

I videogiochi hanno 25 anni. Un libro spiega come sono cambiati e che società raccontano

C'erano una volta



i marzianetti

■ Era sempre stato così: di là uno schermo (prima la tv e poi il computer, ma fa lo stesso) di qua le persone. Poi l'idea che ha cambiato il modo di giocare di intere generazioni. Un'idea a prima vista semplice, eppure geniale: portare quelle persone «dentro» lo schermo. Farle giocare proprio lì, dietro il vetro (o la plastica), permetter loro di manipolare quel che accade «nello» schermo. Era nato il videogame. Un atto di nascita che, una volta tanto, può essere certificato con esattezza. Era il 1971 quando Nolan Bushnell, un ingegnere che costruiva computer per simulare voli aerei a fini militari, s'inventò uno strano apparecchio: una scatola con due manopole. Bisognava collegarla ad una Tv e subito, sullo schermo, invece dei programmi, apparivano due linee bianche su sfondo nero che servivano da racchetta. Un altro quadratino bianco faceva da pallina, il tutto accompagnato da un rumore che, nelle intenzioni, doveva assomigliare a quello che fa la piccola sfera di celluloido in una partita di ping-pong. L'idea - non senza difficoltà iniziali - piacque al mercato e l'ingegner Bushnell sull'onda del successo di «Pong» fondò la sua casa, l'«Atari», che tre anni dopo era già un titolo richiestissimo a Wall Street. L'ennesimo capitolo, insomma, del «sogno americano», quello che dovrebbe offrire una chance anche a chi non ha i mezzi, «basta avere le idee». Ma questa è un'altra storia. Quella raccontata da Francesco Carli in «Space Invaders» (che riesce in questi giorni, aggiornato, per la Castelvacci, 20.000 lire) è invece il racconto dettagliatissimo di come sia cambiato, e di come continua a cambiare, il mondo dopo l'avvento di «Pong» e dopo l'arrivo, nel '78, di «Space Invaders». Dei famosi *marzianetti*, insomma, come li chiamavano due decenni fa.

E che il mondo sia cambiato non ci sono dubbi. «Per tanti motivi - dice l'autore della storia - i videogame sono stati il primo, vero prodotto di massa dell'informatica. E questo ha permesso a centinaia di milioni di persone (non esagero: negli States c'è un apparecchio per videogiochi ogni due, tre persone) di avvicinarsi al linguaggio della tecnologia. Insomma: grazie a quei marzianetti e a ciò che è venuto dopo, tantissimi hanno imparato a scrivere: «adit/», ecc, ecc. Nessuno ha mai riflettuto abbastanza su quanto alto sarebbe oggi l'analfabetismo informatico senza quei giochetti».

Ma questo è ancora il meno. Ai discendenti di quel primordiale ping-pong elettronico, Carli attribuisce anche un'altra funzione. Rivoluzionaria. «Coi videogiochi è mutata profondamente la concezione del gioco. Non è più solo appannaggio dei piccoli, dei ragazzi. È come se i videogiochi avessero ridato dignità al giocare in sé, per cui adesso lo può fare anche un adulto, senza vergognarsi. Non è poco».

Adulti e ragazzi. Così è stato dall'inizio, così è stato durante tutti i «passaggi» della storia. Perché come in tutte le ricostruzioni anche questa è segnata da paragrafi, «tappe», svolte. L'utilizzo dei videogame per esempio non è sempre stato lo stesso. Nella prima fase, i games furono pensati per essere «usati» nelle sale giochi. Dovevano competere con i flipper e proprio da quelle macchine rumorose e abbaglianti, mutarono alcuni concetti base: la dotazione iniziale, per esempio. Che nel flipper era di tre palline, nel videogame era di «tre minifortezze» (in Space Invaders) o di tre «vite» in altri programmi di guerra. Comunque, l'idea base era quella. E il fatto di essere destinati all'«arcade» (in inglese, appunto, sale da gioco) imponeva anche un'accelerazione dei tempi del gioco. Tutto era molto movimentato e più stressante.

Da qui anche nacque l'idea - dura a morire, ma «sbagliata» a detta di Carli - per cui i videogiochi sono diseducativi. Ma poi, all'inizio degli anni '80, arrivano i primi «dischetti» per giocare a casa, sul proprio computer. Ed allora, l'aggressività che si manifestava nelle sale giochi (un'aggressività alimentata da alcuni programmi, a volte violenti, ma molto più spesso imposta dai tempi del video) lasciava il posto al gioco tranquillo. A quello scandito dai propri tempi, dai propri ritmi. Ed infatti, quei continui agguati mortali - che erano la trama dei primi videogiochi - hanno lasciato pian piano il posto ad altre attività. Più lente. Tanto che oggi l'«adventure sanguinolenta», seppur mantiene una fetta di mercato, non è la parte predominante. In fondo si era negli anni '80 e visto che tutto mirava al «ripiega-

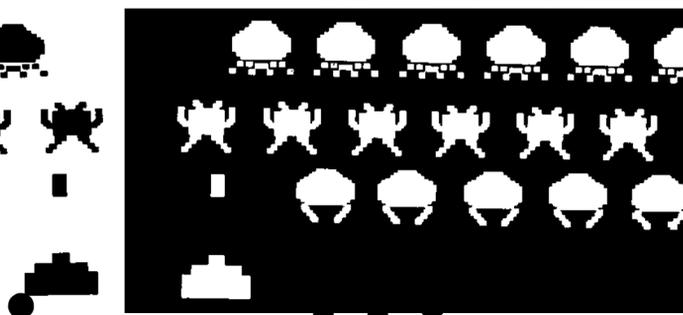
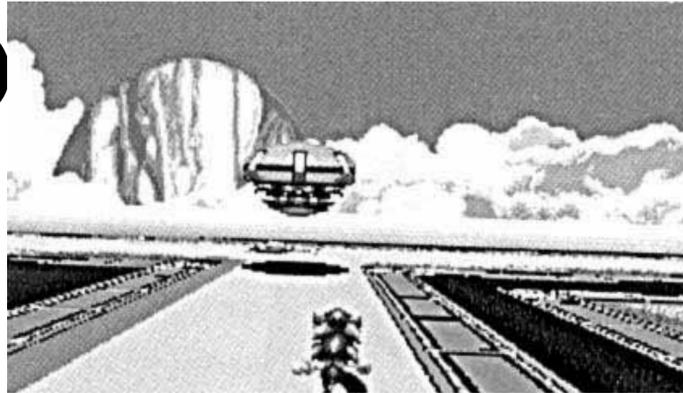
Chi non ricorda quelle due barrette bianche che simulavano alla bell'e meglio una partita di ping pong? Era il 1971 ed usciva il primo videogame. Da allora i games elettronici ne hanno fatta di strada, passando dai marzianetti per arrivare alle perfette simulazioni dei campionati di calcio. Un libro di Francesco Carli ne ripercorre la storia. Venticinque anni di continuo miglioramento delle tecniche, ma anche di «mutazioni sociali» che si sono riflesse nei videogiochi.

STEFANO BOCCONETTI

mento», all'introspezione anche il videogame si adattò. Infine, c'è la terza fase, gli anni '90, la timida nascita di qualche utopia (quella di Internet come democrazia elettronica, per esempio). Ed allora ecco, siamo ai giorni nostri, che i «giocatori» riscoprono il gusto, nuovamente, di fare le cose assieme, di giocare assieme. Utilizzan-

do magari un modem e gli strumenti per navigare sul Web.

La storia continua, insomma. Francesco Carli, però, non può guardarla solo da «critico» visto che ha messo in piedi da 10 anni anche una società che i videogiochi li produce, la Simulmondo. È possibile che chi fa, o chi scrive, di videogiochi non abbia nulla da



rimproverarsi? Non vi sentite un po' responsabili, per esempio, del fatto che i libri per bambini vendano meno di un quarto rispetto a 25 anni fa? «Il leggere meno è un fatto grave e riguarda tutti. La scuola, i genitori, chi si occupa di attività educative. È grave e non si discute. Però una domanda io me la pongo. E ripeto: è solo una domanda visto che anch'io scrivo libri su carta. Il quesito comunque è questo: possibile che di fronte ad un uso così diffuso della multimedialità, gli scrittori non abbiano trovato un altro modo per raccontare che non sia più solo il libro? Possibile che gli editori non abbiano trovato

un'altra strada che non sia la forma-libro? Davvero non si può fare alcuno sforzo per adeguare i linguaggi?». Francesco Carli pone «sue» domande. Ma il quesito iniziale resta: davvero la storia dei videogames è tutta positiva? «Allora vediamo. Il videogame ha fatto diventare protagonisti assoluti i giocatori. Possiamo, possiamo, fare migliaia di cose: possiamo, possiamo, vincere, perdere, sbagliare, provare. Ma sempre dentro un recinto: sempre più ampio, grazie alla tecnologia, ma comunque ci si può muovere sempre entro gli orizzonti fissati da chi ha progettato il gioco. Un recinto. La storia del videoga-

me può essere appunto letta come la storia di questo limite. E questo è un modo. Ma ce n'è un altro. Immaginiamo cosa era la tv prima, la tv analogica, quando vedevamo Pippo Baudo e pensavamo che fosse il vero Pippo Baudo e non un'icona, il suo simulacro qual era in realtà. Il videogioco digitale ci ha fatto entrare nello schermo, invece. Con tanti limiti, certo, ma quell'atto, l'entrare «dentro», può aiutare a trasformare i media, mutandoli da distributori di simulazione, in strumenti di comunicazione». Forse la storia dei videogames non va tutta in questa direzione, ma è bello crederlo lo stesso.

GAMES. Il mercato senza creatività

E nel futuro? Giocheremo come vuole Gates

E domani, con che cosa si giocherà? Nessuno si faccia illusioni: l'ingresso diretto nel settore di un gigante come Bill Gates (ed altri colossi) significherà che si va verso un tipo di gioco «mainstream», cioè che costa molto e dura poco. L'alternativa è che si torni a creare invece che a ri-creare, visto che questa è sempre stata la funzione del videogame. E se il futuro dei games fosse su Internet? La rete apre già grandi spazi.

TIZIANO TONIUTTI

■ Premessa: non ci sono buste alternative alla numero uno. Nella busta numero uno c'è un foglio con una domanda. La domanda è «dove vuoi andare oggi?», e la risposta è «videogiochi», immediata, senza passare per il bottone da premere o l'occhiale umiliante del conduttore. La Microsoft di Bill Gates ha indossato il guanto da nobile oblige per scoprire il calderone del multimediale, e dopo aver obbligato la maggior parte degli sviluppatori di giochi per PC a scrivere software che girasse esclusivamente sotto Windows 95, ha optato per un po' di pragmatismo masochismo gettandosi nella produzione diretta di videogiochi o surrogati dei medesimi. Tanto per avere un'idea di quello che significa, e col rischio di lasciare un'impronta. Questo non vuol dire che tutti i possessori di PC gio-

cheranno esclusivamente con quello che piace a Gates (i giochi Microsoft visti finora si segnalano solo per dovere di cronaca), ma insomma l'interessamento delle grandi multinazionali al fenomeno videogiochi è notificato dalla presenza dell'occhiale mefitico dell'uomo più ricco d'America, e questo può bastare a preoccupare gli amanti del videogame - che poi è uguale all'amante della buona musica o della letteratura meno appariscente e con più caccia. A conti fatti il cammino avviato è quello verso il videogame mainstream, che costa molto e dura poco, perché è un bene effimero e deve anche tenersi l'IVA al 19%. Bypassando tutti gli sforzi di quelli che volevano mantenere il gioco come una parte della propria essenza, senza dover entrare e uscire dal ruolo di giocatore - che ogni



Una corsa sul circuito di Montecarlo, al volante di una vera F1, in alto un video gioco tridimensionale

tanto pare sia anche culturale - a seconda delle esigenze del momento. Dato che chi considera il videogame un'arte espressiva e pertanto un'occupazione culturale, e dato che le occupazioni culturali non vendono granché, il rischio è quello di trovarsi di fronte alla versione interattiva del prossimo romanzo di Susanna Tamaro o le simulazioni di canottaggio con dentro per forza il commento digitalizzato di Galeazzi a corredo. Il gioco dovrebbe far fuggire dai problemi della vita reale e invece li ripresenta. Se nessuno può dire esattamente cosa si giocherà domani, pare proprio che l'uscita dal paradosso stia nella ricerca della propria nicchia. Il salto va fatto tra quello che si giocherà e quello che si potrà giocare: un mercato mainstream assume per definizione la presenza di un consumatore

antagonista (abbastanza) indipendente, un po' intelligente ma unica ancora di salvezza. Che esiste e c'è, nelle produzioni un po' «elitarie» e impulsive della Bullfrog: giocherete a Dungeon Keeper, dove siete i cattivi e potete infierire come volete sugli esploratori delle vostre privatissime catacombe. Oppure, ci si comprerà una console come la PlayStation, il Saturn o (piccolo suggerimento per gli anni a venire) il Nintendo 64 e si giocherà con le cellule impazzite del tumore imposto dal Mercato. Tutto sommato non è da fessi pensare che nella ricerca del picchiaduro più estremo, del gioco di piattaforma più fuori di testa o del gioco sportivo più estremo, si torni a creare invece che a ricreare, perché questa è sempre stata la funzione del videogame. Il resto è altro, evviva l'ovvio. Quindi, via li-

bera a Super Mario 64, platform bellissimo che veramente crea un mondo di sogno tridimensionale con cui interagire completamente, a WipeOut 2097, sintesi della decerebrazione a velocità esasperate dei nostri giorni travestita da gioco di corse di astronave (la soundtrack non a caso è curata da Future Sound of London, Underworld e Chemical Brothers). Oppure mettersi l'anima in pace, constatare l'impossibilità di piangere i dati anagrafici alle esigenze dello spirito bimbo, e accorgersi finalmente che l'unico vero videogame del futuro prossimo è Internet. Non male per un'industria che si appresta a far giocare i suoi sostenitori con tecnologia vecchia, in una società dove i bambini all'asilo non vogliono più un papà «capo della polizia», ma almeno «capo del virtuale».

ARCHIVI

ROBERTO GIOVANNINI

Pong

La leggenda comincia all'Atari

Tutto incominciò da «Pong». È il 1971, e non ci sono né personal computer, né videogiochi. Il Primo Gioco, il capostipite, nasce per il sistema Atari, uno scatorloto da attaccare alla televisione. All'accensione, sullo schermo appaiono due barrette di pixel bianchi su un «campo» grigio-scuro delimitato da due linee orizzontali bianche. In ognuna delle due metà campo, un segna punti. E poi, la «pallina» quadrata che i due giocatori, muovendo in su e in giù le loro «racchette», si rimpallano. Ogni tocco, ecco il suono, l'unico «Pong». Più che un gioco, un mito.

Space Invaders

L'invasione dei bar: arrivano gli «ufetti»

Quanti soldi ci è costato giocare a «Space Invaders»? È il 1978, e tocca ai giapponesi della Taito segnare la seconda tappa fondamentale, inventando la macchina dei «marzianetti», o «ufetti». Per la gioventù italiana è un amore a prima vista, e ben presto i bar vengono letteralmente invasi. Il gioco, per i pochi che non lo conoscessero, funziona così: nascosto dietro quattro modeste barriere difensive, il nostro cannone deve sfidare l'inesorabile avanzata di ondate e ondate di nemici che sparano, e che se non verranno annientati ci distruggeranno. L'incubo è che i marziani disprezzano la morte, e anzi: ogni alieno eliminato implica un'accelerazione dell'avanzata. Da nevrosi.

Flight Simulator

Volare nei cieli: Passione da simulare

Alla Sublogic resterà il merito storico di aver sfornato il primo vero simulatore di volo. Siamo nel 1982, e l'arrivo di «Flight Simulator» fu per il mondo del videogame un vero e proprio shock: girava su pseudo-personal con memoria e potenza di calcolo risibile, eppure era veloce, bello graficamente, e soprattutto realistico. Già dall'84 erano disponibili dischi aggiuntivi con le mappe di tutto il mondo.

Sim City

Governare una città, decidere è divertente

Sim City, nella versione ampliata, è stato usato durante alcuni corsi di formazione per dirigenti amministrativi. Basta questo per far capire il perché dello straordinario successo del gioco della Maxis, varato nel 1988. Un programma che ci permette di fondare una città e di orientarne lo sviluppo urbanistico: decidendo se aumentare le tasse e fare arrabbiare i cittadini, oppure lasciar chiudere le stazioni di polizia e far crescere la criminalità; se realizzare parchi in pieno centro e creare pazzeschi ingorghi, oppure se costruire autostrade e rendere mostruosa la nostra città; se consentire l'arrivo di industrie che inquinano, oppure dare più spazio alle aree residenziali, incrementando però la disoccupazione. A voi la scelta.

Doom

L'iperviolenza arriva sul monitor

Sono quelli della Id Software i colpevoli dell'ondata di iperviolenza digitale che hanno scatenato i loro giochi, da «Wolfenstein» a «Doom» e «Quake». È il 1994, e irrompono gli «sparatutto» in soggettiva, quei giochi in cui impersoniamo un nevrotico personaggio che si aggira per stanze e corridoi con un set impressionante di armi, pronto a disintegrare tutto ciò che gli si para di fronte. Alla Id hanno avuto tre idee davvero geniali. La prima, inventare un «motore grafico» a tre dimensioni (per visualizzare sul monitor le immagini) veloce ed efficiente. La seconda, diffondere delle versioni «shareware» dei loro programmi su Internet, attraendo all'acquisto delle versioni complete milioni di utenti. La terza, scatenare la voglia di distruggere che evidentemente alberga negli uomini.