

SIMULAZIONE

di Giampaolo Dossena

Negli ultimi due anni, come passa il tempo, abbiamo parlato più volte dei giochi di simulazione in generale, e di quella maggior fetta dei giochi di simulazione che sono i "war games" (da tradurre "giochi di guerra", con cautela), e di quella piccola fetta dei "war games" che sono i "fantasy games". A chi ci chiedeva chiarimenti rispondevamo privatamente, dando a seconda delle aree geografiche l'indirizzo di certi negozi dove si trovano le tre cose essenziali: le scatole contenenti i giochi e le istruzioni, le traduzioni ciclostilate delle istruzioni (sempre in inglese), e la possibilità di entrare nella catena di Sant'Antonio degli esperti, dei dilettanti, degli appassionati, dei maniaci.

"Le guerre di carta — Premessa ai giochi di simulazione" di Sergio Masini (Guida editore, Napoli, lire 3.000) ci dispenserà da ulteriori interpellanze. Per chi non sa niente, o poco, dei giochi di simulazione, dice tutto e lo dice bene. Reca anche gli indirizzi di cui sopra. Dedica persino un paio di pagine ai rapporti fra i giochi di simulazione e "L'Espresso". Spiace un po' al Masini che qualche volta noi abbiamo lasciato trasparire una certa diffidenza verso questi giochi, e che abbiamo dato troppa attenzione ai "fantasy games" (verso i quali la diffidenza è sua). Ma se è vero quel che si è letto su "Newsweek" del 2 aprile la diffidenza, nostra e del Masini, dovrebbe ora spostarsi ai giochi che stanno nascendo in Louisiana, dove i membri del Greater New Orleans BB Warriors trasportano la simulazione della guerra sul terreno.

Tutt'altra cosa è "I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento" di J.L. Taylor e R. Walford, tradotto da Mondadori (lire 3.500). Considera prevalentemente le possibilità di utilizzazione pedagogica di questi giochi, e dà solo indirizzi anglo-americani, annotando in calce: « In Italia si chiedano nei principali negozi di giocattoli: "Lotta di classe", "Battaglia spaziale", "La superbattaglia", edizione Mondadori Giochi ». Primo: questi non si possono considerare giochi di simulazione. Secondo: della "Lotta di classe" abbiamo già detto tutto il male possibile; gli altri due sono pasticci analoghi a "Guerre stellari" ("L'Espresso", 11 giugno 1978).