

## INNOVATION MOMENTS



di MASSIMIANO BUCCHI

## 1958, TENNIS FOR TWO: IL PRIMO VIDEOGIOCO

18 ottobre 1958, Upton, New York. Come ogni anno, il Brookhaven National Laboratory apre le proprie porte al pubblico, invitandolo ad apprezzare i progressi della fisica nucleare. Rapidamente si formano file di centinaia di visitatori impazienti, soprattutto ragazzi, di fronte ad una delle installazioni. È un'idea del fisico ed esperto di elettronica William Alfred Higinbotham.

Higinbotham, come numerosi fisici brillanti della sua generazione, ha lavorato a Los Alamos al Progetto Manhattan, assistendo anche al primo storico test nucleare di Alamogordo. Dopo il lancio della prima bomba atomica sul Giappone, ha cominciato a impegnarsi per il controllo e l'uso pacifico dell'energia nucleare. Pensa che sarebbe bello trovare il modo di far capire ai visitatori che il lavoro dei

fisici può avere, oltre ai risvolti tragici fin troppo noti, rilevanza positiva per la società. Anzi, magari si potesse offrire qualcosa di divertente, visto che di solito soprattutto i ragazzi tendevano ad annoiarsi. Higinbotham stava leggendo le istruzioni di un computer analogico da utilizzare per calcolare le traiettorie dei missili balistici.

Tra gli esempi che il manuale offriva per generare varie curve sul tubo a raggi catodici di un oscilloscopio c'era un proiettile, un missile e... una pallina che rimbalza. A Higinbotham venne in mente il tennis: un gioco, perché no? Si mise al

lavoro con l'aiuto di alcuni tecnici. Il risultato si materializzò quel 18 ottobre davanti agli occhi – e nelle mani – dei visitatori. Su un piccolo schermo simile a quelli usati per i radar, "Tennis for two" offriva la vista laterale di un campo di tennis. I due giocatori potevano lanciare la palla e controllarne l'angolazione attraverso i rispettivi comandi. Fu un successo clamoroso, tanto da essere riproposto l'anno successivo con uno schermo più grande e controlli più sofisticati. Dopodiché i componenti

furono smantellati e destinati ad altri scopi; dopotutto era un laboratorio, non una sala giochi! Prima di Tennis for two vi erano stati altri "proto videogiochi" come Nim e OXO, ma erano stati concepiti a scopo perlopiù dimostrativo o per addetti ai lavori. "Tennis for two" aveva però, secondo

studiosi e commentatori, già in embrione tutte le caratteristiche dei futuri videogiochi: simulativo, interattivo, progettato per giocare in due attraverso i rispettivi comandi. Nel 1972 la ATARI mise in commercio PONG, il primo grande successo del settore, il cui impianto di base era assai simile a Tennis for Two. Higinbotham non ne intuì il potenziale innovativo e non brevettò mai la sua creatura. Ma il suo tennis fece scoprire al pubblico i giochi al computer, e forse almeno per qualche ora fece dimenticare a lui e ai visitatori il tragico esito del Progetto Manhattan.

*Higinbotham non intuì mai il potenziale innovativo della sua creatura, e non la brevettò*