

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.