

mercoledì, 29 giugno 2005

**«Salva i poveri dalla fame», un videogioco Onu spopola in Rete****Ideato dagli esperti del *World Food Program*, «*Food Force*» si scarica da Internet: simula una missione umanitaria in un Paese in preda a guerra e carestia**

NEW YORK - Finora le regole di mercato per un videogame di successo erano chiare: sparatorie, sgozzamenti, esplosioni, dosi massicce di sesso. «*America's Army*», il più popolare tra i ragazzini negli Usa, ideato dai generali del Pentagono, consiste soltanto di incursioni, agguati, addestramenti con armi sofisticate e nemici che, fatalmente, hanno facce mediorientali. Lo giocano oltre 5 milioni di persone ogni giorno. Ma è successo qualcosa di inspiegabile nelle ultime sei settimane, da quando su Internet è arrivato «*Food Force*», un gioco interattivo pensato dalle Nazioni Unite. E' bastato un lieve tam tam virtuale per produrre un successo globale: un milione tra ragazzi e adulti hanno scaricato il programma che, per cambiare, ha un obiettivo nobile: risolvere il problema della fame nel mondo. L'idea è venuta ai responsabili del *World Food Program* (Wfp) di base a Roma. Ed è con sede a Roma la Deepend che ha creato di fatto il gioco. Justin Roche, uno dei produttori, confessa non senza sorpresa: «Siamo partiti pensando di avere tra le mani un gioco educativo. Ci ritroviamo costretti a chiedere aiuto a Yahoo! per agevolare coloro che vogliono scaricarsi il programma. Che sono davvero tanti. Competere con i migliori videogiochi di guerra, non era assolutamente nei nostri obiettivi». *Food Force* ha un funzionamento che comunque si ispira ai giochi di combattimento. La premessa è un video che spiega al giocatore la drammatica situazione in cui si trova Sheylan, un'isola della fantasia che spunta da qualche parte nell'Oceano Indiano. Migliaia di persone rischiano di morire di fame se non si interviene immediatamente con un progetto di aiuti umanitari. Si devono superare prove, tipo guidare un convoglio umanitario in mezzo ai campi di battaglia, oppure organizzare invii dimedicinali per via aerea. Non potevano mancare i cattivi, una banda di ribelli che ostacola il giocatore costantemente. Certo, hanno pure aggiunto elementi chiave per intrappolare l'attenzione del giocatore (maschio). La protagonista del gioco è Rachel, un'esperta in aiuti umanitari che spiega all'ultimo arrivato (il giocatore, appunto), tutti i segreti per il buon esito della missione: e che ricordi vagamente Angelina Jolie nella sua interpretazione di Lara Croft, non pare una coincidenza. La causa in fondo è nobile. A missione conclusa, un nuovo filmato spiega al concorrente come invece l'Onu avrebbe gestito la situazione, assegnando un punteggio. Il giocatore può confrontarsi con altri colleghi in giro per il mondo per vedere come si è comportato. Jennifer Parmalee, portavoce a Washington del Wfp, è entusiasta: «Siamo un'alternativa salutare a tanti giochi violenti che si trovano sul mercato. Facciamo conoscere un messaggio che altrove fa fatica a passare: nel mondo muore di fame un bambino ogni 5 secondi. L'obiettivo? Forse il sogno: che quei ragazzi, dopo aver giocato, fra qualche anno spengano il computer e vengano a darci una mano sul serio». Secondo le graduatorie fornite dall'Onu, con *Food Force* si gioca, oltre che negli Usa, principalmente in Cina, Finlandia, Giappone, Germania e Francia. Crescono ogni giorno le richieste di traduzione dall'inglese in ogni parte del mondo, compresa l'Africa. La versione italiana è già in lavorazione. Un professore di Affari Internazionali presso l'Università di Toronto, Jayantha Jayman, noto esperto in questioni di peacekeeping, ha scritto un'accurata lettera sul sito del *Food Force*: «E' un'idea eccellente, anche se spero sia solo l'inizio». Esiste poi il partito degli scettici, agenti dell'Onu che vedono nel gioco una simulazione un po' troppo romantica della realtà, che non fa altro che illudere degli ignari tredicenni (questo il target generazionale). Le critiche le trovi al sito [Watercoolergames.com](http://Watercoolergames.com), dove sedicenti impiegati del Wfp formulano caustici quesiti. Tipo: «Il giocatore può ottenere più punti se si fa corrompere, oppure violenta una delle bellezze locali?». Andreas Kalucci, uno dei ragazzini di cui si sono serviti al Wfp per testare il programma, ha 11 anni e gusti ben precisi in fatto di videogiochi: «*Food Force* mi piace perché s' imparano un sacco di cose. Un giorno vorrei fare un lavoro così. Però gli altri videogiochi sono più divertenti, perché si spara molto di più, e ci sono le esplosioni e un sacco di azione». Grande successo PRODUTTORI Il videogioco «*Food Force*» è stato ideato a Roma per conto del *World Food Program* (Wfp) SIMULAZIONE Il gioco consiste nell'organizzare una missione umanitaria in un Paese immaginario, Sheylan, sconvolto dalla guerra e dalla carestia EMERGENZA Al termine un filmato spiega come l'Onu avrebbe gestito l'emergenza e assegna i punti POPOLARITA' «*Food Force*» si scarica da Internet e viene giocato soprattutto negli Usa, in Cina, Finlandia, Giappone e Francia COMBATTIMENTO Il videogame ha un funzionamento che comunque si ispira ai più popolari giochi di combattimento

**Romani Riccardo**