

“ Il videogame permette di creare una comunità secondo i propri desideri

Flaminia Lubin

Da video gioco, a gioco del mondo e per il mondo. *The Sims* (la parola deriva da simulazione) il video game, dove si gioca alla vita di tutti i giorni costruendo piccoli quartieri americani, è approdato su Internet: il suo lancio nell'autostrada informatica è avvenuto. In America la febbre era salita da tempo, nell'attesa dell'arrivo di una nuova forma di intrattenimento a casa e di un gioco in cui le barriere tra stati, continenti e culture potrebbero assottigliarsi se insieme si parteciperà alla vita dei Sims. Il video game che dal suo debutto, nel 2000, ha già venduto 20 milioni di copie in 17 lingue, ha da subito meravigliato il pubblico, perché, pur non avendo effetti speciali (non ci sono né mostri né oggetti bionici, nessun eroe, né del bene né del male) il suo successo è grande, tangibile e in continua crescita.

In questo gioco non si vince e non si perde, non sono previste gare e competizioni. C'è semplicemente la vita, la vita delle famiglie nel loro piccolo quartiere. I personaggi del mondo Sims sono scelti e mossi dal giocatore e la loro esistenza è nella quotidianità di una semplice vita di un sobborgo americano. Raccontando così, questo gioco potrebbe avere un immediato effetto soporifero, far pensare a un video-game equivalente a un film sperimentale noiosissimo dove per minuti non succede niente. Ma non è così. Le persone che si distraggono con *The Sims* lo trovano divertente, diverso e vero, così vero da far diventare il gioco una realtà e la realtà un gioco. Ma perché? Cosa si fa nella Sim Nation di così speciale da aver irretito fasce di popolazione che vanno dai giovanissimi agli adulti? Si arriva in questo piccolo mondo virtuale, dove si vive come in quello vero, perché il giocatore riproduce la realtà che desidera riprodurre. Si costruiscono le abitazioni dove si va a vivere, si fa la spesa, ci si innamora del vicino di casa. E già in questa «vera» esistenza elettronica c'è posto anche per i sentimenti.

E il sesso? «Quello, fino ad un certo punto». A parlare è Will Wright, il progettista della Maxis, la casa che ha creato *The Sims*. «Quando ho disegnato questo gioco, ho pensato soprattutto ai bambini, perché anche loro avessero la possibilità di divertirsi grazie ad un mondo "reale" e non ad effetti speciali. Pensavo, quindi, a un mondo che vive i sentimenti, ma senza per forza spingersi troppo verso il sesso. I protagonisti si baciano molto, dividono lo stesso letto, fanno bambini che vengono concepiti grazie ai loro baci appassionati». Dallo scenario del gioco, inoltre, non sono esclusi personaggi omosessuali «Proprio così - riferisce Wright - Quello che abbiamo voluto, fin dall'inizio, è che i giocatori potessero portare nel gioco le loro realtà, quelle che li rappresentano, quelle che vivono. Per questo abbiamo permesso a chi gioca di sviluppare anche questo aspetto della vita».

Vi sembra molto strano che tante preferiscano trascorrere il proprio tempo libero simulando un mondo, piuttosto che viverlo attraverso le miriadi di attività che si potrebbero praticare? Rispondono gli psicologi. E pontificano: il processo di sperimentare una vita virtuale può essere molto coinvolgente. Perché, tra le tante cose, si possono affrontare problemi che creano ansia, a volte angosciando gli individui, e, nella finzione, tentare e verificare diverse soluzioni. Non solo. Non c'è niente di più umano, aggiungono, che voler trasferire in un mondo simulato, i desideri, le voglie, le paure che si vivono tra le mura della propria casa.

La signora Elisabeth Powell è un'infermiera in pensione che ha cominciato a giocare con *The Sims* dopo la morte del marito. La donna ha ricreato attraverso i Sims la sua vita in miniatura con il marito e questo per superarne la perdita. Gli psicologi di cui sopra direbbero, per elaborare il lutto. Elisabeth Powell spiega: «Psicolo-



Oyvind Fahlström, «Sketch for World Map, 1972». Tratto dal catalogo «Fahlström. Another space for painting» (Edizioni Macba)

“ I vicini, gli amici il fidanzato: prove virtuali di convivenza

unire persone che vivono molto lontano l'una dall'altra. «Le richieste della versione on line sono talmente tante che abbiamo già una lista di attesa lunghissima», dice Charles che lavora da Game Stop, un negozio che vende video game a New York. «Non ho mai giocato ai Sims, ma di cd ne vendo tantissimi». È ancora presto per ipotizzare come il mondo accoglierà questo nuovo gioco, ma Robert, 8 anni, che da sempre gioca a *The Sims*, dice: «Sarà fantastico! Una volta nella mia città c'è stato un incendio vero, sono arrivati i vigili del fuoco, i miei amici ed io abbiamo avuto paura. Un'altra volta un mio compagno di scuola è saltato in braccio ad un prete e gli ha chiesto che ci faceva con quel vestito lungo, il prete ha risposto al mio amico che era un giocherellone. Ci sono anche le sinagoghe e le moschee. La prima volta che ci ho giocato ho fatto in modo di avere un cane. Non lo dimenticherò mai, perché era il mio sogno. Qualche volta i personaggi litigano... C'è tutto nei Sims, è divertente e il tempo vola». Come tutti gli appassionati di videogame, anche Robert non vede difetti ai Sims. Può darsi che non ne abbia. A parte quelli comuni a tutte le attività virtuali. E chissà che, da noi, *The Sims* non possa diventare un laboratorio virtuale per costruire un'opposizione politica planetaria...

La città perfetta esiste. Su Internet

Tutti pazzi per «The Sims», un gioco senza effetti speciali né battaglie

gicamente era come ancora stare con lui, non perché non volessi accettare la realtà della sua morte. Credo di averla accettata perfettamente. Ma perché, alla fine, i Sims non sono solo un gioco, ma un modo per esprimere cosa c'è dentro di noi, tirare fuori le nostre

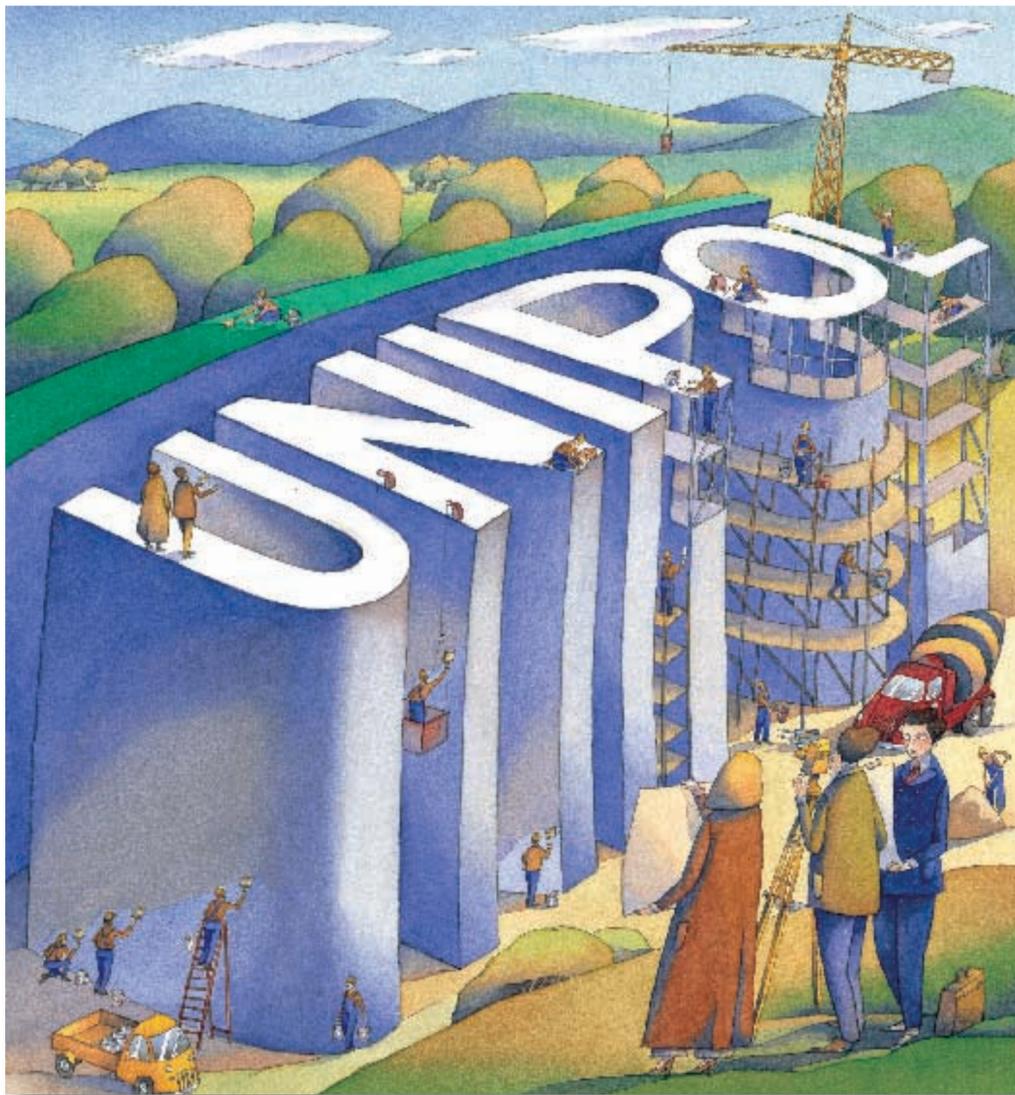
emozioni e le nostre crisi». La signora è convinta che questa forma di intrattenimento sia la più salutare fino ad ora inventata: «È incredibile, perché aiuta a capire la propria vita, perché scioglie e porta alla luce cose che nella vita vera si vogliono nascondere e ne

gare anche a noi stessi». Le aspettative che ora si stanno creando per il lancio in Rete del video game sono enormi. Un gioco che simula la realtà inserito in un mondo al quale in tanti tantissimi possono accedere vuole dire creare una forma di intratteni-

mento globale che non ha barriere e confini, perché basta cliccare sul software del programma e si entra nei Sims. I giornali americani hanno annunciato con enfasi l'approdo su internet (la rivista *Newsweek* gli ha riservato la storia di copertina).

Dopo l'11 settembre l'America è sempre di più nelle case del mondo e ora poterci entrare attraverso un gioco vuol dire incontrarsi virtualmente tutti insieme per costruire una casa, andare nella propria chiesa per pregare, eleggere il proprio presidente. Si potrebbero

Insieme alla gente che lavora, per costruire un futuro di sicurezza e solidarietà



Gruppo Assicurativo e Bancario



GRUPPO UNIPOL

Arriva sulla Rete la voce dell'Africa che non si rassegna

Toni Fontana

Per chi ama l'Africa e non si accontenta di un'immagine catastrofistica, irrimediabilmente condannata alla marginalità e alla sofferenza, la rete offre una nuova opportunità di conoscenza. Il sito www.africansocieties.org, nato da alcuni mesi per iniziativa del gruppo Cerfe (istituto di ricerca che opera in particolare ma non solo a sud del Sahara) e con il sostegno di Oscal (l'ufficio Onu che cura i rapporti con l'Africa ed i paesi in via di sviluppo) sta diventando un punto di riferimento per i tanti figli della «diaspora» africana che priva il continente delle sue migliori energie e per tutti coloro, intellettuali, diplomatici, dirigenti, che vogliono «dare visibilità ai luoghi della modernità africana» come ci spiega la caporedattrice Tana Worku Anglana.

L'idea di fondo che anima i promotori del sito è la critica all'«idea ben radicata che l'Africa nera sia un'area premoderna, ipertradizionale, rurale, assistita e disgraziata nella sua ingovernabilità e nella sua incapacità di gestire i pericoli e i rischi ambientali, economici e sociali» come spiega nel numero ora visibile nell'edicola on line Alfonso Alfonsi, vice-direttore del Cerfe e membro dello staff editoriale. I contenuti del sito sono rivolti «ad un pubblico colto di intellettuali, funzionari, ambasciatori, imprenditori» e particolare attenzione viene rivolta al popolo della diaspora, ai cervelli che hanno abbandonato il continente che African Societies invita (cortesemente) a ritornare descrivendo i segnali di ripresa e di fiducia che fioriscono nel continente. «Pochi sanno - spiega il direttore del sito Honoré Yao Assouman - che si sta sviluppando anche una cooperazione sud-sud, l'Africa sta creando nuove relazioni ad esempio con l'India e addirittura con la Cina». «African societies - prosegue Alfonsi - vuol mettere in luce quel che si muove, analizzare in profondo le tendenze. Non seguiamo la cronaca, ma ad esempio, partendo dalle recenti elezioni in Kenya potremmo ospitare interventi che spiegano quali sono i cambiamenti in atto in quel paese». Tra gli scritti più interessanti quello (apparso sul numero 2 della rivista) del sociologo olandese Abram de Swaan che propone una rilettura della tragedia del Ruanda e la raccolta curata da Tana Worku Anglana sull'ultimo numero dedicata ai maggiori pensatori del continente.