

Internet e videogiochi alla "cinese"

Fernanda Moneta, autrice di *Tecnocin@*, racconta i nuovi sistemi di intrattenimento in Cina

INTERVISTA DI GIANLUCA SALUSTRI

La Cina, lo stato "continentale" a cui le democrazie occidentali guardano con timore e rispetto e a cui le multinazionali puntano per incrementare i propri profitti è un paese che per un profano può risultare per certi aspetti surreale. Tanto più se si cerca di capire qualcosa in più sulla cultura del paese di Mao e di piazza Tian an men attraverso le pratiche videoludiche del popolo più numeroso al mondo. Per capire quindi, e per analizzare il fenomeno di internet e dei videogiochi in Cina abbiamo parlato con Fernanda Moneta, giornalista, autrice e Titolare della Cattedra di Regia dell'Accademia di Belle Arti di Roma che ha recentemente pubblicato per Costa & Nolan: "Tecnocin@. Transmedia, videoarte, videogiochi, tra Cina, Corea del Nord, Hong Kong".

Sappiamo, come descrive anche lei nel testo, che è estremamente difficile ricevere informazioni dalla Cina. In che modo allora è riuscita e riesce a documentarsi sull'argomento?

In effetti il filtro che viene attuato sulle informazioni in uscita dalla Cina è una cosa che potrebbe stupire noi occidentali. Per un cinese è praticamente impossibile mandare e-mail liberamente, e le persone che mandano informazioni di qualsiasi genere, devono essere iscritti in appositi registri. Chi sfugge a queste regole viene



subito posto in arresto. Io personalmente ricevo informazioni attraverso una serie di amicizie strette nel corso degli anni soprattutto in Corea, dove sono stata più volte per lavoro. In Cina ho avuto occasione di starci pochi giorni, una visita breve, ma intensa, visto che ho avuto la fortuna - sfortuna di essere a piazza Tian an men il giorno prima del massacro.

Il mercato cinese rappresenta una bella fetta di torta a cui puntare. Si spiega per questo il fatto che le grandi multinazionali come Microsoft si pieghino al volere del Governo?

Absolutamente. Tutte le grandi multinazionali hanno capito che il mercato cinese è ormai quello su cui puntare. E per questo sono dispo-

ste ad adeguarsi alla cultura del paese "ospitante" senza problemi. Nel caso cinese poi, questo adeguarsi deve tener conto di regole culturali insite negli abitanti in maniera fortissima. In Cina l'individualismo viene dopo l'interesse del bene comune, le multinazionali lo hanno già capito e sperimentato e sono ben disposte ad una adesione non solo esteriore, ma che tenga conto di tutte le regole della società.

Ma in che modo il Governo riesce ad avere un controllo totale sul mondo dei nuovi media e di internet?

Dire che il controllo è totale forse è esagerato. Internet, per le sue caratteristiche, si presta alla possibilità di "violare" il sistema. Detto questo però, è certo che il

Governo riesce a controllare comunque la quasi totalità dei contenuti che viaggiano in rete. Lo fa attraverso un vero e proprio esercito di più di quaranta mila "cyber poliziotti" ufficiali, anche se la Fbi americana dichiara che sono molti di più e che lavorano anche contro il governo americano e quello di Taiwan, una sorta di hackeraggio legalizzato. Il Governo possiede poi un sistema del tutto simile a Echelon che controlla i contenuti. Si tratta di Pachong, settato su stringhe come "4 luglio", "libertà", "Cristo" e in generale su tutte quelle parole che vengono considerate di cultura eversiva.

Il Governo non vuole farsi sfuggire proprio nessun possibile contestatore del "sistema" Cina?

Sì. Il controllo dei possibili "sovversivi" non poteva di certo non tener conto dei nuovi media. Ma non si limita solo ai contenuti. C'è una forte prevenzione contro i possibili contestatori attuata, ad esempio, attraverso le cliniche per gli "Addicted", i drogati da videogiochi e da internet, un'etichetta che spesso e volentieri viene applicata a chi semplicemente non rappresenta un modello. Per avere il controllo delle migliaia di internet point disseminati nel paese invece, si è preso come pretesto un incendio in uno di essi. Sono stati chiusi tutti, e quando sono stati riaperti hanno dovuto sottostare a regole molto più severe.

Anche gli utenti dei videogiochi quindi sono visti come possibili sovversivi?

Il fatto è che il videogioco ti fa essere il soggetto di azioni che mutano il sistema. E per un Governo che lavora affinché questo sistema cambi il meno possibile ciò è chiaramente un problema. **Quali sono state le contromisure adottate?**

Il primo videogioco vietato è stato "Project IGI2", un gioco in cui l'utente doveva bloccare un terrorista cinese che rubava armi sottraendo segreti militari al proprio paese. Un gioco che dunque ledeva l'immagine del popolo cinese. Anche in questo caso però il governo si è preoccupato anche di prevenire il problema. Ai videogiochi è stato imputato di essersi intronati nell'educazione, quindi è stata creata una commissione politica per realizzare videogiochi educativi. Tra questi "Anti Japan", una rievocazione storica della guerra con il Giappone in cui l'utente non può scegliere di essere un giapponese e in cui comunque vince sempre la Cina. Insomma hanno creato un gioco dove si sa già come va a finire. Ma quello che stupisce ancora di più è che se non si gioca ad "Anti Japan" si viene schedati.

È una sorta di lavaggio del cervello?

Esatto, ora bisogna capire se sia il sistema migliore o meno. Dal punto di vista di un occidentale può sembrare strano. Ma siamo sicuri che la nostra libertà in certi campi sia la cosa migliore? In effetti se penso alle "libertà" tecnologiche che permettono ad una bambina di cadere nelle mani di una rete di pedofili qualche dubbio mi viene.

FUORI I LIBRI

Homo ludens, di Johan Huizinga, Einaudi

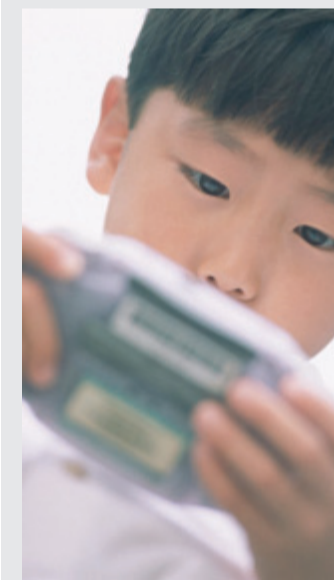
Il popolo dei joystick di J.C. Hertz, Feltrinelli

Tecnocin@. Transmedia, videoarte, videogiochi tra Cina, Corea del Nord, Hong Kong di Fernanda Moneta, Costa&Nolan

Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game di Gianfranco Pecchinenda, Laterza

Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti di Steven Johnson, Mondadori

Per una cultura dei videogames a cura di Matteo Bittanti, Unicopli



Se il videogame diventa arte

DI DINI CASALI

Qualcuno, ricordando le vecchie sale-giochi anni '80, gli prende un coccolone; un'esperienza a metà strada tra la madeleine proustiana e l'improvviso ritrovamento di un osso di dinosauro; eppure, non solo per lui, quell'ammasso di cavi, lucette e manopole anteguerra, di rane intelligenti e mostri in erba, rappresenta l'inizio di una storia fantastica, la stagione luminosa dei videogiochi, che ora pretende il giusto riconoscimento per il contributo offerto oltre che all'industria del divertimento, alla definizione di un immaginario inedito, utile alla produzione intellettuale, organico al sistema delle arti. Non che si sia formato, nel frattempo, un pericoloso gruppo video-sindacale di rivendicazione, ma la questione si impone, e non si tratta solo di rintracciare, tra le numerose ibridazioni, il tasso più elevato di contaminazione elettro-ludica, ma di stabilire a che condi-



zioni e con quale modalità, i videogiochi rappresentino un veicolo di espressione culturale quando non si affermino come opere d'arte tout court.

Se era facile prevedere che le trame dei videogames avrebbero saccheggiato consunti

copioni hollywoodiani, meno prevedibile sarebbe stato giurare che Lara Croft avrebbe furoreggiato sul grande schermo. Uno dei maggiori artisti sulla scena contemporanea, Matthew Barney, nella celebre installazione performance "The Order di

Cremaster 3", assume la dinamica precipua del videogame per montare un plot dove il nodo centrale è costituito dalla ricerca dell'arma giusta per la sopravvivenza, o meglio per accedere allo step successivo; Enrico Mitrovich è stato tra i primi ad utilizzare in Italia l'estetica dei videogiochi come strumento di espressione e pretesto di riflessione.

Virtualità, simulazione costituiscono altrettante griglie interpretative, contesti narrativi, motivi di indagine sociologica, racconto in presa diretta dello sviluppo o della regressione di una comunità, di un gruppo sociale, di una generazione. Il punto di vista dell'"homo game", può condurre alla scoperta del pianeta Cina come ci mostra Fernanda Moneta, raffigurare la più recente manifestazione dell'"homo communicans", rinfrescare la memoria a chi ha dimenticato la lezione del filosofo olandese Johan Huizinga, che già nel '39 sosteneva, nel fondamentale saggio "Homo ludens": "non si tratta di domandare quale posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in quale misura la cultura stessa abbia caratteri di gioco".