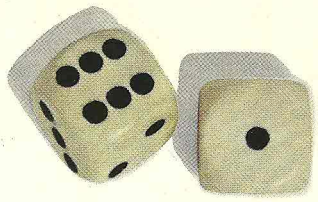
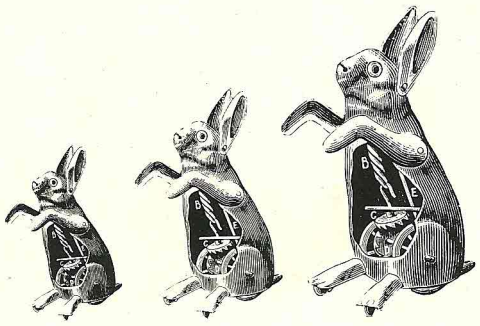


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti" per adulti

anno I n. 1 - Ottobre 1980 - L. 2.500



Carta e Matita per chi bigia!

l'elettronica e i giochi

TOGNOLI:
la lippa e le carte

GLI ORIGAMI

Il dilettevole giuoco dell'oca

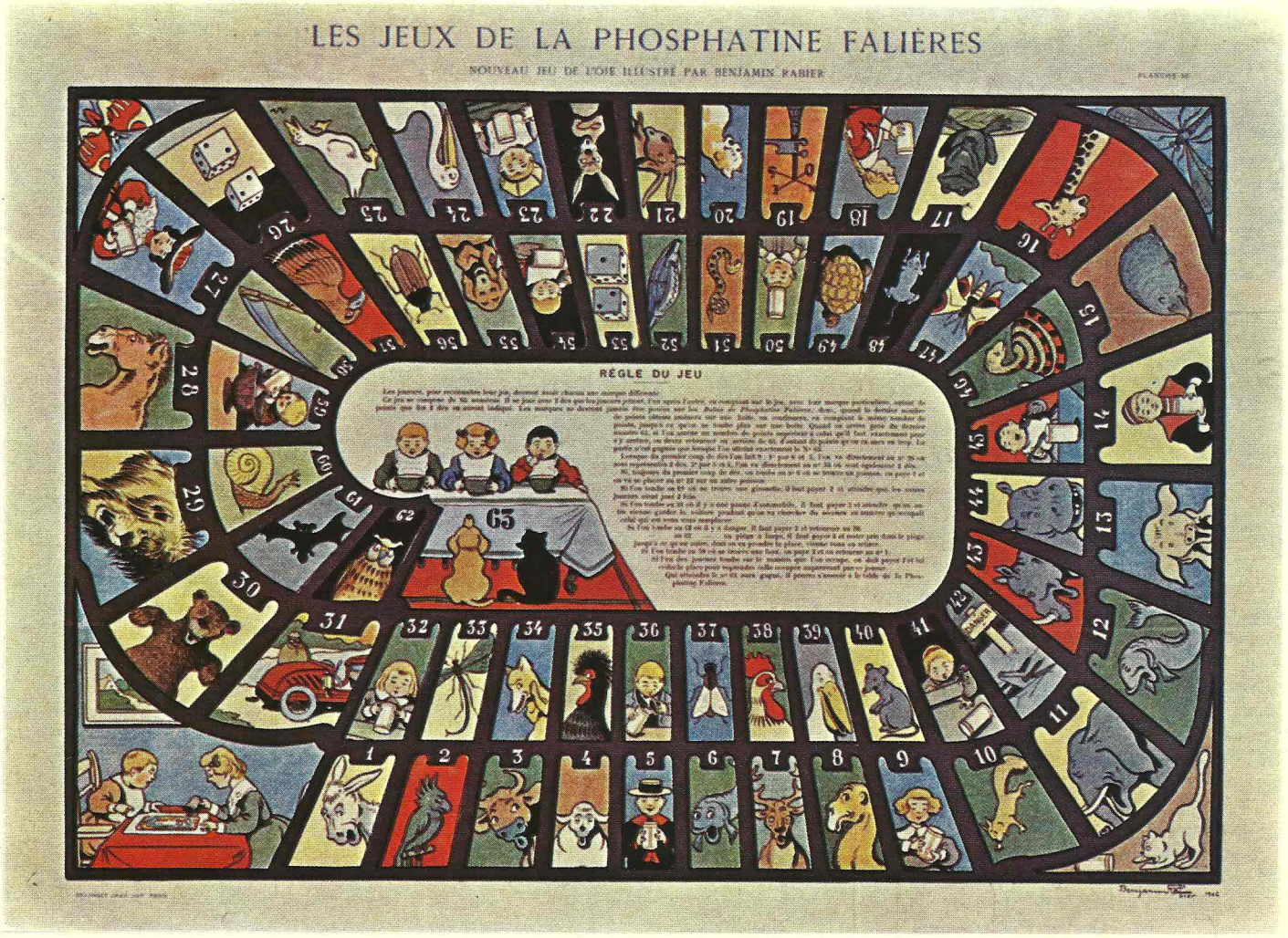
e inoltre
lettere, letture, numeri, go, scacchi, giochi d'azzardo, wargames, backgammon, master mind & tanti altri giochi.

IL DILETTEVOLE GIUOCO DELL'OCA

di Bianca Tinti e Silvia Mascheroni

Nelle 63 caselle del gioco più semplice e familiare, secoli di cronaca, costume, moda, all'insegna del Bene e del Male, del Premio e del Castigo

Una tavola con 63 caselle allineate a spirale, le immagini delle Oche ripetute ad intervalli regolari, il Ponte, l'Osteria, il Pozzo, il Labirinto, la Prigione e la Morte, corrispondenti a numeri fissi: chi non conosce il Gioco dell'Oca?
Si lanciano i dadi, si procede secondo il punteggio ottenuto, l'oca cammina per arrivare alla sessantatreesima casa, deve superare tutti i pericoli indicati nel percorso con le relative penalità: soste, multe, arretramenti.
Le regole sono semplicissime, tutti possono partecipare senza particolare impegno di attenzione, di memoria, di ragionamento, senza preparazione "culturale" insomma.



quattro secoli di oche

Occasione per questo articolo è stata la mostra "Il dilettevole Giuoco dell'Oca", allestita dall'1 al 30 giugno 1980 presso il Museo Civico di Lodi e patrocinata dall'Assessorato alla Cultura. Le 41 stampe originali "esposte per la prima volta" provengono dalla "Civica Raccolta A. Bertarelli" e dal Museo della Scala di Milano. datano dal XVII ai primi anni del XX secolo e sono Xilografie, incisioni e litografie di notevole pregio artistico e documentario.

L'ideazione e la ricerca storico-iconografica si devono a Silvia Mascheroni e Bianca Tinti; l'allestimento è stato curato da Alfredo Sala che ha inoltre ricostruito una tavola ingrandita sulla quale il pubblico potesse giocare. Una raccolta di brani musicali, scelti da Danilo Faravelli, accompagnava il percorso espositivo. Hanno collaborato alla documentazione Pia Antonini, Francesca Dosi Delfini, Marzia Kronauer.

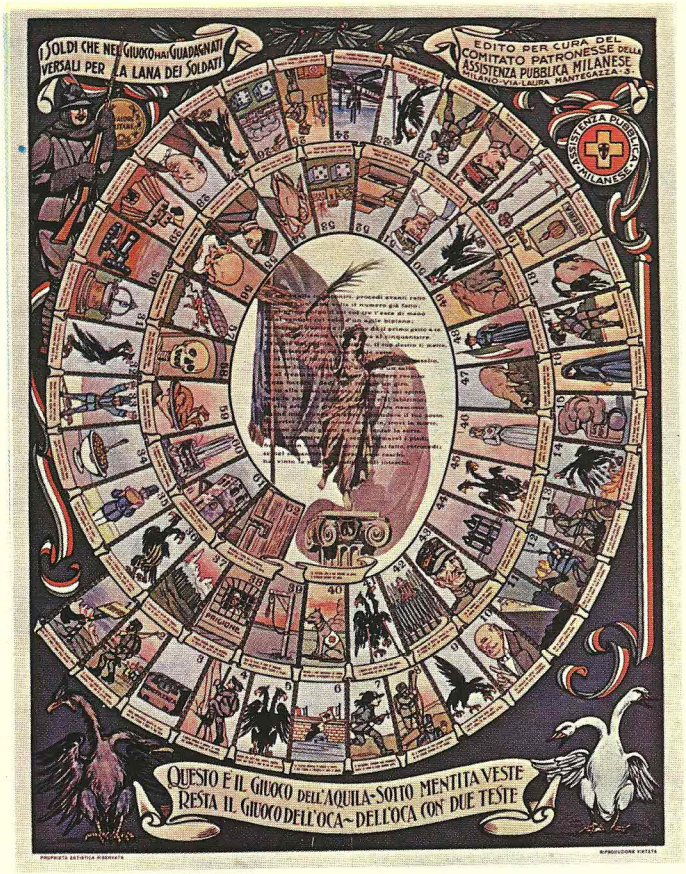
È un passatempo ingenuo, adatto soprattutto alle riunioni familiari, occasione per stare assieme allegramente. Non a caso, nelle tavole più antiche che risalgono al XVII Secolo, è definito "dilettevol et piacevol", e le illustrazioni poste al suo centro rappresentano spesso scene di vita conviviale.
Queste caratteristiche ne hanno garantito la continuità, la diffusione e il successo sino ai nostri giorni. Tramandatoci come le favole e le cantilene, la sua origine si perde nel tempo insieme ai significati simbolici che, come tutte le tradizioni popolari, nasconde. È tuttavia possibile tentare di ricostruirli attraverso una lettura comparata ad altri giochi simili per struttura, oppure con interpretazioni guidate da documenti sulle credenze, usi e costumi che caratterizzano il suo contesto storico.
Chi vorrà esplorare "il cammino dell'Oca" incontrerà ad esempio...

Il mistero della sua origine

La leggenda racconta che i soldati greci, per ingannare il tempo durante l'assedio di Troia, inventassero questo gioco, la cui forma circolare si ispirerebbe alla struttura delle mura della città.
Testimonianze antiche, come il "Gioco del Serpente" rinvenuto in alcune tombe egiziane e quello cinese del

Nella pagina accanto:
Les jeux de la phosphatine Falières, *tricromia, 1906*
Illustrato da Benjamin Rabier, celebre pittore francese, è il gioco-rèclame di un ricostituente per bambini. Le caselle propongono ai piccoli consumatori, avidi di fosfatina, deliziose immagini legate al mondo infantile, in cui anche i pericoli hanno perso il loro aspetto 'minaccioso'.

A sinistra:
Il dilettevole gioco di Loca, *silografia policroma, 1640*
Questa tavola veneziana è la più antica conosciuta in Italia e illustra una scena in cui i personaggi mangiano un'oca, cibo "ricco" e consumato durante festività e cerimonie. Alcuni pensano addirittura che venisse acquistata con le vincite raccolte nel corso di più partite. Non si esclude che il nome del gioco derivi da questa usanza.



Questo è il gioco dell'aquila sotto mentita veste, resta il gioco dell'oca, dell'oca con due teste, *tricromia, 1916*
Stampato per iniziativa delle Patronesse dell'Assistenza Pubblica Milanese durante la Prima Guerra mondiale, è una feroce satira contro l'Impero Asburgico. Ogni casella è commentata da una breve rima che sottolinea la crudeltà, l'inettitudine o la stupidità del nemico.

"Mandarino o delle Promozioni", ne ripropongono il percorso a spirale e la suddivisione in case. Si conosce infine il "Jeu du Dédale" molto praticato nel XV Secolo, che riprende la forma del labirinto, chiaramente riconducibile a quella del Gioco dell'Oca.
Ma solo nel 1612 esso viene citato per la prima volta con questo nome.
Forse non è importante stabilire da chi, quando e dove fu inventato; quel che affascina è il rintracciare una costante comune a questi giochi: la rappresentazione allegorica del procedere della vita, la presenza del Bene e del Male, la Sorte che regola i destini umani. Fisionomia che ricorda molto da vicino quella di un famosissimo gioco infantile, il "Mondo" o "Campana".
Anche qui compare il percorso teso al raggiungimento di una meta, suddiviso in settori benefici e malefici, come il Paradiso e l'Inferno, e il pericolo è simbolizzato dalle linee di demarcazione tra le 'case". Una delle ipotesi più credibili è che il Gioco dell'Oca ne sia la trasposizione da tavolo e che il suo nome derivi dall'andatura incerta e saltellante assunta nello spingere la pedina con un solo piede.
In particolare il nostro gioco presenta aspetti simbolici riconducibili a credenze magiche ed esoteriche di dubbia interpretazione.
Il 63 è il prodotto di due cifre cabalistiche, il 7 e il 9, che, cariche di superstizione, ricompaiono nel numero dei pericoli e delle oche sotto il loro aspetto malefico e benefico. Infine il sessantatreesimo era ritenuto nel Medio Evo l'anno conclusivo della vita, le cui metamorfosi avvenivano ogni sette anni.

Il successo del Gioco dell'Oca: da innocente passatempo a mezzo di comunicazione di massa

A differenza di altri giochi altrettanto famosi, "il

A sinistra:
Ho vinto 63
Xilografia bianco e nero, XVII-XVIII secolo.

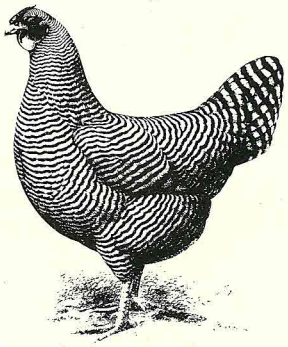
Sotto:
Un originale piano di gioco del secolo scorso.

dilettevole Gioco dell'Oca" non ha legato la sua fortuna nè alla iniziale novità, nè ad una moda passeggera. La componente d'azzardo, presente ma non predominante rispetto alla moralità che il gioco garantiva e la caratteristica di passatempo familiare, lo preservarono dalle dure disposizioni di legge che nel XVI e XVII Secolo proibivano tutti i giochi di dadi. Così ragioni economiche (la tavola era meno costosa ed usurabile delle carte) contribuirono alla sua diffusione. Con l'andar del tempo il modello originario si rivelò estremamente duttile, in grado di trasformarsi e di arricchirsi con varianti finalizzate, di volta in volta, alla trasmissione di valori e conoscenze relative ai campi più diversi. Anche la forma, il numero delle caselle e la possibilità di partecipazione cambiarono: il percorso del gioco venne adattato alle esigenze del tema e, accanto ad un pubblico indistinto, si incominciarono a definire destinatari "privilegiati" per grado di istruzione ed interessi culturali.

Nel XVIII Secolo, caratterizzato dalla moda per l'Educazione sorta sulla scia del successo dell'opera di Rousseau, comparvero varianti didattiche e pedagogiche che insegnarono a leggere, a conversare, a comportarsi, ad apprendere insomma tutti gli elementi ritenuti indispensabili per una perfetta educazione.
Giochi araldici e militari vennero diffusi nei collegi nobili e nei luoghi dove si formavano i futuri ufficiali.

I religiosi nei conventi si divertivano edificando lo spirito con percorsi di "Via Crucis", vite di Santi, episodi dell'Antico Testamento.
D'altra parte l'editoria, che aveva assunto caratteristiche ben diverse da quelle della piccola bottega artigianale dei secoli precedenti, sfruttò per evidenti ragioni di mercato ogni avvenimento in grado di suscitare interesse: si stamparono così giochi sulla vita di personaggi famosi e su avvenimenti di attualità, su Napoleone, l'arrivo dei cosacchi a Parigi nel 1815, l'Unità d'Italia.
Non soprende quindi che gli spazi visivi del gioco vengano utilizzati come efficace mezzo di propaganda politica ed usati dal potere per ottenere consenso e formare "opinione".

... e l'oca piace anche a Deng Xiaoping



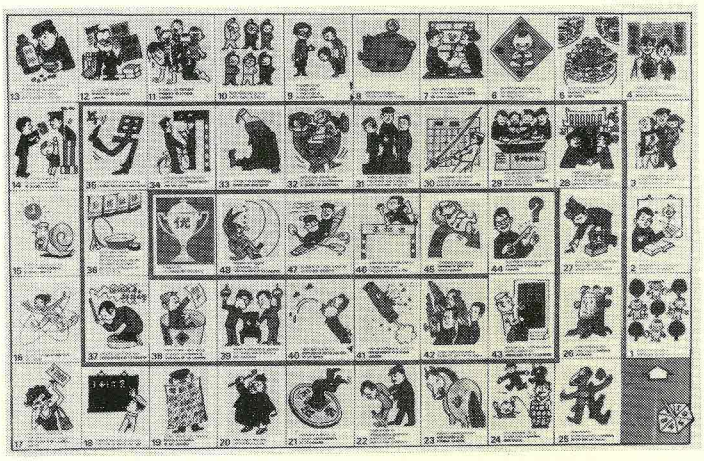
Questo **Gioco dell'Oca cinese** *è stato pubblicato poco dopo la morte di Mao sul "Quotidiano del Popolo", organo ufficiale del Partito Comunista Cinese.*

Ciascuna delle 49 caselle è l'illustrazione delle "parole d'ordine" della propaganda del nuovo regime.

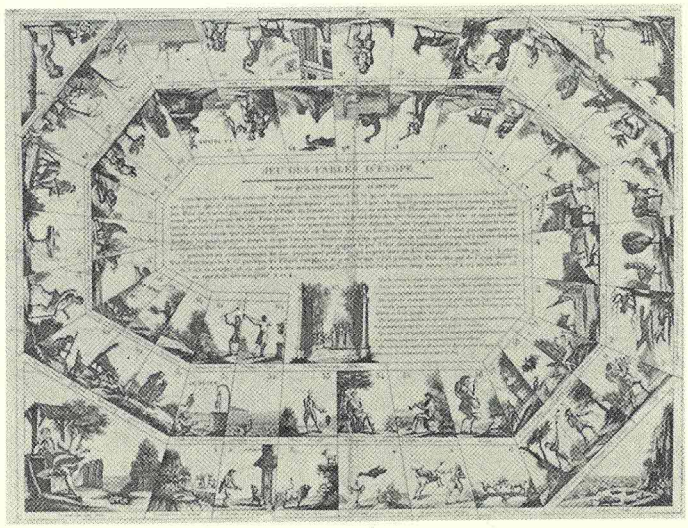
Vi si propone il modello di un perfetto cittadino, che aiuta vecchi e bambini (3), studioso (44) e lavoratore (30), virtù che sono premiate con avanzamenti di percorso. Le infrazioni alle norme del viver civile, come "sputar per terra" (40) o ubriacarsi (33), vengono duramente punite.

Predomina comunque l'aspetto ideologico-politico: il buon cinese deve essere egualitarista ma non troppo (29), "scegliere tra i migliori i rappresentanti del Partito" (31), evitare la "sclerotizzazione ideologica" (26), il "liberalismo individualistico" (25) e, soprattutto (pena la punizione più grave — tornare al punto di partenza), non "radunare gente per provocare risse" (32).

Questa tavola, documento eccezionale per attualità e per i messaggi educativi proposti, è una riprova di come il "dilettevole Giuoco dell'Oca" sia davvero intramontabile.



Jeu de fables d'Esope, *incisione monocroma, XIX secolo.*
Anche favole per l'infanzia e leggende famose si prestarono a trasmettere valori morali e pedagogici. Gli animali nelle 'case' del gioco rappresentano vizi e virtù della natura umana. Curiosa l'immagine del favolista gobbo... che porta fortuna, al posto delle oche.



Un notevole esempio in tal senso è fornito dal complesso "Jeu de la Constitution" che si riferisce alla disputa giansenista e, più tardi, dal gioco sul caso Dreyfus.
Infine, le numerose scoperte ed invenzioni, dai palloni aereostatici all'automobile, le mode sportive, dalle corse di cavalli al gioco del calcio, la passione per i viaggi avventurosi che caratterizzano la fine del XIX e gli inizi del XX secolo, offrono nuovi argomenti agli editori. Il gioco viene immediatamente sfruttato anche dall'industria privata come strumento di diffusione e di propaganda. Qualunque sia il tema trattato, i valori positivi e negativi, gli "accidenti" del percorso, sopravvivono nei secoli, mantenendo costante la funzione educativa del modello originario. Pozzi, labirinti e prigioni sono via via sostituiti da immagini di pericoli legati ad argomenti di maggiore attualità: battaglie perdute, soldati feriti, deragliamenti e scontri. Le oche, diventate angiolotti, monogrammi celebrativi o bandiere vittoriose, continuano a dispensare la loro opera benefica, facendo raddoppiare i punti.
Un gioco, dunque, le cui caratteristiche garantiscono una continuità storica che non conosce soste neppure ai nostri giorni: pubblicato in varianti erotiche o elettorali, con contenuti satirici o di propaganda turistica, sopravvive ancor oggi sulle pagine delle riviste e dei quotidiani.
Che poi venga giocato è un altro conto. Troppo ingenuo per bambini abituati ai meccanismi più complicati dei circuiti elettronici, viene più spesso riesumato come la tombola, nelle occasioni festive, ritornando così ad essere un pretesto per sentirsi tutti più semplici e più uniti. E forse, potrebbe conoscere nuovi splendori nell'era del Riflusso!