

SIMON/CORRADO

di Giampaolo Dossena

Con tutti questi giochi elettronici non vorrei andare sopra-tono, ma non posso nemmeno impedire che mi vengano certi dubbi. Se ci sarà un futuro, e se qualcuno si interesserà di certe cose, può darsi che questi nostri anni, 1976-79, vengano considerati "storici" o "rivoluzionari" come la seconda metà del secolo XIV, che vide l'introduzione in Europa delle carte da gioco. Inversamente i giochi elettronici, fino ad oggi, sono nuovissimi dal punto di vista tecnologico, e gravidi di novità psicologiche e sociologiche, ma non hanno niente di nuovo nel senso disperato che dava alla parola "nuovo" un personaggio come Baudelaire.

Prendiamo "Simon" della Milton Bradley. Ne parlammo appena uscì in Usa ("L'Espresso" 22 ottobre '78); adesso si trova anche in Italia (lire 59.000). E' allegro e gentile. Per una compagnia di gente che non l'abbia mai visto, risolve tutti i problemi di un'intera serata. Poi finisce in un cassetto perché si basa esclusivamente su fattori ripetitivi, mette in gioco solo la memoria. E il nome lo dice. Si chiama "Simon" perché traspone in chiave elettronica quel vecchio gioco che in inglese si chiama "Simon Says" (rispettando l'allitterazione, in italiano sarebbe "Dino Dice" o "Corrado Comanda").

Chi "sta sotto" esegue dei gesti e li descrive. Per esempio si tocca l'orecchio destro con la mano sinistra e dice: « Corrado comanda: toccatevi l'orecchio destro con la mano sinistra ». Tutti devono imitarlo. Poi dice: « Toccatevi l'occhio sinistro con la mano destra » e intanto si tocca il naso. Tutti gli altri devono toccarsi l'occhio, chi si tocca il naso va fuori gioco. Ancor più chiaro è il rapporto di derivazione del "Simon" elettronico con la variante di "Simon Says" descritta da Arnold Arnold nel libro di giochi che sta finalmente per uscire negli "Oscar Mondadori". Chi "sta sotto" maneggia in un certo modo un cucchiaino dicendo: « Posson farlo tutti ». Poi passa il cucchiaino al giocatore seguente, che deve rifare esattamente quel che ha fatto il primo, e poi eseguire qualche nuovo gesto dicendo al terzo: « Posson farlo tutti ». E così via. Chi non riesce a eseguire esattamente la sequenza delle mosse compiute dal compagno precedente va fuori gioco.