IL VENERDÌ di REPUBBLICA N°8 4/12/87

GIOCHI

BLACK BOX, MASTER MIND, CAN'T STOP
GIOCHI E COMPUTER

di GIAMPAOLO DOSSENA

Non ci si può sempre divertire. Oggi vi faccio una rubrica seria. Ripassate venerdì prossimo, stupende lettrici e vispi lettori che mi trovate noioso. Ve li do io, i giochi!

Che cos'è un gioco? È una concorrenza aperta in processi decisionali attivi finalizzati? Sembra che si divertano, a dar definizioni di questo genere, loro, essi, quelli lì, gli psicologi dell'apprendimento. Noi forse dobbiamo dire che ci sono i giochi col computer da un lato, e i giochi vecchi dall'altro. O no?

Leggete *Programmare con i giochi*, di Eric Solomon, un libro dell'84 tradotto da Boringhieri (ancora con la sigla "Boringhieri", non "Bollati Boringhieri"; pagg. 300, Lire 29.000). Chissà se riuscite a leggerlo, cioè a manovrare il vostro computer in modo da costruirvi certi programmi per certi giochi. Questo libro di Eric Solomon è un libro *da fare* più che *da leggere*. Io vi posso dire chi è Eric Solomon.

Nato a Birmingham nel 1935 ha studiato fisica e matematica nelle università di Reading e di Southampton. È stato famoso, si fa per dire, dieci-quindici anni fa come autore di giochi. Non si dice "inventore di giochi", si dice "autore di giochi". Fra i giochi di Eric Solomon forse qualcuno ricorda *Black Box*, ma non si trova più in commercio. Men che mai si trovano in commercio altri giochi di Eric Solomon come *Alaska* e *Sigma File* (diffuso negli Stati Uniti col nome di *Conspiracy*). Se ne trovate ancora una piccola scorta in qualche negozio, scrivetemi. Son cose da collezionisti, importanti per la storia dei "giochi in scatola", per i decenni che vanno da *Monopoly-Monòpoli* a *Master Mind*. Come passa il tempo! C'è qualcuno che si ricorda del *Master Mind?* che lo gioca ancora?

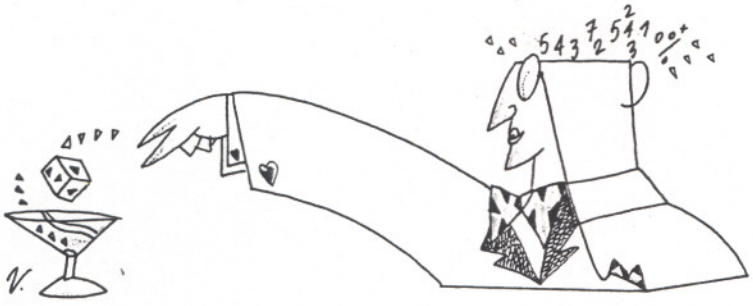
L'epoca della grande fortuna dei giochi in scatola l'epoca in cui Eric Solomon campò con questi giochi. Poi, c'è stato un calo. Con le parole precise che mi disse a Londra un paio d'anni fa, «il mercato dei giochi in scatola si è chiuso, non dà redditi apprezzabili. Diventa difficile far pubblicare un gioco nuovo. Gli editori non si arrischiano nemmeno più a fare nuove edizioni di giochi collaudati perché il mercato non li assorbe, o si teme che non li assorbirebbe come una volta».

(Parentesi con sottofondo musicale malinconico. E allora un autore di giochi cosa fa? Ahimé, fa la fine degli autori di poesie e simili, resta inedito, si vergogna. Qualche consolante consiglio lo leggete nel numero 7 del mensile "Giochi Magazine". È una nuova serie, diretta da Giuseppe Meroni. Ha cominciato con l'eliminare i fumetti pornografici. A me davano fastidio; anche ad altri che conosco. Un buon mensile di giochi è il sale della terra. "Pergioco" e "Games and Puzzles" sono morti, ma "Jeux et Strategie" va benissimo. Auguriamoci che vada bene "Giochi Magazine").

E allora Eric Solomon ha smesso di inventare giochi?

«Io sono un matematico e ho sempre inventato giochi rispondendo a certe sollecitazioni mentali. Mi venivano delle idee, di movimenti, di algoritmi, e mi divertivo a verificarli, a sperimentarne le possibilità, a controllarne i limiti. Così han fatto anche gli altri autori di giochi come Alex Randolph e Sid Sackson. Forse lo fanno ancora. Anch'io non sono ancora vecchio e certe idee continuano a venirmi. Ma non cerco più di cavarne giochi in scatola. Cerco di cavarne giochi che si possano fare col computer. E da questa esperienza ho cavato un libro».

È appunto il libro ora tradotto da Boringhieri. Il titolo, Boringhieri l'ha voluto rendere un po' più serio, *Programmare con i giochi*. Il titolo originale è *Games programming*. Naturalmente, insegna a programmare con i giochi, ma primariamente insegna a programmare i giochi, "giochi" complemento oggetto e non complemento di mezzo. Il fine del gioco giustifica il mezzo elettronico. Insegna a fare col computer giochi nuovi e vecchi, anche il vecchio *Black Box*. Giochi probabilmente difficili. Certamente difficili per le nostre stupende lettrici, per i nostri vispi lettori. Per loro, poi, il computer accresce le difficoltà.



Ma esistono giochi facili? anche tra i giochi d'autori moderni? Sì. Eric Solomon nomina due grandi colleghi, Alex Randolph e Sid Sackson. C'era un gioco di Sid Sackson bellissimo e semplicissimo, *Can't stop*. Anche questo non è più in commercio. Provate a scrivere alla Editrice Giochi di Milano (via Bergamo 12, c.a.p. 20135) per vedere se lo ripubblica. Probabilmente vi risponderanno (sono cortesissimi) che non gli conviene. Gli conviene pubblicare, per i superstiti spazi del mercato dei giochi in scatola, *Bingo - La tombola di Mike Bongiorno*. È una novità fresca, uscita adesso. La trovate in tutti i negozi. Magari è un gioco che resterà memorabile. Io non ho neanche aperto la scatola perché mi dà fastidio la faccia di Mike Bongiorno. Abbiamo tutti le nostre nevrosi. Anzi, ci abbiamo tutti le sue nevrosi, come si dice a Milano traducendo alla lettera dai substrati del dialetto.

Allora? Io non mi sento né passatista né quartarellista (parola che manca ad alcuni vocabolari). Ma a chi non regge il computer posso consigliare un altro libro recente che parla di giochi e non parla di computer: *Il gioco del caso* di Gianfranco Dioguardi (Sellerio pagg. 285, s.i.p.). Per leggerlo bisogna compiere l'operazione antica e desueta di tagliar le pagine. Tenete ancora un tagliacarte sul vostro scrittoio? Carlo Bo ne tiene quattro o cinque, d'avorio e argento. Temo gli servano sempre meno.

Quando si tagliano le pagine di un libro gli si dà una prima, paziente, lenta occhiata, che prelude alla lettura come i profumi della cucina preludono al pasto.

Tagliando le pagine del nuovo libro di Dioguardi (personaggio inconsueto nelle Patrie Lettere) arrivano tante ventate di pensiero in movimento, di idee inseguite e acciuffate, di libri cercati e trovati. I libri si cercano e poi si trovano o non si trovano. Magari bisogna farsi aiutare da un antiquario, come per *Black Box*. Che gelo mortale, quello di chi dà per assodate e garantite le Bibliografie!

Sempre più noiosi, parliamo di bibliografie, proprio. Piero Zama (Ravenna) e Giancarla Mursia (Milano) chiedono chiarimenti su quel che dicevamo il 16 ottobre. E invece no, basta con le cose noiose per oggi. Anzi, se siete arrivati fin qui meritate uno zuccherino.

Ossimori nascosti di Giuseppe Marzullo (Calatabiano CT): petardi molesti, appaltatore bassanese, sommelier sublime, primario assillante (tardi/lesti, alta/bassa, somme/ime, Mario/Silla).

Siro Stramaccia (Baveno NO): ambienti esterni, rossa repellente, comici distratti, incubo disperato (ambi/terni, ossa/pelle, mici/ratti, cubo/spera; spera è variante di forma per *sfera;* non ci neghiamo nulla; a muso duro, insaziabili nei piaceri).

Renzo Butazzi (Milano) mi scrive in versi: "Un ossimoro è nascosto in ossimoro nascosto". Moro/nasco. Elementare, Watson. Dovremo, per rispondere ad altri lettori, definire meglio sia l'ossimoro, sia i vari modi in cui si può nascondere. Intanto Marco Beghelli (Bologna) allarga i confini. Ci sono ossimori nella *Ifigenia in Tauride* di Gluck e nella *Forza del destino* di Verdi. Oreste e Leonora dicono "La calme rentre dans mon coeur", "Gonfio di gioia ho il cor", mentre la musica invece... Almeno Gluck e Verdi vi piaceranno, spero.

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