

## FILM “GAMER”

DESCRIZIONE PRELIMINARE della fonte (descrizione fisica/esterna del documento)	
<b>1. Tipo di fonte:</b>	
* Diretta o indiretta	Indiretta
* Scritta, orale, materiale, iconografica (video)	Video
* Lingua originale	Inglese
* Datazione	2 settembre 2009
* Repertorio bibliografico (dove è contenuta/rintracciata)	
* Tipo di testo (letterario o non-letterario, ufficiale o privato etc)	Non-letterario
* Intenzionale, preterintenzionale	Intenzionale
* Testimonianza o resto	
<b>2. Autore/Soggetto emittente</b> (se necessario breve contestualizzazione: tempo/spazio, posizione/pensiero ecc.)	Scritto e diretto da Mark Neveldine, Brian Taylor. Pubblicato e distribuito in Italia dalla Moviemax
<b>3. Scopo dell'autore</b> (mittente e destinatari, funzione comunicativa)	Mostrare al pubblico i diversi atteggiamenti e la diversa psicologia di chi combatte una guerra a distanza e chi invece si trova ad imbracciare un'arma sul campo di battaglia
<b>4. Provenienza della fonte</b> (attendibilità del sito e quindi della fonte)	
<b>ANALISI del TESTO</b> della fonte (spiegazione del contenuto del documento)	
<b>1. Problema/questione/tema</b>	Deresponsabilizzazione di chi vive a distanza la guerra
<b>2. Parole-chiave</b> e/o figure-chiave, elementi significativi del linguaggio utilizzato	Deresponsabilizzazione, tecnologie, videogiochi, uomo/drone
<b>3. Messaggio:</b> tesi, argomentazioni, eventuali contro-tesi e controargomentazioni	Far riflettere il pubblico su come viene vissuta diversamente la guerra tra chi la combatte sul campo e chi la combatte a distanza
<b>4. Struttura:</b> individuazione parti narrative, analitico-descrittive, argomentative, retoriche e interpretative	Narrativa
<b>INTERPRETAZIONE</b> della fonte (commento e valutazione del documento)	
<b>1. Contestualizzazione:</b> individuazione riferimenti storici espliciti e impliciti	Nel 2034, grazie allo sviluppo di alcune tecnologie per il controllo remoto della mente, viene lanciato “SLAYER”, un videogioco sparattutto che permette ai player di telecomandare con un dispositivo le azioni di alcuni condannati a morte che si sfidano l'un l'altro in veri e propri campi di guerra, nella speranza di sopravvivere per 30 round, dopo i quali possono essere liberati
<b>2. Confronto e rimandi</b> ad altre fonti e/o ad altri concetti/categorie tratti dalle scienze sociali	Non ci sono rimandi perché è una storia inventata
<b>3. Concettualizzazione:</b> categorie interpretative utilizzate e snodi concettuali implicati	
<b>FOCUS sul soldato</b>	
1. a quale categoria appartiene?	Comandante di un uomo/drone, e il soldato d'assalto
2. a quale tipo/significato di guerra rimanda (simmetrica o asimmetrica)?	Simmetrica, nonostante non vi sia una vera e propria guerra
3. quali avversari militari e quale idea del nemico indica?	Condannati a morte videocomandati

4.	quale relazione/rapporto con i "civili"?	I civili vengono esclusi dalla guerra. Nonostante questo, il film mostra la presenza di una "Society" dove anche i civili vengono controllati virtualmente in cambio di denaro.
5.	quali motivazioni, finalità, obiettivi esprime (quali valori ideologici)?	Simon (il videogiocatore) vive le battaglie come un momento di svago e divertimento Cable (il soldato) vive la guerra con paura e sensi di colpa, in quanto costretto ad uccidere suoi simili e talvolta degli amici
6.	quale rapporto con le armi e con l'esperienza militare?	Mentre Cable non apprezza l'arma come strumento di morte, ma la usa comunque per guadagnarsi la libertà, Simon vede Cable (che è la sua "arma") come uno strumento dilettevole. Quando una società di Hacker rende possibile il dialogo tra i due, Simon inizia a rivedere il suo rapporto con la guerra.
7.	quali aspetti/elementi/risvolti psicologici presenta?	
8.	quale tipo/carattere di soldato "volontario" rappresenta? Come si declina questo carattere?	Non vi sono soldati volontari
9.	quali continuità e discontinuità rispetto alle figure "classiche" del soldato? Analogie-differenze e possibili confronti	Il personaggio principale (Cable), è descrivibile come un soldato tradizionale: con un equipaggiamento standard. Vi sono innovazioni dal punto di vista dei controlli dell'uomo/drone
10.	Altro...	Questa fonte può essere utile per delineare delle differenze tra come una guerra viene vissuta in base alla propria posizione rispetto al campo di battaglia.

**A cura di Mirko Li Veli, 5 DF, ITIS Cartesio – Cinisello Balsamo (Mi)**