

Segue dalla prima

Verrebbe da chiedere: e le sembra che un ragazzino di 12 anni giri con 70 euro in tasca e si venga a comprare GTA San Andreas da solo? Inutile dirglielo: alzerebbe le spalle con indifferenza: «Sono in molti a chiedermelo, io gli spiego che ci sono un mare di altri giochi: corse di macchine, di moto, formula uno, non c'è bisogno di comprare proprio GTA...».

Fermiamoci a quel «non c'è bisogno», perché la storia è molto interessante. E mettiamola a fuoco. GTA sta per «Grand Theft Auto». San Andreas è la nuova release, ovvero l'ultima versione di GTA. Un bel cd argenteo di un gioco considerato il più bello mai apparso da anni per la Playstation. Un gioco sofisticato, che ti dà dei compiti, delle missioni, delle prove da superare, e lo devi fare in un tempo che per i più bravi sta attorno alle 100 ore di gioco. Ma è evidente, che nella realtà sono molte di più. Ed è un gioco sconsigliato ai minori di 18 anni perché è la migliore iniziazione a una vita criminale che mai sia apparsa su un video. Nel senso che tu giocatore sei un boss della malavita, che acquisti prestigio, autorevolezza, punti, e quant'altro, dimostrando di essere un buon organizzatore di racket, mazzette, facendo fuori nemici e poliziotti e concorrenti sparandogli in testa, circolando per una città virtuale con automobili da sogno, tutte rigorosamente rubate. Inoltre, hai una serie di svaghi. Uno di questi è ricaricarsi delle fatiche delinquenziali andando a prostitute.

Naturalmente non è così semplice, ho semplificato un po': le sfumature sono molte di più, e nella nuova versione del gioco ci sono ancora migliori possibilità di farsi largo nel mondo del crimine con tecniche sofi-

“ È il «Grand Theft Auto», il nuovo gioco cult dei ragazzini: 69 euro per la più grande iniziazione alla malavita mai apparsa su un video

«Clicca» e spara: lezioni di crimine alla Playstation

sticate.

Bene, per dirla brutalmente, questo gioco è forse il più diffuso gioco per Playstation tra i ragazzini che vanno dagli 11 ai 14 anni. Impossibile? Andate nelle stanze dei vostri figli ed è facile che lo troviate. Poi ripenserete a quella volta, di quel regalo, e vi tornerà in mente che quella strana sigla GTA, voleva dire proprio questo... Solo che, senza moralismi inutili, GTA è quanto di peggio ti possa capitare nelle mani se hai attorno ai 12 anni.

Ora so che gli accaniti giocatori diranno che la virtualità è una cosa e la realtà un'altra. Anzi, se passi la tua infanzia e la tua preadolescenza a riscuotere mazzette sulla consolle, è probabile, che non troverai per nulla attraente, da grande, di far parte di Mafia, Camorra e Sacra Corona Unita. E comunque quelli del cartello di Medellin la Playstation non ce l'hanno mai avuta. E qualcuno ti chiederà, accusatorio, come ha fatto con

me il negoziante: «Ma lei da bambino ai pirati non ci ha mai giocato?». Si ho giocato ai pirati, senza sapere cosa fossero i pirati. A quell'età i miei pirati erano pirati un po' così, genere un Carosello che vedevo da bambino («Capitano, lo posso torturare?»). Poi ho letto *L'Isola del Tesoro* e i pirati hanno preso un altro aspetto: terribili, feroci, cupi, imbottiti di rum, gente che ammazzava e vomitava per la febbre gialla. Ho pensato che nei miei giochi di undicenne ho fatto anche il cattivo. Ma che ero un cattivo con un'etica. All'origine della mia cattiveria c'era un sopruso, una sconfitta, un'ingiustizia. Convinto che dovevo capire qualcosa in più di GTA ho messo mano al joystick, con l'aiuto di un amico esperto.

Nel gioco io sono Carl Johnson, CJ per gli amici, arrivo in una città che sembra una Los Angeles virtuale, dopo cinque anni di esilio volontario a Liberty City. Ora nessuno mi rispetta più, mia madre è morta in circo-



stanze misteriose, e io mi devo rifare un nome, nel mondo della malavita. La mia fuga di cinque anni prima è stata vista come un atto di codardia da tutti i miei compagni di avventura: una quantità di pendagli da forca che non basterebbero cento maxi processi per metterli tutti dentro. E fin qui, siamo all'oscuro fascino del crimine. Solo che quello di GTA è un banale fascino del crimine, e per questo molto più effarato e insensato.

Chiedo alla mia guida se c'è un orrore originario che mi ha trasformato, o una ferita dell'anima mai rimarginata, qualcosa a cui devo tornare, seppur delinquendo, e che solo alla fine mi libererà da tutta questa

abiezione a cui sono costretto. Lui scrolla la testa. Niente di niente. «Schiaccia la x del joystick e fermati a un fast food, se no poi non hai la forza di ammazzare poliziotti e investire passanti». Un fast food? Certo, mi risponde competente: «E non mangiare troppo se no poi devi fermarti in palestra». Lo guardo come solo uno scemo può fare mentre cerca di procedere con un videogioco. Il risultato è che mi sono cappottato con una automobile, peggio che il test dell'Alce. «Esci, esci, e ruba quella macchina, adesso». Ma c'è uno sopra! «Ammazzalo, e prendila». Davvero? Chiedo come un demente che non ha i tempi di reazione giusti. «Se

lo ammazzi e prendi quella macchina sarai più considerato». Non vedo l'ora. «E poi sbrighati che dobbiamo andare in palestra». Dopo che l'ho ammazzato? «Hai mangiato troppo. Ti appesantisci, e può essere pericoloso».

Insomma combatto male, d'altronde il pollo fritto, si sa, che non è salutare. Va bene la palestra, ma che c'entrano i vestiti e il taglio di capelli? «È per essere alla moda, per apparire più bello, per piacere. Per il tuo ego». Per il mio ego? In vari colpi di pulsante che non saprei ripetere mi sono ritrovato tatuato dalla testa ai piedi, ho scelto un taglio corto, assai pratico, e messo una camicia sgargiante.

Ma il pollo fritto mi è rimasto sullo stomaco, perché tra una camicia e un tatuaggio ho dovuto ammazzare un bel po' di nemici e mettere sotto controllo due interi quartieri. Per il resto ho dovuto impraticarmi nella guida veloce, portando auto sempre più potenti, e ammazzando passanti, perché non è che ti puoi mettere a frenare come un automobilista qualunque, se sei CJ a GTA. Riguardo alle prostitute, il pollo fritto mi ritorna su, e non me la sono sentita.

Mentre faccio queste considerazioni, nel mio modo impacciato di giocare ho spappolato una vecchietta che attraversava la strada, con un'arma di non so che genere. Il mio amico mi guarda consolatorio, e ironico. «Non preoccuparti, è il sistema di puntamento che è troppo potente, in questa nuova versione almeno. Hai schiacciato il tasto R1, quando lo fai becca chiunque si trova davanti a te...».

Ma si possono anche ammazzare le vecchiette in questo gioco? Il ragazzo del negozio di videogiochi mi sorride brusco: «Perché? Non ci sono le vecchiette nelle città americane?». Come no, certo. Ma se le ammazzi il gioco ti toglierà punti no? «No se lei ammazza le vecchiette non guadagna punti, per controllare i quartieri non serve ammazzare le vecchiette. Ma non è influente per completare il gioco». Già, non è influente. Poi il venditore torna sulla difensiva: «In ogni caso gliel'ho già detto: io ai minorenni GTA non lo vendo. Siamo chiari».

Sarà chiaro, però ce l'hanno tutti. I genitori che se ne accorgono glielo tolgono. Altri vedono soltanto una grafica a tre dimensioni, e non si rendono conto. «Sì certo è violento. Però è il più bel gioco che esista»: aggiunge il venditore, fiero. Guardo il suo taglio di capelli, ormai me lo vedo come un taglio tipo GTA. Quando giocavo ai pirati sognavo di portare l'orecchino e la bandana in testa. Sulla bandana, di questi tempi, lasciamo perdere. L'orecchino ce l'hanno tutti. Esco dal negozio di videogiochi. Una vecchietta attraversa la strada. Nessun ragazzino da buoni sentimenti che la aiuti. Meglio così, con quello che gli tocca fare con GTA...

Roberto Cotroneo
rcotroneo@unita.it

Nel '92 fu vittima di un agguato ordinato da Riina, ma riuscì a scampare ai proiettili Mafia, attentato al questore Germanà I boss «risarciscono» un milione di euro

Sandra Amurri

Il Tribunale di Marsala condanna il gruppo di fuoco di Cosa Nostra composto da Matteo Messina Denaro, Leoluca Bagarella, Giuseppe Graviano, Diego Burzotta, e Totò Riina, in qualità di mandante, a risarcire l'allora dirigente della squadra mobile di Trapani, attuale Questore di Forlì e Cesena, Calogero Germanà e i suoi famigliari, della somma di un milione di euro (due miliardi delle vecchie lire), che verrà erogato dal Ministero dell'Interno, grazie alla legge del '99 sul «Fondo di rotazione per la solidarietà alle vittime dei reati di tipo mafioso». Soldi, che, in pratica, sono stati confiscati ai boss evitando così che siano le vittime ad impugnare il pignoramento dei beni. Una sentenza destinata a stabilire un precedente, per la prima volta, infatti, un tribunale riconosce, oltre al danno materiale e morale, quello esistenziale. Un attentato avvenuto sul lungomare di Mazzara del Vallo il 14 settembre del 1992, dopo quattro mesi dalla strage di Capaci e solo dopo due da quella di via D'Amelio, in cui alla ferocia di Cosa Nostra il vicequestore Germanà, Rino, per gli amici, aveva reagito, riuscendo a non farsi penetrare dalla paura, rispondendo con la sua pistola d'ordinanza, che, ad un certo punto, si era anche inceppata, al fuoco incrociato di proiettili sparati da fucili calibro 12 e da mitragliatori AK47-Kalashnikov. Con lui Cosa Nostra intendeva cancellare definitivamente la memoria storica della lotta alla mafia nel trapanese dove Germanà, conduceva indagini delicate anche a fianco del giudice Borsellino, come quella dell'aumento di capitale della Banca Sicula di proprietà della famiglia D'Alì, prima della cessione alla Comit. Investigatore di punta, dotato di un totale senso dello Stato che serviva senza mai cedere alla paura delle minacce che subiva, Germanà, dopo le stragi accelerò la sua attività fino a quel giorno in cui, mentre stava percorrendo il lungomare di Mazzara a bordo di una Panda, non è stato affiancato da una mac-

china di grossa cilindrata ed è iniziato l'inferno. Raggiunto da un proiettile all'orecchio, è sceso dall'auto, e, a piedi, rispondendo al fuoco, ha iniziato ad indietreggiare sulla spiaggia. Ma mentre i killer continuavano a sparare, Germanà teme che dei complici, possano arrivare via mare e colpirlo alle spalle, allora inizia a muoversi velocemente a zig e zag sulla sabbia voltandosi di tanto in tanto. È trascorso troppo tempo, i tiratori scelti, come Bagarella e il latitante Matteo Messina Denaro, decidono di rinunciare, anche perché un signore che ha assistito all'agghiacciante scena, è salito sul tetto della sua casa e abbracciando il fucile da caccia urla «aiuto, aiuto!». L'auto sfreccia via. Germanà tira un sospiro di sollievo ma l'auto torna e sparano di nuovo qualche colpo, poi si ode in lontananza l'urlo delle sirene, le volanti stanno arrivando: è finita. Cosa Nostra ha fallito. Rino Germanà è vivo. Sono attimi in cui gioia, paura, stordimento, si accavallano nella mente e attanagliano il cuore. C'è solo il tempo per una preghiera di ringraziamento per quello che ha tutto il sapore di un miracolo. Poi viene caricato su

un'auto assieme alla moglie e ai due figli: destinazione aeroporto alla volta di una località segreta. La sua vita, da quell'istante sarebbe stata un'altra. Lontano dagli odori e dai sapori della sua terra, dal calore degli affetti, dalla forza dei ricordi. Come delle piante, a cui sono state strappate le radici, Rino, Silvana, i figli, Mario e Gaia, di 12 e 10 anni, dall'oblio dell'aereo militare guardano, con occhi velati dalle lacrime, quel mare di Sicilia che si sta allontanando. Una sofferenza, che a dispetto delle ferite che rimarginano, sembra infinita e che il giudice, Alcamo, descrive bene nella motivazione della sentenza: «Dalla spietata e vendicativa azione di Cosa Nostra ne è derivata una perdurante situazione di timore, di inquietudine, di ansia e angoscia. Uno stato d'animo che non risparmia moglie e figli essendo legato all'acquisita coscienza del pericolo di nuove azioni criminali». Il dottore Germanà resta un bersaglio della mafia, come si legge a pag 249 della sentenza della Corte d'Assise di Trapani: «Germanà doveva essere per Cosa Nostra un uomo morto, anche nel tempo, dice il pentito Vincenzo Sinacori».

Finocchiaro, Ds: caso Catanzaro non diventi conflitto

ROMA «Dovremmo tutti ritenere necessario che il procedimento iniziato dalla procura di Catanzaro non diventi, ancora una volta, luogo di conflitto politico e istituzionale». Lo afferma Anna Finocchiaro, responsabile Giustizia della segreteria nazionale Ds. La città calabrese è teatro delle inchieste sul condizionamento dei processi alla mafia ad opera della politica.

«In questo senso - prosegue l'esponente diessina - non condivido né l'intervento del vicepresidente del Consiglio che si precipita a definire «una montatura» la vicenda né, ferma restando l'intangibilità delle competenze e dei poteri della Commissione Antimafia, la richiesta del suo presidente dell'invio degli atti di indagine da parte della Procura calabrese nella circostanza, delicatissima, che vede indagata la vice presidente della Commissione».

Secondo Anna Finocchiaro, un «ruolo decisivo dovrà avere, e mi pare che ci siano i segnali, il Consiglio Superiore della Magistratura: per garantire ai magistrati di Catanzaro - ha concluso la responsabile giustizia della Quercia - di lavorare in piena serenità e riservatezza così garantendo anche gli imputati, e per evitare linciaggi delle parti offese».



Stavate forse pensando di rifarlo?

tettofatto

Devi fare o rifare il tetto? Tettofatto è il marchio che firma la prima catena di specialisti del tetto che ti offre un servizio completo ed altamente qualificato. Preventivo trasparente, scelta dei materiali più idonei, posa in opera professionale e controllo di qualità sono gli elementi di successo del nostro lavoro. Sempre nel pieno rispetto dei tempi e dei costi preventivati e riducendo al minimo i disagi per voi e la vostra famiglia. Per questo, se stavate pensando di rifarlo o farlo da zero, non vi resta che affidarvi a Tettofatto.

TEMPI
E COSTI
GARANTITI

GARANZIA
SU PRODOTTO
E POSA

FINANZIAMENTO
A TASSO
0

RIMBORSO 41%
CON AGEVOLAZIONI
FISCALI

Servizio clienti
800-115577
dalle 9.00 alle 19.00

www.tettofatto.it