

# V GIOCHI



## COME FARE PER FARSI COINVOLGERE IL MONDO DEI WAR GAMES

**A** guardare la vetrina di un ferramenta si imparano più cose che a frequentare la bottega di un vecchio falegname. Oh certo, non si impara niente se non si è bricoleurs. C'è chi non le vede neanche, non sa che ci siano, le vetrine dei ferramenta, e anche questo cieco è un uomo d'onore.

Molti uomini d'onore negli ultimi anni non si saranno accorti che ci sono altre vetrine, di negozi specializzati in "giochi dei grandi", o "giochi per adulti" e simili. Non avranno visto che ci sono strani scatoloni, contenenti strani giochi, così nuovi che non ci si è ancora messi d'accordo sul modo di chiamarli: war games o giochi di guerra, o giochi strategici, o giochi di simulazione, e fantasy games (giochi che hanno a che fare con le avventure di fantasy alla Tolkien), e RPG o Role-playing games, o giochi di ruolo...

Si calcola che da una decina d'anni anche in Italia alcune migliaia di persone si aggirano in questi territori inesplorati e non battezzati (sugli atlanti antichi la Terra Incognita si chiama così perché non ha ancora neanche un nome).

Se nella vostra pigrizia si accende una scintilla da esploratore, un brivido di curiosità, entrate in quei negozi, e domandate. Gli esploratori cercando di parlare con gli indigeni, attaccano bottone con le commesse.

Le commesse vi diranno qualcosa, e non è detto che forniscano informazioni attendibili. Ma a passi felpati si avvicinerà qualcuno. Gli appassionati di questi giochi vanno a caccia di nuovi adepti. Lasciatevi coinvolgere. Vedere una partita di war games o di RPG è il modo migliore per cominciare. Un buon indirizzo, per chi sta a Roma, è "Strategia e tattica", via del Colosseo 5, tel 6787761. Per chi sta fuori, il cap è 00184 Roma, il prefisso è 06.

Se, grosso modo, sapete già la differenza fra un war game e un RPG, vi possiamo dire che la sigla "Tattica e strategia" è riduttiva: lì, in via del Colosseo, si occupano anche di RPG. Nei mesi scorsi vi si è tenuto un corso per specialisti; sono

disponibili ciclostilati con riassunti delle lezioni tenute da Luca Giuliano, Marco Isopi, Andrea Bartoli, Fabrizio Ridolfi, Raffaele Matone, Francesco Baroni, Luigi Musati, Massimo Casa, Ennio Peres. Fra i temi trattati, "Il capogioco di RPG come autore, regista, attore e funzionario", "Generazione e costruzione di un personaggio; impersonamento e drammatizzazione", "Azione e simulazione; abilità e comportamenti del personaggio nel sotterraneo e nella vita", "Creazione e conduzione di un'avventura; equilibrio, coerenza e contenuto", "Programmazione e improvvisazione durante l'avventura".

Vi dicono qualcosa tutte queste parole e parolone? Vi bastano per decidere che war games e RPG non fanno per voi?

Vi auguriamo di vivere ancora molti anni sereni senza inciampare nei war games e negli RPG; ma gli anni passano, e gli appassionati di questi giochi sono in lenta, costante espansione.

Può darsi che "la cosa" vi incuriosisca, ma preferite conoscerla senza sporcarvi le mani? Ci sono gli enologi astemi, ci sono le sessuologhe frigide, ci sono quelli che si interessano ai giochi senza giocare. Fatti loro. Mica li voglia-

mo ammazzare. Anzi, gli suggeriamo un paio di libri.

Il primo è uscito da Franco Angeli poche settimane fa: "La simulazione giocata", a cura di Arnaldo Cecchini e di John L. Taylor (pagg. 241, Lire 24.000). Vedrete che questo libro è uscito in una collana di "Studi urbani e regionali". Va bene, non spaventatevi: i giochi di simulazione strategica hanno a che fare anche con l'urbanistica. Se non lo sapevate, non avviliti. Non lo sanno neanche quelli che fanno i vocabolari.

**I**l grande Devoto-Oli, il nuovo Garzanti, il nuovissimo Dardano non dicono niente; c'è solo lo Zingarelli che dà i primi bagliori di coscienza di questa nuova estensione dei possibili significati della parola *gioco*, come "operazione, attività simulata", e cita ad esempio il *gioco aziendale*, "addestramento del personale consistente nel simulare la gestione di un'azienda".

Se non vi interessano né i giochi aziendali né quelli urbanistici a cui accennavamo prima, forse vi interessano i giochi psicologici. Nel citato volume *La simulazione giocata* trovate un ampio saggio di Marisa Cengarle che parla dei giochi di ruolo in rapporto allo psicodramma del Moreno.

Se non vi interessano né l'urbanistica né il management né diagnostica e terapia potete tener buona una definizione che si trova in detto libro alle pagine 22-23: «Gioco è ciò che si può acquistare in negozi di giochi e giocattoli». Il Cecchini dice che questa definizione è «sorprendentemente scientifica e rigorosa». La persona più sorpresa sono io: questa definizione è attribuita a me. Lo dico perché abbiate fiducia, perché entriate in confidenza, perché non vi sembri troppo stupido l'inizio odierno di questa rubrica, coi riferimenti ai negozi e alle vetrine.

Questo Arnaldo Cecchini sarà un adulator, ma è bravo. Tratta il problema "tassonomico" della classificazione dei vari giochi che dicevamo. Cerca di raggrupparli e di battezzarli, però cita Brecht: «dove non c'è niente al posto giusto, quello è il disordine; dove al posto giusto non c'è niente, quello è l'ordine».

La mania di fare ordine, e di mettersi d'accordo sui nomi, dei giochi e delle cose, è una mania da poveri. «Ogni cosa al suo posto e un posto per ogni cosa» sembra un proverbio da ricchi, che hanno non solo molte cose, ma anche molti posti per disporle opportunamente. In realtà

di GIAMPAOLO DOSSENA

sembra sia un proverbio da marinai, che in barca hanno poche cose e pochissimo posto. Qualcuno mi ha detto che è un proverbio olandese, e le case olandesi infatti sono piccolissime. Chi sa qualcosa su questo proverbio e su questi problemi, mi scriva.

L'altro libro che si potrebbe leggere per capire qualcosa sui giochi di simulazione strategica dovrebbe uscire presto dall'editore Sellerio: un'opera di Wells mai tradotta in italiano. L'ha tradotta Sergio Valzania, che è un esperto, ha scritto un libro sul Risiko.

**L**a Sellerio è una casa editrice stimata, Herbert Georges Wells è l'autore della *Macchina del tempo*, dell'*Isola del dottor Moreau*, dell'*Uomo invisibile*. Dunque alcuni tra voi comprenderanno questo libro ad occhi chiusi. Attenti, non è detto che v'interessi. Non è un romanzo e non è un saggio, è un trattato sulle *Piccole guerre*. È stato pubblicato per la prima volta alla vigilia della prima guerra mondiale, nel 1913, e non parla di "piccole guerre" del buon tempo andato in confronto alla "grande guerra" che si stava preparando. Parla delle guerre che si fanno sul pavimento coi soldatini. È un testo fondamentale nella storia dei giochi di simulazione strategica. Ne ripareremo.

Adesso, siccome siamo stati anche troppo seri, torniamo al gioco degli ossimori nascosti che dicevamo l'altra volta. Il primo a scrivervi è stato Carmelo Filocamo (Locri RC). Ci ha scritto: «allegri pisani, storie slovacche, dichiarazioni trascurabili, giudice supremo, nazione onnipotente, notte silente, filarini domestici, trasmissioni balorde, oculisti spettinati». In queste coppie di parole stanno nascosti gli ossimori "egrisani", "tori-vacche", "chiara-scura" eccetera. Gli altri, se non li vedete, ve li diremo la prossima volta. Intanto potreste provare a trovarne altri. Non è difficile. Scrivetemi all'indirizzo di "Repubblica". Potreste anche scrivere: «Per piacere, non parliamo mai più di giochi di simulazione strategica e di giochi di ruolo». Forse ubbidiremo, forse no.

