

ex libris

Insieme meditiamo
se eravamo proprio noi
o il giardino della mente
creò questa curiosità

Emily Dickinson

storia & antistoria

DELLA LOGGIA, LE FISSAZIONI SUL GENOMA DEL PCI

Bruno Gravagnuolo

Il codice genetico. Ernesto Galli Della Loggia, in un articolo sulla politica attuale dei Ds non privo di utili spunti l'ha ripetutamente tirato in ballo sul *Corriere della Sera* di domenica scorsa. Il Pci soffrirebbe di un'implacabile tara ereditaria che si riversa senza scampo sull'attuale leadership diessina. La faccenda è in realtà meno semplice. E il Pci, lungi dall'aver un codice genetico, è stato, piaccia o no, a partire dal 1944, l'unica vera socialdemocrazia italiana, una socialdemocrazia impedita e penalizzata nei suoi esiti riformistici dal legame di ferro con l'URSS, dal diffuso oscurantismo stalinofilo (sino al 1956) e dall'impianto centralistico (sino al 1989). Ha occupato tuttavia, in Italia, lo spazio fisico della socialdemocrazia (in politica lo "spazio" è più importante dell'ideologia), ha inventato una disciplinata e moderata politica di massa in grado di avere un'influenza sugli stessi governi Dc. Ha assorbito ed

enormemente ampliato le cittadelle del socialismo riformista. Tanto che un grande italiano, e un uomo probo, come Umberto Terracini, poco prima di morire, ha dovuto riconoscere che "aveva avuto ragione Turati". Nel senso che la politica di Turati, osteggiata e condannata a parole, aveva prevalso nei fatti, nonostante il verbiage leninista, nello stesso Pci. Così, da una parte, il gruppo dirigente togliattiano ha sottratto le masse popolari italiane alla permanente tentazione dello sterile ribellismo. E, dall'altra parte, le masse italiane che militavano nel Pci, e lo votavano, hanno costretto lo stesso gruppo dirigente togliattiano ad "italianizzarsi" sempre di più, e ad accettare la benefica forza di gravità della realtà nazionale. I milioni di italiani che del Pci hanno fatto parte dopo il 1944 lo hanno cioè irreversibilmente, anche se troppo lentamente, e imperfettamente, mutato. Sinché, negli anni



'90, crollati i comunismi, il partito è diventato, con ritardo, quel che esso già era. Eppure, il facile passaportout biologistico, e aprioristicamente teleologico, del codice genetico, è tuttora presentissimo nel discorso storiografico e politico. Ma è una incongrua darwinismo sociale applicato agli organismi politici, una legge ferrea dell'immodificabile identità partitica, un determinismo storico di ordine naturalistico, e una sorta di "Difesa della Raza" politologica. Alzi la mano chi non ha mai usato, nel discorso storico-politico, l'espressione (bipartisan!) "codice genetico", o "DNA"! Constatato l'abuso fuorviante che ne è scaturito, occorrerebbe a non usarla mai più. È la nipote scientifica dell'adagio clericale "la colpa è di Rousseau, la colpa è di Voltaire". Dello stereotipo antimoderno di chi sorgeva in Lutero e nei Lumi il peccato mortale che aveva condotto al 1789 e alla bestemmia della libertà.

l'Unità
ONLINE
nasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora
www.unita.it

orizzonti

idee | libri | dibattito

l'Unità
ONLINE
nasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora
www.unita.it

Qui accanto
militari italiani
durante la sfilata
del 2 giugno
e sotto
la copertina
del videogioco
«Red Faction»

Marco Lombardi

L'obbligo della leva sta per scomparire, un esercito italiano fatto soltanto di militari professionisti è alle porte. Mancano ancora alcuni anni, ma la domanda emerge già insistente: come reagiranno i giovani? Ci saranno sufficienti adesioni (qualche segnale di una certa crisi di arruolamenti volontari si è fatto sentire) a questa nuova opportunità di carriera professionale? E coloro che entreranno in questo nuovo esercito, lo faranno per scelta oppure solo come ultima spiaggia di fronte al pesante rischio della disoccupazione? Interrogativi non di poco conto, almeno per le istituzioni militari. Così da spingere l'Esercito Italiano a cercare reclutare i suoi futuri soldati anche fra il popolo internettiano, soprattutto tra i giovani appassionati di videogames.

Non si tratta di un fenomeno del tutto nuovo. Da molto tempo tutte le strutture organizzate hanno «battuto» la Rete per entrare in contatto con «target» ben precisi: dalle web-company che cercano personale specializzato ed internet-dipendente, alle strutture di marketing che inviano e-mail a potenziali clienti mirati, cioè interessati a determinati prodotti o servizi. Per arrivare alle strutture politiche, associazioni e partiti, che durante la scorsa campagna elettorale hanno inviato - ai limiti del rispetto del diritto alla privacy - messaggi e giornali elettronici di propaganda a persone in qualche modo già «conosciute»: cioè potenziali elettori la cui «simpatia» politica era stata dedotta, ad esempio, dalla propria appartenenza a determinate mailing list. Così, le figure più appetibili, nel mondo della Rete, sono i giovani: magari soltanto perché un ragazzo «raggiunto» ora, forse lo sarà per sempre, almeno per molto tempo.

Ma l'altra faccia di Internet sono i videogames: molti fra i più assidui naviganti sono appassionati di giochi elettronici. Si tratta di contesti ben diversi, eppure il punto di contatto è dato dalla confidenza con gli strumenti tecnologici, che ha portato chi sapeva giocare sul computer ad imparare in fretta le (pochi) regole di Internet. Ed è proprio questa miscela - estremamente giovanile - data dalla Rete e dai videogames insieme ad avere indotto l'Esercito Italiano a mettere sul proprio sito (www.esercito.difesa.it) un videogioco che «incentiva» i giovanissimi ad intraprendere la carriera nell'Esercito.

Una rivoluzione? Assolutamente no. È recente la notizia che in alcune grandi città d'Italia alcuni sacerdoti giovani (e «portati») si siano specializzati in videogames, e diventati frequentatori di sale giochi, appunto per entrare in contatto in maniera più diretta e profonda con quei giovani che non ascoltano per nulla il linguaggio tradizionale della Chiesa.

Il gioco che gira sul sito ufficiale dell'esercito si chiama «Operazione tuono bianco». Lo si trova nella schermata successiva alla homepage in una colonna in basso a sinistra, intitolata «In evidenza». Si può giocare con qualsiasi tipo di computer: a differenza di molti videogames in Rete, che richiedono, per poterli utilizzare, di scaricare o di possedere alcuni programmi particolari. Cliccando su una delle varie immagini che compaiono nella prima pagina del videogioco (una di queste recita «Accetta la sfida... Se hai stoffa potresti diventare uno dei nostri») dopo un po' di tempo (bisogna avere pazienza, l'operazione non è immediata: a giocare pare che siano in molti) si entra in una pagina dove bisogna inserire un «nome di batta-



Ecco «Red Faction» i minatori (marziani) contro la Thatcher

Si chiama *Red Faction* (letteralmente la Fazione Rossa) ed è il primo videogame che ha come tema la rivoluzione proletaria e la lotta di classe. Arriva in questi giorni in Italia, distribuito da Halifax (Gruppo Digital Bros), dopo un successo sorprendente in tutta Europa, compresi i paesi dell'Est, dove per la prima volta è stato commercializzato. Un pugno chiuso e una falce su uno sfondo rosso, scene di rivolta e di violenza ispirate alle lotte dei minatori inglesi dell'era Thatcher, un fenomeno che è già di culto nei centri sociali di mezza Europa e che qualcuno ha già definito il «Libretto rosso tecnologico» del Terzo Millennio.

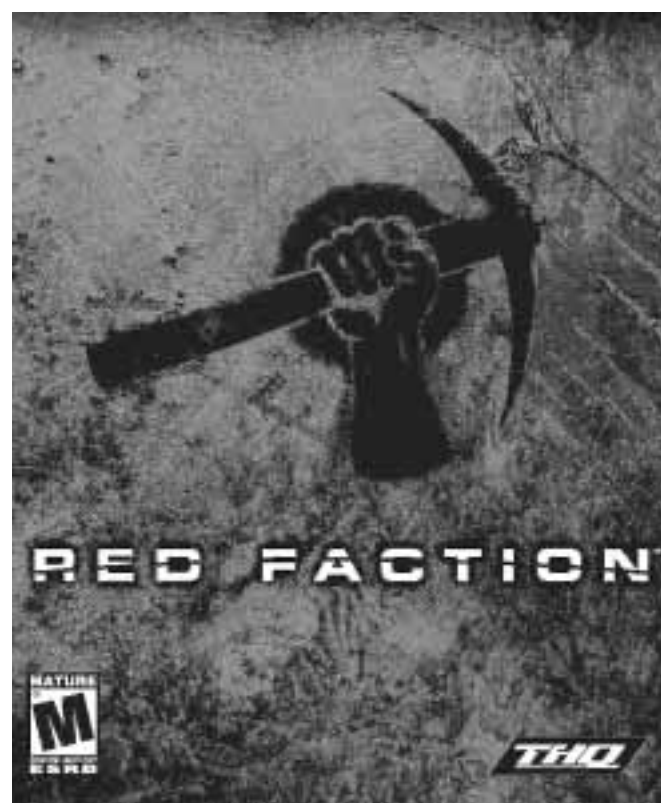
Realizzato in Inghilterra *Red Faction* prende spunto proprio dalle rivolte dei minatori gallesi degli anni 80, che manifestarono a lungo contro i provvedimenti «liberistici» dell'allora primo Ministro Margaret Thatcher, mascherando il tutto in uno scenario di fantascienza. Nel videogioco un gruppo di esseri umani viene esiliato su Marte (non a caso il «pianeta rosso») dalla razza degli Ultr diventati nel frattempo i padroni del Pianeta Terra e che, secondo alcuni critici inglesi, sarebbero una rappresentazione allegorica della destra al potere in Europa. Gli esseri umani sono costretti a lavorare nelle miniere in condizioni disumane sino a che la rivolta, inevitabilmente esplo-

de. Non si è dovuto attendere molto perché il videogioco diventasse, in breve, un vero e proprio oggetto di culto anche nei centri sociali di Germania, Francia e Inghilterra, dove la «rivoluzione virtuale» in formato PlayStation 2 ha cominciato ad essere utilizzata non solo come divertimento ma, quasi, come una sorta di esercitazione. A questo si è aggiunto rapidamente un merchandising che, sotto lo slogan del videogame «Join the Revolution» (uscisci alla rivoluzione) e utilizzando il simbolo della falce stretta in un pugno, ha già prodotto migliaia e migliaia di adesivi che hanno tappezzato alcune città inglesi e tedesche, magliette, cappellini e quant'altro.

Red Faction ha scatenato le ire di gruppi di nazi-skin che si sono scagliati contro numerosi negozi in Germania che lo espongono in vetrina. Al contrario, alcuni centri sociali inglesi lo hanno letteralmente adottato. Il gioco è stato distribuito anche in alcuni paesi dell'Est raccogliendo un grande successo, in particolare a Mosca e a Varsavia, dove va aruba sul mercato nero.

Il videogioco ha inizio nelle miniere di Marte, dove i superstiti alle stragi compiute dagli oppressori sono costretti a lavorare duramente. Ovviamente, i minatori vengono continuamente vessati e affamati e le loro condizioni di lavoro sono al limite del disumano. Ogni giorno dozzine di essi perdono la vita tra le gallerie e le baracche. Sino a che scoppia la rivolta. Il giocatore veste i panni di Parker, il leader rivoluzionario alla guida dei minatori. Sarà lui ad impossessarsi dell'arsenale e a scatenare la rivoluzione

contro i malvagi oppressori chiamando il popolo alle armi, in nome della difesa dei diritti dell'uomo. Rivoluzionaria è anche la perfezione tecnica del gioco, tanto che *Red Faction* è stato inserito da alcune riviste specializzate fra i quindici migliori videogames dell'anno. Le armi in uso sono un vero arsenale distruttivo: si va dalle mitragliatrici ai bazooka agli esplosivi.



War game Rosso & grigioverde

Mentre l'esercito italiano cerca volontari con un videogioco sul suo sito ufficiale sui computer di mezza Europa è scoppiata una rivoluzione proletaria

glia» di almeno tre lettere. Poi si gioca. Per chi possiede un computer dotato di schede sonore sentirà qua e là un rumore di elicottero alla *Apocalypse now*. Si entra nell'avventura, il cui primo capitolo s'intitola «Mission 1: lancio!»: bisogna buttarsi da un elicottero in movimento e, regolando la direzione e la velocità, «atterrare» col paracadute in una zona contraddistinta da un cerchio rosso. Bisogna anche stare attenti alla nebbia e alla propria forza ma, se la missione fallisce, non appare nulla di «forte»: arriva un'ambulanza a raccoglierti e basta. Anche se sei immobile a terra, morto o quantomeno ferito. Portato via il povero paracadutista, arriva la seconda missione, intitolata «Disinnesca le mine»: un omino cammina verso un elicottero, ma tra lui e la salvezza ci sono molte mine antiuomo. Ogni volta che ne trova una si ferma: per disinnescarla bisogna lavorare di memoria, e ripetere una sequenza di suoni e colori che viene data dal computer, proprio come richiede un famoso gioco da tavolo molto in voga alcuni anni fa. E poi avanti, con altre

missioni. Lo spirito delle prove vuol essere pacifista e simbolico: nel primo bisogna portare in salvo un soldato, e raggiungere un «obiettivo» segnato sul terreno, nel secondo eliminare una delle cose più devastanti che la guerra abbia mai inventato, le mine antiuomo. Che normalmente - rimanendo inesplose sottoterra - continuano ad uccidere i civili ad anni di distanza dalla fine di un conflitto. Anche le capacità richieste sono di natura «intelligente», non solo manuale: non bisogna schiacciare freneticamente tasti, invece - nella prima missione - saper dosare e coordinare diversi variabili insieme, mentre nella seconda è necessario avere occhio ed orecchio attenti, e buona memoria. Insomma lo slogan che potrebbe rappresentare questi primi due giochi: «vai piano ed usa la testa». Un messaggio in apparenza politicamente correct che viene confermato da altri elementi visivi: i colori «accomodanti» (un marroncino che sa di terra ma è anche molto riposante) e la grafica sobria e realistica. Un po' meno dal rumore delle

pale dell'elicottero di sottofondo e soprattutto dal titolo del videogioco: «Operazione tuono bianco» che ricorda alcune recenti operazioni americane di «guerra intelligente» che non vorremmo rivivere attraverso la virtualità di un computer. Il rischio di questa, come di altre analoghe operazioni è quello di un limite davvero troppo sottile tra vita reale e finzione, tra realtà tragica della guerra ed emozioni da effetti speciali di un videogioco che si rivolge a giocatori/persone probabilmente non ancora formati del tutto, in termini di consapevolezza e personalità. Ma, a parte l'annosa e controversa influenza negativa di cinema, tv e tecnologie di varia natura sui giovani, in questo caso, almeno nelle intenzioni di chi propone il videogioco, il rischio non dovrebbe sussistere: le missioni del videogioco sono del tutto «pacifiste»; e chi alla fine della partita si vedrà ricevere un «bravo», ed un invito ad entrare nell'esercito, lo assocerà alle buone azioni compiute, e non al fatto di avere ucciso chissà quanti «nemici». Ma basta tornare alla prima schermata

del gioco, cliccare su classifica. E guardare. Innanzitutto in alto: il sito ha intitolato l'elenco dei più bravi con la forse troppo roboante definizione di «Portale degli eroi». E poi i soprannomi che si sono dati i migliori, fra le numerose centinaia di partecipanti (il totale è costantemente aggiornato): «Mavs got his gun» (Mavs ha preso il suo fucile), «Joe Ferro», «Maverick» (probabilmente dal nome del pistoleiro imbroglione dell'omonimo film-parodia del genere western), «Rambo». Insomma, una serie di appellativi non propriamente neutri, che fanno sospettare un po' di autoesaltazione: probabilmente indotta dall'aver associato il videogioco - peraltro molto «neutro» - all'idea di battaglia, di guerra, di confronto violento, di autoaf-

fermazione. E non di servizio sociale nel nome della pace. Meno male che in fondo alla classifica leggiamo anche un «Salvatore»: che ha fatto sì uno dei punteggi più bassi, ma almeno comunica col suo nome un po' di sana umanità.

clicca su
www.esercito.difesa.it