
Sognando l'onnipotenza

Autore: Paolo Crepaz

Fonte: Città Nuova

Mandato in pensione il piccolo tamagochi, il fragile, insopportabile pulcino artificiale che infestava le tasche dei nostri figli chiedendo cibo (virtuale) e riposo (sempre virtuale), la morbosa fantasia di decidere del destino altrui ha trovato la sua nuova più sofisticata espressione: The Sims, l'ultimo gioco di strategia per computer che sta inesorabilmente invadendo le nostre case. Il giocatore, dopo aver creato i suoi personaggi virtuali, dopo aver dato loro non solo un nome ed un aspetto fisico, ma soprattutto un profilo psicologico a suo piacimento, ne controlla la vita nell'ambito di un vicinato di persone tutte simulate (da cui sims). Le loro vite sono nelle sue mani; il giocatore, tramite scelte più o meno azzardate, può aiutarli a costruirsi una carriera, una famiglia, degli amici, delle storie d'amore, alla ricerca di una, sempre virtuale, felicità. Ma può anche rendere loro la vita impossibile, con relazioni pericolose, incendi della casa, invasioni di locuste o nubi tossiche. "Non è straordinario - ammicca la pubblicità del gioco - che un giocatore, soltanto per finzione, possa piegare l'anima di fittizi personaggi, e tutto per gioco?". È in questo concetto che risiede il segreto dell'enorme successo che The Sims sta ottenendo. Certo sarà anche la continua evoluzione delle situazioni offerte dal gioco, con sempre nuove ambientazioni da aggiungere, ma ciò che attira ed incatena al computer è soprattutto, come ha spiegato recentemente Kieron Gille, un grande esperto di riviste sui videogiochi: "Il fatto di puntare sullo stesso voyeurismo che spinge a guardare trasmissioni come Il grande fratello: si osservano persone nelle loro occupazioni quotidiane e si può influire (qui ben più in profondità che votare la loro eliminazione) sulle loro vite. Molte persone si divertono a creare situazioni impossibili o imbarazzanti in cui magari vorrebbero trovarsi davvero". Insomma, per molti, è una specie di campo di gioco alternativo a quello di tutti i giorni, dove cercare di prendersi intangibili rivincite sulla realtà, che in genere è più prosaica e ordinaria di quella che la fantasia del giocatore può immaginare. E, soprattutto, non comandabile a colpi di mouse.

Anziani In balia della tv Lo sa bene chi gestisce la programmazione tv: i telespettatori più affezionati sono gli anziani, che nel piccolo schermo non trovano soltanto informazioni ed intrattenimento, ma, prima di tutto, compagnia. La McCann- Erickson, un colosso della pubblicità, ha commissionato un'inchiesta su anziani e consumo tv in Europa. I risultati parlano chiaro: il tempo trascorso in media dagli ultrasessantenni davanti al televisore va dalle due ore e mezza dei danesi, alle sei ore e dodici minuti degli italiani, con una media europea attorno alle cinque ore. L'indagine ha scovato centinaia e centinaia di anziani che hanno la giornata scandita dal piccolo schermo che accendono al mattino e spengono a notte fonda: "La mia vita è tutta un programma", ha ironicamente commentato uno di loro. Quali i programmi più seguiti nelle nostre case? Il Maurizio Costanzo Show la fa da padrone assieme a Buona Domenica, ma Limiti e Cocuzza sono alle calcagna. Perché tanta tv? Metà dei 1.200 anziani intervistati danno la colpa ai figli che "li abbandonano senza curarsi di loro", ma molti per "colmare l'assenza dei figli" o "per fuggire alla depressione". Solo una piccola parte "perché la tv mi fa sentire a contatto con il mondo". I vecchi che più soffrono di questo abbandono appartengono ai ceti medio alti. Contiamo dunque su un nuovo primato: siamo i figli più crudeli ed irrispettosi d'Europa.