

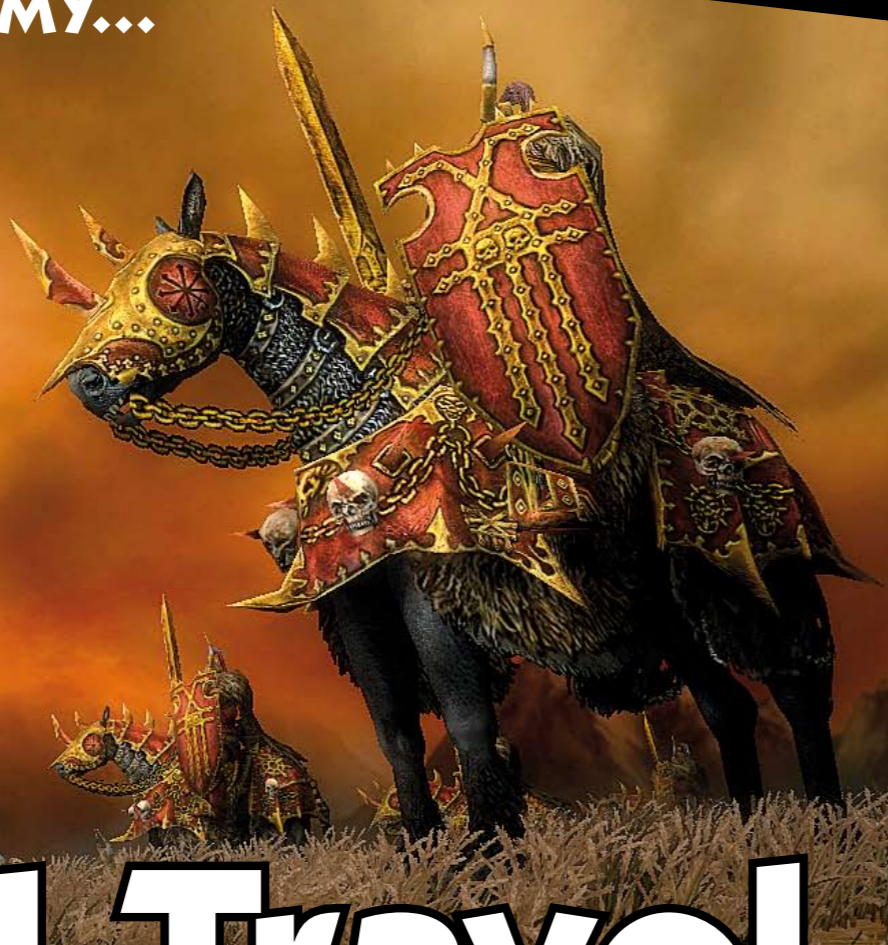


DON'T TOUCH MY...

New Fetishism in the Digital Era

I viaggi virtuali verso la salvezza

Virtual Travel



STEFANO GALLARINI
Outsider King

La "Filastrocca Impertinente" di Gianni Rodari, quella che comincia recitando: "Filastrocca Impertinente, chi sta zitto non dice niente...", termina con un assioma che suona così: "E chi non parte, in verità, in nessun posto arriverà.". Rodari aveva ragione, perché quella filastrocca ha insegnato ai bambini, e a me, che se nella vita non ci si muove sarà difficile arrivare dove si desidera. Bisogna sempre tentare. Ma c'è un altro modo per viaggiare, ed è lo stesso modo che Rodari ci suggerisce in ogni sua filastrocca, in ogni sua storia e in tutte le sue meravigliose liriche: la fantasia. E' con la fantasia che gli abitanti di Como, per colpa di un accento messo per errore, si sono ritrovati tutti chiusi in un comò, o che gli abitanti del L'ago di Garda, per colpa di un alunno distratto che ha voluto

mettere un apostrofo, si dovettero unire tutti per passare attraverso la cruna di un ago così importante da essere menzionato addirittura sull'atlante. Lui la chiamava la **Grammatica della Fantasia**. E' con quella grammatica che sono nato, e quel modo di viaggiare l'ho presto ritrovato in qualcosa che dagli anni '80 ha completamente rivoluzionato il nostro modo di viaggiare e di immaginare, il nostro modo di sognare e di vivere una, nessuna e centomila vite diverse: il videogioco. I videogiochi sono il nostro viaggio quotidiano, il nostro modo di evadere dalla realtà che ci circonda lasciandoci però il gusto di esserne i protagonisti. Ecco la differenza fra un bel film o un buon libro e un videogioco: i primi due ci fanno viaggiare e fantasticare ma ci costringono a un evolvere prestabilito che non dipende in alcun modo dalle nostre capacità, mentre il videogioco ci obbliga ad agire, a muoverci, a interagire: in due parole ci obbliga a "partire", come il buon e

geniale Rodari ci ha sempre insegnato. Per questo ho sempre sostenuto che i videogiochi facciano bene. Non lo affermo perché ne ho sempre parlato nelle riviste che scrivo, nelle trasmissioni televisive che conduco o in quelle radiofoniche, ma perché sono convinto che il videogioco sia un'utilissima panacea contro lo stress e contro la depressione, perché il fatto di viaggiare con la fantasia potendosi ritrovare virtualmente in ogni luogo e in ogni tempo è accompagnato anche dalla nostra individualità. Quando perdiamo l'autostima, quando ci sentiamo abbandonati, quando non ci sentiamo capiti per qualunque ragione, il videogioco ci viene incontro e ci sostiene. **Non siamo solo gli eroi virtuali di una storia fantastica, ma le sorti della storia dipendono da noi**, e ogni obiettivo raggiunto, ogni passo avanti verso la meta, fa parte di una piccola conquista personale che ci fa riacquistare quello che poco prima avevamo perduto. Questa è

la forza di un videogioco: il fatto di lasciare a noi la possibilità di riscattarci. Nella vita non sempre i nostri viaggi ci portano dove avremmo voluto, e non tutti i viaggi sono possibili: magari sogniamo di diventare grandi sportivi e non riusciamo a vincere nemmeno il torneo del condominio, sogniamo di essere pavidoli e irriducibili e non riusciamo mai a dire di no a nessuno. Insomma... viaggiamo con la fantasia e ci fermiamo lì, perché consapevoli che non abbiamo le carte in regola per coronare quel sogno. Se siamo bravi e godiamo di autostima ce ne faremo una ragione, altrimenti la vivremo come una sconfitta, subendone le dovute conseguenze.

E' in questo che il videogioco ha un'altra forza che pochi sanno vedere: il successo finale.

Nella nostra esperienza virtuale la frustrazione di non riuscire ad arrivare alla conclusione e di conseguenza al successo dipende esclusivamente dalla nostra voglia, dal tempo che de-

auto da brivido, guerrieri o avventurieri perché ritengono che il nostro sia solo tempo perso, ma se solo capissero che in realtà quello che stiamo intraprendendo è il nostro viaggio verso la salvezza e la serenità allora cambierebbero subito idea e ci strapperebbero di mano i comandi.

Quando si entra in un videogame si può viaggiare in terre fantastiche, guidando un enorme mobile suit, un bolide da corsa o un cavallo alato, prendendoci una vacanza da noi stessi



dichiamo al videogioco, dalla nostra insistenza, ma sappiamo perfettamente che se stiamo lì, se proviamo, se insistiamo, il successo arriva sicuramente; contrariamente alla vita reale dove i fattori che influiscono negativamente al raggiungimento dell'obiettivo sono talmente tanti e imprevedibili che spesso non basta la costanza per riuscire, e questo è spesso motivo di frustrazione e di insoddisfazione, tant'è che col tempo ci disilludiamo e molliamo il colpo.

Col videogioco no. Se molliamo il colpo è solo perché sappiamo che potremmo riprendere il discorso in un altro momento e portare a termine serenamente il nostro obiettivo. Ma non abbiamo dato forfait, non ci disilludiamo perché sappiamo che la meta è sicuramente raggiungibile: presto o tardi che sia. Molte mogli, fidanzate, mamme, non vedono di buon occhio il nostro impegno davanti a un computer o una consolle alle prese con mostri,





Xbox cup

A proposito di viaggi reali e viaggi virtuali si è svolta a giugno una curiosa presentazione firmata Microsoft relativa a Xbox Cup.

Durante lo svolgimento dei Mondiali, infatti, si poteva partecipare a una sfida giocata su **Xbox 360** di **Fifa World Cup Germany 2006**. Il vincitore ha potuto portare un amico a Berlino a sostenere l'Italia. L'iniziativa ha coinvolto moltissimi Paesi del mondo, e ognuno ha portato a Berlino il suo rappresentante. Per presentare tutto questo il 17 giugno sono stati convocati nello stadio di San Siro una trentina di giornalisti del settore videoludico, fra i quali il sottoscritto, che hanno dovuto cimentarsi in campo in alcune prove. Per me, che non ho mai calcciato una palla in vita mia, è stato uno spasso, e anche una bellissima occasione di vedere San Siro dal punto di vista dei giocatori. Per chi invece ha assistito alle mie performance è stato uno spasso ancora maggiore che potrei definire "clownesco".

Abbiamo dovuto parare, tirare in porta, dribblare, correre e, ovviamente, giocare con l'Xbox 360.

Non so come abbia fatto, ma sono arrivato terzo. Probabilmente hanno aggiunto al punteggio un premio per l'anzianità. Anche invecchiare, dunque, ha i suoi pregi.

