

Marino Solfanelli Editore S.r.l.

HOMO LUDENS

Collana di giochi

Periodico di informazione libraria n. 3 — Ottobre 1987

Spedizione in abbonamento postale

Vendita per corrispondenza

HOMO LUDENS

Collana di giochi intelligenti

Da alcuni anni anche in Italia si vanno intensificando i momenti di riflessione culturale sul Gioco, va aumentando l'attenzione che i *media* dedicano al Gioco e persino il mondo della scuola si è fatto più permeabile alle tematiche ludiche. C'è da essere moderatamente ottimisti; in un angolino sta cominciando a cedere quell'etichetta di banalità, di futilità, di sciocco passatempo per chi non ha niente altro di meglio da fare, che purtroppo viene ancora molto spesso appiccicata non appena si parla di Gioco.

Ecco quindi questa nuova collana di libri sui giochi che non a caso si chiama *Homo Ludens*, proprio come il "sacro testo" del pensatore olandese Johan Huizinga (prefatto in Italia con un saggio introduttivo di Umberto Eco, Einaudi, Torino 1982) che considera il Gioco come la manifestazione vera della cultura.

Il Gioco dunque come cosa "seria", ma non dimentichiamo che il Gioco è soprattutto piacere, divertimento. Ha ragione Alex Randolph quando dice che "il Gioco, al pari dell'Arte e della Musica, è un bisogno primordiale, una delle fondamentali attività umane, inutile e al tempo stesso necessaria, preziosa, almeno perché consente di riparare in universi armonici separati dal mondo reale", ma il Gioco è anche uno specchio della realtà e, legato alle civiltà che lo generano, in qualche modo ne riflette il pensiero.

Giampaolo Dossena dice: "Ci sono gli enologi astemi, ci sono le sessuologhe frigide e ci sono quelli che si interessano ai Giochi senza giocare."

La collana *Homo Ludens* è dedicata invece a chi gioca per davvero, per aiutarlo ad approfondire certe tematiche, per suggerirgliene di non ancora esplorate.

Homo Ludens non tratterà però in modo diretto né di Scacchi né di Bridge: sono certo due fra i migliori giochi in assoluto, ma hanno già raggiunto il pieno successo, sono praticati massicciamente, sono apprezzati, sono argomento di migliaia di libri e pubblicazioni che li analizzano sotto ogni particolare punto di vista, sono in definitiva già considerati da tutti seri, importanti e divertenti.

Homo Ludens tenterà invece una ricognizione nel

vasto e poco conosciuto universo ludico che va dai giochi matematici a quelli di parole, dai giochi da tavolo a quelli verbali, dai giochi strategici a quelli d'azzardo, dai giochi enigmistici a quelli elettronici e così via, di galassia in galassia; senza una rotta precisa (solo in questi anni sta iniziando un serio dibattito scientifico su una possibile tassonomia dei giochi) ma con un criterio ispiratore e soprattutto con la passione di chi ha la fortuna di operare professionalmente nel settore che rappresenta anche la sua vera specifica area di interesse.

Iniziamo con questo libro sull'Othello, un gioco da tavolo, di strategia, per due persone; un gioco che non ha conosciuto effimeri boom di vendita, che non è il fenomeno di un'annata sostenuto da una massiccia campagna pubblicitaria; un gioco che si sta diffondendo con discrezione, che con calma vede aumentare e consolidarsi il numero degli appassionati e che, a nostro avviso, è destinato a crescere ancora.

A breve scadenza saranno in libreria anche il secondo e il terzo volume della collana, due nuove proposte, diverse fra loro, che insieme a questo Othello possono far intuire le regioni che *Homo Ludens* va esplorando:

— Sebastiano Izzo, *Trenta giochi di tavolo*

— Dario De Toffoli e Francesco Valente, *Mind-Trainer ovvero come tenere in forma la mente giocando*.

Il libro di Izzo è un viaggio fra molti interessanti giochi da tavolo poco o punto conosciuti in Italia, quello di De Toffoli e Valente una raccolta di giochi matematici (logici e numerici) di vario tipo e di varia difficoltà che si propone come un attrezzo ginnico da usare per allenare il cervello, spesso trascurato in favore del resto del corpo.

Per concludere un'ultima nota: *Homo Ludens* inizia con un autore straniero, ma si tratta di un caso, non di un'abitudine. Anche se in alcuni paesi (ad esempio Germania, Francia, Gran Bretagna e USA) esiste una fiorentissima letteratura ludica mai tradotta in italiano, *Homo Ludens* preferirà prevalentemente autori italiani, perché riteniamo sia giusto dare spazio a chi sta lavorando perché anche da noi il Gioco venga considerato con la dignità che merita.

Dario De Toffoli

François Pingaud

OTHELLO-REVERSI

Traduzione di Sebastiano Izzo

Presentazione di Dario De Toffoli

Pagg. 160 - £. 10.000

Anche se ufficialmente Othello nasce in Giappone nel 1970, in realtà il gioco già esisteva fin dal secolo precedente col nome di *Reversi*, e Goro Hasegawa (l'inventore-riscopritore) si limitò ad apporre qualche modifica all'originale. Reversi fu inventato da Waterman ed edito nel 1888 da Jacques & Son; si tratta di un dato storico, come storico è il fatto che la casa editrice tedesca Ravensburger ha in catalogo Reversi dal 1907.

Qualche dubbio invece sussiste sull'originalità dell'idea di Waterman, sia perché John W. Mallet, ne contendeva fieramente la paternità, sia perché c'è chi sostiene che Othello o Reversi o comunque qualcosa di molto simile, venisse giocato in Europa già prima del 1600; si sarebbe chiamato proprio Reversi ovvero Ribaltone, e forse veniva giocato con delle carte al posto delle pedine bicolori.

Nei pochi libri di storia dei giochi che esistono, Othello (e/o Reversi) viene riportato fra le varianti della Dama; noi crediamo invece che la sostanza del meccanismo di gioco sia diversa. Come la Dama, Othello è un gioco strategico, per due persone, da tavolo, di tavoliere e astratto, ma a questo punto dell'ipotetico "albero" classificatorio le analogie cessano e i destini si separano.

Dama è un gioco di movimento (non però di percorso, come il Backgammon), Othello è un gioco di posizionamento, come il Go, come il Kiss. Vi sono anche giochi misti (posizionamento, movimento) come ad esempio il celebre Filetto (o Tria o Tavola a Mulino). E si tratta davvero di una caratteristica peculiare: le pedine una volta posizionate non si muovono, mantengono fissa la loro posizione sul tavoliere; possono solo essere rovesciate e mostrarsi con la faccia dell'altro colore.

"Il fascino sottile del Reversi," dice Giampaolo Dosena nel suo *Giochi da Tavolo*, "sta nel principio del ribaltamento: l'avversario mangiato non è un soldato ucciso il cui cadavere viene rimosso dal campo di battaglia, bensì è un prigioniero immediatamente arruolato sotto la nuova bandiera."

È stato scelto un libro sull'Othello, e specificatamente questo *Othello-Reversi* di François Pingaud, per inaugurare la collana *Homo Lundens* per una articolata serie di motivi:

— Othello è un gioco ricco di grandi qualità, ben collaudato e destinato a diventare, senza troppa boria un piccolo classico;

— il 1987 è un anno particolare per l'Othello in Italia, un anno pieno di stimolanti attività che culmina in novembre con il Campionato Mondiale individuale e a squadre di Milano. Questa vitalità merita di essere seguita con attenzione;

— Othello è un gioco molto facile da imparare; in pochi minuti chiunque può essere messo in grado di giocare una partita. Ciò è decisamente positivo per la collana: un approccio "morbido" può indurre molti lettori, che per la prima volta si avvicinano al mondo dei giochi "di riflessione", a convincersi che questa categoria di divertimenti non è riservata a pochi strani personaggi genialoidi, ma è alla portata di tutti, a patto che siano disposti a profondervi un minimo di serietà e impegno;

— Othello è anche un gioco che può dare soddisfazione tanto ai principianti che si cimentano per le prime volte con le pedine bicolori, quanto ai campioni che hanno modo di applicare tattiche e strategie di ogni tipo.

Tutto ciò comunque riguarda il gioco in sé e non varrebbe nulla se non ci fosse un buon testo sull'argomento; e questo libro di Pingaud è un buon testo, anzi, a mio avviso, molto buono. *Othello-Reversi* fu edito per la prima volta in francese nel 1983 nella prestigiosa collana *Jeux & Stratégie*, vale a dire la più bella rivista di giochi del mondo.

Questa di per sé è una garanzia sufficiente e infatti tecnicamente il libro non è secondo a nessuno. Certo in futuro, come già si legge nell'introduzione originale, potranno esservi dei gradualmente perfezionamenti alla teoria del gioco; ciò è altamente auspicabile e anzi io spero che la pubblicazione in Italia di questo libro, oltre a contribuire alla diffusione dell'Othello, possa essere anche di stimolo per lo sviluppo di nuovi studi su questo gioco "quasi classico" che dopo un secolo di vita ancora non ha raggiunto la piena e rigogliosa maturità.

Dario De Toffoli