

Editoriale - *GTA 6 e il paradosso del possesso nell'era dell'accesso*

Roma - 28 nov 2026 (Prima Notizia 24) **Il lancio del videogioco di Rockstar Games racconta la forza di un'industria sempre più legata a licenze e abbonamenti. E solleva una domanda che va oltre lo schermo. Che cosa cerchiamo di possedere, quando per quasi tutto ci basta avere accesso?**

Tredici anni di attesa, 2,5 milioni di copie in preordine e 3,79 miliardi di dollari di vendite al dettaglio nel mondo in 24 ore. Sono le cifre del debutto di Grand Theft Auto VI, pubblicato il 19 novembre 2026, secondo le stime di Rockstar Games riportate dall'Associated Press. Il capitolo precedente, GTA V, uscito nel settembre 2013, aveva raggiunto il miliardo di dollari in tre giorni e ha superato i 230 milioni di copie distribuite, secondo gli ultimi dati finanziari di Take-Two Interactive, proprietaria di Rockstar. L'attesa si misurava già dai trailer. Nel dicembre 2023 il primo raccolse 90.421.491 visualizzazioni e 8,9 milioni di «mi piace» su YouTube in 24 ore, stabilendo, secondo il Guinness World Records, il primato di video non musicale più visto sulla piattaforma in quel lasso di tempo. Il secondo, pubblicato il 6 maggio 2025, avrebbe superato i 475 milioni di visualizzazioni in un giorno, secondo Rockstar, sommando le diverse piattaforme. Nel 2025 la spesa mondiale per i videogiochi ha raggiunto circa 167 miliardi di euro, oltre cinque volte e mezzo gli incassi delle sale cinematografiche, stimati in 29,6 miliardi. I dati sono contenuti nel rapporto pubblicato nell'ottobre 2026 dall'Osservatorio europeo dell'audiovisivo, che per lo stesso anno valuta in 144,4 miliardi il mercato mondiale dello streaming in abbonamento, da Netflix a Disney+ e Amazon Prime Video, e in oltre 155 miliardi quello della pay TV. A cambiare è anche il rapporto con ciò che paghiamo. Negli Stati Uniti, nel solo 2025, la spesa per gli abbonamenti ai videogiochi è cresciuta del 20%, secondo i dati diffusi nel febbraio 2026 dall'Entertainment Software Association con Circana e Sensor Tower. Rockstar stessa ha lanciato nel marzo 2022 GTA+, che offre vantaggi periodici, contenuti virtuali e accesso a una selezione di giochi. Dalla musica al cinema, dallo sport alle piattaforme per l'apprendimento, pagare per continuare a usufruire di un servizio è diventato familiare. Il cambiamento avviene su due piani. Con l'acquisto di una copia fisica si possiede il supporto, mentre i diritti sul software restano al titolare. Con una copia digitale pagata a prezzo pieno si ottiene una licenza d'uso alle condizioni del contratto. L'abbonamento introduce un ulteriore passaggio, perché lega la durata dell'accesso al pagamento periodico. E proprio dentro un mondo a cui si accede con una licenza si possono passare centinaia di ore ad accumulare denaro, ville, automobili e simboli di prestigio, fino a costruire un impero economico. Dopo una giornata di lavoro, si può trascorrere la serata a lavorare di nuovo, per comprarsi un'auto che esiste soltanto sullo schermo. Nel 1976, in Avere o essere?, lo psicoanalista e sociologo Erich Fromm distingueva due modi di rapportarsi al mondo, agli altri e a se stessi. Il primo lega l'identità a ciò che si possiede. Il secondo passa per la capacità di esprimere le proprie facoltà e partecipare alla vita. Per Fromm, si possono trattare come beni da possedere anche le relazioni, il sapere, le convinzioni e

la propria identità. Già nel 1947, in Dalla parte dell'uomo, aveva chiamato «orientamento mercantile» la tendenza a misurare il proprio valore come valore di scambio, facendosi insieme venditore e merce. A cinquant'anni da Avere o essere?, la proprietà materiale perde terreno a favore di quella che l'economista e saggista Jeremy Rifkin, nel 2000, chiamava «l'era dell'accesso». La mentalità dell'avere, però, può sopravvivere nel modo in cui ci amministriamo. In La società della stanchezza (2010), il filosofo Byung-Chul Han descrive l'individuo come imprenditore di se stesso, sempre impegnato ad accrescere capacità e produttività. In Indisponibilità (2018), il sociologo Hartmut Rosa riconosce nella pretesa di rendere il mondo conoscibile, accessibile e controllabile una tensione della modernità. È una pretesa che si vede nelle abitudini di tutti i giorni. Misuriamo il nostro valore dai risultati, organizziamo il tempo per renderlo produttivo, trattiamo il corpo come uno strumento da rendere efficiente. La vulnerabilità diventa un difetto da correggere e persino la felicità rischia di finire nell'elenco dei risultati da raggiungere. Il desiderio di migliorarsi diventa un problema quando guardiamo a noi stessi come a qualcosa da definire, controllare e perfezionare senza sosta. In GTA si può spendere una fortuna per un'auto sportiva e cinque minuti dopo lasciarla sul ciglio della strada per andare in bicicletta. Si può rapinare un negozio di lusso o seminare il caos con un carro armato rubato. Nel gioco ci si può permettere di cambiare idea, di essere incoerenti e di sottrarsi alle aspettative sociali. Fuori dallo schermo, di quella libertà vale la pena trattenere il gesto più semplice: fare qualcosa senza doverne ricavare un vantaggio. Il paradosso è che, per ritrovare il gusto di pedalare senza una meta, a volte ci mettiamo davanti a uno schermo e fingiamo di essere qualcun altro.

di Viktorie Ignoto Sabato 28 Novembre 2026