



Milano In mostra fino al 23 aprile al Wow Spazio Fumetto il cammino dei passatempi da tavolo

I dadi egizi, gli scacchi «spaziali» Storie di giochi messi in scatola

di **Federico Cella**

Dadi, tavolieri, pedine e (molto più tardi) carte. Gli ingredienti sono gli stessi da almeno quattromila anni, il cibo (della mente) sfornato ha varie forme e sapori, ma lo stesso nome: gioco. «Alla fine sono numeri, hanno un che di magico. E attraggono in modo irresistibile la nostra mente perché la fanno divertire» racconta al «Corriere» Spartaco Albertarelli. Il rinomato autore di giochi — è suo *Kaleidos* del '95, nonché molte delle versioni italiane di *Risiko!* e *Dungeons & Dragons* — ha curato la mostra promossa da Assogiocattoli *Giochi sul tavolo*, aperta fino al 23 aprile al Wow Spazio Fumetto di Milano. Un percorso filologico sul gioco di società, dal primo ritrovato — il *Gioco reale di Ur*, risalente al terzo millennio a.C. — fino al novantesimo compleanno del *Monopoly*, compiuto quest'anno. Nel mezzo, giochi dell'oca e carte del XVIII secolo, scacchiere antiche o fantascientifiche (quella a più piani di *Star Trek* è un inno alla strategia), prime edizioni da vecchi ricordi (e ritrovamenti in soffitta) e alcune preziose firme d'autore. Lo *Sturmgioken* di Bonvi (un «gioco di perfida strategien» del 1984), il *Gioco del Chicchiricocco* sfornato nel '63 da Jacovitti, la commovente *Tombola del milione* firmata negli anni Quaranta da Antonio Rubino, il disegnatore che nel 1908 fu tra i fondatori del «Corriere dei Piccoli».

«Il gioco esiste da sempre,

ed esisterà per sempre», nelle parole di Albertarelli l'idea dietro alla mostra: la natura anche *ludens* dell'uomo, ma non per celebrare un glorioso passato, bensì per sottolineare l'importanza sociale del gioco da tavolo nel presente. Un paradosso analogico in epoca di digitale: dagli inizi del Duemila, il numero di titoli pubblicato ogni anno è triplicato. Il che si traduce, in Italia, in circa 800 nuovi titoli ogni dodici mesi per un valore del mercato pari a 1,7 miliardi di euro. Una situazione inaspettata: con la graduale esplosione del gioco elettronico, a fine anni Ottanta in molti sostenevano che quello da tavolo era destinato a sparire. «E difatti l'idea che i ragazzi di oggi si ritrovino a giocare a carte o a *I Coloni di Catan* è impensabile, ma il pubblico è cambiato», spiega Albertarelli. «Quella del boom dei videogiochi è diventata una generazione di persone che amano giocare. E siccome l'uomo è essere sociale, questi ragazzi e ragazze, una volta cresciuti, hanno coltivato il piacere di socializzare sedendosi a un tavolo per giocare». E così la «serata gioco» con gli amici diventa un'abitudine sempre più diffusa, come quella di genitori che ripescano i figli dagli schermi per riportarli al reale con una sessione familiare di *Ticket to Ride*. Nuove pratiche diffuse, che per esempio hanno portato alla modifica negli anni del design delle scatole da gioco, come forma ed estetica: «Ora le pensiamo perché possano

far bella mostra di sé anche nelle librerie degli adulti».

L'idea è dunque che i videogiochi, non rivali ma alleati, hanno di fatto liberato un'intera generazione dall'idea che — se non proprio proibito — il gioco era un qualcosa di inadatto (superata una certa età). Se il bollo d'imposta sulle carte da gioco — così come su altri prodotti «pericolosi» come alcol e sigarette — è stato tolto solo nel 1972 (poco meno di 400 anni dopo la prima imposizione da parte di papa Sisto V), è la storia a raccontarci di come l'*homo ludens* abbia avuto sempre una vita difficile. Se tra i precetti del buddhismo c'è l'astensione dalle attività ludiche, nella cultura cattolica il richiamo è spesso al racconto evangelico di Giovanni sui soldati romani che, ai piedi del Cristo in croce, si giocavano a dadi la sua tunica. «Le proibizioni sui giochi le si trova in tutte le latitudini ed epoche», prosegue Albertarelli. «Ma esistevano anche delle motivazioni concrete di carattere sociale, la gente giocava d'azzardo — cioè con i dadi, in arabo *az-zahr* — sempre con una puglia, ossia a soldi. E in molti si rovinavano: servivano dunque regole che spesso sfociavano in divieti». Destinati però solo al popolo. Perché nella classe dirigente il gioco ha sempre avuto un ruolo non solo accettato, ma anche formativo. Basti pensare a un altro «campione» della mostra milanese, il *senet*, ritrovato con tanto di pedine e baston-





► 10 marzo 2025

cini/dado in tombe di faraoni risalenti al secondo millennio a.C. Saper giocare a *senet* — traducibile con «passaggio» — era una condizione necessaria per aspirare alla resurrezione dell'anima. «Il lancio dei dadi/bastoncini imitava il gesto dello sciamano quando legge il futuro: non abbiamo i suoi poteri, ma con il gioco lo imitiamo, ci mettiamo in contatto con il sacro», prosegue Albertarelli. «Saper giocare era la prova di avere le capacità di condurre il popolo, di saper gestire l'imprevedibile». I tempi ora sono cambiati, e gestire l'imprevedibile è diventato pratica quotidiana. Però il demone, se non proprio sconfitto, è stato relegato alla spirale di chi si perde nelle scommesse. A noi resta la gioia di giocare per il puro piacere di farlo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Per tutti



● Wow Spazio Fumetto di Milano, in collaborazione con Assogiocattoli, ospita fino al 23 aprile la mostra *Giocchi sul tavolo. Storia e mito del gioco da tavolo dal 2500 a.C. a... domani*, a cura di Spartaco Albertarelli (foto sopra; in alto: la locandina della esposizione) e Luca Bertuzzi

● La mostra è un viaggio che parte dagli albori di questa forma di intrattenimento, con una riproduzione del *Gioco reale di Ur*, il più antico mai ritrovato, per passare attraverso una serie di giochi diffusi nel Settecento e

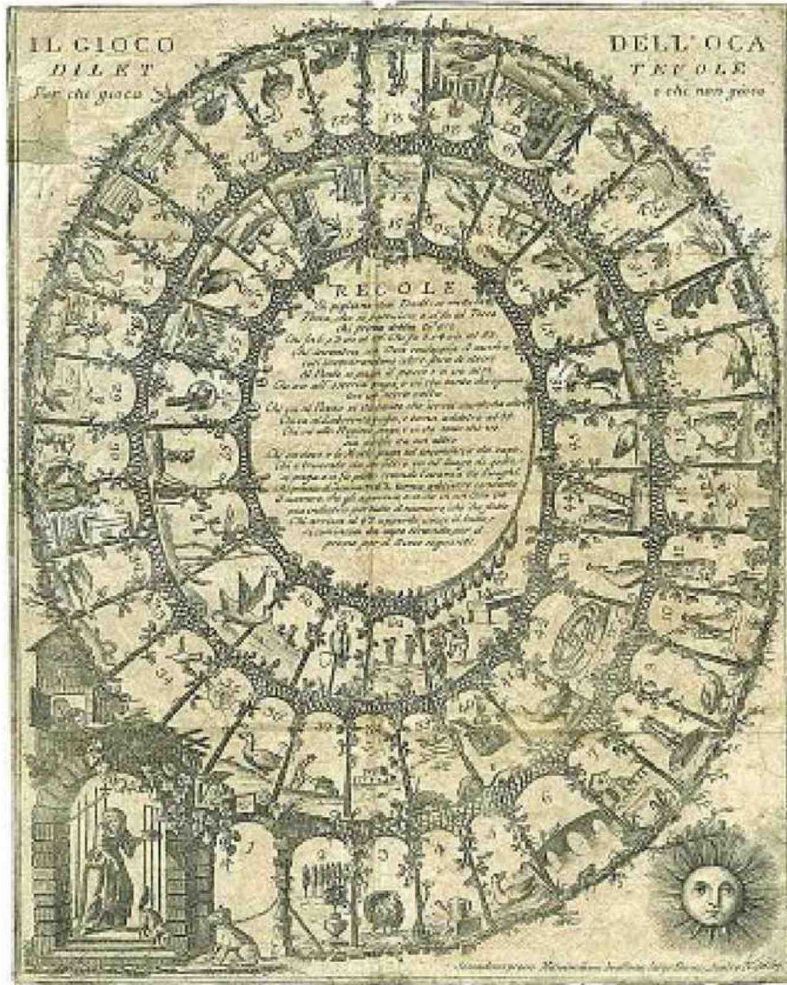
nell'Ottocento, e poi arrivare a «classici» come il novantenne *Monopoly*, *Risiko!*, *Cluedo*, *Scarabeo*, *Dungeons & Dragons*, con oltre 150 edizioni storiche e speciali

● La mostra rende omaggio anche alle carte collezionabili, ultima frontiera del gioco da tavolo

● In Italia ogni anno escono 800 nuovi titoli di giochi da tavolo per un valore di mercato di 1,7 miliardi di euro



► 10 marzo 2025



A sinistra:
Il gioco dell'oca
«dilettevole
per chi gioca e
chi non gioca».
Si tratta di un
esemplare
italiano (con
le regole scritte
al centro del
percorso) che
risale al XVIII
secolo: è in
mostra fino al
23 aprile a
Milano, Wow
Spazio
Fumetto (viale
Campania 12),
per Giochi sul
tavolo (info:
museowow.it)





Rarità

Sopra:
la Tombola
del milione
disegnata
da Antonio
Rubino.
A sinistra:
il
Gioco del
Chicchiricocco
illustrato
da Jacovitti

