

## Ready Player One

Possiamo scindere la "realtà virtuale" dalla "realtà reale"? Crediamo veramente che tutto quello che combiniamo sul web sia un gioco che resta relegato in un angolo immateriale? Nel mondo distopico descritto nel film [Ready Player One](#), il peso delle proprie azioni virtuali incide, e come, sulla realtà immanente. Anche nel nostro presente è così: un'attività illecita (frodi, terrorismo, pedopornografia, ecc.) sviluppata nel cosiddetto [dark web](#), non porta all'arresto dell'avatar ma della persona in carne e ossa che c'è dietro. Lo scandalo di [Cambridge Analytica](#) c'insegna che i nostri innocui e virtuali "mi piace" fanno gola a chi si occupa di comunicazione strategica per le campagne elettorali.

**OASIS**, il mondo virtuale ideato e creato dal programmatore **James Halliday**, ricorda troppo facilmente [Second Life](#), ma non solo: la gratuità d'accesso, la sua apparente democraticità, dove tutti possono essere presenti, gareggiare per il proprio successo, socializzare offrendo solo il meglio di sé o quello che si vuole far credere essere il meglio, ricordano le piattaforme di **social networking** come **Facebook** e simili... James Halliday e il suo socio, invece, rappresentano la versione cinematografica di certe "coppie nerd" che hanno cambiato la storia dell'umanità sia dal punto di vista tecnologico che culturale, e direi anche psicologico: una fra tante, quella formata da **Steve Jobs** e Steve Wozniak, fondatori della Apple. O i fondatori di **Google**, Larry Page e Sergey Brin... Ma gli esempi potrebbero essere molti di più.

Ormai i romanzi, e i film tratti da questi, appartenenti al **genere fantascientifico distopico**, hanno esaurito da tempo la vena aurifera dell'originalità: la descrizione di un pianeta Terra sovrappopolato e inquinato, è qualcosa di già letto e visto (nonostante, per *par condicio*, abbiano creato in passato anche società distopiche sane ed equilibrate, disumanamente sane, e quindi da rivoluzionare ugualmente). Anche la realtà virtuale adoperata come alternativa al mondo, "rifugio" esistenziale fatto di fotoni, come un'oasi appunto, non è una scelta narrativa che ci salta addosso per freschezza d'idea: non starò qui a snocciolare romanzi e film appartenenti ai **generi cyberpunk** e **postcyberpunk**... Fantascientifica, sicuramente, è l'ipotesi che un creatore multimiliardario, seppur morto, possa cedere proprietà e soldi al vincitore sconosciuto di un gioco virtuale: nonostante i vari **Bill Gates** e **Jeff Bezos** della nostra realtà presente facciano di tutto per apparire, in vita, come imprenditori filantropi capaci di investire una buona parte della loro fortuna nella promozione del genere umano. L'avventura del giovane **Wade Watts** è la riproposizione in chiave informatica dell'immarcescibile

"sogno americano", del singolo individuo che può farcela, se s'impegna con onore e combatte fino all'ultimo. L'**internazionalismo** che si respira nel film è l'ormai scontata conseguenza dell'avvicinamento tra i popoli causato dalla veloce interazione offerta dalla rete di tutte le reti. Avvicinamento o allontanamento, a seconda dei casi: Wade Watts e **Samantha "Sam" Cook**, amici virtuali, scopriranno in seguito, incontrandosi nel mondo reale - lì dove tutto è più lento! - di abitare nella stessa città, a pochi isolati l'uno dall'altra. Anche se il "seme" dell'amore era già germogliato nell'*altro mondo*, in Oasis: è poi così importante la concretezza del luogo in cui ci si incontra per la prima volta?

Il film di **Spielberg**, in definitiva, è un immenso, eterogeneo, articolato e meraviglioso omaggio alla cultura *pop*, o di massa che dir si voglia. Gli anni '80, il nerdismo, i videogiochi, l'autismo creativo degli otaku, la rivoluzione informatica dei personal computer, il clan esoterico degli sviluppatori, gli anime giapponesi e i manga, l'era dei robottoni e dei giochi di ruolo, il cinema cult e i sottogeneri letterari sci-fi, la fantascienza e il fantasy, i telefilm, il cosplaying e l'avatarismo, i "fenomeni da garage" venuti fuori grazie alle opportunità offerte dalla new economy e da internet...: tutto questo, e molto altro ancora, ha contribuito alla realizzazione di una pellicola che non poteva ridursi alla semplice ripresentazione alle nuove generazioni e reinterpretazione di prodotti popolari, ben conosciuti da chi nel 2018 (ahimè!) ha un'età importante e certe epoche le ha vissute in prima persona. Dietro questo marasma fantastico di colorata e movimentata creatività, **Ernest Cline**, autore del romanzo "Player One", e Steven Spielberg, hanno nascosto un messaggio che sarebbe limitativo definire educativo. Il termine "educazione" ha quasi sempre il potere di rievocare un "piegare l'altro a un dogma". Punto e basta: senza alternative e senza spiegazioni giustificanti. Il film, invece, propone un compromesso alle nuove generazioni che, giustamente, essendo figlie dei tempi, adoperano i mezzi, anche quelli tecnologici, messi a loro disposizione dagli adulti: ogni tanto "staccate" dal web, spegnete gli **smartphone**, i computer, i tablet, scendete in strada, baciatevi, fate l'amore, toccatevi senza mettervi d'accordo su WhatsApp, state in mezzo alla natura, vivete lentamente, guardate il mondo coi vostri occhi e non attraverso qualcosa di elettronico, sbagliate, andate ai concerti senza immortalarvi su **Instagram**, accettate le imperfezioni del mondo reale, abbracciate il fallimento invece di suicidarvi, picchiatevi all'uscita da scuola e dopo fate pace, invece di diventare dei **cyberbulli** incattiviti e disumani che postano su **Youtube** le proprie gesta, scegliete di fare il salto, di rischiare e di farvi male veramente e non in maniera virtuale. Giocate pure nel mondo immateriale ma senza dimenticare che arriveranno prima o poi le conseguenze di quel gioco anche nel mondo reale. E che voi non appartenete a *quel* mondo, ma a *questo*. Siate, insomma, consapevoli e responsabili. Perché come

afferma James Halliday nel film, che non ha fatto il salto per **paura di vivere**: "...  
la realtà è la cosa più bella perché... perché è reale!"

**Michele Nigro**