



Per qualche tempo una conoscente, verso l'imbrunire, mi comunicava che doveva andare a raccogliere degli ortaggi nell'orto, e questo capitava tutte le sere, non mi azzardavo a chiedere quanto fosse grande questo orto e se fosse illuminato a giorno.

Credevo fosse diventata vegetariana o che commerciasse in ortofrutta dall'interesse con cui mi raccontava di zucchine, pomodori, ecc...

Io che abito in campagna, talvolta rimanevo meravigliato che potesse raccogliere anche delle primizie, ma pensavo che avesse una serra.

Ciò continuò per alcune settimane, finché un giovanissimo conoscente, di cui il dubbio sul suo pollice verde era a me forte, sparisce dal tavolo in cui eravamo convivialmente riuniti, affermando "devo andare a raccogliere i pomodori." Qui qualcosa non funzionava più ! erano anche le nove di sera, un buio estivo ma sempre scuro era.

Fintanto che, mistero risolto!

L'orto era virtuale. Quindi la schiena non si abbassava, le mani non si sporcavano e faceva sempre chiaro sullo schermo del computer. Scopro finalmente FARM VILLE, che pare abbia raccolto oltre decine di migliaia di giocatori.

Questi conoscenti come chissà quanti altri innaffiano le piante, nutrono gli animali, vendono il raccolto con un clic del mouse, sono i nuovi "social game". Giochi che permettono di interagire con altri giocatori e con i loro "beni" virtuali via internet. Semplici, facilmente accessibili anche ai non cybernauti, richiedono pazienza e applicazione, insomma qualcosa di nuovo ed interessante.

Non solo in rete troviamo orti per novelli cybercontadini, ma puoi anche gestire un ristorante caffetteria (Cafe World), fondare un villaggio romano (Travian), aver cura dei pesci in un acquario (Fishville) o aver un cucciolo virtuale (Pet society) così la pipì è solo virtuale e non puzza.

Insomma giochi di società, anche culturalmente impegnativi, con la speranza che ne nasca uno anche sulla solidarietà, ciò ci permetterebbe di ampliare la diffusione dei principi solidaristici oltre magari fare people raising. La cosa interessante è che tali giochi permettono di scambiarsi piaceri tra persone, un cybercontadino può chiedere ad un altro cybercontadino di mietergli per lui il grano ecc...

Un modo di socializzare attraverso scambi non solo di merci virtuali ma anche produttore di rapporti, che benché virtuali creano comunque rapporti personali. La speranza è che questi video game su internet non diventino nuove case da gioco virtuali, impegnando poi il giocatore a strisciare la sua carta di credito.

L'importante è non farne assuefazione, prenderlo come un gioco, cioè per quello che è. Il gioco è sempre stato un sistema di apprendimento, questo forse è quello del nuovo millennio, mi va bene, però spero che nei nostri giovani oltreché stimolarli a vedere il loro cesto virtuale ricolmo di prodotti della terra, li stimoli anche a vivere il mondo naturale, comprendendo il gusto non virtuale della frutta, la gioia di accarezzare un cucciolo in carne e ossa, pardon pelo, godere del colore reale dei pesci dell'acquario di casa.

Credo un ottimo modo per socializzare e spero per stimolare la curiosità, spero che questi giochi, magari anche uno sul volontariato possa cancellare tutti quei video game di guerra ove vince il più forte, il più bello e non l'intelligenza.