

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

Da 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'allegra 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 "Risiko". 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 ritrovano 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».