

Tra i bambini si profila un successo che potrebbe bissare il primo, di sette anni fa. L'animaleto digitale ora mette su famiglia e si riproduce



Chi è

Tamagotchi è un ciondolo con un display e tre bottoni che impone a chi lo compra di prendersi cura di un pulcino virtuale. Lanciato nel 1997 dalla giapponese Bandai, ha avuto un successo enorme. La nuova versione costa 24 euro



La nascita

Il nuovo Tamagotchi è molto più "umano" rispetto al precedente. Nasce uovo e si evolve ogni giorno grazie alle cure dedicate, diventando bambino, teenager e adulto. Quando lo si compra non si sa se è maschio o femmina fino a che non si apre la confezione



Le relazioni

Tamagotchi mangia, dorme, fa i suoi bisogni, si ammala, è felice, è triste esattamente come un cucciolo reale. In più fa dispetti e scherzi, ha un'agenda di amici e una vita sociale. Tocca al bambino dargli un'educazione, incoraggiarlo e sgridarlo quando serve



Le attività

Tamagotchi II è già un successo di vendite e una moda tra i più piccoli, tanto che in molte scuole è stato vietato. Alle feste i bambini si presentano ognuno con il proprio Tamagotchi per farsi conoscere, fidanzare e mettere al mondo i Tamababies



Tamagotchi 2, il "pulcino" s'innamora

È già mania l'ultima moda virtuale: genitori stressati e divieto a scuola

MARIA NOVELLA DE LUCA

ROMA — Allarme rosso, il pulcino è tornato e minaccia di invadere il pianeta. Chissà quanti Tamagotchisono nati nell'ultimo weekend, nelle giornate canoniche delle feste dei bambini, tra animatori costretti ad imparare il tamagotchi e madri sconcertate. Già, perché l'ultima baby-moda in fatto di giochi e passatempi virtuali è quella di far accoppiare tra loro i pulcini giapponesi, attraverso una porticina a infrarossi che quando scatta l'amore segnala un cuore sul display e poco dopo scodella un piccolo Tamababy urlante e affamato come ogni neonato che si rispetti, al quale il bambino dovrà subito prestare le cure dovute, altrimenti il Tamababy muore e la colpa, naturalmente, è tutta del ragazzino distratto.

A sette anni esatti dalla prima invasione nel 1997 (soltanto in Italia i pezzi venduti furono oltre un milione) Tamagotchi, creatura della multinazionale giapponese Bandai, torna a colonizzare il mercato e l'immaginario dei più piccoli, con la novità che oggi il pulcino può essere maschio o femmina, cerca amici, vuole relazioni sociali, brama l'anima gemella e appena può mette su famiglia, anche se, così vogliono le regole del vivere contemporaneo, ci sarà una quota di Tamagotchi che resterà sola, "felicamente single" dice la pubblicità, e forse su quel felicemente gli analisti della coppia troveranno di che discutere.

Preceduto da una campagna pubblicitaria ad hoc nelle ore pomeridiane, il Tamagotchi "antropizzato", cioè dotato di caratteristiche umane, è già un tale successo da aver portato le maestre di molte scuole elementari ad imporre agli alunni di lasciare il Tamagotchi fuori dalla classe, con il risultato che decine di genitori rassegnati si ritrovano con il pulcino in ufficio o al mercato, perché si sa, l'animaleto, non può restare solo. Attenzione poi agli scherzi. Il nuovo "Tama", soprattutto nella versione baby, ha la caratteristica di essere disubbidiente e dispettoso, fa finta di avere fame anche se ha mangiato (vietato far inghiottire il pulcino, vi chiederà in continuazione di fare i suoi bisogni e dovrete imporgli un surplus di attività sportiva) e magari piangerà senza motivo per attirare la vostra attenzione. Sì, perché Tamagotchi è molto sensibile, e bisogna stare attenti che non diventi infelice.

«Sono dieci giorni che giro con il Tamagotchi di mio figlio nella borsa — racconta Mira, mamma di Ivan che ha otto anni e ha ricevuto

il pulcino in regalo dai nonni — faccio la fisioterapista e questo animaleto si mette a piangere, vuole fare la pipì o mangiare proprio quando arrivano i miei pazienti. Un incubo. Non solo. Forse nel programmarlo abbiamo sba-

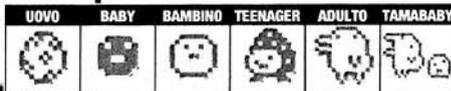
gliato tasto, e così ha scambiato il giorno con la notte. Ogni mattina davanti a scuola vedo genitori trafelati che frugano negli zainetti dei figli per sequestrare pulcini, e bambini che si raccomandano: per favore fagli le coccole, dagli la

merenda...Tanto che qualche mamma "poco tecnologica" si affaccia addirittura durante la ricreazione per passare di nascosto il Tamagotchi a bambine e bambini, che con un semplice clic mettono a posto tutto».

Oltre ad essere nemici della crescita zero e a replicare se stessi all'infinito, il Tamagotchi e la Tamagotchi fanno già parte di un universo di gadget che amplificato dal sito internet www.tama-got-you.it sta riportando alle stelle il business di sette anni fa. «Non credo che si tratti di un gioco dannoso, ma è una vera moda. Per quanto mi riguarda, però, ho proposto a mio figlio una soluzione radicale: visto che i Tamagotchi, secondo la tradizione orientale, se muoiono rinasciono, facciamo un bel funerale buddista, così per un po' non dobbiamo occuparcene. Mi ha risposto che ci deve pensare, ma non mi è sembrato molto convinto».



L'evoluzione



Rispetto al primo "pulcino" virtuale del '97, quello nuovo cresce, si innamora, si fidanza e si riproduce. È dispettoso come tutti i bebè e pretende mille cure

Lo zoo virtuale



POKEMON
Pocket-Monster, mostri tascabili. Inventati nel 1996 in Giappone, da Satoshi Tajiri, trasposizione fantastica di insetti e coleotteri

DIGIMON
Digital-Monster, mostri digitali. Bestie fantastiche, cavalli alati, leoni a due teste, unicorni. Nel cartoni bambini fronteggiano i mostri



FURBY
È la risposta americana firmata Mattel al giapponese Tamagotchi. È un gufetto di peluche dotato di sensori: basta accarezzarlo e piange, ride o vi chiede di mangiare

La Repubblica
Lunedì 25 Ottobre 2004
(pag. 29)