

Ardite provocazioni

La strage di Columbine
torna a far discutere.

di LAURA LO COCO

Non è tecnicamente un gran bel gioco, piuttosto semplice nella grafica, sembra un incattivito Mario Bros, quello dei primi tempi però. Eppure negli Stati Uniti, dove è stato creato il 20 Aprile del 2005, ha suscitato asprissime polemiche e le stime di quanti lo hanno scaricato, e probabilmente vi hanno giocato, toccano numeri altissimi: tra Aprile 2005 e Maggio 2006 si sono registrati all'incirca 40.000 downloads. Sto parlando di "Super Columbine Massacre RPG!", un gioco scaricabile online, gratuitamente, realizzato usando RPG Maker 2000, un semplice programma di realizzazione di videogames facile da usare ma che non permette alte prestazioni grafiche.

In "Super Columbine Massacre RPG!" l'autore, Danny Ledonne, un 24enne di Alamosa (Colorado), che per mesi ha voluto mantenere l'anonimato, riproduce il massacro che due ragazzi, Eric Harris e Dylan Klebold, consumarono il 20 Aprile del 1999 al Columbine High School, Colorado. Il giocatore veste i panni dei due carnefici e ha l'obiettivo di sterminare il numero maggiore di suoi compagni.

Inutile dire che il forum del sito da cui è possibile scaricare il gioco, e di cui Ledonne è il gestore, è stato invaso da commenti di ogni genere, minatori per la maggior parte, ma anche approvazioni di vario genere: da squilibrati che esaltavano l'operato dei due carnefici (pochi)

alle (moltissime) minacce di morte e aguri di finire all'inferno all'autore da parte di chi si preannuncia come il salvatore delle anime perse, alle (ancora di più) considerazioni di chi si è sorpreso a pensare a cosa quel gioco significasse, a quale fosse la funzione di una così grave provocazione.

È impossibile non rimanere disgustati dall'idea che, una strage che ha rovinato e cancellato la vita di moltissimi ragazzini, sia sarcasticamente riprodotta in un videogame che trasforma il giocatore in un carnefice sanguinario. Le scene sono ovviamente rudimentali, il gioco è in due sole dimensioni, non ci sono nomi, movimenti o facce, ma si dipana tra immagini suoni e documenti reali che l'autore ha pescato dagli archivi della cronaca sull'evento: vi sono registrazioni delle parole pronunciate da Eric e Dylan prima della strage e dopo di essa, prima di commettere suicidio. Insomma si tratta di un gioco-documento, che permette di esplorare quei giorni, conoscere l'accaduto. Ci sono immagini della scuola assediata e il gioco si svolge sullo sfondo di fotografie reali della scuola. Ledonne ha voluto anche immaginarsi il giorno prima della strage (di cui si ha una cassetta registrata dai due ragazzi in cui essi stessi spiegano le motivazioni dei loro atti, il loro piano). E conclude il gioco con una parte interamente inventata e dedicata ai due assassini che, dopo il suicidio, scendono all'inferno e sconfiggono Satana in una gara di bravura...

Il disgusto iniziale è naturale, soprattutto dopo aver letto le cronache di quel giorno assurdo (presenti sul sito di Danny Ledonne www.columbinegame.com ricco di una buona documentazione dell'accaduto e di immagini di repertorio): ma in qualche modo è impossibile anche non

restarne attratti.

Ledonne scrive una pagina nel suo sito in cui spiega le ragioni di Super Columbine Massacre RPG!

(www.columbinegame.com/statement.htm): "Questo gioco richiede molto più di un semplice 'spingi-il-tasto e gioca'; richiede introspezione". Per questo il forum del sito è ugualmente importante, secondo l'autore, a dare senso al SCMRPG-project. Lo chiama progetto proprio perché le intenzioni di questo gioco non sono di divertire o di dimostrare di aver creato un ottimo gioco, ma sottende il progetto di far discutere e pensare al tragico evento in modo attivo: "Attraverso il forum gente di ogni continente discute il gioco e l'evento su cui esso si basa. Alcuni confessano di aver provato sofferenze di gioventù o di condividere la pena che quegli spari hanno causato. Altri si perdono in volgari diatribe o mi accusano. Alcuni discutono delle implicazioni sociali che il gioco può avere in uno spettro più ampio. Alla fine del giorno, la consapevolezza della strage di Columbine è approfondita e ridefinita. Questo è il vero obiettivo del gioco."

Danny Ledonne non è uno squilibrato, sembra invece che il suo sia un lucido progetto che porta alla luce tante questioni. Prima fra tutte una domanda, all'America: chi si ricorda di Columbine? Poi ci costringe tutti a guardare, conoscere, esplorare uno dei giorni neri della nostra storia (non l'unico e non il peggiore) e ci chiede se vogliamo guardarci allo specchio e capire. E, infine, lucidamente si domanda: che cosa sono i videogames? A cosa dedichiamo quel tempo di svago? Che cosa provoca nelle nostre menti un videogame?

È disgustoso forse, ma SCMRPG mi fa pensare che avremmo bisogno di un RPG-game anche sull'11/9 o sull'Olocausto, per ricominciare a parlarne con meno distacco, cerimonialismi e perbenismo.