

01-03-89

## PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

# Il dado è tratto siamo tutti di ruolo

Incontrate un marziano, arrivato sul nostro pianeta dopo un corso accelerato, affrettato. Lo accompagnate in un bar e vi accorgete subito che confonde il caffè con gli aperitivi. Venite a parlare di tortellini asciutti e in brodo. Lui vi chiede: «Ma come? La distinzione fondamentale non è fra cotto e crudo?». Poveretto, gli han fatto leggere Lévi-Strauss. Si mette a parlare di strutturalismo e semiologia.

Per voi marziani, miei lettori immaginari, oggi torno a parlare della mostra, aperta a Venezia fino al 28 aprile, "Fanti e denari - Sei secoli di giochi d'azzardo". Sono esposti, fra l'altro, dei libri illustrati, di Lorenzo Spirito e altri. Lorenzo Spirito si trova sulle enciclopedie. Fra gli altri c'è il *Triumph of fortune* di Sigismondo Fanti, che non si trova sulle enciclopedie. Ne han fatto un reprint le Edizioni Aldine, Modena, nel 1983, con una introduzione di Albano Biondi.

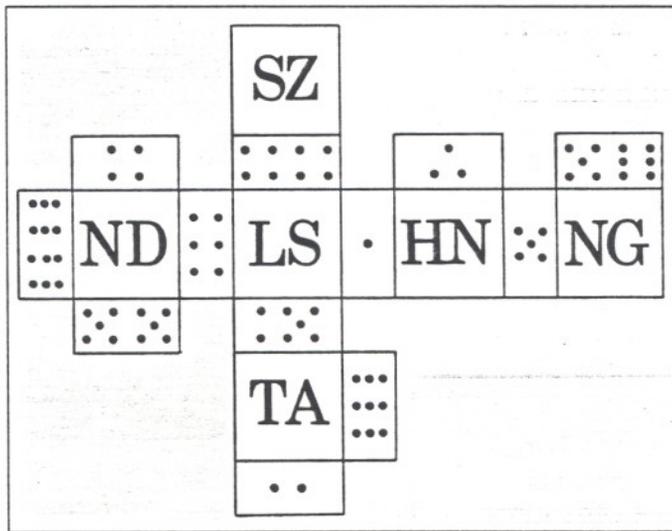
Sono libri che si leggono saltabecando da una pagina all'altra, per giochi divinatori e di conversazione. Se non siete marziani del tutto vi verrà da pensare a *Yijing*, o *I Ching* o *I King*, andando indietro nel tempo, in Cina, di qualche millennio. Oppure penserete ai *game books*, venendo avanti nel tempo, a New York nel 1969. Li ha inventati Edward Packard. Andate in libreria. Comprate (primo acquisto) qualche libro della collana "Lupo Solitario" delle edizioni E-Elle, Trieste.

A New York, nel 1969, Edward Packard non avrebbe inventato i *game books* se a New York nel 1964 Gary Gygax non avesse inventato *Dungeons & Dragons* che è un gioco di simulazione strategica ambien-

tato in un mondo di *fantasy* (sapete qualcosa di Tolkien?), con due mutamenti genetici: è sparito il tavoliere, è comparso il concetto di ruolo. I "giochi di ruolo", Role-Playing Games, RPG, sono ormai una grande famiglia. Gary Gygax non ci sarebbe arrivato se Moreno non avesse inventato lo psicodramma. Jacob Lévy Moreno fu allievo di Freud nella Vienna del primo Novecento ma la prima edizione di *Psychodrama* è New York 1946, e la seconda, riveduta, è New York 1964.

che partita. Se, irrimediabilmente marziani, preferite "capire" leggendo un libro, bisognerà che cominceriate da quell'altra cosa misteriosa che ho detto prima, "gioco di simulazione strategica". Siete fortunati, è appena uscito *Simulazione* a cura di Arnaldo Cecchini e Francesco Indovina, Franco Angeli editore. Raccoglie gli atti di un convegno del 1985. Più recenti, e forse val la pena di cominciare di qui, due libri a cura dello stesso Arnaldo Cecchini, *La simulazione gio-*

co. Potete andare in un'edicola a comprare (terzo acquisto) una cassetta o una disquette per un *adventure game*, ma anche qui è preferibile trovare un ragazzo che ci sappia giocare, col suo computer, e guardare. Qui sono acquisite diavolerie "interattive" che stanno a Captain Power come un cavallo sta a un manico di scopa. Le ultime novità me le ha fatte vedere Franco Toldi, che è anche autore di *adventure games*. Ne parleremo un'altra volta.



L'anno di *Dungeons & Dragons*, giusto, bravi.

Per capire queste cose, per assaporare la differenza fra caffè e aperitivo, vi consiglio di andare in un negozio di giochi a comprare (secondo acquisto) una scatola di *Dungeons & Dragons*, Editrice Giochi. Ma sarebbe meglio trovare una compagnia di gente che ci gioca, e stare a vedere qualche partita, poi partecipare a qual-

cata (Franco Angeli 1987) e *I giochi di simulazione nella scuola* (Zanichelli 1987).

Ma, poveri figli, le complicazioni non sono finite. Fra l'aperitivo e il caffè ci sta il brodo. Lo schema di lettura saltabecante proprio dell'*Yijing* e dei libri di Lorenzo Spirito e Sigismondo Fanti e Edward Packard si presta a passare dal supporto cartaceo a quello elettronico o telemati-

Per oggi spero semplicemente di aver spaventato alcuni tra voi, miei marziani amati. Ammesso che le "cose" siano tre (gioco di ruolo, *game book*, *adventure game*) le possibilità di confusione sono più di quante possa ammettere la vostra onestà mentale. Belle confusioni si vedono in un servizio pubblicato sull'*"Espresso"* di questa mattina, lunedì 20 febbraio, uscito con la data del 26 febbraio. Spiegate ai marziani il fatto delle date. Spiegategli anche che io dico «oggi lunedì 20 febbraio» mentre voi mi leggete un venerdì un po' successivo. Che giorno è oggi?

A proposito della mostra veneziana "Fanti e denari - Sei secoli di giochi d'azzardo" vi chiedo qualche venerdì fa di aiutarvi a risolvere il mistero di un certo dado. Nessuno mi ha ancora risposto. Ripropongo il problema, disegnandovi le 18 facce del dado per attirare la vostra attenzione. Grazie sin d'ora.

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