

**Mondi  
sempreverdi**

I celebri mattoncini e le «ricreazioni» da tavolo rispondono a bisogni innati dell'essere umano. Perciò sopravvivono anche nell'epoca dei videogame

# Il RisiKo! di Darwin

## Monopoli, Lego e altri giochi Esperienze che rafforzano l'agonismo e la cooperazione

di GIANCARLO DIMAGGIO

**I**l messaggio è giunto. Invaderò il Congo. Ho l'Africa Orientale, ma voglio espandermi, le mie risorse di coltan sono insufficienti. Mi braccano, sveleranno presto le mie intenzioni. Fingo di attaccare la Scandinavia. Lì sono ricchi, hanno civiltà, servizi sociali che funzionano. Che io voglia conquistarla è credibile. La strategia paga. Gli avversari ci cascano. Presto avrò quello in cui altri — miseri — hanno fallito: possedere Nord America e l'Africa tutta. L'adrenalina pompa, ho bisogno di ingrandirmi. Sono pronto all'azione. A carri armati schierati, tiro i dadi. Il mio volto è impassibile. Formo alleanze mute, destinate da lì a poco a rompersi. Tradirò, sarò tradito, me lo aspetto.

Giocare a RisiKo! ti fa ragionare così. Ti prende quella voglia di invadere Paesi e dominare il mondo. Per inciso, se sapete cos'è il coltan, o fabbricate cellulari, o siete ricercati dalla polizia, o avete letto *Il leopardo* di Jo Nesbø.

Sabato pomeriggio. Mio figlio protesta. Ritene le pressioni della sorella maggiore a cederle Largo Colombo ingiuste, prepotenti. Mia figlia, testarda, insiste. Cerca di blandirlo, lo accusa di immaturità ma lui niente, non vende. Intervengo. Non per interesse personale. Che mia figlia non acquisti Largo Colombo conviene anche a me, ma non è questo a influire sulla mia decisione. Semplicemente, disapprovo che forzi la volontà del fratello, mi schiero apertamente con lui. Costruisco la seconda casa su Viale Giulio Cesare.

Ora, avete diritto di pensare che: 1) chi scrive sia un pessimo genitore (possibile). 2) sia patriarca di una famiglia di palazzinari. Entrambe le vostre ipotesi però dimostrano irrefutabilmente che: non conoscete (o avete dimenticato) il Monopoli. Vi manca quindi la consuetudine con la sensazione inebriante di possedere case, alberghi, quartieri interi. Accumulare denaro. Il piacere di incassare

pacchi di soldi quando gli altri passano da Parco della Vittoria con tre case già su.

Papi, prendi la pedana. Sì, amore. Quella verde. Sì amore, quella verde. Costruiamo un recinto. Mattoncini gialli e blu diventano un lago. Un elefante beve, tranquillo malgrado i leoni. La zebra passeggia. Amore, ma la zebra dovrebbe essere preoccupata. No, papi, il leone ha già mangiato ed è buono, mi dai la parete? Quella con la finestra? Sì.

Mia figlia aveva due anni. Con i Lego abbiamo costruito uno zoo in Africa — del quale ormai sono proprietario —. La casa del guardiano è pronta, gli animali parlottano. Pochi anni dopo. Il progetto si fa difficile, alta ingegneria. L'astronave di Star Wars. Ci sono i pezzi trasparenti, vetri di plastica azzurra. Da piccolo me li sarei sognati. Qui c'è meno da inventare. I pezzi sono per dita da bambino, ma riesco a maneggiarli. Mio figlio mi fa lavorare. Ogni tanto mette un pezzo lui. È soddisfatto. Un anno dopo c'è da tirare su la stazione di polizia. Caso mai passasse Harry Hole (avete letto Nesbø? Sapete chi è). Le cose sono cambiate. Segue lui le istruzioni. Non devo interferire, ma mi vuole lì. Ogni tanto mi chiede una mano, poi riprende il comando. Vorremmo mandare un'email in Danimarca e chiedere perché manca quel pezzo. Che in realtà c'è, minuscolo, e non lo avevamo visto.

Dove voglio arrivare? Alcuni giochi, come RisiKo!, Monopoli, Lego, continuano a impegnare le nostre giornate, malgrado la concorrenza spietata dei videogame. Li ricordiamo nella nostra infanzia. I figli ce li chiedono. Ci giochiamo insieme. Mi chiedo: cosa ha permesso loro di resistere nel tempo? Di mantenere tenacemente il loro posto nell'immaginario? Di ampliarlo anche.

Domenica scorsa abbiamo visto *The Lego Movie*. Ha già incassato decine di milioni di dollari (soldi veri, non del Monopoli). Per rispondere mi appello a Charles Darwin e agli psicologi evolutivisti. Gli umani agiscono guidati da mo-

tivazioni primarie, che hanno permesso sopravvivenza, adattamento alla nicchia ambientale e consolidamento della società. Motivazioni arcaiche quali: sessualità, rilevare i pericoli, difendere il territorio, reagire con attacco/fuga/congelamento all'aggressione. Poi motivazioni sociali, da mammiferi evoluti. John Bowlby ha descritto l'attaccamento: il bisogno di rivolgersi a figure forti, solide e rassicuranti in momenti di paura, fragilità, fame, freddo, sonno. La motivazione complementare: prestare cure a chi, in difficoltà, chiede aiuto con segnali chiari e riconoscibili (pianto, occhioni sgranati).

Studiosi come gli psicoterapeuti cognitivisti Paul Gilbert, università di Derby, e Giovanni Liotti di Roma, Joseph Lichtenberg, psicoanalista a Washington, e lo psicobiologo Jaak Panksepp, università di Washington, includono tra le motivazioni sociali: 1) agonismo e bisogno di mantenere e accrescere la propria posizione nel rango sociale. La posizione nella gerarchia garantisce priorità di accesso alle risorse limitate — cibo, partner per l'accoppiamento — o quantomeno sicurezza che verrà il nostro turno; 2) esplorazione autonoma del territorio e formazione di un senso di efficacia personale; 3) appartenenza al gruppo; 4) cooperazione tra pari per il raggiungimento di scopi condivisi; 5) giocare!

**G**

Vediamo se funziona. I giochi che resistono alla competizione con i videogame (oltre che ben fatti) attivano, nella modalità del gioco di finzione, queste motivazioni primarie.

RisiKo!: difesa del territorio ed esplorazione oltre il confine, definizione del rango, accesso a risorse limitate. Formazione di alleanze per raggiungere lo stesso obiettivo (fare fuori un altro avversario).

Monopoli: in altra forma tocca più o meno le stesse corde.

Per il Lego è diverso. All'interno di in-

terazioni cooperative con l'adulto, quei mattoncini costruiscono le basi di agency, il senso di iniziare con successo un'azione nata da un motore interno, e autonomia.

Michael Tomasello, co-direttore del Max Planck Institute, direbbe che giocando a Lego con i figli consolidiamo l'intenzionalità condivisa, un processo partito già dalle primissime fasi di vita. Funziona così: il bambino ha una meta. Mettere il leone lì. Coinvolge l'adulto. L'adulto esegue, ma introduce una variazione minima. Il bambino discute, ci si accorda. Vicino al leone: una palma che piace a entrambi. Si è formata una rappresentazione cognitiva dialogica che include: il proprio scopo, quello dell'altro e il processo di negoziazione per sintonizzarsi e raggiungere l'obiettivo comune. Se l'interazione ha successo il bambino è contento e si sente capace, attivo. Capisce meglio la mente dell'altro.

Quali giochi innescano attaccamento e accudimento? Facile. Barbie. Polly. Credo che Ciccobello sia in salute. Ancora: l'appartenenza al gruppo? In edicola. Figurine dei calciatori. Infine, per verificare se l'ipotesi darwiniana tiene, mi chiedo: cosa mancava ai giochi estinti? Le ipotesi alternative sono molte. Mentre tento una risposta accendiamo la Wii. Super Mario. I miei figli mi battono spietatamente. Ma anche il loro Mario, saltando da un dado all'altro tra le nuvole, cade nel vuoto. Non celo un sorriso di soddisfazione.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## «Ludica»

### Il tempo libero e le feste rituali

Una rivista annuale e una collana omonima, riuniti sotto il nome «Ludica», danno spazio a contributi di analisi nel campo della storia del gioco: dal tempo libero alle feste rituali. Contributi che nascono dai risultati di ricerche direttamente promosse e coordinate dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche. L'obiettivo è l'indagine sul ruolo della «ludicità» nei diversi contesti umani, partendo dalla convinzione che la componente del gioco è insopprimibile nella vicenda storica e riemerge persino nei momenti più drammatici e imprevisi. Sabato 15 marzo a Treviso (Sala Convegni de La Ghirada), il direttore della rivista (la collana è co-diretta da Alessandra Rizzi) Gherardo Ortalli parlerà di «Sport e gioco. Serietà di un sistema ludico» al convegno «I nodi della storia dello sport in Italia».

#### Il film

È uscito nelle sale italiane il 20 febbraio *The Lego Movie*, il primo film d'animazione dei personaggi Lego, in digitale 3D; si tratta di una produzione Warner Bros. Pictures e Village Roadshow Pictures, per la regia di Phil Lord e Christopher Miller. Con 69 milioni di dollari, è il film che ha ottenuto negli Stati Uniti il secondo migliore incasso di sempre nel mese di febbraio

#### I libri

Sui sistemi motivazionali, compresi i giochi che li innescano, da segnalare i libri *Attaccamento e perdita* (Bollati Boringhieri) di John Bowlby, *La terapia focalizzata sulla compassione* (Franco Angeli) di Paul Gilbert e il testo *Psicoanalisi e sistemi motivazionali* (Raffaello Cortina) di Joseph Lichtenberg, oltre ai volumi *I sistemi motivazionali nel dialogo clinico* (Raffaello Cortina) di Giovanni Liotti e Fabio Monticelli e un saggio più generale su *Le origini della comunicazione umana* (Raffaello Cortina) di Michael Tomasello.

Un romanzo di fantascienza in cui è evocato (sotto un nome diverso, «Bluff») il gioco del Monopoli è *I giocatori di Titano* di Philip K. Dick, che della versione americana di Monopoly era un fan. Valenza simbolica in letteratura ha anche il gioco del RisiKo!: un romanzo drammatico di Marcelo Figueras si intitola *Kamchatka* (L'Asino d'Oro): è questa infatti l'ultima parola pronunciata dal padre desaparecido del protagonista (che gioca a RisiKo!). Ma anche nella saggistica si trovano riferimenti «archetipici» ai giochi: cita il gioco da tavola fin dalla copertina e dal titolo, il pamphlet *Monopoli* (Rizzoli) di Giovanni Floris: ma il gioco di Viale dei Giardini e Vicolo Stretto è reinventato casella per casella per parlare dei nuovi poteri di oggi. Sulle basi scientifiche dei giochi, il volume *La scienza dal giocattolaio* di Davide Coero Borga (Codice edizioni)