



Zeus News è un notiziario dedicato a quanto avviene nel mondo di Internet, dell'informatica, delle nuove tecnologie e della telefonia fissa e mobile: non è un semplice amplificatore di comunicati stampa ma riserva ampio spazio ai commenti e alle riflessioni, proponendosi quale punto di osservazione libero e indipendente.

---

## **ICAP: il web-game del momento raccontato dall'autore**

Chi si nasconde dietro al gioco più cliccato del momento? Zeus News lo ha scovato e intervistato.

Da un mese a questa parte parecchi forum stanno impazzendo a causa di uno strano fenomeno chiamato ICAP. Topic nati nel pomeriggio che chiudono a notte inoltrata con più di cento pagine (corrispondenti a più di mille interventi). Utenti che vengono espulsi dal forum per eccessi di euforia dopo aver avuto l'onore di leggere i loro nomi comparire in tempo reale nelle pagine di ICAP.

Alcuni di voi, ora, si staranno chiedendo cosa sia ICAP. Lasciamo che a spiegarcelo sia direttamente il suo autore, che abbiamo raggiunto in esclusiva per voi.

Che cos'è ICAP?

*"ICAP è un enigma basato su un intero sito. Ogni pagina nasconde una parola chiave che serve ad accedere alla pagina successiva.*

*La parola ICAP è l'acronimo di "Il Cervello A Prostituirsi", frase che detta così magari ha anche poco senso, ma al momento della creazione non avevo la più pallida idea di come sarebbe andata a finire. Per cui, ispirandomi alla canzone "Sogno o son Desktop" di Elio e Le Storie Tese, ho deciso di mandare il cervello dei solutori "a prostituirsi".*

*ICAP per ora è in continua espansione, nel senso che man mano che mi vengono nuove idee le aggiungo. Non oso immaginare come imposterò l'ultima pagina, ma di certo dovrà essere incredibilmente difficile."*

Devo dire che il fenomeno ICAP sta assumendo dimensioni considerevoli e, soprattutto, lungo molteplici direzioni.

Non solo è in crescita il numero di forum in cui gli utenti si confrontano e si scambiano informazioni per progredire in quello che è stato definito un "inquietante e claustrofobico tunnel da cui è impossibile uscire, se non arrivando in fondo".

Non solo stanno esplodendo i gossip sull'identità dell'autore che sinora, per ovvie ragioni ovvero per non essere sepolto da migliaia di domande, ha mantenuto l'anonimato. Non solo i vari blogger fanno a gara nell'inserire commenti sui loro siti perchè pare che, in questi giorni, avere la parola ICAP nella propria pagina aumenti paurosamente il numero di click. Ma addirittura cominciano a comparire i primi fake del gioco ovvero pagine fasulle che hanno lo scopo di sviare i giocatori convogliando i loro click altrove. Ad esempio è di pochi giorni or sono la comparsa di una seconda parte fasulla raggiunta da chi, nel tentativo di trovare la pagina di ingresso, prova a sostituire icap con icap2 nell'url di avvio del gioco.

Come è nata l'idea di questo gioco? da una volontà consapevole o dai postumi di un esaurimento nervoso?

*"Il termine esaurimento nervoso mi sembra un po' eccessivo, ma non si discosta troppo dalla realtà. Uscivo da un periodo così così, avevo più problemi del solito ad addormentarmi (L'insonnia pare avere effetti positivi sulla mia creatività) e mi sono chiesto "Perché non esiste un not pron in italiano?".*

*Ora, per chi non lo sapesse, not pron (come molti altri enigmi web-based) è un sito simile a ICAP, incredibilmente difficile, molto serio e con una grafica molto d'atmosfera. Siccome non riesco a prendermi sul serio, ho fatto un enigma basato su un sito dotato di un po' di umorismo*

---

E' vietata la riproduzione dei testi pubblicati sul presente notiziario senza l'espressa autorizzazione di Zeus News. Zeus News non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori contenuti nel notiziario. Tutti i marchi e i marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.



Zeus News è un notiziario dedicato a quanto avviene nel mondo di Internet, dell'informatica, delle nuove tecnologie e della telefonia fissa e mobile: non è un semplice amplificatore di comunicati stampa ma riserva ampio spazio ai commenti e alle riflessioni, proponendosi quale punto di osservazione libero e indipendente.

---

*e una notevole dose di cinismo. Le primissime pagine sono abbastanza ispirate a not pron (specialmente quella in cui c'è la foto del mio amico che balla). Poi, verso la metà della prima parte, prendo una strada un po' diversa. Gli enigmi sono sempre meno basati sull'informatica e sempre più sulla cultura popolare. Forse è anche questo che ha contribuito alla popolarità!"*

Se non siete convinti della rapidità di evoluzione del fenomeno ICAP provate con una ricerca in Google: giorno dopo giorno vedrete comparire negli elenchi nuovi siti che parlano di ICAP. E se non bastasse provate a monitorare il numero di iscritti al tool di gioco: 1523 iscritti in tre giorni, 2194 iscritti il giorno successivo.

Ti aspettavi un simile successo?

*"No di certo! Ho pubblicato il link a ICAP soltanto su un forum di sviluppo di videogames in cui intervengo saltuariamente.*

*Il passaparola ha fatto il resto. E l'ha fatto anche decisamente bene! Una sera mi viene comunicato via messenger che su un forum si sta parlando di ICAP. Mi ci fiondo e ci trovo un topic di 50 pagine rovinato da due intelligentoni che hanno cominciato a dare le soluzioni senza neanche spiegare il ragionamento. A loro ho dedicato la pagina contenente l'ultimo enigma della prima parte.*

*Ma forse mi sono reso veramente conto del successo che ha raggiunto questo trastullo quando una ragazza mi ha chiesto un autografo tramite messenger e quando un mio amico che non sentivo da anni mi abbia telefonato per chiedermi se ne sapessi qualcosa di un sito chiamato ICAP, dal momento che aveva visto la foto di un nostro comune amico e non sapeva come "ascoltarla"."*

A rendere più accattivante la sfida c'è anche la sensazione di essere a un passo dall'autore. Non è infatti raro ritornare indietro di una pagina e trovarla modificata (ma senza toccare il contenuto dell'enigma) dall'ultima volta che la si era visitata. Oppure ai risolutori più abili capita di arrivare all'enigma finale, risolverlo felici di aver concluso per poi scoprire che nel frattempo l'autore ha proseguito il suo lavoro di costruzione aggiungendone dei nuovi in coda! Ecco come commenta in un blog un utente anonimo: *"Il momento piu' brutto?? Aver scoperto, alcune ore dopo essere giunti all'ultima pagina, che l'autore aveva aggiunto nuovi passaggi al viaggio nel surreale. E' stato come tornare in un incubo da cui ci si era felicemente svegliati poco prima."*

Come in una caccia alla tigre il giocatore che accede alla prima pagina del gioco si sente provocato e sfidato dai ruggiti della preda:

*"Andatevene. Questo sito è nato per provare che siete dei poveri ritardati mentali senza un minimo di spina dorsale e forza di volontà. Non sareste capaci di risolvere i semplici indovinelli che vi sto proponendo e non vi mettereste nemmeno di impegno. Quindi io qui non vi voglio e farò di tutto per non farvi arrivare alla fine."*

Ma è veramente così difficile catturare la tigre risolvendo enigmi più rapidamente di quanto l'autore riesca a crearne di nuovi?

*"No, non è difficile. Potenza del calcolo distribuito: Su forum, canali IRC e newsgroup si sono creati gruppi di risoluzione collettiva. Le idee si mettono a confronto, si ragiona insieme e si arriva alla collaborazione. Come diceva Confucio, se tu dai una moneta a me ed io do una moneta a te avremo una moneta a testa, se io do un'idea a te e tu dai un'idea a me avremo due idee a testa. Qualcuno ha detto che mi sono risentito per questa pratica, ma non è vero:*

---

E' vietata la riproduzione dei testi pubblicati sul presente notiziario senza l'espressa autorizzazione di Zeus News. Zeus News non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori contenuti nel notiziario. Tutti i marchi e i marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.



Zeus News è un notiziario dedicato a quanto avviene nel mondo di Internet, dell'informatica, delle nuove tecnologie e della telefonia fissa e mobile: non è un semplice amplificatore di comunicati stampa ma riserva ampio spazio ai commenti e alle riflessioni, proponendosi quale punto di osservazione libero e indipendente.

---

*anzi penso che fare una cosa del genere da soli sia decisamente ostico. Il fatto è che quando ci si inchioda su una possibile strada è molto difficile abbandonarla. Molti imboccano la strada sbagliata per aver fatto troppi voli pindarici, mentre la soluzione reale è molto più semplice. Il vero problema delle domande sta nel bilanciarle a sufficienza, senza creare troppi indizi fuorvianti e senza far sì che sia sufficiente fare una breve ricerca su google, fermo restando che Google e Wikipedia spesso sono indispensabili per superare certe pagine."*

Muovendomi per la rete nella duplice veste di giocatore ed osservatore mi sono preso la briga di verificare l'effettiva raggiungibilità delle soluzioni. Intendo questo: limitatamente alla prima parte (l'unica sinora giocata) ho verificato se tutte le risposte potevano essere trovate tramite oculata ricerca in internet.

Ebbene la risposta è affermativa: anche le domande più criptiche trovano risposta direttamente su internet.

Leggendo i vari post che forniscono indicazioni per avanzare nel gioco ho potuto seguire i ragionamenti dei giocatori e replicare le loro ricerche in rete per arrivare alla soluzione corretta.

In qualche caso devo però ammettere che è impossibile arrivarci con le proprie forze.

Ad esempio davanti all'immagine di un controller o si è degli indomiti smanettoni oppure si è inesorabilmente persi. Infatti solo un nerd può risalire al nome della ditta che produce tale controller a partire dal marchio visibile sull'immagine. Ed è solo aggiungendo il nome della ditta alle chiavi, già vanamente date in pasto al motore di ricerca, che si riesce finalmente a raggiungere la pagina che contiene la risposta cercata.

A questo punto credo che la mia curiosità sia pari a quella dei lettori e dunque ti chiedo: ma chi è l'autore degli enigmi?

*"Su Internet uso da sempre il nickname di CUG, ho 23 anni e sono un ingegnere informatico che studia per la laurea specialistica e ha l'hobby di creare videogames. Ho realizzato un sacco di giochi freeware (che si trovavano su [www.pastorarts.emuita.it](http://www.pastorarts.emuita.it) prima che il sito fosse tragicamente abbattuto) e un videogame shareware che pubblicizzo spudoratamente sulla pagina di errore. Si chiama "The Butler Did It!" ed è quello che accadrebbe a Cluedo se diventasse un'avventura grafica vecchio stile. Si trova a [www.draconus.com/games/butler](http://www.draconus.com/games/butler) ed è molto meno frustrante di ICAP, nel caso in cui lo vogliate provare.*

*Finito il messaggio promozionale piuttosto scontato, si può dire che mi piaccia molto di più far giocare gli altri piuttosto che giocare. Ho sempre scritto molto. Alle superiori (Liceo scientifico) terminavo i temi in mezz'ora quand'ero ispirato. Questa particolarità mi ha molto aiutato nella stesura delle domande che non ha mai richiesto più di 15 minuti.*

*La cultura da lascia o raddoppia contenuta in molte delle domande di ICAP proviene dal fatto che da piccolo leggevo tantissimi libri per bambini, sul genere dei manuali delle Giovani Marmotte e dei libri illustrati di Richard Scarry, non da chissà quali studi. A scuola me la cavavo bene sì, ma non mi sono mai ammazzato sui libri.*

*Niente di particolare insomma: nonostante mi sia stato detto che sono pazzo come il guano di pipistrello, che mi drogo, che sono un frustrato e un sadico, in fondo ho fatto solo un indovinello, no?"*

*1 gennaio 2006 - Maurizio Ulisse Dini – Olimpo Informatico*