

## Il gioco-choc: lifting alle bambole

*Appena sbarcato a Londra, ha già 200 mila iscritte. L'esperto: «Pericoloso come i siti pro anoressia»*

DAL NOSTRO CORRISPONDENTE LONDRA - Il gioco online si chiama Miss Bimbo ed è un concorso di bellezza virtuale, creato per le ragazzine. L'obiettivo è di creare su Internet «la bambola più eccitante, più cool, più ricca famosa del mondo». In Francia, dove è stato inventato un anno fa, ha attirato più di un milione di adolescenti tra i 9 e i 16 anni. In Gran Bretagna, dove è sbarcato il mese scorso, ha già raggiunto quota 200 mila iscritte. E ha creato una polemica che coinvolge genitori e associazioni mediche allarmate perché alle bambine viene offerto un modello di bellezza che può condurre all'anoressia e al sogno di migliorarsi con la chirurgia estetica. All'inizio della gara alle bambine viene data una figurina femminile nuda, da vestire con abiti che si comprano con bimbo-dollars. Capi alla moda, naturalmente. Poi si fissano delle «missioni», di livello sempre più impegnativo, come dimagrire dopo aver mangiato troppa cioccolata per una delusione sentimentale; rimettersi in forma perché arriva l'estate e bisogna fare i conti con il bikini: servono pillole dietetiche; e poi fare colpo sul miliardario in vacanza: come? «Più grande è meglio è, quindi vi serve un impianto al seno, o un ritocco chirurgico alle labbra». Tutto questo costa. E quando la concorrente ha esaurito la sua dotazione iniziale di dollari virtuali, è necessario mandare dal cellulare messaggi al costo di una sterlina e mezza l'uno (circa due euro). Un genitore francese, quando ha scoperto che la figlia aveva speso 200 euro in sms per il gioco, l'anno scorso ha fatto causa. Ma non è questa l'accusa principale. Dee Dawson, dirigente di una clinica che cura i disordini alimentari, dice che «questo gioco è letale come i siti che propagandano l'anoressia». Altri esperti avvertono che «molte adolescenti saranno indotte a credere che peso, taglie e forme del corpo possano essere tranquillamente manipolate». Nel suo ufficio di Londra Chris Evans, socio inglese del francese Nicolas Jacquart, ideatore del gioco, ieri ha passato la giornata a rispondere al telefono e a cercare di spiegare. «È un divertimento innocuo: lo scopo principale è prendersi cura di una figura virtuale. Noi responsabilizziamo i concorrenti. Se la loro Miss Bimbo mangia troppa cioccolata e poi sta male e si sente infelice perché ingrassa, suggeriamo una dieta di frutta e verdura, che è sana e positiva. Gli interventi al seno sono solo una parte del gioco, non li incoraggiamo e oltretutto non dimenticate che riflettono solo la vita reale». Sulla realtà Chris Evans non ha tutti i torti: le statistiche dicono che l'anno scorso (quando il gioco non era ancora arrivato a Londra) 600 teenager britanniche hanno affrontato un'operazione di chirurgia estetica, un incremento del 150% rispetto al 2006. E le principali cliniche del Regno ammettono che il boom è stato favorito dai prestiti concessi: fino a 5 mila sterline per intervento. Quindi, le famiglie delle ragazzine sanno e sono d'accordo. Sul sito del Times la notizia ha creato un dibattito tra lettori. Un padre ha scritto di essere rimasto sconvolto quando ha scoperto le sue due bambine di 9 e 14 anni davanti al computer mentre discutevano di allargare il seno e facelift: «Miss Bimbo è irresponsabile». Jayne di Leeds è una giocatrice e si scandalizza anche lei. Ma al contrario: «È stupido dare la colpa a un videogioco per problemi che sono tra noi da anni. Le immagini sulle riviste e in tv sono altrettanto pericolose. E qual è la differenza tra Miss Bimbo e la bambola Barbie? Non vorrete dire che le forme di Barbie sono naturali?». Qualcuno avverte che sul sito possono introdursi anche pedofili. Altri dicono che per risolvere il caso basta che i genitori blocchino l'accesso al sito. \*\*\* 1 milione e 200 mila Miss Bimbo, il concorso di bellezza virtuale per adolescenti tra i 9 e i 16 anni, è stato lanciato in Francia un anno fa; l'ideatore è Nicolas Jacquart, web designer di 24 anni. Dopo aver conquistato oltre un milione di «giocatrici», un mese fa il videogame ha fatto il suo esordio oltremarica. In Gran Bretagna le iscritte sono già 200 mila. \*\*\* I precedenti Little Computer People Nel 1985 ci fu il videogame Lcp, «omini virtuali» per Commodore 64 \*\*\* Tamagotchi L'animale virtuale più famoso è nato nel '96: un «uovo» e un cucciolo da nutrire e accudire \*\*\* The Sims Un «simulatore di vita» online con personaggi da vestire, case da arredare. Nato nel 2000 \*\*\* Pixabov È la risposta italiana agli «animali virtuali», con in più una sfida online a chi lo fa vivere più a lungo \*\*\* Second Life In questo mondo virtuale tridimensionale, nato nel 2003, gli «avatar» sono creati dagli utenti stessi LA GALLERY del gioco su [www.corriere.it](http://www.corriere.it)

**Santevecchi Guido**