

# LA RISCOSSA DEI GIOCHI IN SCATOLA

L'IMPORTANZA DI RECUPERARE LA DIMENSIONE LUDICA IN FAMIGLIA, CON GLI AMICI E, PERSINO, CON LE COMUNITÀ STRANIERE PRESENTI IN ITALIA

**D**a poco ha compiuto 78 anni, è nato il 5 novembre del 1935, ma gode di ottima salute nonostante abbia quasi raggiunto la vita media di un italiano. Si chiama *Monopoly* ed è tra i più longevi giochi da tavola. Non invecchia col tempo, se ne vendono 500 mila unità l'anno in un mercato che, nonostante e proprio per la crisi, vede una crescita della vendita di giochi classici, meno costosi dei *videogame*. *Risiko* è della generazione di mezzo, del *baby boom*, perché è nato nel 1961, ma oggi non è neanche brizzolato. Affascina adulti e piccini perché «tutti i grandi sono stati bambini una volta – scrive Antoine de Saint-Exupéry ne *Il Piccolo Principe* –, ma pochi di essi se ne ricordano».

In ogni caso, sono molti più di quello che si pensa. *Subbuteo*, *Otto il maialotto che fa il botto*, *Twister*, *Forza 4*, *Scarabeo*, *L'allegro chirurgo*, sono alcuni dei grandi classici dei giochi in scatola che tengono testa ai giochi virtuali di tutte le risme. Negli anni Novanta la grande crisi con l'avvento del virtuale è acqua passata. La Lego sembrava affogare dietro l'onda d'urto dei giochi via web, ma oggi

gode di ottima salute. L'impatto del virtuale, come tutte le novità, è stato dirompente nei primi anni, ma poi ci si è saputi adattare alle nuove sfide e oggi, molti giochi si giocano su più piattaforme, online e offline senza soluzione di continuità. «Oggi – spiega Marco Corradini, 38 anni, scrittore e docente di metodi e tecniche del gioco all'Università del Sacro Cuore di Piacenza – funzionano sempre meglio i collegamenti tra giochi fisici e virtuali e serve una maggiore abilità e capacità mentale non presente nella mia generazione». Insomma, mentre si continuano a vendere *playstation*, 80 milioni di *console* solo per la Ps3, i giochi in scatola non solo non sono scomparsi, ma hanno riacquisito una dignità e una considerazione nelle nuove generazioni. Speriamo sia di buon auspicio anche per le riviste di carta stampata!

Il gioco da tavolo resiste perché nutre l'esigenza di socializzazione: struttura e incrementa il legame. «Il gioco – spiega il psicoterapeuta Ezio Aceti – ha due finalità: aumenta la relazione tra i partecipanti e sviluppa le capacità individuali». Le persone attorno ad un tavolo, o un tappeto a terra, si guardano, si vedono in faccia, posso-





**Sono 15 i minuti, in media, di gioco al giorno, spesso la domenica, dedicati dai genitori italiani ai figli. Sopra: una partita a "Risk". Sotto: il gioco del "Carrom".**

no interagire, studiare la mimica facciale, valutare le emozioni, conoscere i caratteri, allenare le proprie attitudini e colmare il bisogno di appartenenza.

«Nell'online – chiosa Marco Corradini – si perde la comunicazione non verbale. Inoltre l'educazione ha bisogno di una presenza fisica, l'emozione va comunicata, le frasi cambiano di significato a seconda del tono della voce. La formazione avviene solo "di persona" perché è più facile creare occasioni educative. Basti valutare il fatto che non esistono centri di recupero scolastici online perché il rapporto è essenziale».

Altro fattore essenziale è lo spazio ristretto in un luogo definito, attorno ad un tavolo, che costringe alla relazione. «Il gioco – chiosa Ezio Aceti – diventa uno spazio di vita in cui si conoscono le specificità e le diversità di ognuno. Attraverso il gioco delle carte i nostri anziani rivisitano la loro essenza di persone».

Altra avventura è fare nuove scoperte con nuovi giochi da tavolo che compaiono da terre lontane come il *Carrom*. Non è solo un gioco ma cultura e storia dell'India che arriva in Italia negli anni Novanta. È un biliardo che si gioca con le dita, nove pedine nere e nove bianche; una pedina rossa (la regina); una pedina battente (lo *striker*); fecola di patate (per la scorrevolezza del tavolo) e, più importante, un amico in più. È importante conoscere perché «ogni cultura – dice Ezio Aceti – ha i propri giochi da preservare che raccontano le loro terre». Può essere un modo di fare intercultura e creare fraternità con altre comunità.

E anche in famiglia i giochi da tavola «stabiliscono un contatto – spiega Marco Corradini – in un ambiente in cui genitori e figli sono sullo stesso piano con la stessa regola del gioco. È un'occasione per acquisire alcune tipologie di relazioni importanti, anche quella fisica, che si recupera perché non sempre è così coltivata». Nel gioco «non si è più – aggiunge Ezio Aceti – padre e figlio, ma persona e persona e ci fa sentire più uniti, più fratelli, più famiglia».

Il gioco, insomma, permette la socializzazione, è un mezzo di conoscenza reciproca, è un'occasione formativa purché «non abbia una seconda finalità – conclude Marco Corradini –, e serva solo per svagarsi. Occorre giocare e basta e restare sul crinale: da un lato lo svago, dall'altro la formazione. Perché il gioco visibilmente educativo diventa un'attività, un laboratorio, mentre il gioco ha un senso in sé stesso e deve restare nella dimensione ludica». ■