

GABRIELE FERRI
gabriele.ferri5@unibo.it

Phone Story

Un mobile game discute la mobile phone industry

Il 13 settembre 2011, Apple ha rimosso il videogioco *Phone Story*¹ dal suo App Store dopo solo quattro giorni dalla pubblicazione perché, spiega il comunicato ufficiale, mostrava violenza su bambini e contenuti discutibili². Poco dopo, il gioco è stato convertito per Android e ospitato nel Market³ di Google. Nei giorni seguenti, questa notizia ha attratto l'attenzione di blog e giornali – la maggior parte dei quali, però, si è concentrata sulla decisione di Apple (è stata censura?) mentre pochi hanno analizzato *Phone Story* e i suoi meccanismi videoludici e satirici.

Paolo Pedercini, principale autore di *Phone Story* e docente alla Carnegie Mellon University, è l'anima del sito web Molleindustria⁴ che ospita progetti indipendenti di game design per la critica sociale e politica. Già in passato, Pedercini aveva prodotto diversi giochi controversi ed è un personaggio di primo piano nel panorama del game design satirico d'autore. Molleindustria ha realizzato *Phone Story* in collaborazione con Yes Lab⁵, uno spazio per la progettazione di azioni mediatiche creative ospitato dal Hemispheric Institute della New York University e gestito da Yes Men⁶ – una rete di mediattivisti organizzata da Jacques Servin e Igor Vamos. Alcune delle azioni di protesta che si sono tenute a New York per Occupy Wall Street⁷ sono state ideate e coordinate da Yes Men e Yes Lab.

1. Molleindustria, Italia/USA, 2011. Un walkthrough è disponibile all'indirizzo <http://www.youtube.com/watch?v=sSMSFLAsNzc>.

2. Disponibile online: <http://www.phonestory.org/banned.html>.

3. <https://market.android.com/details?id=air.org.molleindustria.phonestory2>.

4. <http://molleindustria.org>.

5. <http://yeslab.org/project/phone-story>

6. <http://theyesmen.org/>.

PHONE STORY: GAMEPLAY

Il giocatore è accompagnato durante una partita a *Phone Story* da una voce sintetica che si rivolge direttamente a lui. Le sue prime frasi sono particolarmente interessanti: “Hello consumer, thank you for joining us. Let me tell you the story of this phone, while I provide you with quality entertainment”. Si chiarisce subito, quindi, che *Phone Story* proporrà una doppia esperienza: il sistema racconterà al giocatore la storia del suo telefono e, intanto, fornirà un intrattenimento di qualità con quattro mini-giochi.

PRIMA PARTE. COLTAN

(. . .) Coltan is found in most electronic devices. The majority of Coltan's world supplies is located in the Democratic Republic of Congo, a country torn by a brutal

civil war. The increasing demand of Coltan produced a wave of violence and massacre in the Congo. Military groups enslave prisoners of war, often children, to mine the precious material. Directly or not, we are all involved in this complex, illegal traffic (Phone Story, voce narrante, livello 1).

Il primo livello rappresenta una miniera, alcuni schiavi bambini e due guardie che sorvegliano il loro lavoro. L'obiettivo è estrarre Coltan senza interruzioni, il giocatore deve spostare le guardie davanti agli schiavi che piangono e smettono di lavorare.

SECONDA PARTE. SUICIDI

Like most electronic gadget, this phone was assembled in China, inside a factory as big as a city. The people [work there] in inhuman conditions and are forced into illegal overtime. Over the span of a few months, more than 30 workers committed suicide out of extreme desperation. We addressed this issue by installing suicide-prevention nets (Phone Story, voce narrante, livello 2).

Il secondo mini-gioco mostra una fabbrica, alcuni operai che vorrebbero suicidarsi lanciandosi dall'edificio e altri che spostano un telone elastico per salvarli. Il giocatore deve controllare il movimento della rete di salvataggio per impedire la morte dei suicidi.

TERZA PARTE. MARKETING

Then, you purchased this phone. It was new and sexy. You waited for it for months, no evidence of its troubling past was visible. Did you really need it? Of course you did! We invested a lot of money to instill this desire in you (Phone Story, voce narrante, livello 3).

Il terzo livello mette in scena l'ingresso di un negozio di elettronica, un personaggio appena fuori dalla porta e molti altri consumatori che corrono verso le vetrine. Il giocatore controlla il commesso e deve lanciare dei cellulari ai consumatori prima che arrivino a sbattere contro le pareti del negozio.

QUARTA PARTE. RIFIUTI

Soon, we'll introduce a new model that will make this one look antiquated and you will discard it. It will join tons of highly toxic electronic waste. They say they will recycle it, but it will probably be shipped abroad (. . .). There, its material will be salvaged using methods that are harmful both to human health and the environment (Phone Story, voce narrante, livello 4).

Il livello conclusivo mostra un nastro trasportatore, circondato da quattro lavoratori vestiti di stracci, su cui appaiono diversi rifiuti. Il giocatore deve trascinare ciascun materiale – plastica, metallo, componenti elettronici – verso il lavoratore corrispondente.

I quattro mini-giochi sono disposti in una sequenza che termina con la frase "And the cycle continues..." pronunciata dalla voce di sottofondo. Dopo una

7. <http://yeslab.org/ows>.

breve cutscene, la parodia di un prodotto Apple (iThing beta), il giocatore può ripeterli con una difficoltà crescente.

PHONE STORY, PHONE GAME, O ENTRAMBI?

L'analisi di *Phone Story* deve ripartire dalla prima frase pronunciata in sottofondo: “Let me tell you the story of this phone, while I provide you with quality entertainment”. La parte ludica è presente – anzi, sarà di qualità – ma anche la storia del telefono è importante e per capire *Phone Story* bisogna descrivere come si intrecciano le due componenti.

VOCE NARRANTE

“Let me tell you the story of this phone”: chi pronuncia questa frase? A chi si rivolge e a cosa di riferisce? Le possibilità, volutamente ambigue, creano molti degli effetti di straniamento destinati al giocatore. L'utente empirico, in carne e ossa, è scelto come destinatario esplicito. La voce narrante sottolinea che si parla proprio del telefono del giocatore, proprio quello che si sta usando per giocare. Invece, la fonte della voce in sottofondo è più ambigua. Si tratta di un narratore generico messo in scena nel gioco o quella voce finge di provenire dal brand Apple, oppure di qualunque altra marca? In effetti, la sua posizione nel corso del testo varia e passa dall'oggettività (“Like most electronic gadget, this phone was assembled in China”), all'includere il giocatore (“we are all involved in this complex, illegal traffic”) fino a sovrapporsi col brand (“We invested a lot of money to instill this desire in you”).

In questa ambiguità, si ritrova una cifra stilistica di Yes Men e del subvertising. La pratica della identity correction consiste nell'individuare una persona o un'azienda da criticare e impersonarla pubblicamente in modo distorto – o in modo più realistico, direbbero gli attivisti. Nel corso degli anni, gli Yes Men l'hanno spesso messa in atto concedendo interviste sotto mentite spoglie e pronunciando discorsi in cui i personaggi da loro interpretati si auto-accusavano di ogni nefandezza.

In sintesi, la voce narrante di *Phone Story* tenta quindi una forma di identity correction⁸, sovrapponendosi al discorso di brand della Apple e sovvertendone i contenuti.

AZIONI DI GIOCO

Sembra che la funzione dei mini-giochi che compongono *Phone Story* sia di illustrare ciò che è raccontato in sottofondo. In effetti, il design è fin troppo asciutto, semplificato e offre una sfida minima all'utente: una volta capitati i comandi fondamentali e l'azione necessaria per superare il livello, *Phone Story* crea ben pochi problemi ai giocatori. Le parti ludiche ricoprono però, nella loro scarna essenzialità, una funzione importante per la retorica di questo gioco perché costringono l'utente a interpretare il ruolo delle grandi aziende criticate da Molleindustria e Yes Men. Non sono solo le multinazionali a sfruttare il lavoro minorile in Congo ma, nel suo piccolo, lo è anche il giocatore. Per due motivi:

8. In altri termini, *Phone Story* traduce in forma algoritmica – ovvero proceduralizza – la pratica discorsiva della *identity correction*. Sulla *procedural translation*: Bogost, I. (2006). *Unit Operations*. Cambridge, MA: MIT Press, oppure Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis, MI: University of Minnesota Press. Sulla *procedural authorship*: Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York, NY: The Free Press. Sull'uso critico, satirico e politico dei giochi elettronici: Flanagan, M. (2009). *Critical Play*. Cambridge, MA: MIT Press.

uno, interno al gioco, è che è lui a spostare le guardie armate davanti a bambini schiavi; l'altro, esterno, è che ha comprato uno smartphone.

Già *McDonald's Video Game*⁹, altro celebre videogioco di Molleindustria, utilizzava un espediente simile¹⁰ ma con una strategia retorica lievemente diversa. Lì, il gioco simulava una multinazionale del fast food e, per vincere, servivano azioni controverse – per esempio, deforestare l'Amazzonia o corrompere dei nutrizionisti. L'argomentazione di *McDonald's Video Game* procede in questo modo: se *McDonald's* prospera – e non c'è dubbio che nel mondo reale lo faccia – questo può avvenire solo grazie a politiche di dubbia legalità come quelle che il giocatore ha sperimentato. Tuttavia, la retorica del gioco funziona lo stesso anche se un utente di *The McDonald's Video Game* non è anche un cliente dei fast food.

Invece, la strategia persuasiva di *Phone Story* è più intima: il gioco non racconta solo le malefatte dei grandi brand dell'elettronica ma spinge il giocatore a ripeterle in una simulazione messa in scena proprio su uno smartphone, proprio uno di quei prodotti criticati dal gioco. Così, le componenti ludiche servono da ponte tra una situazione macro (Apple e le sue scelte sociali, economiche e politiche) e una pratica micro (il giocatore, i suoi valori consumistici e il suo smartphone).

VERSO UN PLATFORM-SPECIFIC SATIRICAL GAME

Per quanto riguarda il gameplay, *Phone Story* è senza dubbio meno complesso di altri titoli. Rispetto ad altri giochi di Molleindustria – per esempio *McDonald's Video Game* o *Oligarchy*¹¹ – non permette al giocatore di esplorare la simulazione ed è più lineare, più esplicito nella sua critica ad Apple e alle altre multinazionali dell'elettronica. D'altra parte, la strategia retorica di *Phone Story* è una forte innovazione nel campo dei Satirical game, Game for change e Serious game. A differenza di altri, questo gioco integra nel proprio discorso la sua piattaforma tecnologica e la situazione in cui viene giocato. È pensato per aver senso per un giocatore che ha acquistato uno smartphone e che lo sta utilizzando per giocare a *Phone Story*. Non è infatti un caso che, dopo la rimozione dall'App Store, Molleindustria lo ha riconvertito per telefoni Android e non ne ha prodotto una versione Flash per computer. In questo senso, potrebbe essere uno dei primissimi *Platform-Specific satirical game*: una forma sperimentale, quindi, con ancora molti elementi di game design da smussare ma con grandi potenzialità per il futuro.

9. molleindustria, Italia/USA, 2006.

10. Per un'analisi, si veda Bogost, I. (2007). *Persuasive Game*. Cambridge, MA: MIT Press.

11. molleindustria, Italia/USA, 2009.