

L'approfondimento



Matteo Bittanti
Ricercatore alla Stanford University, insegna «Game Studies» al California College of the Arts. Ha scritto e curato libri e saggi sui videogiochi, in italiano e in inglese, e dirige il sito videoludica.com. I suoi contributi «non accademici» appaiono regolarmente su vari mensili. Il suo sito: www.mattscape.com



La rivista Bilan rivela che in Svizzera il mercato dei videogames ha ormai superato il cinema: oltre 420 milioni di cifra d'affari, e una crescita annua che tocca il 40%

Subito dopo il lancio, GTA IV ha venduto 6 milioni di copie nel mondo, battendo il primato d'incassi assoluto stabilito dall'ultimo film della trilogia Pirati dei Caraibi

Chi ha paura di Grand Theft Auto IV?

Videogiochi violenti e società: a colloquio con il ricercatore Matteo Bittanti

Con vendite per mezzo miliardo di dollari in una sola settimana, il nuovo titolo della Rockstar Games ha battuto ogni record e suscitato feroci polemiche: abbiamo chiesto a un esperto quanto siano giustificate

A CURA DI OLIVER BROGGINI

L'INTERVISTA

Prof. Bittanti, cominciamo dall'«abc»: che cosa è GTA IV? Il nome del gioco suggerisce l'esistenza di una serie...

«Per usare un'analogia cinematografica, si potrebbe dire che Grand Theft Auto sta ai videogiochi come la serie del Padrino sta al cinema. Entrambi ci trasportano in un mondo corrotto, violento e amorale, i bassifondi putridi del crimine organizzato. Il primo episodio - creato dal team di sviluppo scozzese DMA Design (in seguito, Rockstar North) capitano da Dave Jones - risale al 1997. A oggi sono stati prodotti nove episodi "canonici" e due dischi di espansione. La serie ha venduto circa 70 milioni di copie, stando ai dati forniti dall'editore Take Two Interactive».

L'enciclopedia online Wikipedia mi dice che è un gioco in stile sandbox: che cosa significa?

«Il termine *sandbox*, letteralmente traducibile come "scatola della sabbia" - il riferimento è a quello spazio presente in molti parchi giochi, si pensi ad esempio al personaggio di Pig-Pen nei Peanuts - viene applicato ai videogame per definire una modalità di fruizione aperta, libera, non-lineare. Un'esperienza ludica costruita con questo stile consente all'utente di sperimentare le meccaniche del gioco, trasgredendo o ignorando gli obiettivi espliciti e predefiniti. Spesso il termine viene usato come sinonimo di "genere": si tratta, semmai, di una descrizione meta-generica che si riferisce a marche di stile più che ai contenuti veri e propri. Si noti che dinamiche *sandbox* possono coesistere accanto a percorsi lineari: è il caso dei videogiochi della serie di Grand Theft Auto che, non a caso, sono considerati tra i primi e migliori esempi di *sandbox games*».

Fin qui non abbiamo ancora parlato delle polemiche: mi spiega se è vero che siamo davanti al «videogioco più violento di sempre», come ho letto nei titoli di tanti giornali?

«Direi proprio di no; si tratta delle solite esagerazioni grottesche e sensazionalistiche dei mass media. La genericità delle accuse mi fa pensare che nessuno degli in-

quisitori abbia giocato veramente a GTA IV ma si sia limitato a visionare qualche trailer. Non sarebbe la prima volta: l'incredibile crociata politica e polemica contro *Rule of Rose* in Italia ha fatto scuola».

Nell'intervista che lei rilasciò a questo giornale, un anno fa, lei spiegava che si, alcuni videogame «promuovono la violenza finzionale, la distruzione e il nichilismo», ma che ciò avviene nel contesto di una simulazione, «che ha luogo in un contesto puramente illusorio». Conferma?

«Confermo su tutta la linea». **Io però mi metto nei panni del genitore un po' caricaturale che sembra emergere da alcuni resoconti dai media: cosa mi risponde se le dico che mio figlio 13enne passa i suoi pomeriggi con Niko Bellic, e che per questo io temo di vederlo presto gettare sassi alle auto da un cavalcavia?**

«In primo luogo, GTA IV si rivolge a un pubblico adulto e maggiorenni, come si evince chiaramente dall'indicazione PEGI sulla copertina e sul retrocopertina. Ovviamente, se un genitore ritiene che il figlio tredicenne sia sufficientemente maturo per comprendere il portato satirico dell'opera, va benissimo: si tratta appunto di indicazioni al consumo, non di prescrizioni. Sarebbe utile, tuttavia, che certi videogiochi venissero fruiti in modo intelligente. Il videogame non è una babysitter elettronica, ma una forma d'arte che si rivolge a pubblici differenziati. Un adulto dovrebbe svolgere la funzione di mentore e di guida nei confronti dei propri figli, contestualizzando alcuni aspetti grotteschi o "eccessivi" di alcuni testi particolarmente pregni di significati. I videogame non sono differenti dal cinema, dalla televisione o dalla letteratura: in tutti i casi, un approccio critico e maturo è fondamentale per evitare corto-circuiti epistemologici».

E se questa supervisione è assente?
«Il presunto effetto "transfer" - la teoria secondo la quale la ripetizione di atti violenti in un contesto di simulazione provocherebbe alienazione, narcosi e desensibilizzazione in soggetti facilmente influenzabili, al punto da spingerli a ripetere atti analoghi nel "mondo reale" - è stato più volte smentito sul campo. Inoltre, dovrebbe far riflettere il fatto che nelle nazioni tecnologicamente più avanzate il consumo sempre più intenso di videogiochi sia accompagnato da un calo generalizzato

della violenza giovanile. A questo proposito, consiglio la lettura dell'ottimo saggio *Grand Theft Childhood* (2008) di Lawrence Kutner e Cheryl Olson, che porta in primo piano le profonde contraddizioni sottese all'isteria mediatica di questi giorni».

Mi sembra chiaro come lei non attribuisca ai videogiochi il potere di traviare le coscienze. È però vero che la raffinatezza tecnica sempre maggiore e il coinvolgimento diretto del fruitore sono una miscela molto potente: non a caso, le polemiche sui videogiochi violenti hanno vissuto un salto di qualità più o meno da un decennio, con lo sviluppo della grafica tridimensionale...

«Mi chiedo allora perché l'opinione pubblica si dimostri apatica e indifferente di fronte a opere decisamente ambigue come i film di Eli Roth e Rob Zombie - o persino *Funny Games* di Michael Haneke - o a romanzi come *American Psycho* di Bret Easton Ellis o *Zombie* di Joyce Carol Oates, reperibili facilmente in qualunque bookstore o mediastore. L'idea che l'interattività renda il videogame più "pericoloso" di altri media è un'altra leggenda metropolitana priva di alcun riscontro scientifico. La storia dei media insegna che ogni nuova tecnologia e ogni nuova forma di comunicazione vengono inizialmente demonizzate e ostracizzate. È successo al romanzo, ai fumetti, al cinema, alla musica rock e succederà ai media che emergeranno nei prossimi anni. Niente di nuovo».

Venendo ai fatti di cronaca segnati da un (presunto) legame con la «dipendenza da videogames» - sono celebri i livelli dello sparattutto *Doom* di segnati da uno dei killer del Liceo Columbine -, lei aveva spiegato su queste colonne che, al massimo, le opere videoludiche possono essere «cornice estetica», ma mai causa diretta dell'agire criminale. Può chiarire?

«Nel 1774, Johann Wolfgang von Goethe dà alle stampe *I dolori del giovane Werther*. Il romanzo riscuote un enorme successo di critica e pubblico. Uno degli effetti inaspettati è un fenomeno noto come "Werther-Fieber" (La febbre di Werther), espressione che indica la tendenza di migliaia di giovani a imitare nell'aspetto e negli atteggiamenti il protagonista del romanzo. In certi casi, l'atteggiamento mimetico raggiunge livelli estremi: alcuni giungono al punto di togliersi la vita - stando alle statistiche, si parla di oltre 2.000 suicidi in tutta Europa, per quanto la cifra sia difficile da verificare. Il punto è che il romanzo non ha causato i suicidi di massa. Il testo di Goethe ha fornito, semmai, una cornice narrativa - un'estetica - a un atto estre-



PERICOLO PUBBLICO O OPERA D'ARTE? In alto, un fotogramma di Niko Bellic; qui sopra, particolare di Liberty City, una ricostruzione urbana digitale che fissa nuovi livelli di eccellenza tecnica.

mo, già pianificato da individui psicologicamente instabili. Nessun legame causale, ma, semmai, correlazione. Inoltre, il fatto che una persona che ha deciso di adottare una soluzione definitiva per risolvere un problema temporaneo si ispiri a Werther, non compromette il valore o la moralità dell'opera stessa. La Bibbia è una delle opere letterarie più violente di tutti i tempi: dovremmo dunque concludere che la violenza che caratterizza da sempre la storia dell'umanità sia direttamente riconducibile all'enorme popolarità di questo testo?».

Le cifre legate al lancio di GTA IV sono sbalorditive: solo nella prima settimana, il volume delle vendite ammonta a mezzo miliardo di dollari. Come spiegare che un prodotto tanto estremo nel suo messaggio riscuota un simile successo?

«Personalmente non ritengo che il "messaggio" di Grand Theft Auto IV sia particolarmente estremo. È un artefatto della popular culture, come *Il Padrino* di Coppola, *Pulp Fiction* o *The Sopranos*. Al pari di questi testi, il videogame di Rockstar Games esplora temi controversi in modo intelligente e sofisticato. È un'opera per adulti che viene discussa in modo per lo più infantile».

In conclusione: provi a spiegare a un «apocalittico» perché non dobbiamo considerare GTA IV un pericolo pubblico, o una spietata operazione di mercato compiuta a danno dei suoi giovani acquirenti.
«Ho qualche difficoltà a comprendere il senso di un'espressio-

ne come "spietata operazione di mercato". Un gruppo di designer di grande talento ha creato un mondo finzionale segnato dalla criminalità e dalla corruzione. Spetta al giocatore esplorare questo contesto nei modi che ritiene più adeguati. Non c'è nulla di spietato. Nel corso della storia, migliaia di artisti hanno utilizzato gli strumenti a propria disposizione per mettere in scena temi analoghi. Il baccano mediatico intorno a Grand Theft Auto IV ha dell'incredibile e attesta la profonda impreparazione di una parte della società nei confronti del videogame».

In che senso?

«L'enfasi, come sempre, è sugli aspetti meno interessanti del testo. Dove sono le analisi sull'architettura virtuale, sulle forme di rappresentazione urbana? Dove sono i commenti sugli aspetti di satira e critica sociale al sistema dell'informazione? Sugli scambi tra cinema, televisione e videogame? Perché nessun giornalista menziona la "Statua della Felicità" di Liberty City? La forza di GTA IV non sta nella simulazione dell'atto estremo, ma nella costruzione di un mondo credibile e pulsante, specchio riflettente e deformante della nostra realtà. La superficialità con cui i mass media trattano i videogiochi è deplorabile. Questo è il vero scandalo».

LA TRAMA DI GTA IV

Niko Bellic è la guida lungo le strade digitali di Liberty City

Il protagonista di GTA IV - ovvero, colui che il giocatore si trova ad impersonare - è Niko Bellic (nella foto); un veterano della Guerra di Jugoslavia che, dopo alcune peregrinazioni decide di raggiungere oltre Atlantico il cugino Roman, per cercare la sua versione del «sogno americano».



Arrivato a Liberty City - una versione digitale, rivettata e corretta, di New York - Niko scopre tuttavia che il cugino non ha decisamente esagerato nei suoi racconti via e-mail, in cui descriveva una vita di lussi e stravizi degna di una rockstar. Costretti a cercare una via verso l'alto partendo da zero, i due cugini si incontrano (e scontrano) con una lunga serie di personaggi più o meno raccomandabili, mentre - con il dipanarsi della storia - emergono le vere motivazioni che hanno spinto Niko a recarsi in America.

* «Vedi ad esempio la pagina internet <http://www.flickr.com/photos/matthewj/sets/72157604988911230/>.