Settimanale
27-09-2025
Pagina 1+8/9
Foglio 1 / 3

Sellerio

ALIAS

Diffusione: 13.338

www.ecostampa.it

ultraoltre

Games Mafia: The Old Country PlayHer

ultraoltre

Mafia, gioco che non puoi rifiutare

THE OLD COUNTRY » CRONACA CRIMINALE NELLA SICILIA DI PRIMO NOVECENTO

CLAUDIO CUGLIANDRO

Uno dei discorsi sostenuti da *Mafia: The Old Country* sembra essere il seguente: la mafia non nasce da una «genetica» criminale, ma perché qualcuno ne ha avuto bisogno — polizia privata, banca non tassabile, recupero crediti efficiente. E, in effetti, quando svolgiamo il ruolo di violenza esternalizzata il gioco funziona benissimo: incarichi su commissione, vertenze chiuse fuori dai verbali, intimidazioni «a progetto».

In tal senso, il gioco è un caso abbastanza raro di (seppur parziale) coerenza meccanica nel panorama ad alto budget: le meccaniche con cui contribuiamo al racconto riflettono la violenza totalizzante con cui il soldato privato della borghesia, ossia il mafioso, si relaziona al mondo. Ci sono ovviamente i singhiozzi richiesti dal tipo di vendite necessarie — collezionabili insensati e missioni di guida oltre l'assurdo — ma nulla di imprevedibile nell'attuale contesto ricettivo videoludico.

Nonostante sia forse il momento in cui esprime al meglio la sua sostanza, *The Old Country* mette troppo di rado al centro del discorso industria, operai, latifondo e rapporto mafia–impresa.

IL PIZZO

La regia — o forse le indagini di mercato che la regia è costretta a prendere in considerazione — preferisce dare grande risalto al pizzo, alle corse dei cavalli, ai salotti fumosi e alle «mattanze» dei picciotti: icone perfette per il consumatore del Nuovo Mondo, da decenni asservito ai luoghi comuni di Hollywood. Storie e rappresentazioni che hanno raccontato la Sicilia come una campagna immobile, negando il contesto che invece ha permesso la nascita dell'organizzazione mafiosa: la Trinacria era una rete di appalti, porti e uffici dove la coercizione privata regolava lavoro e profitti.

In *Nascita della mafia. Storie di «uomini d'onore» istruite in Sicilia (1838–1846)* di Salvatore Mugno (Navarra Editore, 2025), la lettura di numerose carte ottocentesche fa emergere fratellanze con cassa comune, componende al posto dei tribunali, campieri impiegati come polizia privata — «piccoli governi nel Governo» al servizio di rendite, capitali e notabili. Non è un caso se in *Una storia negata. La nascita del capitalismo in Sicilia* di Antonino Morreale (Sellerio Editore Palermo, 2023) l'autore dimostra una Sicilia in cui l'ordine sociale si compra esternalizzando la forza: «la mafia come ala marciante della modernizzazione capitalista».

I MANDANTI

Alla luce di queste lenti, le missioni migliori del gioco risultano essere quelle in cui compaiono mandanti e mandati, interessi economici e coperture istituzionali: spezzare un picchetto, «normalizzare» un cantiere, lisciare una concessione. Peccato che questa trama appaia di rado: il latifondo resta spesso «solo» paesaggio, contesto, non organizzazione del lavoro; l'impresa è cliché (il notabile che paga il pizzo), non filiera (subappalti, paghe, permessi, capitolati).

C'è poi un altro discorso che *The Old Country* (e tutta la serie nella sua quasi interezza, a eccezione del terzo capitolo) sostiene per tutta la durata

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

098157

L'ECO DELLA STAMPA
LEADER IN MEDIA INTELLIGENCE

Sellerio

ALIAS

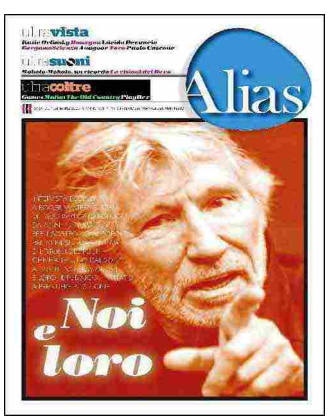
www.ecostampa.it

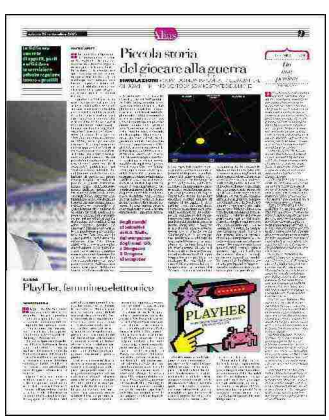
dell'avventura: la famiglia, centro d'amore assoluto, è motivo ultimo dell'azione di tutti, nonché base per una sorta di «ripulitura» della coscienza. Spesso infatti nella serie l'affetto per moglie o figli diventa la scintilla che porta il protagonista a tradire l'organizzazione. È un'immagine sicuramente potente, ma purtroppo idilliaca: storicamente, molte delle violenze più gravi si consumano entro le mura domestiche, e non sono poche le vendette, i sequestri, le intimidazioni tra consanguinei o ai danni di familiari dentro scenari mafiosi. Anche questa sembra essere una lente marcatamente statunitense, o comunque famiglia-centrica, che sposta l'attenzione dalle cause economiche e politiche del potere (appalti, lavoro, rendite, coperture) a un melodramma morale e, quindi, privato. Funziona sul piano emotivo, ma rischia di depoliticizzare il fenomeno.

La Sicilia era una rete di appalti, porti e uffici dove la coercizione privata regolava lavoro e profitti

I NUOVI CONFLITTI

Ciononostante, da *The Old Country* emerge chiaramente che la mafia si installa dove c'è domanda di coercizione: la grammatica sociale delle origini rispecchia non tanto una religiosa istituzione tradizionale, quanto una risposta moderna e dinamica ai nuovi conflitti emergenti in seno alla società siciliana. Ed è nella tensione tra l'iconografia chiesta dal Nuovo Mondo (pizzo, ippodromi, bische) e l'Old Country della realtà storica (appalti, porti, uffici, cantieri) che il gioco trova la sua misura: quando lascia da parte le amenità hollywoodiane e torna nei luoghi dove tutto accade davvero, dai feudi ai cantieri, dalle fiere agli appalti. È lì che il titolo mantiene, seppur a singhiozzi, la promessa del suo nome — andando oltre la cartolina per restituire un contesto fatto di azioni sociali e reazioni sistemiche.





Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

098157

L'ECO DELLA STAMPA®
LEADER IN MEDIA INTELLIGENCE

Sellerio

ALIAS

www.ecostampa.it

MARGINI

We reshaped the immutable sky

Quando finisce un videogioco? Anche negli infiniti giocoservizi free-to-play pubblicati principalmente su smartphone, ci guida una progressione alimentata da continui aggiornamenti con sempre nuovi contenuti da non perdere e da completare. *we reshaped the immutable sky* ci permette invece di esplorare una piccola ambientazione usando le meccaniche del videogioco di piattaforme (in stile Super Mario Bros.) per scoprire il funzionamento delle sue schermate e i loro segreti. Non ci dà obiettivi, non ci dice a che punto siamo (di quale percorso?) e non ci svela se lo abbiamo completato, qualsiasi cosa voglia dire completare un simile videogioco, o in generale un videogioco. Non possiamo consumarlo: lo giochiamo fin quando vogliamo, e poi usciamo dal suo misterioso mondo, forse ancora colmo di misteri. *we reshaped the immutable sky* di kdx è disponibile gratuitamente per Windows su itch.io.
(matteo lupetti)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

098157

L'ECO DELLA STAMPA®
LEADER IN MEDIA INTELLIGENCE