

PER FAVORE, MORDETELI SUL COLLO

Gennaio e febbraio sono i mesi delle fiere internazionali del giocattolo per bambini e dei giochi per adulti. Gli appuntamenti più importanti in Europa sono il Salone internazionale del giocattolo a Milano e la Spielwarenmesse a Norimberga. Qui vengono grossisti e dettaglianti a fare le prenotazioni per le merci che venderanno nelle feste di dicembre in tutto il mondo: infatti giochi e giocattoli sono ancora articoli prevalentemente artigianali. A Norimberga vengono anche pattuglie avanzate di consumatori che il salone di Milano tende invece a respingere con stand ad architettura chiusa, dove sono ammessi solo operatori commerciali qualificati; a Milano grossi cartelli vietano l'ingresso a bambini e ragazzi, anche se accompagnati, peggio che ai cani in chiesa. In Italia, in Germania, in

Potrebbe essere il motto di una nuova linea di giocattoli che trionfa al salone di Milano e alla fiera di Norimberga

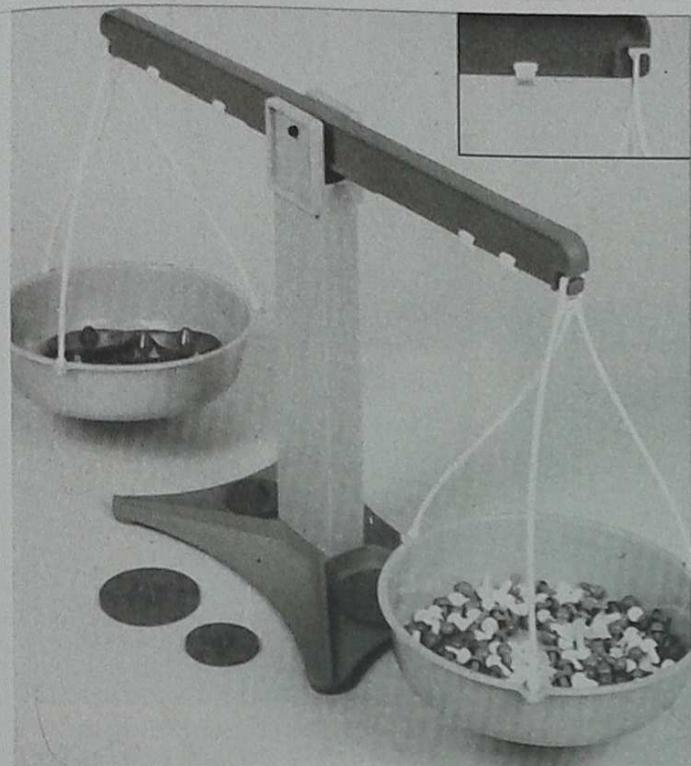
Europa il mercato continua a sembrare prospero e vispo. La crisi non ha inciso affatto sulle vendite del dicembre scorso, e non si prevede che debba incidere molto sul prossimo. Quanto a idee nuove, il 1980 non si preannuncia come un anno magico, da tener testa al 1978 e al 1979, che videro arrivare i primi giochi elettronici e i soldatini della fantascienza giapponese, ma molta gente si è spremuta le meningi. Le vetrine del Natale 1980 non ci lasceranno senza fiato ma riusciranno a stupirci. Vediamo un po' cosa ci troveremo in vista.

Le bambole. Tien sempre banco Barbie, la pupattola sexy, donna-oggetto intesa come propulsore di vortici consumistici, in un ingranaggio con mille ruo-

te di vestiti e parrucche, scarpe e arredamenti, rossetti e bidet. «Mamma, voglio la casetta della Barbie» può significare 250.000 lire secche. Si chiamano correntemente «anti-Barbie» le operazioni commerciali destinate a offrire una alternativa ideologica: orsacchiotti e varie bestie di peluche «soffici e affettuose», bambolotti totalmente infan-

tili, e bambole adulte ma pre-consumistiche, "tradizionali", più o meno reazionarie e antiquariali, in forma di vecchiette o di signore vestite un po' all'antica, con nomi come Micol, o addirittura vestite come manichini storici. La serie "I quadri celebri" della ItaloCremona offre «fedeli riproduzioni della donna nell'arte», donna vestitissima, s'intende; le scelte dei modelli si orientano prevalentemente su Manet e





Renoir; a titolo di garanzia ogni bambola tiene in mano una riproduzione del quadro che incarna. La linea più solida resta quella della Lenci, che propone modelli dal 1921. A parte, le bambole firmate da grandi sarti come Pierre Cardin: queste creature non hanno una sessualità da single woman, da segretaria del presidente, come la Barbie, ma una sessualità da moglie infedele del direttore generale. Non propongono il gusto del flirt sportivo con un Big Jim ma ispirano piuttosto la propensione all'adulterio da quartieri alti. Fatto sempre salvo, s'intende, quel ruolo fisso di femminilità in prospettiva falloocratica che fa ululare le femministe superstiti. La Sebino presenta una nuova versione del famoso Ciccio Bello, con fattezze orientali; il nome, Ciao-fiu-lin, è chiaramente milanese (fiulin vuol dire bambinello), ma le speranze del produttore sono di esportazione in Giappone: che è come andare nella tana del lupo. Il Giappone con commesse americane e con centri di produzione a Hong Kong e Taiwan, è un esportatore sempre più temibile. In Italia i produttori chiedono misure protezionistiche mascherate da finalità di "sicurezza". «Non fanno male», è lo slogan più recente e più frequente per pistole, fucili e giochi metallici di qualsiasi

genere. Non pare probabile che possano nascere le auspiccate "multinazionali italiane del giocattolo", data la polverizzazione del nostro sistema (500 aziende con 20.000 dipendenti, e un mare di lavoro nero).

L'orrore. Sulla linea dello Slime, di Mister Muscolo, è il Muppets; ma il Santo Natale del 1980 vedrà giocattoli ancor più mostruosi. E' in arrivo un pipistrello con pancia trasparente colma di un liquido rosso (trattasi di vampiro). E' già pronto

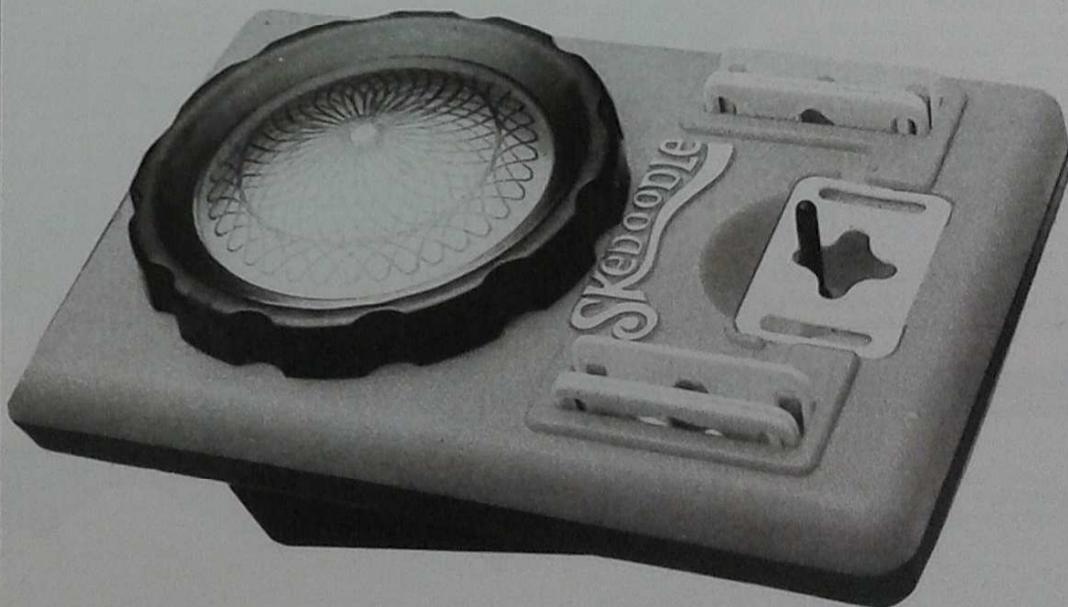
Due bilance in plastica; e, in basso, uno Skedoodle. Nella pagina a fianco, alcune bambole della linea anti-Barbie; quella all'estrema destra è ispirata a un quadro di Renoir

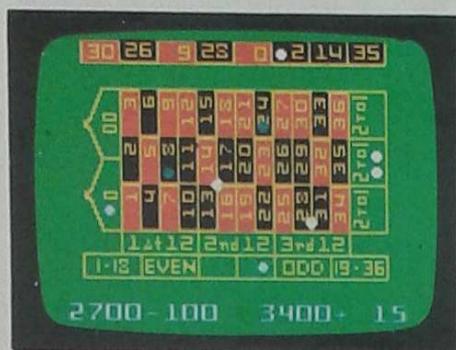
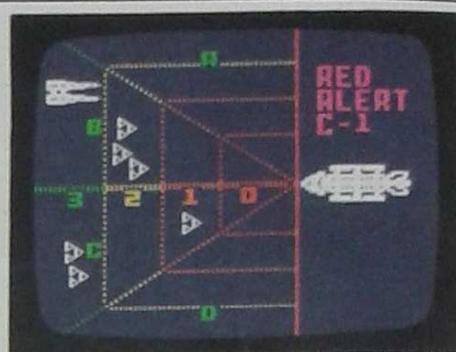
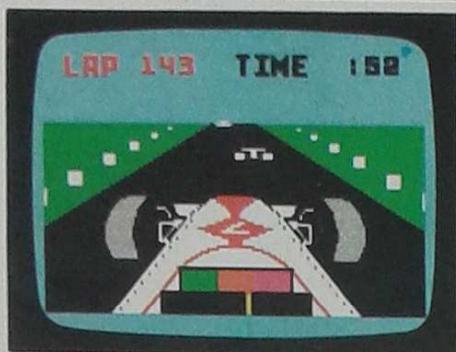


un gioco della famiglia di Monopoli chiamato in inglese Execution, che parla di esecuzioni capitali (con scure, axe) e torture. Sulla linea del vampiro e dei denti da vampiro, oltre a The Dracula Game, avremo una nuova bambola a cui spuntano i denti, e "L'allegro dentista" con urlo elettronico: lo slogan invita ad avere «mani ferme e nervi saldi per estrarre il dente senza far urlare il vostro paziente». Ci sarà anche una scatola completa di bambolotto e ferri intitolata "L'allegro chirurgo".

Giochi didattici. Grande revival delle bilance: sembra che i bambini accompagnando la mamma a far la spesa, aggirandosi fra bilance elettroniche, stiano completamente perdendo l'idea di peso e misura che si assimilava vedendo e toccando i vecchi

pesi di ferro e di ottone da mettere sul piatto della bilancia, mentre sull'altro piatto si infilavano le mele, o vedendo in azione una stadera. In senso inverso ci sono microscopi che ingrandiscono i vetri su un teleschermo verticale. Ci sono giochi didattici in scatola come quelli già diffusi in America da più di un anno, per affiancare o sostituire l'insegnante nell'ortografia oltre che nell'aritmetica. Mediamente è piaciuta poco, sia a Milano sia a Norimberga, la recente delibera della "biennale della matematica" tenutasi a Stoccolma, che ha messo sotto accusa l'uso scolastico dei pocket calculators e ha avanzato gravi dubbi anche sui meriti dell'insiemistica. Sia a Milano sia a Norimberga non ha suscitato nessuna sensazione la recente





morte e probabile resurrezione del vecchio Meccano inglese: era ormai una ditta quasi totalmente fuori mercato. Aveva appena lanciato una serie di nuove scatole "spaziali" per la costruzione di piccole astronavi, che non avevano incontrato per niente.

Videogiochi. I giochi da fare in casa, applicando una apparecchiatura tutto sommato molto semplice al proprio televisore, sono in progresso veloce, e alle videocassette per giocare si accompagnano in modo sempre più organico e intenso altre videocassette a contenuto pedagogico o di generica utilità domestica (per fare ginnastica o per calcolare le tasse). Sono all'inizio i videogiochi miniaturizzati, quasi tascabili, con minicassette: bastava pensarci. Uno sfruttamento iperminiaturizzato delle infinite possibilità dell'elettronica è dato da un vero flipper assolutamente perfetto e completo, grande come un pacchetto di sigarette con doppio programma di gioco regolabile sulla velocità dei riflessi del giocatore.



Grandi calcolatori. La novità grossa è data dall'ingresso sul mercato della Chafitz di Rockville: i suoi scacchi elettronici "Sargon 2,5" (che hanno dato del filo da torcere anche a Adolivio Capece) sono una serissima minaccia ai vari Chess Challengers della Fidelity Electronics di Miami (che ha fatto un buco con il Bridge Challenger). La Fidelity Electronics da parte sua cerca di difendersi adottando una nuova linea di design, perfezionando l'audio (già varie scacchiere parlavano), e introducendo un sistema "sensory" che permette di

Sette giochi di "Intellivision" (da sinistra a destra e dall'alto in basso): Auto Racing, Nba Basketball, Space Battle, Las Vegas Roulette, Physical Fitness, Math Fun, Word Fun

eliminare la tastiera. Basta proprio spostare i pezzi come in una partita normale senza "dirlo" al calcolatore: gli spostamenti li sente lui, dal peso, e lui suggerisce gli spostamenti per le sue mosse con un gioco di lucine (sulla casa di partenza e su quella di arrivo del pezzo). La Chafitz ha preso la massima distanza dalla Fidelity Electronics con un Backgammon elettronico chiamato Aristotele che ha battuto il campione mondiale (il milanese Luigi Villa). E' in arrivo anche un Othello in versione elettronica che gioca a tre livelli di abilità. Niente di

nuovo in questo campo sul fronte dei giochi di parole ma si dice che quanto prima avremo anche in Italia una forte distribuzione dello Scrabble originale.

Calcolatori medi. Grande successo del nuovo Electronic Master Mind sonorizzato e con cronometro incorporato. Molto buone sembrano anche le trasformazioni elettroniche di giochi di indagine come il vecchio Cluedo. Molte Battaglie Navali e Spaziali elettroniche, sulla linea del Sector. Moltissimi derivati del Simon, nel campo del "son et lumière" e del Merlin, nel campo dei vari Filetti, Ventuno ecc.; boom delle music machines.

Piccoli calcolatori. Le vecchie automobili teleguidate si fanno sempre più complesse; stanno diventando robot che, per il piacere del piccolo utente, possono presentare un carattere più o meno riluttante. Alcuni vanno guidati facendoli girare a destra e a sinistra, avanti e indietro, cercando alla cieca la via d'uscita d'un labirinto invis-

Il fucile: un giocattolo di estrema attualità





bile scritto nella testa del robot. Alcuni robot cominciano ad andare a cellule solari, ci sono anche carrillon da attaccare alla carrozzina che suonano quando si svolta l'angolo e si trova un tratto di marciapiede al sole. E ci sono scatole da esperimenti come il « Piccolo Chimico » di una volta basati sulle possibili utilizzazioni dell'energia solare.

Giampaolo Dossena

In alto a sinistra: due giochi elettronici della linea spaziale, e poi tre giochi della Fidelity Challenger: Bridge Bidder, Backgammon Challenger e Chess Challenger a sensori. In basso: un Programmaster con tre cassette e, a destra, un Pocket Othello