

INTERPRETARE IL SIGNIFICATO DI UN GIOCO

Play – Modena 26 marzo 2011

Intervento di Dario De Toffoli

Quando Ivan Mosca mi ha gentilmente invitato a partecipare a questo workshop, in un primo momento avevo pensato di partire di nuovo da Alex Randolph.

Il gioco come sistema autonomo dove regna la giustizia e dove possiamo entrare e uscire quando vogliamo. I “brevi cosmi privati” direbbe forse Ivan. Il gioco senza il minimo scopo pratico, necessario a migliorare la qualità della nostra vita, ma fine a se stesso, come ad esempio la poesia, l'arte o la musica. Ma ne abbiamo già parlato lo scorso anno e in questo caso, “repetita non iuvant”.

Allora ho pensato di dibattere del dualismo meccanismo-ambientazione, spezzando una lancia a favore del primo, almeno nei giochi di cui mi occupo io e con le dovute eccezioni. Tanti gli esempi interessanti che si potrebbero fare... ma anche questo argomento mi è sembrato un po' troppo teorico.

Alla fine ho deciso di raccontarvi una storia, una storia importante, vera e forse non abbastanza conosciuta, almeno in Italia. Una storia emblematica sul significato del gioco, che ci fa capire che il significato è un concetto soggettivo e non oggettivo, dipende da chi sta “usando” il gioco.

Cominciamo in America, nella seconda metà dell'Ottocento. L'economista Henry George riflette sul paradosso dello sviluppo americano: grandi progressi che portano nel contempo grande povertà. Come soluzione propugna un sistema di tassazione della proprietà fondiaria. Ha moltissimi seguaci, soprattutto nella classe media progressista. Tra questi il sig. Magie, un piccolo editore di giornale, che inculca questi ideali in sua figlia Elizabeth.

Lizzie Magie ha una mente brillante e inventiva, crea per esempio il ritorno automatico del carrello delle macchine da scrivere. Per divulgare le idee di George, realizza un gioco educativo che le rappresenta, il *Landlord's Game*, e ne ottiene la registrazione il 5 gennaio 1904. È il primo gioco in assoluto brevettato in America.



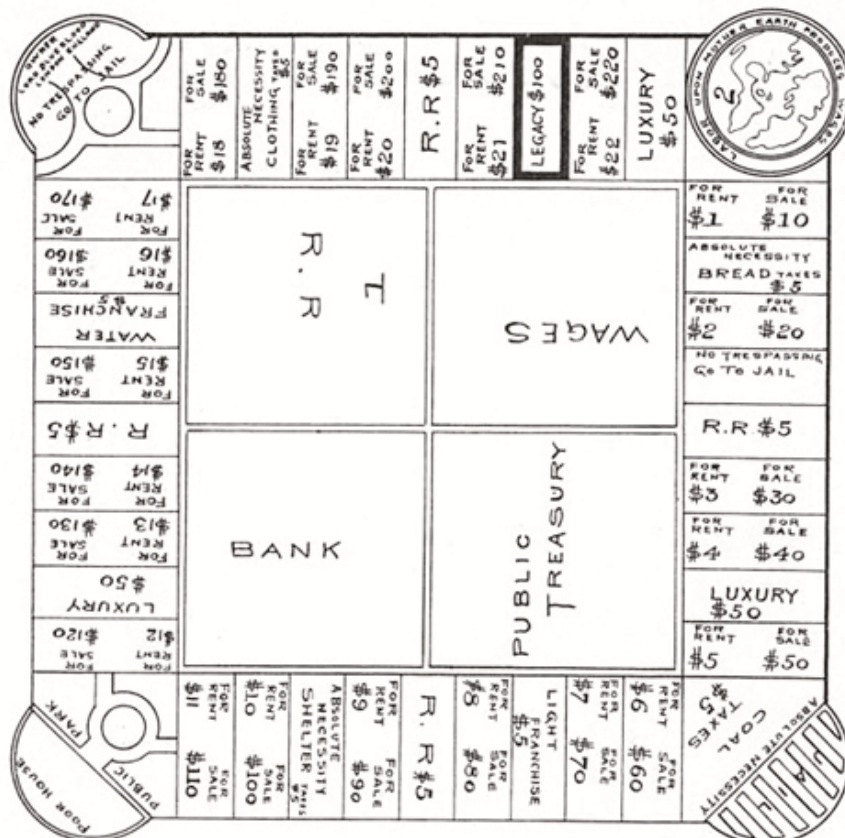
Lizzie magie

Il gioco è lungo e complesso; si tratta di un percorso continuo, 4 lati con caselle identificate in modo univoco. Poi ci sono 4 grandi caselle d'angolo:

- Mother earth (si incassa al termine di ogni giro)
- Jail
- Public park
- Go to jail

Avete già capito tutto!

Comunque questa primissima versione non è stata pubblicata e ha iniziato a diffondersi perché nella cerchia di Lizzie ogni interessato se ne costruiva una copia personale.



Il Landlord's Game brevettato nel 1904

Intanto nel Delaware viene fondata la comunità sperimentale di Arden, ispirata alle idee di George. Ad Arden si gioca il Landlord's Game e tra i giocatori c'è Scott Nearing, un giovane professore progressista alla scuola di Finanza dell'Università di Pennsylvania. Nearing usa il gioco per mostrare ai suoi allievi il diabolico meccanismo dell'aumento degli affitti e chiama il suo gioco *AntiLandlord's Game*. Ma i suoi studenti preferiscono i nomignoli di *Business* o di *Monopoly* (!!!), perché il gioco enfatizza l'acquisizione di gruppi di proprietà. Infatti la nuova versione che la Magie ha proposto ad Arden raggruppa le proprietà in lotti, i cui affitti aumentano con lo sviluppo.

Nel 1906 c'è un primo tentativo di pubblicazione, da parte della Economic Game Company (con Lizzie principale azionista), ma senza successo. Il fatto è che negli intenti di Lizzie il gioco deve educare un vasto pubblico, ma nella realtà, anche per la sua complessità, attrae solamente studiosi di economia e devoti delle teorie di georgiste.

C'è anche dell'ironia: per vincere bisogna comunque diventare il padrone di casa di maggior successo.

Facciamo un salto indietro. Siamo nel 1883 e George Parker è un ragazzo di 16 anni. Chiede l'aiuto dei due fratelli maggiori e fonda la Parker Brothers, entrando di prepotenza nel mercato dei giochi.

I suoi concetti guida sono fare prodotti di qualità e divertenti che abbiano regole semplici e accessibili. In breve diventa il maggior editore americano di giochi.



George Parker



La Parker Brothers nel 1910 (Salem - Massachusetts)

Naturalmente le due storie, quella di Lizzie e quella di Parker, si incrociano.

Nel 1909 infatti Lizzie propone alla Parker il suo Landlord's Game, ma George Parker lo rifiuta, perché è troppo complesso, è troppo lungo e soprattutto perché sa che il pubblico non vuole un gioco per farsi impartire una lezione (e per di più Lizzie si rifiuta di “banalizzarlo”).

Evidentemente i due significati che Lizzie e George danno al gioco sono assai diversi!

Nel 1913 il Landlord's game viene edito in Scozia dalla Newbie Game Company col nome di *Brer Fox and Brer Rabbit* (dai personaggi di un racconto di Joel Chandler Harris), ma anche questa volta il successo non arriva e il gioco viene presto dimenticato.

Ma il Landlord's Game continua comunque a sopravvivere con le copie fatte a mano dagli appassionati e alcune di queste copie continuano a venire usate come sussidi didattici da professori riformisti. Tra questi Guy Tugwell alla Columbia University di New York, personaggio prima noto per i suoi orientamenti filo-sovietici (celebre un suo dibattito pubblico con Bertrand Russell), poi

una delle menti dietro il New Deal di Roosevelt. Tugwell però probabilmente non sapeva chi fosse l'autore del gioco.

Intanto Lizzie nel 1923 ci riprova con George Parker. Gli propone una nuova versione del suo Landlord's Game e Parker rifiuta di nuovo, per gli stessi motivi per cui aveva rifiutato in precedenza, ma le consiglia di rinnovare il brevetto, che nel frattempo era scaduto. E così Lizzie ottiene un nuovo brevetto nel 1924.

Sono i “ruggenti” anni Venti e in America impazzano, una dopo l'altra, le mode dei nuovi giochi: prima l'esotico Mah Jongg, poi il Contract Bridge messo a punto da Harold Vanderbilt e infine il Backgammon, con la benemerita invenzione del cubo del raddoppio.

Verso la fine del decennio anche Roy Striker, uno studente di Tugwell a sua volta divenuto docente, usa il Landlord's Game come strumento didattico. Ne fa varie copie, con tanto di regole scritte e pezzetti di legno colorato per le case.

Compare anche una nuova regola: l'asta immediata ogni volta che un segnalino raggiunge una proprietà non ancora assegnata. Questa regola rende il gioco più strategico, troppo strategico... e infatti più tardi fu abolita, ma a ben pensarci – se mai oggi decidessimo di fare una partita - potrebbe rendere il gioco più accettabile, meno noioso e frustrante, bisognerebbe provare.

Tra i giocatori di Striker fa capolino l'idea della pubblicazione e vengono proposti i nomi di *Finance*, *Business* e *Monopoly*.

Si arriva al 1932 ed è Dan Layman che, per arrotondare il suo modesto reddito durante la grande depressione, stampa alcune copie del gioco e lo mette in vendita col nome di *Finance*. Pur essendo la prima vera versione del gioco non propriamente politica e dotata di regole complete e precise, *Finance* viene di nuovo accolto con scetticismo e giudicato ancora troppo complesso e astratto. Però sopravvive e alcuni anni più tardi finirà proprio alla Parker.

Nel 1932 ci riprova anche Lizzie che con la AD Games pubblica un doppio gioco: il Landlord's Game, che a suo dire spiega il perché della depressione economica, e il *Prosperity*, che indica invece la strada per uscirne. Inutile aggiungere che entrambi non ebbero alcun successo.

Intanto una delle copie del gioco di Layman attecchisce nella comunità quacchera di Atlantic City. Numerose le innovazioni: nuovo design, valori crescenti delle proprietà, conversione della 5a casa in hotel, nelle caselle i nomi delle strade di Atlantic City (a partire da quel Boardwalk reso recentemente celebre dalla serie tv *Boardwalk Empire* prodotta da Martin Scorsese e magistralmente interpretata da Steve Buscemi). Si ritorna anche alla regola originale per le aste, più semplice per tutti: chi raggiunge una proprietà non ancora assegnata, ha il diritto di comprarla.

Siamo ancora nel 1932 quando Charles Darrow gioca con uno di questi esemplari e ne rimane folgorato. È un idraulico disoccupato e se ne realizza una sua propria versione.

Ridisegna le caselle, aggiunge le icone (praticamente quelle in uso ancora oggi), in pratica con piccoli cambiamenti rende il gioco immensamente più attraente. Gli amici apprezzano, gliene chiedono copie e lui le realizza dietro compenso: un giorno di lavoro per copia. Il suo lavoro piace e lui ne fa una presentazione pubblica, presentandosi come l'autore del *Monopoly Game*.

Nel 1934 ne fa stampare 500 copie, ma questa volta gli ordini scarseggiano. Darrow propone quindi il “suo” gioco sia alla Parker che alla Milton Bradley, ma entrambe rifiutano. Riesce però a piazzarne uno stock al Wanamaker, un celebre “Department Store” di Philadelphia; non si trattava di un qualsiasi centro commerciale dell'epoca, ma di un pioniere: il primo con un ristorante al suo interno, il primo con la musica diffusa di sottofondo, il primo con gli ascensori e... il primo col Monopoly.

La confezione con la scatola rettangolare, molto simile a quella odierna, è considerata di lusso e il successo di vendita lo induce a stampare 7.500 copie di una versione più economica, con una scatolina per la componentistica e il tavoliere a parte, come si usava all'epoca. E così il prezzo scende - \$2 anziché \$3 – e il prodotto inizia a circolare.

Nel frattempo Barton Burden, genero di George Parker, entra in Parker e presto ne diventa leader indiscusso.

Nota il Monopoly, cerca Darrow e lo incontra instaurando con lui una relazione amichevole. I due firmano un contratto in cui Darrow risulta l'inventore.

A questo punto la Parker vuole brevettare il gioco, ma l'ufficio brevetti scopre (clamorosa efficienza!) la registrazione di Lizzie del 1924. George Parker a questo punto si ricorda di lei e va a trovarla. Lizzie ammette il carattere troppo educativo del suo gioco originale e cede il suo brevetto per \$500 più la promessa di pubblicazione del suo Landlord's Game originale.

È il 1935, nasce ufficialmente il gioco più famoso di tutti i tempi... ma questa è un'altra storia.



Il Monopoly del 1935, la grafica è praticamente quella attuale

Prima di chiudere, solo un paio di curiosità sui celebri logo del gioco.

Uno è l'uomo col faccione sorridente e i soldi in mano, avete presente? Beh, quella è la caricatura di Charles Darrow.

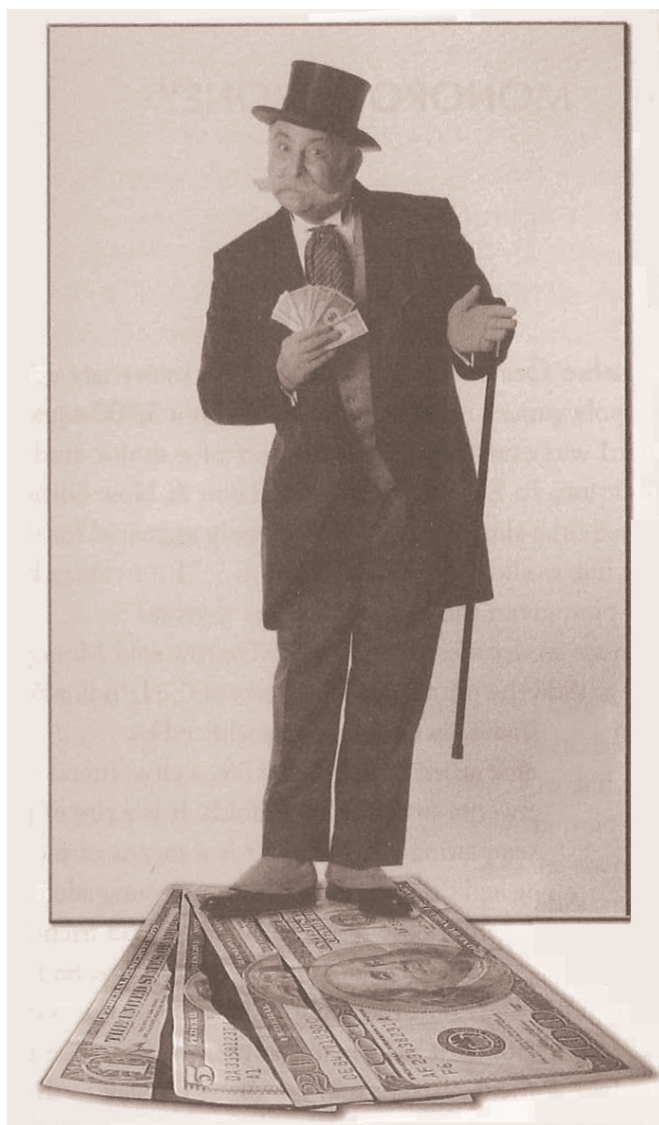
L'altro logo, nato nel 1936 e ancora più universale, è il capitalista con baffoni cilindro e bastone. Ebbene questa immagine è ispirata al celebre capitalista J. P. Morgan, la cui banca diventerà la più grande del mondo. Ironia della sorte, il capitalista per antonomasia nel gioco che era nato con l'intento di combattere il sistema capitalistico. Davvero i significati non potrebbero essere più diversi.



Il logo con la caricatura di Charles Darrow



Il celebre logo ispirato al finanziere monopolista J.P. Morgan



Il vero J. P. Morgan

Un'ultimissima postilla. Nel 1939 la Parker, fedele alla sua promessa, produce 10.000 copie del Landlord's Game con tanto di foto di Lizzie sulla copertina. Le copie restano incollate agli scaffali e i negozi costringono la Parker a riprendersi le sue scatole, pena la cessazione della distribuzione del Monopoly.
La lezione traetela voi.