

«È L'EFFETTO VIDEOGAMES. COSÌ I BUONI NON VANNO PIÙ DI MODA»



Francesco Pira
sociologo della
Comunicazione,
Università di
Messina

L'eroe senza macchia non piace più. Nei videogiochi e neppure nei cartoon. Ce n'eravamo accorti anni fa studiando il fenomeno *Simpson*. Dalle ricerche, era emerso che per i giovani spettatori il «papà ideale» era lui, **Homer Simpson**: maleducato, rozzo, ignorante. Non stupisce quindi che anche i più piccini vadano pazzi per i Minions, simpatici mostriciattoli al servizio dei cattivi. Ma non privi di una buona dose di ironia. I bambini di oggi sono molto diversi dai loro genitori. Hanno un accesso sempre più libero a tv, smartphone e tablet senza la mediazione dei grandi. E crescendo diventa sempre più forte l'influenza dei videogiochi che a loro volta modificano i loro gusti per i personaggi dei cartoon. E gli autori lo sanno. **Se chiediamo ai ragazzini di oggi: che personaggio vorresti essere del videogame? Rispondono quasi sempre indicando il cattivone**, perché rispetto al buono di turno ha il gioco più facile. È un vincente. C'è da preoccuparsi? I violenti fanno parte della nostra vita. Il problema è che di questi temi non si parla abbastanza in famiglia. Così anche i cattivi dei cartoon possono diventare modelli per nuovi bulli e cyberbulli anche in tenera età. Meglio non lasciarli soli, dunque. Né al tablet né al cinema. Farsi quattro risate insieme e poi parlarne, è un buon antidoto.

Londra. Sopra, da sinistra, i protagonisti di *Minions* Stuart, Bob e Kevin, sfilano sul «tappeto giallo» per la prima mondiale del cartoon, diretto da Pierre Coffin e Kyle Balda. Il film arriverà nelle sale italiane dal 27 agosto. Qui sotto, tra i tanti gadget, una lampada da notte a forma di *Minion*.

e sono incapaci di portare a termine qualsiasi missione, tranne quella di far divertire grandi e piccini.

«SEDUCONO CON GRANDI OCCHI E BRACCIA CORTE»

Nei due film *Cattivissimo me 1 e 2*, avevano già conquistato più popolarità dei protagonisti umani. Ora *Minions* racconta la loro evoluzione da singola cellula a gruppo organizzato (si fa per dire) alla perenne ricerca del padrone malvagio: da un T-Rex a Gengis Khan, da Napoleone a Dracula. Peccato siano tanto distrat-

ti da far fuori in corsa i loro boss. I Minions conquistano per molti motivi. Secondo gli esperti conta molto la semplicità del loro aspetto, che li rende facilmente riconoscibili dai più piccoli. Per lo psicologo spagnolo Alberto Soler «i loro tratti somigliano molto a quelli dei baby spettatori: testa enorme, occhi grandi, braccia corte». E la collega Veronica Alarcón Cano nota che «il giallo è uno dei colori più amati dai bambini». Basta poi aggiungere ai *minions* pochi particolari, come occhialoni diversi e una diversa pettinatura per con-



● Nel buffo linguaggio dei Minions *tank yu* vuol dire grazie, *Bello* significa ciao e *we want Banana* «Ho fame»