

## VIDEOGIOCHI

# Perché fanno tanta paura?

Violenza e elettronica da intrattenimento, una questione aperta

Filippo Zanolì

Appena nati, come ogni neonato o cucciolo, i videogiochi non facevano paura proprio a nessuno. Erano gli anni settanta, e quelle scatole sgraziate, quasi flipper da collegare al televisore, non erano altro che forme astratte incredibilmente stilizzate che simulavano partite di tennis o scontri spaziali. Il cliente-modello era il bambino e quindi i prodotti erano pensati e sviluppati proprio per lui. La giappo-

nese Nintendo, coniano negli anni '80 il termine di «family computer» per il suo celebre 8-bit non ha fatto altro che continuare la politica che fino ad allora vedeva nelle camerette dei bambini l'habitat ideale per le proprie console.

Lo scenario cambia radicalmente all'inizio dei '90 quando gli sviluppatori, in gran parte videogiocatori a loro volta sin dalla più tenera età, vogliono provare a spingersi dove non avevano mai osato prima, proponen-

do prodotti diversi, destinati anche ad un pubblico più maturo. Appare il primo sangue digitale e i videogiochi, pian piano, smettono di sembrare innocenti.

Sia ben chiaro: che si trattasse di sparare con un'astronave stilizzata a marzianini tutt'altro che minacciosi (*Space Invaders*) o saltare sulla testa di tartarughe (*Super Mario Bros.*) una componente distruttiva e di prevaricazione (più o meno agonistica) era presente nei videogiochi sin dalle origini. Ciò che

cambia radicalmente è la modalità della resa della stessa sullo schermo. Giochi come *DOOM* (1993, Id Software) e *Mortal Kombat* (1992, Midway), entrambi grandi successi commerciali, sbandieravano una violenza esagerata totalmente fine a sé stessa. Per la prima volta quindi in una tipologia di prodotti che sino a poco tempo prima era stata comunque prerogativa di bambini e ragazzini vengono proposti contenuti «maturi» e «adulti».

Ciò crea subito un notevole scompiglio nell'opinione pubblica e, soprattutto, fra gruppi di genitori allarmati dalla possibilità che i loro figli passassero pomeriggi con prodotti potenzialmente pericolosi. Anche la stampa decide di cavalcare l'onda della polemica (abitudine che conserva tutt'ora) forse alla ricerca del classico «mostro» da sbattere in prima pagina.

L'allarmismo iniziale, sebbene talvolta basato su assunti molto spesso fallaci, era del tutto giustificabile perché era figlio di un'incertezza reale. Quello che mancava ai videogiochi il cinema l'aveva: un sistema di autoregolamentazione e tutela dell'acquirente che permettesse

di orientarsi all'interno di un'offerta che cominciava a diventare veramente stratificata.

Non casualmente questo sistema, l'ESRB (Entertainment Software Rating Board, «tabella di classificazione del software») nasce in America un anno dopo l'uscita di *DOOM*, nel 1994, ma in nessun modo contribuisce a far cessare le polemiche. Titoli percepiti come particolarmente minacciosi generano, alla loro uscita, un vero e proprio pandemonio. È il caso, ad esempio, della serie *Grand Theft Auto*, in cui si imperiosa un criminale dedito a furti e sparatorie nella sua dissoluta corsa verso la vetta della malavita.

Malgrado siano passati più di 30 anni e il videogioco sia ormai considerato un *medium* maggiore, esso sembra non potersi avvalere di quella facoltà «di libera espressione» che altre forme popolari come musica e cinema sono riusciti ad ottenere con il tempo. Non è un caso se la caratteristica che più spaventa del videogioco è l'interattività, proprio quella che fa sì che il videogame sia qualcosa di totalmente diverso da quanto visto prima. Le differenze fra un film come *Il Padrino*, considerato un patrimonio dell'umanità, e un gioco come *Grand Theft Auto* non sono poi così marcate per quanto riguarda i contenuti. L'unico aspetto radicalmente differente è che, questa volta il protagonista è il videogiocatore.

Il più grande timore legato ai videogiochi violenti risiede nella paura che l'interazione ludica si traduca in emulazione, tramutando quindi quella che è una «violenza virtuale privata» in «violenza vera pubblica». Che questo passaggio possa realmente realizzarsi non è però ancora stato dimostrato. Unica certezza è che, così come per i film, è meglio tenere certi tipi di contenuti lontani da pubblici particolarmente sensibili.

## Un avvocato che odia i videogames

Se si parla di campagne pubbliche anti-videogiochi violenti, è impossibile non citare una delle figure di rilievo, almeno per quanto riguarda gli Stati Uniti, ovvero Jack Thompson.

Classe 1951, brizzolato e dagli occhi di ghiaccio, attivista conservatore di stampo cristiano, è impegnato sin dai tempi del college a combattere tutto ciò che giudicasse immorale: dalla musica Rap ai programmi radiofonici fino, soprattutto recentemente, ai videogiochi. Thompson inizia la sua crociata, guardacaso, proprio nel 1997 (dopo l'uscita del primo *Grand Theft Auto*) rappresentando come avvocato le famiglie di tre studenti uccisi nella sparatoria del Liceo di Heath, Kentucky, e facendo causa per svariati milioni di dollari a diverse compagnie di videogiochi, sostenendo che i loro prodotti avessero incitato l'insano gesto del babykiller Micheal Carneal.

Così come per le atroci stragi di Columbine (1999) e quella

più recente Virginia Tech (2007), i videogames sono stati volentieri messi sul banco degli imputati e citati come istigatori della violenza senza che le accuse si rivelassero mai fondate.

Dal 2003 in poi, l'avvocato inizierà una serratissima battaglia pluriennale con l'azienda Take-Two e la sua serie di videogiochi *Grand Theft Auto*, chiedendo diverse centinaia di milioni di dollari per episodi di violenza giovanile che lui riteneva fossero direttamente legati al gioco.

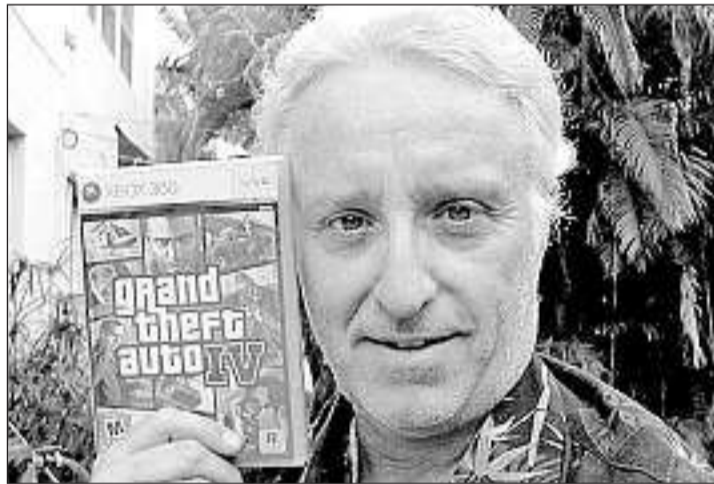
Per sostenere la sua causa, Thompson continuerà a cercare lo zampino dei videogiochi di Take-Two nei più tristi fatti di sangue di cronaca nera degli Stati Uniti. Per fare questo utilizzerà una fitta rete di collaboratori, e procederà nella sua missione con uno zelo che spesso supererà il limite dell'eccessivo e del consentito. Riceverà più volte diversi richiami da parte della corte per molestie, invio di email minacciose e violazione dell'etica professionale.

Per qualche inspiegabile motivo la *querelle*, fra le due parti sembra assumere sempre più i connotati di una vera e propria «faccenda personale». Culmine ideale del conflitto giudiziario fra Thompson e la *software house* è la causa da seicento milioni di dollari intentata nel 2005 contro la solita Take-Two e Sony, per il caso Devin Moore, l'omonimo diciottenne che uccise tre poliziotti durante il furto di un'automobile. Secondo Thompson, il giovane criminale era stato fortemente influenzato da *Grand Theft Auto*.

Perderà la causa e, ancora una volta, il suo comportamento tutt'altro che irreprensibile durante lo svolgimento del processo, gli costerà incredibilmente caro e porterà alla sua esclusione dall'albo degli avvocati nel 2008. Sebbene fosse considerato dai più niente d'altro che una testa calda, la minaccia che egli rappresentava per l'industria era reale, tanto che nel 2007, prima della pubblicazione di *GTA IV*,

Take-Two ha voluto raggiungere un accordo (si suppone pecuniariamente ingente) affinché l'allora ancora avvocato dell'Ohio non interferisse.

Oggi, Thompson, è attivo come politico, e ha contribuito come consulente a redigere legislazioni relative ai videogiochi in diversi stati conservatori, tutte bocciate dalla corte costituzionale.



## RECENSIONE

## Sui bianchi cornicioni del futuro

Azione e adrenalina in «Mirror's Edge» doppiato da Asia Argento

NELLE FOTO: al centro, Jack Thompson e il suo peggior nemico, «GTA»; qui sotto, una scena del videogame recensito.

Quando si parla di Electronic Arts, riferendosi alla sua strategia di pubblicazione, non si utilizzano aggettivi come «audace» o «spregiudicata». Una delle caratteristiche tipiche di EA è pro-

prio la sua tendenza ad investire in maniera continua su serie e aziende consolidate, dal già accertato valore commerciale. Eppure di recente EA ha voluto stupire, deludendo tutte le aspettative e lanciando diversi nuovi progetti esordienti. È il caso di *Mirror's Edge*. Sviluppato dal talentuosissimo team svedese di DICE è uscito con un bageggi promozionale imponente e già dichiarato come il primo episodio di una trilogia.

*Mirror's Edge* è ambientato in un futuro non troppo distante in cui la società, vittima di regimi dittatoriali più o meno televisivi, vive prigioniera nella sua gabbia dorata, totalmente incoscienza del marcio che scorre all'interno

delle mura dei palazzi di potere. Al margine della società (e quindi della legalità) vivono ed operano i Runners, corrieri d'informazioni sovversive, praticanti di parkour - lo sport estremo nel quale si compiono acrobazie per strada - e arti marziali.

Come giocatori, ci caleremo nei panni proprio di una Runner asiatica di nome Faith (doppiata da Asia Argento) che si ritroverà, suo malgrado, coinvolta assieme alla sorella poliziotta in un intrigo politico.

Curatissimo nell'estetica partendo dai personaggi, tratteggiati con cura certosina fino ad arrivare all'ambiente di gioco composto da scenari urbani che, con i loro tratti precisi e definiti e to-

nalità nette sulle quali spiccano il bianco ed il ciano, ricordano vagamente le scelte di design di Ikea. Ma la vera scommessa del gioco di DICE ed EA è il sistema di gioco. È infatti la prima volta che, in un videogame con visuale in prima persona, è necessario eseguire corse e acrobazie complesse come quelle del parkour che sfruttano al massimo le superfici urbane.

Purtroppo, il risultato ottenuto è solo parzialmente soddisfacente. Se da una parte la visuale in prima persona aumenta l'immersione nel mondo di gioco, soprattutto nei momenti più concitati, si rivela discretamente imprecisa e poco realistica. Risulta quindi spesso inadeguata

alle necessità e anche fonte di notevole frustrazione. Se i giochi che coinvolgono corsa e salti hanno scelto la visuale in terza persona, il motivo è semplice: la praticità. Voler cercare di stravolgere una consuetudine è cosa lodevole, ma è importante ricordare che, per il rispetto del giocatore-acquirente, il fine ultimo dovrebbe essere la giocabilità del prodotto.

Per questi motivi, *Mirror's Edge* non è bocciato né promosso ma semplicemente rimandato al prossimo episodio, sperando che gli autori, così come quando si sbaglia un primo salto fra un palazzo e l'altro, facciano tesoro di questo loro primo tentativo.

F.Z.



## Leukerbad, super offerta estate/autunno, dal 5 luglio al 22 novembre 2009

Hotel Alpenblick direttamente vicino al Burgerbad, [www.alpenblick-leukerbad.ch](http://www.alpenblick-leukerbad.ch), [alpenblicklbad@bluewin.ch](mailto:alpenblicklbad@bluewin.ch), Tel. 027/4727070, Fax 027/4727075, 3954 Leukerbad

3 notti con mezza pensione, l'ingresso ai bagni termali di Burgerbad, sauna e bagno turco, 1 biglietto risalita e ritorno per la teleferica della Gemmi, **Fr. 375.-** per persona

5 notti con mezza pensione, l'ingresso ai bagni termali di Burgerbad, sauna e bagno turco, 1 biglietto risalita e ritorno per la teleferica della Gemmi, **Fr. 625.-** per persona

7 notti con mezza pensione, l'ingresso ai bagni termali di Burgerbad, sauna e bagno turco, 1 biglietto risalita e ritorno per la teleferica della Gemmi, **Fr. 845.-** per persona

Supplemento per camera singola **Fr. 10.-** al giorno su qualsiasi arrangemento. La più grande piscina termale alpina d'Europa è a vostra disposizione il giorno dell'arrivo dalle 12.00 (escluso il giorno della partenza)