Dreams: il videogioco che risveglia la creatività dei giocatori

La maggior parte delle case ha al proprio interno oggetti artistici che non vengono utilizzati, dalle chitarre ai kit da origami. Nonostante siano a portata di mano, la maggior parte delle volte non verranno mai utilizzati perché imparare a utilizzarli completamente da zero, molte volte, intimidisce i più. **Media Molecule**, game developer di **Guildford**, pensa che i videogiochi possano aiutare. Lo sviluppatore è lo stesso della nota IP ***Little Big Planet***, serie di giochi di stampo platform che ha permesso agli utenti di creare e rimodellare il mondo a proprio piacimento con un editor composito e giocoso. Con quest'idea di fondo, Media Molecule ha speso gli ultimi cinque anni lavorando su ***Dreams***, esclusiva **Playstation 4** che permetterà di creare e condividere i propri piccoli mondi. Il gioco dovrebbe uscire durante il 2018 e offrirà un potenziale di libertà e creatività che nessun videogioco è riuscito a portare fino ad oggi.
Si potranno creare sculture di persone, oggetti, animali. Sarà possibile creare la propria musica, le proprie case, stazioni ferroviarie e tutto ciò che si vuole. Dopo la fase di creazione, sarà possibile camminare e interagire con il proprio mondo. Si potranno creare anche dei mostri, dei personaggi, livelli con delle piattaforme. Lo stile artistico rende il tutto molto più interessante, per cui anche un oggetto molto spartano può sembrare una meraviglia. Sarà letteralmente possibile creare e rendere "reali" i propri pensieri, per poter poi interagire con essi.

Minecraft, come ***Lego: Worlds***, permette al giocatore di assemblare nuovi oggetti da alcuni blocchi già esistenti. Vari titoli hanno seguito questa falsariga, mischiando anche altri elementi che talvolta hanno dato vita a felici combinazioni (vedi ***Portal Knights***, uscito a metà dello scorso anno); *Dreams* permette di creare i blocchi stessi, così da avere una libertà totale sulla creazione di qualunque cosa. **Kareem Ettouney**, il direttore artistico di Media Molecule, dice:

> **«I bambini sono nati liberi. Non hanno nessuna idea di ciò in cui sono bravi o meno. Gli dai in mano un pennarello e loro disegnano. Nessun bambino vi dirà "non ne sono capace". Il talento, la capacità, è un concetto degli adulti, ed è stato creato da noi attraverso la visione dei risultati a scapito del puro divertimento. Il concetto in *Dreams* è quello di provare ad avvicinare le persone all'idea che tutte le discipline creative sono possibili per chiunque. La tecnologia è arrivata a un punto tale da poter esprimere noi stessi: potrebbe avvenire un rinascimento, e le persone sono pronte. Sono gli strumenti a non esserlo.»**

La creatività ha comunque un prezzo. Prima o poi, se si vuole la qualità, si dovranno utilizzare i mezzi e gli strumenti opportuni. Gli illustratori e gli artisti utilizzano **Photoshop**, per esempio, per creare dei videogiochi sono utilizzati strumenti come **Unity**. Ovviamente ogni mezzo ha difficoltà di utilizzo. Questo è il punto in cui si fermano molte persone, poiché non hanno il tempo, il modo o la possibilità di poter utilizzare certi strumenti. ***Dreams*** punta proprio a evitare queste situazioni rendendo il tutto il più intuitivo possibile. Fare delle sculture utilizzando un controller Playstation 4, può essere molto intuitivo, oppure poter creare suoni o le animazioni più banali, come quello dell'apertura delle porte, con grande libertà, in aggiunta al fatto che per poter svolgere compiti diversi non si dovranno usare software o interfacce diverse. Kareem ha effettuato una "piccola" dimostrazione di ciò che si può fare su *Dreams*, creando una gigantesca città al neon su un terreno arido in circa venti minuti. Ovviamente i giocatori non saranno capaci di creare qualcosa di simile portata sin da subito, ma imparare fa parte del gioco stesso, ed è divertente a suo modo, poiché si potranno vedere i risultati del proprio duro lavoro.

Siobhan Reddy, il direttore dello studio di Media Molecule, dice:

> **«Io sono una di quelle persone che ha deviato dalla strada maestra dopo l'università, creativamente parlando. Sono diventato un produttore, quindi la maggior parte delle mie**

> **giornate non le passo creando , ma organizzando e dirigendol *Dreams* mi ha dato una possibilità di tornare dentro quel mondo. *Dreams* stesso è principalmente frutto dei tuoi sensi e dei tuoi pensieri, che è effettivamente ciò che sono la musica e l'arte e non ti impone di combattere contro un'interfaccia. Stiamo cercando di portare all'interno del mondo digitale tutto ciò che conosciamo riguardo la creazione e l'arte e che abbiamo acquisito con le nostre mani, i nostri occhi e le nostre orecchie. Ciò dà la possibilità di creare anche piccoli giochi.»**

Reddy continua dicendo che ha iniziato a utilizzare *Dreams* per raccontare delle storie:

> **«Non so nemmeno da dove vengano fuori. Ho creato un gioco basato sul post-sbornia dopo la nostra festa di Natale. Mi dà moltissima libertà di espressione. E se ciò può accadere a me, allora può accadere agli altri. È il modo che intimidisce meno per portare a galla il mio amore per la creazione, perché sono capace di spingermi molto lontano nonostante io sappia davvero poco.»**

Tutto ciò che viene creato su *Dreams* può essere trasferito e salvato in una gigantesca libreria virtuale. Se si è collegati online e qualcuno scolpisce una bellissima statua, per esempio, c'è la possibilità che essa appaia in altri mondi. *Dreams* incoraggia la collaborazione poiché nessuno, a parte un genio, può creare tutto da solo partendo da zero. Le persone che creeranno i propri mondi e i propri giochi avranno bisogno di una vastissima immaginazione e fonte di ispirazione da cui trarre spunto. I giocatori che non vogliono creare nulla, invece, potranno semplicemente godersi i mondi altrui giocando online e vivendo le avventure e le esperienze che offrono gli altri giocatori. In ogni caso, *Dreams* sfida il concetto di videogioco come qualcosa che viene consumato passivamente. **David Smith**, uno dei co-fondatori di Media Molecule e direttore tecnico, dice:

> **«Non penso che il desiderio di creare qualcosa svanisca. Tutti lo tratteniamo in qualche modo e sotto qualche forma. Quando scegli che vestiti indossare, che musica ascoltare, questi sono atti artistici. Sono atti umani molto importanti. Penso che noi ci mettiamo dei limiti a mano a mano che diventiamo vecchi, abbiamo più paura di fallire, o abbiamo meno tempo da investire su ciò che ci piace per vedere se porta a qualcosa. Per imparare a suonare il violino ci vogliono centinaia di ore prima di produrre dei suoni che non siano terribili. Ciò a cui punti inizialmente è suonare il violino e produrre dei suoni che siano buoni, ma a poco a poco diventerai sempre più bravo, con l'allenamento.»**

Ciò a cui mira Media Molecule con *Dreams* è creare soddisfazione mettendo in collaborazione pensieri e sensazioni, con tutti i vantaggi che offre un videogioco: condivisione, interattività e uno scambio reciproco di conoscenze. *Dreams* non è creato al semplice scopo di far creare le cose al giocatore, ma per fargli credere e capire che loro possono effettivamente farlo e che ne hanno le capacità.
Di *Dreams* non si conosce ancora la data di rilascio, ma lo sviluppatore ha recentemente dichiarato che sarà compatibile anche con PSVR, rendendo l'esperienza creativa ancora più immersiva.