

INTERVISTA A MOLLEINDUSTRIA

# «ANCHE UN GIOCO PUÒ CAMBIARE IL MONDO»

**CESARE BUQUICCHIO**

cbuquicchio@unita.it

**D**ai fumetti alla narrativa, dal punk alla politica, dalle fanzines alle tv di strada. Poi, nel 2003, i passi di Paolo Pedercini hanno intrapreso la strada dei videogiochi e tutto è cambiato. Lui ha creato Molleindustria e il panorama dei giochi digitali si è aperto all'impegno politico. Ora i giochi di Molleindustria girano il mondo e Paolo fa lezioni nelle università americane e presenta i suoi lavori nei musei di tutta Europa.

**Età?**

Trent'anni ad ottobre.

**Il tuo rapporto con i videogiochi da bambino?**

«La mia infanzia è stata accompagnata da ZX Spectrum, Nintendo, Amiga e PC. Mi sono iscritto ad un istituto

tecnico con l'idea di diventare programmatore ma al secondo anno di superiori ho perso interesse verso l'informatica e smesso del tutto di giocare e mi sono dedicato ad altro. Allo sviluppo mi sono riavvicinato trasversalmente studiando design all'università. Ho ricominciato a giocare solo di recente, quando è esplosa la scena indipendente e il mio lavoro ha iniziato a richiederlo».

**È una attività che ti permette di vivere? Quanto guadagni?**

«No. I giochi sono disponibili gratuitamente, non ho sponsor o inserzioni pubblicitarie. Quello che guadagno dipende da lavori vagamente collegati come freelance o dall'insegnamento».

**Quando hai cominciato a pensare ai videogiochi come strumento di critica sociale e politica?**

«Nell'ultimo decennio i videogames hanno travalicato sempre più di fre-

## Svago e impegno

«Nel vero uomo è nascosto un fanciullo: il quale vuole giocare». Così scriveva Friedrich Nietzsche nel suo *Così parlò Zarathustra* (1885)

Giocare oggi vuol dire "videogiocare" ma non c'è solo l'aspetto ludico: dietro pixel e schermi 3D ci sono anche politica economia e impegno



Molleindustria/1: «Every day the same dream» un videogioco "esistenzialista"



Molleindustria/2: «Tubo Flex» gioca a fare il precario super-sfruttato



Molleindustria/3: «Faith Fighter» odio religioso e scontri tra i profeti per imparare un po' di tolleranza

## Gioca e viaggia

### Un'avventura con Leonardo nell'antica Milano

Un viaggio virtuale nella Milano del '400 in compagnia di un grande artista: Leonardo. Con questo progetto, la società Leonardo3 Srl ha vinto il «Premio videogame Milano», promosso dalla Camera di Commercio, con l'obiettivo di sostenere e promuovere le piccole e medie imprese del settore videoludico dell'area milanese.