

sinonimo di pornografia, si propone come guida attraverso i siti che parlano di amore, rapporto di coppia, tecniche di seduzione, corteggiamento, poesie e canzoni d'amore; dedica tuttavia una parte, seppur minima, ai siti di carattere

pornografico, in contraddizioni con gli intenti enunciati in prefazione. Per chi volesse approfondire, con l'indice degli argomenti esposti, ed altre notizie sull'Editore e le altre collane disponibili, può collegarsi al sito www.simone.it.

Il grande Libro della Playstation

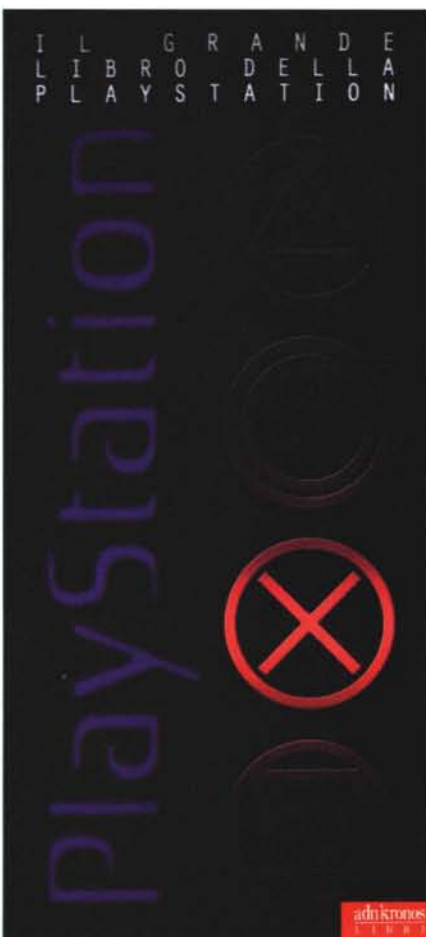
di Pierpaolo Turitto

La traduzione letterale di Playstation è intuitiva per tutti, ed oggi, dopo 6 anni di successo nel mondo, il nome coniato dalla Sony è divenuto anche definizione più universalmente nota della macchina da gioco.

La PSX, questa l'abbreviazione utilizzata dagli addetti ai lavori, vede la luce nel Dicembre del 1994 in Giappone, dove il mercato è controllato dai due colossi Sega e Nintendo. La Sony conosce le potenzialità del mercato home entertainment, e dopo averlo dominato nell'audio e nel video vuole imporsi nel game con una console che si affianchi all'impianto hi-fi e alla TV.

Appare evidente che la missione è abbondantemente riuscita, il piccolo lettore CD audio e giochi è una realtà nota a tutti, un oggetto del quale almeno una volta si è sentito parlare. A testimonianza dell'accaduto è apparso da qualche giorno in libreria un volume dall'aspetto imponente, dal look aggressivo e allo stesso tempo elegante. 600 pagine lunghe 30 centimetri e larghe 14, una copertina nera lucida, carta patinata ed un CD con 7 giochi dimostrativi, questa è la scheda tecnica de "Il grande Libro della Playstation" edito da AdnKronos a lire 44.000.

L'oggetto è un cult per tutti gli appassionati di videogiochi, e si propone di essere un'enciclopedia di tutti i titoli pubblicati per la famosa console. All'elenco alfabetico dei software, cuore del libro e 95 per cento del contenuto, si antepone una prefazione di Oreste Del Buono e una serie di racconti di personaggi famosi che narrano il loro rapporto con la PSX: Tiberio Timperi, Paola e Chiara, Platinette, Francesco Paolantoni, Renato Zero e tanti altri.



L'istinto, appena si ha in mano un libro così, è quello di pensare a un titolo ed andarlo a cercare.

Abbiamo ripetuto l'operazione più volte, trovando sempre l'oggetto della nostra ricerca; addirittura del medesimo titolo sono riportate le singole versioni (FIFA 96-97-98-99-2000 !). Quindi, il responso è: l'enciclopedia è esaustiva.

Il tono della narrazione è tra il celebrativo e il farneticante; ad un glossario necessario per leggere le pagine seguenti si affiancano dei testi di strano contenuto: uno, dal titolo "La lingua della Playstation", descrive come utilizzare termini propri del linguaggio videoludico per altre finalità, e caso vuole che uno degli esempi affianchi il sesso al videogioco, spiegando che il game over è l'orgasmo o che un boost può essere il viagra (sconsigliamo vivamente di prendere spunti da questa sezione, consigliamo vivamente di tenere separati i due argomenti e di non perdere di vista le differenze).

Nella nostra biblioteca questo libro si è già ritagliato uno spazio, ma forse, come spesso accade con gli oggetti cult, l'utilità è un po' dubbia; il videogioco non è immortale come il cinema o la musica, un vecchio videogame viene distrutto dal progresso tecnologico; grafica e suono divengono in breve obsoleti e privi di interesse, un bel film o un bel disco non vengono intaccati dagli anni.

Per questo viene spontaneo chiedersi quanto debba essere grande la passione per motivare un acquisto destinato a prendere polvere, viste anche le strane dimensioni, all'interno di una libreria.

Questa è di quelle cose che si comprano per averla e non per usarla, un libro che visto da un ospite della nostra casa ci identifica e ci colloca in un preciso momento spazio/temporale, come il vecchio almanacco dei calciatori Panini.

Di certo, però, un libro come questo è testimonianza di come la Playstation sia divenuta simbolo di un'epoca, di come gli ultimi anni del millennio siano stati il palcoscenico di questa star che ha trasformato il videogioco in un fenomeno di massa.

MS

Il grande libro della Playstation

AdnKronos

Lit. 44.000