

**I nuovi giochi totali** Arrivano dagli Usa e dal Giappone sono gli apparecchi «intelligenti»  
I giocatori inventano le trame e diventano elfi, maghi o guerrieri  
Nelle macchine integrate tutto il brivido delle gare da «gran premio»

# L'avventura è un videogame

## Macchine «pensanti» per eroi da piccole guerre

Caro flipper addio! I vecchi giochi cambiano look e cedono il passo ai «role-games» e ai «book-games». Una novità anche dal Giappone: tra i videogames ci sono le sofisticatissime macchine cabinate che permettono di rivivere l'emozione dei piloti della Formula Uno. Con sole duemila lire, ad esempio, si può guidare una Mac Laren in miniatura e lanciarsi a folle velocità nel Gran Premio di Montecarlo.

DANIELA AMENTA

Adio caro flipper e addio per sempre vecchia bisca di periferia. Anche il microcosmo dei giochi cambia look, si rinnova, si modifica e si trasforma in un'agguerrita holding con un giro d'affari degno di una fiorente industria.

Sono spariti, praticamente, i retrobottega «multiuso» del bar fino a ieri utilizzati come luogo ricreativo. Scomparsi i modesti videogiocchi a base di marzianetti, installati nei pressi del bancone frigo del *Caffè Sport* di ogni quartiere. È, insomma, di moda l'organizzazione dal piglio americano, tutta efficienza ed aggressività. Il filone ludico rende, sicché i manager sembrano ben decisi a far fruttare l'anima fantasiosa e un po' bumbina che si nasconde in ognuno di noi. Certo è che il gioco, nel corso del tempo, si è profondamente modificato. E se dapprima la sua funzione primaria era legata all'aggregazione, oggi questo particolare pare assolutamente trascurabile. Ci si diverte da soli davanti allo schermo di un video oppure ci si «ricrea» interpretando i personaggi di una storia fantastica, in una sorta di *psicodramma* dai risvolti profondi ed analitici. I vecchi giochi da tavolo reggono ancora bene (da poco si è concluso il primo torneo cittadino di *Risk* mentre presso la libreria *Giù Argenti* si raccolgono le iscrizioni per il «trofeo regionale» di Monopoli), ma ad affermarsi sono i «role-games» che comportano la simulazione di una vicenda dai contenuti per lo più fantasy ed il coinvolgimento emotivo dei partecipanti. Cervellotici e complessi, i nuovi giochi di società hanno nomi curiosi e bislacchi come *Dungeons & Dragons*, *Kata Kumbas* o *i Cavalieri del Tempio*. In alternativa, per i solitari, esistono a prezzi piuttosto abbordabili i «book-games», attraverso i quali leggere e sfidare mostri, maghi e forze del male in un sol colpo.

Il punto di riferimento, per neofiti e veterani è *Strategia e Tattica* (via del Colosseo, 5). Qui è possibile reperire tutte le novità del settore, incontrarsi, prendere contatti con l'Associazione Agonistica che puntualmente organizza gare e campionati, stampando peraltro un trimestrale ricco di informazioni, appuntamenti e recensioni ludiche. Di recente, il Dipartimento dei processi di sviluppo e socializzazione della facoltà di Psicologia de «La Sapienza» ha elaborato, in collaborazione con il Gruppo Interdisciplinare per la ricerca sociale della Facoltà di Statistica, un questionario indirizzato ai giocatori del tomo «role-games» '91, al fine di studiare le dinamiche sociali all'interno del gruppo.

Altro capitolo riguarda i giochi di simulazione storica che riproducono battaglie avvenute in varie epoche. Presuppongono una buona dose di logica e calcolo matematico, nonché una discreta cultura sull'argomento. Sono in genere appannaggio degli adulti che, vestiti i panni di Rommel o Napoleone, muovono su una mappa esagonale le unità di combattimento. Le pedine possono essere di cartone o veri e propri eserciti in miniatura.

L'attività più remunerativa è, comunque, legata al videogame. Dal Giappone arrivano le sofisticatissime macchine cabinate. È possibile, ad esempio, rivivere l'emozione dei piloti della Formula Uno, guidare una Mac Laren in miniatura e lanciarsi a folle velocità nel Gran Premio di Montecarlo con sole due mila lire. Per esorcizzare, invece, impulsi guerrafondati esistono i *war games*. A disposizione degli utenti uno storno di F104 o, per i più esigenti, piccoli ed agghiacciati elicotteri su cui volare nello spazio virtuale del monitor, colpire la flotta nemica e pianare sul mare. Le sensazioni hanno connotati reali grazie ad una serie di accorgimenti: un buon impianto di amplificazione, grandi schermi convessi e modellini cabinati del tutto simili a quelli veri. Nella nostra città, la «mecca» del divertimento computerizzato si chiama *Las Vegas*: un bar ed un ristorante interni in un mega struttura aperta dalle dieci alle quattro di mattina.

Come se non bastasse, le sale attrezzate per videogames continuano a moltiplicarsi come funghi. Le frequentano soprattutto gli adolescenti. Per loro, i locali di via La Spezia, piazza Mastal e del Luneur, ormai sono le tappe obbligate di ogni giorno.



## «Sono un re, a me lo schermo»

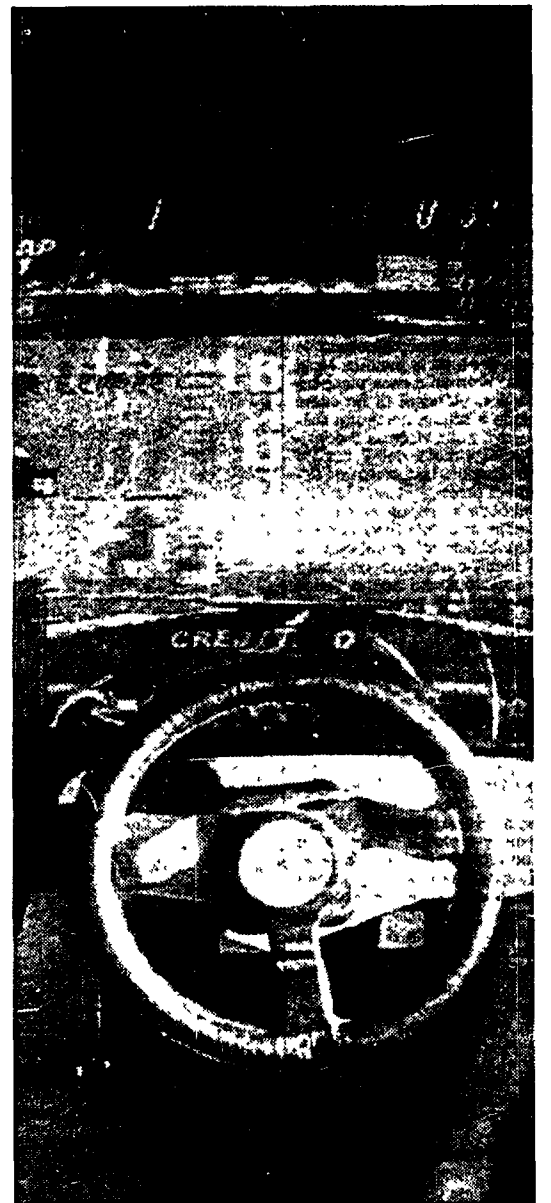
*Dungeons & Dragons* hanno conquistato il mercato italiano. È il più venduto tra i «role-games». Gli ingredienti: tesori nascosti, principesse da salvare, maghi, elfi ed epiche battaglie. Livelli per bambini di dieci anni e per geni della matematica. Per gli appassionati dei giochi di ruolo adesso c'è anche una rivista. Esce ogni tre mesi e si chiama «Agonistika News».

Smettere i panni quotidiani e vestire quelli di un mago o di elfo, di re o cavaliere. I giochi di ruolo offrono la possibilità di varcare la soglia del reale ed immergersi nel fantastico, restando comodamente seduti nel salotto di casa propria, in compagnia di uno o più amici. Ogni giocatore si immedesima in un personaggio e, insieme con gli altri, interviene in un'avventura condotta da un direttore di gioco. Bandita la competitività, nei *role games* trionfa la collaborazione tra i partecipanti che, superando gli ostacoli, cercano di raggiungere gli obiettivi prefissati. Con 50 mila confezioni

vendute dal 1985, anno della comparsa sul mercato italiano, (negli Usa sono usciti nel 1975), i *Dungeons & Dragons* sono in testa alle vendite. Gli ingredienti sono quelli delle leggende celtiche, draghi da debellare e principesse da salvare, sotterranei incantati e tesori favolosi. Munito di una scheda personale, ogni giocatore definisce le caratteristiche del proprio personaggio aiutandosi con i dadi, a sei o più facce e, reclinando a braccio, comincia l'avventura seguendo le indicazioni del *Master*, l'unico a conoscere tutti gli elementi della storia, che può risolvere in poche ore o richiedere più sedute. Per giocare al *D&D* è richiesta un'età minima di dieci anni (livello principianti), ma la complessità dei livelli superiori riesce a catturare anche chi ha già superato gli «anta». Il numero degli affezionati è in costante aumento e attualmente nell'indirizzo di *Strategia e tattica* (via del Colosseo, 5), incontrato tempo romano dei giochi per adulti, se ne contano oltre 7000 (3000 i romani). Molti di loro, proprio in questi giorni, sono occupati nelle selezioni regionali per l'accesso al torneo nazionale che si terrà a Roma il 24, 25 e 26 maggio. *Agonistika* - questo il «marchio» della competizione - è giunto con successo alla quarta edizione, passando dai 600 iscritti dell'88 al 2400, (provenienti da tutta Italia) dello scorso anno e suscitando l'interesse anche della facoltà di Psicologia de «La Sapienza» il cui Dipartimento dei processi di Sviluppo e Socializzazione, in collaborazione con il Gruppo Interdisciplinare per la Ricerca sociale, ha elaborato un

questionario da sottoporre ai partecipanti al tomo con l'obiettivo di fornire uno studio approfondito sulle dinamiche comportamentali nel gruppo. *Agonistika News* è invece la testata di un periodo trimestrale di attualità ludica (è uscito in gennaio il primo numero), diretto da Sergio Valtolina, scrittore e ludologo e distribuito gratuitamente agli appassionati di tutta Italia.

Magia, alchimia, mondi non ancora «inquadrati» dalla tecnologia, ma lo scenario non è necessariamente nordico. *Kata Kumbas* è infatti il primo gioco ambientato nel fantasy tutto italiano, mentre *i Cavalieri del Tempio* è il primo che propone avventure nei segreti della storia. Ambientato nel '300, questo gioco rievoca la contrapposizione tra il Re di Francia e il potente Ordine dei cavalieri del Tempio d. Gerusalemme, conclusasi con lo scioglimento dell'ordine. «Nei Cavalieri del Tempio i giocatori diventano gli iniziati di un'associazione segreta sorta sulle ceneri dell'ordine e, immortali e dotati di



## Flipper addio Ora c'è l'auto da salotto

Il quieto Herr Gottlieb, di certo, non avrebbe mai pensato che la sua invenzione sarebbe divenuta così famosa. Era il 1935 quando questo signore tedesco, in vena di svaghi, costruì per divertimento il primo flipper. Mise insieme la macchina nel garage di casa.

Oggetto di culto e di autentica venerazione per quasi cinquant'anni, la «creatura» di Gottlieb ha acceso passioni inestinguibili e amori violentissimi tra i giovani di due generazioni.

Poi, all'inizio degli anni '80, lo strumento ludico per eccellenza è stato lentamente soppiantato dai video-games. Ripuliti dall'era del computer, i flipper ormai sono veri e propri pezzi d'antiquariato. Ai loro posti, nuovi ed inquietanti «passatempi», sempre più sofisticati, hanno invaso il mercato. Persino i videogiochi dello scorso decennio, a base di marzianetti ed alieni, hanno fatto il loro tempo. Ora sono di moda le macchine cabinate.

La prima che arrivò in Italia (correa l'anno 1986) si chiamava *Out runner*.

Costruita in Giappone dalla «Sega Enterprise», prevedeva quella che gli esperti definiscono «interazione totale» tra videogame ed utente. Quando gli ingegneri nipponici compresero che il monitor ed il joystick erano venuti a noia, costruirono dei modellini di vetture capaci di simulare il movimento di un'automobile, di un elicottero o di un aereo. Ora questi apparecchi sono anche dotati di un impianto sonoro legato alla dinamica del gioco.

«Una macchina del genere costa fino a trenta milioni», spiega Antonio Galli della *Roma Games* - ma è motivo di richiamo per le sale che la espongono». Duemila lire di gettoni e si viaggia ed è divertente all'ora tra le chicane ed i tornanti del Gran Premio di Montecarlo, ci si emoziona ad ogni sorpasso, si suda freddo quando la Mac Laren che si guida vibra in curva per il consumo degli pneumatici. Emozioni garantite. Insomma, a tal punto che in alcuni stati d'America queste «amenità» computerizzate sono state vietate ai minorenni per l'eccessivo coinvolgimento che comportano. Lo stesso accade in Germania per i video giochi dai contenuti violenti. In Italia, invece, il codice è più elastico. La legge 904 del 1986

Secondo il sociologo Luca Giuliano i role-game «liberano la fantasia e consentono di sognare»

## E la Sapienza li benedisse: «Sono meglio dei libri»

I «role-games» sono entrati a «La Sapienza». I giochi di ruolo mettono al bando lo stress e permettono di studiare le dinamiche comportamentali all'interno di un gruppo. «La sfida è con se stessi - spiega il sociologo Luca Giuliano, ricercatore presso la facoltà di Statistica - Vince il senso della cooperazione. Lo stare insieme ti permette di sognare senza ricorrere all'aiuto di altri, registi e scrittori».

FELICITA MASOCCO

Libera la fantasia, inventare azioni, modificare continuamente una trama già predisposta: la parola d'ordine nei giochi di ruolo sembra essere «lasciarsi giocare» e sono in molti a raccogliertela. Gli adolescenti, innanzitutto. Ma anche molti adulti, quasi che le «scienze ludiche» comincino a farsi seriamente sentire tra le compressioni della vita moderna. Un piccolo fenomeno che si è guadagnato l'attenzione anche di componenti accademiche come il Dipartimento dei processi di sviluppo e socializzazione, al lavoro nella facoltà

di Psicologia della Sapienza, e il Gruppo Interdisciplinare di ricerca sociale (facoltà di Statistica). Tremila copie di un questionario sono state distribuite ad altrettanti giocatori di tutta Italia per raccogliere dati e formulare un modello di simulazione sociale, studiando le dinamiche comportamentali all'interno del gruppo. Con Luca Giuliano, sociologo, ricercatore presso la facoltà di Statistica, autore con altri di vari giochi tra cui «i Cavalieri del Tempio», e impegnato nella ricerca già citata, abbiamo parlato delle nuove tendenze



che caratterizzano il mondo dei giochi per adulti.

Dalla serata tra amici ad una vera e propria passione. Cosa si cela dietro la nascita di un rolegame?

La voglia di stare insieme in modo proficuo, credo, sperimentare aspetti diversi della personalità, quelli oscuri, inespresi nella vita quotidiana. Cimentarsi in comportamenti lontani dai soliti e vivere emozioni simili a quelle che derivano dalla lettura di un libro o dalla visione di un film, dove però si resta passivi.

Sparita la competizione, elemento fondamentale nei giochi, è la collaborazione a regolare l'interazione nei role games. Come si spiega?

Con la messa al bando dello stress. È rilassante non dover emulare o scopravanzare su qualcun altro. La sfida è con se stessi e a vincere è il senso della cooperazione. Inoltre, questi giochi tendono a rinforzare

l'elemento di appartenenza ad un gruppo, fattore importante specie tra gli adolescenti.

Qual è l'elemento discriminante tra i tradizionali giochi di società (Monopoli, Risiko) e quelli delle nuove tendenze?

Il passaggio è collegato all'esigenza di una ricerca sempre maggiore identità e di caratterizzazione, tipica dell'ultimo ventennio. Nei giochi di ruolo ciascuno mette qualcosa di proprio e non subisce imposizione di regole, che pure ci sono, ma molto elastiche. Il gioco diventa uno strumento per riprendersi ciò che è stato adomesticato, la fantasia, e sognare con i propri sogni anziché con quelli di altri, scrittori o registi, autorizzati a farli per noi. Per carità, non c'è nulla di male a fruire di un libro, ma è bene ritagliarsi in proprio spazi di attività ludica e non per fuggire, ma per astrarsi, rilassarsi e vincere, per esempio, l'ipnosi della TV.