

V GIOCHI

UN CONSIGLIO: PER NATALE REGALATE PISTOLE SPARARE AGLI ANTIPATICI

di GIAMPAOLO DOSSENA

A avete trovato il tempo per pensare ai regali? Ai bambini, tra Natale e Epifania, avete deciso se regalare o no spade, pistole e fucili? Vi resta qualche dubbio? Leggete Bruno Bettelheim, *Un genitore quasi perfetto* (Feltrinelli, pagg. 454, Lire 30.000). Spiega che è bene regalare ai bambini spade, pistole e fucili. Ma non voglio mettermi a discutere sulla "natura" del gioco, sul "problema" del gioco; men che mai con sessantottini, femministe, genitori democratici, pacifisti, verdi eccetera. Abbiamo tutti le nostre nevrosi. E Bettelheim è un autore troppo serio per coinvolgerlo in una rubrica come questa.

Stiamo alle cose. Prima di scegliere questa o quella pistola, questo o quel fucile, andate in un negozio e fatevi mostrare come son fatti lo Star Lyte e lo Star Sensor di Lazer Tag. Se dovessi descriverli per iscritto consumerei troppe righe. Sono una pistola e un bersaglio che funzionano a raggi infrarossi. I ragazzi li possono adoperare per inventare varianti del nascondino e dell'acchiappino. Gli adulti li possono adoperare per il tiro al bersaglio. Sotto il mirino c'è una piccolissima levetta, che allarga o restringe il raggio del tiro.

Vengono a trovarvi due persone, una simpatica e una antipatica. Gli andate ad aprire col Lazer Tag in mano. Vogliono provare.

Porgete la pistola alla persona simpatica allargando il raggio del tiro. Fa sempre centro. Passate la pistola alla persona antipatica restringendo il raggio del tiro. Non becca un colpo. Nessuno si accorge del trucco. Le soddisfazioni meschine sono le migliori.

Umiliato l'antipatico potete accettare di discutere, costruire cattedrali di pen-

sieri sui progressi della tecnica.

Potete elaborare paragoni fascinosi. Il Lazer Tag porta nei giochi infantili una rivoluzione pari a quella che han portato le armi da fuoco nei giochi dei grandi.

Per prepararvi al tema potete rileggervi l'*Orlando furioso*. Ludovico Ariosto aveva assistito alla battaglia di Ravenna; 11 aprile 1512. Le artiglierie del duca di Ferrara, Alfonso I d'Este, massacrarono i bellissimi figurini di Gastone di Foix e segnarono la fine della cavalleria. Alfonso I credeva nel futuro dei cannoni più che Watt nella macchina a vapore. Diceva Raymond Wutki: "noi non siamo i figli della Rivoluzione Francese, siamo i bastardi della Rivoluzione industriale".

Volete disinventare Lazer Tag? volete disinventare le armi da fuoco? volete disinventare le spade? volete disinventare i randelli? volete disinventare la stazione eretta? la differenziazione delle mani dai piedi?

Se non vi vien voglia di leggere *Un genitore quasi perfetto* e l'*Orlando furioso*, ho per voi una lettura più abbordabile: *In ultima analisi* di Amanda Cross (La Tartaruga, pagg. 165, Lire 14.000).

È un giallo, forse meno bello del primo (*Un delitto per James Joyce*, stessa autrice, stesso editore italiano), ma funziona.

Dice fra l'altro: «Quando ero bambina facevamo un gioco piuttosto sciocco. A uno dei partecipanti veniva consegnato un foglietto con su scritta una frase assurda, tipo "Mio padre suona il pianoforte con le dita dei piedi". Il gioco consisteva nel raccontare una storia in cui fosse inserita quella frase. L'avversario, che naturalmente non aveva letto il foglietto, doveva indovinare qual era la frase. La bravura sta nell'infarcire la storia di altre frasi assurde, per mimetizzare quella da indovinare. E l'altro non indovinava quasi mai...».

Questo gioco si può fare anche tra adulti. Si può fare anche per iscritto. Regola: non scrivere più di mezza cartella, una ventina di righe di 50 battute. Se non avete mai provato a scrivere calcolando le battute, già questo è un gioco, meno sciocco di quel che sembra.

Attenti alle vostre nevrosi. Non descrivete un'orchestra tipo famiglia, nonni e zie che suonano arpe e tamburi con parti improprie del corpo umano. *In ultima analisi*, gli altri giocatori vi farebbero un'analisi selvaggia.

Un uso improprio della psicoanalisi è sempre in agguato dietro qualsiasi gioco di parole. Per forza, non si può dire niente che non finisca per poter voler dire qualche cosa.

Ricordate gli ossimori nascosti di Carmelo Filocamo? "Il Venerdì di Repubblica" n. 2, 23 ottobre 1987. Se volete stare ai giochi che giochiamo qui dovete conservare i numeri scorsi. Una di queste volte faremo un grande discorso sul collezionismo.

Allora, diceva Carmelo Filocamo (Locri RC): «allegri pisani, storie slovacche, dichiarazioni trascurabili», e cosa ci fosse sotto ve l'ho spiegato.

Poi diceva: «giudice supremo, nazione onnipotente, notte silente, filarini domestici, trasmissioni balorde» e dentro queste coppie di parole stavano nascosti gli ossimori "giu/su, zio/nipote, no/sì, miss/lord". Chiaro? Poi parlava di "oculisti spettinati", e questa non ve la spiego. Può darsi

che per pudore o *refoulement* non riusciate a capire. L'ottusità vi fa onore.

Due cose per finire. Lettere con altri ossimori nascosti ne sono arrivate. Lettere buone e ottime. Son contento. Il meccanismo comincia a funzionare. Le tengo in serbo per le prossime settimane, quando resteremo soli a giocare su questa pagina. Adesso, corrono settimane prenatalizie in cui arrivano novità dal mondo esterno. È giusto parlare delle novità del mondo esterno. Mi fa anche comodo.

Tra le novità del mondo esterno c'è una scatola di Clementoni di Recanati, uno dei tre grandi nomi italiani per i giochi in scatola (gli altri due sono International Team e Editrice Giochi).

Questa novità si chiama *Partner - La psicologia dei rapporti*. È un "gioco di conversazione" come *Trivial Pursuit* e come *Master Quiz*; meglio ancora, come *Scruples* e come *Provocation*. Non arriva ai livelli pornografici di *Così fan tutti* (mozartiano, ma con l'aggettivo sostantivato volto al maschile); però è un gioco di marcata "disinvoltura".

Se volete dimostrarvi disinvolti, e se vi piace la psicoanalisi selvaggia, qui avete pane per i vostri denti. Potete giocarlo e potete regalarlo, sui gusti non si discute. A me non piace. In linea di massima credo si possa dire, senza offendere nessuno, che non è un gioco per bambini. Né per bambine. La prossima volta forse parleremo di bambole.

Le lettere per Giampaolo Dossena vanno indirizzate presso la redazione di Repubblica, piazza Cavour 1, 20121 Milano.

