

Videogames

Un volume di Marco Accordi Rickards sulla storia del videogico

di MICHELE CHECCHI

Provate a immaginare uno schermo tondo, piccolo, come un oblò di una lavatrice in miniatura. ? luminoso, ma gli unici colori che si vedono sono quello dello sfondo, un verde che a tratti sfuma nel grigio, e il bianco netto dei punti e delle linee che appaiono qui e là. Non è un televisore, neppure una lavatrice è ovvio. Infatti è un oscilloscopio, un aggeggio per tecnici elettronici. Oggi è raro, perché strumenti basati su computer portatili, lo hanno sostituito con più flessibilità e colori. Eppure fu proprio un oscilloscopio, usato come schermo, nel 1958, l'incubatrice del primo videogioco destinato agli umani: un puntino bianco (la palla) che correva da una parte all'altra dello schermo e veniva puntualmente intercettato e respinto da una linea bianca (la racchetta) affinché rimbalzasse sul lato opposto. Fu un fisico statunitense a realizzarlo, uno del gruppo che aveva lavorato allo sviluppo della bomba atomica. *Tennis for Two* debuttò come dimostrazione giocosa di cosa potevano fare le moderne tecnologie, nel caso specifico rappresentare il rimbalzo di una palla secondo le leggi della fisica, e il pubblico da incuriosire furono i visitatori del Brookhaven National

Laboratory di Upton.

Tracciare una storia puntuale dei videogiochi, dall'artigianato elitario degli scienziati fino alle ultime e più avvincenti simulazioni di ogni genere, è l'impresa in cui si è cimentato Marco Accordi Rickards, docente all'Università romana di Tor Vergata ma anche dirigente del Vigamus, ovvero un Museo romano dedicato proprio a questi passatempi. La sua trattazione, accurata e ricca di notazioni "storiche" per molti sconosciute, spazia quindi in un lungo orizzonte temporale. Si incontrano le pietre miliari dell'universo, prevalentemente maschile, dei frequentatori di sale-giochi e, poi, dei console-dipendenti. In una carrellata che definisce tempi della tecnica, mode e tendenze, ecco quindi apparire *Breakout* (il "muro"), il celebre *Space Invaders*, l'imprevedibile *Pac Man* e i vari spaziali d'epoca – allora, fine Anni Settanta, le guerre stellari sembravano un incubo realizzabile - fino alle avventure di Super Mario, l'idraulico italiano che salva la ragazza dal gorilla. Le logiche dei giochi si fanno più intelligenti, almeno sotto il profilo della programmazione. Le sfide si allungano attraverso numerosi livelli, una sorta di

capitoli della storia che si raggiungono solo superando prove sempre più complicate. Per "vincere", cioè concludere una partita, anche i più abili devono impegnare parecchio tempo.

Naturalmente l'analisi dell'esperto non si limita ai giochi da sala: la cronologia racconta con dovizia anche i giochi di ruolo tradizionali rivisitati dall'elettronica, dall'originario *Dungeon* (trasposizione di *Dungeon & Dragons*) a simulazioni di ogni tipo; sembra una stagione florida ma durerà poco: la

grafica migliore grazie alla velocità dei microprocessori dà il colpo di grazia ai giochi ispirati al sistema carta-penna-dadi. Le animazioni rincorrono sempre più da vicino la realtà e i giochi basati sul testo finiscono per ridursi ad un raffinato passatempo per iniziati.

Sbarcato sui pc e sulle console domestiche, sono gli Anni Ottanta, il videogioco non viene più additato come perdita di tempo ma se ne esaltano anche gli aspetti educativi, le capacità di affinare l'attenzione, il risveglio di capacità logiche, geometriche, matematiche. Ma se non si è davanti al computer o davanti al televisore, come si può giocare? Anticipando i criteri

di mobilità che segneranno poi il pianeta della comunicazione, i produttori inventano le console tascabili: quelle monogico (si pensi agli Scacchi o al Reversi, per esempio) spariranno in fretta ma quelle in grado di accettare "cartucce" con il software di vari giochi resisteranno benissimo evolvendosi nella forma, nelle dimensioni e nelle prestazioni sempre più brillanti, Game Boy ne è la testimonianza più nota. In casa, il gioco "da attaccare" alla tv è sempre più Play Station (diventato poi una parola unica) ma negli anni non mancheranno concorrenti agguerriti e oggi l'interattività tra giocatore e macchina ha già digerito il 3D, in attesa, forse, di una evoluta realtà virtuale che superi i confini dello schermo televisivo. Ma il videogioco è arte, tecnologia o cosa? L'Autore non ha dubbi: "è un'opera multimediale interattiva, cioè un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva...". Storia interessante, ma certo non sarebbe stato ridondante un dvd con le scene dei vari giochi citati: in fondo si tratta di un tema... necessariamente multimediale.

Marco Accordi Rickards, **Storia del videogioco**, Carocci editore, 2014, pp. 167, euro 13,00

