

SSR Svizzera italiana **CORSI**



**Rapporto
del Consiglio del pubblico**

Quiz RSI

Dicembre 2024

Introduzione

Il Consiglio del pubblico ha deciso di monitorare i quiz televisivi proposti dalla RSI all'interno del palinsesto autunnale. In questo periodo i due quiz messi in onda dal servizio pubblico sono il classico **Zerovero** (con il suo "spin-off" **Zerovero - Caro amico ti sfido**) e il nuovo prodotto **Doppia Scelta**.

È importante sottolineare in apertura che i quiz fanno parte del DNA della RSI. Negli anni l'Azienda è riuscita a ideare, in modo autonomo, diversi giochi a premi di qualità che hanno avuto un grande seguito di pubblico e sono rimasti a lungo in programmazione.

I vari quiz prodotti dall'Azienda si intercalano durante l'anno a seconda della stagione. Citiamo di seguito i più recenti appuntamenti televisivi oltre a quelli oggetto di monitoraggio: **Attenti a quei due**, **SoloLettera**, **Cash**, **Dalla-ZetA** e **Il Rompicatole**.

Un aspetto particolare dei quiz è che, scegliendo opportunamente le domande poste alle e ai concorrenti, possono abbinare all'intrattenimento un potenziale arricchimento culturale, scientifico, di attualità, del telespettatore. A questa caratteristica si aggiunge, per i partecipanti, l'allettante possibilità di vincere dei premi in denaro.

Di seguito riportiamo la presentazione dei quiz presi in esame che figura sul sito RSI:

Zerovero

Dal 2 settembre 2024, dal lunedì al venerdì alle 18:10, conduce Daiana Crivelli. Lo storico game show della RSI in cui due concorrenti competono in sei giochi preliminari per accedere a "La catena finale" e provare ad aggiudicarsi il montepremi in palio.

Zerovero - Caro amico ti sfido

Chi siede accanto a te sul divano tutte le sere? Chi cerchi di battere sul tempo, quando si tratta di indovinare la parola **Zerovero**? Stiamo preparando delle puntate speciali che vedranno sfidarsi due concorrenti... che si conoscono. Due concorrenti tra cui c'è una bella intesa... ma anche una sana competizione.

Doppia Scelta

Da lunedì 2 settembre alle 19:45 su RSI LA1 preparati a partecipare ad un'avventura unica, in cui ogni tua scelta può cambiare il corso del gioco! Con **Doppia**

Scelta, ti immergerai in un viaggio di 9 minuti diviso in tre fasi, ciascuna ricca di curiosità e abbinamenti sorprendenti. Condotta da Luca Mora, **Doppia Scelta** è un gioco breve, divertente e leggero, in cui ogni tua scelta conta, e la possibilità di vincere 5.000 franchi è alla tua portata!

Puntate monitorate

Zerovero dal 07.10.24 al 11.10.24

Zerovero - Caro amico ti sfido 13.10.24

Doppia Scelta dal 07.10.24 al 11.10.24

Contenuti e forma

Zerovero fa parte dei quiz tradizionali di successo della RSI. La sua variante **Caro amico ti sfido** rientra in questa casistica, visto che ricalca la formula modificando soltanto il posizionamento nel palinsesto e cambiando il metodo utilizzato per la scelta dei partecipanti (che si confrontano durante un'unica puntata di domenica la quale si conclude ricordando la penitenza stabilita dal vincitore nel confronto del suo sfidante). **Doppia Scelta** è invece una nuova proposta della RSI che ha suscitato qualche perplessità nel Consiglio del pubblico.

Zerovero dura circa 45 minuti. Inizia con una breve introduzione che illustra cosa è avvenuto nella puntata precedente per proseguire con la presentazione dei partecipanti (campione e sfidante). Il quiz prevede il succedersi di sei giochi in cui le/i due concorrenti si confrontano tra loro, ai quali si aggiungono il gioco conclusivo, "la catena finale", e la "parola **Zerovero**". Ad entrambi partecipa soltanto il vincitore della puntata. La durata e la concezione dei vari giochi consentono ai partecipanti di mettere in campo delle tattiche per raggiungere i loro obiettivi. Il gioco si basa su domande di cultura generale, attualità e altro, più o meno impegnative. Si può dire che in **Zerovero** le risposte richiedono una discreta infarinatura di cultura generale. La durata della trasmissione e l'eventuale conferma in carica di un campione permettono di approfondire con i dovuti tempi la conoscenza dei partecipanti.

Doppia Scelta dura 9 minuti. La trasmissione viene introdotta da una camminata a luci semispente del

conduttore e del/della concorrente che mettono in scena una breve chiacchierata fuori onda (inizialmente - si fa per dire - "misteriosa"). Lo scopo è di fornire qualche informazione aneddotica sui partecipanti, peraltro di relativo interesse per lo spettatore. Questo perché, anche se dovesse vincere, la persona resterà sugli schermi solo per pochi minuti, senza cioè che si crei alcun particolare legame con il pubblico. In **Doppia Scelta** si deve sempre scegliere tra due risposte; quindi, anche non conoscendo la risposta, si ha un'alta probabilità (50%) di indovinare. La differenza dei mezzi tecnici messi a disposizione fra i due quiz (scenografia, riprese, luci, suoni, studio) fa sì che **Zerovero** si imponga nettamente nel confronto. In compenso **Doppia Scelta** si caratterizza per la sua breve durata e gode di una collocazione molto favorevole in palinsesto, tra i due pilastri dell'informazione: Quotidiano e TG.

Conduzione

Daiana Crivelli e Luca Mora sono volti giovani, ma già conosciuti, della RSI. Luca Mora ha già alle spalle parecchie trasmissioni di intrattenimento ed ha quindi una certa esperienza. Quanto a Daiana Crivelli, si è rivelata, sin dalle prime apparizioni, una figura su cui RSI potrà contare. Entrambi conducono il proprio programma con professionalità. Lei si presenta più elegante e curata nel look, lui veste molto "casual".

A **Zerovero** Daiana Crivelli sembra trovarsi a proprio agio offrendo un buon mix fra simpatia e serietà. A nostro parere risulta più convincente nella prima parte della trasmissione, nella quale riesce a creare un legame con le e i concorrenti facendo in modo di metterli il più possibile a loro agio. Sul finale di ogni puntata, nel momento di suspense, la sua conduzione risulta a tratti un po' forzata.

In **Doppia Scelta** lascia un po' perplessi l'ampio spazio dedicato alla velleitaria camminata iniziale e alla presentazione della o del concorrente: essa impone al presentatore un ritmo molto serrato per il resto del quiz, che a volte crea problemi di comprensione, soprattutto a chi ha bisogno di una articolazione delle parole più lenta e pacata. L'impressione è che Luca Mora dia il meglio di sé quando deve gestire più persone

contemporaneamente (come nel caso di *Attenti a quei due*). Si capisce che non è evidente creare un analogo dinamismo quando il quiz coinvolge soltanto una persona e ha una durata ridotta. Al CP appaiono decisamente superflui e di maniera i vari "marchi di fabbrica" nei due programmi come il "ciao" finale a *Zerovero* o il "saluto militare" e l'intervista "amico mio" (ripetuta fino allo sfinimento) in *Doppia Scelta*: si tratta comunque di dettagli che non inficiano il giudizio complessivo.

Iscrizione e partecipanti

L'iscrizione online a tutti i giochi è identica. Oltre ai dati anagrafici vengono chiesti: situazione sentimentale, figli, titoli di studio, professione, lingue parlate e una serie di domande personali sul tempo libero, sogno nel cassetto, cosa fai se vinci ecc. Bisogna pure allegare una foto. Il concorrente deve essere maggiorenne e non avere procedimenti penali in corso. Non è un mistero che la RSI fatica a reclutare nuove e nuovi concorrenti visto il bacino di utenza limitato. Le facce si ripetono, c'è chi ha partecipato anche a tutti i quiz degli ultimi 10-15 anni. Durante le puntate monitorate di *Zerovero* abbiamo potuto apprezzare un gruppo variegato di partecipanti: il campione, molto preparato, è riuscito a battere un nutrito gruppo di sfidanti. Quiz e giochi TV sono fatalmente specchio del narcisismo di un Paese. Talvolta, comodi spettatori da casa, assistiamo a figure barbinate e a lacune imbarazzanti di fronte a domande apparentemente elementari. Ma anche questo fa parte dello spettacolo ed è ingrediente essenziale di un quiz che, per sua natura, porta il telespettatore più "buono" ad essere solidale con il concorrente e quello più "cattivello" a ridere di gusto di fronte alle sue cadute.

Montepremi e difficoltà

Doppia scelta: montepremi di base 1'000 CHF, poi ad ogni risposta corretta si guadagnano 500 CHF fino a un massimo di 5'000 CHF. Nel gioco finale, costituito da 15 domande, ad ogni risposta sbagliata si dimezza il montepremi. Difficoltà media. Come risultato del fatto che si sceglie sempre tra due risposte, la fortuna conta almeno quanto la preparazione del concorrente. Il montepremi potenziale di 5'000 CHF sembra eccessivo e sproporzionato rispetto alla rapidità e alla modalità di gioco nonché alla tipologia delle domande proposte. Le 15 risposte del gioco finale funzionano da spartiacque per ridurre considerevolmente una potenziale vincita, visto che la probabilità di fare almeno 3-4 errori è molto alta. Durante il periodo di monitoraggio le vincite sono state di CHF 78.15, 125, 125, 500 e 218.80. **Zerovero:** Montepremi massimo 35'000 CHF, difficoltà abbastanza alta. Richiede alle e ai concorrenti maggiore concentrazione e "resistenza", nonché conoscenze più articolate. La parola *Zerovero* non la conosce nemmeno la conduttrice fino alla fine. La catena finale e la parola *Zerovero* sono, di regola, particolarmente difficili da risolvere nel breve tempo messo a disposizione. Si partecipa al programma fin quando non si indovina la parola *Zerovero* o non si viene battuti dallo sfidante o, in ultima ipotesi, fin quando i premi guadagnati alla catena finale durante le puntate precedenti raggiungono la cifra di 10'000 CHF. Durante il periodo di monitoraggio le vincite sono state di CHF 26, 30, 300, 250 e 230.

Suono

Zerovero: sigla briosa, musica di sottofondo durante la presentazione e durante i giochi: in questo caso, con grande efficacia soprattutto durante la catena finale, riesce a creare quel po' di suspense in grado di coinvolgere anche chi guarda da casa. Bene anche i movimenti delle luci.

Doppia scelta: la sigla non è particolarmente originale. Si sentono una musica di sottofondo durante la presentazione del concorrente e un suono blando e insignificante durante le risposte del concorrente. Ancora una volta si percepisce chiaramente la differenza dei mezzi tecnici messi a disposizione per i due quiz.

Scenografia

In *Zerovero* ogni gioco viene introdotto da una grafica con il nome. La grafica, sempre in movimento, è accattivante e molto ben costruita. Lo studio è grande e arioso, bella anche la scenografia. Nel caso di *Doppia Scelta* invece la scenografia è concettualmente povera e asettica. Richiama la circolazione stradale, ma senza che se ne comprendano le ragioni. Forse l'intenzione era quella di associare la velocità del quiz con i movimenti stradali ma, se questo era l'obiettivo, non è stato raggiunto. Anche perché la "bicicletta-tavolo", molto invadente al centro della scena, esprime un surreale senso di staticità. Anche in questo caso la disparità dei mezzi tecnici messi a disposizione fa la differenza.

Questioni di genere

Una conduttrice per *Zerovero* un conduttore per *Doppia scelta*. I e le partecipanti dipendono da chi si iscrive ma, in ogni caso abbiamo riscontrato un buon equilibrio di genere.

Web, social media, applicazione e gioco online

Zerozero è un quiz più completo, con tanto di gioco online (in modalità "competizione" e "allenamento"). È possibile scaricare un'app specifica (iOS e Android) per giocare o allenarsi. L'applicazione è abbastanza conosciuta, anche tra i giovani, ed è sicuramente un modo divertente per allenarsi e mettersi alla prova senza dover andare in televisione. Sarebbe auspicabile promuovere più regolarmente nella trasmissione queste possibilità. Abbiamo riscontrato una certa differenza nella difficoltà tra le catene proposte nell'applicazione e quelle proposte nel quiz televisivo.

Conclusioni

Il CP riconosce a *Zerozero* una qualità che lo fa rientrare fra i "grandi classici" dei quiz RSI. Vengono apprezzate la conduzione, la modalità di gioco (nonostante la catena finale e la parola *Zerozero* siano a volte troppo difficili da completare in poco tempo), la scenografia e gli effetti sonori. È un quiz di un certo spessore che permette ai partecipanti e al telespettatore di sfidare sé stessi grazie anche alla varietà dei temi proposti. Apprezzata pure la versione domenicale, che propone la sfida fra parenti o amici.

Doppia Scelta, nuova proposta nell'ambito dei quiz RSI che sembra più alla portata di tutti, ha convinto un po' meno a livello di conduzione, scenografia e per gli aspetti tecnici e produttivi. La povertà d'insieme fa percepire questo appuntamento soprattutto come "tappabuchi" fra i due principali momenti informativi serali della RSI. Un plauso particolare va a chi si occupa della redazione dei quiz che riesce a scovare sempre delle nuove domande intriganti e dei collegamenti interessanti e ricercati all'interno dei giochi. Si nota come la qualità delle domande mantenga sempre un ottimo standard. Molto apprezzato, in entrambi i quiz, il fatto che i conduttori, oltre a indicare la risposta esatta, la completino sempre con delle brevi spiegazioni, a volte accompagnate da suoni o immagini. Infine, a corollario delle considerazioni precedenti, il Consiglio del pubblico esprime un parere positivo sul nuovo palinsesto televisivo RSI che ha comportato la riduzione del numero e della durata dei quiz nella fascia serale (dopo le ore 19), che da tempo appariva eccessiva.