

Il caso. Il videogioco più popolare del mondo, ora diventato una app scaricata da milioni di persone, prevede la caccia agli animaletti in qualunque luogo si trovino: ma l'assenza di confini ha creato non poche polemiche. E così i "no" si moltiplicano

Vade retro Pokemon dalla metro ai musei quanti divieti per i mostri più amati

RICCARDO LUNA

VADE retro Pokemon. Il settimo giorno dalla sua uscita sul mercato, il videogioco più popolare del mondo, la app più scaricata di sempre, si ferma nel luogo sbagliato. In Polonia, sulla porta del campo di concentramento nazista di Auschwitz.

Succede che un utente, giocando come milioni di altre persone stanno facendo in questo esatto momento, abbia ricevuto sul telefonino la segnalazione che un pupazzetto è nascosto proprio lì, dove i tedeschi sterminavano gli ebrei nella Seconda Guerra mondiale; e succede che il giocatore sia andato a verificare, perché il gioco funziona così; e che sul telefonino, davanti a una lapide del memoriale, con i nomi dei morti, sia comparso il disegno di topo violaceo e ringuioso. Il giocatore lo ha catturato con un clic, perché si gioca così, e ha postato la foto in rete.

Tecnicamente il sovrapporre delle immagini virtuali a immagini reali si chiama "realità aumentata", ma francamente in casi come questi sarebbe più giusto parlare di "realità peggiorata". E qualcuno ha iniziato a chiedersi: ma che ci sta succedendo con Pokemon Go? Abbiamo forse perso la testa?

Intanto parliamo di Pokemon. Un gioco di venti anni fa.

Creato in Giappone da un consorzio di cui fa parte Nintendo. I Pokemon sono dei mostri cattolati da catturare. Detto così non spiega il successo planetario che ebbe negli anni '90. Sembravano altri tempi, improvvisamente sono tornati.

«Pokemon Go è il primo prodotto di massa basato sulla nostalgia» ha osservato il New York Times. Sono gli ex ragazzini degli anni '90 che in queste ore girano per le città e le campagne seguendo la gigantesca "caccia al tesoro" che il gioco prevede. Patetici? In questi casi prima di condannare bisogna capire. Capire come è iniziata la cosa e perché.

Dietro a Pokemon Go c'è una società fondata nel 2010 a San Francisco. Il fondatore è un texano di nome John Hanke che ha un profilo interessante per capire che sta accadendo. Una quindicina di anni fa aveva fondato "Keyhole", una startup che poi Google ha comprato trasformandola in Google Earth, lo strumento con cui guardiamo la Terra dal nostro computer. Per qualche anno Hanke ha così lavorato a Google come vice presidente e poi ha fondato Niantic, che inizialmente era una divisione di Google. Ma un anno fa, quando i fondatori di Google Larry Page e Sergey Brin, hanno

del gruppo, Niantic è stranamente rimasta fuori e Hanke si è trovato da solo e libero. Libero di trovare finanziatori sul mercato (25 milioni di dollari), e di fare un accordo con Nintendo, la multinazionale giapponese che detiene una parte del marchio Pokemon e che da qualche anno non se la passava benissimo.

Pokemon Go nasce lì perché con Google dietro l'alleanza con Nintendo non si poteva fare per tante ragioni. Quando ha fatto l'accordo Hanke sapeva benissimo dove voleva arrivare: un paio di anni fa infatti aveva rilasciato un gioco che funziona proprio come Pokemon Go, che quindi non è il primo gioco al mondo con la realtà aumentata. Viene sicuramente dopo Ingress, firmato sempre da Niantic. Anche Ingress consentiva di giocare spostandosi in tutto il mondo. E anche Ingress portava, per errore, dentro Auschwitz. Pokemon Go usa la stessa tecnologia e la stessa base dati, insomma.

Un errore dovuto alla fretta. Che oggi, dopo le proteste, sicuramente è stato corretto. Via Auschwitz, allora, via gli altri campi di concentramento, e Ground Zero a New York e gli altri memoriali. E non è finita. Sempre per la fretta le clausole iniziali prevedevano che tutti i dati del telefonino di ciascun giocatore venissero con-

divisi con Niantic: foto, numeri telefonici, documenti. Perché? Boh. Scusate, ci siamo sbagliati, anche questa volta. Subito corretto anche questo. Mentre qualcosa andrà fatto per i tantissimi che giocano

Il gioco ha debuttato il 6 luglio in Usa, Australia e Nuova Zelanda. Domani arriva anche in Europa

guidando l'auto e sterzano appena vedono un Pokemon sullo schermo (l'elenco degli incidenti stradali è già a doppia cifra).

Resta la forza incredibile di questo gioco che ha debuttato il 6 luglio negli Stati Uniti, in Australia e Nuova Zelanda; e che formalmente in Europa sbarca solo domani ma basta farsi un giro sui social per scoprire quanti lo stanno già utilizzando in qualche modo (e del resto, Auschwitz è in Europa). In appena una settimana è cambiato tutto. Pokemon Go ha sbaragliato quasi tutti i record precedenti (è ancora indietro, rispetto a Candy Crash Saga, solo come numero di minuti giornalieri per utente, 33 contro 43, ma stravince come minuti nel confronto con Facebook e ha già più utenti di Twitter). Inoltre ha fatto guadagnare 9 miliardi di dollari di valutazione alla Nintendo e ha

fatto crescere il valore della

Niantic del 1000 per cento.
Questo fenomeno ci dice an-

che qualcosa di molto più
serio e profondo, su co-

me stiamo evolvendo
come umanità. Ma
ci sarà occasione
per parlarne.



MUSEO AMERICANO DELL'OLOCAUSTO

Il museo di Washington ha chiesto di non utilizzare l'app durante le visite in quanto «esula dalla missione educativa del luogo»

CIMITERO NAZIONALE DI ARLINGTON

Il no del più grande cimitero militare Usa, che si trova in Virginia, è arrivato via Twitter: «Giocare a Pokemon Go qui non è decoroso né appropriato»

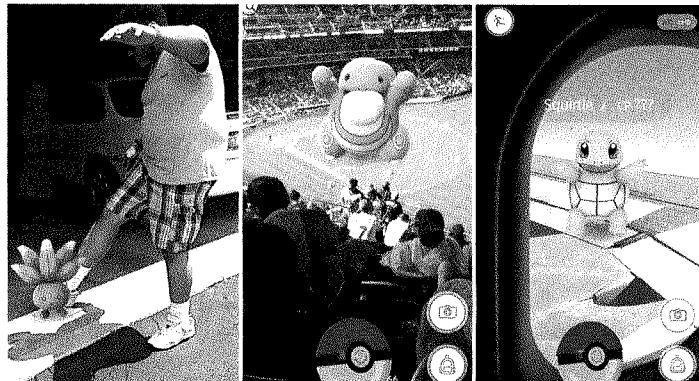


MEMORIALE DI AUSCHWITZ

La direzione del museo, che si trova in Polonia, ha sottolineato come giocare nel campo sia irrISPETTOSO verso le vittime dei crimini commessi dai nazisti

METROPOLITANA DI NEW YORK

Ironico il tweet in cui la metro (sopra) ha messo in guardia dai giocare sui binari: «Ok dovete prenderli tutti, ma ricordatevi di non oltrepassare la linea gialla»



Pokemon Go

Che cos'è
Un'applicazione
per Apple e Android

Dove si scarica
Google Play
e AppStore

Come funziona
Tramite geolocalizzazione
e fotocamera
permette di catturare i
Pokemon, che appaiono
attraverso lo schermo
nell'ambiente reale



Dov'è disponibile
Usa, Australia,
Nuova Zelanda e Germania
In Italia sarà disponibile dal 15 luglio

Personaggi



Pikachu



Pidgey



Vulpix



Spearow



Rattata



Squirtle



Charmander



Nidoranf



Bulbasaur

La caccia
I Pokemon appaiono
in luoghi sconosciuti

Lo sviluppatore
Niantic per
Pokemon Company
Proprietà e diritti
sono della
Nintendo

In posti famosi
del mondo sono
disseminati i Pokestop,
punti dove si possono
raccogliere strumenti
per la caccia
(come le Poke Ball)

Una vibrazione
del telefono avverte
della loro presenza

