

Imparare con i videogiochi

Video 6. La responsabilità del creatore

Creare un videogioco è un'avventura che arricchisce in molti modi. Ti permette di scoprire nuovi talenti e dà forma alle tue idee. A parer mio, c'è un aspetto che non abbiamo menzionato e che, comunque, è di estrema importanza : la responsabilità del creatore.

I videogiochi sono mezzi di comunicazione come la televisione, il cinema e la radio poiché portano un messaggio.

In questo modulo mi concentrerò su questi messaggi e sul loro impatto sui giocatori. Insieme vedremo come gli attori in questo campo si stanno muovendo per aggiungere responsabilità e inclusione sociale nei loro messaggi. Questo approccio permette un'apertura verso l'educazione ai media.

Il discorso dominante

I videogame non escono dal nulla; sono creati dagli umani che hanno opinioni politiche, pratiche culturali, gusti artistici come me e te. Certo, loro devono anche fare compromessi con gli altri membri del gruppo, con il dipartimento marketing e con i vincoli di produzione, e questa è una buona cosa.

Non c'è niente come punti di vista contrastanti per ottenere un risultato di qualità. Noi possiamo essere felici per tutte queste voci che stanno migliorando i videogiochi e ne stanno facendo un mezzo di comunicazione innovativo.

E ci si può chiedere perché la maggior parte dei giochi di costruzione di edifici come Simcity usino soldi come vincolo principale? Perché l'80% dei giocatori sono maschi? Perché lottiamo così tanto nei giochi quando possiamo fare tante altre cose?

Le ricerche degli studiosi che supportano questi progetti e i gruppi che li compongono suggeriscono un problema più grosso: la mancanza di diversità. Come molti altri media i videogiochi sono troppo bianchi, ricchi, mascolini e western. Esso ha difficoltà a indirizzare chiunque per due ragioni:

- Accessibilità: perché la tecnologia per creare i giochi è costosa e alcune persone necessitano di postazioni complicate per configurarli.
- La rappresentazione: perché donne, persone di colore, transessuali e/o giocatori disabili possono essere contati sulle dita della mano, e ciò non è normale.

Anche nell'industria dei videogiochi ci sono creatori che sono incaricati di una migliore diversità e inclusività. E' una lotta che conducono principalmente esprimendo la loro unicità a gran voce e, in più, offrono supporto e allenamento a chi ne ha bisogno.

La relazione con la realtà

I videogiochi possono essere mondi virtuali, ma dicono molto su quello reale, sia perché i loro creatori sono umani come me e te, ma anche perché sono un'inesauribile fonte di ispirazione.

In un ambiente classe, trovo particolarmente interessante guardare la parte di ciò che è realistico e ciò che non è nel mondo del gioco.

L'interesse principale è mettere in discussione la scienza, la storia, la psicologia e altri fatti che ispirano gli sviluppatori, ma anche risvegliare la sua mente critica. Per esempio, l'unità di Assassin's Creed che ha luogo a Parigi durante la rivoluzione francese è un'opportunità unica di gironzolare nella ricostruzione di un periodo.

Ad un singolo giocatore mancherebbe la prospettiva; con un insegnante lui acquisirebbe uno sguardo critico, informazioni di riferimento incrociate, entrerebbe nella testa del creatore del gioco, emergerebbe con una visione vivida della rivoluzione francese e aumenterebbe la sua perspicacia.

Alcuni videogiochi mettono direttamente in discussione la realtà. In particolare troviamo una categoria di giochi chiamata "social impact games". La loro proposta è di mostrare una realtà che di solito è inaccessibile, di esplorare altri modelli societari o di fare in modo che i giocatori pensino alla loro società.

Ritengo che giochi come Papers, please e Bury me my love, che, ognuno ai loro livelli, affrontino serie questioni come totalitarismo e immigrati.

Gli autori di giochi devono conoscere il soggetto, indirizzarlo in profondità e in tutte le sue complessità, confrontare le fonti, formattarle, pesare ogni dialogo, ogni aspetto del gioco per assicurare che conduca il giocatore nella direzione desiderata.

Non dico che negli altri videogiochi i disegnatori prestino meno attenzione ai dettagli, ma i rischi sono più alti quando la realtà è il soggetto del gioco.

Il mondo del creatore

Se un gioco è ispirato dalla realtà dell'immaginario, esso forma un discorso dal gruppo creativo per i giocatori. C'è uno scambio fra questi due individui i cui risultati attesi sono una forma di reciproco arricchimento.

Il mittente perché si è preso il tempo per informarsi, per pensare, per pesare le sue parole e formulare il messaggio. Il destinatario perché ha prestato attenzione a ciò che gli è stato detto, ha fatto lo sforzo di capire e di aprire la sua mente alla novità.

I creatori di Little Big Planet, per esempio, condividono un'emozione intensa di gioia e una sete di avventura con i loro giocatori. Li rimandano ad un bambino immaginario. In Celeste, il gioco confronta il giocatore con fallimenti ancora e ancora per parlargli meglio di ansia e di superare se stesso.

Questi giochi usano molti sotterfugi per raggiungere il giocatore, che può essere analizzato come si farebbe con un'opera d'arte.

In un ambiente classe, ottenere un gioco con un alto impatto creativo è spesso complicato. Io vedo tre ostacoli principali :

- La complessità della tecnologia essendo implementata è al centro dell'attenzione di tutti
- I media stessi sono un ostacolo a causa dell'interesse e dell'entusiasmo che creano
- La creatività arriva dalla creazione dei media e dal loro consumo

Pertanto vi consiglio di pianificare, se così volete, un intero programma di allenamento per la fibra creativa dei vostri studenti.

Per iniziare, potete organizzare sessioni di gioco, suggerire fumetti, film, videografi che pensate siano rilevanti. In seguito, sarà davvero possibile creare qualcosa di soddisfacente in solo un'ora.

Le sessioni di scrittura e di disegno conducono alla creatività senza mescolarsi con la tecnologia.

Infine, lasciateli mettere un po' di loro stessi nella creazione comune, poi capiranno l'importanza dei dettagli e del realismo nell'esperienza del giocatore.

Conclusioni: gli sviluppatori di videogiochi sono raramente consapevoli dello scopo dei loro lavori. Comunque, lo studio della produzione globale di videogiochi non lascia spazio a nessun dubbio : i videogiochi portano le intenzioni dei loro creatori. Queste intenzioni riflettono la società nella quale vivono e le loro opinioni. Voler creare un videogioco educativo significa diventare consapevoli dell'importanza dei videogiochi e dei messaggi che trasmettono. Questa è anche un'opportunità per esprimere il proprio punto di vista e per contribuire alla pluralità di discorsi nella sfera pubblica.

Un creatore esperto diventa un giocatore attento.