





homo ordinator
di Alex Randolph

Il "board games studies" è un gruppo di persone provenienti dalle più diverse discipline (storia, archeologia, matematica, giornalismo, sociologia, psicologia, etnologia, ecc...) che, nel comune interesse per il soggetto "gioco", si riuniscono ormai annualmente per discutere le loro ultime ricerche in questo campo.

La settimana di studio del 1999 si svolse a Firenze e la conferenza di apertura fu di Alex Randolph, che, nella sua personalissima maniera, spiegò perchè l'uomo gioca.

Il prossimo capitolo è la trascrizione di quella conferenza, tradotta da Dario De Toffoli.

Il mio scopo in questa relazione è di toccare alcuni aspetti dei giochi da tavolo che sono spesso trascurati, ed anche, forse, mettere in luce alcuni punti di vista che mi sembrano correlati, ma che vengono solo raramente, o forse mai, discussi in relazione ai giochi.

Intanto per cominciare, vorrei dire che dopo tanti, tanti anni di quasi continuo coinvolgimento con loro, i giochi da tavolo non hanno ancora finito di stupirmi, e continuo a meravigliarmi fin della loro esistenza. Come mai ci sono? E perché? E da quando? Questi piccoli ordinati sistemi autonomi, apparentemente autosufficienti, in cui possiamo entrare o no a nostro piacere, che non hanno il minimo fine utile, ma hanno tuttavia il potere, di quando in quando, di staccarci e di assorbirci forse più di ogni altra cosa nella nostra vita.

Ma possiamo dire perlomeno questo, penso: sono tutti sistemi di confronto per fingere conflitti. Presi per la maggior parte dalla vita reale, ma drasticamente semplificati e dai quali sono state rimosse tutte le caratteristiche sgradevoli e disordinate. Può rimanere solo la parte divertente. E così, senza pericolo, e abbastanza certi che non ci capiterà nulla di spiacevole, possiamo combatterci, o piuttosto simulare di farlo, sperando

sempre, naturalmente, di cavarcela al meglio, e allo stesso tempo di soddisfare due nostri profondi e contraddittori stimoli sociali: l'uno di stare insieme, l'altro di confrontarci.

Ma che cos'è un gioco da tavolo? Quali caratteristiche deve avere? Prima di tutto, direi, deve avere un'identità, perciò un nome, ed anche alcuni tratti fisici riconoscibili, sebbene né l'uno né l'altro di questi sia assolutamente essenziale, dal momento che possono essere sostituiti; mentre assolutamente essenziali per l'esistenza di un gioco sono le sue regole. Direi, infatti, che un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, che le regole sono il gioco e viceversa. Accingendoci a giocare un gioco, dichiariamo di accettarne le regole – che in cambio devono dirci precisamente quello che vogliamo sapere: cioè come si gioca, cosa è permesso e cosa non lo è, e cosa dobbiamo fare per vincere. Anni fa annotai ai margini del mio vecchio *Homo Ludens*, per distinguere tra i giochi (games) e altri modi di giocare (play): “Se un'attività di gioco ha regole che non possono essere trasgredite, e se il suo scopo, a parte il mero divertimento, è di generare un vincitore, si tratta di un gioco, altrimenti no”.

Ciò si applica, naturalmente, a tutti i giochi, incluso l'“altro tipo” che forse qui non dovremmo nemmeno citare: i giochi a grandezza naturale che giochiamo con i nostri corpi e generalmente con l'ausilio di una palla o qualcosa di equivalente su cui focalizzare l'attenzione, come il calcio, il golf, il ping pong e così via. Le due tipologie hanno molto in comune. Ma in verità sono mondi a parte e le differenze sono così grandi ed ovvie che nemmeno le menzionerei, se non fosse per il chiaro paradosso che generano. Il fascino dei giochi da tavolo è che si tratta di miniature, per definizione abbastanza piccole da essere messe su un tavolo, il che significa che li giochiamo con la nostra mente e non fisicamente con i nostri corpi. E qui sta il paradosso. I giochi a grandezza naturale sono strettamente limitati dalle dimensioni e dal campo d'azione dei nostri corpi e in definitiva da quanto distante possiamo vedere, mentre non ci sono tali limiti per i giochi da tavolo. Senza la minima difficoltà accettiamo che un tavoliere rappresenti un intero campo di battaglia, o tutta l'Europa, o l'intero universo, oppure invece qualche fantastica chimera, un labirinto in cui vagano affamati minotauri dai quali dobbiamo darcela a gambe – e dove “noi” naturalmente non siamo noi stessi, ma i nostri pezzi.

Perché c'è sempre nei giochi da tavolo questa curiosa dualità tra noi stessi e i nostri pezzi: siamo sia dentro che fuori del gioco; c'è un livello Lilliput quando sentiamo e quasi crediamo di essere dentro ed un livello Gulliver, quando dall'esterno e dall'alto maneggiamo i pezzi e li muoviamo qua e là.

Accingersi a giocare un gioco è in qualche modo come accingersi ad un bel pranzo. C'è lo stesso tipo di gioiosa anticipazione, a patto che i giocatori siano realmente affamati, cioè che abbiano un bruciante desiderio di vincere. Il desiderio di vincere è il combustibile che spinge avanti il gioco. Se un giocatore è indifferente o distratto e non si cura di vincere o perdere, la partita si affloscerà e diventerà noiosa, il che per un gioco è peggio della morte. La regola d'oro è: se non vuoi vincere, non giocare.

Giocare è un'attività volontaria. Perciò, per sopravvivere, un gioco deve essere amato – non c'è davvero altro criterio di giudizio. Ma cosa deve contenere per essere amato? Quali sono i requisiti minimi? Io direi tensione, sorpresa, un fluire liscio – oltre ad alcuni identificabili e se possibile inesauribili elementi di divertimento, come l'andare su e giù in *Scale e Serpenti*, che è ciò che lo farà vivere per sempre. Ma che dire dei giochi ad un più alto livello di profondità e complessità? Anch'essi devono essere amati per sopravvivere, e non tutti trovano profondità e complessità particolarmente amabili. Ma io posso pensare ad almeno un elemento che rende tutti questi giochi se non amabili, almeno molto attraenti, e cioè che più profondi e complessi sono, più i giocatori sono incoraggiati ad intervenire, a prendere decisioni che influenzano il loro corso. Al livello più alto, i giocatori potrebbero pensare, e giustamente credo io, che sono loro stessi a creare il gioco mentre si sta svolgendo.

C'è una famosa vignetta di due giocatori di scacchi così profondamente immersi nella loro partita da non accorgersi di una guerra che si svolge attorno a loro. Ciò che più mi piace di questa vignetta è che è solo leggermente esagerata. Se, al posto della guerra, la scena fosse stata un affollato caffè con conversazioni a voce alta ed un altoparlante a tutto volume lì vicino, avremmo trovato il loro assorbimento del tutto normale e loro, naturalmente, non avrebbero notato la differenza. Il fatto è che il fenomeno non è per nulla raro, e che il gioco sul tavolo poteva non essere gli scacchi. Oggi ci sono un discreto numero di giochi notevoli, inclu-

si alcuni per 4 o più giocatori, che richiedono una concentrazione così profonda da poter facilmente indurre in tale stato di “trance”. Lo sentiamo sopraggiungere mentre giochiamo. C’è un repentino cambio di stato d’animo. Una nuvola di silenzio scende sulla tavola: niente più scherzi, niente più cortesie, tutte le facce terribilmente serie. I nostri occhi inchiodati sul tavoliere. Ed improvvisamente è accaduto.

Improvvisamente siamo totalmente isolati. Potremmo ancora vagamente percepire alcuni rumori e movimenti attorno a noi, ma non li registriamo più. Non importa più nulla se non ciò che avviene o che sta per avvenire sul tavoliere. Siamo incantati, il che è probabilmente proprio ciò che sembriamo, come se toccati da una bacchetta magica.

Huizinga è stato il primo, credo, ad osservare e descrivere questo fenomeno nel primo capitolo del suo famoso libro. Egli lo chiama un’uscita dalla vita ordinaria. Nella versione inglese, che scrisse lui stesso, egli usa parole così appropriate come “seizure” (incanto) e “rapture” (estasi).

Ci sono, naturalmente, altre circostanze nella vita nelle quali proviamo momenti molto simili di estrema concentrazione e distacco da ciò che ci circonda. Quando, ad esempio, sentiamo un’improvvisa necessità di mettere qualcosa per iscritto, prima che abbia perso la sua freschezza, o ci sentiamo sul punto di risolvere un problema, o semplicemente quando siamo profondamente assorbiti nella lettura. Ma queste sono esperienze che viviamo da soli. Nei giochi da tavolo possiamo viverle assieme ad altri.

Insomma, ho spesso la sensazione che nell’intera civilizzazione non ci sia niente di più curioso ed intrigante che un gioco da tavolo. Ancora più notevole, è certo il fatto che giochi da tavolo siano apparsi indipendentemente molte volte nel corso della storia – come parte di culture fiorite separatamente ed indipendentemente, spesso lontane migliaia di miglia l’una dall’altra, o distanti secoli nel caso di culture sovrapposte.

Ci sono molte prove a questo riguardo. Probabilmente il caso più sbalorditivo, un po’ meno di 500 anni fa, fu la scoperta da parte di gruppi di avventurieri, delle due culture native americane, che fiorirono per secoli in completo isolamento. Come ben sappiamo, entrambe furono deliberatamente distrutte. Questi disastri sono accaduti molte volte nel corso dei secoli, ma nondimeno è ancora difficile pensarci senza uno spa-

simo di dolore. Ad ogni modo, è strano e particolarmente emozionante per noi che, tra quel poco che è sopravvissuto in entrambe le regioni, ci sia un certo numero di giochi da tavolo, alcuni dei quali sono in qualche forma giocati ancora oggi.

Per cui è difficile non concludere che in noi ci deve essere una predisposizione che inevitabilmente genera cultura, e con essa giochi da tavolo, quando le condizioni sono favorevoli ed in particolare quando almeno una parte della popolazione può godere di tempo libero. Ma se è vero che le culture possono svilupparsi separatamente e in differenti periodi, evidentemente questo potenziale doveva essere stato in noi fin dal principio, prima che il gruppo umano iniziale abbia cominciato a disperdersi; lo abbiamo portato con noi, senza rendercene conto, per molte migliaia di anni, finché finalmente gli capitò l'occasione, qui e là, di fiorire.

Ma un potenziale di che cosa e per quale scopo? Certamente non per quello che poi ne è effettivamente risultato. Non c'è preveggenza nella natura. E perciò non possiamo che porci delle domande. Perché del nostro passato remoto non sappiamo quasi niente e forse nemmeno quello.

Però, oggi possiamo almeno dire con una certa fiducia che più o meno centomila anni fa, cioè abbastanza recentemente in termini geologici, dopo una serie di false partenze, apparve finalmente questa debole creatura, nuda e indifesa, senza artigli, zanne o pelliccia, di aspetto assai misero in confronto ad un orso o ad una tigre, ma in possesso di qualche cosa di così nuovo e potente, che in un attimo geologico ha conquistato e popolato l'intero mondo, ne ha cambiato l'aspetto ed ora potrebbe anche distruggerlo.

Quel qualcosa era naturalmente il nostro enorme cervello. Non c'era mai stato niente di simile nei tre miliardi e mezzo di anni che, ci dicono, ci sono voluti alla vita per raggiungere il suo stato attuale. Mancavano ancora alcuni altri attributi per completarci, come il pollice opponibile e le speciali corde vocali che ci permettono di parlare; ma niente di paragonabile al nostro cervello, che ci ha dato, tra le altre cose, la coscienza e con essa la consapevolezza della nostra morte, il che ci ha reso umani.

Vorrei proporre un'ipotesi: che questo nostro surdimensionato cervello, per poter funzionare, abbia dovuto imporci un certo numero di pulsioni, una delle quali è molto evidente, ed è la necessità di fare ordine, o

forse, il che è più o meno la stessa cosa, il terrore del caos, portandoci a credere che facendo ordine potessimo tenerlo a bada, ma che rilassandoci, anche solo per un momento, il caos avrebbe di nuovo il sopravvento.

In ogni caso, il nostro quotidiano bisogno di fare ordine è sufficientemente visibile. È questa costante necessità che abbiamo di raddrizzare, di mettere le cose nel loro posto, di rassettare, di smistare, di catalogare. Siamo creature che fanno ordine, che ci piaccia o meno. Altre creature hanno altre caratteristiche, la nostra è di fare ordine. Il che, però, non è un peso; al contrario, fare ordine può essere stranamente soddisfacente, come anche i più disordinati tra di noi sanno bene, perché in quelle rare occasioni in cui mettiamo in ordine le nostre cose, dopo siamo sorpresi di quanto compiaciuti e sollevati ci sentiamo.

Ma questo fare ordine materiale è solo un effetto collaterale. La cosa veramente meravigliosa è che questo stesso bisogno ci consente di ragionare, di pensare in modo ordinato, una cosa dopo l'altra, e con ciò giungere alle soluzioni di problemi che ci capita di dover affrontare, banali o profondi, ma anche di compiti mentali che ci siamo deliberatamente dati per il nostro divertimento; il processo è lo stesso. In verità il cervello ha anche altri modi di risolvere problemi, dei quali però siamo completamente inconsci. Senza preavviso ci possiamo trovare improvvisamente serviti di una soluzione bell'e pronta, senza sapere come sia accaduto. Un lampo di intuito. Mentre invece siamo perfettamente consci di quello che succede quando ragioniamo. I bambini spesso fanno dei ragionamenti ad alta voce, contandone i passi sulle dita. Noi abbiamo questa facilità di concentrare la nostra attenzione: scegliamo un argomento che ci interessa, ne rimuoviamo ciò che non è essenziale, poi ri assembliamo ciò che rimane in un modello o sequenza che è nuovo e che significa qualcosa.

Ho una visione ricorrente... di qualcosa che mi è stato detto, o che ho letto da qualche parte, o forse solo sognato, ma in ogni caso molto tempo fa: un bambino sulla spiaggia, appena capace di camminare, sta prendendo in mano dei sassolini e con grande concentrazione li sta allineando in una riga. Questo è tutto, fine della visione. Davvero non c'è altro.

Penso che ciò che mi affascina tanto sia che il bambino sta dimostrando di essere umano. Ciò che sta facendo prima di tutto è intenzionale. È

gioco, ma chiaramente significativo, il che forse si può sempre dire di un gioco. Ed è razionale, e quindi ordinato. In qualche modo sento che è l'inizio di tutto ciò che è veramente umano, e così dunque, in ultima analisi, dei più alti complimenti umani e specialmente di quelli che ritengo più preziosi, perché non hanno scopo al di fuori di sé stessi, sono essi stessi il loro scopo: poesia, arte, musica, raccontare storie, matematica pura, scienza pura, filosofia ... Tutti sono lussi dello spirito. I lussi sono le cose che ci diletano, che bramiamo di possedere, ma di cui possiamo benissimo fare a meno. Non sono concreti. Non ce n'è bisogno per la nostra sopravvivenza.

E i giochi da tavolo? Anche i giochi da tavolo sono dei lussi, naturalmente, sebbene minori e marginali; ma nel senso della non-utilità sono forse i più puri. Ma appartengono ad un diverso ordine di cose. Sono effimeri. Alla fine di un gioco non c'è niente di tangibile, come un poema o un teorema. Alla fine di un gioco non c'è niente. A meno che la partita non sia trascritta, naturalmente, nel qual caso, viceversa, diventa un documento. Ci sono intere librerie riempite con nient'altro che libri di scacchi. Migliaia e migliaia di brillanti partite di scacchi, ma ora senza vita e seppellite nei libri. Non possono essere significativamente comparate a partite di scacchi in corso, che sono vive e si stanno svolgendo da qualche parte proprio in questo momento.

La categoria più vicina ai giochi è forse il raccontare storie. Anche le storie sono ordinate riproduzioni della vita. Eventi attentamente selezionati e organizzati in sequenza, in modo molto simile ai sassolini del bambino sulla spiaggia. C'è lo svolgimento di una storia, o in una narrazione più complessa ci possono essere intrecciati gli svolgimenti di più storie. Scenari artificiali in cui si fanno accadere le cose. Ma ci sono due elementi fondamentali che mantengono i giochi completamente separati dalle storie, o da qualunque altra nostra esperienza.

Uno è *l'incertezza*. Noi non dobbiamo sapere cosa sta per accadere. Questa è l'essenza del nostro godimento in un gioco – come anche nella vita reale, da cui è direttamente e volontariamente preso. L'incertezza è la chiave di ciò che rende il gioco non ripetibile, mai due volte lo stesso. È anche ciò che noi indichiamo con il termine *suspense*: significa temere qualcosa di imminente, senza sapere cosa. Naturalmente una tremenda

suspense può essere goduta anche in una storia, ma solo una volta. Solo la prima volta. Ed anche quella prima volta, quando piangiamo senza vergogna guardando un film, o stiamo svegli tutta la notte, incapaci di mettere giù un libro, qualche nascosta parte di noi sa molto bene che ciò che ci avvince in questo modo non sta accadendo adesso, che il film è stato fatto lo scorso anno e che il libro è stato scritto cento anni fa. Mentre quando ci apprestiamo a fare una partita, il gioco è ancora nel futuro, non ha ancora iniziato ad esistere. Ancora, la seconda volta che leggiamo un racconto possiamo goderlo molto più della prima, e questo quasi certamente, se si tratta di una buona storia, ma niente al mondo potrà impedirvi di sapere come quella storia finirà. Mentre un gioco, come la vita reale, nessuno sa come finirà.

E l'altro elemento è la *giustizia*. In un gioco deve esserci giustizia, altrimenti non ha senso, non è un gioco. Chi penserebbe di partecipare ad un gioco che non ritiene equo? Ma nella vita reale non abbiamo questa scelta. In noi c'è un profondo senso della giustizia, che penso sia innato. I bambini dimostrano presto di possederlo: la prima volta che dicono che qualcosa non vale, quello è anche il momento in cui diventano consapevoli dell'ingiustizia, delle umilianti ineguaglianze della vita, e che questa storia che siamo tutti stati creati uguali è veramente uno scherzo atroce. Disuguaglianze sociali, ma anche disuguaglianze nel nostro aspetto, nelle nostre capacità, nei nostri talenti naturali.

Impariamo ad adattarci. Ci viene detto di fare del nostro meglio e noi lo facciamo. Ma mai cessiamo di bramare giustizia. Io sono convinto che questo è ciò che ci attrae così potentemente verso i giochi, che ce li rende così necessari e ce li fa amare tanto. Noi sappiamo, sebbene non sia mai detto, che i giochi sono il solo "luogo" nella vita dove la giustizia è certa, perché sono il solo luogo dove la giustizia è necessaria. Un'esigenza, a proposito, che è anche chiaramente riflessa nei tavolieri dei nostri giochi, nella loro quasi maniacale regolarità. Che siano opere d'arte o solamente graffi su una pietra, sembrano gridare la loro equità. Ed è ciò che li rende riconoscibili.

Un archeologo scopre un artefatto e immediatamente sente che deve trattarsi del tavoliere di un gioco sconosciuto. "È un gioco" dice ai suoi

assistenti. Ma naturalmente non lo è, per nostra sfortuna. Ciò che ha scavato sono le vestigia di un gioco, prova che una volta c'era un gioco, ma il gioco stesso se n'è andato, dal momento che se ne sono andate le regole e quasi certamente non saranno mai trovate – perché non sono mai state scritte. La gente che giocava quel gioco conosceva le regole, e dunque perché avrebbe dovuto trascriverle?

Ma fortunatamente in alcuni casi la linea di trasmissione orale non è stata interrotta e abbiamo infatti un discreto numero di discendenti dei giochi antichi, sebbene, con la sola eccezione del *Go*, per quanto io sappia, tutti i giochi originali sono da lungo tempo scomparsi. Un fatto curioso su questi giochi è che quasi tutti sono o giochi di guerra o, giochi di caccia, in cui il nostro principale piacere deriva o dall'inseguire o dallo sfuggire i pezzi degli altri giocatori. Ma coloro che crearono quei giochi originali, dovevano appartenere a una privilegiata classe di guerrieri, che non era costretta a lavorare e perciò aveva tempo di giocare, e poiché nella vita ciò che più loro piaceva era fare la guerra e cacciare animali, o occasionalmente uomini, non sorprende che quelli fossero i piaceri che cercavano di riprodurre per il loro diletto.

Ma i giochi di guerra e i giochi di caccia sono così profondamente differenti che dobbiamo davvero pensare che siano specie diverse, o addirittura generi diversi, con poco in comune a parte il fatto di essere giochi di tavoliere. I giochi di guerra sono sempre giochi di strategia per due persone. I giochi di caccia hanno sempre bisogno di un motore, un generatore casuale di qualche tipo, dadi o conchiglie o altro, senza il quale non possono andare avanti.

In alcuni dei più vecchi ed interessanti giochi di caccia i giocatori hanno diversi pezzi, il che significa che dopo ogni tiro hanno una scelta e possono prendere una decisione. Ma più affascinanti per me, dal punto di vista del “fattore piacere”, che come avrete notato è ciò che più mi interessa, sono i giochi di pura fortuna, in cui abbiamo un solo pezzo – col quale ci possiamo completamente identificare, ma sul quale non abbiamo potere né qualsiasi forma di controllo. Siamo completamente indifesi, il che è precisamente ciò che credo ci piaccia di più. Non abbiamo responsabilità. Tutto ciò che possiamo fare è guardare ansiosamente e gridare quando un pezzo nemico ci sta tallonando e si fa più vicino.

Abbiamo bisogno di un tre per raggiungere la sicurezza: “Dammi un tre! – imploriamo a voce alta – Per favore, dammi un tre!” Ma ci viene un uno e dunque imprecazioni e pugni sulla tavola.

L'esatto opposto di ciò che avviene in un classico gioco di guerra. Qui non ci sono aggeggi che fanno andare avanti il gioco. Ciò che lo muove sono le menti dei giocatori, che sono silenziosi, composti, gli occhi fissi sul tavoliere. A cosa stanno pensando? Per lo più, io credo, ognuno sta chiedendo a se stesso che cosa stia macchinando l'altro. Il che è l'essenza di un gioco di pura strategia: noi giochiamo in funzione dell'altro giocatore, di quello che pensiamo passi per la sua mente. Il risultato è un monologo interiore da entrambi i lati del tavoliere e spiega, incidentalmente, perché questi giochi possono solo essere per due giocatori. “Se faccio questo, lui fa quello, dopo io prendo, lui prende, io prendo...ma che succede se lui non lo fa? Meglio pensarci di nuovo... ecc...”.

Molto diverso in un gioco di strategia è anche il nostro atteggiamento verso i pezzi. Noi non ci identifichiamo con essi, ma in qualche modo soffiato vita in loro, o almeno alcuni di noi lo fanno, specialmente in giochi come gli scacchi in cui i pezzi hanno poteri diversi. Un alfiere sul tavolo non è niente. Un pezzo di legno. Ma messo su una scacchiera, immediatamente sembra riempirsi del desiderio di muoversi, di andarsene nella sua pazza strada obliqua. Ma gli alfieri sono relativamente recenti negli scacchi. Invece in tutte le forme classiche di scacchi c'è sempre una linea di soldati a piedi davanti ai pezzi nobili nel retro: umili pedoni che siamo sempre pronti a mandare avanti perché siano scambiati o sacrificati per un vantaggio minimo; sebbene sappiamo che ognuno di loro ha in sé il potere di essere un giorno promosso e diventare un pezzo maggiore, una metamorfosi che negli scacchi occidentali può essere particolarmente devastante. Possiamo quasi vedere i nostri modesti pedoni crescere e gonfiarsi di importanza quando minacciano la promozione. Un pedone avanzato che si avvicina all'ottava riga sembra Genghis Khan. Ma il più vicino alla vita di tutti i pezzi degli scacchi è naturalmente il cavallo. Da bambino avevo una vera passione per questo pezzo, che ho sempre chiamato cavallo, poiché è ciò cui assomiglia. Dovunque vedevo una superficie di caselle in una parete o in un pavimento, immaginavo immediatamente una mossa del cavallo. Mi piaceva la sua trasgressività,

il suo non rimanere nei ranghi e il suo atterrare sempre in una casella dell'altro colore. Simpatizzavo anche con la reputazione che aveva di non essere un pezzo molto forte. Sebbene, come tutti sappiamo, in buone mani anche un cavallo può seminare terrore, specie se saldamente piazzato al centro. Nimzovich ha detto che un cavallo protetto nel centro è come una spina nella gola dell'avversario.

Ma non si può parlare di giochi antichi senza perlomeno menzionare i giochi di mancala, una moltitudine di giochi strettamente apparentati, che sono praticati da milioni di persone in Africa e altrove, ma sono quasi completamente sconosciuti in occidente. È un po' imbarazzante per me trattare di questo argomento, sapendo che alcuni di voi sono autorità nel campo. Comunque vorrei usare questa opportunità unica per fare due brevi commenti su questi giochi, da un punto di vista che non è quello usuale, e che voi quindi potreste trovare interessante – o almeno così spero. Niente è stato detto più spesso sui giochi di mancala se non che sono giochi di puro calcolo. E lo sono, naturalmente. Presi singolarmente i calcoli non sono difficili, giacché coinvolgono solo piccoli numeri interi e il processo è fatto principalmente di conteggi. Ciò che rende le cose difficili è che i numeri cambiano ad ogni mossa, cambiamenti che devono essere seguiti attentamente e ricordati, il che alla lunga può essere abbastanza logorante e non particolarmente divertente, specie per quelli che non sono portati per questo genere di cose. In occidente non pensiamo che l'aritmetica sia molto divertente. I tentativi di introdurre giochi basati sull'aritmetica sono sempre falliti miseramente. I bambini li odiano e rifiutano di giocarli.

Dunque il mio primo commento riguarda il fatto che intere popolazioni amano questi giochi "di puro calcolo". Questo significa che ci devono essere in tutti loro alcune particolari attrattive e accattivanti caratteristiche, in nessun modo correlate con gli sforzi mentali che i giochi richiedono, qualcosa che sia puro divertimento. E questo, io suggerisco, è la gestualità unica del *Mancala*: raccogliere tutti i semi da una delle buche e seminarli a uno a uno in buche adiacenti attorno al tavoliere. Un gesto davvero piacevole, e anche molto elegante, e che ciascuno può godere indipendentemente dal suo livello di gioco, dai maghi dei calcoli fino ai

bambini più piccoli che potrebbero anche non sapere che cosa stanno facendo, ma hanno già scoperto che è divertente. E infatti è irresistibile, trovo. E poiché è presente in tutte le varianti del *mancala*, senza eccezioni, il gesto stesso deve essere molto antico, tanto da andare indietro nel tempo, forse, alle origini del gioco, due o tremila anni fa.

Il secondo commento che voglio fare è sui giochi di mancala a giro multiplo, in particolare quelli complessi, che sono numerosi. Nei giochi a giro multiplo l'ultimo seme non conclude la mossa se non sotto certe condizioni, per esempio se finisce in una buca vuota, o in una buca che contiene un particolare numero di semi, altrimenti la mossa continua: tutti i semi nell'ultima buca vengono di nuovo raccolti e di nuovo seminati, un processo che può essere ripetuto svariate volte. Queste lunghe mosse sono divertenti da effettuare, ma paurosamente difficili da calcolare in anticipo. E dunque la domanda è: sarebbe possibile, e sarebbe sensato e godibile, giocare questi giochi, osservando le intricate regole, ma senza l'onere del calcolo? A mio parere, sì. E la ragione è che in tutti i giochi di mancala, dal momento che viene scelta la buca di partenza e tutti i suoi semi sono stati raccolti, il resto della mossa è inesorabilmente determinato, e ciò indipendentemente dal fatto se la mossa sia razionale o il frutto di un'intuizione. Dopo di ciò si tratta solo di guardare la mossa fare il suo corso, il che è in ogni caso interessante, come se seguissero la discesa di una pallina in un flipper, rimbalzando di anello in anello fino a che non finisce nel buco al quale era destinata. Il mio sospetto è che i più complessi giochi di mancala il più delle volte siano giocati in questo modo, vale a dire, intuitivamente.

Incidentalmente, per ritornare al gesto, due anni fa ho visto i maestri di *Wari* da Antigua giocare alle Mind Sports Olympiad a Londra, e sono stato compiaciuto di notare che anche questi grandi giocatori, non solo godevano del gesto del *Mancala*, ma chiaramente godevano di mostrare quanto scorrevolmente, rapidamente e accuratamente potevano effettuarlo.

Ma il piacere di un particolare gesto si può anche avere in molti altri giochi, sebbene forse non così intensamente. Il solo far scivolare un pezzo per tutta la lunghezza del tavoliere, per esempio, può essere piacevole. O fare prese nella *Dama* scavalcando pezzi avversari, particolarmente lunghe prese multiple sui tavolieri 10x10. O sistemare propriamente le pie-

tre del *Go*, tenendole tra l'indice e il medio e poi battendole di netto sul tavoliere con un bel "click". O semplicemente i vari gesti fra i quali possiamo scegliere per lanciare i dadi.

"Il dado è tratto", disse l'amato condottiero mentre si accingeva ad attraversare quel fiume, in realtà solo un ruscello, cambiando con ciò il corso della storia. Ma nel suo linguaggio disse veramente "Il dado è gettato", che deve voler dire, se non altro, che al tempo dei romani i dadi venivano lanciati con una certa violenza. Ma niente in confronto a quando giochiamo a *Craps* in America e addirittura scagliamo i dadi contro una parete. Il che spiega perché i dadi americani hanno spigoli e angoli acuti così da non rotolare troppo dopo aver colpito la parete. Mentre i dadi europei hanno vertici e angoli arrotondati, il che permette loro di rotolare o di essere versati da un bussolotto.

Affascinanti piccoli oggetti. I nostri simboli dell'imprevedibile. Quando vedo dei dadi su un tavolo, trovo difficile non prenderli in mano e lanciali almeno una volta, e poi essere interessato al risultato. Undici. Ma perché undici? Non avrebbe potuto essere qualche altro numero? E se no, a che punto è diventato un 11 – quando i dadi erano ancora nell'aria? O quando erano atterrati, ma non si erano ancora fermati? O è stato prima del lancio, quando erano ancora nella mia mano? O molto prima di questo, molto, molto prima, indietro fino all'inizio del tempo? Mi domando quanti filosofi, nel corso della storia, abbiano adoperato i dadi per illustrare queste antiche e moleste domande.

Mi segnalano che devo concludere. Ma prima di farlo, solo ancora una parola sui dadi e quelle moleste domande. Qualcosa che la maggior parte di voi potrebbe non sapere, ed è come tirano i dadi i giocatori d'azzardo giapponesi. Il nostro modo, quando giochiamo d'azzardo, è di prima piazzare le nostre scommesse e poi di tirare i dadi – ma non si fa così in Giappone. In Giappone i dadi sono agitati in un bussolotto, che viene poi velocemente rovesciato sulla tavola, in modo da intrappolare i dadi sotto il bussolotto. Solo allora si fanno le scommesse. Ma la mia domanda è questa: è ancora nel futuro il risultato nascosto sotto il bussolotto?

E ora, invece di una conclusione, che dopo un discorso così sconnesso

avrebbe poco senso, vorrei finire con una proposta: quando diciamo giochi di tavoliere si dia alla parola tavoliere il suo antico significato di tavolo; perciò i giochi di tavoliere sarebbero tutti i giochi che sono giocati su un tavolo. Perché mi sembra un po' strano ed arbitrario escludere giochi come *Domino*, *Mah-Jong* e altri giochi di tessere, solo perché sono giocati direttamente su un tavolo. E poi i giochi di carte, naturalmente. Non c'è mai stato un sistema di gioco più ingegnoso, efficiente, economico e versatile di un mazzo di carte. Trovo esilarante sapere, quando metto in tasca un normale mazzo di carte da gioco, che mi sto portando appresso cinquanta o più dei migliori giochi mai inventati. In ogni caso, la mia proposta renderebbe molto più semplice definire cos'è un gioco di tavoliere: è un gioco che si gioca seduti attorno ad una tavola o, in altre culture, attorno ad un altro spazio, un tatami, un tappeto o altro.

Questa chiara definizione sarebbe pratica, e utile, penso, specialmente in considerazione dell'odierna straordinaria proliferazione di giochi che sono giocati di fronte a uno schermo. Più e più di questi giochi sono di alta qualità e sono evidentemente affascinanti, specialmente per i giovani, tanto che ci sono coloro che temono che presto elimineranno tutti gli altri giochi e avranno l'intero campo per sé. Ma devo dire che non ho queste paure. Non credo neanche un po' che i giochi di tavoliere siano in pericolo, certamente non i migliori. Ma il mio atteggiamento ha poco a che fare con la qualità. Semplicemente credo che fino a quando ci saranno tavoli e gente a cui piace la convivialità del sedersi attorno, ci saranno giochi da giocare su quei tavoli.