


**TEMPO  
LIBERATO**
**GIOCHI  
IN MOSTRA: RISIKO  
E MONOPOLI  
E ALTRE SCATOLE**

Claudio Visentin

pag. XVII

**Dal gioco ai fumetti. Il Gioco del Chicchiricocco di Jacovitti, 1963, inserto della rivista «Il Giorno dei Ragazzi»**

# E LA REGINA AHHOTEP GIOCAVA A SENET

**Tra carte e dadi.** Dagli scacchi ai tarocchi, dal Monopoli al Risiko, una mostra a Milano celebra l'antichissima storia dei giochi da tavolo partendo dalle due pedine d'oro trovate nella tomba della Regina vissuta nel 1550 avanti Cristo

 di **Claudio Visentin**

**I**n nuovo disordine economico internazionale, regolato solo dall'interesse personale di ciascuno Stato, è il miglior contesto possibile per festeggiare i novant'anni del Monopoly. Il popolare gioco da tavolo fu brevettato nel 1935, durante la Grande depressione, da Charles Darrow, un venditore disoccupato. In realtà la prima versione del gioco (*The Landlord's Game*) era stata ideata nel 1903 dalla scrittrice femminista americana Elizabeth Magie con tutt'altro intento: denunciare i limiti congeniti al capitalismo e in particolare gli effetti negativi del monopolio sulla proprietà terriera. Questa circostanza spiega anche un evidente difetto del gioco: quando un giocatore si avvantaggia, per gli altri è quasi impossibile recuperare. Ma proprio questo voleva dimostrare la sua creatrice. La coraggiosa Elizabeth fu però a lungo dimenticata, e poi liquidata con qualche centinaio di dollari, quando il gioco fu riproposto. Anche nella sua versione diseducativa, per così dire, Monopoli piacque moltissimo. Nel 1936 già si affaccia nell'Italia fascista, con curiosi adattamenti: i nomi originali, basati su strade di Atlantic City, furono sostituiti con nomi di fantasia (Parco della Vittoria, Vicolo Corto ecc.).

La prima edizione tedesca invece fu presto ritirata dal mercato perché il gioco fu giudicato espressione del capitalismo anglosassone e della speculazione finanziaria internazionale. Anche in Unione Sovietica ovviamente era proibito, anche se copie clandestine e artigianali del gioco circolavano tra gli intellettuali e i dissidenti. La prima edizione russa ufficiale uscì solo nel 1992, con nomi di strade di Mosca.

Una mostra milanese a WOW Spazio Fumetto celebra ora la storia dei giochi da tavolo.

È una mostra semplice ma onesta: qualche buon pezzo originale e, quando serve, un sereno ricorso a riproduzioni. Il legame con i fumetti è un po' stiracchiato ma non è un semplice pretesto. Soprattutto si respira passione sincera. Oltre al Monopoli (esp diverse edizioni dagli anni Quaranta ai giorni nostri) i grandi giochi ci sono tutti: Risiko!, Dungeons & Dragons, Ticket to Ride, Cluedo, Scarabeo, il gioco dell'oca, Brivido, Inkognito, Dixit, Bang!, fino alle più recenti carte collezionabili (le prime nel 1993, Magic: The Gathering), oltre naturalmente agli eterni scacchi, backgammon, carte da





gioco, tarocchi.

Si gioca da sempre; due pedine in oro sono state trovate nella tomba della regina Ahhotep I, vissuta intorno al 1550 a.C. Forse erano utilizzate nel Senet, un antichissimo e popolare gioco da tavolo il cui percorso veniva associato al viaggio dell'anima nell'aldilà. Gli antichi sapevano poi bene, prima di Cesare, che il lancio di un dado genera effetti rischiosi e irreversibili. E il mazzo di carte mescolato è da secoli immagine di un destino già stabilito, eppure ancora oscuro.

Il gioco si declina in forme diverse da Paese a Paese, richiamando la cultura nazionale. Se gli americani hanno appunto inventato il Monopoli, Cluedo è una tipica storia inglese, con richiami a Sherlock Holmes e Agatha Christie: in una villa misteriosa è stato commesso un delitto e i giocatori devono scoprire chi è l'assassino, con quale arma ha ucciso e in quale stanza. Si deve invece ai francesi il Risiko (1957), o meglio *La Conquête du Monde*, come si chiamava in origine. Sono evidenti gli echi napoleonici (fanti, cavalli, cannoni) ma solo in Italia furono utilizzati gli iconici carrarmatini colorati (a riprova anche di quanto sia importante l'aspetto tangibile nei giochi da tavolo). L'Italia per parte sua già nel '500 inventa il... gioco dell'oca, dapprima gioco d'azzardo, praticato nei ridotti dei teatri veneziani e ferraresi, poi percorso sapienziale, infine innocuo e ripetitivo svago per bambini.

Durante la lunga stagione dei videogiochi, i giochi da tavolo sembravano superati e fuori moda. Da qualche tempo invece sono tornati in auge. Negli ultimi anni hanno registrato fatturati in ascesa, con moltissimi titoli

nuovi, e valgono da soli il 16% dell'intero mercato dei giocattoli. Non è certo solo nostalgia. Per cominciare, rispetto al passato, sempre più giocatori sono adulti. Dopo aver sperimentato la solitudine connessa del videogiochi, riscoprono il piacere di stare intorno a un tavolo con gli amici. Inoltre i giocatori del nostro tempo non amano più i confronti interminabili: meglio giocare diverse partite (dunque più brevi) nella stessa serata e magari cambiare gioco dopo la prima. Vincere è meno importante e così molti nuovi giochi sono collaborativi, orientati verso un fine comune, anziché competitivi. Al di là di queste pur importanti novità, resta centrale la capacità di ciascun gioco di creare un mondo, in dialogo con il nostro o, più spesso, alternativo, fantastico, aperto all'evasione.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**L'OBIETTIVO DI VINCERE È MENO IMPORTANTE E COSÌ MOLTI NUOVI GIOCHI SONO COLLABORATIVI E NON COMPETITIVI**

**Giochi sul tavolo. Storia e mito del gioco da tavolo dal 2500 a.C. a... domani La grande stanza dei giochi. Dal cavallino a dondolo ai kidult**

a cura di Spartaco Albertarelli e Luca Bertuzzi, in collaborazione con Assogiocattoli, WOW Spazio Fumetto - Museo del Fumetto Viale Campania 12, Milano. La prima parte del percorso espositivo (1 marzo-19 aprile) è dedicata al gioco da tavolo. La seconda (3 maggio-15 giugno) al giocattolo tradizionale





1936. La prima edizione del «Monopoly», ancora con la «b» nel titolo