CHIUNQUE PUÒ CAMBIARE IL MONDO

Consiglia 0 Tweet 0 +1 6

TECNOLOGIA
16/09/2011

La Apple blocca Phone Story, il gioco-denuncia su come nascono i telefonini

Creata dall'italiano Molleindustria, l'applicazione è stata cancellata dall'App Store per iPhone e oggi è disponibile solo su telefonini Android. La Apple: "Troppa violenza". Lo sviluppatore: "come ai tempi di McCarthy".

LUCA CASTELLI

Niente iPhone per Phone Story. L'apertura dell'articolo è quasi obbligata. Anzi, diciamo telefonata. Per raccontare l'intera storia, però, ci vuole qualche parola in più. Magari partendo dal dire che cos'è **Phone Story**: un videogioco realizzato dallo sviluppatore italiano Molleindustria, sotto forma di app, applicazione, da scaricare e installare sui telefonini. In particolare, su un telefonino: l'iPhone.

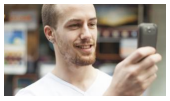
Non tutte le applicazioni, tuttavia, vengono approvate dal sistema Apple. I controlli all'ingresso sono rigidi, i programmi devono rispondere a precisi codici d'abbigliamento e di comportamento e sono numerose le app a cui viene rifiutato l'accesso. A Phone Story, questa settimana, è capitata una simile sorte. Ma la sua esclusione ha fatto parlare molto più del solito. Perché Phone Story non è un videogioco qualsiasi: è un viaggio nel lato oscuro della produzione di quello stesso oggetto sul quale voleva girare, il telefonino. Dall'utilizzo di minori per le estrazioni di materie prime in Africa alle drammatiche condizioni dei lavoratori nelle fabbriche d'assemblaggio cinesi, dallo smaltimento di rifiuti high tech in Pakistan alle manie consumistiche occidentali. Per questo, il gran rifiuto di Apple, arrivato due ore dopo il lancio del programma, non ha potuto che sollevare qualche aspra polemica. Risvegliando il dubbio di una parola: censura.

Sono quattro, secondo Apple, le regole violate da Molleindustria: Phone Story mostra immagini di abusi su minori, presenta contenuti giudicati troppo violenti e non risponde a un paio di requisiti tecnici richiesti ad applicazioni che coinvolgono donazioni in beneficienza. Ma al di là dei punti specifici (gli ultimi due contestati dallo sviluppatore), a tornare a galla è il gran dilemma relativo al sistema di approvazione dei contenuti di Apple, peraltro sempre difeso pubblicamente e senza troppe ambiguità dall'azienda. A far discutere è l'idea stessa che, su una piattaforma tecnologica ormai diffusissima in tutto il mondo come è quella degli iPhone (e degli iPad), possano girare solo i programmi che ricevono il via libera della Mela. Un modo per mantenere pulito e ordinato il sistema, proteggendolo da quella pornografia, quell'incitazione alla violenza e quel caos che – tanto per fare un esempio iperlibertario – infestano Internet, sostiene Cupertino. Uno strumento di controllo dall'alto, per evitare fastidi,

Ultimi Articoli + Tutti gli articoli

+ Facebook Phone dopo l'attesa il flop da 99 dollari a 99 centesimi

+ Rimossi i file per stampare la pistola 3D


+ Un'app misura quanto siamo felici

+ Amazon sviluppa smartphone con schermo 3D

+ YouTube diventa tv: debuttano i canali a pagamento

+ iRadio, Apple tratta con le case discografiche

Condividi gli articoli con i tuoi amici

Con l'app Facebook LaStampa.it puoi condividere immediatamente le notizie e gli approfondimenti che hai letto.
Attiva l'app sul tuo profilo e segnala a tutti i tuoi amici le tue news preferite!
Scopri di più su facebook.lastampa.it!

Accedi a Facebook

contestazioni e facilitare il proprio dominio commerciale e culturale, ribattono i detrattori.

“Io non sono così soddisfatto che l’attenzione, almeno nei circoli tecnologici, si sia concentrata sulle politiche di Apple”, scrive da Pittsburgh Paolo Pedercini, che oltre a sviluppare programmi sotto il nome di Molleindustria, insegna “Electronic Media” e “Game Design” alla Carnegie Mellon University. “Probabilmente, la censura ha creato più attenzione mediatica di quanta ne avrebbe generata il gioco in sé”. Dopo il niet da parte di Apple, Pedercini è corso subito ai ripari, rivolgendosi alla concorrenza. Phone Story è stato distribuito nel marketplace di Android, il sistema operativo sviluppato da Google e compatibile con numerosi modelli di smartphone rivali dell’iPhone. “In 24 ore, ha ricevuto circa 1800 download, ma la piattaforma di vendita Android/Google è molto più intricata e rudimentale rispetto all’App Store di iTunes. Molti utenti con cellulari Android semplicemente non acquistano applicazioni, il livello di incompatibilità fra dispositivi è elevato. Un’entità come Apple, che controlla sistema operativo, hardware e network di vendita globale, rende gli acquisti molto più fluidi”.

Molleindustria, che in passato con i suoi “radical games” ha preso di mira altri bersagli non da poco, quali il Vaticano, McDonald’s e l’industria petrolifera, non molla la presa. Alla domanda se sta pensando a sviluppare una nuova versione di Phone Story che risponda ai requisiti richiesti da Apple, o provi in qualche modo ad aggirarli, Pedercini risponde riportando indietro l’orologio del tempo di una cinquantina d’anni e citando “la possibilità di parlare delle stesse questioni usando ampie metafore, come facevano i registi di Hollywood durante la caccia alle streghe di McCarthy o gli artisti sotto regimi totalitari. Nel futuro dominato da Apple, con consumatori sprofondati nel divano a cincischiare con l’iPad, completamente dipendenti dalla iCloud, dovremo riesumare strategie provenienti da tempi più oscuri”.

Non manca però il rovescio della battaglia. Una delle questioni sollevate da Apple su Phone Story riguarda la natura a pagamento della app. Su Android, il gioco è in vendita a un dollaro, più o meno 75 centesimi di euro. Il rischio del corto circuito ideologico è dietro l’angolo: e se su Molleindustria si rovesciasse l’accusa di voler guadagnare proprio attraverso quei gadget di cui critica il processo produttivo? “L’idea dietro a Phone Story era quella di sentire il dispositivo stesso raccontare la sua storia”, risponde Pedercini. “Gli utenti avrebbero tenuto il gioco sui propri dispositivi, magari mostrandolo agli amici come spesso si fa con le app più sciocche, e così sarebbe rimasto come promemoria del loro impatto. Volevamo aggiungere una componente critica alla pratica sociale diffusa di vantarsi dell’ultimo gadget o software, perché è quel tipo di validazione reciproca che ci spinge a desiderare prodotti in continuazione. E il piano, come abbiamo spiegato chiaramente, è di dirottare tutto il ricavato a gruppi che lavorano sulle questioni trattate nel gioco, a cominciare da **Sacom**, un’associazione di Hong Kong che lavora a stretto contatto con gli operai della Foxconn, la città-fabbrica cinese dove è assemblata la maggior parte dei nostri smartphone”. La stessa Foxconn dove, tra il 2010 e il 2011, si è registrata un'ondata di suicidi tra i dipendenti. Rappresentata su Phone Story in un segmento in cui bisogna salvare gli operai che si gettano dal tetto di un’azienda.

Annunci PPN

500L. Tua da 14.900€.
Con clima e ESC di serie, 6 aribag, 5 posti comodi.
Provala.

Clicca e scarica la Guida:è gratis!
Trasforma il vecchio sottotetto in accogliente mansarda
www.guidamansarda.it

Lei ha bisogno di te
Accompagnala verso un futuro pieno di amore
Adottala a distanza