



DI PRIMOŽ SKULJ

FAMILY MAN Il mio punto di vista non conta nulla

Un videogiocatore di sei anni

Sono una firma nuova di **Game Pro**, pur essendo un vecchio del mondo dei videogiochi, e quindi innanzitutto desidero ringraziare l'amico Metalmark per avermi offerto l'opportunità di scrivere. Le cose di cui andrò a parlare non hanno lo scopo di insegnare qualcosa ai lettori, né di convincerli delle mie opinioni: sono pensieri e situazioni che mi fa piacere condividere in un momento della mia vita segnato da un passaggio generazionale.

Sono stato per due decenni un ragazzo appassionato di videogiochi e sono diventato, gradualmente negli ultimi anni, il papà di un bambino che con i videogiochi si diverte. In qualità di genitore mi trovo coinvolto nelle discussioni sull'impatto negativo che la nostra passione dovrebbe avere sulle giovani e innocenti menti dei pargoli. E prima mi altero, poi mi annoio, alla fine ci rido su. In casa, di fronte al televisore del salotto e allo schermo della cucina, assisto a una quotidianità che rimbalza sulle discussioni accademiche e mi restituisce immagini di sano divertimento fanciullesco. Adrijan, è mio figlio e il suo nome lo scrivo volentieri per intero, è sbucato dalla parca della mamma mentre io, in sala parto, giocavo a *ISS Advance* sul GBA sotto gli sguardi attoniti dell'ostetrica e incazzati della mia ragazza. Tutto è andato secondo natura e a

Adrijan partecipa di massacri a colpi di shotgun e investimenti di passanti innocenti. Ho rigiocato più volte livelli di *Half-Life 2*, perché al piccolo piaceva vedere i ragncacci esplodere, e ho sfrecciato avanti e indietro per Liberty City provocando incidenti pazzeschi solo per il suo sollazzo. L'ho sempre fatto partecipare al mio sincero divertimento per trasmettergli il sapore del gioco, senza mai il bisogno di insegnargli a distinguere tra finzione e realtà. D'altronde, quando i buoni dei Lego Agents (e parlo del Lego di plastica) lanciano i missili della loro base mobile contro i cattivi e gli fanno saltare via la capoccia, mica bisogna spiegare a un bambino che è solo un gioco, e neppure i nostri genitori ci hanno dovuto spiegare che i soldatini di plastica, quando sparavano per finta a quelli del nostro amichetto, stavano ammazzando solo per finta un altro soldatino di plastica. Era chiaro che era un gioco, non un 'plastigioco', quindi anche quello di oggi è un gioco, e che di prefisso faccia 'video' poco cambia.

O meglio, cambia per noi adulti che vediamo la dicotomia tra videogioco e gioco 'convenzionale', ma non per Adrijan, per il quale il DS, la PS3, l'Xbox 360 e soprattutto il Wii sono giocattoli come tutti gli altri. Credo che ciò sia una conseguenza naturale della sua educazione basata sulla partecipazione. Una partecipazione che non comprende solo i videogiochi,

bene, o mi conviene, ascoltarlo". Quindi, quando mi capita di sconsigliare ad Adrijan un dato giocattolo (ops, videogioco) non devo stare lì a inventare storie fuori dal mondo, di quelle che fanno pensare ai bambini che i grandi li stanno prendendo per scemi, ma posso semplicemente e correttamente spiegare a mio figlio che quello è un gioco troppo 'forte' per lui e che magari potrebbe metterlo in agitazione. Lui si fida, nella console infiliamo qualcosa di più adatto e siamo tutti e due molto felici, consapevoli che in casa, in fatto di giochi, non ci sono divieti ma solo suggerimenti. Anzi, diciamo pure che ora a essere felici siamo in tre, perché anche la mamma, che finora è rimasta esclusa dal mondo dei 'maschietti' (provate voi a giocare a *Giulia Passione Avventure nella Prateria*) è entrata nel meraviglioso mondo dell'intrattenimento elettronico grazie al Wii. La console Nintendo sposa appieno il concetto di giocattolo che Adrijan ha applicato ai videogiochi, con in più quell'accessibilità che l'ha elevata a un gradino sopra le altre console di casa.

Non starò qui a tessere le prospettive da happy family party del Wii, anche perché non mi ritengo in grado di coglierne appieno l'impulso innovativo. Adrijan però una chiave di lettura del Wii me l'ha data qualche giorno fa, quando dopo aver corso in *Mario Kart* ha fatto una partita a *Pure* sull'Xbox 360. Quando l'ho visto muovere il controller come un volante gli ho spiegato che qui per girare deve inclinare la levetta... Lui ha guardato prima il controller, poi lo schermo e ha lasciato perdere. Perché per lui non è il Wii che è diverso dal solito, ma sono le solite console che sono diverse dal Wii. Lì mi sono reso conto di avere quasi quarant'anni e di avere un punto di vista che devo mettere sempre in gioco. Sono andato in cucina e mi sono messo a sparare in *Resident Evil 5*. Quello è il mio posto, largo ai giovani!

Dopo anni passati a divertirsi al liceo e all'Università di Venezia, Primož Skulj, aka Skulz, coglie al balzo l'opportunità di lavorare nell'editoria videoludica. Ora insieme all'amico Alessandro Galli, aka Alegalli, ha fondato Glitch, una società dove si lavora sul serio... e ci si diverte sul serio

Ho sempre fatto partecipare mio figlio al mio sincero divertimento, senza mai il bisogno di insegnargli a distinguere tra finzione e realtà

PES ora ci gioca il piccolo sul DS. Adrijan ha vissuto circondato da così tanti videogiochi, che per lui la confezione di *Mario Kart Wii* allineata nella libreria è interessante quanto il manuale di *InDesign* che le sta di fianco: zero. Non ha il culto dell'oggetto, perché ho cercato di non trasmetterglielo, e ha solo il piacere del gioco, perché ha vissuto spalla a spalla con me le mie ore di spasso. Ho difeso le mie idee, a costo di litigare con mamme e nonne, quando ho reso

ma anche il piacere delle ore con il Lego, assemblando e distruggendo astronavi, passa per la base segreta dei Power Rangers e le missioni in camera da letto a sconfiggere il giga-peluche, per coronarsi nel matrimonio tra l'Action Man e la vecchia Barbie della mamma... si gioca un po' a tutto e si crea così un senso di complicità, che al contempo è anche autorevolezza: "Accidenti, ma se mio papà si diverte con me a fare questo e quello, allora mi va

