

## Leo, prigioniero virtuale

C'era una volta...un bambino.

Leo era proprio un bambino come tutti gli altri: al mattino andava a scuola, il pomeriggio lo trascorreva fra compiti, corsi d'inglese, musica e piscina. Non riusciva mai a tornare a casa prima delle sette di sera, poi doccia, cena, un po' di tivù e subito a letto. Leo aveva poco tempo per giocare durante la settimana, ma di sabato e domenica ne approfittava per immergersi nel suo speciale mondo, fatto tutto di cartoni animati e relative cards (anche rare e brillantinate!), computer e gameboy DS. Era un vero asso dei videogiochi, sempre aggiornatissimo su tutte le ultime novità, nessuno lo batteva perfino nei giochi appena usciti: il joystick era praticamente il prolungamento naturale della sua velocissima mano.

Un giorno il papà di Leo, di ritorno da un viaggio d'affari in Giappone, gli portò un pacco speciale. “Questo è il prototipo di un nuovissimo videogame appena creato da alcuni esperti internazionali a Tokyo. Al mondo ce l'hanno davvero in pochissimi fino ad ora, e ci vorrà un bel po' perché entri nel mercato mondiale. So che tu sei bravo e ne farai buon uso, stai attento però: non tutti gli effetti collaterali sono ancora stati testati...”.

Effetti collaterali? Non era mica una medicina! Era solo uno stupido videogioco!

Nessun problema, pensò Leo. Scartò avidamente il suo pacchetto misterioso e lo caricò nella nuovissima e supertecnologica consolle... Che meraviglia! Era proprio un gioco forte! Ci passò diverse ore, senza mai staccare gli occhi da quelle immagini, veloci, coloratissime, coinvolgenti... Ad un certo punto però gli si presentò sullo schermo una domanda a caratteri cubitali:”Da qui in avanti, se vuoi proseguire il tuo cammino devi entrare nel gioco. Sei pronto?”.

Cosa mai voleva dire “entrare nel gioco”? Ma se ci stava dentro già da un sacco di tempo!

Incuriosito, senza pensarci troppo su, cliccò “OK”. Improvvisamente tutto intorno a lui si fece buio e la testa cominciò a girare, come se fosse salito su una giostra impazzita...Perse i sensi per qualche istante e, quando si risvegliò, si trovò in un mondo completamente diverso. Cominciò a girare, a perlustrare ciò che gli stava intorno, alla ricerca magari di qualcosa di familiare: tutto sembrava finto e freddo, come fatto di plastica, non c'erano odori, non c'erano suoni, non c'era nessuno... Ad un tratto finalmente qualcuno gli si presentò dinanzi. “Ciao amico, vuoi combattere insieme a me contro il mostro delle dieci frecce e conquistare la corona di cristallo?”.

Incredibile! Quello era Dark Shaft, il suo eroe preferito, lo guardava tutti i giorni nei cartoni animati in tivù, e adesso poteva addirittura parlargli, combattere insieme per la difesa del mondo, diventare nuovo eroe con lui! Troppo bello per essere vero. Accettò la proposta del supereroe e divenne in

prima persona protagonista di duelli appassionanti, di sfide all'ultimo colpo di karate, di battaglie galattiche.

Dopo diverse ore, però, cominciò ad avere fame, e allora interpellò il suo eroe. “Ehi, Dark Shaft, possiamo mangiare qualcosa? Ho lo stomaco vuoto, ho bisogno di nuove energie!”. “Mi dispiace amico, qui siamo nel mondo virtuale, noi non mangiamo come fate voi in quello reale, per andare avanti basta che qualcuno ci ricarichi le batterie!”. “Possiamo almeno riposare un po’? Sono stanco, non sono abituato a tutte queste continue battaglie come te...”. “Mi dispiace amico, ma non ci possiamo fermare, non è previsto nel sistema del gioco...A meno che uno non spenga la console o non manchi corrente per qualche ragione!”. Niente cibo, niente riposo... Leo cominciava ad essere stufo del gioco in cui era finito. Era ora di uscire.

“Per oggi direi di fare basta, io mi fermo, esco dal gioco...Se vuoi ci ritroviamo qui domani...”.

“Mi dispiace amico, non è previsto che uno decida di uscire da questo gioco, e comunque in fase di sperimentazione nessuno c’è mai riuscito. Lo vedi quell’uomo seduto laggiù in fondo con la testa fra le mani? E’ uno dei creativi di “No return”, si chiama così, te l’avevo già detto, vero? Beh, sono anni che se ne sta da solo qui dentro, e nessuno ha ancora capito come farlo uscire: è per questo che il gioco non è stato ancora messo in commercio, perché si sa dove si comincia ma non dove si finisce...”.

Leo si mise a sedere a terra, sconsolato. Non voleva più star lì, voleva tornare a casa da mamma e papà, a giocare nella sua stanza, a finire i suoi compiti di scuola. Basta con tutte le trasformazioni, le metamorfosi, le battaglie, i punti, le frecce...Cosa ci avrebbe guadagnato a stare lì? Niente, al massimo avrebbero fatto con la sua immagine una nuova card brillantinata...E poi, chissà che cena meravigliosa stava preparando la mamma a casa...!

Dai suoi occhietti stanchi cominciarono a sgorgare tante piccole lacrime e una di queste, dopo avergli solcato tutta la guancia pallida e spaventata, cadde a terra, finendo giusto col bagnare una delle card rare disseminate lungo il percorso di gioco... Come per magia, da quella carta uscì il suo disegno, poco a poco acquistò la terza dimensione e dopo un breve momento di silenzio, il nuovo personaggio gli andò vicino con un virtuale e poco consolante sorriso.

“Ciao amico! Io sono Back, un genio trasformato al quarto livello; la tua lacrima mi ha dato vita, ma durerò poco, quindi ascoltami bene e non perderti una parola di quello che sto per dirti: c’è un sistema per tornare al tuo mondo, devi solo rispondere a delle semplici domande e dopo ogni risposta cliccare “OK”. Primo: qual’è il nome del tuo migliore amico? Secondo: quale gioco ti piace fare con i tuoi amici? Terzo: qual’è il colore degli occhi della tua mamma?... Devo andare, ciao...!”.

Back scomparve, o meglio, se ne tornò al suo posto, dentro la card rara. “E’ facile!”, pensò Leo, “...Adesso rispondo e poi schiaccio “OK”, qui intorno è pieno di “OK”, ce ne sono tanti come margherite sui prati a primavera di “OK”...”.

Primo quesito, primo problema. Leo non aveva amici, quindi non poteva fare il nome del suo migliore amico. Non giocava mai con nessuno, nel poco tempo libero a disposizione se ne stava da solo, chiuso in casa al computer o alla consolle, quindi non poteva rispondere neanche al secondo quesito... Che disastro! Ah, ma la terza risposta almeno era facile! Gli occhi della mamma erano color... Ma sì, dai, erano... No, aspetta, forse erano... Accidenti, era da così tanto tempo che non guardava dritto negli occhi la sua mamma, che non ne ricordava più il colore... A quel punto Leo capì che da lì non sarebbe mai uscito, mai più, in nessun modo...

Perso nel dolore, affogato in mille lacrime, si addormentò. A svegliarlo fu la voce della mamma, amorevole ma decisa.

“Tesoro, ti sei addormentato di nuovo con la consolle accesa! Per fortuna mi hai insegnato come spegnerla, altrimenti sai quanta corrente consumiamo?”.

“Grazie mamma, mi hai salvato dal “No return!...”, pensò Leo abbracciandola. L’incubo era finito, ma un dubbio continuava a girargli e rigirargli per la testa: era uscito dal gioco perché la mamma aveva spento l’interruttore e tolto corrente, oppure era stato tutto un sogno?

Resta il fatto che, da quel giorno, Leo diventò più socievole con i compagni di scuola, cominciò ad invitarli a casa e con loro imparò a giocare ad un sacco di cose diverse; poco a poco capì che anche “nascondino”, “moscacieca”, “palla prigioniera” erano divertenti, che stare all’aria aperta era molto più bello che starsene rinchiusi fra quattro mura, che avere degli amici veri con cui parlare, litigare e fare pace era molto più appagante che guardare un monitor e cliccare “OK”.

E poi, cosa non da poco, Leo imparò a guardare dritto negli occhi le persone che gli stavano accanto e a cui voleva bene, rendendosi presto conto che due occhi celesti così chiari, limpidi e belli come quelli della sua mamma, davvero non ce li aveva nessuno...