



«Silent Hill»  
«Resident Evil 1 e 2»  
Ordini di sequestro  
e divieti ai minori  
per i migliori prodotti  
usciti durante l'anno



# Cattivi maestri videogames?

Harry Mason ha trentadue anni e fa lo scrittore. La prima volta che lo incontriamo è in macchina mentre percorre una strada provinciale. Sta andando a Silent Hill, un paesino di villeggiatura circondato dai boschi, il posto ideale per rilassarsi. Harry in genere parte tardi per le vacanze. Non sopporta i luoghi chiusi e pieni di turisti, soprattutto da quando ha perso la moglie stroncata da una malattia incurabile. Sul sedile posteriore la figlia Cheryl dorme. È notte. Un'ombra attraversa la strada, una bambina forse. Harry frena, la macchina sbanda e finisce in una scarpata. Quando riprende conoscenza Cheryl è scomparsa. A piedi, ancora stordito dall'incidente, il giovane scrittore raggiunge Silent Hill, ma scopre una città deserta e invasa dalla nebbia. Nessuna traccia degli abitanti né della figlia.

No, non è l'inizio di un film horror, è il prologo di un magnifico videogame della Konami uscito poco prima dell'estate: «Silent Hill». Un videogame con una bella storia fatta di mistero, tensione e sangue, che molto deve a scrittori come Stephen King o Clive Barker. Il gioco, ed è una novità, viene venduto in una confezione sulla quale è visibile un grosso adesivo, consigliato ad un pubblico adulto. È la traccia più evidente di una polemica scoppiata prima dell'estate attorno a «Resident Evil 1 e 2», videogame della Capcom che appartiene allo stesso genere di «Silent Hill». Troppo violento, troppo sangue, denunciavano alcuni genitori. Un giudice diede loro retta e cinque mila pattuglie della Guardia di Finanza vennero sguinzagliate sul territorio nazionale alla ricerca del gioco incriminato. L'ordine di sequestro era stato emesso sulla base di una «consulenza tecnico-psicologica-criminologica e psicopedagogica» ordinata dal Pubblico Ministero a capo dell'inchiesta.

Peccato si tratti di uno dei migliori giochi del 1999, un'avventura dove si vestono i panni di un giovanissimo poliziotto che deve sopravvivere in una città invasa dagli zombie, Raccon City. La responsabile del disastro è una multinazionale chimica che ha condotto esperimenti azzardati fino alla creazione di un virus devastante capace di trasformare le persone in non-morti. Storia banale tutto sommato, già raccontata in «Zombi 3», b-movie del 1988 diretto da Lucio Fulci. Eppure il gioco è splendido. È un'avventura mozzafiato capace di coinvolgere anche i più refrattari ai videogame grazie alla qualità della grafica e al ritmo serrato degli eventi che tengono il giocatore sulle spine fino all'ultima sequenza. L'idea che i videogame possano essere pericolosi non è nuova. Ricorre spesso negli Stati Uniti,

## È sempre polemica sui giochi che indurrebbero alla violenza

JAIME D'ALESSANDRO

dove nel corso dell'ultimo anno si sono susseguiti alcuni terribili fatti di sangue perpetrati da adolescenti. Quello che ha colpito di più l'opinione pubblica, non solo americana, è avvenuto in aprile a Littleton in Colorado. Eric Harris e Dylan Klebold sono entrati nel loro liceo armati fino ai denti e hanno fatto una strage prima di togliersi la vita. Quindici morti e ventitré feriti. I giornali in seguito hanno scritto che i due passavano parecchio tempo a giocare con i videogame, ascoltavano i dischi di Marilyn Manson e amavano film come «Natural Born Killers» di Oliver Stone. Il regista americano è finito sotto accusa, al pari dell'industria dei videogame. Manson se l'è cavata. Ma a cosa giocavano esattamente Harris e Klebold? A «Unreal», dando retta al settimanale americano «Newsweek», un titolo della GT Interactive dove si vestono i panni di un umano che compie un atterraggio di fortuna su un pianeta alieno e ostile. Il giocatore dovrà risolvere enigmi, dovrà orientarsi, dovrà esplorare e soprattutto dovrà uccidere. «Unreal», che ha ottenuto un enorme successo in tutto il mondo, appartiene ad un genere che qui in Italia viene chiamato «sparatutto» (dall'inglese «shoot 'em up»). È inutile aggiungere che si tratta di un tipo di gioco dove essenzialmente si spara, molto popolare fra gli adolescenti fin dal 1993 quando la Id Software lanciò sul mercato il padre di tutti gli «shoot 'em up» moderni: «Doom». Se fosse provato il rapporto di causa/effetto fra videogame violenti e stragi efferate compiute da adolescenti dovremmo iniziare a preoccuparci seriamente. «Doom» e i vari sequel come «Doom II» o «Duke Nukem» e i più recenti «Unreal» e «Half-Life», sono stati venduti in milioni di copie come «Resident Evil 1 e 2».

Stando a questi numeri, sulla Terra si aggirerebbero a piede libero più di dieci milioni di potenziali assassini. Per nostra fortuna la metà dei fruitori di videogame ha più di venticinque anni. Fra i restanti, non tutti ascoltano Marilyn Manson o hanno visto «Natural Born Killers» di Oliver Stone, e soprattutto non tutti hanno la possibilità di acquistare nel loro paese un fucile da caccia a canne

mozzate, uno a pompa, una mitra-glietta Tec 9, trenta candelotti di dinamite ed uno fucile d'assalto semiautomatico come hanno fatto Eric Harris e Dylan Klebold. In Europa dunque possiamo stare relativamente tranquilli, da noi i ragazzi turbati psicologicamente dai videogame possono al massimo armarsi di coltello. E forse possiamo stare tranquilli anche perché il mercato dei giochi per computer e per console ha superato quello della musica (in pratica si vendono più videogame che cd musicali). Per una multinazionale come la Sony è un business che rappresenta più di un terzo del suo fatturato complessivo grazie al successo planetario della sua console PlayStation, venduta in sessanta milioni di esemplari nel mondo. Quindi, se esistesse veramente quel rapporto di causa/effetto del quale si parlava prima, già da tempo nelle nostre città e in parte nei nostri liceo ci sarebbe stato un sensibile incremento di patologie mentali di carattere violento che, inevitabilmente, avrebbe dato luogo ad una serie di episodi più o meno sanguinari.

Una polemica molto simile a quella che ha investito l'industria dei giochi elettronici scoppio più di dieci anni fa quando negli Stati Uniti venne lanciata sul mercato la collana di libri horror per ragazzi «Ghoosebumps». La casa editrice, la Scholastic, venne duramente attaccata da diverse associazioni di genitori che avevano un'idea dell'adolescenza dove non erano previste storie di

mostri e mostruosità. Storie, sostenevano quei genitori, diseducative che potevano spingere perfino alla violenza. In Italia la collana arrivò fra il 1994 e il 1995 con il nome di «Piccoli Brividi», edita da Mondadori. È stato uno dei più grossi successi editoriali degli ultimi dieci anni con duecento milioni di copie vendute in tutto il mondo (quattro solo in Italia). Duecento milioni di copie dirette ad un pubblico di minorenni. Fortunatamente non si sono registrate vittime. Poco tempo dopo il sequestro di «Resident Evil 2», il Tribunale del Riesame di Roma, altrimenti detto Tribunale della Libertà, ha annullato il decreto di sequestro preventivo del videogame. L'unico atto di indagine fatto eseguire dal PM, la consulenza psicologica, concludeva così: «Il video in se stesso, per le peculiarità della storia narrata valutata secondo i parametri d'uso, non possiede alcuna particolare rilevanza né sotto il profilo criminogeno né sotto quello penale». In pratica non conteneva nulla e nessuno, non offendeva i culti e il suicidio e non provocava danni al corpo o alla mente.



Se fosse vero il rapporto diretto tra videogames e azioni di violenza, milioni di persone in tutto il mondo sarebbero coinvolte da questo curioso fenomeno.

Sony fa parte dell'A.I.S.I., Associazione Industrie Software Interattivo, che sta adottando delle misure per evitare ulteriori sequestri. «L'idea - continua Marco Madrigali, presidente della C.T.O. - è di porre sulle confezioni dei giochi l'indicazione della fascia di età alla quale è destinato il videogame. E la

Pericolo / 1

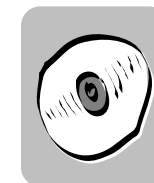


Driver  
GT Interactive  
per PlayStation  
lire 100.000

### Il poliziotto e i criminali

«Driver» è un gioco bello e violento. È uno dei migliori titoli per PlayStation e pc usciti ultimamente. In realtà è meno efferato di tanti altri, ma allo stesso tempo è molto più realistico. Il giocatore veste i panni di Tanner, un poliziotto infiltrato in una gang criminale, una delle più importanti del Nord America. Tanner fa l'autista, il che può voler dire lanciarsi in corse spericolate per le strade di New York per seminare la polizia, oppure riacquistare un debitore. Il risultato è un videogame unico, un sapiente mix di corse, scontri divertimenti allo stato puro.

Pericolo / 2



Kingpin  
Interplay  
Per Pc  
lire 90.000

### Sparatutto in 3D

È bizzarro che «Resident Evil» sia stato sequestrato mentre di «Kingpin» i giudici non si sono nemmeno accorti. In questo «sparatutto» 3D si gioca ai malviviti negli anni Trenta. Il vostro nome è Thung e siete in un brutto pasticcio perché il capo dei capi, Kingpin, ha deciso di eliminarvi. Cosa fare? Semplice: passare al contrattacco facendo fuori tutta la ganga suon di pallettoni, mitragliate, spranghe e lanciafucili. Ambientazioni urbane cupe e poco raccomandabili in un gioco che sicuramente non deluderà gli amanti del videogame d'azione.

Le opinioni

## Il caso italiano di «Resident Evil» La Cto: «Consiglieremo l'età sulle confezioni dei nostri prodotti»

I passanti tentano di evitarli, ma tu con una sterzata secca puoi metterli sotto commo-que. Al massimo aprilo sportello e passandogli a fianco e quelli diventano una nuvola di sangue e organi che si sparpaglia sul selciato. Se poi monti sulla macchina la trebbiatrice tutto diventa più facile e le tue povere vittime vengono fatte letteralmente a brandelli. Vince chi fa più punti, in poche parole chi uccide di più.

Questo è «Carmageddon 2», videogame della SCL, uno dei più violenti e politicamente scorretti attualmente in commercio. «Resident Evil», il gioco sequestrato tre mesi fa dalla Guardia di Finanza perché troppo sanguinario, al confronto sembra la favola di Bianca Neve e Sette Nani. «Stiamo tentando di risolvere la questione. O meglio, stiamo tentando di adottare delle misure affinché non si verifichino più sequestri

ingiustificati di videogame come è avvenuto con «Resident Evil». Per noi è stata un vicenda poco felice. Abbiamo prima dovuto ritirare il gioco, poi quando lo hanno dissequestrato lo abbiamo ridistribuito. Un dispendio di energie e mezzi. Per cosa poi? Per un videogame, quando sia in televisione che al cinema si vedono cose ben più violente». Assieme alla C.T.O., la Leader, la Software&Co e la Halifax, la

Asiati sta quindi autoregolando il mercato dei videogame suddividendoli per fasce di età, altre sono state adottate misure differenti. In Germania ad esempio non esiste nessuna forma di censura. È solo vietato raffigurare il sangue con il colore rosso. Cosa significa? Significa che in «Carmageddon» quando si investono i passanti questi si trasformano in una nuvola verde invece che rossa. E vale per tutti i videogame. In Inghilterra e negli Stati Uniti la censura è più severa. Se un gioco finisce sotto i riflettori perché giudicato troppo violento rischia pesanti tagli. È successo al già citato «Resident Evil». Oggi molte case statunitensi, a meno che non cerchino palesemente lo scandalo e la polemica, tentano di prevenire la censura. Nel prossimo videogame della LucasArts dedicato ad Indiana Jones, che deve ancora uscire, gli sviluppatori hanno dovuto togliere orsi e puma perché ucciderli era giudicato sconveniente. Sono stati sostituiti da soldati nazisti e comunisti, e nessuno ha avuto più nulla da dire. J.D.A.

