

PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Misteri a lieto fine di un computer amico

A Bologna nelle settimane scorse si è tenuto un convegno come probabilmente se ne tengono a centinaia tutti i giorni in tutto il mondo. Era dedicato allo studio del "Vantaggio competitivo delle reti telematiche: l'esperienza Cna", dove Cna sta per Confederazione nazionale dell'artigianato, comitato regionale dell'Emilia Romagna. Dati tecnici, esperienze settoriali, prospettive da definire, un presente solido, di riconosciuta grande utilità. Per il futuro una lucida consapevolezza del fatto che non sappiamo ancora bene a quante cose possa servire un computer. Forse, a cose che non immaginiamo ancora.

Era fresco di stampa un romanzo del quale nel frattempo avrete sentito parlare: *Il caso del computer Asia* di Giampaolo Proni (Bollati Boringhieri, pagg. 173, Lire 19.000). È dignitoso come romanzo giallo e mi sembra buono come racconto filosofico. Gira attorno all'ipotesi di un computer che non ha un programma da eseguire: è programmato per una cosa sola: accrescere la propria complessità. Non possiamo essere sicuri di quel che dice l'editore in quarta di copertina: che questo sia il primo *thriller* informatico; ma è sempre gradevole veder qualcuno che cerca di scrivere su cose d'oggi e di domani. In fondo, forse, il maggior merito di Ludovico Ariosto è quello di esser stato il primo a parlar di cannoni in un poema cavalleresco. Negli stessi giorni ho cercato di leggere *Il nido di ghiaccio* di un altro Giampaolo, il Rugarli (Mondadori, pagg. 128, Lire 23.000) ma m'ha fatto venire un calo glicemico. Sarà un bel romanzo, Rugarli sarà un grande scritto-

re, ma ci inchioda alla fine degli anni '40.

Per la cronaca, il Giampaolo Proni del *Caso del computer Asia* è nato a Faenza e lavora presso la Cattedra di semiotica dell'Università di Bologna, dove si occupa di ricerche nel campo delle comunicazioni di massa.

Al convegno Cna di Bologna ho conosciuto un altro ragazzo, Francesco Carlà, che sta per laurearsi a Bologna in comunicazioni di massa con una tesi intitolata *Storia dei videogiochi 1971-1986*. Tiene rubriche di recensioni delle novità in TV la domenica mattina, e sulla rivista mensile "MCmicrocomputer" (al nono anno di prospera vita, la leggono prevalentemente ragazzi attorno ai 14 anni).

Ecco: quando cominciarono ad essere disponibili anche per i profani i primi ingombranti computer ci fu subito qualcuno che ne tentò usi impropri. Credo che già negli anni '50 si facesse musica elettronica.

Qualcuno sa che la musica è un gioco. Ma qualcuno si arrabbia a sentir dire che la musica è un gioco. Allora, parliamo di giochi nel senso corrente della parola (sperando che esista un "senso corrente" della parola "gioco").

Parlando di giochi nel senso corrente della parola con Francesco Carlà ho imparato varie cose. Fra l'altro, Carlà non è d'accordo con me e con Franco Toldi sul fatto che il *Dragon's Lair* di Don Bluth, della Ready Soft Inc., sia storicamente tanto importante. Ma pensa anche lui che sia bellissimo, e dunque voi state tranquilli.

Io non sto tranquillo perché il Carlà mi ascoltava come si ascolta l'alieno d'altra galassia che ha visto i dinosauri. Qualche anno-luce addietro, io ho visto nascere i dinosauri, per i quali i ragazzi nutrono tenera curiosità storica.

Io mi ricordo che nel '76 feci un servizio sull'"Espresso" parlando di una novità: i giochi con la calcolatrice tascabile, *pocket calculator*. Io a Leicester nel '78 ho visto nascere l'*Electronic Master Mind*. Ho vissuto il primo boom delle scacchiere elettroniche. Nel negozio dei Giochi dei Grandi di via Meravigli 7 (che in questi giorni sta per traslocare in via Melzo 36, angolo Spallanzani: Milano, s'intende) li ho visti io, i tramvieri e i bambini dei tramvieri con gli occhi lustrati. E che fatica, spiegare a chi non li aveva visti che l'uomo giocava con il computer, contro il computer, spostando manualmente i propri pezzi bianchi e aiutando il computer nello spostamento dei pezzi neri secondo le indicazioni che esso forniva su un piccolo visore... Poi al Circolo Filologico di Milano, sacro alla memoria di Carlo Emilio Gadda, ci scappò il morto: un vecchio gentiluomo scacchista vide per la prima volta una partita fra microprocessori e restò secco.

Ora mi ricordo, dolce ne la memoria, che tutti i giochi elettronici particolari sono stati sostituiti dal computer: il quale permette di fare con un solo apparecchio (hardware) molti giochi diversi sfruttando programmi polivalenti (software). Ma com'erano belli *Simon* e *Sector!* E i flipper della seconda generazione! E i vicoli ciechi, gli sbagli, i fallimenti, i progetti abortiti, dai *Petsters*

di Donald Bushnell al *Captain Power* di ieri!

Avverto una doppia sensazione.

Prima sensazione. Fra breve anche *Dragon's Lair* sembrerà una roba vecchia com'è il cucco.

Seconda sensazione. I giochi elettronici non sono più una branca impropria dell'elettronica. Sono certamente una grossa fetta di mercato, e forse l'elettronica sta allargando i confini del concetto di "gioco".

C'è un altro libro, che potreste leggere come in introduzione storica al romanzo di Giampaolo Proni, autori Donald Michie e Rory Johnston, titolo *Intelligenza artificiale e futuro dell'uomo* (Comunità, pagg. 270, Lire 42.000). È dell'85, dunque è invecchiato. Ma racconta bene come un dei grandi errori previsionali del secolo sia stata la mancata previsione dello sviluppo enorme che avrebbero avuto i giochi elettronici e i videogiochi e i *computer games*.

Come si usa, vedete, mi riferisco a libri. Ma se mettete il naso fuori dalla finestra ci sono cose mai viste, da vedere, ci sono giochi mai giocati, da giocare.

Ricordatevi la storia del vecchio gentiluomo scacchista stecchito al Circolo Filologico di Milano. Come si legge sulla fibbia del cinturone dei boy-scout, non lasciatevi sorprendere, *estote parati* (vi va bene se parlo latino?).

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