

Nell'ormai lunga storia dei videogame, un capitolo fondamentale riguarda i giochi elettronici portatili, meglio noti come *handheld*, che non hanno bisogno di una presa di corrente, essendo alimentati a batterie. I sistemi ludotronici portatili si sono diffusi, contemporaneamente a quelli casalinghi, tra la fine degli anni Settanta e i primi Ottanta. Esiste una categoria di *handheld*, non sempre riconosciuta come tale, che comprende i giochi che fanno leva su proprietà estetiche e formali primarie e costruiti quasi più come giochi per la prima infanzia. Oggetti 'ergonomici' di natura emozionale, con cui il giocatore intesse un rapporto prevalentemente fisico. Quelli

illustrati in queste pagine sono stati prodotti da aziende statunitensi o giapponesi tra il 1978 e il 1982. Questi elementari oggetti ludotronici a batteria uscirono in gran parte dalla mente di Milton Bradley (con il marchio MB), ma furono prodotti anche da Atari, Bandai, Castle, Mattel e Parker Brothers, ed erano destinati a diverse fasce di età. Sono giochi di memoria, simulatori, strumenti per imparare a leggere, a fare i calcoli o a parlare. Il loro funzionamento è semplice. Nella maggior parte dei casi si tratta di rispondere a stimoli audiovisivi come l'accensione di un led o il riconoscimento di un bip. Oltre alla composizione gra-

fica elementare che sostiene la progettazione di queste magiche scatolette luminose, con un codice di interazione tanto essenziale quanto vivace, un ruolo fondamentale a favore della loro popolarità è giocato dal packaging e dalle immagini pubblicitarie, che solitamente raffigurano mani freneticamente attive a tastare l'oggetto, sorrisi smaglianti e un'atmosfera da 'pausa merenda'. In contrapposizione alle sale giochi, additate come luoghi di perdizione, i *touch me game* sono infatti fautori di un immaginario casalingo costruito attorno a un modello familiare ricco di sani valori morali e civili.

TOUCH ME! TOUCH ME!

francesco spampinato

The history of videogames is quite a long tale by now, in which one fundamental chapter is taken up by portable electronic games better known as "handheld", which need no power socket, as they are battery-operated. Handheld game systems started spreading at the same time as the versions for use in the home, around the late seventies and early eighties. There is a category of handheld games that are not always recognised as such, but which includes games that rely on primary and constructed aesthetic and formal properties, almost even more than toys for infants do. These are "ergonomic", emotional objects, with which the player builds a primarily physical relationship. The ones illustrated here were produced by American or Japanese firms between 1978 and 1982. Many of these elementary handheld, battery-operated games came from the fertile imagination of Milton Bradley (with the MB brand), but were also produced by Atari, Bandai, Castle, Mattel and Parker Brothers and were destined for different age groups. They include memory games, simu-

lators and tools to help you learn to read, to do calculations or to speak. They function simply. In most cases, it's a matter of responding to audiovisual stimuli, such as switching on a LED or recognising a beep. In addition to the elementary graphic composition underlying the design of these magical little luminous boxes, with a code of interaction as straightforward as it is lively, a crucial role in their popularity was also played by their packaging and related advertising images, which usually depicted hands frantically absorbed with handling the object, ear-to-ear smiles and an atmosphere reminiscent of a school break. Quite unlike games rooms, which are singled out as dens of perdition, touch me games come across as part of a domestic imagery built around a model of a family with plenty of healthy moral and civic values.

Speak & Spell.
Produzione: Texas Instruments, 1978

Speak & Spell.
Produced by Texas Instruments, 1978

Courtesy Janusz Daga

FUNZIONE ED ERGONOMIA ALLE ORIGINI DEL VIDEOGIOCO PORTATILE

FUNCTION AND ERGONOMICS AT THE ORIGINS OF PORTABLE VIDEOGAMES



Confezione per Pocket Simon.
Produzione: Milton Bradley (MB), 1980

Packaging for Pocket Simon.
Produced by Milton Bradley (MB), 1980

Courtesy www.handheldmuseum.com

Campagna Pubblicitaria per Jewel Thief.
Produzione: Mattel, 1981

Advertising campaign for Jewel Thief.
Produced by Mattel, 1981

Courtesy www.handheldmuseum.com

Campagna Pubblicitaria per Milton.
Produzione: Milton Bradley (MB), 1981

Advertising campaign for Milton.
Produced by Milton Bradley (MB), 1981

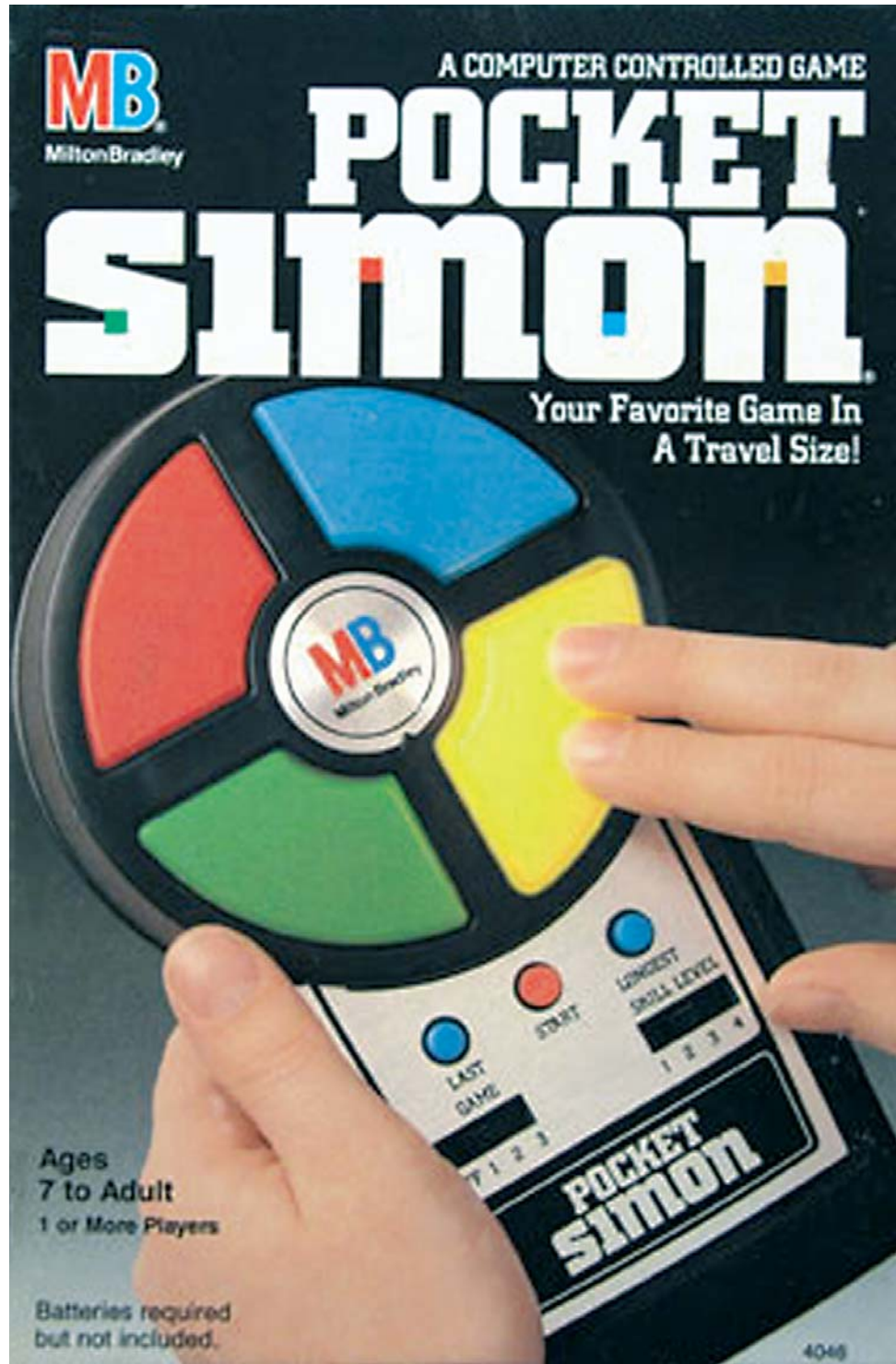
Courtesy www.handheldmuseum.com

Campagna pubblicitaria per Bowling.
Produzione: Mattel, 1981

Advertising campaign for Bowling.
Produced by Mattel, 1981

Courtesy www.handheldmuseum.com

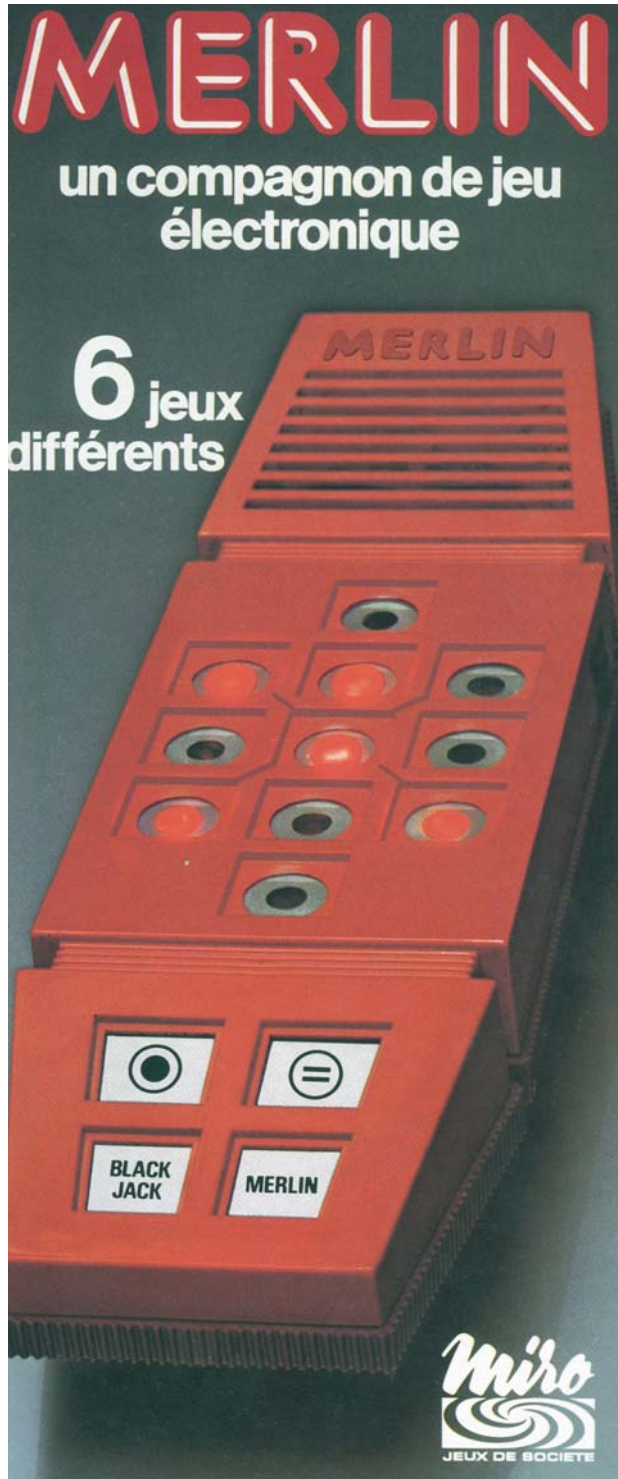
20 |



Confezione per Merlin.
Produzione: Parker Brothers, 1978

Packaging for Merlin.
Produced by Parker Brothers, 1978

vai a pagina 38
see page 38



Confezione per Computer Perfection.
Produzione: Lakeside, 1979

Packaging for Computer Perfection.
Produced by Lakeside, 1979

Courtesy Electronic Plastic



Campagna Pubblicitaria per Super Simon.
Produzione: Milton Bradley (MB), 1981

Advertising campaign for Super Simon.
Produced by Milton Bradley (MB), 1981

Courtesy www.handheldmuseum.com

Confezione per Zap!.
Produzione: Coleco, 1979

Packaging for Zap!.
Produced by Coleco, 1979

Courtesy www.handheldmuseum.com



Confezione per Lightfight.
Produzione: Milton Bradley (MB), 1981

Packaging for Lightfight.
Produced by Milton Bradley (MB), 1981

Courtesy www.handheldmuseum.com

Confezione per Match Me.
Produzione: Kingsford, 1979.

Packaging for Match Me.
Produced by Kingsford, 1979.

Courtesy www.handheldmuseum.com

