

Another Brick in The World

Caterina Serra

Create a new world, primo step, dice la bambina di dieci anni che mi fa vedere come si gioca. Crea un nuovo mondo (non un mondo nuovo, anche se verrebbe voglia di dirle che sarebbe quello il vero gioco). *World name*. Adesso nominalo, secondo step. È la creazione, le dico, parola che a lei non rimanda a niente di biblico, anche se creazione è una parola che afferra. *Minecraft* è il gioco che le fa creare un mondo virtuale come vuole lei.

Fin qui niente di nuovo. I bambini creano sempre dei mondi quando giocano, cambiano il mondo in cui devono obbedire a gerarchie imposte, sanno come liberarsi da schemi dati da adulti immemori della loro infanzia o rancorosi verso quel tempo che non hanno più. I bambini inventano, nominano, si danno altri nomi. Giocano con la propria identità. Facciamo che io ero morto e tu mi venivi a salvare? Che tu eri un cuoco e io mangiavo tutte le torte che cucinavi?

Nel gioco reale anche il tempo verbale fa parte del gioco, l'imperfetto è un tempo fermo, un eterno presente. L'azione è intesa nella sua durata, senza inizio conclusione o scopo. Una forma di immortalità che solo il gioco concede, a partire dall'indefornabilità dei corpi, e l'immutabilità della propria identità. Non è che sei, o sarai. Eri per sempre. Giocare fa sentire eternamente vivi. E il gioco virtuale non cambia l'assunto. Si ha una sola vita ma non si muore mai.

Posso accedere alla modalità Creative dove devo costruire, Hardcore dove incontro maggiori difficoltà nel farlo, e Survival dove devo anche cercare di sopravvivere. Ci fermiamo in Creative che è un po' come un Lego virtuale, le dico, sapendo che anche lei si è messa ogni tanto per terra a incastrare mattoni. Qui faccio quello che voglio con quello di cui dispongo. Non posso modificare, non posso inventarmi niente, ma posso usare tutto senza preoccuparmi di doverlo comprare. Niente denaro in questo nuovo mondo. Non credo sia una scelta ideologica, ma qui funziona il baratto, lo scambio. In questa modalità rischio meno la vita, anche se senza rischiare nulla ci si

emoziona di meno. Meglio avere un po' di adrenalina in corpo se devo agire, e anche un po' velocemente, come capisco vedendo la bambina agitarsi sulla tastiera.

Scopro subito che fare velocemente è il solo modo di fare. Essere veloci è l'unico modo di essere. Non è una velocità mentale quella che mi viene richiesta, né una forma di acutezza, è piuttosto una abilità, una reattività. Un gioco di mani che un po' mi stordisce perché non sono abituata, dice la bambina che mi fa vedere come organizza senza sosta il suo piccolo mondo, mentre io perdo il senso dello spazio, non so dove sono, e dove sto andando. Lo sfondo è nebuloso, come se la terra in cui sto abbattendo alberi, mettendo da parte viveri, costruendo il mio rifugio per la notte, non fosse rotonda, non prevedesse un orizzonte. Vado sotto terra, tra cunicoli, stanze buie, labirinti quadrettati che sono spesso trappole, pozzi in cui posso cadere. Se passo alla modalità Hardcore, devo cercare di evitarli, devo ideare, pensare (mi chiedo se sono i verbi giusti) a come costruire il mio mondo reagendo alle sollecitazioni, ai pericoli, agli ostacoli. In questo senso Minecraft e Lego sono distanti. L'interruzione non è un rischio nel primo caso, semmai una scocciatura, e nessuno, a meno che non siano un bambino o un adulto sadici, distruggerebbe mai la mia costruzione. Qui invece l'imprevisto mi minaccia mentre costruisco mattone su mattone il mio mondo, vengo assalita, affamata, ma soprattutto impedita ogni istante nella scelta, nella decisione, nella costruzione. La mia idea di mondo alla fine non sembra importante. Devo farlo e rifarlo di nuovo. Ostinarmi a volerlo. Il mio nuovo mondo diventa un pretesto. Lo scopo non è realizzarlo, è non smettere di costruirlo. In questo senso Lego e Minecraft si somigliano. Non si finisce mai, così non posso smettere di giocare. In prima o in terza persona. La prospettiva è quella soggettiva o quella del mio avatar. Posso restare davanti allo schermo invisibile, o posso vedermi, di spalle o di fronte. Posso proiettarmi dentro il mondo che sto costruendo grazie a una mia identità altra. Come con l'imperfetto. Poi, posso essere una single player, o una multiplayer e qui cambia qualcosa. Da gioco solitario, un po' solipsistico, si passa a un gioco in cui gli altri da ogni parte del mondo possono interagire con me. Non che io li conosca, non che io sappia chi sono e perché stanno lì a giocare con me, ma non importa.

La bambina a questo punto mi dice che posso anche proiettarmi su youtube e farmi vedere mentre gioco. Non che sia tutto legale, dovrei dimostrare di avere almeno 13 anni, ma insomma lei ci riesce, non è che ci sia un gran controllo, più si è meglio è. Più sanno chi siamo e cosa ci piace meglio è, ma quando glielo dico mi dice che parlo troppo, che devo smetterla di pensare, e giocare. È già su youtube dove gioca il gioco di un'altra bambina, passivamente, senza essere vista, aggiunge un like, e ride delle parole dell'altra, in un dialogo mancato che la diverte tantissimo.

Adesso la bambina mi fa entrare nella modalità Survival dove ho a che fare con risorse, livelli a cui accedere, prove da superare, salute. Salute sta per salvezza, perché se non consumo le mie hunger bar, barrette energetiche, posso morire. Lo capisco quando la mia reazione al pericolo è rallentata, i riflessi non sono pronti. Ho una fame indotta, mi avvertono che sto perdendo le forze, che non sono più all'altezza delle mie prestazioni, che qualche minaccioso imprevisto può cogliermi di sorpresa e farmi fuori. Dal gioco, ma è lo stesso, è la mia vita in quel momento, tra nemici, vermi, zombi e ragni. Tutti sempre un po' quadrettati, poco mostruosi, in effetti, l'estetica Lego rende il paesaggio e gli esserini che lo abitano abbastanza irreali, ma è chiaro che la simbologia, anzi, la letteralità del mattone attraversa tutto, la narrazione e il design. Non che sia bella l'estetica così spigolosa e quadrata, ma deve dare l'idea del costruire, razionalmente. Mattone su mattone, esseri viventi compresi.

E qui, un po' sadicamente, la bambina mi dice che posso anche morire. Puoi morire, ma puoi riapparire, mi conforta subito. Puoi morire e puoi anche uccidere. Sempre molto rapidamente. Rapidamente muoio, rapidamente rinasco, uccido e vengo uccisa. Senza ferirmi, senza ferire, soprattutto senza sanguinare mai. È lei a dirmelo, come se ci avesse pensato. Non esce sangue da nessuna parte. Non c'è mai il sangue, mi dice la bambina. Anche negli altri giochi non c'è, mi dice, come Battlefield 1 - ha un amico che ci gioca e dice che la polvere da sparo si vede bene, e sembra tutto vero, ma non c'è il sangue. Lei non ci gioca perché è piccola, ma anche perché non è brava a uccidere la gente, dice. Cioè non lo sa fare bene, non è che non le piace, è più come se avesse scoperto che non ha una grande abilità. Faccio un po' fatica, ma mi dico che ai giochi violenti ho giocato anch'io, spade e pistole di legno, di plastica, a

pressione, a molla, a pallini, ad acqua, finte abbastanza da sembrare vere, innocue al punto da non ferire e non uccidere, o così vere da poter far male. Una certa pedagogia diceva che le fiabe servono a esorcizzare la violenza, la paura. Il mondo della fantasia in cui si muovono orchi assassini, streghe cattive, i manga più temibili esorcizza paure e tabù del mondo reale. Di più, giocare alla guerra fa evolvere il proprio istinto di sopravvivenza, esorcizza il proprio istinto di morte.

Ma questa cosa che non c'è il sangue, che perfino i cartoon più innocenti mostrano sempre, mi colpisce. Se i corpi non sanguinano nessuno muore, la morte non avviene. Il corpo cadavere non è corpo. E il corpo che uccide, così disincarnato, non è lì. Mi metto a discutere con lei di come questo renda tutto un po' inverosimile, e soprattutto sposti la percezione, perfino il senso, del morire e dell'uccidere. Se ho un corpo, di qualunque materiale sia composto, che mangia se no perde le forze ma che ferito o morto ammazzato non ha sangue che gli esca fuori, non avrò mai un'idea di morte vera come l'idea di fame vera che mi viene mentre gioco. Mi fissa sorpresa, sospendendo un istante il ticchettio delle dita. Ti rendi conto che così sei responsabile della tua vita e mai della vita o della morte degli altri? Sto esagerando, mi rendo conto. È che questa cosa dei bisogni reali, mangiare, costruirsi la casa, progettare uno spazio, ideare un proprio mondo, mi sembra non faccia i conti con la vita e la morte, o meglio ci giochi sopra come se oltre al principio educativo della responsabilizzazione di sé nel fare e costruire, si associasse il permesso a deresponsabilizzarmi quando si tratta di uccidere e morire. Pensa a costruire, anzi, fai in fretta, e non pensare a chi fai fuori pur di riuscirci. Mi guarda come se stessi parlando di un altro mondo. È così, infatti. La solita storia tra reale e virtuale, tra vero e verosimile. Mi dice che sa benissimo che quello è un gioco e che se uccide nessuno muore. Appunto. Un po' come quel soldato che gioca in mezzo al niente di un qualche Colorado, chiuso tutto il giorno con gli occhi e le mani veloci a sparare su esserini che si muovono dentro un cerchio che potrebbe essere una piazza, dentro uno spazio che somiglia a una città. Esserini così minuti e distanti che fa fatica a dire se siano donne uomini o bambini. È chiaramente un paradosso e una provocazione. La guerra non è un gioco anche se sembra che ogni tanto qualcuno ami rovesciare i termini e faccia finta che funzioni. Meno male che la lingua ha una sua moralità e per

tutti giocare alla guerra e farla giocando non sono la stessa cosa. La bambina ripete piano giocare alla guerra e farla come se fosse un gioco. Sì. Ma non posso morire per finta? E ucciderti per finta? Ecco, e adesso? Volevo dirle della differenza tra reale e virtuale e di quella linea sottile che separa la finzione dalla realtà, e di quella rappresentazione del reale che fa tanto bene a grandi e bambini, e mi ritrovo noiosa ideologica a dire che le fa male sparare a un nemico e credere di non averlo ucciso perché ha un corpo che non ha sangue nelle vene. Le dico che nel gioco reale può farsi male, può graffiarsi, può ferire, può perfino uccidere. La bambina mi ricorda di quella volta che giocando a bombe d'acqua ha visto il sangue. Ecco, il sangue era lì che usciva, il gioco era sfuggito di mano, la finzione narrativa non aveva retto il confronto con la realtà. Mi dice che adesso è un po' confusa, che la realtà è un po' complicata, e che magari ci pensa dopo, quando le dicono di chiudere il computer e di andare a giocare fuori, all'aria, che c'è il sole e può inventarsi un suo mondo anche lì. Così, magari, mi dico, lo capisce da sola, sulla sua pelle, che l'imperfetto, il tempo infinito e innocente del gioco, è proprio imperfetto.