

**I NUOVI  
VIDEOGIOCHI**

# VINCE CHI SEPELLISCE VIVA LA BAMBINA

VIAGGIO  
TRA GLI ORRORI  
DEL DIVERTIMENTO  
ELETTRONICO



ESCLUSIVO PANORAMA HA PROVATO IN ANTEPRIMA LO SCANDALOSO «RULE OF ROSE»

## A scuola di **ferocia** con i vi

### PERCHÉ

Panorama è venuto in possesso di un videogame sconvolgente che tra pochi giorni sarà messo in commercio in Italia. Un gioco costruito sulla perversione e la violenza che ha come protagonisti i bambini. Definirlo agghiacciante è poco. Proprio per questo Panorama ha deciso di parlarne e di presentarlo in tutta la sua orribile evidenza: per lanciare un allarme, per gridare ad alta voce che il problema della tutela dei minorenni (e quindi dei nostri figli) non può più essere ignorato.

### JENNIFER, LA VITTIMA INNOCENTE

Jennifer è la protagonista del videogame «Rule of Rose». Nel gioco subisce violenze fisiche e psicologiche ben oltre il limite della morale da parte delle bambine e dai mostri che vivono nel casolare in cui viene segregata.

## deogame

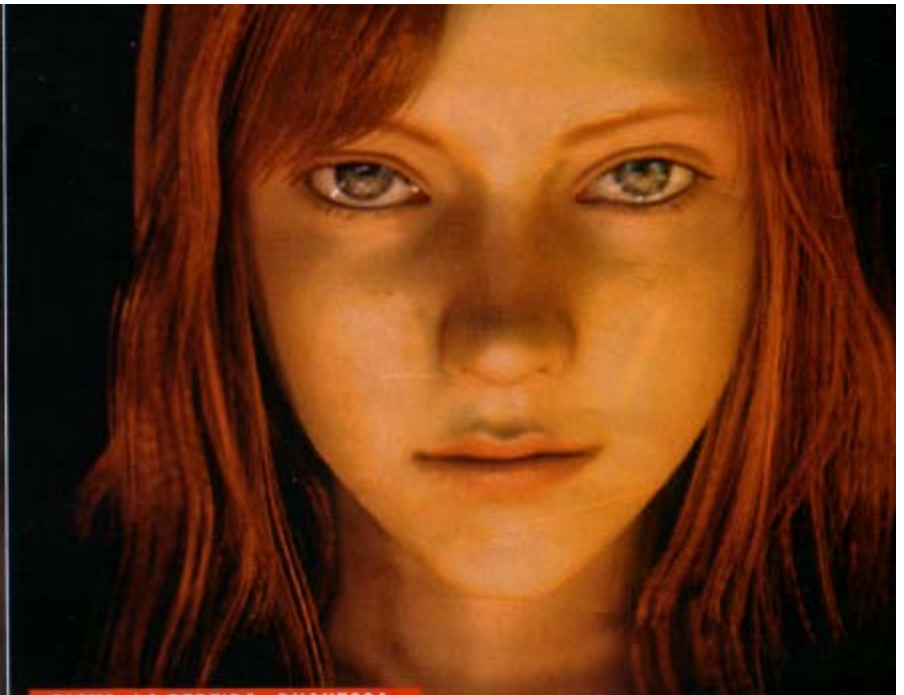
Una bambina viene sepolta viva dopo violenze psicosessuali e fisiche di ogni genere. I suoi aguzzini? Altre bambine, cattive, molto cattive. È la trama di un titolo horror che sta per arrivare. Ma è solo l'ultimo di un filone basato sulla violenza e il sadismo.

■ di GUIDO CASTELLANO

**J**ennifer ha il respiro affannoso. Ha paura mentre sente il rumore dei chiodi che entrano nel legno. L'hanno chiusa dentro una bara, ma lei è sveglia e in grado di capire che qualcuno vuole seppellirla viva. Jennifer prova a chiedere aiuto, ma in risposta riceve solo risatine isteriche e terrificanti. Si muove e si graffia le ginocchia, ma i carcerieri continuano impietosi. E mentre il cuore batte sempre più forte, tra una tavola e l'altra del rudimentale feretro riesce a vedere chi sono i suoi aguzzini: non uomini, ma bambine come lei. Anzi non proprio: loro sono cattive, molto cattive.

**Quello che, nella migliore delle ipotesi, potrebbe sembrare un film dell'orrore è invece un videogioco** che il 24 novembre arriverà nelle console di migliaia di italiani, ragazzini e non. Una premessa: la grafica è così terribilmente realistica che ha indotto più di una volta a spegnere la Playstation anche il cronista di *Panorama* che ha avuto questo dischetto in anteprima dal Giappone. Si intitola *Rule of Rose* e sarà vietato ai minori di 16 anni anche se ogni singolo fotogramma trasuda perversione. Le inquadrature della bambina nella bara, per esempio, sono riprese dalla parte dei piedi, con la telecamera che volutamente indugia sulle forme ancora acerbe di Jennifer e la gonnellina che proprio non riesce a stare al suo posto.

Quel che lascia interdetti è il concetto che sta alla base di questo nuo- ►



**DIANA, LA PERFIDA «DUCHESSA»**

Diana è una delle leader negative delle bambine che popolano la casa. Si fa chiamare la Duchessa ed è maligna, vendicativa, sadica e con tendenze omosessuali.



**MEG, LA SADICA «CONTESSA»**

Meg è la classica ragazzina occhialuta appassionata di libri. Si fa chiamare la Contessa. Sebbene sia molto istruita, è caparbia e sadica e si fa dominare da Diana.

## STORIA DI COPERTINA

► vo stile horror: impaurire il videogiocatore non con mostri alieni ma costringendolo ad assistere a qualcosa che non avrebbero mai pensato di vedere. Un qualcosa che è fuori dal comune e che, proprio per questo, spaventa almeno quanto stupisce. Un gioco che stuzzica l'orco che potrebbe risiedere in chi ha il joypad in mano.

È questo che allibisce. Ogni scena è pervasa da sottintesi omosessuali e sadici a cui non si è preparati, visto che i protagonisti non sono adulti ma ragazzine. Jennifer è stata attirata in un orfanotrofio, solo all'apparenza disabitato, lugubre e scricchiolante, alla periferia di una grigia e umida Londra del 1930. Unico personaggio positivo e minimamente rassicurante è il suo grosso e adorato cane marrone. Che Jennifer, quasi subito, trova incastrato e appeso al soffitto di una stanza fatiscente.

**Per salvarlo e per uscire da lì deve sottomettersi alle padrone di casa: perfide bambine** che sottopongono Jennifer a ogni sorta di umiliazioni psicologiche e fisiche. Una specie di iniziazione che deve subire per entrare a far parte di quella che loro chiamano «l'aristocrazia». Un mondo dove l'unica regola è quella della Rosa, da cui il titolo *Rule of Rose*. Una metafora della vita per cui, se si vuole il successo e arrivare al cuore del fiore, ossia diventare il capo, bisogna compiere un viaggio arduo fatto di pericoli e sofferenze, le spine fitte e aguzze. E soprattutto, sottomettere tutte le rivali, che ostacolano il cammino.

Jennifer viene coinvolta in un susseguirsi di scene indigeste, al limite della perversione. Per liberarsi di un mostriattolo che le si aggrappa al seno è costretta a ucciderlo a colpi di forchetta. In un'altra situazione due fanciulline si tengono per mano e si dicono dolcemente: «Principessa, ti ho salvata, in cambio dammi un bacio» (e non sulla guancia, ndr). In una toi- ►



### CHIODI NELLA BARA

In una drammatica scena del gioco, le perfide bambine della casa che dicono di far parte di quella che loro chiamano «l'aristocrazia» tramortiscono Jennifer e la seppelliscono viva.

## Ma la Sony si dissocia

**Produce il gioco in Giappone, però in Europa non lo distribuirà**

«In un'ottica di piena tutela e garanzia del consumatore, Sony Computer Entertainment ha scelto, a livello europeo e quindi italiano, di dissociarsi completamente dal videogioco *Rule of Rose* e di non distribuirlo sul territorio di competenza.

Probabilmente» ha detto a *Panorama* Corrado Buonanno, presidente e amministratore delegato della Sony Computer Entertainment Italia, «il comune senso del pudore in Giappone è diverso da quello europeo e quindi la nostra divisione nipponica non ha ritenuto di dover bloccare la produzione e distribuzione del titolo all'interno del proprio mercato.

Dal nostro punto di vista, invece, per il contenuto che lo caratterizza il titolo è inadatto al pubblico italiano ed europeo. Per questo abbiamo deciso di tutelare i nostri utenti e di non procedere alla commercializzazione del videogioco».

## STORIA DI COPERTINA



### IL BACIO PROIBITO

**Nella sequenza di immagini Diana succhia il dito di Meg in ginocchio ai suoi piedi in una toilette.**

logo preferisce la scazzottata. Tra una lezione e l'altra si diletta con fiale puzzolenti e petardi, a scassinare ▶

► lette una ragazzina in ginocchio lecca un dito all'amica seduta sul wc. Mentre un'altra si alza la gonna in piedi su una sorta di altare davanti a tutte le altre compagne.

In *Rule of Rose* più di uno sono i personaggi adulti piegati alla malignità vendicativa delle bambine. C'è il servo, grande, grosso e ansimante, che insegue e aggredisce Jennifer per volere delle aristocratiche; il terrificante insegnante che si ritrova legato da funi in un capannone con un cervello ormai privo di cellule e neuroni; e la povera cameriera che muore dopo una scena atroce per mano di tanti piccoli esseri demoniaci. Mentre Jennifer viene calpestata in viso da piedi sporchi, costretta al contatto ravvicinato con topi, insetti e piccoli mostriacci, o infradiciata e derisa.

Fotogrammi da un videogame che in Giappone ha fatto scandalo, ma che viene venduto in migliaia di copie. Il titolo, sviluppato da una software house nipponica che si chiama Punchline, in Giappone è stato prodotto e distribuito dalla Sony. Il colosso dell'elettronica in Europa e in America, però, non promuoverà il gioco da cui, tra l'altro, prende le distanze (vedere il riquadro in alto). Ma per tutti i genitori questo ha poca importanza: perché volenti o nolenti *Rule of Rose* arriverà forse anche in casa loro, distribuito da un'altra etichetta: la 505 Games.

«Rule of Rose» riapre l'annoso dibattito sull'effetto che i videogame hanno su chi ci gioca. Per Yuya Takayama, inventore del gioco, *Rule of Rose* non è pericoloso o deviante, anzi sarebbe utile. «Vuole dimostrare quanto un adulto possa essere terrificante per un bambino» ha detto Takayama a *Panorama* «ma anche il perfetto contrario, ossia quanto un bambino possa divenire terrificante per un adulto. Proprio per que-

sto motivo nel gioco ci si imbatte in alcune scene che la censura ha catalogato come impresentabili, perché impregnate di erotismo infantile. Cosa ci può essere di più spaventoso per un adulto se non un bambino che, in realtà, è tutto fuorché un bambino?». Gli sviluppatori hanno voluto precisare che le tante criticate scene di gioco non dovrebbero essere considerate erotiche perché hanno per protagonisti bambini incapaci di macchiarsi di un «tale peccato».

**Comunque «Rule of Rose» è solo l'ultimo in ordine di arrivo di titoli dove il mondo gira alla rovescia.** Simulazioni iperealistiche in cui i buoni sono quelli che l'opinione comune definisce cattivi e viceversa. In *Grand Theft Auto*, titolo che sta per Gran ladrone d'auto e che ha venduto 30 milioni di copie in tutto il mondo, il protagonista ha una città a sua disposizione. Può bigheggionare tutto il giorno, rubare automobili, picchiare tutti quelli che incontra, dai cittadini inermi ai poliziotti. Ma si fa anche di peggio; si bastonano le prostitute con mazze da baseball rubando il loro incasso, magari dopo averne approfittato. E dopo un po' questa vita non basta più. Allora si inizia a lavorare per il boss di turno, che manda «il bravo ragazzo» a riscuotere il pizzo o a mettere le bombe nelle auto dei nemici.

Dello stesso filone ci sono titoli come *Mafia* e *Yakuza*. Giochi dove, per non essere un «omnicchio» e diventare «uomo d'onore», l'unico modo è ammazzare, picchiare e rapinare. E soprattutto violare la legge.

Tra pochi giorni arriverà nei negozi un titolo che ha già sollevato un vespaio e che è stato definito in America «simulatore di bullismo». In *Cane mangia cane* il protagonista è Jimmy Hopkins, un teenager che viene «parcheggiato» in un college dalla madre che sta partendo per la sua quinta luna di miele. Il carattere di Jimmy è irascibile e al dia-

## STORIA DI COPERTINA



A sinistra, Amanda esclusa dalle altre per il suo aspetto grasso e disordinato. A destra, Diana.



► armadietti e picchiare i rivali. La scuola è divisa non solo in classi, ma in strati sociali. Ci sono infatti i palestrati, i fichetti, i «nerd» (secchioni imbelli). Tra una punizione e una sospensione Jimmy scopre anche il sesso. All'inizio del gioco è interessato dalle ragazze (basterà rubare un mazzo di fiori per avere un bacio), più avanti nel gioco Jimmy scopre di avere inclinazioni omosessuali.

**Il ministro per l'istruzione Giuseppe Fioroni ha recentemente criticato questo titolo**, prodotto dalla Rockstar, la stessa software house americana che con *Grand Theft Auto* ha incassato milioni di dollari. «Teniamo in considerazione il fatto» ha detto Fioroni «che mentre noi ci impegniamo a educare i ragazzi al rispetto delle regole e degli altri, esce un videogioco con un messaggio contrastante, che rischia di vanificare i nostri sforzi. Dobbiamo fare in modo che il videogioco che spiega come essere superbulli a scuola non diventi il regalo preferito del prossimo Natale».

Preoccupazione fondata visto che, secondo un'indagine di Telefono azzurro, un ragazzo su due dice di aver minacciato o picchiato uno dei suoi compagni e il 33 per cento degli studenti delle scuole superiori è vittima ricorrente di atti di bullismo. Se in *Canis canem edit* la madre di Jimmy sembra essere il motivo del suo disagio scolastico e sociale, in *Hitman* il protagonista può addirittura uccidere il padre.

«Chi è cresciuto con il concetto dei

buoni e cattivi inorridirà. Ma quello che sembra attirare maggiormente nei giochi è proprio la possibilità di scegliere tra il bene e il male. E a vincere, spesso, è il «lato oscuro della forza», per usare una definizione cara agli amanti di *Guerre stellari*. In *Narc*, per esempio, i protagonisti sono due poliziotti che possono decidere se seguire le regole o essere corrotti. Se si sceglie di essere «bad cops» si può massacrare chiunque ci si pari dinanzi, vendendo la droga sequestrata ad altri spacciatori e, cosa che farà parecchio discutere, imbottendoci di qualsiasi tipo di sostanza stupefacente. In questo caso le dosi che snifferemo o fumeremo serviranno da power-up, da energizzante. Un po' di marijuana attiva una specie di bullet-time permettendoci di rallentare il tempo e di avere così un certo vantaggio in uno scontro armato, mentre una dose di crack aiuta a mirare meglio e l'assunzione di acido lisergico, o lsd, procura allucinazioni piuttosto inquietanti.

Ma non c'è limite al peggio. Il titolo forse più «politically incorrect» è *Postal 2*. La casa di produzione è di un certo Vince Desi, un italoamericano a cui la madre diceva sempre, «È pericoloso correre con le forbici in mano», da qui il nome della sua software house, *Running with scissors*. In questo gioco si uccide e massakra senza motivo. Tutti, indiscriminatamente. E dopo averne accumulato una discreta quantità i cadaveri si possono anche bruciare. I gay, effeminati nelle movenze e nel parlare e quindi riconoscibili, vanno picchiati a sangue e alla fine gli si può fare la pipì addosso, come oltraggio finale.

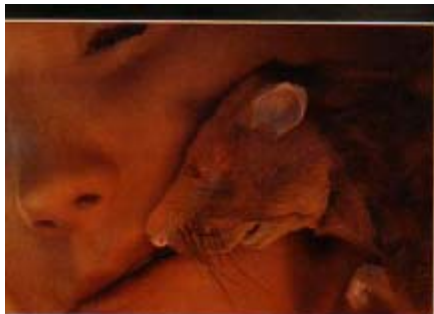
Testimonial del gioco è Gary Coleman, il piccolo attore di colore del telefilm anni 90 che tutti conoscono come Arnold. Si trova all'interno del gioco e uno degli scopi è trovarlo ed eliminarlo. Ci sono particolari inquietanti: i feriti rantolano, solo se uccisi la smettono. Di tanto in tanto

gruppi di pacifisti con cartelli che inneggiano alla chiusura degli studios della *Running with scissors* provano a entrare nella sede dei programmatori, ma con una buona dose di piombo e la giusta quantità di bombe molotov i loro animi si placano. Per sempre. Un gioco che non risparmia nemmeno gli animali. Si possono usare i gatti come silenziatore del proprio fucile.

**Se siete arrivati fino qui e avete figli nell'altra stanza che stanno smanettando su una console davanti alla tv una domanda dovrebbe sorgere spontanea: che videogioco staranno usando? E soprattutto: fanno davvero male?** «Demonizzare i videogiochi è sbagliato» ha recentemente spiegato Anna Oliverio Ferraris, docente di psicologia dello sviluppo all'Università La Sapienza di Roma, «anche se la cosa preoccupante è la filosofia che pervade alcuni di questi giochi. Si vince se si è più violenti. Non importa ragionare troppo, l'importante è sparare e uccidere. Insomma, viene premiata la violenza e la criminalità e il ragazzo può abituarsi in una sorta di inquietante adattamento cognitivo».

A conforto di questa tesi viene un saggio scritto dal celebre psicologo americano Craig Anderson della Iowa State University. Nel suo libro *An update to the effects of playing violent videogames* (Un aggiornamento sugli effetti legati al giocare con videogame violenti), Anderson ha confrontato 42 ricerche sugli effetti dei videogiochi, concludendo che l'utilizzo di videogame violenti determina indiscutibilmente effetti negativi nei giocatori. In particolare: aumenta l'aggressività in generale; produce reazioni tendenzialmente più violente; stimola pensieri violenti; suscita emozioni violente e genera negli utenti un atteggiamento meno conciliante nei confronti degli altri.

Bisogna quindi preoccuparsi? Co- ►



**VIDEOGIOCHI/2 ANNA SERAFINI, PRESIDENTE BICAMERALE PER L'INFANZIA**

## «Un'authority vigili sui contenuti»

**Per impedire che certi titoli raggiungano il mercato servirebbe un codice unico e comunitario che detti a tutti i paesi europei le regole da seguire.**



**Anna Serafini (Ds), presidente della commissione bicamerale per l'infanzia.**

► me in tutte le cose si può dire tutto e il contrario di tutto. Secondo lo scienziato Steven Johnson tutti i videogiochi fanno bene, anzi, benissimo. È una delle tesi fondamentali del suo libro *Tutto quello che fa male ti fa bene* (Mondadori, 2006). Johnson, ricorrendo alle neuroscienze, all'economia e alla teoria dei media, prova in maniera scientifica che quella che si è sempre considerata come «spazzatura» è capace di potenziare la vivacità intellettuale dei bambini (e non solo). Lo confermerebbe il fatto che il quoziente intellettivo delle giovani generazioni è in costante aumento.

**Si schiera a favore dell'utilità sociale di ogni tipo di videogame anche Mark Prensky, dell'americana Game2train, società che promuove i videogiochi a uso educativo.** «Anche se a contenuto violento o apparentemente diseducativo» ha recentemente dichiarato Prensky al settimanale *The Economist* «la possibilità che i giocatori hanno di fare scelte morali è importante per sviluppare la personalità».

Ma la cosa importante per Prensky è soprattutto un'altra. Anche se ai benpensanti può sembrare non rilevante, i giochi non a scopo educativo sono molto complessi e obbligano i giocatori a prendere un grande numero di decisioni. «Davanti al video con il joystick in mano i giocatori devono capire come cavarsela adattandosi a regole attraverso prove ed errori» prosegue Prensky «risolvendo rompicapo e sviluppando strategie anche confrontandosi via internet».

Questo risolvere i problemi alla velocità del videoclip è quello che dà la vera soddisfazione a chi gioca. Non importa quindi se per vincere bisogna salvare una principessa trovando una pozione che la faccia resuscitare o si deve vendere una partita di droga a un narcotrafficante. «Quello che importa è esserne usciti vincitori» conclude Prensky. ●

**B**loccare un videogioco non basta, può essere acquistato altrove o di-

rettamente scaricato in rete. Piuttosto dobbiamo impedire che certi prodotti raggiungano il mercato. Ci vuole un'authority che vigili sui contenuti e detti regole precise per la vendita dei videogiochi ai minorenni. Se poi si stabilisce che la violenza ai minori può esercitarsi anche attraverso un gioco, si può ottenere dall'Europa un codice comune. E una norma che regoli il settore bandendo per tempo i prodotti pericolosi». Anna Serafini confessa di non saper neanche accendere una Playstation, ma da neoletta presidente della commissione bicamerale per l'Infanzia, con una maggioranza molto trasversale, assicura che tra le sue priorità c'è il rapporto tra bambini e mezzi di comunicazione.

### Come intende agire?

Abbiamo già un gruppo di lavoro permanente alla bicamerale per studiare i vecchi e nuovi media. Per anni ci siamo preoccupati dei contenuti dei libri di scuola dei nostri figli, sarebbe schizofrenico non occuparci oggi dei contenuti dei loro giochi.

**Per i genitori quei dischetti sono veri misteri: pochi sanno veramente con cosa giocano i loro figli.**

In Nuova Zelanda, per fare un esempio, il governo è molto preoccupato dalla crescente violenza che nasce da questi giochi e ha ordinato un'indagine approfondita. Noi vorremmo muoverci subito.

**In Gran Bretagna «Bully», che incita al bullismo, è stato bloccato (in Italia uscirà con il titolo «Canis canem edit»). Userete lo stesso rigore?**

Difficile essere rigorosi con l'invasione di computer, televisioni, telefonini, sui quali ormai si scarica di tutto. Ma non si può demonizzare il mezzo. Come disse Karl Popper, «il mezzo è una grande opportunità». Questo errore lo fece il Pci quando arrivò la tv a colori. Va bene il mezzo, dicevano allora, ma

### Intervista

anche a colori è davvero troppo. Fermare la modernità è impossibile.

**In camera di un bambino lascerebbe computer e console per giocare?**

Sì, ogni impedimento è fuori del tempo e frutto della paura. Un recente studio americano appena pubblicato sulla rivista *Pediatrics* ha rilevato che passare molto tempo tra tv e videogiochi incide negativamente sul rendimento scolastico. Il che non capita se ci si limita a giocare nel weekend.

**Qualcuno sostiene che essere un campione ai videogiochi prepara meglio a sopravvivere alle difficoltà della vita e aiuta nelle scelte morali.**

Non credo, la vita non è un videogioco, dove al peggio rispondi con il peggio. Immedesimarsi in un narcotrafficante non aiuta certo a superare le difficoltà reali. E il 70 per cento dei ragazzi si identifica con il suo personaggio.

**Più soli e più violenti davanti alla console?**

Direi soprattutto più passivi. La violenza dei videogiochi fa perdere il confine fra bene e male, i bambini diventano sempre meno reattivi. Sono spaventati e incapaci di agire.

**Lei per dieci anni è stata direttrice di colonie estive. Il mondo dei bambini può essere così crudele come lo descrive «Rule of Rose»?**

I bambini possono essere a volte cattivi, mai crudeli. Se esiste un mondo, anche solo virtuale, dove i bambini sono dei piccoli sadici, allora significa che l'umanità è senza speranza.

**Terry Marocco**