

# Pokémon Go: catturateli tutti

5 Agosto 2016

Da Rassegna di Arianna del 3-8-2016 (N.d.d.)

Uomini siate, e non pecore matte, dice Beatrice nella Commedia, ma al tempo di Dante il potere, che per il sommo fiorentino era Imperium, non aveva ancora elaborato i mezzi di controllo che l'odierna tecnologia ha posto a disposizione del potere, oltrepassando la fase panottica (Bentham) e financo quella biopolitica (Foucault), ed ha assunto il controllo delle menti e dei cervelli di masse enormi, e con il loro consenso. L'attualissima vicenda del videogioco Pokémon Go ne è la prova. Quasi tutti abbiamo letto o ascoltato, in questi giorni, notizie sull'ultima mania collettiva che ha investito i "nativi digitali" e non solo, spinti a vivere una nuova avventura tra il reale ed il virtuale al grido di catturateli tutti! la ricerca via smartphone dei Pokémon, i personaggi giapponesi simili a roditori protagonisti dei manga, i fumetti del Sol Levante. Il video gioco che sta facendo impazzire i nerd di tutto il mondo è stato pubblicato solo da alcune settimane, ma ha già conquistato il titolo di app (applicazione informatica) più scaricata dalla storia, ed i guadagni giornalieri della Nintendo, proprietaria del marchio, sono di almeno 4 milioni di dollari al giorno. Dietro il videogioco, tuttavia, prende forma ogni giorno una preoccupante verità, che è quella della sorveglianza globale, esercitata con il nostro consenso ed a nostre spese da chi controlla, insieme con il videogioco, le tecnologie sottostanti e ne orienta funzioni, obiettivi, esiti.

Cerchiamo allora di fare un po' di chiarezza. Il gioco è stato elaborato dalla Niantic Lab. del gruppo Nintendo, il cui cervello è John Hanke, un genio dell'informatica la cui società Keyhole Inc. è stata acquisita a suo tempo dal supergigante Google. La sinergia tra la start-up Keyhole ed i mezzi di Google sono alla base di applicazioni di importanza capitale come Google Maps a Google Earth, quelle che visualizzano e geolocalizzano il mondo intero dall'alto e dal basso, sino alle finestre di casa nostra. Le immagini geospaziali di Hanke hanno mosso un finanziatore assai interessato, la IQT, ente governativo americano aperto al capitale privato, con sede a Langley, Maryland, nei palazzi della CIA. Insieme con la NSA (National Security Agency), la CIA segue tutto ed investe, con l'aiuto dell'apparato industriale e finanziario radicato negli USA, nelle aziende ad alta tecnologia. La cupola di potere mondialista è dunque perfettamente aggiornata sulle innovazioni, ne indirizza la pratica, organizza i meccanismi di sorveglianza globale. Google, come lo Zuckerberg di Facebook ha un collegamento organico con i sistemi governativi di controllo e spionaggio americani, cementati non solo dalla collaborazione, ma dagli incroci azionari e dalla condivisione di software, know-how ed obiettivi strategici. Con Pokémon Go si realizza un sogno del potere di ogni tempo: controllare tutto e tutti e guadagnarci sopra. Il meccanismo è il seguente: scaricando con il nostro comune smartphone l'app relativa, iniziamo a "cercare" i pokémon nel mondo reale. Il sistema indica, con appositi messaggi, i luoghi, prossimi alla localizzazione dell'apparecchio, dove sono stati "visti" i pokémon. L'obiettivo è catturarli, con l'uso dei navigatori satellitari GPS, delle mappe informatiche e della fotocamera in dotazione. Realtà e virtualità si intrecciano e confondono, e milioni di persone girano per città, periferie, locali pubblici, campagne individuando sul telefono i mostriciattoli da catturare. Pigiando sull'icona dei Pokémon, li sfidano lanciando contro di essi la sfera Poke. Durante il gioco, si possono incontrare le palestre dove allenare i pokémon catturati ed i Pokéshop dove fare rifornimento. Si conseguiranno punteggi che diventeranno "punti esperienza", ed il giocatore cercherà di catturare quanti più Pokémon e percorrere più chilometri possibili.

La chiave del successo del nuovo videogioco risiede, oltretutto nel famosissimo marchio dei topi giapponesi, in una immagine nuova della realtà: non più virtuale, ma aumentata. Il concetto di "realtà aumentata" costituirà una delle innovazioni più potenti dei prossimi anni. La AR (augmented reality) non è del tutto nuova: è infatti utilizzata già da anni nell'esercito e nei sistemi di navigazione. La sua forza, che ne fa un evento storico, è che, con Pokémon Go, viene introdotta al livello di consumo di massa, e finirà per cambiare insieme noi e la realtà stessa, attraverso nuove modalità percettive e cognitive con le relative interazioni. In rete, sono già comparse vere e proprie guide per Pokémon-dipendenti, con consigli e trucchi per la fase di cattura, per il riutilizzo delle Pokéball scagliate contro l'obiettivo e per prolungare il gioco, attraverso l'attivazione o la disattivazione di particolari strumenti o impostazioni. L'effetto realtà è moltiplicato dai programmatori anche inserendo i pupazzi negli ambienti reali simili a quelli virtuali di pertinenza di ciascuno: i pokémon Magikarp saranno in genere vicini a fiumi e laghi, mentre i Pikachu, che immagazzinano elettricità in due sacche rosse sulle guance, potranno trovarsi più facilmente accanto a cavi elettrici, prese o antenne. Realtà aumentata, non più imitata o riprodotta, ed il gioco è fatto. Il punto è che i padroni del vapore, dopo aver realizzato una perfetta mappatura di ciascuno di noi attraverso telefoni cellulari, siti internet visitati, card e carte di credito che fissano le nostre abitudini di consumo, dopo aver schedato minuziosamente le nostre idee, i nostri amici, il nostro passato e presente in base alle informazioni spontaneamente ed entusiasticamente fornite sulle reti sociali come Facebook ed avere raccolto una messe sterminata di immagini nostre e della nostra vita da noi postate (con il cosiddetto "selfie", l'autoscatto con fotocamera telefonica, le immagini si sono moltiplicate, facendo conoscere anche luogo, data e circostanza), attraverso il videogioco riescono a raggiungere anche quei siti sinora esclusi dalle intrusioni: l'interno di casa nostra, i gabinetti di stazioni ed autogrill, e tanti altri, estraendo informazioni inarrivabili

con altri sistemi. Milioni di terabyte di dati, tutto ciò che è a portata della magica fotocamera del telefono. Tutto questo si poteva realizzare solo con il consenso gioioso di milioni di persone, le più interessanti per il sistema: consumatori iperattivi, digitali convinti, connessi a tutte le ore del giorno e della notte, tendenzialmente esibizionisti, narcisisti all'estremo, utenti entusiasti della rete, convinti di essere al centro del mondo attraverso pin ed account, acritici sin dall'infanzia: pilastri della società!

Insomma, lavoriamo per Google, e per CIA, NSA e compagnia atroce, giocando con il telefonino. Dopo esserci volti verso il nostro ombelico, di cui chi ci sorveglia conosce ogni segreto, specie quelli che sfuggono a noi e soprattutto sa, con l'uso sapiente di psicologi, sociologi e altri esperti multidisciplinari, quello che non desideriamo portare a conoscenza altrui, adesso usciamo fuori, all'aperto. Eterodiretti adesso come allora, ci hanno convinto con un semplice gioco a base di piccoli mostri giallastri in forma di topo &ndash; i Pokémon sono considerati i Mickey Mouse giapponesi &ndash; ci muoviamo, esploriamo luoghi di cui nulla sapevamo e di cui nulla ci interessava. [⋯] La realtà aumentata, nel frattempo, fa schizzare verso l'alto l'istogramma dei profitti di Nintendo, ed aumenta a dismisura il potere di Google, insieme con la mole di informazioni archiviate in potenti server da chi possiede le tecnologie diventate la sovrastruttura del potere. Sui grandi mezzi televisivi o nelle pagine dei giornali di proprietà dell'industria mediatica, il fenomeno Pokémon viene presentato come un divertente gioco i cui rischi, tutt'al più, riguardano qualche eccesso nel mondo dei minorenni. Battaglioni di sociologi da bagnasciuga analizzano solo la superficie dei fatti, cercando al massimo di spiegare la grande novità della realtà aumentata come effetto dell'interazione tra spazio e tempo reale e virtualità dell'universo informatico. Nessun accenno, se non un pezzo del britannico Guardian, sui veri obiettivi di quanto accade, sulle ricadute della nuova mania di massa, tantomeno sulla circostanza che, una volta di più, siamo di fronte ad un gigantesco progetto di manipolazione delle coscienze per finalità di dominio generale, di cui le cifre del profitto economico sono soltanto un epifenomeno, e non il più importante. Il Guardian riferisce che la stessa Hillary Clinton, candidata dell'establishment alla presidenza degli Stati Uniti, pressoché certa vincitrice delle elezioni farsa in cui fazioni del medesimo potere globale decidono quale tra esse gestirà i prossimi anni, si è occupata dei Pokémon, asserendo di non conoscere i creatori del fenomeno, ma che vorrebbe portare a votare i Pokémon. Il brillante avvocato Rodham maritata Clinton è sincera quanto un siciliano che affermasse di non aver mai sentito parlare di Cosa Nostra. Il sistema della grande finanza e delle industrie multinazionali (avevano poi così torto quelli delle Brigate Rosse quando parlavano di SIM, Stato Imperialista delle Multinazionali?) è il massimo finanziatore del suo partito e di lei stessa, e, da habitué della Casa Bianca da 25 anni non può ignorare le centinaia di riunioni tenute proprio al 1600 di Pennsylvania Avenue tra i vertici di Google, le agenzie governative e l'amministrazione statunitense. Il responsabile digitale della candidatura Clinton, Eric Schmidt, è stato amministratore delegato di Google. A Silicon Valley, California, sede degli inventori delle tecnologie informatiche e di telecomunicazione, sta maturando un nuovo capitalismo, che ritiene la competizione &ldquo;una reliquia del passato&rdquo;, preso atto che la condizione di ogni affare di vero successo è agire in regime di monopolio. Basta concorrenza, dunque, quella va bene per i supermercati di periferia e forse per il manifatturiero a basso valore aggiunto. In effetti, attraverso acquisizioni successive e mirate, sono stati espulsi dal mercato i concorrenti fastidiosi e concentrati in pochissime mani &ldquo;sicure&rdquo; le grandi invenzioni tecnologiche e le migliori idee. Il nuovo genio innovativo è quello di chi integra componenti in un prodotto di qualità così elevata che deve essere utilizzato da tutti i grandi produttori. Chi ha espresso con chiarezza questi concetti in un libro divenuto best seller è Peter Thiel, proprietario di Palantir, una società di servizi tecnologici che studia e processa i &ldquo;big data&rdquo; (le informazioni provenienti da tutti i sistemi informatici, reti satellitari e di comunicazione), che vale oltre 20 miliardi di dollari, è legata al mondo dell'intelligence e sostenuta dalla Cia. Uno che è &ldquo;dentro&rdquo; e la sa lunga.

Pokémon Go, in questa luce, è un gigantesco passo verso lo sbocco finale della colonizzazione del tutto: Internet delle cose &ndash; ovvero l'integrazione con la rete delle nostre case, automobili ed utensili &ndash; le cosiddette città intelligenti, le cui infrastrutture saranno sempre più possedute e governate dai giganti della tecnologia e dei Big data, l'ulteriore, rizomatica espansione di Google, i droni, l'intelligenza artificiale stadio ineludibile del transumanesimo. Insomma, chi possiede Silicon Valley è padrone di tecniche e tecnologie il cui scopo non è più economico o finanziario, ma di controllo degli uomini e delle risorse, dominio allo stato puro e totale. Un sogno di questi Dottor Stranamore è penetrare il pensiero dei sudditi (noi), scaricarne i dati e ricaricarli altrove: un cervello globale interconnesso in forma reticolare. Ozioso è chiedersi se il problema sia l'innovazione o l'uso distorto della tecnologia: chi possiede tutto passa in un istante dalla possibilità &ldquo;tecnica&rdquo; alla realizzazione, all'applicazione, allo sfruttamento. Non esiste quasi più un capitalismo di concorrenza: siamo al monopolio integrale, come comprese per primo un pensatore irregolare come Ivan Illich. Ecco perché anche un gioco da telefonino come Pokémon Go assolve a funzioni essenziali: ci abitua, anzi ci offre come &ldquo;gioco&rdquo; (homo ludens&hellip;) l'opportunità di varcare una nuova frontiera, quella tra realtà e finzione. Ci riesce facendo guadagnare cifre ingenti ai suoi padroni, consegue l'obiettivo di sottoporre a sorveglianza occhiuta e totale quei pezzi di mondo su cui non aveva ancora affondato gli artigli. Infine, avvicina sempre più l'obiettivo di &ldquo;possedere&rdquo; gli uomini, corpo ed anima, ripristinando la condizione di schiavo per ampi settori dell'umanità. Quel che colpisce, stupisce ed ancora indigna qualcuno è la facilità con cui tutto questo avviene, nel silenzio complice del mondo accademico, intellettuale e politico e nell'indifferenza, quando non nell'aperto consenso della maggioranza ridotta a esperimento zootecnico. Ribelli sono pochi, e ribelle, diceva Junger, è solo qualcuno che ha un gusto innato per la libertà. Le pecore matte sono un gregge che si ingrassa ogni giorno, rendendo sempre più sinistro e minaccioso il monito dei gestori di Pokémon Go: &ldquo;Catturateli tutti!&rdquo;.

Roberto Pecchioli