Le feste ce li ripropongono per i regali e le serate in casa. Un itinerario tra le novità e le conferme

Quei giochi che insegnano a pensare

«Kata Kumbas», adesso trionfa il creativo di area mediterranea

Tutto il mondo sembra essere diverso alla luce intermittente e colorata di un albero di Natale. Per grandi e piccini l'atmosfera della festa crea qualcosa di diverso dalla normalità, un luminoso e fantastico gioco: il mondo delle meraviglie di Alice o il paese dei balocchi di Pinocchio. Diverso dalle beghe di tutti i giorni, lontano dalla politica e dalle difficoltà economiche.

Giocare è importante per tutti. Soprattutto giocare con altri. Ma saper giocare, lasciandosi alle spalle schemi e stili sociali preordinati, non è facile.

Imparare a giocare perciò è importante perché aiuta a socializzare in un mondo in cui tendiamo sempre piu ad essere soli.

Agostino Carocci, l'inventore di Kata Kumbas

«... Nel misterioso mondo parallelo di Rarte tesori di inestimabile valore sono ancora nascosti nelle grotte, nelle segrete dei castelli, nelle cripte delle cattedrali, nelle fessure degli alberi di melamarancia. Creature inquietanti, orribili bestie e antichi maghi sono i custodi gelosi dei grandi segreti di un universo fantastico che un tempo poteva solo essere immaginato. Oggi è possibile raggiungere Rarte e le terre di Latitia, incontrare i vecchi saggi che conoscono tutte le storie del mondo, stanare e affrontare i mostri che si annidano nella dimensione dell'immaginario, ostacolando il cammino e impedendo di raggiungere la vera consapevolezza.

Non è possibile però rimanere definitivamente su Rarte... Al termine della sessione di gioco occorre tornare a fare i conti con il quotidiano, combattere le battaglie di sempre con i mostri che vivono tra noi e sono cresciuti con noi e ricercare i tesori che, tra i sassi e la spazzatura, questo mondo, nonostante tutto, ci riserva... Il Signore delle Grotte».

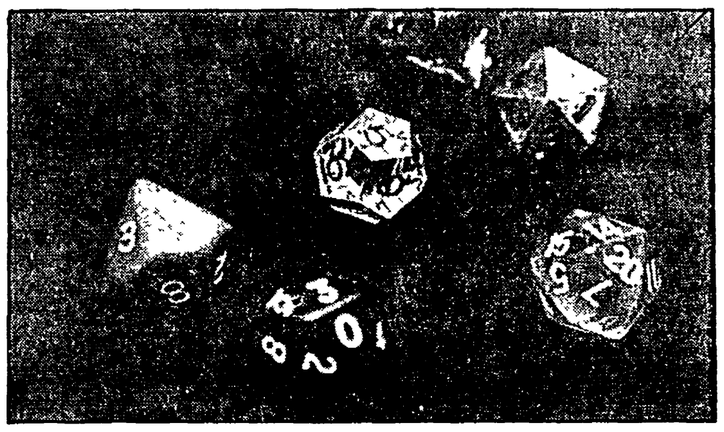
«Io credo che sia possibile raggiungere l'ottimizzazione della conoscenza di noi stessi nella misura in cui riusciamo ad avere consapevolezza delle nostre capacità rispetto alla vita che abbiamo intorno, riusciamo cioè a diventare esseri equilibrati quando intorno a noi riusciamo a conoscere le cose». Chi parla è Agostino Carocci, il quale assieme a Massimo Senzacqua è autore di *Kata Kumbas*, il primo gioco di ruolo ambientato nel mondo mediterraneo.

— Agostino, come viene in mente ad una persona di inventare un gioco?

L'idea mi è venuta giocando. Quando giocare era diventato un hobby mi sono accorto anche che la mia aspirazione non era unicamente giocare. Soprattutto quando mi sono avvicinato ai giochi di ruolo, questi strani giochi dove c'è una persona che narra una storia e altri giocatori che assumono il ruolo di personaggi dell'avventura. Poi, come passato culturale, ho il fatto di essere un sociologo, e di aver studiato questi giochi anche da un punto di vista psicoanalitico, come psicodrammi. Soprattutto poi non ci piaceva l'ambizione anglosassone, tipica dei giochi più venduti. Perché dobbiamo immaginarci *Goblin* o *Trolls* quando abbiamo una nostra cultura popolare e mitologica ricchissima di figure fantastiche? Perché non fare un gioco di fantasia mediterranea? E così è iniziata, quasi per scherzo, questa idea che è stata sviluppata e allargata fino a diventare il gioco che c'è oggi.

— Che cosa vuol dire «Kata Kumbas»?

Non vuol dire, come può sembrare, «catacombe», ma proprio dal greco «presso le grotte», dove cioè avvengono i primi incontri, dove i primi cristiani si riunivano, dove i primi «fratacchioni» o le prime «streghe» vivevano a ambientavano le loro leggende storiche.



— Che cosa ha di caratteristico questo gioco?

Nelle regole abbiamo cercato di renderlo più che un gioco una proposta, della quale noi abbiamo fatto le regole-base, ma poi con il contributo di tutti coloro che ci giocheranno nasceranno delle nuove avventure che saranno materia di altro gioco per altri ancora. Il criterio è la creatività: l'italiano è noto perché creativo, ma in realtà in Italia si gioca assai poco. Si dice che il popolo romano cadde a causa del saturnismo delle acque, ecco, noi stiamo cadendo forse a causa delle *telenovelas*!

— Come è strutturato «Kata Kumbas»?

Ci sono inizialmente tre stirpi, e ognuna ha come caratteristica base forza, abilità o conoscenza. Ciascuna di queste stirpi è divisa al suo interno in tre caste, che sono come degli ascendenti zodiacali, ad esempio la stirpe dei *Rom*, gli zingari, la loro caratteristica base è l'abilità, ma c'è l'abilità-abilità tipica del giocoliere, l'abilità-forza del ladro e l'abilità-conoscenza della strega.

— «Kata Kumbas» dove sta, storicamente parlando?

Non sta da nessuna parte, perché noi abbiamo preso a piene mani sia dalla mitologia del mondo greco-romano che dalle leggende del basso Medio Evo.

— Ma perché il mondo mediterraneo?

L'idea è nata da una piantina muta d'Italia, l'abbiamo ritagliata e ricomposta anagrammando i nomi: così abbiamo creato Latitia, cioè l'Italia, l'isola stupenda di Sacanto, cioè la Toscana, poi l'Umbria che da secoli e secoli è al centro dell'Italia e non ha mai visto il mare, perché non farglielo godere un po' nella fantasia? Così è diventata l'isola lontana di Brumia. Poi ci sono la Zòlia, la Piamanca, l'Alta Svòda, la Bramoldia... ecco, forse qui l'ironia verso gli amici lombardi si fa più esplicita...

— Ma come si passa da questo mondo al mondo fantastico di Rarte?

Abbiamo immaginato che un nostro amico e compagno di gioco un giorno scompare, lo andiamo a cercare nella sua casa di campagna e lì troviamo un manoscritto: lui ha varcato la soglia. Ora è un essere libero. E se vai a vedere la cultura del gioco, è proprio questa: la creatività è libertà, è uscire per un attimo dagli schemi di cui l'antropologia culturale ci ha da sempre vestito. Entrando nell'incantesimo del gioco si dimentica tutto ciò che di tecnologico è insito nella nostra mentalità. Ogni giocatore sceglierà il suo sesso, la sua casa, la sua stirpe, tirerà poi con i dadi quelle che sono le caratteristiche base e una sorta di eredità, per cui, ad esempio, se sei un *Iperboreo* (forza) puoi ricevere una daga, delle torce, ma anche dei sospensori, o una boraccia di vino. Che vuol dire questo? Signori, comunque questo è un gioco!

— È importante secondo te riaffermare questo?

Sì, è fondamentale, perché alle spalle c'è tutta una cultura del Roll-plaining anglosassone che come al solito ha drammatizzato, addirittura in America c'è scappato il morto, un ragazzo, cioè, si era talmente appassionato e identificato con il personaggio che viveva nel mondo fantastico di *Dungeons and Dragons*, che morto il personaggio si è ucciso. Ma questo, direi, è un po' il fenomeno che si sta verificando anche qui da noi con i suicidi nelle caserme. Per questo noi abbiamo cercato di spogliare il più possibile le storie da quegli elementi che potrebbero creare identificazioni di questo tipo, e soprattutto dicendo e dimostrando chiaramente che un gioco è, e deve rimanere, solo un gioco.

— Spesso si dice che questi giochi sono limitati dall'abilità del narratore. È vero?

Contesto ferocemente una simile affermazione! Significa ghettizzare questo tipo di giochi. In realtà si tratta di giochi fortemente socializzanti, in cui ognuno è assolutamente libero di scegliere la propria forma di partecipazione all'avventura. *Kata Kumbas*, *in particolare*, ha la presunzione di essere il primo gioco di proiezione, si rimane sempre se stessi e l'abilità sta nel riuscire a calarsi in un personaggio, quello però che ciascuno ha scelto!

— Nei giochi di ruolo anglosassoni, «Dungeons and Dragons», in testa, invece, come si usa fare il personaggio?

Innanzi tutto si tira il dado per tutte la caratteristiche, compresa l'intelligenza. Ora, secondo noi, l'intelligenza è del giocatore, non del personaggio. Questo significa che tutto è fortemente regolamentato, significa addirittura che se tu hai intelligenza da tre a diciotto, e ti capita tre, tu nel gioco devi essere cretino. Come si può chiedere a qualcuno di sedersi ad un tavolo da gioco dove dovrà fare il cretino?

Non dimentichiamo poi che dietro un fenomeno come quello di *Dungeons and Dragons*, tradotto ormai credo in tutto il mondo, c'è un Impero, un impero economico. Dietro *Kata Kumbas* ci siamo solo io e Massimo, con un guadagno di l. 250 a scatola, e una piccola casa editrice, la Orion, che ancora crede in queste cose.

— Quale pensi che sia l'importanza di giochi come questi?

Che sono giochi che insegnano a pensare in un'Italia dominata dalla cultura del «Super-flash» e de «Il pranzo è servito». Insegnano a pensare a tre livelli: come individuo per conoscerti meglio, come individuo nella socialità perché sono giochi animati da un coinvolgimento comune, nei quali non si è mai soli, gli uni contro gli altri, come invece nei più dei giochi, e infine non c'è competitività, a meno che non sia tu a sfogare un tuo fatto personale, ma allora è diverso.

Monopoli, 50 anni ma non li dimostra

«Ecco come si vince»: i ricordi di un campione

L'italiano Cesare Bernabei ha battuto tutti dal 1980 al 1983 - Il popolare gioco inventato dopo la crisi del '29 in America Continuiamo ancora a comprare e vendere strade e costruzioni di Atlantic City - Ce ne sono trenta edizioni in venticinque lingue

Quest'anno ricorre il cinquantenario dell'edizione italiana del Monopoli, che risulta ancora essere in vetta alle classifiche di vendita dei giochi di società in tutto il mondo. Cesare Bernabei è stato, dal 1980 al 1983, campione mondiale di questo gioco.

— Quando hai cominciato a giocare a Monopoli?

Ho cominciato come tanti bambini in casa, tra amici. Sono arrivato per caso al campionato mondiale, giocando quasi per scherzo un torneo a Roma, che in realtà era già il campionato italiano.

— Quale pensi che sia la molla che ti fa passare dal semplice gioco alla gara?

Io penso che venga spontaneo, a me infatti ha sempre divertito giocare a quei giochi in cui c'è molta fortuna ma anche un pizzico di bravura.

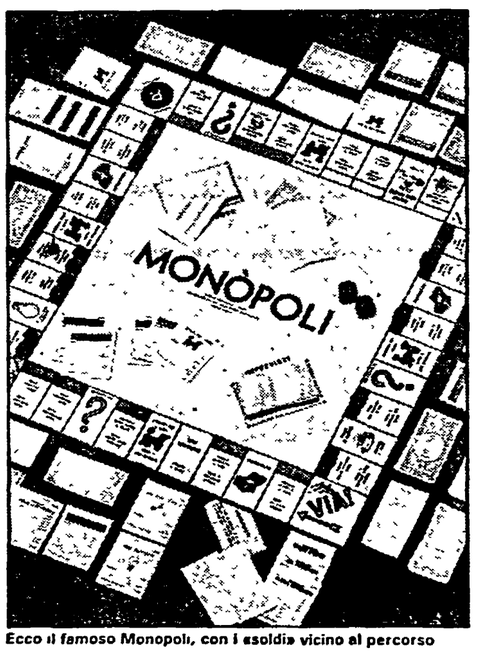
— Ti piacciono anche altri giochi di società?

Quello che ricordo in particolare è Risiko, ma comunque mi piacciono tutti quei giochi in cui ci si ritrova con altre persone, ci si mette a discutere. Del resto l'importanza del gioco è proprio nella socializzazione che sviluppa.

Mi sai fare un po' di storia del Monopoli?

Il Monopoli è nato nel periodo della grande depressione americana. Dopo la crisi del '29, Charles Darrow, che vendeva impianti industriali di riscaldamento, rimase senza lavoro e si mise ad inventare un gioco: un gioco di società che si faceva con delle figurine di legno che si dovevano muovere su un tabellone fatto a scacchiera. Così nacque una specie di Monopoli. Le strade che lui inserì nella plancia erano le strade di Atlantic City nel New Jersey che lui percorreva quando in precedenza trascorreva lì le sue ferie. Abbinò ovviamente sul tabellone di gioco le strade più povere ai valori più bassi e quelle più ricche ai più alti. Darrow però non ebbe molta fortuna con il suo gioco finché non arrivò al padrone della Parker brothers il quale lo ristrutturò, gli diede una percentuale sugli introiti e lo fece in poche parole miliardario. Da quel momento in Monopoli cominciò a girare il mondo. Credo che fino ad oggi sia stato venduto circa in due o trecento milioni di copie. Tutto questo accadde verso il 1935.

In Italia invece fu importato nel '36 e fu offerto alla Mondadori, la quale però allora non si occupava di giochi e chiamò tre dei suoi giovani (tra cui Ceretti che divenne poi il presidente della Editrice Giochi che oggi controlla buona parte del mercato italiano del giocattolo) i quali acquistarono i diritti di questo gioco per un prezzo irrisorio (dell'ordine di L. 5000 a testa!) e ci fecero la fortuna che oggi vediamo.



Ecco il famoso Monopoli, con i «soldi» vicino al percorso

— Oggi il Monopoli è diffuso in piu di trenta paesi del mondo, tradotto in oltre 25 lingue, ed ogni paese ha la sua versione. Quale pensi sia la chiave di un simile successo?

Il fatto che è semplice, facile da apprendere, che può essere giocato dai bambini come semplice gioco di figurine, così come dagli adulti, e i campionati lo dimostrano. Con me hanno giocato seri imprenditori, ingegneri, medici, divertendosi molto.

— Esiste una tecnica di gioco?

Sì, anche se tutto dipende in gran parte da come si distribuisce il gioco con le compravendite dei primi giri. Secondo me un fattore molto importante è stare molto tranquilli, non considerarlo mai una cosa seria. Io sarei un pessimo amministratore dei miei soldi, mentre a Monopoli posso essere bravissimo.

— Quindi non c'entra nulla con la realtà?

Assolutamente no! L'unica cosa forse è questa: che si deve essere portati a fare dei calcoli e delle previsioni.

— Raccontami un aneddoto accaduto sul tabellone...

Nella finale che ho vinto avevo un avversario che era talmente sicuro di vincere ed era talmente in vantaggio su di me, che rinunciava a riscuotere i piccoli affitti che io gli dovevo; io invece puntigliosamente prendevo da lui tutte le lire fino all'ultima dicendo che ero povero e ne avevo bisogno... beh, così facendo ho vinto la partita.

— E un aneddoto della tua esperienza di campione?

Ho giocato spesso in America per beneficenza, e la cosa che più mi ha stupito è che mi portavano i bambini per toccarmi!

— Sei stato un campione, ed è quindi logico che tu abbia amato questa tua vittoria, ma se l'essenza del gioco è il divertimento, come l'hai messa di fronte alla sconfitta?

Perdere non piace a nessuno, ma devo dire sinceramente che questa sconfitta non mi ha provocato un particolare dolore. Forse la cosa che invece mi ha più seccato è stata un'altra: che da quando ho perso nessuno di tutti quelli che mi erano stati attorno quando giocavo, intendo gli sponsor, si è più fatto vivo. Questo mi ha fatto capire che per me si trattava veramente solo di un gioco, mentre per loro e per molti altri no.

democrazia e diritto

Anno XXVI, luglio-ottobre 1986

4-5

MAGISTRATURA E DIRITTO ALLA GIUSTIZIA

Massimo Brutti
I giudici, le regole, l'illegalità
Salvatore Senese
Le vicende del pluralismo nella magistratura italiana
Franco Ippolito
Giurisdizione e crisi dello stato sociale
Edmondo Bruti Liberati
Associazionismo giudiziario e autogoverno
Luciano Violante
Giustizia come servizio
Francesco De Martino
Quale equilibrio tra i poteri
Leopoldo Elia
Effettività della tutela giudiziaria
Ferdinando Russo
Responsabilità dei giudici perché il referendum
Giuseppe Borrè
Maxiprocessi e fiducia nella giurisdizione
Sistema carcerario ed umanizzazione delle pene
Tavola rotonda con N Amato, F Bonifacio, M. Brutti, P Ingrao, A Malagugini, G Vassalli

Editori Riuniti Riviste

questo numero L. 12 000 - abb. annuo L. 32.000 - cep 502013
Editori Riuniti Riviste, via Serchio, 9/11 - 00198 Roma

Interviste di ALESSANDRA ATTI DI SARRO

Il più venduto è «Trivial» Ma la tombola tiene ancora

Il primo, di origine americana, può coinvolgere fino a 36 persone - Successo di «Provocation» e «Dieta selvaggia» - Sempre assai richiesti «Risiko» e «Scarabeo»

Non è stato semplice, nei giorni immediatamente precedenti le feste, ottenere risposte e informazioni sui giochi dell'anno. L'unica conversazione che ha avuto uno sviluppo più esteso è quella con la titolare del negozio *Giorni* di Roma.

— Quali sono i giochi più richiesti quest'anno?

«Quelli che sono stati maggiormente pubblicizzati, purtroppo (e questa risposta è stata data un po' ovunque, ndr). Il più venduto in assoluto è il *Trivial pursuit*, poi vengono *Scruples* e la sua versione italiana *Provocation*, poi *Piazza degli affari* e *Dieta selvaggia*, infine *Lido* e *Scotland Yard*».

— E fra i cosiddetti «classici»?

«Beh, quest'anno ricorre il cinquantenario del *Monopoli* e quindi si vende moltissimo, anche perché ne abbiamo diverse confezioni, più o meno di lusso. C'è il *Risiko* che è sempre richiestissimo, la nuova versione di *Scarabeo*, ed infine l'immancabile *Tombola*».

Mi infilo nel retrobottega e comincio ad aprire alcune scatole. Primo fra tutti il famoso *Trivial*. Si tratta di un gioco americano a cui possono partecipare da un minimo di due ad un massimo di trentasei giocatori divisi in sei squadre. È un gioco di quiz: 6.200 domande con altrettante risposte divise in sei categorie fondamentali. Ma anche la fortuna vuole la sua parte e così per poter rispondere bisogna capitare (previo tiro di dadi) sulla casella che indica la materia prescelta. Scopo del gioco è raggiungere per primo, seguendo un certo percorso sulla plancia, l'esagono centrale. A questo punto tutti gli avversari sceglieranno per il campione un «domandone» finale. Risposta esatta e vittoria sono tutt'uno.

Giochi come questo hanno senza dubbio un gran pregio, quello di riunire ed interessare un ampio gruppo di persone, ma di contro sviluppano fra i giocatori una fortissima competitività. Chi è disposto ad ammettere di non ricordare, magari, «Chi fu il nostro presidente della Repubblica più giovane?». Infine, come la mette l'esperto in «Scienze e Natura» con una domanda del tipo «Chi fu l'apicultore che ha scalato il monte Everest?».

Il secondo posto nelle classifiche di vendita è saldamente tenuto da un altro gioco di matrice americana, *Scruples*, ma per amor di patria ho voluto aprirne la versione italiana della Clementoni: *Provocation*, che del resto è quasi identica. Anche questo è un gioco di domande, ma lo scopo non è più la cultura, si tratta di porre agli avversari domande indiscrete e imbarazzanti, tentando di indovinare le loro risposte. «Sei l'amante della moglie del tuo migliore amico il quale ti confessa di sospettare della sua consorte. Gli dici la verità?». Morale della favola: è un giooco da non fare con gli amici per evitare di ritrovarsi presto senza!

Infine un gioco di moda: *Dieta selvaggia*, divertentissimo per chi, e sono molti ormai, è abituato a fare i conti con pesi, porzioni e calorie. Meno forse per chi avrebbe bisogno di ingrassare, ma sono pochi. Lo scopo del gioco è di calare di peso del numero di chili decisi, di comune accordo, all'inizio di ogni partita. Ma immancabilmente... «Approfittando del buio del cinema hai sottratto il vassoio al ragazzo del gelati spolverando tutte le leccornie. Se la dieta ti porta a questi eccessi, è meglio che ci rinunci: +400 g.».

Politica ed Economia

12

Palermo **Traffico d'armi e tangenti nel segreto bancario**
Sen **Il diritto di morire per fame**
Blake **La finanza internazionale del dopo Big Bang**
Cartelier **La finta privatizzazione in Francia**
Reich **Il colore nero. Disuguaglianze in Usa**
Sommani **Urss: i giovani in carriera**
Hegedüs **Budapest '56. La tempesta e gli uomini**
Caccamo **Le astuzie del tempo scelto**
D'Eramo **Reno, la chimica finale**
Interventi e saggi di Gasbarrone, Gorostiaga, Jedlowski, Shichihei

Un numero L. 4.000. Abbonamento annuo L. 36.000 su ccp. n. 502013 intestato a Editori Riuniti Riviste, via Serchio 9/11, 00198 Roma. Tel. 866383