

Image not found or type unknown



L'INIZIATIVA

Caccia ai santi, il Pokemon Go in versione cattolica

ATTUALITÀ

13_11_2018

Orlando
Falena



Molti di voi si ricorderanno di Pokemon Go, l'applicazione per smartphone uscita prima dell'estate del 2016 e che metteva in relazione in maniera consistente la realtà digitale e quella analogica, gettando le basi di quella che oggi è definita "realtà virtuale" (o più propriamente "realtà aumentata") e rilanciando tra i più giovani un brand vissuto da molti young adults con vera nostalgia. L'applicazione è stata scaricata circa 800 milioni di volte, con un guadagno complessivo di circa 2 miliardi di dollari.

Sulla stessa linea, il 19 ottobre è stata lanciata in inglese, portoghese, spagnolo e italiano l'applicazione Follow JC Go. Il gioco è costituito, nelle meccaniche e nell'apporto della "realtà aumentata", sulla falsariga del più famoso Pokemon Go. Solo che non si dà più la caccia a piccoli mostriciattoli, bensì a santi o a personaggi famosi della Bibbia e del Vangelo.

Andando in giro per la tua città e vedendo il mondo attraverso la lente della

fotocamera del tuo smartphone, incontrerai per la strada santi e profeti che potrai aggiungere alla tua squadra rispondendo ad alcune domande sulla sua storia. L'intento è evidentemente educativo: i giocatori acquisiscono informazioni sulla Chiesa e sulla sua storia, e grazie a queste informazioni potranno proseguire nel gioco.

Il gioco non è stato ideato direttamente dal Vaticano, bensì dalla Fundación Ramòn Pané, un'organizzazione evangelico-cattolica americana che, in vista della giornata mondiale della gioventù nel 2019 a Panama in gennaio, ha voluto proporre un'applicazione che avesse al suo interno un'elevata tecnologia e potesse parlare ai giovani in un modo nuovo e sorprendente. Il direttore esecutivo della fondazione, Ricardo Grzona, ha dichiarato però che Papa Francesco si è detto entusiasta dell'iniziativa.

L'app ha poi l'obiettivo di invitare i giocatori alla preghiera e alla carità. Infatti, passando vicino a una chiesa mentre stai cercando santi nella tua città, potrà venire chiesto di entrarvi per pregare e acquisire punti. Oppure, passando vicino a un ospedale, il giocatore potrà essere esortato a pregare per i malati lì presenti. L'applicazione permette anche di donare soldi in beneficenza.

L'app ha richiesto il lavoro di 43 figure professionali fra esperti biblici, teologi e designer, per un costo totale di 500 mila dollari raccolti mediante sponsorizzazioni e donazioni private. Uno sforzo teso perlopiù a ricopiare, con dubbia qualità, un'applicazione - Pokemon Go - che è stata rilasciata da oltre due anni. Un'applicazione che sì, ha permesso ai tipi di Niantec di guadagnare un cospicuo introito in denaro, ma che comunque, dopo una esplosione iniziale, non sta navigando in buonissime acque (nonostante i diversi aggiornamenti e le ancora inesprese possibilità di product placement).

Quindi, oltre alla dubbia capacità di visione, Follow JC Go "scimmiotta" un gioco per bambini mettendoci santi al posto di mostri e, di fatto, preservando una delle cose più negative di quell'applicazione, cioè l'ambiguità tra ciò che è reale e ciò che è digitale. In nuce, potremmo dire che il problema di questa nuova applicazione è molto vicino a quel problema di linguaggio che allontana la Chiesa dai giovani d'oggi (un po' come quando, per la Giornata Mondiale della Gioventù del 2011 veniva offerta ai presenti della birra, sì, ma analcolica): il problema non è parlare alle nuove generazioni "scimmittandone" le forme che su di essi sembrano far leva, bensì ponendosi con dei contenuti nuovi, capaci di essere recepiti e di poter accendere davvero il cuore.