

## **JUST A GAME (di Giuseppe Curcio)**

### **PREMESSA**

Nel 2030 i nuovi equilibri geopolitici sconvolgono il continente con conflitti fra territori confinanti. Anche il nostro Paese è in guerra, ma i riflettori rimangono sostanzialmente spenti attorno alle zone di scontro per non allarmare la popolazione. Ed anche per nascondere la verità sulle difficoltà e le perdite di mezzi ed uomini al fronte.

Un F62 squarcia il cielo al confine superando la barriera del suono. Si affiancano altri caccia della sua squadra. Il raid sul territorio nemico ha inizio. Una densa nube li accoglie alle porte della città bersaglio. Ma qualcosa non va come previsto. L'effetto sorpresa cade nel vuoto. I caccia nemici sembrano già allertati e pronti alla controffensiva: tutta la flotta di F62 viene abbattuta nel giro di pochi istanti.

Nel quartier generale dell'Aeronautica, l'atmosfera nella sala di controllo è densa e rassegnata. Arrivano via via i segnali ed i dati delle perdite subite. Il Generale Maggiore è visibilmente contrariato e impone un cambiamento netto nel programma e nella strategia di attacco, per evitare che si ripeta l'esito degli ultimi raid, costati molto in termini di mezzi e uomini.

### **I GAMERS**

Mentre sul monitor gigante scorrono gli scenari dell'ennesimo gioco "sparatutto", 4 poltrone da gaming accolgono nel loro abbraccio confortevole altrettanti giovani nerd, concentrati sulla loro sfida: Edo, Max, Ivan e Sarah. A loro piace farsi chiamare Ultrasonics. I ragazzi hanno un talento innato nel manovrare col joystick il loro mezzo in volo, ma il più spericolato in quel groviglio di ostacoli, colpi, parolacce, storie assurde e mille acrobazie virtuali. In particolare, Edo e Max mostrano di avere una forte intesa negli attacchi combinati durante i match di squadra, grazie anche ad un loro personale codice comunicativo fatto di movimenti quasi impercettibili delle loro navicelle spaziali.

Come risucchiati all'improvviso da un vortice di lucidità, i ragazzi interrompono bruscamente la loro sfida virtuale per fare mente locale sui compiti per la scuola. Mancavano poche settimane agli esami di maturità e rischiavano tutti di non essere addirittura ammessi per le gravi insufficienze accumulate durante l'anno in diverse materie.

Per fortuna l'indomani non avevano verifiche, perché in programma c'era una visita aziendale alla Leopard, una multinazionale nel settore delle nuove tecnologie, prevalentemente sistemi elettronici, telecomunicazioni e videogames.

### **La visita aziendale**

Il Prof. De Biase, l'insegnante di informatica, era stato molto chiaro su quella visita aziendale: la Leopard era leader nel settore per il quale il loro istituto tecnologico li stava preparando da 5 anni, per cui in quella giornata dovevano comportarsi in modo serio ed adulto e cercare di essere più ricettivi possibile per cogliere tutte le opportunità offerte da quella visita.

L'edificio, imponente e dal design innovativo, era posto a metà fra un quartiere residenziale ed un centro dirigenziale denso di sedi delle maggiori aziende del territorio.

La scolaresca era emozionata per le tante cose che avrebbero scoperto in quel posto. E magari qualcuno di loro avrebbe scoperto il proprio lavoro del futuro.

All'ingresso ad accoglierli c'era l'Ing. Loris Benini, Amministratore Delegato della Leopard, che dopo una breve presentazione accompagnò studenti e studentesse lungo il percorso interno fino al cuore del loro segmento di punta: l'area videogames. Edo, Max, Ivan e Sarah erano su di giri, quello era proprio pane per i loro denti. E gli Ultrasonics non potevano esimersi dal dare prova della loro abilità lì nel tempio dei videogiochi, con brillanti performance di gaming nell'area test. Ad un certo punto della visita, dopo un breve colloquio in disparte fra l'Ing. Benini ed il Prof. De Biase, entrambi si avvicinarono ai quattro giovani con una proposta speciale per loro: un project work da portare avanti in gruppo che avrebbe comportato un punteggio aggiuntivo utile per raggiungere l'ammissione agli esami di maturità. Tutto ciò che dovevano fare era partecipare ad un programma di test per un nuovo videogame di simulazione di volo. Insomma, giusto un gioco da ragazzi per loro che erano gli Ultrasonics.

### **L'avvio del programma**

Il giorno successivo i ragazzi formalizzano l'accettazione dell'adesione al programma in presenza dei loro genitori nell'ufficio del dirigente scolastico, il quale sancisce i termini dell'accordo con l'Ing. Benini della Leopard come tutor aziendale e con il Prof. De Biase in veste di tutor scolastico.

Il programma da rispettare è impegnativo: per un mese intero, cioè il tempo che li separa dagli esami di maturità, si impegnano a restare all'interno della Leopard, dormendo nella foresteria. Per metà giornata avrebbero lavorato al programma e per il resto della giornata avrebbero studiato e si sarebbero rifocillati. Assolutamente vietato ogni contatto con l'esterno ed anche l'uso dei cellulari o altri dispositivi. In tal modo, si può garantire la riservatezza del videogame prima dell'uscita ufficiale prevista per il mese successivo.

Quella stessa sera si trasferiscono alla Leopard. L'unico un po' titubante è Edo, ma l'Ing. Benini dirada i suoi dubbi spiegando che alla fine ... è solo un gioco!

### **La reclusione**

Erano pronti ad affrontare quel mese di reclusione, perché nessuno come quei nerd può considerarsi allenato nel non vedere la luce del sole. E poi avevano imparato molto sulle strategie di sopravvivenza indoor grazie alla visione di tutte le edizioni del Big Brother.

Le esercitazioni di gioco con le simulazioni di volo sul nuovo videogame, per adesso battezzato col nome in codice "Blink", procedono a meraviglia. Il videogame è molto giocabile ed è il classico gioco di volo con obiettivi militari. Gli scenari non sono molto verosimili nei colori, perché la palette va su sfumature più briose ed anche i bersagli da colpire sono più da favola che da scenario bellico reale. Ma il valore aggiunto è rappresentato dalla varietà e definizione delle armi utilizzate e dalle vibrazioni sul controller, che rendono l'esperienza quasi reale.

Tutto sembra filare abbastanza liscio, tranne un pomeriggio all'inizio della seconda settimana, quando Max sollecita troppo il suo velivolo, che finisce per diventare bersaglio facile per i caccia nemici: sembra quasi che stessero prendendo le misure rispetto alle loro tecniche di volo e che un minimo segno di debolezza possa diventare letale. Come in quella occasione, in cui l'aereo guidato da Max finisce in frantumi, addirittura sul confine col territorio nemico, e Max non riesce neppure a salvare il pilota con l'autoeject. L'Ing. Benini, che assiste all'esercitazione, per la prima volta sbotta: "Dannazione! Stai più attento! Questo non è... solo un gioco!"

### **La fuga**

Edo, colpito da quella reazione e stanco per la lunga reclusione, decide di fuggire per una sera, senza dire nulla agli altri, tranne che a Sarah, che però decide di restare dentro. Dopo aver eluso la vigilanza ed i sistemi di sicurezza, Edo guadagna la strada sul retro, che lo conduce alla zona popolare della città.

Alleati ribelli e mediattivisti – leaks

Rientro nel programma → diversivo scambio target

Finale

## **JUST A GAME!**

*(Categoria del contest RIFF: SOGGETTI)*

### **ANTEFATTO**

#### 1. PREMESSA

Nel 2030 i nuovi equilibri geopolitici sconvolgono il continente con conflitti fra territori confinanti. Anche il nostro Paese è in guerra, ma i riflettori rimangono sostanzialmente spenti attorno alle zone di scontro per non allarmare la popolazione. Ed anche per nascondere la verità sulle difficoltà e le perdite di mezzi e uomini al fronte.

Un F62 squarcia il cielo al confine superando la barriera del suono. Si affiancano altri caccia della sua squadra. Il raid sul territorio nemico ha inizio. Una densa nube li accoglie alle porte della città bersaglio. Ma qualcosa non va come previsto. L'effetto sorpresa cade nel vuoto. I caccia nemici sembrano già allertati e pronti alla controffensiva: tutta la flotta di F62 viene abbattuta nel giro di pochi istanti.

Nel quartier generale dell'Aeronautica, l'atmosfera nella sala di controllo è densa e rassegnata. Arrivano via via i segnali ed i dati delle perdite subite. Il Generale Maggiore è visibilmente contrariato e impone un cambiamento netto nel programma e nella strategia di attacco, per evitare che si ripeta l'esito degli ultimi raid, con un elevato costo in termini di mezzi e uomini.

### **SVILUPPO**

#### 2. I GAMERS

Mentre sul monitor gigante scorrono gli scenari dell'ennesimo gioco "sparatutto", 4 poltrone da gaming accolgono nel loro

abbraccio confortevole altrettanti giovani *nerd*, concentrati sulla loro sfida: Edo, Max, Ivan e Sarah. A loro piace farsi chiamare *Ultrasonics*. I ragazzi hanno un talento innato nel manovrare col *joystick* le loro navicelle spaziali, ma i più spericolati in quel groviglio di ostacoli, colpi, parolacce, storie assurde e mille acrobazie virtuali sono Edo e Max. I due mostrano di avere una forte intesa negli attacchi combinati durante i match di squadra, grazie anche ad un loro personale codice comunicativo fatto di movimenti quasi impercettibili in volo.

Come risucchiati all'improvviso da un vortice di lucidità, i ragazzi interrompono bruscamente la loro sfida virtuale per fare mente locale sui compiti per la scuola. Mancano poche settimane agli esami di maturità e rischiano tutti di non essere ammessi per le gravi insufficienze accumulate durante l'anno.

Per fortuna l'indomani non ci sono verifiche, perché in programma c'è una visita aziendale alla Leopard, una multinazionale nel settore delle nuove tecnologie, prevalentemente sistemi elettronici, telecomunicazioni e *videogames*.

### 3.LA VISITA AZIENDALE

Il Prof. De Biase, l'insegnante di informatica, è stato molto chiaro su quella visita aziendale: la Leopard è leader nel settore per il quale il loro istituto tecnologico li prepara da 5 anni, per cui in quella giornata devono comportarsi in modo serio ed adulto e cercare di essere più ricettivi possibile per cogliere tutte le opportunità offerte da quella

visita.

L'edificio, imponente e dal design innovativo, è posto a metà fra un quartiere residenziale ed un centro dirigenziale denso di sedi delle maggiori aziende del territorio.

La scolaresca è emozionata per le tante cose che si accingono a scoprire in quel posto. E magari qualcuno di loro può trovare lì il proprio lavoro del futuro.

All'ingresso ad accoglierli c'è l'Ing. Loris Benini, Amministratore Delegato della Leopard, che dopo una breve presentazione accompagna studenti e studentesse lungo il percorso interno fino al cuore del loro segmento di punta: l'area *videogames*. Edo, Max, Ivan e Sarah sono su di giri, quello è proprio pane per i loro denti. E gli *Ultrasonics* non possono esimersi dal dare prova della loro abilità lì nel tempio dei videogiochi, con brillanti performance di *gaming* nell'area test. Ad un certo punto della visita, dopo un breve colloquio in disparte fra l'Ing. Benini ed il Prof. De Biase, entrambi si avvicinano ai quattro giovani con una proposta speciale per loro: un *project work* da portare avanti in gruppo che comporta un punteggio aggiuntivo utile per raggiungere l'ammissione agli esami di maturità. Tutto ciò che devono fare è partecipare ad un programma di test per un nuovo *videogame* di simulazione di volo: il Blink. Insomma, giusto un gioco da ragazzi per loro che sono gli *Ultrasonics*.

#### 4.L'AVVIO DEL PROGRAMMA

Il giorno successivo i ragazzi formalizzano l'accettazione dell'adesione al programma in presenza dei loro genitori nell'ufficio del dirigente scolastico, il quale sancisce i

termini dell'accordo con l'Ing. Benini della Leopard come tutor aziendale e con il Prof. De Biase in veste di tutor scolastico.

Il programma da rispettare è impegnativo: per un mese intero, cioè il tempo che li separa dagli esami di maturità, si impegnano a restare all'interno della Leopard, dormendo nella foresteria. Per metà giornata si lavora sul programma e per il resto della giornata si studia e ci si rifocilla. Assolutamente vietato ogni contatto con l'esterno ed anche l'uso dei cellulari o altri dispositivi. In tal modo, si può garantire la riservatezza delle informazioni sul *videogame* prima dell'uscita ufficiale prevista per il mese successivo.

Quella stessa sera si trasferiscono alla Leopard. L'unico un po' titubante è Edo, ma l'Ing. Benini dirada i suoi dubbi spiegando che alla fine ... è solo un gioco!

#### 5.LA RECLUSIONE

Sono pronti ad affrontare quel mese di reclusione, perché nessuno come quei *nerd* può considerarsi allenato nel non vedere la luce del sole. E poi hanno imparato molto sulle strategie di sopravvivenza *indoor* grazie alla visione di tutte le edizioni del *format* per la tv *The Big Eye*.

Le esercitazioni di gioco con le simulazioni di volo sul nuovo videogame Blink procedono a meraviglia. Il videogame è molto giocabile ed è il classico gioco di volo con obiettivi da raggiungere nelle varie missioni. Gli scenari non sono molto verosimili nei colori, perché la *palette* va su sfumature più briose ed anche i bersagli da colpire sono tipici simboli da favola più che da scenario bellico reale. Ma il valore

aggiunto è rappresentato dalla varietà e definizione delle armi utilizzate e dalle vibrazioni sul controller, che rendono l'esperienza quasi reale.

Tutto sembra filare abbastanza liscio, tranne un pomeriggio all'inizio della seconda settimana, quando Max sollecita troppo il suo velivolo, che finisce per diventare bersaglio facile per i velivoli nemici: sembra quasi che stiano prendendo le misure rispetto alle loro tecniche di volo e che un minimo segno di debolezza potesse rivelarsi letale. Come in quella occasione, in cui il velivolo guidato da Max finisce in frantumi, addirittura sul confine col territorio nemico. L'Ing. Benini, che assiste all'esercitazione, per la prima volta sbotta: "Dannazione! Stai più attento! Questo non è ... solo un gioco!"

#### 6.LA FUGA

Per qualche strano motivo dall'inizio della seconda settimana del programma, si inizia ad introdurre qualche elemento di competizione fra i partecipanti. In teoria, i giovani *gamers* devono solo testare le funzionalità del gioco e quindi ci sta l'aggiunta di elementi di difficoltà per stressare un po' i limiti dell'interazione fra *gamer* e videogioco. Ma quello che sta invece succedendo è che il supervisore chiede ai suoi collaboratori della Leopard di introdurre novità che alterano la cooperazione fra i giocatori e tendono a creare dissidi e conflitti fra Max, Sarah, Ivan e Edo. Sono stati sempre molto compatti ed affiatati, ma negli ultimi giorni, in seguito a quelle tensioni, anche la loro intesa ed anche la loro capacità di comunicare anche con semplici gesti si sta

offuscando, con tutte le naturali ricadute negative sulle performance dei loro test di simulazione col Blink. Di conseguenza, anche la convivenza in quella prigione di lusso diventa intollerabile.

In particolare, Edo è quello che faceva fatica più di tutti ed una notte decide di uscire dalla struttura per prendere una boccata d'aria. Dopo aver studiato tutte le vie di fuga, individua la soluzione migliore, che può consentirgli anche di rientrare senza essere scoperto.

Una volta fuori, attraversa il bosco nel parco sul retro dell'edificio e raggiunge il quartiere di Pratània, la zona della movida. La musica degli spettacoli dal vivo risuona lungo le strade ed i vicoli e già quella lo aiuta a sentirsi meglio, ma il desiderio di dissetarsi con una birra ghiacciata dopo tutta quella fatica per scappare lo dirotta nel pub dove è solito andare con la sua comitiva le rare volte in cui si esce.

A parte un mezzo cenno di saluto a qualcuno che frequenta lo stesso istituto scolastico, per il resto se ne sta lì seduto da solo fra il vociare consolatorio che solo un posto come quello può offrirgli e che dopo 10 giorni alla Leopard gli sembra un paradiso di libertà.

Mentre gusta la sua birra e scruta la TV posta nell'angolo in alto della sala, mandano in onda un servizio del TG in cui mostrano le immagini di un raid aereo compiuto con successo da alcuni speciali *dronefigthers*, una via di mezzo fra caccia e droni, poche ore prima dall'esercito nazionale contro le forze dello Stato d'Oltralpe. Lo scenario è devastante e per giustificare l'attacco nelle zone urbane si ventila la

possibilità di obiettivi strategici militari presenti nelle mura della città. Difficile immaginare che di fronte a tale distruzione non ci siano anche delle vittime civili, anche se nei titoli che scorrono non viene menzionato nessun numero di morti, ma solo la distruzione di un deposito di armi.

Poi, ad un certo punto, fra le immagini dei *dronefighters* in volo Edo riconosce una traiettoria di uno di quegli aerei, un'acrobazia inconfondibile. È la "fenice", la manovra che lui stesso ha inventato e perfezionato e che nessun altro al mondo avrebbe potuto replicare.

Dopo qualche secondo di incredulità con la sua bocca rimasta aperta per la sorpresa, mentre si avvicina allo schermo per vedere meglio, tutto è più chiaro... Quei quattro droni-caccia speciali che si vedono nelle immagini non sono guidati da piloti a bordo in carne ed ossa! Quei droni-caccia sono comandati a distanza ed i veri piloti sono lui ed i suoi amici col programma Blink della Leopard.

Quindi, in realtà, quel programma è una copertura: per qualche motivo l'Esercito ritiene più conveniente ed efficace ingaggiare 4 studenti *gamers* per pilotare a distanza quei droni-caccia, piuttosto che metterli in mano a dei professionisti a bordo degli stessi.

Da parte loro, i 4 *gamers* non avrebbero potuto accorgersi che le loro incursioni fossero veri raid in una vera guerra, perché alla visuale reale veniva sovrapposta una maschera che rendeva lo sfondo come quello di un tipico videogame. Solo allora capì che i funghi erano i *token* che il programma utilizzava al posto degli esseri umani. Edo cercò di contarli mentalmente per tentare di capire quanti aveva potuto colpirne

nelle esercitazioni su Blink alla Leopard...

Il turbamento e lo shock di quella scoperta risalgono dalla bocca dello stomaco lungo l'esofago in pochi secondi sotto forma di conato di vomito, giusto il tempo di raggiungere il wc nel bagno del pub.

#### 7.L'INCONTRO COI RIBELLI

La cosa più strana è vedere come la gente sia del tutto indifferente alle notizie della guerra, come se non riguardi loro, continuavano a bere e far festa come se nulla fosse. Non c'era la cognizione del numero di persone che perdono la vita proprio oltre il confine. E la movida stona troppo con la guerra in corso a poche centinaia di Km.

Mille domande venivano in mente a Edo in quel momento: ma il dirigente scolastico ed il Prof. De Biase sanno cosa c'è dietro il programma della Leopard? Sono a conoscenza del fatto che dietro ci siano il Ministero della Difesa e l'Aeronautica Militare? Cosa succederà ai suoi amici? Continueranno ancora per molto ad uccidere inconsapevolmente?

Non ha le risposte a quelle domande, ma sa che deve fare qualcosa.

In tutta quell'atmosfera di indifferenza, l'unico barlume di speranza è quella dei Cittadini per la Pace, un gruppo di attivisti che cercano di fare controinformazione e sensibilizzazione della cittadinanza per porre fine a quella guerra. Alcuni di loro stanno volantinando per le strade di Pratània per invitare a partecipare ad un'assemblea pubblica che sarebbe iniziata di lì a poco.

Edo partecipa all'assemblea ed al termine decide di scambiare

qualche parola con quelli che individua come affidabili. Tengono un incontro ristretto al quale partecipano anche alcuni ribelli e mediattivisti. Cercano di capire insieme quali sono le opzioni che hanno a disposizione e qual è il modo migliore di utilizzare ciò che sanno del progetto segreto fra Aeronautica e Leopard. Su una cosa sono tutti d'accordo: la priorità è trovare un modo per far sapere la verità a Max, Sarah ed Ivan.

#### 8.ALLARME!

Edo cerca di fare ritorno alla Leopard, ma quando arriva in prossimità si accorge che è già scattato l'allarme per la sua fuga e tutte le vie d'accesso sono presidiate. Niente da fare! Bisogna trovare un altro modo per avvisare i suoi amici, ma non da lì perché è troppo rischioso per tutti.

Riesce a farsi vedere da Sarah mentre lei è affacciata alla finestra e riesce solo a farle un segno prima di andare via: porta le mani agli occhi mimando il filtro infrarossi della maschera per giocare a Blink.

All'indomani, grazie all'aiuto dei ribelli, Edo trova una soluzione per comunicare segretamente con gli altri *Ultrasonics* tramite una serie di "aquiloni" speciali in volo su un ampio prato in cima ad una collina al confine, da dove sarebbero sicuramente passati i droni-caccia per la prossima missione.

Difatti, proprio quel giorno è in programma un'esercitazione e, come previsto, i tre velivoli pilotati a distanza da Max, Sarah e Ivan passano proprio sopra la collina. Ed a loro, che hanno indossato come da indicazione di Edo il filtro della

maschera, risulta subito visibile il messaggio in codice di Edo e bastano un paio di secondi per decifrarlo e tenere a mente le istruzioni. Naturalmente, i supervisori non si accorgono di nulla guardando il monitor centrale di Blink. Nel frattempo, al quartier generale della Leopard l'Ing. Benini è in riunione con il Generale Maggiore dell'Aeronautica. La scomparsa di Edo ha allertato un po' tutti per i rischi che comporta per il programma, anche se ancora non sanno che il giovane ha già scoperto tutto o quasi. Il Generale Maggiore minaccia Benini di farlo fuori da ogni carica di rilievo nella Leopard e persino di incriminarlo davanti alla Corte marziale per tradimento e negligenza nella tutela della sicurezza di importanti segreti di Stato. Ivan, Max e Sarah si preoccupano del loro amico e del fatto che quella sua fuga poteva non solo pregiudicargli gli esami di maturità, ma anche comportare eventuali conseguenze legali per lui. In ogni caso, si preparano a seguire le sue istruzioni in codice, pur non comprendendo ancora il quadro completo della situazione.

## **CONCLUSIONE**

### 9. SCACCO FINALE

I ribelli vagliano tutte le possibilità: persino quella di passare informazioni preziose al nemico, pur di ostacolare il piano malefico ideato da vertici dell'Aeronautica con Leopard. Ma alla fine capiscono, non solo che con la guerra non si pone fine alla guerra, ma anche che la pace da sola non riesce ad imporsi sulla guerra. Perché il desiderio di pace ha bisogno del sostegno della verità, una verità capace di dissipare la

propaganda e togliere quel velo di menzogna atto a giustificare ogni estremo rimedio.

Il momento cruciale arriva quando Edo riesce ad accedere, grazie ad un diversivo, nella sede di Leopard. Finalmente Edo ritrova i suoi amici ed insieme riescono ad uscire da quell'edificio, non prima di aver recuperato tutte le schede delle esercitazioni di Blink, che i ribelli insieme ai mediattivisti diffondono in tempo reale su tutti i canali di controinformazione a disposizione: è l'unico modo per delegittimare non solo Leopard ed il Programma Blink, ma anche i vertici dell'Esercito ed indebolire così ogni ulteriore velleità di attacco contro lo Stato d'Oltralpe, che fino a quel momento si è limitato solo ad usare la contraerea per difendersi dai raid aerei. Non c'è modo per il sistema di fermare quella notizia ed anche i media a quel punto sono costretti a dire la verità. Una verità che fa cadere quel gruppo di potere, arrivando persino ad imporre una tregua nel conflitto con lo Stato d'Oltralpe.

#### 10.ESAMI

Dopo i titoli di coda scorrono le immagini mute ed al rallentatore con gli esami di maturità di tutti i ragazzi e poi la festa finale con la vecchia tradizione dei gavettoni fuori dalla scuola. Fra i volti spensierati di alcuni studenti si intravede quello pensieroso di Edo e dei suoi amici *nerd* ed il loro abbraccio a quattro visto dall'alto. Scorrono quindi le immagini con gli arresti del Prof. De Biase, del dirigente scolastico, dell'Ing. Benini e con la destituzione del Generale Maggiore.