

L'incanto dei videogiochi

Lo scrittore e giornalista Michele Bellone svela il legame tra magia, stregoneria e scienza, che ha ispirato e continua a ispirare il mondo ludico

di Anna Maria Rengo



Un consiglio: se siete appassionati del genere fantasy e di videogiochi e qualcuno vi guarda un po' di traverso per questo vostro duplice hobby, fatevi e fategli un regalo. "Incanto" (Codici Edizioni), il libro scritto da Michele Bellone, racconta a tutti, con rigore scientifico, una vasta bibliografia e un tocco di leggerezza che non guasta mai, storie di draghi, stregoni e scienziati, mostrando legami inaspettati, affascinanti e solidi.

Ma da dove nasce la passione del giovane giornalista scientifico per i videogiochi e quanto essi attingono a magia, stregoneria e scienza? Lo chiediamo, naturalmente, al diretto interessato.

"La passione per i giochi in generale non se n'è mai andata. Ho iniziato da ragazzino con i libri-game, i giochi in miniatura, e poi ho scoperto quelli di ruolo che continuo a praticare tuttora. Oltre ai giochi analogici, mi hanno sempre incuriosito anche i videogiochi: mi piace soprattutto il fatto che alcuni stanno diventando molto sperimentali e di alta qualità per le storie che raccontano. Certo, ci sono i videogiochi caciaroni dove la storia è secondaria, ma in altri è ben strutturata.

Sulla questione magia, sono laureato in biologia e ho fatto ricerca, appurando che c'è un modo di combinare fantasy e scienza. Che ci siano spunti scientifici nella fantascienza è assodato, ma spesso del fantasy si dice che esso si basa solo

sulla magia.... avevo già l'idea che non fosse così e nel libro lo dimostro. Inoltre, evidenzio come nella letteratura, nei fumetti, nel cinema, dei giochi fantasy c'è sempre più la tendenza a mettere degli spunti scientifici, anche dove c'è tanta magia".

Spesso si dice che i videogiochi sono violenti o comunque diseducativi, perchè isolano dalla realtà. Quale lancia spezza a favore dei videogiochi?

"Che i videogiochi portano alla violenza è una cosa che si dice da un sacco di tempo e che viene puntualmente smentita. Anche dei giochi di ruoli si diceva che portassero a pratiche assurde o a comportamenti asociali! Non c'è alcun legame provato sul fatto che vedere (al cinema o leggendo) o praticare la violenza attraverso un videogioco possa portare a uscire per strada e sparare alla gente, anzi, sono modi di esorcizzare e sperimentare determinate situazioni. Anche sul discorso socializzazione, c'è questa immagine stereotipata del ragazzino, maschio, chiuso in camera che preferisce il videogioco all'uscita con gli amici. È vero che alcuni giochi sono così coinvolgenti che li si può preferire all'uscire, ma molti sono basati sulla socializzazione e, penso ai giochi di ruolo online, lo si può fare con persone lontanissime. Il gioco è uno strumento: se usato bene, serve a divertirsi, crescere, migliorare la coordinazione tra mano e occhio, poi ci

sono le esagerazioni, ma esse prescindono dagli strumenti".

Negli ultimi tempi gli eSports hanno conosciuto un rapido sviluppo. Come spieghi questo fenomeno e pensi che sarà duraturo?

"Capisco il fascino che possano esercitare, in quanto non sono così diversi dal guardare uno sport tradizionale in Tv. Non so se saranno una bolla: non mi stupirei se essa magari si sgonfiasse un po', ma diventasse più stabile e di successo. Gli eSports sono un mondo che si sta evolvendo rapidamente e che deve fare i conti propri di tutti i contesti che esplodono. Io penso che li avremo intorno ancora per un po'".

In "Incanto" tratta, con mille esempi, il legame tra scienza e magia. Come lo sintetizzerebbe, soprattutto a coloro che pensano che sono due universi paralleli?

"Con una frase che cito anche nel libro e che è una delle tre leggi formulate dallo scrittore britannico Arthur C. Clarke: 'Qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia'. Tutto ciò di cui non sappiamo come funziona lo viviamo come una forma di magia".

La pandemia influenzerà il mondo della produzione dei videogiochi e il modo di intrattenersi attraverso i videogiochi?

"L'essere stati chiusi in casa ha favorito il consumo di videogiochi. Quanto ai contenuti, le pandemie sono state molto presenti nelle storie di tanti videogiochi: non so se essere stati esposti davvero a questo evento ha saturato la nostra voglia di storie di questo tipo o aprirà a nuovi modi di raccontarle. Da tempo sapevamo che l'arrivo di una pandemia era una questione di 'quando', non di 'se', era un timore che aleggiava nel nostro immaginario da tempo. Ora ne siamo immersi dentro: chissà che cosa ne verrà fuori".