

Buon Compleanno Tetris!

Di Marco Pagani

Domani, 6 giugno, saranno 35 anni dalla prima pubblicazione di Tetris. Non sapete cos'è Tetris? È un videogioco. Sviluppato nell'84 da un programmatore russo, Alexiey Leonidovič Pajitnov, che all'epoca aveva 28 anni. Il gioco fu distribuito in Unione Sovietica il 6 giugno 1984 in una versione per Electronika 60, un computer che non aveva capacità grafiche; per questo il gioco era realizzato utilizzando blocchi di testo.

Che cosa aveva di radicale e rivoluzionario quel videogioco? Un'idea. Di una semplicità disarmante. Il giocatore doveva incastrare dei blocchi che cadevano dalla parte alta dello schermo, in modo da non lasciare buchi. Più ne incastrava, più faceva punti e più il gioco andava avanti. Tutto qua.

La semplicità del concetto era accompagnata anche da una grande semplicità nella programmazione - l'intero gioco era contenuto in poche centinaia di linee di codice - , il che lo rese facilmente trasportabile su altre piattaforme. Tetris è probabilmente il videogioco più giocato nella storia, ha subito innumerevoli tentativi di imitazione, e da 35 anni è presente nelle classifiche dei videogiochi più amati dal mondo intero.

Un altro aspetto interessante di questo vero e proprio capofila di un intero nuovo genere, quello dei puzzle games, fu che il suo sviluppatore, nei primi anni di vita del gioco, non ebbe alcun ritorno economico: Tetris era un gioco sviluppato in unione sovietica, da un cittadino sovietico, in piena era comunista. Il concetto di diritti d'autore per un videogame, semplicemente non esisteva. Dopo il crollo del muro di Berlino, le cose cambiano in fretta, e oggi Pajitnov è a capo di una fondazione olandese che detiene i diritti di tetris nel mondo, e ha approvato un totale di 90 versioni ufficiali del gioco.

Allora, proviamo a riassumere gli elementi di questa storia: abbiamo un gioco semplicissimo, nato da un'idea semplicissima; un successo globale che dura da 35 anni; un giovane (in realtà erano tre, ma il contributo fondamentale fu di Pajitnov) che, senza scopo di lucro, con pochissimi mezzi e un computer che non era in grado di fare quasi nulla, è riuscito letteralmente a cambiare il mondo. Tetris oggi si insegna nelle università, in molti paesi si svolgono campionati. Viene utilizzato per sviluppare le capacità logiche e di coordinazione...

Che cosa ci insegna questa storia? sicuramente che i grandi cambiamenti avvengono spesso per caso, da piccole cose. Ci insegna che i soldi non muovono tutto. Non sempre, almeno. Ci insegna che spesso le grandi idee sono quelle più semplici, nelle quali ci sentiamo immediatamente a nostro agio. E ci insegna, secondo me, anche a guardare il nostro tempo con spirito critico: siamo immersi ogni giorno in una potenza di calcolo incredibile, consumiamo e produciamo costantemente una quantità di dati impossibile da concepire, mentre corriamo verso il 5G, verso strumenti sempre più potenti, sempre più nuovi, sempre più performanti. Ma tutta questa potenza, quanto ha potenziato la nostra capacità di pensare, di innovare, di avere idee rivoluzionarie? So che sembra retorica, ma sono convinto che la lezione di Tetris - una lezione tragicamente non imparata - sia principalmente questa: la nostra mente, per lavorare al meglio, deve avere poche risorse. Poco aiuto dalla tecnologia. Deve avere fame. Le diete ipercaloriche da social network, il

junk food del sempre connesso, ci intossicano e finiscono per spegnere il computer più importante, l'unico che è davvero insostituibile: quello che abbiamo in mezzo alle orecchie.

Ogni tanto, spegnere, significa accendere.