

PIACERI\_RISCOPEPTE



STRUMENTO DI COESIONE FAMILIARE E SOCIALE, TENGONO A BADA STRESS E DEPRESSIONE, PR

*Giochi da tavolo*  
**PIACCIONO AI BAMBINI  
E SERVONO AGLI ADULTI**

80 Panorama | 14 aprile 2021



**TRA MAPPE E BANCONOTE**  
 Battaglia navale, Risko, Trivial Pursuit possono essere considerati passatempi perfetti per grandi e piccoli perché sviluppano logica e senso pratico, come dimostrano diversi studi. In basso, a destra, tre attori recitano la storia dei ladri che, pare, giocarono al Monopoly con soldi veri rubati sul treno postale Glasgow-Londra.

UOVONO IL PENSIERO STRATEGICO E CI FANNO ESTRANIARE DAL COVID. ALMENO PER UN PO'.

di Laura Della Pasqua

**P**er capire a fondo quello che state per leggere bisogna fare un salto indietro, al 1963. È un'afosa giornata dell'8 agosto e un manipolo di 15 malviventi ha appena effettuato la rapina del secolo: 2,6 milioni di sterline dell'epoca, qualcosa come 59,4 milioni di euro odierni trafugati in un'imboscata sul treno postale Glasgow-Londra. Per ripartirsi la refurtiva si rifugiano in un casolare ma l'ebbrezza dei soldi è tale che invece di festeggiare a donne e alcol, per allentare la tensione si mettono a giocare. Non ai dadi o alle carte ma, chi se lo aspetterebbe, uno di loro tira fuori un Monopoly. Con una variante, più unica che rara: usano banconote vere, i due

milioni di dollari della rapina.

È uno dei tanti aneddoti che ruotano attorno al più popolare dei giochi da tavolo ma che fa capire perfettamente come ci si trovi di fronte a un fenomeno che trascende il semplice intrattenimento. Il gioco da tavolo è, per dirla con gli psicologi, strumento di coesione sociale, antidoto allo stress e palestra per affinare il pensiero strategico. Tant'è che, sempre per restare al Monopoly, fu addirittura temuto dalle dittature: vietato in Unione Sovietica perché troppo capitalistico, e bandito a Cuba. Quando Fidel Castro salito al potere, ordinò la distruzione di tutte le confezioni in circolazione.

Passando a un altro passatempo in scatola, forse pochi sanno che il noto Dixit è stato inventato da uno psichiatra

infantile a inizio del Duemila, Jean Louis Roubira, come strumento di terapia.

Non c'è quindi da stupirsi se in pandemia e con la reclusione forzata tra le mura domestiche, c'è stata una riscoperta del gioco da tavolo, come occasione di distrazione e di evasione da una realtà opprimente, divenendo anche un mezzo per rinsaldare i rapporti familiari.

**Il Covid ha rivoluzionato il modo di concepire la casa.** Fino a un anno fa, anche nelle famiglie più riuscite, a stento ci si incrociava, ognuno preso nello slalom degli impegni; e quando ci si incontrava a tavola, ultimo reperto della tradizione italiana, sempre più spesso la cena era un rito da consumare in velocità, ciascuno assorto nel suo smartphone, per fuggire



**PIACERI\_RISCOPERTE**

verso la movida notturna. L'agenda dei ragazzi era fitta, tra sport, lingue straniere e attività varie. Figurarsi se c'era il tempo per il gioco. Al massimo la Playstation.

La pandemia ha costretto a resettare questi schemi. Chiusi in casa, gomito a gomito per intere serate, palestre chiuse e attività annullate, il tempo si è dilatato ed è stato inevitabile tirar fuori dalla soffitta il vecchio Monopoly, l'evergreen Risiko, il mega puzzle dimenticato nel cassetto. Oppure andare a caccia delle novità magari legate a una serie tv o a un cartoon.

«Le ore passate davanti al computer, tra smart working per gli adulti e didattica a distanza per i ragazzi, sono state un incentivo in più per scegliere un diversivo che consentisse di staccare dal video. Il gioco di società ha soppiantato la Playstation e ha avuto l'effetto di riunire le famiglie attorno a un tavolo per divertirsi insieme» spiega la psicologa Luciana Negri che ha studiato il fenomeno.

Ma c'è altro, oltre all'intrattenimento. «Il gioco ha una funzione educativa di cui i genitori sono diventati consapevoli. In pandemia sono proliferati i webinar in cui gli educatori danno consigli. Il gioco impone il rispetto di regole e questo è formativo per un giovane, oltre a stimolare

**VELOCITÀ E RAGIONAMENTO**  
 In Forza Quattro bisogna evitare che quattro o più pedine dello stesso colore siano consecutive in orizzontale e in verticale.



82 Panorama | 14 aprile 2021

**GIOCO E MOVIMENTO**  
 Servono gambe lunghe e braccia allenate per giocare a Twister, muovendosi sul pavimento.



la socialità, sempre più messa a rischio dalle tecnologie». Facciamo l'esempio del Monopoly: ha regole molto semplici, legate alla vita quotidiana. Comprare, vendere, pagare tasse e avere imprevisti sono esperienze comuni a tutti.

Anche il legislatore si è accorto del ruolo sociale di questo intrattenimento. Il Dpcm di novembre 2020 ha riconosciuto il valore del giocattolo come bene essenziale, consentendo l'apertura dei negozi specifici anche nelle zone con maggiori restrizioni.

**I dati confermano questa rinata passione.** Secondo Assogiocattoli, le vendite nel 2020 sono aumentate dell'11 per cento e decollate del 33 tra gennaio e febbraio scorso contro un incremento dell'1 per cento nel 2019. Vanno forte pure le costruzioni con Lego che fa da superstar: le richieste sono schizzate del 21 per cento. «La domanda non viene solo dalla fascia di età 12-18. Anche gli adulti dai 30 ai 50 anni si sono riavvicinati a questa forma di divertimento, e non solo per far felici i figli. L'offerta di nuovi prodotti è sempre più variegata. Spesso c'è la commistione con serie tv popolari o cartoon» afferma il direttore di Assogiocattoli, Maurizio Cutrino.

I più richiesti continuano a essere i classici. Il 2020 è stato l'anno dei record per Trivial Pursuit, con richieste aumentate del 10 per cento, mentre Taboo ha visto crescere le vendite del 6 e Genga

dell'8 per cento. Ben 200 mila scatole di Monopoly sono entrate nelle case degli italiani, ovvero il 23 per cento in più.

«Da novembre fino a febbraio scorso, comprarlo online è stato quasi impossibile, esaurito ovunque. Nessuno si aspettava questo boom, non riuscivamo a evadere gli ordini» commenta Davide Neri, marketing manager per l'Italia di Hasbro, la società Usa leader nei giocattoli ed editrice del popolare gioco. Gran richiesta anche per Cluedo, Indovina Chi? e appunto Dixit. Durante il lockdown c'è stata la scoperta dei giochi di ruolo - il più noto è Dungeons & Dragons - in cui i partecipanti si calano in uno o più personaggi e creano situazioni immaginarie. Il fenomeno è finito persino sulle pagine del *New York Times* con un articolo dal titolo «Fuggi dalla realtà con i giochi di ruolo».

Il ludologo Andrea Ligabue dà questa spiegazione. «È in corso un cambiamento culturale sul modo di concepire il gioco. Vent'anni fa era considerato una perdita di tempo, e l'adulto che aveva questa passione, un fannullone. Ora è un intrattenimento che fa parte della quotidianità».

Il noto game designer Eric Zimmerman ha addirittura stilato un manifesto in cui afferma che il XXI secolo sarà ricordato come il Secolo Ludico. Tutto lascia pensare che non sarà una passione passeggera, legata alla pandemia. Giocare è una cosa seria.

© RIPRODUZIONE RISERVATA