Super Seducer: il videogioco che insegna come rimorchiare le ragazze

Uno dei temi del momento, è quello dell'impiego della VR nelle relazioni sentimentali: se da un lato è sempre in auge il tema del rapporto con la pornografia, al punto da far ipotizzare che la realtà virtuale venga utilizzata con i sex robot, recentemente non sono mancati i primi modelli di app di dating, sorta di "Tinder" virtuali atti a favorire l'incontro fra persone. Al di fuori di questi casi, in ambito videoludico cresce sempre più il genere del **dating-sim** tanto caro soprattutto ai giocatori giapponesi, ma che sta facendo non pochi proseliti anche in Occidente. Se da un lato parte di questi erano destinati a un pubblico prettamente femminile, si è fatto ultimamente attenzione anche agli interessi dell'utenza maschile. Un titolo che ha di recente fatto scalpore – al punto da indurre Sony alla sua rimozione dal PSN – insegna come far colpo e come rimorchiare una ragazza: parliamo di ***Super Seducer***, pubblicato su Steam lo scorso **6 marzo**.
Si tratta di un videogioco a fini "didattici", con l'obiettivo di illustrare agli uomini come conoscere una ragazza, conquistarla e soprattutto come uscire dalla **friendzone**. Lo sviluppatore, nonché protagonista del videogame, è **Richard La Ruina**, dating coach e "**rimorchiatore professionista**", un **Pick-Up Artist**, un vero esperto dell'approccio con il gentil sesso.
Il gioco si presenta come una serie di **video interattivi** in cui il protagonista tenta, in 10 diverse situazioni, di rimorchiare una ragazza; durante le *cutscene* appariranno varie opzioni a schermo che permetteranno al protagonista di comportarsi in diversi modi con la ragazza in questione: alcune di queste scelte sono davvero prive di senso e semplicemente volgari mentre altre, stranamente, sembrano un po' più sensate.
Dopo aver dato la nostra risposta, potremo assistere alla reazione della ragazza e in base a come è andata comparirà lo stesso Richard, nelle vesti di una specie di coach accompagnato da **due belle e poco vestite ragazze**, che ci dirà cosa abbiamo sbagliato o ci spiegherà perché l'opzione da noi scelta era quella giusta.
Super Seducer, oltre a essere demenziale, è anche abbastanza **sessista** ed emerge anche un qual certo **maschilismo** durante i video e le situazioni presenti nel gioco, che esce in un periodo in cui **sessismo** e **molestie sessuali** sono temi caldi.
Se **Sony**, come dicevamo, ha proibito la distribuzione del gioco tramite il suo store online, ritenendolo inadatto, lo stesso non è accaduto su **Steam**, dove il videogame è ancora acquistabile.
Super Seducer ha ricevuto, oltre al definitivo **no** da parte di Sony, anche moltissimi commenti e recensioni negative da parte di migliaia di utenti in tutto il mondo, nonostante lo sviluppatore abbia dichiarato di voler solamente «**offrire agli uomini ottimi consigli su come avvicinare le donne in modo rispettoso e divertente**». A ben vedere, di rispetto (e anche di divertimento) pare ce ne sia poco: i modi con cui lo stesso La Ruina approccia le ragazze, il trattamento a loro riservato, paiono tutt'altro che educativi. Sembra che il videogioco serva solo a denigrare la figura della donna e a valorizzare i soliti stereotipi creati dalla società contemporanea.
Super Seducer, che La Ruina dice di aver creato dopo anni di "ricerche" e fatica – e non ne dubitiamo – pare una **mossa atta sfruttare il mezzo videoludico per far presa** sulla "debolezza" di quella fascia di utenti che hanno difficoltà nell'approccio con l'altro sesso, e sfrutta purtroppo le tecniche più becere per la risoluzione del problema dei potenziali fruitori. Che il videogame possa avere una funzione formativa e istruttiva oggi è fuor di dubbio, al punto che si ricorre sempre più alle tecniche della **gamification** negli ambiti della formazione; in tal senso, il titolo sviluppato da **RLR Training Inc.** costituisce un'occasione mancata per affrontare un tema tutt'altro che banale, risultando invece un prodotto dal quale esce sconfitta l'immagine delle donne, ancora una volta assottigliate al rango di oggetti, come quella degli uomini, per i quali si ritorna invece al trito stereotipo di predatori nel campo di caccia della modernità.