

Nell'accademia dei trastulli  
di Giampaolo Dossena. Un'intervista  
sulla storia e le storie  
di un istinto primordiale: vincere



# Qui comincia la partita...

di PAOLA ZANUTTINI

C he il gioco non sia una cosa da ragazzi lo sanno anche i bambini. Quindi, per un'intervista sul tema bisogna rivolgersi al migliore sulla piazza. Poca fatica, almeno per una volta, perché il più illustre esperto di giochi d'Italia e forse del mondo lo abbiamo in casa; si chiama Giampaolo Dossena, ha 62 anni, un multiforme ingegno e una rubrica assai seguita sul "Venerdì".

Con l'antropologia, la matematica, la psicanalisi che occhieggiano minacciose, affrontiamo il discorso confidando, come antidoto alla seriosità, nelle volute cerebrali dell'intervistato. Le quali, configurate originalmente sul modello della mente intellettuale, hanno in seguito preso la forma perversa e suggestiva dell'ottovolante. ➡

Giampaolo Dossena, illustre  
esperto di giochi,  
autore di libri, vivace polemista



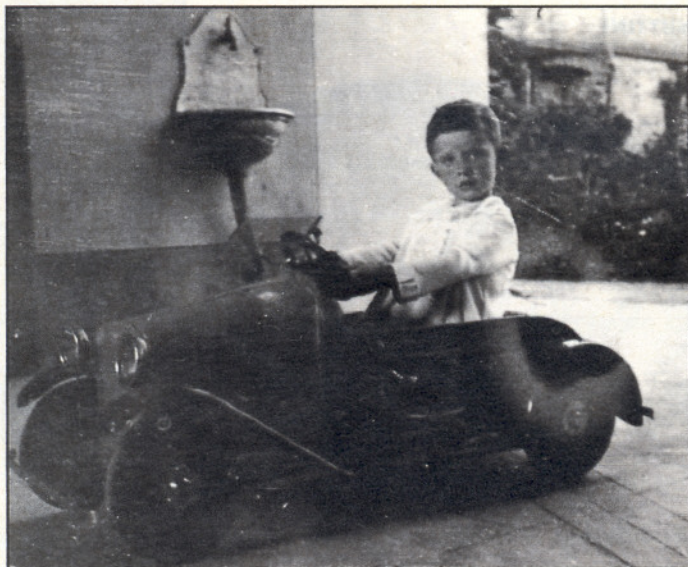
## IL GIOCO E I GIOCHI

**Senta Dossena, com'è questo fatto che, a Natale, tutti, anche i peggiori noiosi, si mettono a giocare?**

«Perché fa freddo e si sta in casa, poi c'è il peso non indifferente della tradizione. Non ultimo, il bisogno di digerire: dopo certi pasti si rimane seduti perché non si è in grado di alzarsi e c'è sempre quello che ritira fuori il gioco che gli imponevano da bambino».

**Che fa, svicola? Nella festa più pia, anche fra le persone timorate di Dio ricompare l'azzardo, sebbene travestito da tombola. Cos'è: una forma di equa e clericale redistribuzione del vizio?**

«Probabilmente sì. Ma questa ➔»



Giampaolo Dossena e i giocattoli: fotografato a quattro anni sulla macchina a pedali nel giardino della sua casa di Cremona. «La casa era in affitto», specifica, «e l'automobilina era del figlio del padrone di casa»

**A**bbiamo scelto sette giochi nuovi o nuovissimi: se li volete regalare correte meno rischi di sentirvi dire «Ce l'ho già». Inversamente, correte il rischio di sentirvi dire: «Ma che roba è?».

Alcuni di questi giochi infatti vanno per la maggiore nelle fasce ristrette di chi gioca molto e ama giocare e ama vedere "le novità"; però sono talmente nuovi che tanta gente non saprebbe da che parte prenderli: non è detto che tutti possano amarli. Parlando con una certa durezza: non è detto che tutti possano capirli.

Il filone più nuovo resta quello dei "giochi di ruolo". Consigliamo il capostipite, **Dun-**



Le novità da provare per le feste

# Sette sfide cerebrali

di GIAMPAOLO DOSSENA

geons & Dragons.

Un filone abbastanza nuovo è ancora quello dei "war games esagonali". Ne avrete visti, c'è

chi li chiama "giochi di simulazione strategica". Abbiamo scelto l'ultimo nato, **Blood Master**.

A metà strada fra "giochi di ruolo" e "war games esagonali", **Battle Masters**.

Per i "giochi di conversazione" a quiz il meglio resta ancora **Trivial Pursuit**; ha "espansioni" sempre nuove, e molte imitazioni.

Per "giochi di conversazione" più animati e fantasiosi, **Taboo** e **Blablaba**.

Infine **Riciclandia** sembra molto tradizionale e (che brutta parola!) "educativo". Ma è grazioso, gentile, e va bene sia per adulti, sia per bambini piccoli.



## Dungeons & Dragons

THE HAUNTED TOWER.  
TSR INC., USA. LIRE 30.000

Dungeons & Dragons, detto D&D (sotterranei e draghi) ha vent'anni ma resta un gioco nuovissimo. Impossibile entrare nello spirito di D&D se non lo si vede giocare dalle persone giuste. Porta fuori da tutti gli schemi tradizionali: per esempio non ci sono né vincitori né vinti. È uno psicodramma in cui ciascuno deve collaborare con gli altri giocatori, secondo il "ruolo" che si è scelto. I "giochi di ruolo" sono sempre più diffusi, tra adolescenti e ventenni. La scatola originale è distribuita dalla Editrice Giochi di Milano, via Bergamo 12. Questa è la "espansione" più recente, con zombi, fantasmi e vampiri. Compagnia adatta: 6 giocatori

## IL GIOCO E I GIOCHI

non è una festa bella cattiva come il Carnevale, dove certi sfoghi e disubbidienze erano proprio istituzionalizzati. Anche sul suo versante pagano, che celebra il solstizio d'inverno, il Natale è un momento buono, familiare: compaiono sempre il nonno e il nipotino e anche molti giochi che sembrano o possono diventare d'azzardo li vedo più come continuazione dei regalini, un'occasione in più per mettere in palio quattro caramelle e due noci».

**Ma veramente le tombole, adesso, hanno le cinquine che valgono centomila lire...**

«Se è per questo, il Mercante in fiera, considerato banalissimo, stupidissimo, puerile e senile — queste due categorie vanno sempre in coppia — figura nella tabella dei giochi proibiti. Anzi mi ricordo che a Piacenza c'era un club privato, il Cristallo, dove fece irruzione un maresciallo di polizia — anche lui si chiamava Cristallo — che sorprese i rispettabili soci intenti a giocare i caseifici, le figlie, i pascoli a Mercante in fiera. Fu uno scandalo enorme».

**Perché il sostantivo gioco e l'aggettivo proibito vanno così d'accordo?**

«Perché c'è una tradizione giuridica molto precisa. Tutti gli stati hanno sempre cercato di controllare il gioco e di vietare quelli socialmente pericolosi per la dispersione dei capitali o per l'incitamento alla rissa. La cosa buffa è che, molto spesso, proibito un gioco, il giorno dopo la gente ricominciava a giocare cambiandogli nome, con un'astuzia, una puerilità senile davvero stupefacenti».

**D'accordo, ma perché nella tradizione di ogni famiglia ricca c'è sempre uno zio o un cugino che si è rovinato con il gioco? Cos'è, una predestinazione?**

«Bisognerebbe chiederlo a uno psichiatra e a seconda delle scuole si ➔

**"Certamente una delle categorie fondamentali del gioco è la vertigine, il brivido, il rischio, la pulsione di morte"**





# 2

## Blood Master

DEVIL'S DEN  
VIA PALLANTE 23, ROMA.  
LIRE 38.500

Gioco italiano, di Stefano Ancillai e Marco Ramadori, ultimo nato nel grande filone, torrente, oceano dei "war games", i giochi di simulazione strategica che si fanno su tavolieri con caselle esagonali. Questa moda è più consolidata di quella dei "giochi di ruolo" come D&D, e ha attecchito bene anche nel cuore degli adulti. Le guerre dei "war games esagonali" sono infinite: greco-romane, napoleoniche, contemporanee, oppure fantascientifiche o medievali e di fantasy. Qui siamo in una arena di gladiatori, maghi e samurai con diverse forze e diverse capacità di subire ferite. Da 2 a 10 giocatori

# Battle Masters

MB, STRADA 7,  
PALAZZO R1,  
ROZZANO (MILANO).  
LIRE 89.000

Scatola gigantesca, contenuto di ricchezza straripante; fra l'altro, 100 soldatini (volendo, da colorare). Piano di gioco che è un lenzuolo, castelli da montare, segnaposti, carte di probabilità e imprevisti: tutto per fare una guerra senza regole — o con regole precisissime dettate dal libretto

delle istruzioni e dal tiro di dadi speciali. Dunque questo è qualcosa di meno rispetto ai severi war games a caselle esagonali, ma è anche qualcosa di più rispetto ai millenari giochi coi soldatini. Nelle regole per giocare a *Battle Masters* ci sono principi da "giochi di ruolo". Due giocatori o due squadre contrapposte



avrebbero risposte differenti, a cui poi non credo neanche molto. Certamente una delle quattro categorie fondamentali del gioco è la vertigine, il brivido, il rischio, la pulsione di morte. In fin dei conti, il Girotondo... casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra è una cosa spaventosa, no?».

**Andiamo bene. E quali sono le altre tre categorie?**

«La gara, la strategia e la maschera. La maschera è un fattore estremo di ci-

viltà e distacco. Io che sono Mr. Hyde assumo le sembianze del Dottor Jekyll o viceversa. È un tipo di rapporto sociale molto buono, molto incruento».

**Anche molto crudele, però.**

«Beh, non stiamo parlando di microbi o insetti, ma di uomini, le bestie più spaventose mai viste».

**Chi le ha inventate, queste categorie?**

«Un surrealista francese, Roger Caillois che ha scritto un libro fondamentale: *I giochi e gli uomini*. I libri sui gio- ➤➔

chi sono due, l'altro è *Homo ludens* di Huizinga. Il primo ha le note del sottoscritto e il secondo la prefazione di Umberto Eco. Siamo sempre lì, è una partita a ping pong: siamo così pochi a occuparci un tantino di giochi».

### La ragione?

«Perché è una materia circondata dal discredito: "Lei di cosa si occupa?", ci vuole una bella faccia tosta a rispondere "Mi occupo di giochi". "Giochi? ah-ah-ah! giochi come? giochi perché?". Eppure ci sarebbe tanto da fare».

### E lei come ha cominciato?

«Tutto dipende da una mia zia, pessima, che fu importantissima per la mia educazione. Un pomeriggio d'inverno, io ero un bambino vispo e lei una signora divorata dalla noia. Mi disse: "Cosa facciamo?", "Giochiamo a carte", risposi io e le insegnai la scopa. Sul tavolo c'erano tre carte, io potevo prenderne due ma le

lasciavo la possibilità di fare scopa, così ne presi una sola e lei mi chiese perché. "Sennò fai scopa", "Appunto!", "Appunto cosa?", "Ama il

prossimo tuo come te stesso" mi rispose lei "dovresti cercare di farmi vincere". Da lì ho cominciato a riflettere sul modo in cui giocavo io e in cui giocavano gli altri».

**Insomma, il gioco è una forma di contropotere.**

«Tutto sommato sì, nel senso che le sue regole, da rispettare per forza, vengono a creare un mondo chiuso e separato che se ne frega di tutte le altre regole, delle gerarchie, delle suscettibilità. Il divertimento è tutto lì».

### Quali sono i giochi più divertenti?

«Per me il tressette, il tressette a non prendere e la briscola in cinque. Sono un po' più vispi, c'è l'istrionismo, il ➔

**"Per me i più divertenti sono il tressette, il tressette a non prendere e la briscola in cinque. Sono un po' più vispi"**





4

## Trivial Pursuit

MB, STRADA 7, PALAZZO RI  
ROZZANO (MILANO)  
LIRE 88.000

Successo mondiale da una decina di anni, *Trivial Pursuit* ("ricerca banale, domanda facile") è il prototipo dei "giochi di conversazione" a quiz. Molti lo giocano "nudo e crudo", divertendosi a pescare le domande (sono 6.000) e a rispondere: spettacolo, sport, hobby, storia, geografia, scienza, arte, letteratura. Ci sono anche scatole di aggiornamento e di specializzazione. Volendo si tiene conto dei punteggi, con classifiche e vittorie. Un nipotino di *Trivial Pursuit* è *Tangentopoli*, molto pubblicizzato in questi giorni. Partecipanti: da 2 a 36





## IL GIOCO E I GIOCHI

gioco degli inganni».

**Lei quanto gioca?**

«In un modo o nell'altro, varie ore tutti i giorni che Dio manda in Terra».

**E con chi?**

«Con chi capita, spessissimo, ormai da solo, perché sono in grado di immaginarmi i partners».

**Ma non è una cosa triste?**

«Sì, però i miei amici conterranei o

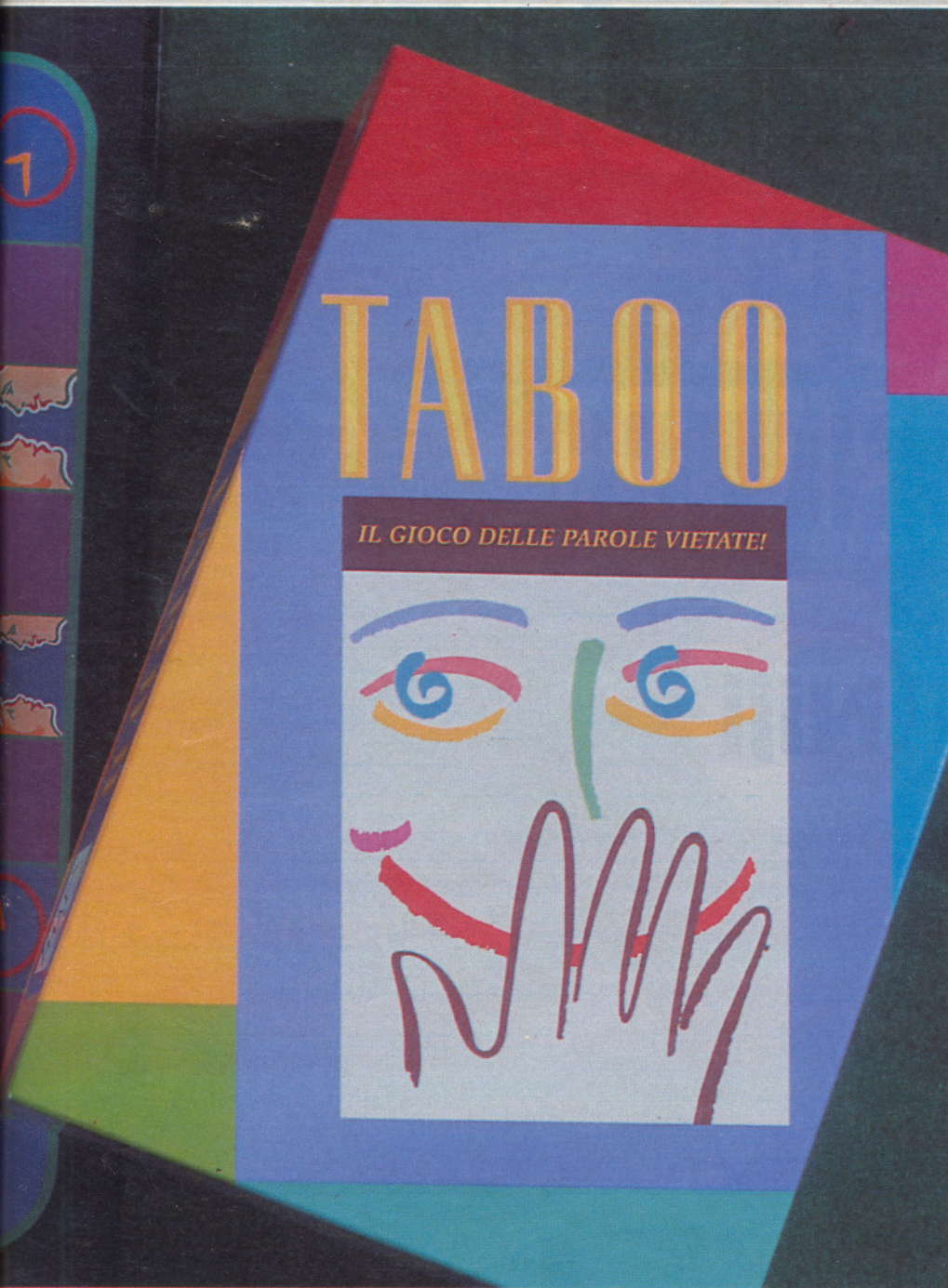
coetanei sono lontani oppure morti e solo all'idea di andare in un club a giocare a bridge o a scacchi mi viene da vomitare».

**Perché mai?**

«Sono giochi troppo codificati, troppo intellettualizzati, troppo giacca e cravatta. Atmosfera mondana, funeraria».

**A casa non gioca?**

«Abbastanza spesso con mia moglie: a



## Taboo

MB, STRADA 7, PALAZZO R1  
ROZZANO (MILANO)  
LIRE 68.000

In commercio da qualche mese, sta diventando un classico. È un "gioco di conversazione" come *Trivial Pursuit* perché serve a rompere il ghiaccio, costringe la gente a parlare (nella migliore delle ipotesi a conversare, a litigare). Ma non è basato su un semplice meccanismo di botta-e-risposta, a quiz: sollecita a dire certe cose evitando di usare certe parole. C'è chi vince, c'è chi perde, ma soprattutto c'è sempre qualcuno che riesce a far ridere tutta la compagnia — spesso senza averne voglia. Da evitare con persone labili o depresse, che non reggono allo scherzo e allo sbeffeggiamento. Numero di persone: quasi illimitato

Backgammon. Vince sempre lei. Poi, ho giocato molto anche con i miei figli».

**Che differenza c'è fra il modo di giocare dei bambini e quello degli adulti?**

«I soliti filosofi hanno detto che i piccoli giocano per entrare nel mondo e i grandi per uscirne. Io vedo però che a palla e a rubamazzo non si entra né si esce: si gioca e basta. L'unica differenza è questa: di bambini che non giocano ce

ne sono pochi, di adulti invece ne trovi a strafottere».

**E lei li riconosce?**

«Non ho la forcella del raddomante, non mi ci metto neanche a pensare, ma se poi mi capita di riflettere "quello lì secondo me non gioca", di solito ci indovino».

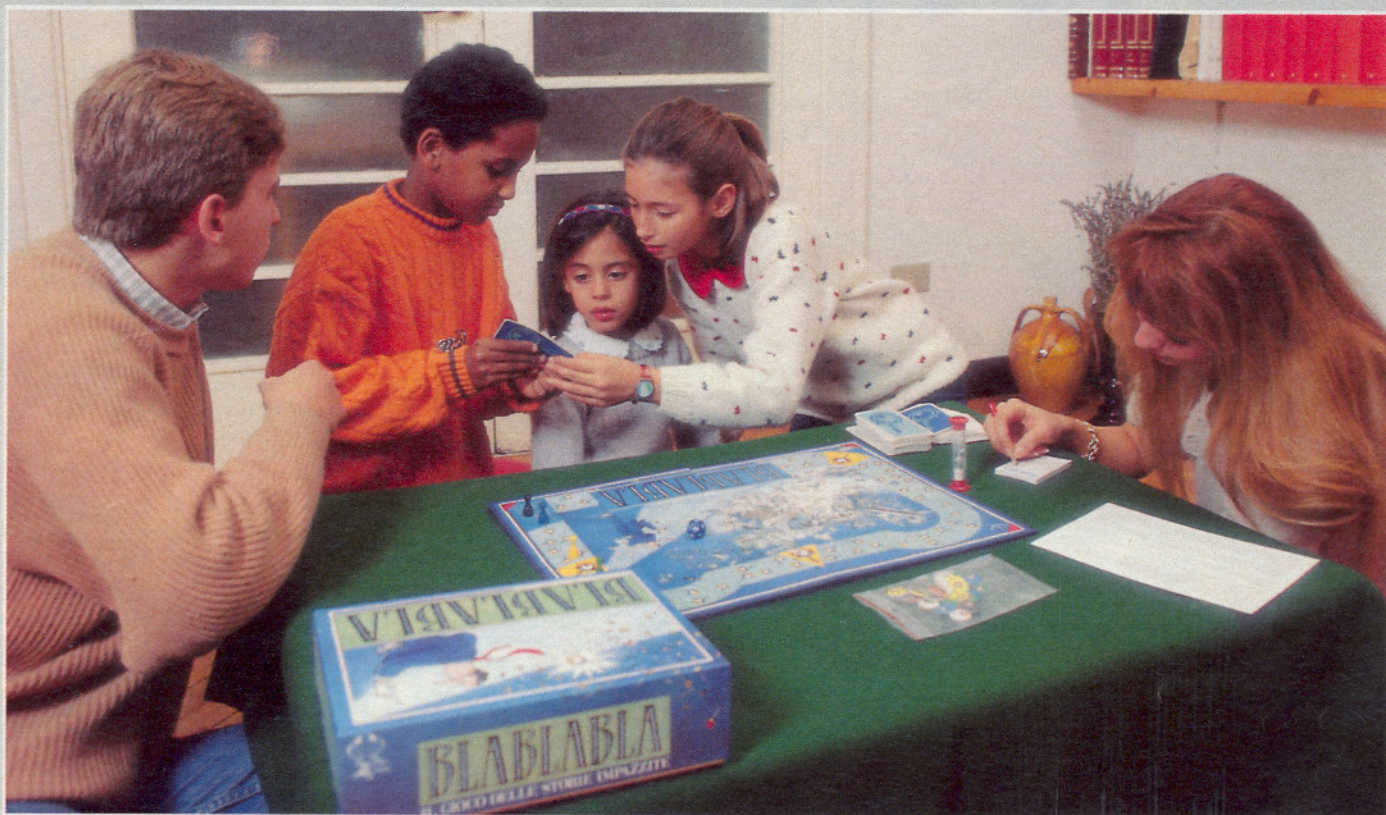
**Quanto contano i giochi nella storia degli uomini?** ➔

# Blablaba

ARTI GRAFICHE RICORDI  
VIA QUARANTA 44,  
MILANO  
LIRE 84.000

Fresco di stampa, nella nuova linea-giochi Ricordi diretta da Marco Donadoni, controbilancia *Taboo* e forse diverte ancora di più. Qui bisogna inventare una storia, con fantasia, e va bene una fantasia demenziale, alla Bergonzoni. Infatti, mentre in *Taboo* bisogna evitare di

usare certe parole, qui si è costretti a infilare nel discorso certe parole che fanno a pugni tra loro e c'entrano sempre come i cavoli a merenda. Per 2-6 giocatori; nessuna cautela: qui il comico volontario e il comico involontario diventano tutt'uno, e tutto fila liscio, con massima allegria



Mimmo Frassinetti/Agf

«Dal punto di vista dell'antropologo, sono fondamentali, per esempio il fatto che nell'Africa nera si giochi a Mancala è abbastanza interessante, perché risulta chiaro che non esistono ancora le distinzioni della proprietà privata: le pedine sono in comune come il tavoliere, con quelle buche di legno intagliato che, in mancanza d'altro, possono essere scavate per terra. Alcuni missionari hanno definito il Mancala una sorta di degenerazione che soltanto nelle menti scimmiesche di questi pitecantropi col palmo ro-

sa poteva avere dignità, poi l'hanno studiato fior di matematici e hanno scoperto che ci sono sotto dei calcoli difficili anche per noi».

### Esistono popoli che non giocano?

«Almeno un paio di tribù aborigene australiane le hanno trovate. Ma sospetto che darla da bere all'antropologo sia un gioco ancora più divertente. Alcuni paesi hanno giochi più o meno rispettati, mitizzati, altri hanno tradizioni intrecciate, pittoresche, multiformi: l'Italia è l'unica al mondo ad avere diciasset-

# Riciclandia

COOPERATIVA  
PIERO & GIANNI  
VIA BOLOGNA 164,  
TORINO  
LIRE 30.500

Un gioco facile, che va bene per bambini dai 5 anni in su, e lo possono capire anche gli adulti un po' sclerotici, un po' conservatori, che hanno paura dei giochi troppo nuovi, troppo difficili. Si ricevono carte corrispondenti a rifiuti, bisogna saper distinguere il vetro dalla carta ecc., scegliere i bidoni giusti,

approfittare del giro dei camion della nettezza urbana. La grafica è gentile, soffice, fa tanto "casa, dolce casa". Uccellini, gatti, farfalle. Il nonno fuma la pipa, ma sta affacciato alla finestra, non dà fastidio a nessuno. Combinazione migliore: un adulto e tre bambini



te tipi di carte regionali».

**E qual è il gioco più nazionale d'Italia?**  
«Il calcio».

**Ma è uno sport.**

«Nessuno sa definire la differenza fra gioco e sport. Sono sport quelli che rientrano nelle Olimpiadi? Ogni edizione ne entrano un paio nuovi, quindi la classificazione è mobile. Si può solo dire che nello sport è richiesto un discreto controllo del corpo, mentre se a uno gli tagli le braccia e le gambe, una partita a scac-

chi se la può sempre fare».

**Tutto questo, per dire che il gioco è innato.**

«Naturale, infatti giocano anche i cuccioli degli animali. E qui scoppia il problema: si dice che le bambine e i bambini si preparino giocando all'età adulta. Però, mentre le femmine, dopo aver avuto bambole e pentoline, diventano donne, fanno i figli e cucinano, i maschi, che hanno sparato per tutta l'infanzia, adesso, da grandi non hanno più la ➔

## **IL GIOCO E I GIOCHI**

guerra. Io, che non ho mai ammazzato nessuno, davanti alle pubblicità di cibi, liquori, bei posti non mi sento assolutamente sollecitato: se però vedo scene di guerra mi si risvegliano tutte le zone erogene».

**Siamo quindi alle prese con istinti belluini. Esiste un codice di comportamento per evitare che un poker si trasformi in una strage?**

«Prima di tutto, quando ci si siede a un tavolo bisogna concordare le regole. È da ignoranti pensare che quelle che conoscete voi siano universali. Stesso discorso per i cerimoniali, su cui le persone di buon senso non si dovrebbero impuntare. Però anche il cerimoniale ha il suo peso: nel poker, per esempio, si procede in senso orario, mentre nei vecchi giochi italiani avviene l'opposto. E qui sotto ci sono delle complicazioni di una delizia incredibile, perché sono stati scritti libri sui riti di circuambulazione ebraici, cioè: quello che ha fatto cadere le mura di Gerico girandoci intorno procedeva in senso orario o antiorario? In parole molto povere il senso orario presuppone un mondo moderno dove almeno c'è la meridiana, mentre quello antiorario nasce dal movimento degli astri, da osservazioni più antiche».

**Sì, va bene, ma i debiti di gioco vanno pagati entro ventiquattr'ore?**

«Questo proprio non lo so, perché l'unica volta che ho visto ballare dei bei soldi sul tavolo e vincevo anche, addirittura non mi hanno pagato».

**Paola Zanuttini**