



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

[http://cav.unibg.it/elephant\\_castle](http://cav.unibg.it/elephant_castle)

IL FALSO

a cura di Eleonora Caccia

novembre 2017

ANNA MONTEBUGNOLI

***Stranger than fiction.***

**Falsità e finzione nell'epoca della realtà aumentata**

Se si apre l'homepage di Pokémon GO – il videogioco per smartphone che ha spopolato nell'estate del 2016 – ci si trova davanti, tra le altre cose, un link che rimanda a una pagina sui consigli per la sicurezza nell'utilizzo del gioco. Il primo recita così: "Quando sei in giro a giocare a Pokémon GO, presta sempre attenzione all'ambiente circostante". Un consiglio che ricorda quello delle madri e dei padri ai bambini che imparano a muoversi da soli per il loro quartiere e per la città: fai attenzione quando attraversi, quando sei sull'autobus, o cammini per strada, non distrarti. Dunque i produttori del gioco sembra non facciano altro che ripetere un antico adagio: il monito che gli adulti rivolgono ai bambini quando iniziano a interagire per conto loro con il mondo che li circonda. Una lezione che sembra ripetersi invariata ancora di più nel prosieguo del testo, in cui si ricorda che maggiore attenzione va fatta se si è da soli, o se ci si trova in una zona che non si conosce – altro avvertimento tipico dell'infanzia, e tipicamente associato al gioco: non allontanarti troppo, non andare in zone che non conosci. Dunque fin qui nulla di nuovo, anzi, la lezione classica, impartita a tutti i bambini e le bambine (dai genitori, dalle nonne o dai produttori dei giochi con cui trascorrono il tempo libero della loro infanzia), con cui si ricorda – una volta di più – di fare attenzione e di non lasciarsi trasportare troppo, perché, come insegnano tante storie, quando si gioca è facile perdersi e difficile ritrovarsi. Ora, tanto il primo paragrafo è tradizionale nell'ovvietà del suo in-

segnamento, quanto il secondo invece è sorprendente: “Per la tua sicurezza e per quella di chi ti circonda non giocare a Pokémon GO quando vai in bicicletta, guidi un veicolo, operi macchinari pesanti o svolgi qualsiasi altro tipo di azione che richieda la tua piena attenzione”. Sorprendente perché se è facile immaginare un bambino o un adolescente distratto mentre è intento in qualche attività ludica, più difficile è vederlo alla guida di un veicolo e ancora meno intento a manovrare un macchinario pesante. Dunque il secondo articolo dice qualcosa di nuovo: che il gioco, con i suoi insegnamenti e le sue insidie, non è pensato solo per un pubblico di bambini ma anche di adulti. Adulti a cui è bene ricordare – come ai più giovani – che devono prestare attenzione quando giocano. La seconda novità si trova implicitamente enunciata al terzo paragrafo che recita: “Se un Pokémon dovesse apparire in un luogo non accessibile o in un luogo dove avvicinarsi potrebbe comportare un pericolo (per esempio una proprietà privata o un sito in costruzione) non cercare di catturarlo. Avrai un’altra possibilità di catturare quello stesso Pokémon in seguito”. Ora, questo paragrafo va letto insieme a un altro in cui si raccomanda di fare attenzione che l’uso della telecamera non comprometta la privacy altrui, e all’ultimo in cui si ricorda ai genitori che possono usare un filtro sullo smartphone per regolare il tempo che i loro figli trascorrono giocando. Dunque lo schermo di uno smartphone, la sua telecamera, e dei Pokémon che appaiono in luoghi più o meno appropriati: sono questi gli elementi che costituiscono il gioco e attraverso cui esso interagisce con la realtà.

Le indicazioni per la sicurezza di Pokémon GO<sup>1</sup> rivelano così le due peculiarità del gioco: da una parte il suo collocarsi all’interno di quella tecnologia che interviene sulla percezione del mondo creando quella che è nota come *realtà aumentata*; dall’altra il suo carattere generazionale – su cui tornerò in seguito. Ora, di realtà aumentata si parla ormai da molti anni (cfr. Ardovino 2010; Montani 2010, 2014a, 2014b; Rheingold 2003; Sartori 2003). E Poké-

<sup>1</sup> Gli avvisi sulla sicurezza sono citati dalla pagina web di Pokémon GO dedicata <http://www.pokemongo.com/it-it/>, del 30 settembre 2016.

mon GO non è di certo il primo gioco a utilizzarne la tecnologia.<sup>2</sup> Tuttavia il suo enorme successo ha sollevato un dibattito accessissimo e molto allargato, che ha investito tanto l’opinione pubblica quanto il campo del sapere in senso lato – dalla medicina, all’ingegneria informatica, all’economia, alle scienze sociali, alla filosofia.<sup>3</sup> Un dibattito che però, in modo più o meno esplicito, ha assunto quasi sempre carattere morale: se sia giusto o sbagliato, sano o dannoso, educativo o diseducativo inseguire in giro per il mondo questi strani esseri che gli smartphone mostrano sul display del cellulare mentre si muovono in mezzo alla realtà quotidiana. Ora, di questo dibattito mi concentrerò su un aspetto in particolare, quello più *estetico*: il fatto cioè che la condanna (come anche l’esaltazione) del gioco abbiano a che fare con un dubbio più antico, che Pokémon GO, con la sua diffusione – dovuta a vari fattori e su cui tornerò in seguito – ha sollevato con una nuova urgenza e nuove implicazioni: quale sia il discrimine tra finzione e falsità, come e a quali condizioni la prima sfumi nella seconda.

In linea generale la condanna di falsità che viene tradizionalmente rivolta alle forme della finzione muove da due differenti disposizioni che esse assumerebbero nei confronti del reale. In un primo caso esse cercherebbero di passare per forme della verità, di far credere che i propri inganni appartengano al mondo e alla sua ontologia; nell’altro sarebbero esse stesse a credere alla propria illusione e a convincersi di far parte di quella realtà che imitano e modificano allo stesso tempo. In entrambi in casi dunque, la finzione diverrebbe, nel suo desiderio di risalire fino al piano della realtà, menzogna (rispetto alla morale) e falsità (rispetto all’ontologia). Si tratta di due paradigmi della falsità - entrambi antichi e spesso in-

<sup>2</sup> Si pensi (per limitarsi a due esempi) a *Ingress*, rilasciato da Niantic nel 2012, e *Zombie, Run!*, prodotto, sempre nel 2012, da Six to Start.

<sup>3</sup> Mi limito a riportare alcuni esempi: in ambito medico Wagner-Greene, Worthing, Castor, Kruger, Mortemore, Dake (2017); in ambito psicologico Tabacchi, Caci, Cardaci, Perticone (2017); Tateno, Skokaukas, Kato, Teo, Gerrero (2016); nell’ambito dei *media studies* Giddings (2017); Mäyrä (2017); in ambito economico Jordan (2017); in ambito filosofico Sicart (2017).

trecciati nella storia della finzione. Vale appena notare che in entrambi i casi si tratta di un giudizio formulato a partire dalla convinzione che esista qualcosa come una realtà oggettiva: l'idea stessa di falso e falsità implica a un tempo quella di verità (ontologica) e di autenticità (esperienziale). A partire da queste considerazioni generali quello che mi propongo nello spazio di questo intervento è 1) abbozzare una genealogia di questi due modi del falso e, parallelamente, delineare alcune forme della finzione accettate come strumento di conoscenza (o anche intrattenimento) fin tanto ne sia evidente la natura finzionale; 2) mostrare in che modo tutto ciò si ritrovi e operi all'interno del dibattito sulla *moralità* di Pokémon GO; 3) porre a tema la questione del pubblico per cui il gioco è pensato – gli adulti in particolare – perché essa chiama in causa uno scontro generazionale che ha al suo centro la contesa – e l'indecidibilità – tra finzione e falsità, mondo reale e mondo virtuale.

Della questione dei due modi della falsità si tratterà a partire dai concetti classici di *mimesis* e *poiesis*, intesi come due forme di intervento sul mondo – e, secondo la prospettiva altrettanto classica che qui si cercherà di ricostruire, due modi della sua falsificazione. Non mi soffermo sulla storia dei due concetti e sull'enorme dibattito filosofico, linguistico, letterario e artistico che la circonda. In questo contesto se ne farà un uso a un tempo molto tradizionale e molto libero. Dei due termini quindi si recupereranno le accezioni più note di imitazione e creazione, forma artistica e forma di produzione, servendosene però nel contesto della genealogia della finzione che qui interessa ricostruire. Da una parte dunque si intenderà la *mimesis* come imitazione della realtà, riproduzione del mondo e dei suoi fenomeni; dall'altra la *poiesis* come sua manipolazione, rimaneggiamento, riformulazione – vale a dire nel significato che più l'avvicina al concetto di *techne*. Per quanto riguarda invece il concetto di finzione, si limiterà l'enorme spettro delle sue accezioni – dalla simulazione, ai processi dell'immaginazione, dal “come se” del gioco e del diritto (la  *fictio iuris* del diritto romano, che tanta parte avrà nella storia del concetto) all'arte pit-

torica e narrativa, fino alle creazioni della tecnica – alle sue implicazioni più estetiche: vale a dire al modo in cui la varietà delle sue manifestazioni e del suo darsi intervengono nella costruzione della percezione e della visione del reale e nella storia delle loro modificazioni. È infatti nell'articolazione dei suoi differenti significati e delle sue forme che viene tracciato il confine tra finzione e realtà, dove la seconda si costituisce e definisce a partire dall'estensione semantica e fenomenologica che di volta in volta viene ad assumere la prima,<sup>4</sup> e attorno a cui si sviluppano i concetti di verità e falsità, menzogna e onestà, inganno e autenticità; e da cui origina quell'equivoco tra finzione e falsità, che separa l'ordine dal disordine ontologico (sulla questione del rapporto tra verità e finzione, finzione e falso, mi limito a rimandare a Ginzburg 1998, 2015; Jost 2003).

Due sono le accuse che tradizionalmente sono state rivolte alle forme di ri-produzione del reale della *mimesis* e della *poiesis*: da una parte la pretesa di mettere a tema, nella rappresentazione, se non tutto, almeno qualcosa della verità, della vera natura, dell'essenza (o comunque la si voglia chiamare) dell'oggetto imitato. Una pretesa impossibile da realizzare, e tanto più dannosa nell'equivoco che produce tra verità e falsità – dove falsità è il nome della finzione quando vuole  *fingersi* verità. Dall'altra parte, la colpa è quella, altrettanto antica, della *hybris*: la presunzione – tutta umana e  *tecnica* – di poter intervenire nell'ordine ontologico della realtà. Dunque, ancora una volta, il tentativo della finzione di elevarsi al rango di verità – il cui fallimento tanto più gravemente la fa ricadere nella categoria (insieme morale e ontologica) di falsità.

## Il primo paradigma

Che la *mimesis* – in tutte le sue forme, siano esse tecniche, pittoriche, poetiche, scultoree ecc. - sia cattiva maestra è un antico ada-

<sup>4</sup> Si pensi al caso della teoria platonica in cui il concetto di finzione e falsità si estende a tutta la sfera del sensibile e quello di realtà e verità si limita alle realtà ideali di cui non si può fare esperienza sensibile.

gio, la cui formulazione più perentoria e radicale si trova nei dialoghi di Platone. Si tratta di una delle teorie più note della filosofia platonica (resa ancora più nota dal paradosso della sua formulazione *mimetica*). Mi limito dunque a ricapitolarne (inevitabilmente semplificando questioni che meriterebbero ben altro approfondimento) i tratti salienti: esisterebbe un mondo vero, saldo, eterno, indistruttibile, non sottoposto ai processi di generazione e corruzione che sarebbe quello delle idee. Tutto ciò che, nella nostra esperienza, nel mondo quotidiano dei fenomeni, conosciamo e con cui abbiamo a che fare non è che una copia, sbiadita, indebolita e destinata prima o poi a svanire, di quelle idee imperiture. Ora, se questo è vero, se il mondo fenomenico non è che un'imitazione fallace della verità iperuranica, la colpa dell'arte mimetica (intesa come riproduzione delle cose del mondo) è ancora più grave: essa è imitazione di secondo grado, ancora più debole, ancora più ingannevole del mondo fenomenico – copia di una copia. Così l'imitazione (e l'imitazione della copia, l'apparenza, la *doxa*) rivela la pretesa della finzione di poter mostrare, ripetendola, qualcosa della verità, della vera natura dell'essere, e di muoversi sul suo stesso piano di realtà. Bisogna però specificare che per Platone esistono una buona e una cattiva *mimesis*, l'una che serve alla conoscenza della verità – nella misura in cui è verosimile, ovvero rivela chiaramente la sua natura di finzione – e l'altra che volutamente inganna, spacciando per verità qualcosa che non lo è affatto. È solo in questo caso che l'imitazione come finzione e la finzione come produzione di simulacri diventano falsità.

La storia della sfortuna della *mimesis* non comincia però con Platone: la condanna dell'immagine, della riproduzione delle cose del mondo, si trova già, formulata in modo ancora più inappellabile come Legge, nell'Antico Testamento.<sup>5</sup> E sarà al centro del dibattito dei primi secoli in cui va definendosi l'ortodossia cristiana - secoli in cui, non a caso, nessuna immagine mimetica verrà prodotta (sul-

<sup>5</sup> Come si legge in Esodo, 20, 4 "Non ti farai idolo né immagine alcuna di ciò che è lassù nel cielo né di ciò che è quaggiù sulla terra, né di ciò che è nelle acque sotto la terra".

la questione delle immagini cristiane mi limito a rimandare a Belting 2005; Didi-Huberman 2008; Guastini 2011, 2014; Mathews 2005). Come se sulla *mimesis* incombesse sempre il pericolo della confusione, del dubbio, ontologico e morale, se ciò che viene riprodotto appartenga (o pretenda di appartenere) alla realtà, si confonda con essa, esca dal campo della finzione per entrare in quello della verità. Così, lo statuto ontologico ed etico della finzione rimane sospeso: tra un uso al servizio della verità – fin tanto che non *finja* di dividerne la natura – e la degradazione a falsità ogni qual volta la sua illusione diventi troppo simile al vero, non più riconoscibile per quello che è.

## Il secondo paradigma

E se la finzione avesse davvero qualcosa a che fare con la realtà? Se fosse capace di infrangere quel confine apparentemente inviolabile che la separa dal vero? E il potere della tecnica, dell'*homo faber*, fosse in grado di rimodulare i piani del reale, confondere le linee, animare ciò che sembrava solo materia inerte? È il caso di Pigmalione, l'artigiano che, secondo la leggenda, si sarebbe innamorato della sua opera, così identica alla vita che gli dei non avrebbero potuto far altro che accontentare la sua preghiera di animarla.

Ma anche senza l'intervento diretto degli dei, se l'artefice è abbastanza competente, e conosce e sa usare il potere delle parole, le creazioni della *poieis* possono superare la barriera ontologica che separa l'animato dall'inanimato, la finzione dalla verità. Così è il caso del Golem di Praga, che insegna come, a dispetto di tutta l'ontologia classica, può bastare anche solo un abbozzo di forma perché i prodotti della *techne* vengano all'essere nel mondo fenomenico (cfr. Neher 2005). Tuttavia, la maggior parte delle volte in cui l'uomo e la sua opera finiscono per credere alla loro illusione – di poter cioè creare imitando e intervenire così nell'ordine ontologico l'uno, di appartenere al mondo, di essere fatta della sua stessa sostanza l'altra – le cose non vanno a finire bene. Esistono moltis-

sime storie, più e meno recenti (da *Frankenstein* a *Blade runner*, per intenderci), che raccomandano la cautela, ricordando cosa può accadere quando si prova a superare la 'differenza ontologica' che separa la finzione dalla realtà. In questi casi la colpa della violazione dell'ordine dell'essere – ovvero la colpa di aver provato, una volta di più, che la finzione può diventare reale – merita una punizione ancora più grave dell'accusa di falsità: l'annichilimento – nessun grado di esistenza, nessuna traccia.

Si può dare però anche il caso contrario: quando la finzione è troppo simile alla realtà, la tecnica sfuma nella magia, nella stregoneria. Come nel caso delle opere della cappella Sansevero circondate da ogni sorta di leggenda: il Cristo velato (la cui tunica si diceva fosse stata trasformata in marmo dall'abilità alchemica del principe Raimondo di Sangro) o le macchine anatomiche (che, secondo una credenza diffusa, sarebbero stati originariamente due servi, mummificati dal principe attraverso oscuri procedimenti magico-alchemici) pongono una volta di più il problema dell'indecidibilità tra verità e inganno (che è il problema precipuo del falso) – non dal secondo al primo, come nel caso del Golem e della statua di Pigmalione, ma viceversa dalla vita, dalla realtà, dall'essere, all'immobilità della finzione.

I pochi esempi riportati mostrano così l'altro volto dell'accusa di falsità che grava sui modi della finzione: la paura che il confine tra i differenti livelli della realtà non sia così solido, che l'ordine ontologico sia meno rigido e sicuro di quello che si è abituati a pensare. E la preoccupazione che la confusione tra vero e falso, animato e inanimato, finzione e realtà non riguardi solo l'arte o la filosofia ma falsifichi l'esperienza, la prassi quotidiana di vita con la sua ontologia del senso comune.

### **La superficie, ovvero: la finzione che sa di essere finzione<sup>6</sup>**

Lasciamo per il momento in sospenso la questione del falso. Con-

<sup>6</sup> Le riflessioni sulla superficie muovono dal confronto su questo tema con Stefano Guerini Rocco, che ringrazio.

viene tornare brevemente su un altro aspetto della finzione, a cui per ora si è solo accennato, ovvero l'idea che essa, quando si rivela come tale, possa effettivamente insegnare qualcosa del mondo e della verità. Ora, questa fiducia nel potere della finzione (sia essa mimetica o poetica) di mettere sulla strada della conoscenza, ha una lunga storia, che comincia con la *Poetica* di Aristotele e arriva fino alla riabilitazione agostiniana della *fictio* e alla reintegrazione delle immagini nella dottrina cristiana.

E proprio di qui – attraverso l'acquisizione da parte del cristianesimo della copia, e del rapporto tra essa e il suo modello – passerà tutta la storia dell'arte medievale e rinascimentale, ormai al riparo dall'accusa di falsità e di idolatria. Fin tanto che, lo si è detto, l'illusione rimanga evidente, e la copia non pretenda di sostituire l'originale, l'archetipo. Ora, esistono (o meglio sono esistiti per diversi secoli) due modi differenti in cui la finzione così intesa ha riprodotto la realtà: il modello dell'arte rinascimentale italiana, *narrativo*, e quello dell'arte fiamminga, *descrittivo* (Marin 2002). Non entro ovviamente nel merito di una questione estremamente complessa e articolata. Di questa distinzione (che ha a che fare con il campo ristretto dell'arte pittorica più che con la finzione in generale) interessa, rispetto al nostro discorso, un concetto in particolare, sviluppato a proposito dell'arte olandese da Svetlana Alpers nel suo testo *Arte del descrivere*, ovvero quello di superficie – o meglio, la sua rielaborazione da parte di Marin, nel saggio *Elogio dell'apparenza*, dedicato proprio al libro della storica.

Stando a quanto insegna la storia dell'arte, nella pittura fiamminga la superficie funziona come spazio di descrizione che si oppone, con la sua "tautologia tra immagine e lingua" (Marin 2002: 111), alla forma narrativa propria invece di una superficie-finestra che si apre sul mondo, tipica dell'arte italiana: "Il quadro mostra esattamente tutto ciò che potrebbe essere nominato, porta tutti quei nomi sulla sua superficie e sembra che tutta la sua "sostanza" consista in questa articolazione esibita e sempre nominabile della superficie" (Ibidem). Ma in realtà quella superficie di descrizione, più che ripetere nella forma della rappresentazione pittorica i nomi

delle cose senza aggiungere nulla, propone un diverso paradigma della visione: non il punto fisso, immobile, di uno sguardo che osserva il mondo ordinato attorno alla sua fissità, ma piuttosto un occhio mobile, che scorre su una superficie che della natura imita i suoi movimenti e le sue “diversificazioni” (Ivi: 110): “Così come l’occhio vivo di Pascal, ‘vivo’ perché in movimento, si avvicina infinitamente alla superficie del mondo per perdersi in ciò che nominava esattamente con la figura e il nome [...], così lo sguardo dello spettatore che risponde al richiamo del quadro di Vermeer si avvicina alla tela fino alla miopia assoluta” (Ivi: 113). Ora, l’intreccio che propone Marin (sulla strada aperta da Alpers) tra l’occhio vivo di Pascal e la superficie pittorica dell’arte fiamminga evoca lo sguardo della telecamera, i suoi movimenti, l’alternanza tra primi piani e campi lunghi. Questa analogia, proprio a partire dalla prospettiva teorica di Marin, apre la strada alla questione (ricchissima e articolatissima) dell’immagine cinematografica e del montaggio come forma linguistica (Jakobson 2002; Montani 2007), che ci porterebbe però lontano dal nostro discorso. Qui interessa invece aver guadagnato i concetti di superficie e di occhio vivo in rapporto alla questione della finzione. Cosa ne è infatti della distinzione tra finzione e falsità quando la superficie – quella superficie di descrizione su cui l’occhio si sposta, senza però mai avvicinarsi tanto da perdere la visione, come avviene con le opere di Vermeer – diviene il piano di contaminazione tra realtà e illusione? Perché Pokémon GO gioca tutto sulla superficie, sulla sua relazione con il reale. Quella superficie che sembrava al sicuro, nella sua dichiarata natura finzionale, dall’accusa di falsità, diviene ora il piano di una nuova forma di mescolanza ontologica – tanto più pericolosa perché si dà nella forma del gioco.

Si è detto che gli elementi che compongono la realtà aumentata di Pokémon GO sono tre: lo schermo dello smartphone, che funziona a un tempo da superficie di sovraimpressione e scenografia del gioco; la telecamera, che percepisce, come un occhio “vivo” potenziato, ciò che l’occhio naturale da solo non sarebbe in grado di cogliere scorrendo il paesaggio della quotidianità che diviene

fondale di scena del gioco; infine i Pokémon, queste strane creature che il giocatore, muovendosi a un tempo sullo schermo e nel mondo, deve catturare. Si tratta ora di vedere in che modo questi tre elementi, alla luce di quanto detto finora, intervengano nell’articolazione del reale, sollevando il problema della distinzione tra verità e finzione, tra realtà e inganno e ponendo, ancora una volta, la questione della falsità.

### **Gotta catch 'em all**

La storia dei Pokémon come fenomeno globale inizia in realtà molti anni fa, quando a Satoshi Tajiri viene l’idea, nel 1996, di inventare un gioco per Game boy che mescoli il gusto per il collezionismo e quello per il combattimento. L’obiettivo del gioco infatti è semplice: catturare quanti più *pocket monsters* (da cui Pokémon) possibili, allenarli, e farli combattere tra loro o con Pokémon di altri giocatori. Da questa semplice idea è nato un *media franchise* globale – videogiochi, carte da gioco, anime – di cui Pokémon GO non è che l’ultimo risultato: la cui novità consiste nel fatto che, invece di inseguire i Pokémon in un mondo puramente virtuale, li si cerca e li si cattura nel mondo della quotidianità (dal supermercato al parrucchiere, dal parco fino al museo dell’Olocausto),<sup>7</sup> trasformato, grazie alla tecnologia della realtà aumentata applicata agli smartphone, in un terreno di caccia.

Si arriva così alle scene che si sono viste in giro un po’ per tutto il mondo all’uscita del gioco: macchine lasciate in mezzo alla strada (nonostante gli avvertimenti dei produttori) per inseguire un Pokémon raro, folle di centinaia di persone che corrono nella stessa direzione con i loro smartphone in mano; il tutto sotto lo sguardo di chi, osserva “da fuori”, ovvero dalla realtà non aumentata, in cui non è possibile vedere il mondo di Pokémon GO. E si arriva così al dibattito che il fenomeno ha suscitato, a partire dalla differenzia-

<sup>7</sup> Risale al 2016 una polemica sulla presenza di Pokémon nel United States Holocaust Memorial Museum di Washington. Si veda l’articolo del Washington Post del 16 luglio 2016.

zione che il gioco ha prodotto – e che verrebbe da definire antropologica – tra chi gioca e chi non gioca, chi “vede” e “interagisce” con i Pokémon e chi invece resta al di fuori della finzione ludica.

In un articolo dedicato proprio a Pokémon GO e al dibattito sulla sua realtà aumentata, Seth Giddings ricorda come ogni gioco in realtà “implichi sempre, in una certa misura, la manipolazione di oggetti, corpi e ambienti. Dunque, ci sono infiniti modi in cui la realtà viene aumentata nel gioco” (Giddings 2017: 61).

La notazione sulla realtà aumentata come effetto implicito in ogni forma di gioco è senz'altro interessante, ma finisce per liquidare troppo facilmente l'elemento tecnico di Pokémon GO, dimenticando che non si tratta di un gioco tra gli altri, che la sua particolare “vividezza” passa per una manipolazione (tecnica) della percezione della realtà capace di far dimenticare agli adulti di prestare attenzione quando guidano una macchina; vale a dire capace di far dimenticare che si tratta di un'illusione e che il mondo reale sta dietro, sullo sfondo, trasformato in scenografia.

È questa dialettica tra realtà virtuale e realtà “in atto”, tra primo piano e piano di fondo, tra superficie e profondità, a essere davvero in questione nelle dispute sul gioco. Il giudizio sul fenomeno Pokémon GO dipende infatti dal punto di vista con cui si sceglie di guardare alla realtà aumentata, e a seconda del quale possiamo attribuirle nomi diversi: realtà diminuita, nel senso di una retrocessione sullo sfondo del mondo della quotidianità (quello in cui si guida, si va in bicicletta, si manovrano macchinari pesanti) a vantaggio di una superficie finzionale che vi si sovraimprime e che funziona a un tempo da palcoscenico e superficie di rappresentazione; finzione aumentata, nel senso di un potenziamento di quella *poiesis* mimetica o *mimesis* poetica (a seconda che l'accento venga posto sul mondo che sta dietro o sul primo piano del gioco) accusata ancora una volta di falsificare il reale.

Così il dibattito su Pokémon GO interessa al di là della longevità del fenomeno (che di fatto sembra già in declino, almeno rispetto all'enorme successo iniziale) nella misura in cui ripropone in forma aggiornata questioni antiche, antiche inquietudini sul “reale”: quan-

d'è che la finzione arriva al punto di compromettere la solidità ontologica, falsificandone la percezione e la conoscenza? Quando – per riprendere la domanda da un'altra prospettiva – la pretesa della finzione di intervenire sul mondo arriva al punto di mettere in crisi la nostra capacità di distinguere il vero dal falso, di saper nominare il vero e riconoscerlo in quanto tale? Ora, nel caso di Pokémon GO la colpa “classica” è aggravata dal fatto che si tratti di un gioco, per cui l'indistinzione tra finzione e realtà risulterebbe ancora più pericolosa. Non è un caso infatti che molte delle applicazioni pratiche della realtà aumentata (in medicina ad esempio) non abbiano suscitato un simile dibattito, diffuso, come quello sui Pokémon GO, a tutti i livelli della società. Ciò dipende da due ragioni su cui vale la pena soffermarsi. La prima ha a che fare con la natura stessa e la funzione del gioco, a cui si è sempre attribuito, in un modo o nell'altro, un compito educativo, nel senso della capacità di insegnare ai bambini, attraverso la ripetizione e l'imitazione, a entrare in relazione con la realtà. Dunque un compito in linea con l'idea di una finzione “utile”, che mette sulla via della conoscenza (Per una teoria del gioco rimando al testo – per molti aspetti ancora insuperato – di Huizinga 2002). Pokémon GO verrebbe quindi meno a questa funzione – al patto educativo implicito in ogni gioco – elaborando e codificando una realtà virtuale che, nella sua capacità di interagire con la realtà ‘in atto’, confonderebbe i confini e i piani dell'essere.

L'altra ragione riguarda il pubblico adulto per cui il gioco è pensato e ci riporta alla questione, lasciata in sospeso, delle differenti generazioni di utenti di Pokémon GO.

## I Millennials

Che i Pokémon nascano nel 1996 non è un dato indifferente. Come non è un caso che circa l'83% dei giocatori abbia un'età compresa tra i 18 e i 34 anni. Sono i Millennials il principale pubblico a cui è rivolto il gioco, la cosiddetta generazione MTV, ma che si potrebbe altrettanto appropriatamente chiamare generazione anime,

cresciuta a cartoni giapponesi, Nintendo, playstation – e Pokémon. La generazione dell'avvento della realtà virtuale, della televisione e dei videogiochi, la stessa generazione che non riesce oggi a trovare un lavoro, o piuttosto che si è affacciata sul mondo del lavoro nel momento del suo declino, dovuto non solo alla crisi economica del 2008 ma anche all'incrinarsi di quel modello che vedeva in esso il punto focale di costruzione dell'identità sociale (Gorz 1992). Ora, tra Pokémon GO e la ristrutturazione del sociale (e del politico) c'è in comune più di quanto non si creda, vale a dire l'intero campo del sensibile e la sua *partizione*. È questa la vera posta in gioco del dibattito tra due generazioni – quella over 35 che intima di staccare gli occhi dagli smartphone e dai loro inganni e vivere nel mondo *vero*, e quella under 34, che alla verità di questo mondo non sembra credere più di tanto.<sup>8</sup>

Chiamo *partizione* (*partage*) del sensibile – scrive Rancière in un libro-intervista recentemente tradotto in italiano – quel sistema di evidenze sensibili che rendono contemporaneamente visibile l'esistenza di qualcosa di comune e le divisioni che, su tale comune, definiscono dei posti e delle rispettive parti. Una *partizione* del sensibile fissa dunque allo stesso tempo un comune condiviso e delle parti esclusive. Questa *partizione* delle parti e dei posti si fonda su una *ripartizione* degli spazi, dei tempi e delle forme di attività che determina il modo stesso in cui un comune si presta alla partecipazione e il modo in cui gli uni o gli altri avranno parte a questa *partizione* (Rancière 2016a: 13).

La *partizione* del sensibile, sostiene Rancière, ha a che fare tanto con le *technai* che con il lavoro, con la politica come con le arti. Ora, nel discorso del filosofo, la finzione gioca un ruolo fondamentale rispetto alla rigidità dell'ordine del mondo, in cui la distinzione tra visibile e invisibile, parola e rumore, sembra essere tanto radicale quanto quella che separa l'essere dal non essere (cfr. Rancière

<sup>8</sup> Le riflessioni sulla generazione devono molto alle stimolanti conversazioni con Michele Spanò, di cui si veda Spanò 2015.

2016b). A partire dalla riabilitazione aristotelica della finzione – per cui essa non produce più, come era per Platone, simulacri, ma è in grado di elaborare nuove forme di intellegibilità (cfr. Rancière 2016a: 52) – Rancière propone una genealogia del concetto che lo pone al centro di una questione estetica e politica fondamentale, vale a dire la riorganizzazione stessa del sensibile e del reale:

La politica e l'arte, come i saperi, producono 'finzioni', ossia dei concatenamenti *materiali* dei segni e delle immagini, dei rapporti tra visibile e dicibile, tra ciò che si fa e ciò che si può fare [...]. Gli enunciati politici o letterari hanno effetto sul reale. Definiscono non solo dei modelli di parola o di azione, ma anche dei regimi di intensità sensibile. Generano delle mappature del visibile, dei percorsi di connessione tra visibile e dicibile, delle relazioni tra modi di essere, modi di fare e modi di dire. [...] Si impadroniscono degli umani qualunque, creano scarti, aprono derivazioni, trasformano i modi, la velocità e le traiettorie con cui tali umani aderiscono a una condizione, reagiscono alle situazioni, riconoscono le loro stesse immagini. Riconfigurano la cartina del sensibile facendo venire meno la divisione funzionale dei gesti e dei ritmi propri del ciclo naturale della produzione, della riproduzione e della sottomissione. L'uomo è un animale politico, perché è un animale letterario che si lascia sviare dalla sua destinazione "naturale" dal potere delle parole (Rancière 2016a: 57).

Parole come 'verità', che una volta incise nella materia sono capaci di animarla (come nel caso del Golem), riconfigurando la *partizione* del sensibile e permettendo così la transizione dalla finzione alla realtà, con cui la questione del falso viene elusa. Rispetto alla genealogia della finzione che si è qui tracciata Rancière sta dicendo due cose: la prima è che la finzione è un affare molto serio, che non solo mette sulla via della verità ma che è capace di portare all'essere ciò che rischiava di rimanere mera illusione. In questo senso si muove dunque nell'orizzonte concettuale del secondo paradigma. La seconda riguarda il rapporto tra finzione e realtà. Se "gli enunciati politici o letterari – che entrano nell'ordine della fin-

zione intesa come potenza e virtualità – hanno effetto sul reale”, allora la finzione, le finzioni in tutte le loro differenti forme, non depotenziano la realtà; piuttosto, la disordinano per poi rimetterla in ordine, secondo quei discorsi estetici che sono sempre anche discorsi politici (Rancière 2016a: 51-60). Dunque la finzione non solo non compromette l’esistenza di un mondo reale, ma lo arricchisce, lo ristrutturata e, nella misura in cui lo tiene in continuo movimento, lo anima.

Rispetto a questa riarticolazione del sensibile e alla fiducia nel potere della finzione di costruire nuove connessioni logiche e linguistiche di (ri)mappatura del reale, Pokémon GO, con tutto ciò che si porta dietro – realtà aumentata, superficie, ‘generazione y’ caratterizzata tanto dall’uso dei media quanto dalla precarietà (sociale, lavorativa ecc.) – si trova sul versante opposto della ri-partizione del sensibile – che pure mette in atto: precario anch’esso, permeabile a ontologie differenti, poietico, mimetico e virtuale a un tempo, aumentato e indebolito, e in cui la distinzione tra finzione e falsità sfuma nell’“indifferenza ontologica” di profondità e superficie, scenografia e azione; in cui le relazioni si costruiscono nel mondo virtuale tanto (e forse più) che nel mondo “reale” (della scuola, dell’università, dell’ufficio ecc.); e che si oppone all’ontologia del senso comune con una forza che viene da un’esperienza di *smotamento* continuo della finzione nella realtà e viceversa, una prassi quotidiana di scomparsa dei confini tra i piani dell’essere. Finzione e falsità diventano così i nomi delle due prospettive da cui si guarda, nel dibattito generale suscitato dal gioco, alla perdita del mondo, all’indistinzione tra superficie e profondità, apparenza ed essenza, realtà e virtualità, tra imitazione e realtà (il mondo vero integrato nella finzione del gioco a cui fa da scenografia), tra realtà e prodotti della *technè*.

Così la questione della falsità del mondo dei Pokémon si rivela indistinguibile da quella della sostanza del mondo reale, dell’alterazione dell’esperienza della quotidianità e dei suoi luoghi trasfigurati dal gioco. La finzione come imitazione e la finzione come *poiesis*, così pericolosamente vicine alla falsificazione della realtà, si ritrova-

no insieme, potenziate dalla tecnica nella loro capacità di intervenire sul mondo che ri-producono: sulla superficie dello smartphone il reale è a un tempo ripetuto *mimeticamente* identico a sé nell’inquadratura della telecamera, e stravolto dall’immaginario del gioco, nella misura in cui la creazione poietica (tecnica e tecnologica), costruendo un’ontologia virtuale fatta di piccoli mostri collezionabili che si muovono nel mondo, altera irrimediabilmente la verità e la concretezza dei fenomeni. Così, tra una macchina e un Pokémon, tra un supermercato in cui si va a fare la spesa o in cui si va per catturare le creature del gioco, la differenza di grado di esistenza (più o meno vero, più o meno giusto) sfuma fino a scomparire. I prodotti della finzione, allora, in un mondo in cui tutto è precario e provvisorio – dal lavoro alle strutture ontologiche, dalle relazioni sociali a quelle economiche – non sono né veri né falsi, non risolvono le ingiustizie del mondo ma neanche vi contribuiscono, non rendono meno reale la realtà né più credibile l’illusione. Semplicemente, entrano nel campo di un’esperienza contaminata e instabile, in cui sempre meno ha senso parlare di autenticità e originarietà, profondità e verità, falsità e menzogna. E, così facendo, ne mettono ulteriormente in movimento i limiti e gli sconfinamenti. Niente di più – ma anche niente di meno.

## BIBLIOGRAFIA

- ARDOVINO A. (2010), *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della rete*, Carocci, Roma.
- BELTING H. (2001), *Il culto delle immagini. Storia dell'icona dall'età imperiale al tardo medioevo*, Carocci, Roma.
- DID-HUBERMAN G. (2008), *L'immagine aperta. Motivi dell'incarnazione nelle arti visive*, Bruno Mondadori, Milano.
- GIDDINGS S. (2017), "Pokémon Go as distributed Imagination", *Mobile Media and Communication*, 5: 1, pp. 59-62.
- GINZBURG C. (2015), *Il filo e le tracce. Vero, falso, finto*, Feltrinelli, Milano.
- Id. (2011), *Occhiacci di legno. Nove riflessioni sulla distanza*, Feltrinelli, Milano.
- GORZ A. (1992), *Metamorfosi del lavoro. Critica della ragione economica*, Boringhieri, Torino.
- GUASTINI D. (2014), "Parola, immagine, figura", in Id. (a cura di) *Genealogie dell'immagine cristiana. Studi sul cristianesimo antico e le sue raffigurazioni*, La Casa Usher, Firenze.
- Id. (2011), "Per una genealogia delle immagini cristiane", *Acta Philosophica*, 20: 2, pp. 273-306.
- HUIZINGA J. (2002), *Homo Ludens*, Einaudi, Torino.
- JAKOBSON R. (2002), *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano.
- JORDAN F. (2017), "The Digital "Lure": Small Businesses and Pokémon GO", *Mobile Media and Communication*, 5: 1, pp. 51-54.
- JOST F. (2003), *Realtà/finzione. L'impero del falso*, Il Castoro, Milano.
- MARIN L. (2001), *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma.
- MATHWES T. (2005), *Scontro di dei. Una reinterpretazione dell'arte paleocristiana*, Jaca Book, Milano.
- MÄYRÄ F. (2017), "Pokémon GO: Entering the Ludic Society", *Mobile Media and Communication*, 5: 1, pp. 47-50.
- MONTANI P. (2014a), "Ma Google Glass è uno schermo?", *Rivista di estetica*, 55, pp. 169-182.
- Id. (2014b), *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione in-*

terattiva, Cortina, Milano.

- Id. (2010), *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari.
- Id. (2007), *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età della globalizzazione*, Carocci, Roma.
- RANCIÈRE J. (2016a), *Il disaccordo*, Meltemi, Roma.
- Id. (2016b), *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, DeriveApprodi, Roma.
- RHEINGOLD H. (2003) *Smart Mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Cortina, Milano.
- SARTORI C. (2007), *Homo videns. Televisione e post-pensiero*, Laterza, Roma-Bari.
- SICART M. (2017), "Reality Has Always Been Augmented: Play and the Promises of Pokémon GO", *Mobile Media and Communication*, 5: 1, pp. 30-33.
- SPANÒ M. (2015), "Ipotesi sul Normcore. Una riflessione sul soggetto, sul presente, sulle forme di vita a partire dal Normcore, o New normal", *Lavoro culturale*, 4 febbraio.
- TABACCHI M. E. - CACI B. - CARDACI M. - PERTICOLNE V. (2017), "Early Usage of Pokémon GO and its Personality Correlates", *Computers in Human Behavior*, 72, pp. 163-169.
- TATENO M. - SKOKAUSKAS N. - KATO T. A. - TEO A. R. - GUERRERO A. (2016), "New Game Software (Pokémon GO) May Help Youth with Severe Social Withdrawal, Hikikomori", *Psychiatry Research*, 246, pp. 848-849.
- WAGNER-GREENE V. R. et al. (2017), "Pokémon GO: Healthy or Harmful?", *American Journal of public health*, 107: 1, pp. 35-36.

## SITOGRAFIA

- <http://www.pokemongo.com/it-it/> (consultato il 30/09/2016).
- SPANÒ M. (2015), *Ipotesi sul Normcore*, <http://www.lavoroculturale.org/ipotesi-sul-normcore/> (consultato il 04/02/2015).