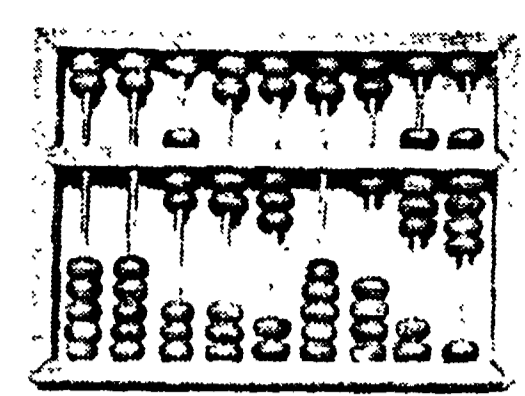


Tecnologia & Tempo libero



I videogames, i fin troppo famosi giochi elettronici da bar, in definitiva non sono che uno sviluppo del più familiare «flipper». Ma a loro volta possono considerarsi una introduzione all'uso del personal computer, aiutando cioè a familiarizzare con il linguaggio del calcolatore. Le illustrazioni di questo servizio sono tratte da «Guida al personal computer» di Virginio Sela, Arnoldo Mondadori editore.



I videogames, simbolo di tecnologia elettronica destinata allo svago, rappresentano solo un surrogato di vecchi passatempi o agguingano qualcosa alla creatività e al divertimento? Abbiamo rivolto questa domanda a uomini della cultura, dello spettacolo, dell'industria elettronica. Nella diversità delle risposte emerge un denominatore comune: il contatto occasionale o decisamente nullo di almeno tre generazioni con i videogames-passeriem-

po, guerre stellari d'una improbabile astronave alla conquista di crateri popolati da temibili avversari. Il gioco-macchina non è una novità degli anni 80: dai trenini elettrici, alle automobili radiocomandate, dalla bambola di pezza all'«Allegro chirurgo» che fa suonare il paziente mentre gli estrae una rotula. E si potrebbe andare ancora più a ritroso nel tempo. In modi sempre più sofisticati, la tecnica cerca da sempre di soddisfare il bisogno di svago. Il video-

co, invece, e proprio dell'ultima generazione, quella dei dodicenni. Non ha niente a che fare con i trenini, le bambole, le automobili a quattro dimensioni. Nel videogame tutto accade al di là di uno schermo nel quale non entreranno mai al riparo dagli avvenimenti di cui siamo operatori non identificabili: li usiamo con gli spiccioli, non si consumano, hanno un limite di durata entro il quale funzionano comunque, con o senza di noi. E, soprattutto, sono sempre loro i più forti, quelli che non lasciano una frazione di secon-

do per riflettere. Stabilire il grado di creatività dei videogames vorrebbe dire promuovere un dibattito sul concetto di «creativo» in questa società post-industriale che sembra voler portare l'individuo all'autosufficienza e a quella che l'ulvio Papi chiama «solidità operativa». In questo senso le risposte che seguono non possono e non vogliono essere esaurienti, propongono però temi importanti che varrebbero approfonditi per il futuro delle generazioni dell'informatica.

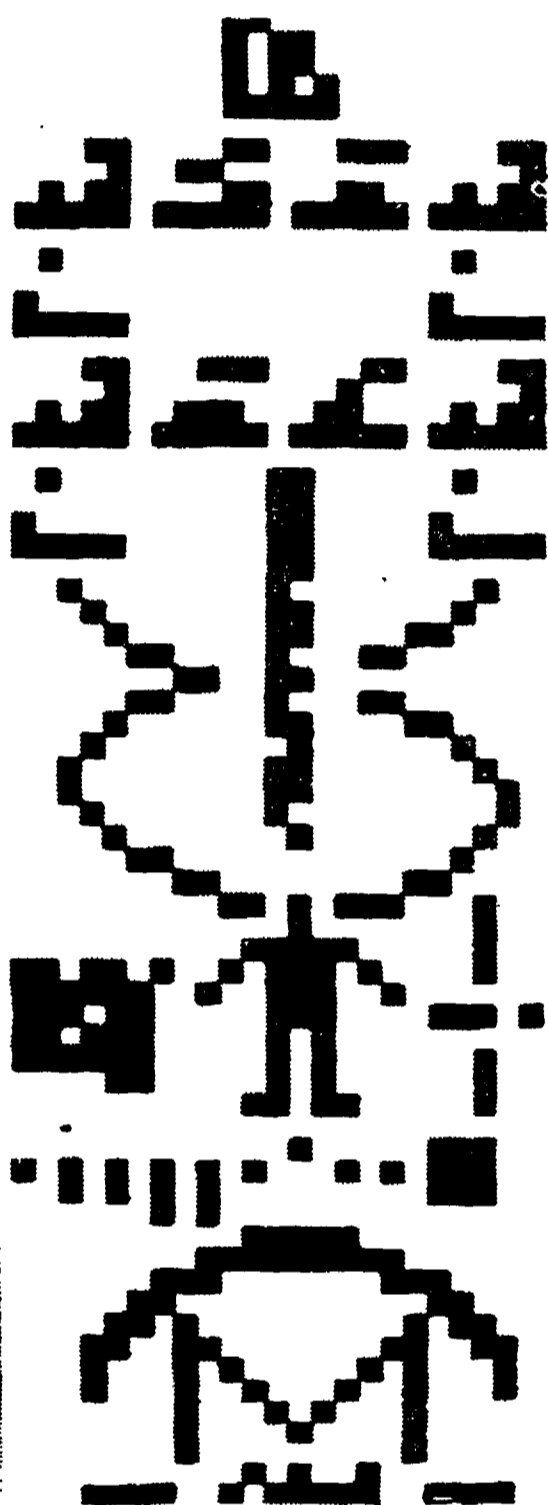
Videogiochi, sì o no?

a cura di VERA PAGGI

SIMONE FUBINI

dirigente industriale

Se i videogames sono creativi? Forse dovrei domandarlo ai miei nipoti. Sicuramente sono stati una spinta per alcuni giovani ad occuparsi di informatica, uno stimolo per imparare il linguaggio del computer e per programmarlo. Secondo me due sono le considerazioni: la prima di tipo meccanicistico che ha visto il videogame come stimolo tecnologico alla realizzazione del personal computer; l'altra, culturale, parte dal presupposto che lo svago è una necessità fondamentale dell'uomo e in questo senso la scoperta del videogame ha messo in contatto molti individui con l'elettronica prima, e successivamente a un livello più approfondito, con l'informatica. Lo schema tecnologico che dal videogame passando per l'home computer ha portato al personal è servito soprattutto a quei giovani che non si sono limitati a schiacciare bottoni.



FULVIO PAPI

filosofo

Nel videogame, che impegna un singolo individuo, c'è a mio parere un elemento pericoloso, quello della solitudine operativa, della continua gara con se stessi, in un'azione di esclusiva capacità di destrezza. In questo schema la creatività è assai scarsa, perché le combinazioni sono già date e il rapporto con la macchina diventa di tipo robotico. Lo scambio che nel gioco competitivo fra due o più persone stimola un rapporto comunicativo, sociale, nei videogames è assai scarso. Certo non è possibile applicare una scala di valori al divertimento; ma se persone che si divertono ascoltando certa musica che io giudicherei repellente. Ma il divertimento indotto dai videogames è sterile, astratto. In questa gara con se stessi non esistono elementi collettivi, di scambio, in cui il divertimento si trasmette da una persona all'altra. Personalmente dunque non ho per essi alcuna simpatia.

PECHINO — Chen Jo-hsi è una scrittrice nata a Taiwan, laureatasi negli Stati Uniti, ritornata in Cina nel 1964 per «scrivere il popolo». Ora vive in Canada. Ha scritto uno dei racconti più duri, più amari, più belli che abbia mai letto sulla rivoluzione culturale. Sul gioco di due bambini.

Due bambini, quattro-cinque anni, giocano in cortile. Si divertono ad associare la parola «caca» a tutto quel che gli viene in mente. «Fapà cacca», «mamma cacca... uno dei due si lascia scappare il presidente Mao cacca». C'è un'inchiesta del comitato del partito. I bambini vengono interrogati perché confessino chi gli ha insegnato quello «slogan reazionario». Per i genitori, che non sanno quale dei bambini ha inventato Mao, è un incubo. Eppure avevano fatto di tutto per insegnargli ad amare il presidente. Sono bambini cui ad esempio è stato dato, prima ancora che nascessero, nomi come Wei-tung, «difendi Mao Tse-tung», che prima di dire «pa-pa» o «ma-ma» strilavano mao-mao. Avevano fatto attenzione persino a non comprargli giornalini con troppi ritratti del presidente, perché inavvertitamente non vi pasticciassero sopra con i pastelli, attirandosi guai. E ora la disgrazia.

È un racconto tremendo, angosciante. Malgrado l'ironia. Di quelli che se li leggi a letto di notte, da solo non riesci a chiudere occhio. Da il clima della Cina di dieciquindici anni fa. Oggi invece i bambini possono giocare come gli pare... O no?

Il giocattolo più comune, in campagna, nelle regioni più povere, è un cerchio di filo di ferro, che viene fatto rotolare con un bastone a gancio, pur essendo in filo di ferro. Nel Xinjiang, un paio di anni fa ricordo di averne visti molti — cinque, sei, sette anni — diventarvi un mondo. Ma poi c'erano molti, troppi loro coetanei che invece lavoravano: a martellare cofani ricoperti di rame, a piegare sbarre di ferro, a trasportare cesti. Ho visto bambine di tre-quattro anni aiutare le mamme a mettere ordine tra le matasse ai telai

delle fabbriche di tappeti. «Qui sono poveri, le famiglie hanno bisogno che portino a casa presto un salario», ci aveva voluto spiegare, una campagna cinese i bambini hanno sempre lavorato, appena erano in grado di farlo: a guardare i bufali, a raccogliere le vie per i conigli, a portare le foglie di gelso ai bachi da seta. Con la riforma pare che lavorino ancora di più. Tempo fa anche sui giornali erano apparse grida di allarme per le scuole ridiventate deserte.

In Cina, cinque anni fa, ero venuto con un'idea fissa, un pezzo che prima o poi avrei voluto scrivere: cento milioni di bambini che lavorano nei Paesi del terzo mondo, il socialismo avrà pure dei difetti, ma qui almeno non si sifonano le manodopera. Non l'ho mai scritto. Ho imparato che non basta il socialismo, ci vuole anche lo sviluppo economico.

A Wangfujing, la via Condotti o la via Montenapoleone di Pechino, sono arrivati i più sofisticati giocattoli elettronici. L'anno scorso è stato quello del boom delle esportazioni di giocattoli da Hong Kong al continente. Un po' nel quadro della grande manovra economica per rastrellare la carta moneta che era stata stampata in eccesso, anche a costo di sacrificare preziose riserve di valuta. Un po' perché i tempi cambiano. Ma nel grande magazzino — accanto alle vetrine dove sono esposti magnifici reperti archeologici, i giocattoli di lamiera stampata dei miei ricordi di infanzia e il meccano — continua a funzionare l'ospedale delle bambole: braccia, gambe, teste, occhi sfusi, per riparare quelle che le bambine di qui si trasmettono di generazione in generazione.

Dalle antiche stampe e dalle descrizioni della Pechino di un secolo fa l'impressione che si ricava è che allora i bambini cinesi avessero una quantità di giocattoli più varia e maggiore di quella dei loro coetanei europei. Ma pare che più diffusi di tutti fossero quelli da mangiare: di zucchero, di candito, di noccioline tostate, di pasta di soia.

CESARE MUSATTI

psicoanalista

Cento anni fa i bambini giocavano con i trenini, oggi ci sono i videogames. Senza altro il progresso tecnologico ha prodotto situazioni con carattere di gioco e più sofisticate che fa un po' la stessa operazione quando utilizza il computer per esercitarsi. Certo il discorso è complesso e degno di approfondimento e sarebbe interessante vedere come, con il progredire della tecnologia, è andato modificandosi il gioco dei bambini. Loro sono molto più rapidi degli adulti nell'apprendimento e con queste macchinette non sono secondi a nessuno. C'è un pericolo, però, che a questo livello il computer rimanga soltanto un passatempo. Invenzioni come il gioco degli scacchi col computer non voglio giudicare se siano positive o negative, ma io che sono un appassionato degli scacchi preferisco di gran lunga avere davanti un amico in carne ed ossa che qualcuna di quelle macchinette.

GUIDO CREPAX

disegnatore

Avevo un videogame, quello del tennis, ma poi me l'hanno rubato. Non è stata una grave perdita perché continuo a giocare lo stesso. Però gioco con le battaglie che disegno io e le preferisco di gran lunga ai videogames. Anche i miei figli sono cresciuti alla mia «scuola», naturalmente senza tralasciare il geniale Monopoli, ma le battaglie storiche che ho disegnato sono più fantasiose, stimolano l'uso della tattica e nello stesso tempo insegnano la storia. Il mio giudizio sui videogames non può che essere parziale e negativo. Hanno il difetto della macchina e non stimolano l'immaginazione. Sono belli, graficamente ben congegnati, sono anche sofisticati ma privilegiano la sfida, la prontezza di riflessi e penalizzano l'immaginazione. Credo che continuerò a disegnare giochi per me e per i miei amici.

MAURIZIO NICHETTI

regista

Non definirei creativo il videogame; l'elemento meccanico è quello prevalente e ne vincola l'uso; naturalmente sviluppa accostamenti analogici ma in qualche modo obbligatori, di riflesso. Mi sembra più uno sviluppo del flipper, o comunque un'evoluzione del gioco di destrezza. Senza dubbio il contatto con l'immagine video grafica, e penso al computer come probabile approdo del videogame, alla lunga modifica il linguaggio e quindi può essere uno stimolo creativo. C'è poi la considerazione che a una certa età il cervello è più elastico e i ragazzi sono senz'altro avvantaggiati. Ma è anche un vantaggio «di tempo» che hanno sugli adulti: loro possono restarci giornate intere, mentre noi, dopo un'ora di tentativi falliti, torniamo a lavorare.

G. BATTISTA GERACE

docente d'informatica

I videogames sono molto diversi fra loro (premetto che non sono un esperto ma un osservatore): alcuni cercano di stimolare la capacità del ragazzo a reagire a certi fenomeni, definiscono la rapidità di reazione portandola al parossismo nei casi in cui richiedono una sempre maggiore velocità d'intervento su un dato schermo. Ci sono altri videogames, invece, più intelligenti. Cosa sono? Un modo per risolvere dei problemi, dei fatti, creando un rapporto fra calcolatore, fra video e giovane. Sono calcolatori speciali, microcalcolatori, e in questo caso il modo come si succedono i fatti e il dialogo tra l'operatore e il video si avvicina all'algoritmo. Questi videogames, a diversi livelli interattivi, aiutano a capire come si risolvono i problemi; sono, insomma, una sorta di apprendistato dell'uso del calcolatore.

BRUNO MUNARI

designer

Ci sono poeti che hanno scritto poesie con un mozzicone di matita che qualcuno gli aveva prestato. L'aspetto creativo di questo problema potrebbe essere, invece, quello di dare ai bambini dei componenti elettronici già programmati perché possano combinare, come dire, possibilità combinatorie. Quando il bambino gioca con la palla nessuno gli ha spiegato cos'è l'elasticità o qual è l'effetto del rimbalzo su una data superficie, ma lui lo impara usando la butta a terra e capisce a cosa serve. Il rapporto con i componenti elettronici diventa creativo se è utilizzato in questo senso. Per esempio, utilizzando i «sensori», i bambini possono costruire apparecchi che, stimolati dalla luce, dal calore o dal rumore, emettono dei segnali. In questo caso la comprensione di quello che è avvenuto sarebbe un effetto della loro manipolazione. Nel videogame, invece, il rapporto del bambino con quel dato schema è sempre passivo.

MASSIMO BONFANTINI

semiotico e filosofo

I videogames sono macchine mangiasoldi. Come tali, come programmi-merce programmati per un consumo rapido e sempre rinnovato, devono incuriosire e avvicinare un po', ma non devono divertire e appassionare. Devono anzi presto venire a noia perché il consumatore cerchi sul mercato qualcosa d'altro, che a sua volta lo prenda, lo assorba per un certo lasso di tempo, e così via. I videogames esercitano attrattive simili a quelle degli esercizi di destrezza da imparare, dei rebus da risolvere, dei libri gialli da leggere. Il piacere è quasi sempre meno intenso. Ma l'esecuzione del programma imposto può essere ripetuta qualche volta di più. Il programma è più banale ma il giocatore è dentro il programma. Può fingersi attore. Attore ma non regista. Nei grandi giochi, invece, che perciò non sono «passatempi» ma spesso «riempimenti» del tempo, il bello è proprio l'invenzione del programma ad ogni partita.

MARISA BELLISARIO

dirigente industriale

I videogames sono sia un surrogato elettronico di vecchi passatempi sia qualcosa di nuovo. Da una parte infatti sono una nuova versione tecnologica e sofisticata di giochi come battaglia navale o calcetto. Dall'altra parte, se i personal computer, con i quali i ragazzi giocano, vengono utilizzati in modo intelligente e creativo, possono consentire loro di inventare nuovi giochi sviluppando logica e creatività, oltre a familiarizzare con l'elettronica. Sono una occasione di crescita intellettuale: i ragazzi devono infatti studiare i manuali per impadronirsi dei primi elementi del linguaggio basic e imparare a ragionare con le regole del computer. I videogames rappresentano un gradino verso l'informaticizzazione della società, dato che nelle scuole l'informatica sta ancora entrando troppo lentamente.

Che bel cucciolo me lo mangerei

di SIEGMUND GINZBERG



Tra le spie dei grandi cambiamenti storici e sociali c'è anche il modo in cui giocano i bambini. Qui in Cina un tornante di fu quando agli inizi degli anni '60 la gente smise di morire di fame e vennero superati gli anni «neri» seguiti al fallimento del grande balzo in avanti, una lista che era a Pechino in quegli anni racconta di aver visto un bambino con in braccio un cucciolo. «Ciao, dove lo porti? Gli aveva chiesto — serve per giocare o è da mangiare?». «No, no, per giocare». Aveva risposto il piccolo. I tempi da incubo erano alle spalle.

Ma anche se la fame non impone più di mangiare tutto quello che ha carne sulle ossa — il caso dei topi è diverso, le ricette di cucina con cui recentemente si è incoraggiata la consumazione di carne di topo è legata alla necessità di diminuire la popolazione dei roditori, non ad un'acuta carenza di proteine — con i cani i bambini di Pechino non possono giocare. È severamente proibito tenere cani in casa. Si ripiega su animali di dimensioni più ragionevoli: gli uccellini, i grilli canterini o da combattimento, centinaia di varietà di minuscoli e coloratissimi pesciolini: tutto in vendita nel più colorito dei mercati della capitale, quello che sorge di fronte all'ex casa della signora Mao. Mancano solo i topi funamboli e gli scarafaggi che — a quanto abbiamo letto in un bellissimo e raro volume che descrive la vita quotidiana nella Pechino del primo '900 — quasi tutti i bambini della capitale si dilettavano a secolare con un filo di paglia e attaccare ai minuscoli carrelli di cartapesta.

Pechino, a quanto pare, avrà la sua Disneyland. Da un miliardo di dollari, in joint-venture con un'impresa di Hong Kong. Il grande

«Luna park della scienza» dovrebbe sorgere su un'estensione di 500-1000 ettari. Ci saranno le montagne russe, ma anche altre costellazioni più «cinesi»: si parla di una sezione dedicata alle antiche invenzioni, con «robot-parlanti che impersonano gli spiriti dei morti», e di una serie di padiglioni dedicati alla mitologia tradizionale, compreso un palazzo subacqueo, come quello che la leggenda attribuisce al re drago del oceano.

Mentre si modernizza, si fa attenzione anche a bandire i giochi pericolosi. Ha fatto scalpore la notizia di un ragazzino rimasto ucciso mentre imitava gli eroi del «kung-fu». Lì aveva visti alla televisione, in una serie di telefilm da Hong Kong che ha fatto impazzire giovani e ragazzini. Invece, è da una serie di padiglioni dedicati alla mitologia tradizionale, compreso un palazzo subacqueo, come quello che la leggenda attribuisce al re drago del oceano.

Ricordo la prima scuola cinese che avevo visitato. Gli insegnanti mi avevano spiegato come funziona la critica e l'autocritica. In una classe avevano discusso un episodio di cronaca: un giovane studente che pur non sapendo nuotare si butta nel canale per salvare un vecchio contadino, e annega. L'insegnante a spiegare che è un eroe, uno scolaro ad osservare che era uno stupido, perché non si sa nuotare è meglio non buttarsi nel canale. «Ecco — ci avevano spiegato — i suoi compagni di scuola lo hanno criticato, lui ha capito e ha fatto l'autocritica per la sua osservazione». Oggi forse gli darebbero un premio. O forse ancora no.

domani

Le cucine industrializzate
Musica ed elettronica

di GIANLUCA SIGIANI
e MICHELE SERRA