Videogiochi: una campagna fuori dal mondo

Il mondo rurale nei cartoni animati e nei browser games. Uno sguardo sulle pratiche di allevamento nella Fattoria 2.0: lo stereotipato immaginario animale dei nativi digitali



Anna Perazzone e Fabrizio Bertolino

uò sembrare strano ma i bambini di oggi tra albi illustrati, serie televisive e film di animazione incontrano molto presto il mondo rurale! È un incontro mediato, pieno di elementi fantastici e caricaturali, ricco di stereotipi, ma pur sempre un incontro che quasi sempre precede l'esperienza diretta, se addirittura non la sostituisce completamente. In una società in cui gli stili di vita sempre più ci allontanano dai sistemi naturali che non siamo più in grado di riconoscere come determinanti per il nostro stare al mondo, qualsi-asi incontro mediato comporta una limitazione i cui effetti sono in parte sotto gli occhi di tutti e in parte ancora imprevedibili. La mancanza di esperienze dirette di natura e la conseguente perdita di identità ecologica (Thomashow, 1996) per alcuni contribuisce a determinare disturbi del comportamento, ma anche obesità, allergie, fobie,... (Louv, 2011). In tutti i casi è piuttosto facile ipotizzare che questo scollamento abbia ripercussioni anche sul piano delle conoscenze, sempre più indirette e dunque sempre meno capaci di chiamarci in causa, suscitare emozioni e riflessioni e dunque consapevolezza circa la nostra dipendenza dalle risorse naturali (Bertolino e Perazzone, 2011).

È proprio per questo che non possiamo permetterci di ignorare le fattorie di carta e quelle di cartoonia, certo lontane dal reale, ma al tempo stesso ricche di spunti su cui riflettere e far riflettere, con l'intento di andare oltre la banalizzazione e scardinare, con un po'di ironia, rappresentazioni tanto pervasive quanto povere dal punto di vista educativo.



Anna Perazzone

Ricercatrice presso il
Dipartimento di Biologia Animale
e dell'Uomo dell'Università
di Torino e componente
del Consiglio Direttivo
Interuniversitario IRIS - Istituto
di Ricerca Interdisciplinare
sulla Sostenibilità. Si occupa di
didattica delle scienze naturali
es educazione ambientale in
riferimento alla formazione dei
futuri insegnanti.



Fabrizio Bertolino

Ricercatore in Pedagogia generale e sociale presso l'Università della Valle d'Aosta, dove si occupa di formazione dei futuri insegnanti. Membro del Centro Interuniversitario IRIS – Istituto di Ricerca Interdisciplinare sulla Sostenibilità, negli anni ha rivolto gli interessi di ricerca verso ambiti ponte tra la cultura umanistica e quella scientifica, costruendo una professionalità specifica nel campo dell'educazione ambientale e della didattica delle scienze.

In questo strano mondo rurale che dovremmo imparare a conoscere prima ancora di progettare attività didattiche in Fattoria Didattica (altro contesto mediato ben più noto al mondo della Scuola), sono quindi gli animali de La Squadra della Fattoria, Shaun the sheep e Peppa Pig a giocare il ruolo centrale nel condizionamento degli immaginari sul mondo contadino dei bimbi più piccoli (Bertolino, Piccinelli, Perazzone, 2012; Nigris, 2014)



Shaun - Vita da pecora (Aardman Animation, 2007) è una famosa serie animata prodotta in stop motion centrata su un gregge di pecore di una fattoria inglese, le cui vicende avvengono nella totale inconsapevolezza dell'allevatore, anche a causa della sua forte miopia.



Peppa Pig, piccola maialina antropomorfa, è la protagonista di un cartone animato per bambini. (Astley Baker Davies, 2004) distribuito in oltre 180 paesi. Ogni breve episodio presenta elementi ricorsivi tra cui le conversazioni tra animali (non compaiono esseri umani) precedute quasi sempre dal loro verso e la conclusione con una risata collettiva.

La Fattoria 2.0

Subito dopo i cartoni animati, e sempre più precocemente, i nostri bambini, nativi digitali, incontrano i videogiochi, mediatori analogici ancora più emblematici nel processo di trasformazione del contesto rurale in una realtà virtuale. Questi offrono infatti la possibilità di mantenere una certa complessità dei fenomeni, di considerarne anche le componenti relazionali ed emotive e di poterne modificare alcune variabili. L'illusione qui è quella di poter usufruire non solo di un modello di realtà, ma dell'esperienza stessa, inter-attiva e magari in 3D, ... pur segregati in una stanza, in totale solitudine o al limite connessi in tempo reale con altri giocatori tramite la rete. Eppure, o forse proprio per questo, non sono solo i bambini e ragazzi a frequentare attraverso console, PC, tablet e smartphone questo tipo di fattoria virtuale in cui, esattamente come negli albi illustrati e nei cartoni animati dei più piccoli, si ritrovano storture, banalizzazioni e argomenti tabù.

La fattoria 2.0 si trova in giochi per console e per personal computer ma soprattutto nei cosiddetti *browser games* anche perché lì è sostanzialmente a costo zero! Con il nome di browser games vengono indicati quei giochi che non necessitano di installazione su disco rigido e spesso neppure di registrazione ma semplicemente della creazione di un profilo utente; l'azione di gioco viene svolta interamente online, accedendo alla rete attraverso un browser. L'ingresso sul mercato di smartphone e tablet ne ha ulteriormente incrementato l'utilizzo attraverso l'installazione gratuita di app, facilitando altresì l'interazione con altri giocatori distanti ma connessi in rete.

Nel 2013 due tesi di laurea realizzate nei corsi di Scienze della Formazione Primaria di Torino e di Aosta¹ hanno preso in esame alcuni fra i più diffusi (a livello di giocatori attivi) browser games con ambientazione in contesto rurale: *Farmerama* (Bigpoint, 2009); *FarmVille2* (Zynga, 2012), *Big Farm* (Goodgame, 2012), *Hay Day* (Supercell Oy, 2012), *The Scarecrow* (Chipotle Mexincan Grill, 2013).

¹ Luigi De Medici, *La Fattoria 2.0. I nativi digitali e l'ambiente rurale in Italia, ieri, oggi, domani,* Tesi di Laurea in SFP, Università di Torino, Relatore: A. Perazzone, a.a. 2013/14 e Stephanie Bonin *L'orto scolastico: un possibile ponte tra bambini e natura,* Tesi di Laurea in SFP, Università della Valle d'Aosta, Relatore: F. Bertolino, a.a. 2013/14.



L'esperienza di gioco è stata condotta e documentata sulla base di criteri prefissati e domande guida che hanno permesso un'analisi qualitativa tesa a capire le dinamiche di gioco, le caratteristiche comuni e le eventuali peculiarità dei diversi prodotti, nonché in che modo vengono rappresentati e affrontati alcuni aspetti caratterizzanti l'ambiente rurale e la vita contadina. I risultati sono interessanti ma, prima di approfondire alcune azioni di gioco connesse all'allevamento e alla presenza degli animali in fattoria, abbiamo bisogno di offrire il quadro iniziale d'insieme.

Diventare agri-internauti

Immaginate di essere davanti al vostro computer acceso e in rete. In un istante si può raggiungere la *home page* di uno dei *browser game* citati e registrarsi. Si inizia a giocare e il primo colpo d'occhio mostra generalmente un paesaggio pianeggiante e soleggiato, spesso circondato da colline, sempre verdeggiante e rigoglioso, non collocabile in una precisa fascia climatica. Vi è la presenza di un corso d'acqua e di staccionate che delimitano la proprietà, un granaio o un fienile fatto di assi di legno rosse e infissi bianchi; una strada carrozzabile sterrata e qualche mezzo agricolo; case in legno e le immancabili balle di fieno.





 Schermata di apertura del gioco Big Farm (http://bigfarm.goodgamestudios.com).

 Screenshot dello scenario FarmVille2 (www.facebook.com/FarmVille2).

I corsi d'acqua che attraversano gli scenari di gioco ospitano pesci e fungono essenzialmente da elemento decorativo del paesaggio, sebbene l'acqua per l'irrigazione dei campi e dei frutteti sia un elemento fondamentale anche nell'azione di gioco.

Un aspetto interessante è il fatto che i limiti naturali di questa risorsa (così come quelli del terreno coltivabile) sono sempre superabili con il pagamento di denaro virtuale. In *FarmVille2* è sufficiente pagare per far piovere sui campi appena seminati e permettere alle colture di crescere più rapidamente!

Nel gioco il tempo trascorre senza seguire la stagionalità del mondo reale: è sempre primavera o estate. La notte non sopraggiunge mai. La produzione quindi non cambia né in relazione al tempo atmosferico né alle stagioni. Non si registrano neppure eventi eccezionali (carestie, epidemie, ecc.) o fenomeni naturali violenti (uragani, inondazioni, tornado, siccità, ecc.).

Non fosse per la presenza della strada la fattoria risulterebbe isolata dal resto del mondo in quanto non è solitamente presente un centro abitato (paese o città), così come non compaiono stabilimenti industriali a cui la fattoria potrebbe essere direttamente collegata.

I vari elementi che via via con il superamento di livelli si possono aggiungere alla propria fattoria donano al tutto un gradevole aspetto di ordine anche se stupiscono messi l'uno accanto all'altro: le vigne vicine ai campi di granoturco, abeti vicino ad albicocchi, e ancora staccionate in legno e aiuole di fiori, stagni con papere e ninfee, mulini a vento e pollai con la rampa, balle di fieno e distese di mais e soia, piantagioni di pomodori e frutteti. Le fattorie vengono rappresentate come aziende multifunzionali che si occupano di agricoltura, allevamento, trasformazione e vendita dei prodotti e anche ristorazione. Nulla di tutto ciò ha a che fare con l'agricoltura o l'allevamento intensivi.



 FarmVille2: particolare di una fattoria estesa ad un livello di gioco avanzato. Solitamente gli avatar che rappresentano il giocatore (quando previsti) o i personaggi che compaiono nelle numerose finestre di dialogo sono di giovane età e rispecchiano l'immagine hillbilly (rozzo, montanaro, NdR) dei contadini statunitensi.

Quasi sempre le azioni di gioco degli agri-internauti si strutturano e si realizzano grazie alla disponibilità di due sole risorse: i *soldi virtuali*, ottenibili dalla vendita del raccolto dei campi e del bestiame, e *l'esperienza*, i cui punti invece si guadagnano compiendo varie azioni tra cui arare il terreno, seminare, aiutare gli amici, ma anche comprando nuove strutture o oggetti decorativi. Per un bizzarro meccanismo funzionale alle dinamiche del gioco, il denaro può essere convertito in punti esperienza ed è grazie al denaro che viene superato il limite di qualsiasi risorsa naturale! ²

Nessuno dei processi interni all'azienda sembra comportare impiego e consumo di energia. Non sono presenti (o meglio, visibili) reti di distribuzione dell'energia elettrica, bombole di gas, scorte di legname da ardere: nessun elemento che rimandi al consumo di energia per uso agricolo o domestico. Solo in pochi giochi le macchine agricole e i veicoli di trasporto dei prodotti necessitano di rifornimento di carburante venduto sotto forma di taniche.

Una maggiore attenzione è riservata ai flussi di materia. Dalla fattoria entrano ed escono diverse materie prime (ad esempio entrano sementi e piante, escono le uova) e numerosi prodotti finiti che possono essere acquistati (utensili, attrezzi, macchinari agricoli, ma anche decorazioni!) o venduti (latte imbottigliato, prodotti da forno, bibite, piatti cucinati,...). I mercati dove è possibile scambiare o vendere la merce prodotta non sono visibili, ma solamente gestibili attraverso il menù delle azioni di gioco.

La filiera alimentare con tutti i suoi passaggi è ridotta ad azioni di produzione, raccolta, trasformazione e vendita diretta e tutto sembra svolgersi all'interno della stessa fattoria.

Il giocatore si ritrova quindi a ricoprire molteplici ruoli contemporaneamente (agricoltore, allevatore, operaio, cuoco,...) ma la meccanicità delle azioni, e il loro controllo attraverso i menù che compaiono sul display, non riescono a rendere la complessità dei processi di trasformazione della materia. La complessità della filiera alimentare non viene quindi restituita al giocatore attraverso le azioni di gioco, che portano invece ad immaginare un mondo costituito da tante piccole fattorie che producono tutto quanto arriva nei supermercati e sulle nostre tavole in campagne verdeggianti e incontaminate.

A questo proposito non viene registrata la produzione di rifiuti diversi da quelli organici (fogliame, sterco) che vengono in alcuni casi riciclati attraverso la produzione di concimi e fertilizzanti. Inquinamento e depauperamento del suolo sono problematiche assenti fatto salvo in *Big Farm* dove un anziano personaggio si lamenta perché la resa del suolo si è impoverita a causa dalle macchine agricole e dell'inquinamento che provocano! Si deve quindi: "migliorare il terreno ed espandere il campo, così gli alberelli di mele cresceranno ancora meglio".

E gli animali? Nel cyberspazio vivono felici

Gli animali nella fattoria 2.0 non mancano mai! Spesso antropomorfizzati e sorridenti, vivono felici senza particolari richieste da fare se non quella di essere alimentati (non hanno mai altri bisogni come pulizia, cure, ...). Sono sereni e vivono liberamente negli spazi a loro disposizione, spesso all'aria aperta: la questione "benessere animale" semplicemente non si pone! Oltre ai tipici animali da allevamento (polli, galline, maiali, mucche, capre, ecc.) ne compaiono molti che non hanno funzioni di produzione ma di semplice "decorazione" della fattoria e abbellimento dello scenario (pavoni, pappagalli,...).

L'allevamento è del resto una funzione secondaria in questi giochi, preceduta dalla coltivazione e dalle azioni di costruzione e ampliamento dell'azienda. Con il procedere del gioco e l'avanzamento di livello però, oltre ad aumentare l'area di coltivazione e diversificare le colture, è possibile implementare anche l'allevamento, ovvero aumentare il numero di recinti che contengono il bestiame, e quindi il numero di capi e la produttività animale.

² Molti utenti sono anche disposti a pagare denaro reale per ottenere servizi aggiuntivi per il proprio gioco.



Generalmente dopo il pollame è possibile acquistare, in sequenza, conigli, capre, pecore, maiali e, finalmente, mucche. Non c'è nessuna relazione fra il prezzo di un animale e ciò che quello stesso animale è in grado di produrre in termini di denaro virtuale. A testimonianza del fatto che molte delle simpatiche bestiole nella Fattoria 2.0 sono più decorative che destinate alla produzione se ne possono analizzare i prezzi: in *Farmerama* per esempio i cavalli, che nella dinamica di gioco risultano del tutto improduttivi, costano più delle mucche, sebbene ancor più dei cavalli siano pesci e pavoni a erodere il capitale dell'agricoltore digitale! L'animale più prestigioso della fattoria, quello per il quale occorre indebitarsi oppure vendere quasi tre mucche o dodici capre è...il castoro!

Comunque in quasi tutte le fattorie 2.0 dove si alleva viene richiesto di avviare colture per poter produrre mangime per gli animali. Una volta nutriti, alcuni di questi sono in grado di generare materie prime per poi passare eventualmente a lavorazioni più elaborate. Le galline producono le uova, le pecore la lana, le mucche il latte. Per conigli e maiali la funzione non è esplicitata. Nelle fattorie virtuali, come in quelle cartonate, è assai facile incontrare maialini rosa sporchi di fango, ma nessuno sa bene cosa ci stiano a fare!

Infatti in nessun gioco si registra l'uccisione esplicita o implicita di animali per ricavarne prodotti alimentari o di altro genere. Le mucche producono sempre solo latte e i vitellini che nascono diventano presto mucche che producono sempre solo latte. Le galline producono uova e talvolta pulcini (senza che sia chiaro il legame tra loro) ma i pulcini, sia ben chiaro, non diventano mai polli! Morte e sofferenza animale sono argomenti tabù nelle simulazioni virtuali così come nei libri per l'infanzia.

Un caso esemplare e per certi versi in contro tendenza è quello dei maialini in Hay Day. In questo gioco vengono utilizzati per ricavare pancetta da accompagnare ad hamburger e uova, vendibili e acquistabili su banchetti. Come è ben spiegato nelle istruzioni ufficiali, "raccogliere pancetta dai maiali non uccide il maiale. Lo rende solo magro". Letteralmente "spogliati" della loro pancetta, i maiali dopo l'operazione non mostrano segni di sofferenza, sono solo smagriti e richiedono di essere nuovamente sfamati!



 Nutrito, pronto, affamato, e nuovamente nutrito. Questo è il ciclo di vita del maiale virtuale! Sono sufficienti due unità di carota e un'unità di soia e un maiale è in grado di fornire pancetta ogni 4 ore!! (http://it.hayday.wikia.com/wiki/Maiali)

Anche l'argomento sesso e riproduzione non viene minimamente affrontato. Questa mancanza è ancor più evidente se si osserva la notevole diffusione di cuccioli all'interno delle fattorie. Le galline producono uova e le mucche latte, ma non si potrà mai assistere alla scena di un parto o all'allattamento di un vitellino.

Instinct to nurture

Vale la pena approfondire? Non è forse troppo il divario fra la fattoria virtuale e quella reale per continuare a rifletterci sopra in termini educativi?

Nel 2009 FarmVille, il capostipite di tutti i giochi ambientati in fattoria, raggiunge nel giro di pochi mesi un numero impressionante di utenti: 72 milioni di contadini virtuali! Sebbene il mondo dei videogiochi, specie quelli online, evolva e muti con una velocità e una frequenza frenetiche, ancora oggi andando su Google Play e digitando "giochi fattoria" sono 243 le applicazioni che compaiono, a testimonianza del fatto che la moda perdura. Forse ha ragione

Mark Pincus, lo Chief Executive di Zynga³, che spiega il successo di FarmVille in questi termini "By combining the best elements of social gaming, with people's instinct to nurture, we've created an incredibly fun, wholesome and rewarding experience". L'uomo avrebbe, dunque, un naturale istinto to nurture, verbo di difficile traduzione che significa allevare, ma anche alimentare, avere cura, badare, crescere, sorvegliare, nutrire. Se è davvero questa la chiave del successo della Fattoria 2.0 non vale forse la pena sfruttare questa stessa inclinazione umana per permettere ai bambini di aprire gli occhi sulla realtà del settore primario? Possiamo ipotizzare che scuola e altre agenzie educative (fattorie didattiche in primis!) si facciano carico di proporre modelli più realistici di quelli dell'intrattenimento? Perché se nella fattoria virtuale gli animali, lungi dall'essere sovra sfruttati, vivono felici e contenti forse davvero abbiamo un problema etico su cui creare consapevolezza!

THE SCARECROW: THE GAME, THE FILM, THE FACT

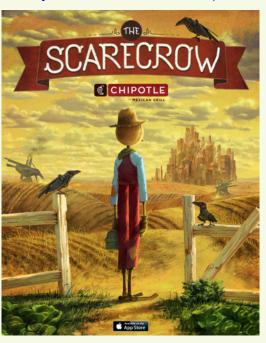
Un discorso a parte merita The Scarecrow realizzato per conto della Chipotle Mexican, una grande catena statunitense di ristorazione. Il gioco è parte di una campagna pubblicitaria "green" sicuramente ben orchestrata e deve la sua fortuna al video di lancio che conta a oggi più di 15 milioni di visualizzazioni su YouTube.

In poco meno di quattro minuti, nel video è raccontata la giornata lavorativa di un malinconico scarecrow (spaventapasseri) presso la Crow Food Inc., un'industria alimentare collocata in un cupo scenario urbano. Nella moderna fabbrica, altri spaventapasseri (orfani del loro lavoro di protettori del cibo in campagna) come automi garantiscono il funzionamento di macchine per trasformare galline gonfiate con iniezioni e mucche imprigionate in macchine succhia latte, in cibo pubblicizzato come 100% naturale.

Il protagonista, che vive curando con passione un piccolo orto in una vecchia fattoria circondata da campi incolti e aridi, decide di non piegarsi agli "sfruttatori della Terra" e prova a offrire agli assuefatti cittadini i suoi cibi dai profumi dimenticati e deliziosi. Riuscirà il nostro eroe a competere con la grande industria seguendo il motto "cultivate a better world"?

In effetti a differenza degli altri giochi *The Scarecrow* punta l'enfasi sulla sostenibilità alimentare, sul benessere animale e sul confezionamento attento dei prodotti, sebbene a livello di azione compiute dal gio-

catore non cambi poi molto rispetto agli altri prodotti. La stessa Chipotle Mexican qualche anno prima di *The Scarecrow* si promuove con un altro bel video che affronta nello specifico proprio il tema dello sfruttamento animale: "*Back to the start*" (anch'esso disponibile su www.youtube.com/watch?v=aMfSGt6rHos).



Bibliografia

- Bertolino F., Perazzone A. (2011), Le Scienze Naturali nella scuola primaria: antropocentrismo, interdipendenza, identità ecologica nei quaderni valdostani, in Revelli L. (a cura di), Scritture scolastiche dall'unità ai giorni nostri: studi e ricerche d'area valdostana, Aracne editore, Roma, pp. 127-160.
- Bertolino F., Perazzone A. (2015), Il valore educativo del mondo rurale: la fattoria come contesto ponte tra bosco e città, in Salomone M. (a cura di), Prepararsi al futuro. Ambiente, Educazione, Sostenibilità. Istituto per l'Ambiente e l'Educazione Scholé Futuro ONLUS, Torino, pp. 159-171.
- Bertolino F., Piccinelli A., Perazzone A. (2012), Extraterrestri in campagna. Quando insegnanti e ragazzi sbarcano in fattoria didattica, Negretto Editore, Mantova.
- Louv R. (2011), The Nature Principle: Human Restoration and the End of Nature-Deficit Disorder, Algonquin Books of Chapel Hill.
- Nigris E. (2014), Perché portare i bambini in fattoria?, in AA.VV., La scuola in campo. Quando la fattoria incontra la scuola, Regione Lombardia, pp. 12-24.
- Thomashow M. (1996), Ecological Identity, Cambridge, The MIT Press.

³ Zynga Inc. è un'azienda di software californiana fondata nel 2007. Una delle più grandi aziende al mondo a sviluppare giochi "social": offre i suoi servizi a più di 100 milioni di utenti mensili e i suoi giochi più popolari sono stati giocati da più di un miliardo di persone (https://company.zynga.com/about).

