



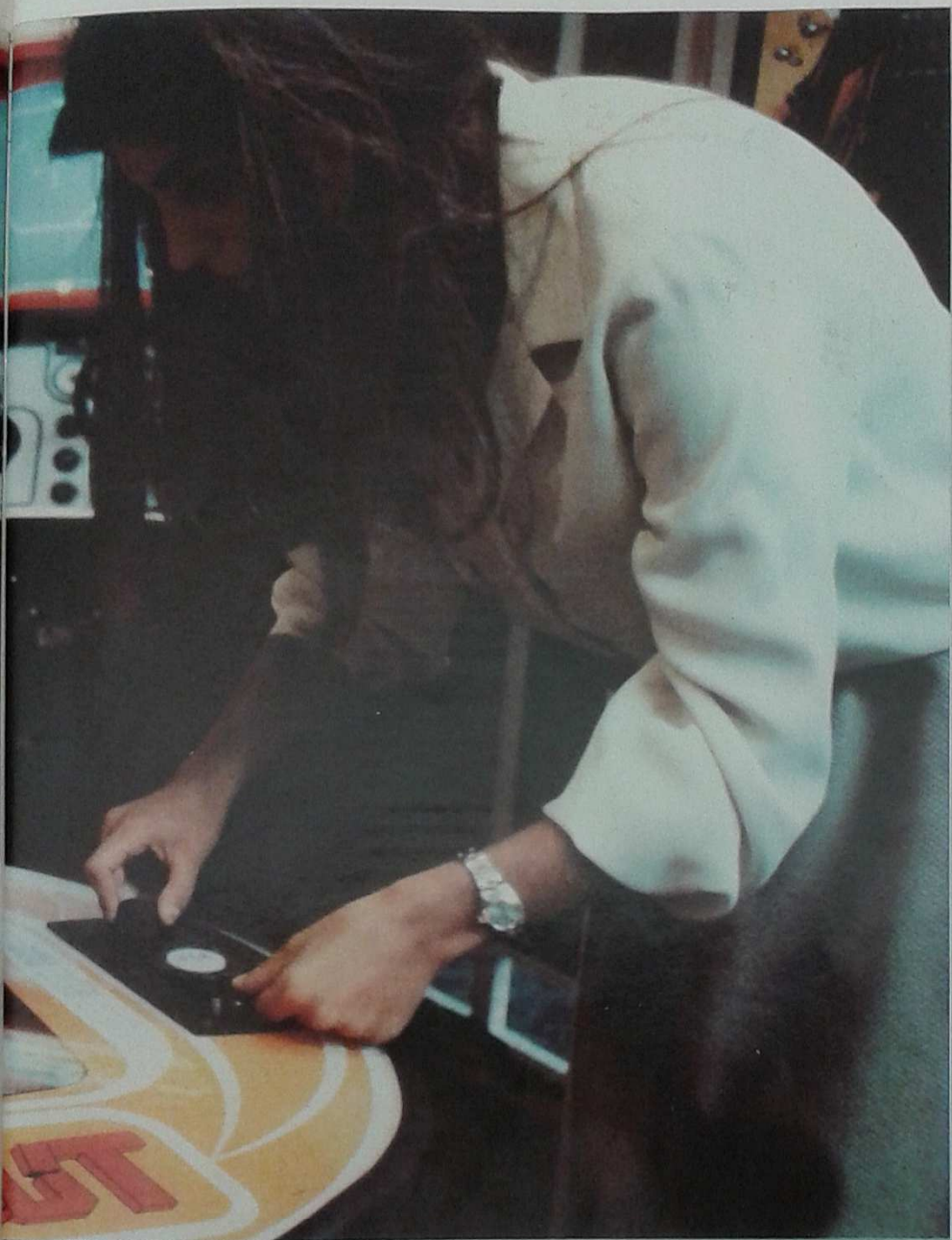
ITALIA

Speciale / Giochi

A che gioco giochiamo?

Giampaolo Dossena
Maria Giulia Minetti

A Montecatini si è svolto dal 25 al 27 ottobre un convegno sul "Linguaggio del gioco". Su una cosa relatori e organizzatori si sono trovati d'accordo: il gioco senza regole è morto. Anzi, non è mai esistito...



Montecatini

Finita la stagione delle acque, gli alberghi chiudono a uno a uno, e i tassisti piangono miseria. Nella cittadina termale resta qualche apparenza di vita per i congressi, che fanno correre qualche tassì e riempiono per qualche giorno gli alberghi meglio ammanigliati con l'azienda del turismo. La stampa locale (la pagina di Montecatini nella "Nazione" di Firenze) soffiava sulle braci dedicando grandi articoli ai congressi.

Il posto del leone tocca al congresso dei dorotei. Un buon rilievo viene dato anche al congresso enogastronomico, tenuto quest'anno sul tema: "Sta nascendo dalle cucine regionali una cucina italiana? e, in caso affermativo, quale contributo può dare la cucina toscana?".

Ma per tenere aperto qualche albergo si organizzano ben altri congressi, e nemmeno la pagina di Montecatini sulla "Nazione" li registra tutti. Ancora una volta "il paese reale" sfugge alle maglie dei mass-media. Proprio negli stessi giorni del

congresso doroteo e del congresso enogastronomico se ne teneva a Montecatini almeno un altro, tra il 25 e il 27 ottobre, organizzato da due lontani, subdoli centri di potere: il Centro internazionale di semiotica e linguistica di Urbino e il Circolo semiotico di Toronto (Canada). Tema: "Il linguaggio del gioco". Partecipazione folta di antropologi e linguisti, sociologi e filosofi, psicologi e etnostorici venuti dalle quattro parti del mondo. L'organizzazione è stata degna di Toronto (Canada) per efficienza e sofisticazione tecnologica.

Una sorda, sotterranea nota di tristezza la portavano gli intervenuti anonimi e non invitati: una maggioranza silenziosa di maestri e insegnanti di scuola media, che avevano avuto notizia del congresso attraverso qualche misterioso tam tam, e avevano chiesto a presidi e direttori didattici un permesso di tre giorni a titolo di studio e aggiornamento, da scalare sulle ferie di spettanza. Costoro spe-

segue a pagina 59

Las Vegas. Una partita di "break-out", un videogioco elettronico molto diffuso nei locali pubblici degli Usa

foto a.g.f.

GIOCHI DI GUERRA

La relazione di Paolo Fabbri al convegno di Montecatini, su "I giochi della guerra", è stata un'analisi semiologica degli elementi strutturali per cui la guerra può essere studiata come un fenomeno di comportamento paragonabile ad altri comportamenti umani, quali si riscontrano allorché l'uomo "gioca". Questa idea, che può sembrare un paradosso tirato per i capelli, o addirittura un motto di spirito da umorismo nero, in realtà è un'idea molto seria, e tra gli altri l'aveva già sviluppata più di un secolo fa un generale prussiano, Karl von Clausewitz, formatosi nelle guerre (vittoriose) contro le armate napoleoniche, autore di quel trattato "Della guerra" che in Italia era stato tradotto a cura dello stato maggiore dell'esercito, per un'edizione riservata alle accademie militari, e che — questi sono i "segnali dei tempi" — dal 1970 si ristampa continuamente, a tirature altissime e a ritmi serrati, nella collana economica degli Oscar Mondadori. Ma, come ha sottolineato Paolo Fabbri (uno degli oratori più colti, brillanti e cosmopoliti del convegno di Montecatini, ma anche uno dei pochi che conoscano profondamente il mondo dei giochi attuali), i "segnali dei tempi" si vedono anche altrove: non solo alle edicole e nelle librerie, si vedono anche nei negozi di giocattoli. Nel 1962 infatti sono nati nei paesi anglosassoni dei giochi nuovi, chiamati "war games", cioè, letteralmente, "giochi di guerra", che da qualche anno riscuotono un crescente successo anche in Italia. In Italia fra l'altro sono usciti in questi mesi due buoni libri di avviamento alla pratica dei war games: "Le guerre di carta" di S. Masini (Guida, Napoli, L. 3000) e "I giochi di guerra" di U. Tosi (Sansoni, Firenze, L. 2800). Di che si tratta? Nelle scatole dei war games si trovano delle mappe molto particolareggiate di campi di battaglia famosi, da Waterloo a El Alamein. I giocatori si mettono nei panni di Napoleone o di Rommel, di Wellington o di Montgomery, e muovono su queste scacchiere dei "pezzi" che rappresentano le reali forze in campo: soldati, bocche da fuoco, rifornimenti, tenendo conto, con conti matematici complessi e esatti, della loro potenza e della velocità di spostamento. Il war game non è un gioco rozzo come quello dei soldatini, non è un gioco astratto come quello degli scacchi: è un "gioco di simulazione" molto, molto simile a quelli che si facevano nelle scuole di guerra prussiane ai tempi di Clausewitz, e che si fanno ancor oggi in Usa, al Pentagono.

segue da pagina 57

ravano di sentir parlare di pedagogia, di funzioni educative e formative del gioco, e sono stati totalmente delusi.

In parte sono stati delusi anche gli organizzatori del congresso, da Pino Paolini, presidente del Centro di Urbino, a Paolo Fabbri, uno dei più noti semiologi italiani. « Avevamo chiesto ai relatori di focalizzare l'attenzione su singoli giochi (linguistici, sportivi, rituali, d'azzardo, mimetici, infantili) », dice Paolo Fabbri, « per evitare che i discorsi slittassero verso tentativi di teorie generali del gioco. In realtà il nostro intento si è realizzato solo parzialmente. Molte relazioni hanno trattato del linguaggio del "gioco" più che del linguaggio "dei giochi", di giochi singoli, precisi ».

Tuttavia c'è stata una relazione che è risultata di grandissimo interesse, benché parlasse proprio del gioco in generale: quella di Jean Baudrillard, sul "Fascino della regola". Baudrillard, che insegna sociologia a Nanterre, è uno dei più sferzanti guastatori culturali d'Europa. Libri suoi sono stati tradotti negli ultimi anni da vari editori italiani, e hanno titoli romanzeschi, come "Dimenticare Foucault", "All'ombra delle maggioranze silenziose", "Lo scambio simbolico e la morte". Baudrillard ha detto in poche frasi migliaia di cose; il messaggio subito recepito dai congressisti è stato questo: « i giochi si basano su Regole, che sono profondamente diverse dalla Legge. La Regola si fonda su una concatenazione immanente di segni arbitrari (cioè convenzionali), mentre la Legge si fonda su una concatenazione trascendente di segni necessari. La Legge può e deve essere trasgredita; trasgredire le regole di un gioco non ha senso. La dialettica libertà-necessità riguarda il mondo della Legge; tra la libertà e una regola non c'è né opposizione né dialettica: il legame, in questo caso, è dato dalla scelta della Regola, e la Regola ci libera dalla Legge ». In altri termini, alle regole non è che si creda o non si creda: le regole si imparano e si rispettano.

Da questo momento il convegno ha preso un indirizzo preciso: si è parlato solo di « giochi con regole » e di « regole dei giochi ». Ci si è sostanzialmente accordati di intendere per gioco un'attività gratuita fondata nell'osservazione di certe regole accettate liberamente; in tal modo il gioco realizza il massimo di libertà (totale assenza di coazione a giocare) nel massimo di costrizione. Il baro può non essere condannato dalla Legge, ma è condannato dai giocatori, perché non sta alle regole del gioco, perché « gioca a un altro gioco »: quello del voler vincere a ogni costo, per ragioni di prepotenza o per scopi di lucro.

Le paure dei moralisti, che hanno sempre cercato di "giustificare" (cioè esorcizzare) il gioco con ragioni estrinseche (il gioco è educativo, il gioco è formativo, il gioco è distensivo, e via giustificando) oppure di condannarlo per ragioni altrettanto estrinseche (« il gioco manda in rovina ») sono, da questa definizione, pienamente "giustificate": il gioco infatti (i moralisti hanno la vista

segue a pagina 61

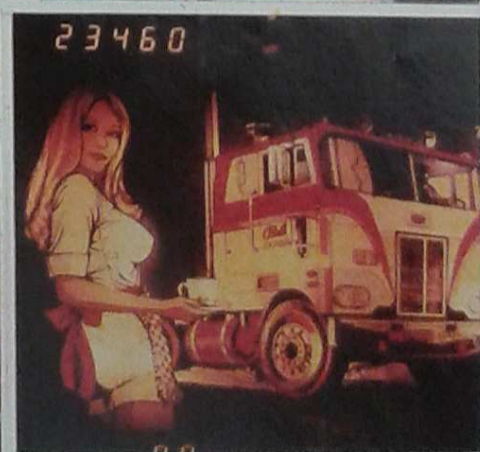


foto grazia neri

Tre "classiche" decorazioni di flippers

segue da pagina 59

lunga) non ha niente a che vedere con l'utile sociale.

A nulla sono valsi certi inviti di interventi sporadici, affinché si parlasse di giochi «senza regole»: quei giochi variamente definiti (dai moralisti progressisti e antiautoritari) «creativi, liberi, aperti, destrutturati, informali», che hanno largamente spadroneggiato in certe scuole italiane negli ultimi anni, e che sembrano andati in cenere.

In una relazione accompagnata da splendide fotografie un'antropologa francese, Chantal Lombard, ha mostrato in che modo in una località della Costa d'Avorio i bambini si costruiscono una palla elastica. Praticano un'incisione nella corteccia di un albero di caucciù e lasciano che il lattice sgoccioli sul loro dito medio fino a ricoprirlo interamente. Quando il lattice è secco se lo tolgono dal dito, sfilandolo e rivoltandolo come un pezzo di guanto. Poi lo strofinano a lungo nella sabbia che si impasta parzialmente con la gomma, irrobustendone le pareti. Quindi soffiano nell'involucro fino a ottenere un palloncino che chiudono con un legaccio. Dopodiché espongono l'intero braccio destro (soltanto il braccio destro) sotto l'incisione praticata nel tronco dell'albero di caucciù, fino ad averlo parzialmente ricoperto di lattice. Staccano la gomma dal braccio, la avvolgono attorno al palloncino, lo strofinano nella sabbia e ripetono l'operazione più volte, fino a quando il pallone non abbia raggiunto la consistenza necessaria.

Dunque anche la preparazione di un giocattolo («il gioco della preparazione del gioco») è un rito sottoposto a regole ferree: il dito è sempre il medio, il braccio è sempre il destro, le operazioni si scandiscono in un ordine sempre uguale. Non meno rituale è la costruzione di un piffero in Friuli. Non meno rituale è il modo di costruire quegli strumenti musicali sardi che si chiamano launeddas, e il modo di suonarli. Il professor Carpitella, nel suo intervento sulle launeddas, non ha mancato di sottolineare come in lingue diverse dall'italiano si usi una stessa parola per indicare il «giocare» e il «suonare». E non è la musica il massimo della gratuità nel massimo delle regole? E non è la musica l'arte più libera dal «voler dire» qualcosa?

Si accettano le regole del gioco per poter giocare, si gioca non per vincere, ma per il piacere di giocare. Un'altra antropologa, Assia Popova, ha parlato del «mancala», un gioco centro-africano di cui già si trova qualche esemplare nei negozi di «giochi per adulti» di Milano e di Roma, e che, miniaturizzato, era stato introdotto come gadget nel «Corriere dei piccoli» due estati fa. Descriverlo qui sarebbe troppo complicato; la descrizione tecnica di Assia Popova è stata complicatissima. Ma chi l'ha seguita non dimenticherà facilmente un elemento segreto che il mancala comporta presso certe tribù. In breve, si tratta di questo. Quando si sta per disputare qualche partita importante, spesso avviene che uno

segue da pagina 63



Las Vegas. Il fascino delle «macchinette» è irresistibile

GIOCHI ELETTRONICI

Oltre al «giochi di guerra», quali sono le novità sostanziali nel mondo dei giochi, oggi? Di novità assolute ce n'è una sola, ma è una novità rivoluzionaria. Stiamo vivendo un momento cruciale nella storia dei giochi, paragonabile a quella seconda metà del III secolo che vide l'introduzione in Europa delle carte da gioco. Stiamo parlando, qui, adesso, dei giochi elettronici: e che nessuno abbia parlato dei giochi elettronici a Montecatini è l'unica vera accusa di «buco» che si possa fare a quel pregevole congresso. L'elettronica è una «cosa» che sanno anche i bambini: per cui una vecchia calcolatrice elettrica, lenta, rumorosa e più grossa di una macchina per scrivere da ufficio, è diventata il «pocket calculator» piccolo come un pacchetto di sigarette, istantaneo, totalmente silenzioso. Poi, nel giro di pochi anni, il pacchetto di sigarette si è assottigliato fino a diventare poco più ingombrante di un biglietto da visita o di un orologio da polso. E, man mano che calava l'ingombro, strepitosamente sono calati anche i prezzi di vendita al dettaglio. Ma, oltre al «pocket calculator», con l'elettronica si possono fare tante di quelle cose che non si arriva in tempo a pensarle tutte. Solo un paio d'anni fa qualcuno ha pensato di applicare

l'elettronica ai giochi, e i primi giochi elettronici sono arrivati in Italia sotto Natale, l'anno scorso.

Anche da noi, come in America e negli altri paesi dell'Europa occidentale, i giochi elettronici stanno avendo un boom spaventoso.

Li possiamo raggruppare in due tipi. Primo, applicazioni dell'elettronica ai giochi tradizionali. Si è finalmente realizzato il sogno settecentesco del «giocatore di scacchi» inteso come automa: relativamente semplice, come il giocatore elettronico di dama e di backgammon. Più complesso il giocatore di bridge, che fa da quarto, o da quarto e da terzo, o da quarto da terzo e da secondo, completo di meccanismo per le licitazioni. Divertentissima la battaglia navale (Sector) dove si dà la caccia a un sottomarino che si sposta misteriosamente. In arrivo l'anno prossimo una caccia al ladro, con «Indizi» non solo logici ma anche acustici: sospiri, scricchiolii, porte che cigolano... Il secondo tipo è quello dei giochi elettronici che non assomigliano a nessun gioco tradizionale: Electronic Master Mind, Merlin e pochi altri. Sono prodigi che per spiegarli ci vorrebbe un lungo articolo apposito. Non vi resta che sperimentarli. Ma attenzione: qui i prezzi sono ancora abbastanza alti.

segue da pagina 61

dei due giocatori ricorra a uno stregone per farsi preparare un filtro amoroso da propinare all'avversario, non per intontirlo e dunque per poterlo battere più facilmente: al contrario, per farlo innamorare del gioco, per farlo appassionare alla partita. E' questa la pericolosità del gioco (e dei giochi): il gioco è fine a se stesso.

Il gioco nazionale del Madagascar si chiama "fanorona", e lo si giocava anche a titolo divinatorio. Quando i colonialisti francesi assediavano la capitale del Madagascar, sul campo si svolgeva la battaglia, sugli spalti i sacerdoti giocavano a fanorona per prevedere gli esiti della battaglia; e il popolo partecipava con maggior ansia allo svolgimento della partita che allo svolgimento della battaglia.

Nemmeno da noi il conseguimento della vittoria è sempre fattore preminente. E' stato fatto un paragone con un gioco italiano, la "briscola chiamata", o "briscola in cinque", dove il gusto istrionico del camuffamento e della beffa porta il giocatore "chiamato" a rivelarsi il più tardi possibile, anche a rischio di perdere. Il punto d'onore sta semmai nel vincere di strettissima misura, avendo dimostrato di saper correre il doppio rischio di una perdita quasi voluta.

Altri relatori hanno posto in luce, sotto diverse angolazioni, il linguaggio degli scacchi (Hubert Damish) e i giochi della guerra (Paolo Fabbri), il calcio e il tennis come giochi linguistici (Antonio Bettanini) e il gioco della trottola (Robert Jaulin); John McLelland ha parlato della "grammatica" della ginnastica acrobatica, mentre Vittorio Lanternari si è spinto ad analizzare "Il dottor Stranamore" come «gioco della distruzione del mondo». I relatori di lingua inglese hanno giustamente fatto presente che «gioco con regole» si chiama "game" e «gioco senza regole» si chiama "play", e che i lavori sarebbero proceduti con maggior ordine se ci si fosse messi d'accordo fin dal principio: a che gioco giochiamo? a un "game" o a un "play"? Christian Jacob ha analizzato il "Convito" di Platone individuando all'interno del dialogo la struttura dell'"agon". E così via si è andati dal facile al difficile, dalla vita quotidiana a livelli di cultura molto esoterici. Un interesse costante, di tipo "pratico", hanno suscitato i giochi propriamente "linguistici"; i giochi di parole di cui hanno parlato Giampaolo Dossena e Philippe Dubois, i giochi enigmistici di cui ha parlato Patrizia Violi: sono stati dei modi di far giocare i convenuti, e di invitarli al gioco.

François Flauhaut, un ragazzo molto parigino, amico di George Perec e di Italo Calvino, ha presentato un nuovo gioco, di sua invenzione, che ha divertito alcuni dei presenti fino alle lacrime. Ma, siccome Flauhaut ha una comicità di tipo sottile e coltiva una sua rassomiglianza con Buster Keaton, altri congressisti l'hanno ascoltato seriosamente, senza accorgersi che era ora di ridere.



Scatole di "war-games" e, sopra, una partita

foto luceri

GIOCHI DI PAROLE

Il convegno di Montecatini, essendo dedicato al "linguaggio dei giochi" ha fatto più volte una semplice inversione di termini, fermando la sua attenzione sui "giochi del linguaggio". Qui si sono avuti i momenti di maggior animazione in sala, perché con le parole si può giocare a voce o con un pezzo di carta e un mozzicone di matita: anche durante un convegno. Ma il vantaggio di Montecatini è stato un altro: che i relatori venivano da paesi diversi. Si è avuto così un confronto continuo fra i giochi di parole italiani da una parte, e francesi e inglesi dall'altra. Si son sentite cose di una sottigliezza da farmacisti, ma si sono pigliati spesso dei tasti abbastanza grossi, pesanti. E' risultato da un lato che in Italia il consumo e la produzione di massa di giochi di parole, intesi in chiave enigmistica, è più

massiccia, più articolata, più varia che in altri paesi; corrispettivamente sono più specializzate e agguerrite la riflessione critica e l'elaborazione creativa di simili schemi, ludico-enigmistici. Inversamente, il blocco mentale del gioco di parole a livello esclusivamente enigmistico produce in Italia risultati paralizzanti e mortificanti sullo spirito e sul modo di essere spiritosi. L'analisi di Patrizia Violi sulle crittografie ha dimostrato come questi giochi non portino quasi mai sulla strada dell'arguzia, del "calembour", del "pun", ma vadano piuttosto a infognarsi nel comico involontario. L'enigmistica italiana dà ogni giorno terribili mazzette all'intelligenza della "maggioranza silenziosa" che la pratica assiduamente e clandestinamente nelle case, sui mezzi di trasporto, e negli uffici (durante le ore di ufficio).