

La CLASSICA eseguita dai più grandi interpreti del nostro secolo

DINU LIPATTI

Oggi in edicola il cd con l'Unità a € 5,90 in più

18

sabato 11 novembre 2006

10 IN SCENA

La CLASSICA eseguita dai più grandi interpreti del nostro secolo

DINU LIPATTI

Oggi in edicola il cd con l'Unità a € 5,90 in più

R eplicanti

SATURDAY NIGHT LIVE VERSIONE TRICOLORE BEL FEGATO MISURARSI CON JOHN BELUSHI!

Era delirio, ed era geniale. Era televisione cattiva, caustica, feroce. Brutale, a tratti. Surreale, bizzarra. Il più grande di tutti, su quel palco, era ovviamente John Belushi: ve lo ricordate travestito da «ottico samurai»? Oppure nei panni di un'ape gigante? Poi c'erano Dan Aykroyd, Bill Murray, Steve Martin... e di lì passavano George Harrison, Frank Zappa, Paul Simon e tanti altri. Era (ed è) *Saturday Night Live*, che dal '75 va in onda sulla Nbc, che vanta innumerevoli imitazioni nel mondo (che mai hanno eguagliato l'originale), dalla cui



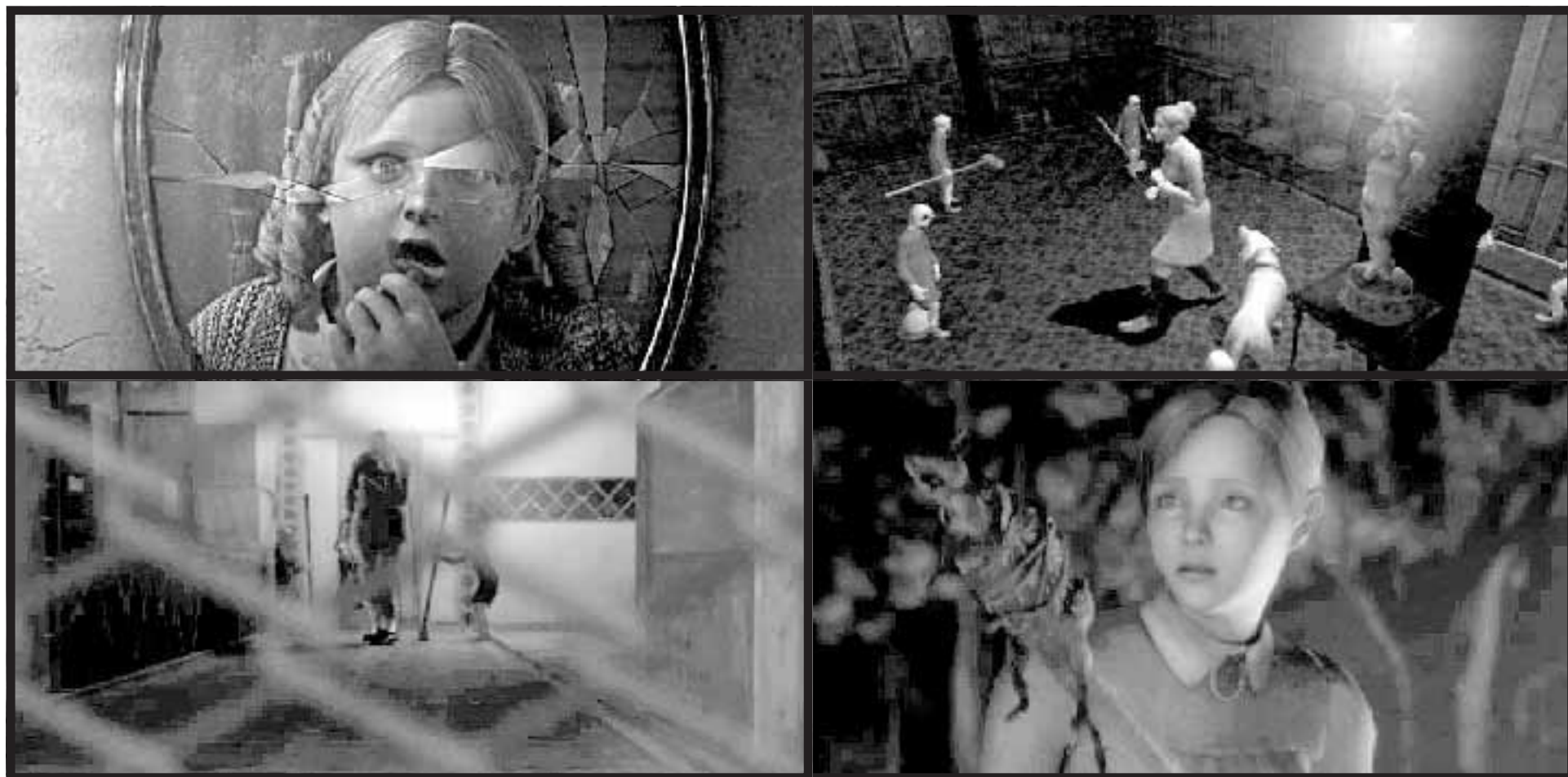
costola sono nati due capolavori come *Animal House* e *Blues Brothers*. Li in quello studio si fa e si è fatta satira con una ferocia che fa impallidire tutto ciò che noi oggi in Italia intendiamo per satira: Nixon, Ford, Carter, Reagan, Clinton, Bush, il potere e la televisione stessa, qui sono stati anarchicamente fatti a pezzi. Ora giunge notizia che Italia 1 ha acquistato i diritti di quel programma: si debutta stasera, con un cast fisso di attori comici per ora ignoti ai più, ed una celebrità a fare da «special guest», proprio sul modello americano. La prima puntata toccherà a Raul Bova, il numero musicale è lasciato alle Vibrazioni. L'hanno comprato, come fosse un format, come fosse *Affari tuoi*. Ovvio, non si può dire che sia sacrilegio toccare un programma che ha fatto della dissacrazione il suo motivo d'essere. Però siamo molto sospettosi: difficile credere nella replicabilità del delirio. E poi Belushi ci manca tanto.

Roberto Brunelli

VIDEOGAMES In questo, si gioca facendo ogni possibile male a una bimbetta. Il suo creatore dice che lo ha fatto per uno scopo buono. Sì, le sue tasche. Veltroni vuole bloccarlo, e con lui tanti altri. Ma la crudeltà corre su Internet, a poco prezzo...

di Andrea Barolini

Una vita spezzata a soli 19 anni. Quella di Jennifer, londinese. Il viso pulito, la corporatura esile, capelli biondi raccolti dietro la nuca e due occhi azzurri che svelano uno sguardo da vittima innocente. Una ragazza già segnata dalla vita, orfana di entrambi i genitori, morti in un tragico incidente. Che viene segregata in un maniero da un gruppo di bambine e sottoposta a sevizie di ogni tipo per giorni. Prima di essere sepolta viva in una bara di legno.



Immagini dal videogame «Rule of Rose», in basso a sinistra «Sim City»

Lasciate in video-pace la piccola Rose

Sembra l'ennesima cronaca agghiacciante di un fatto realmente accaduto. È invece il frutto dell'immaginazione di Yuya Takayama, professionista del videogame. È ideatore di *Rule of Rose*, gioco elettronico al limite tra l'horror e l'istigazione a delinquere, al quale il settimanale *Panorama* dedica questa settimana la sua copertina. Una «pièce elettronica» che ha fatto scandalo in Giappone, che forse sarà censurata negli Usa e contro la quale si sta già alzando un coro di critiche anche in Italia. Ieri il sindaco di Roma, Walter Veltroni, ha fatto sapere che si attiverà «presso tutte le sedi competenti» per impedire che il videogioco venga commercializzato nel nostro Paese. Gli fa eco il consigliere comunale del Campidoglio Fabio de Lillo di Forza Italia. Uno schieramento trasversale per fermare la distribuzione di *Rule of Rose*. Sarà dura, però: il gioco è già acquistabile via internet (costa circa 50 euro), presto sarà clonato e invaderà in breve anche il mercato clandestino. Il suo autore spiega candidamente: «Ho voluto dimostrare quanto i bambini possano essere terrificanti per gli adulti. Proprio per questo ho scelto di dare alla ferocia il volto di piccole adolescenti». E così, senza lasciare nulla o quasi all'immaginazione, il racconto si dipana in una spirale di violenza. Fisica e psicologica. Intra di continue ambiguità sessuali. Il gioco, ambientato negli anni 30, prende il via con una sorta di prologo, nel quale la protagonista incontra un bambino su un autobus, che le consegna un libro di fiabe manoscritto. Incuriosita, Jennifer lo segue fino ad un vecchio maniero

L'AFFARE Venduti 15 milioni di giochi Videogames, un mercato che corre come un treno

■ L'industria mondiale del videogame nel 2005 ha prodotto un giro d'affari poco inferiore ai 750 milioni di euro. Due terzi della cifra è rappresentata dal commercio dei software (i videogiochi veri e propri), il resto dalla vendita di hardware dedicato, principalmente le «console» necessarie per avviare i programmi. Le più diffuse sono la PlayStation prodotta dalla Sony, il GameCube della Nintendo e l'X-Box di Microsoft. In tutto, ogni anno, vengono venduti più di 15 milioni di videogiochi e quasi un milione e mezzo di «console». Il volume d'affari cresce del 17% all'anno; le vendite aumentano del 24%. I videogames costano tra i 7 e gli 80 euro e sono il primo mercato dell'entertainment in Italia: secondo i dati dell'Aesvi - l'associazione che riunisce i produttori del nostro Paese - la distribuzione di home video (dvd e videocassette) frutta circa 400 milioni di euro all'anno, quella di cd musicali meno di 300 milioni.



a. b.

L'ESPERTA Parla la psicologa D'Alessio «Orribile, ma attenzione il divieto è un incentivo»

■ Marisa D'Alessio, docente di psicologia dell'età evolutiva all'università La Sapienza di Roma, boccia senza appello i videogame violenti, come *Rule of Rose*: «L'esposizione alla violenza ha effetti su ogni fruitore. La violenza, poi, è parente della debolezza. E i bambini, che sono i più fragili, ne risentono fortemente. Non solo nell'età dell'adolescenza. Alcuni studi dimostrano che gli effetti permangono anche vent'anni dopo la fruizione». Può consolarci che questo videogame sarà vietato ai minori di 16 anni? «Invece lo comprenderanno tutti - ribatte la studiosa - il divieto è solo un incentivo alla curiosità». E allora dare scandalo è un ottimo volano pubblicitario. «Soprattutto se si fa leva sulla paura, che è l'emozione più immediata. Lavorare su altre pulsioni non è così semplice né così redditizio». Ma c'è chi parla di effetti catartici. «Gente compiacente». E di *Rule of Rose* vieterebbe la vendita. «Subito».



a. b.

SOCIETÀ Altissimo il tasso di pirateria Gioca un italiano su due Spesso senza pagare...

■ Maschio, ventottenne, appassionato di giochi sportivi, avventura e strategia. Attivo, curioso, esplorativo. Ama il divertimento e cerca stimoli e nuove sfide. È il profilo del «videogiocatore-tipo» delineato da un'indagine condotta dall'Aesvi, l'associazione che riunisce gli editori italiani di videogames. Dall'inchiesta emerge che quasi un italiano su due usa giochi elettronici, ma se si considerano solo i ragazzi tra 6 e 17 anni si arriva al 96%. La mania ha contagiato anche le donne (che rappresentano il 40% del totale dei fruitori). Rilevante è anche il dato sulla pirateria informatica: il 16% degli intervistati ammette di aver acquistato videogiochi pirata, il 21% di averli masterizzati o di averli scaricati da internet. Un'azione illegale piuttosto diffusa, nonostante quasi l'80% del campione sia consapevole di aver danneggiato gli inventori e i produttori di software.



a. b.

Mamme e papà, tocca ancora a voi

◆ Nel mondo i videogiochi sono praticati da almeno 130-145 milioni di persone di tutte le età. In Italia il numero oscilla tra i 4 e 5 milioni. E le cifre sono in costante crescita. Quanti milioni sono gli spettatori televisivi? Quante persone navigano? Quante migliaia di immagini violente entrano nelle nostre case? E che differenza c'è tra guardare e agire la violenza? Molti psicologi sono convinti che l'intera società del divertimento multimediale sia una «macchina per la desensibilizzazione sistematica dell'individuo». E desensibilizzazione è la parola che compare più spesso nei numerosi studi sugli effetti psicologici dei videogiochi: chi gioca con videogame violenti diventa meno sensibile alla violenza presente nel mondo reale. Questa «desensibilizzazione» può portare i giocatori ad essere più aggressivi, intolleranti e meno altruisti. Lo spettacolo della violenza, infine, annulla la fisicità e le conseguenze delle azioni altrui (e per spostamento, delle nostre). Comprensibile l'ansia dei genitori alle prese con la «fame» di televisione e di videogiochi dei figli. Ma, così come ci appare assurdo (e «anacronistico») eliminare l'apparecchio televisivo dalle nostre case, non è realistico neppure ripulirla dalle console. Così come la tv non può diventare la babysitter né l'educatrice dei ragazzi, neanche i videogame possono essere investiti di una funzione educativa. I genitori si rassegnino: sono loro gli educatori. L'uso del videogioco, come quello della tv, va condiviso e razionalizzato con i figli. Bisogna informarsi, parlare con loro. Fare i genitori, insomma. Proibire i videogiochi in generale sarebbe inutile: irrigidirsi sul divieto non ha significato e rischia solo di far diventare magico, ancora più ambito, l'oggetto proibito. Fondamentale è la funzione normativa della mamma e del papà: cosa è bene e cosa (e quanto) è male. Al limite proibire un videogioco ma permettere altri.

Stefania Scateni

Sevizie a sfondo sessuale. Ci sono altri giochi atroci che insegnano a massacrare i diversi Altri che educano ma...

immerso nella campagna inglese. Qui trova ad accoglierla i suoi aguzzini, che la coinvolgono in un intricato susseguirsi di rebus da risolvere, alla cui base c'è proprio la *Legge della Rosa*. Una sorta di codice inderogabilmente seguito dai bambini e pervaso da sottintesi sadici a sfondo sessuale che Jennifer deve affrontare per riuscire a scappare dal castello. L'atmosfera horror e il perverso indugiare

sulle forme della giovane condiscono il tutto in un cocktail agghiacciante. «Un ulteriore problema - sottolinea Mario Morcellini, preside della facoltà di Scienze della Comunicazione all'università La Sapienza di Roma - è costituito dall'immedesimazione che i videogiochi producono nei fruitori. Un vero e proprio annessamento nella storia». Il rischio di trovare potenziali emulazioni nel mare di «smanettoni» dei joystick è quindi molto alto. E gli esempi in questo senso non mancano: il più eclatante fu quello degli studenti-killer della scuola Columbine, negli Stati Uniti, che probabilmente trovarono nel violento videogame *Doom* l'ispirazione per la strage di cui si resero protagonisti. Ma la lista dei giochi elettronici (a dir poco) diseducativi è già lunga. Da *Canis canem edit*, che propone una scuola organizzata in caste in cui l'unico metodo per sopravvivere è picchiare i propri rivali, fino a *Postal*, il cui obiettivo è accaparrarsi un vero e proprio arsenale per fa-

Mario Morcellini avvisa che i videogiochi inducono grande immedesimazione Il rischio che scivolino nella realtà è alto...

re fuori chiunque capiti a tiro. La storia dei videogames fortunatamente non si ferma qui. Esistono numerosi giochi «virtuosi», capaci di stimolare la fantasia e le capacità di ragazzi e adulti. In *Sim City*, ad esempio, si assume la carica di sindaco di un'immaginaria città che, inizialmente, è solo un pezzo di terra. Sta al giocatore edificare le prime case, dotarle di energia elettri-

ca, fognie, acqua, costruire scuole, ospedali, ferrovie, metropolitane. E ascoltare perfino le proteste dei cittadini, fare in modo che il bilancio della città sia in attivo, sviluppare rapporti commerciali con altri sindaci. O ancora il più recente *Global Conflicts: Palestine*, videogioco danese distribuito da Serious Games Interactive, in cui ci si cala nei panni di un giornalista che intervista i protagonisti del conflitto arabo-israeliano. Imparando a cercare le notizie, a rimanere obiettivi e a conoscere i diversi punti di vista sulla questione. Insomma, nessuno vuole imporre bambole e soldatini. Ma la logica non può essere quella di insegnare le più feroci pulsioni umane per vendere ad ogni costo. Anna Serafini, presidente della Commissione bicamerale per l'infanzia, ha proposto un'autorità che vigili sui contenuti dei videogame. Basterà a far fronte alla rete globale di internet in cui si possono scaricare decine di giochi elettronici provenienti da ogni parte del mondo?