

IL GIOCO RIVOLUZIONARIO

Pokemon Go: mai un videogioco è stato così reale

CULTURA

19_07_2016



Nelle ultime settimane il mondo digitale ha subito un'evoluzione palese che porterà a risultati eccezionale. Il tutto grazie a un'applicazione che promette di ribaltare le dinamiche di *gaming* costruite finora e lancia la realtà virtuale verso spazi molto più prossimi alla nostra fruizione. Fino adesso, infatti, la vera e propria virtual-reality non è cosa che si ha tra le mani con facilità: i visori di nuova generazione - Play Station ne

metterà in vendita uno per la propria piattaforma a settembre - sono ancora inserimento nel mercato. Soprattutto, sono ancora strumenti a sé stanti, con una propria unica funzione.

Con Pokemon Go, invece, basta un semplice smartphone per accedere a una nuova realtà. Pokemon go è un applicazione che fa pressione sull'“effetto nostalgia” della generazione degli anni 90 portando a nuova vita i piccoli mostriciattoli che vivono dentro le pokeball, tra lotte per guadagnarsi il titolo di miglior allenatore di Pokemon del mondo. Mischiando realtà virtuale e realtà “analogica”, il giocatore - la cui posizione sarà tracciata tramite il GPS del dispositivo Android o iOS - dovrà stare attento a scovare i pokemon nelle sue immediate vicinanze. Si possono trovare in casa, nel parco giochi del quartiere, in piscina, ovunque. Il mondo è stato inondato di pokemon e il giocatore dovrà girare fisicamente per il mondo alla scoperta di tutte le specie possibili.

Così dicendo, però, mancherebbe la vera finalità del gioco: ogni allenatore, appunto, “allenerà” i propri Pokemon per scontrarsi con allenatori di altre palestre, presenti nelle località più “importanti” della zona - dove vivo io, ad esempio, all'esterno delle due chiese del circondario -. Guadagnare il titolo di Capopalestra, infatti, permetterà di ricevere bonus e vantaggi per l'allenatore e aumenterà il valore della propria squadra. Sono infatti tre le squadre in cui si divide Pokemon Go: la squadra Istinto (il cui colore distintivo è il giallo), la squadra Saggezza (che è blu) e la squadra Coraggio (rossa). Tutti gli allenatori del mondo che entreranno a far parte di una di queste tre realtà sfideranno le squadre rivali per il predominio di una palestra. Come? In una lotta tra Pokemon, ovviamente.

Gli effetti “sociali” di questo gioco - nonostante in Italia esso sia formalmente attivo da venerdì 15 luglio, benché gli *escamotage* per approfittare di server stranieri per anticiparne la fruizione non mancassero - iniziano a farsi sentire. I videogiocatori non sono più sedentari bensì escono di casa alla ricerca di nuovi Pokemon. La divisione in squadre fa sì che persone dello stesso team si conoscano e formino vere e proprie squadre di difesa della palestre (dove non è necessaria la stabile presenza del giocatore, ma quella di un pokemon che lo stesso decide di lasciare). Insomma, nell'unione di realtà analogica e realtà digitale, l'effetto sociale del videogioco esibisce una serie di felici conseguenze.

Non mancano tuttavia i problemi. La presenza di Koffing - un pokemon che emana gas velenoso - all'interno del museo dell'olocausto di **Washington** ha generato indignazione presso molti dei visitatori, ad esempio. È anche vero che però i più furbi stanno sviluppando un vero e proprio business grazie a Pokemon Go. Come **Bahri Takyuz**

che con il suo taxi organizza tour per Londra passando tra palestre e Pokestop - luoghi storici dove il giocatore può fermarsi per rifornire lo zaino di oggetti utili alla "caccia" -. Insomma, nessun videogioco ha mai avuto un impatto così significativo nella realtà "analogica". Per questa ragione, non sarà soltanto una moda passeggera.