

IL GIOCO DELLA CREAZIONE

All'insegna della fantasia e dell'ingegno, Minecraft ha inaugurato una nuova era in cui i programmatori amatoriali possono sostituirsi agli editori di videogiochi e farsi conoscere in tutto il mondo.

Simon Parkin

Tutti i creatori di videogiochi sono piccole divinità, impegnate a loro modo nella creazione di un mondo. Chi programma un ambiente, disegna le montagne, traccia le valli, decide le sfumature del cielo, la viscosità dell'acqua, il canto degli uccelli, la presenza o meno della forza di gravità. Se digita un comando del tipo "Li ci vuole la luce" (o l'equivalente C#), in quel punto apparirà la luce. Lo stesso accade con la notte o con l'alba. Il creatore può decidere che caratteristiche avrà il tempo (lineare, malleabile o di altro tipo) e stabilisce la basi del DNA dei suoi personaggi. Infine, quando tutto è stato pianificato, clicca il tasto del Big Bang.

Tra queste divinità, Markus Persson, il programmatore svedese che ha ideato Minecraft – un videogioco che nei quattro anni successivi alla sua diffusione è diventato un classico del secolo scorso – è il più vicino a Zeus. Oltre 22 milioni di persone hanno pagato per diventare parte del suo universo immaginario (quasi tre volte i "residenti" di World of Warcraft, un tradizionale videogioco fantasy multiplayer di grande successo), averlo su PC, smartphone o console per videogiochi.

Prodotto senza l'aiuto di investitori o dell'industria dell'editoria, Minecraft sta ispirando una nuova generazione di produttori indipendenti di giochi, che hanno scelto, sulla scia di questo esempio vincente, di rischiare in prima persona. D'altronde, i profitti generati da Minecraft – 86 milioni di dollari solo nel 2012 – sono in linea con quelli dei più conosciuti prodotti dell'industria dell'intrattenimento.

Il successo è giunto in modo inaspettato. Al momento della sua comparsa, Minecraft non annoverava le caratteristiche tipiche dei videogiochi più popolari. Scritto in Java, un linguaggio di programmazione universale, che enfatizza velocità e semplicità rispetto alle superiori capacità di strumenti più potenti, Minecraft presenta immagini composte di pixel, che non sono affatto realistiche, personaggi dalla forma poligonale e oggetti standard. Riecheggiano lo stile essenziale della Lego e poco concedono all'estetica le nuvole rettangolari che proiettano ombre sulle colline verde pisello, e le pecore basse e grasse che vi pascolano. In un'industria tradizionalmente ossessionata dalla ricerca del realismo e dell'autenticità, questa grafica da

Minecraft

Disponibile su PC, Mac, Xbox 360, iOS, Android

scuola materna appare anacronistica, almeno a una prima occhiata.

Inoltre, in un sistema in cui gli ideatori di giochi con sostanziosi budget sono oggi non solo divinità creatrici, ma anche registi che curano con attenzione gli aspetti scenici, i dialoghi degli attori e la direzione artistica, Minecraft si limita a poche e semplici "istruzioni". Non ci sono praticamente obiettivi o regole da seguire per il comportamento, a parte quanto stabilisce di sua volontà il giocatore. Allora, come si spiega il successo del gioco? Il design di alto livello è talmente perfetto da sembrare opera di un orologiaio e la varietà di elementi naturali che offre ai suoi "abitanti" viene incontro a desideri umani primari.

All'inizio, a chi gioca viene assegnato un mondo generato con degli algoritmi (a ogni nuovo game si ricevono blocchi di materiali che nessuno, neanche Persson, ha mai visto prima) e poco più di un generico titolo che rappresenta solo un indizio dei compiti principali del giocatore: creare e distruggere. Queste due abilità si attivano premendo rispettivamente o uno o l'altro dei due pulsanti più importanti.

In un caso, davanti al giocatore comparirà un gruppo di soldati tarchiati che si muoveranno freneticamente, in modo scomposto, facendo a pezzi qualsiasi oggetto e riducendolo a un cubo fluttuante di materiale che si può raccogliere e conservare nel magazzino del giocatore. La natura del cubo è legata al materiale che si distrugge. Se si taglia un albero, si otterrà un blocco di legno. Se si fa saltare in aria una scogliera, si avrà a disposizione un blocco di granito. Se si martellerà una spiaggia, ci si ritroverà con un blocco di sabbia.

Con questi materiali grezzi si è liberi di costruire, iniziando con dei semplici muretti che prevedono il semplice allineamento dei blocchi uno accanto all'altro. Il passaggio successivo potrebbe essere la costruzione delle pareti di una piccola casa, con un tetto piano per impedire l'accesso della luce. Quando il sole tramonta, lo scena-



I giocatori di Minecraft possono costruire nella massima libertà creativa, come si può vedere da questo modello della celebre villa Fallingwater, progettata e realizzata a Pittsburg da Frank Lloyd Wright. JACOBMATHEWS/MGUR.COM

rio cambia. Di notte, riecheggiano i suoni lamentosi di mostri di ogni tipo e si capisce che questo mondo virtuale è pieno di pericoli.

A questo punto ci si ritira nella propria casa, ma se non è ancora completata, è consigliabile scavare senza indugi una grotta nel fianco di una montagna, in cui trovare riparo fino alla mattina, quando gli scheletri e gli zombie svaniscono e si può finalmente tornare a costruire. Una volta compreso il meccanismo portante del gioco – costruire durante il giorno, trovare rifugio durante la notte – si cerca in tutti i modi di migliorare quello che si è iniziato. Il tugurio diventa una capanna e poi via via una casetta, una casa, un palazzo signorile, un castello. Una semplice guida indica che alcuni blocchi richiedono determinati strumenti e con un minimo di destrezza si può costruire una varietà di utensili: piccone, pala, zappa, spada. Più blocchi si accumulano, più è semplice arricchire l'ambiente domestico con candele, quadri, scale interne e finestre sporgenti.

Il piacere di costruire è mescolato con il brivido della distruzione. Il gioco ripropone il ciclo fondamentale della vita: nascita, morte, rinascita. Minecraft ha capito che il principio della creazione è strettamente legato alla lotta per la sopravvivenza. La minaccia dei mostri notturni stimola positivamente i giocatori e la ricchezza dei materiali favorisce l'originalità e incoraggia lo sviluppo delle doti artigianali.

Tutte queste caratteristiche potrebbero essere sufficienti a spiegare la presenza di milioni di acquirenti del gioco, ma ciò che ha più contribuito al suo successo è la componente sociale di Minecraft. I giocatori non si limitano a condividere su YouTube suggerimenti o creazioni personali, ma sviluppano progetti comuni di costruzione, in cui visitano i rispettivi mondi e collaborano a "piramidi" virtuali, sullo stile del Taj Mahal, il mausoleo dichiarato patrimonio dell'umanità dall'Unesco, o di Westeros, il continente della parte più occidentale del mondo nel quale si svolgono interamente le vicende

Minecraft non impone alcuna regola restrittiva ai suoi giocatori, né obiettivi da raggiungere.

della saga *Il Trono di Spade*, trasmesso dal canale via cavo HBO. La presenza di una serie di artigianali operatori logici, i cosiddetti cancelli logici, ha permesso ad alcuni giocatori esperti di costruire computer attivi, disseminati nel paesaggio, mentre altri giocatori hanno scelto di viaggiare al centro della terra.

Lo scorso anno questo gioco indipendente dalle grandi industrie del settore si è imposto come il titolo principale sulla piattaforma Xbox Live di Microsoft, scavalcando giochi di guerra prestigiosi, come *Call of Duty*, di Activision. Le implicazioni di questo successo sono di non poco conto. In primo luogo, mostrano che un gioco *sandbox*, vale a dire a mondo aperto, può imporsi sul mercato, senza necessariamente appartenere al filone degli *shooting game*. In secondo luogo conferma, a differenza di quanto pensa l'editoria dell'intrattenimento, che i giocatori sono più interessati ai contenuti delle interazioni che al valore della grafica, il cui incanto è passeggero.

Per una generazione di giovani produttori di giochi, favoriti dalla maggiore accessibilità degli strumenti di programmazione e da piattaforme onnipresenti, tra cui i dispositivi mobili, si aprono importanti prospettive commerciali. In un settore in cui il potere contrattuale è in mano a singole aziende o a grandi corporazioni aziendali, c'è in realtà ancora spazio per chi programma a livello amatoriale per diventare un multimiliardario. Da quando Minecraft ha avuto successo, centinaia di giovani giocatori hanno cercato di creare nuovi giochi, frequentando corsi *ad hoc* o utilizzando strumenti di programmazione *free* o a basso costo, come GameMaker. Grazie all'esempio di Minecraft e alla facilità di pubblicazione attraverso canali come l'App Store di Apple o Play Store di Google e Steam, i produttori indipendenti di videogiochi stanno godendo di un successo senza precedenti.



Alcuni progetti richiedono più impegno di altri. Il tentativo di ricreare i paesaggi del *Trono di Spade*, come si può vedere nelle immagini, richiede la collaborazione tra vari giocatori. HELLZOUZ11/PLANETMINECRAFT.COM; HUTTIFNUTTI/PLANETMINECRAFT.COM; CHARLESMCCORMICK, WESTEROSCRAFT

Nel gioco si sperimentano forme diverse d'interazione, dal dominio alla collaborazione.

L'obiettivo del gioco di Persson, a volerne trovare uno, si svela solo dopo il passaggio dei titoli finali. In effetti, accanto agli obiettivi stabiliti di volta in volta dal giocatore, che rappresentano un punto di forza di Minecraft, c'è un finale per quelli che vogliono una conclusione ufficiale del videogioco. Quando si raggiunge questo stadio, compare un drago gigante che, se abbattuto, squarcia il velo su un componimento poetico, scritto dal romanziere irlandese Julian Gough, in cui si descrive Minecraft come un sogno: «Il giocatore ha sognato la luce del sole e gli alberi. Il fuoco e l'acqua. Ha sognato di creare. Ha sognato di distruggere. Ha sognato di cacciare e di essere cacciato. Ha sognato un rifugio. Così, iniziando a respirare sempre più velocemente e profondamente, il giocatore ha capito di essere vivo, perché quelle migliaia di morti non erano reali. Il gioco era finito e il giocatore si

era risvegliato dal sogno. E cominciò a sognare di nuovo. E ancora. Un sogno ancora più vero». Il punto di forza maggiore di Minecraft non è rappresentato da questo poema che appare nel finale a pochi eletti, ma dall'atmosfera poetica che lo pervade. Questo gioco permette di accelerare le esperienze, di oscillare tra concorrenza e spirito di collaborazione. Riemergono gli ancestrali legami tra creatività e sopravvivenza e si è parte integrante della comunità sullo schermo e fuori dallo schermo. Questa ricetta dimostra che i videogiochi possono diventare una forma d'arte originale come tante altre, in grado di rivelare verità profonde sulla condizione umana. ■

Simon Parkin è l'autore di The Illustrated History of Video Games (Anness Publishing).