



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

maturat

Università degli Studi di Padova  
Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità

Corso di Laurea in Storia

Il gioco come vita e creatività

Relatore:  
Prof.ssa Maria Teresa Milicia

Laureando:  
Dylan Mazzer  
Matricola: 1125705

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

## INDICE

<b>Introduzione</b> .....	3
<b>Parte I: Il gioco</b> .....	5
<i>1.1 Cos'è il gioco</i> .....	5
<i>1.2 Il gioco nella cultura e nella società</i> .....	10
<i>1.3 Il gioco, il tempo ed il rito.</i> .....	12
<b>Parte II: Le interviste</b> .....	23
<i>2.1 La scintilla del gioco</i> .....	23
<i>2.2 Il gioco come lavoro, il percorso dell'autore</i> .....	29
<b>Conclusione</b> .....	41
<b>Appendice I: lista giochi</b> .....	44
<b>Appendice II: Interviste orali</b> .....	53
<i>Leo Colovini</i> .....	53
<i>Dario Zaccariotto</i> .....	61
<i>Dario De Toffoli</i> .....	69
<b>Bibliografia</b> .....	79
<b>Ludografia</b> .....	80
<b>Sitografia</b> .....	81
<b>Abstract</b> .....	83
<b>Ringraziamenti</b> .....	84

## Introduzione

«[...]gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. Anzi si può affermare senz'altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto stesso di gioco una caratteristica essenziale. Gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli animali. Basta osservare i cuccioli nel loro gioco, per scorgere in quell'allegro ruzzare tutti questi tratti fondamentali. Essi s'invitano al gioco con certi gesti ed atteggiamenti cerimoniosi; osservano la regola che non si ha da mordere a sangue l'orecchio del compagno; fingono di essere arrabbiatissimi. E si noti soprattutto che a far così essi provano evidentemente in massimo grado piacere o gusto.»

Johan Huizinga, *Homo Ludens*

Studiogiochi è un'azienda fondata a Venezia da Dario De Toffoli nel 1987, che si occupa della creazione di giochi da tavolo, della realizzazione di pagine e riviste di enigmistica, ideazione e gestione di eventi ludici, tra cui il Premio Archimede. Si tratta di un concorso gestito da “studiogiochi”<sup>1</sup> e dedicato ad Alex Randolph, che ne fu il presidente per le prime sette edizioni. L'oggetto del concorso è la creazione di giochi da tavolo inediti, ed si rivolge in particolare ad aspiranti autori che possono mettere alla prova la loro creatività, confrontarla con quella di altri autori, e far valutare le loro opere a dei professionisti del settore. In questo modo, non solo possono accrescere la propria esperienza, ma ci possono essere anche dei risvolti professionali. Molti dei giochi premiati, infatti, sono stati pubblicati in Italia e all'estero rendendo famosi in ambito ludico i rispettivi autori.

Sono venuto in contatto con studiogiochi attraverso lo stage universitario. Dopo l'esperienza fatta, è maturata l'idea di questa tesi, che si avvale dei materiali delle interviste a Dario De Toffoli, Leo<sup>2</sup> Colovini e Dario Zaccariotto. Interviste che riguardano l'approccio di questi ultimi al gioco, e come il gioco influenzi la loro vita.

La prima parte di questa tesi si concentra su una panoramica generale del gioco, individuando la struttura da cui è composto, la classificazione delle tipologie e il ruolo all'interno della cultura. Questa panoramica e classificazione si basa sull'opera di Roger Caillois “I giochi e gli uomini” e sull'opera di Johan Huizinga “Homo Ludens”. Sempre nella prima parte si parlerà del rapporto del gioco con la sfera del sacro. In particolare, il

---

<sup>1</sup> Il nome di studiogiochi è registrato in minuscolo, quindi ad esclusione di inizio frase, l'iniziale sarà sempre in minuscolo.

<sup>2</sup> Il nome completo è Leonardo Colovini, ma come autore, e come si è sempre firmato, è conosciuto come Leo Colovini. Per questo motivo verrà sempre nominato come Leo Colovini in questa tesi.

rapporto che lo lega al rito, e come influenza il tempo del calendario. Il gioco come rappresentante del tempo diacronico e il rito come rappresentante del tempo sincronico, con uno sguardo al caso particolare dei riti di passaggio. Questa parte si basa principalmente sulle opere di Claude Lévi-Strauss, “Il pensiero selvaggio” e “Babbo Natale giustiziato”.

La seconda parte invece si concentrerà sul mio personale lavoro e i materiali che ho raccolto sul campo; quindi, verterà intorno alle interviste degli autori di videogiochi. In questa seconda parte andrò a osservare come gli intervistati si siano avvicinati al mondo del gioco, come ne siano stati influenzati e come gestiscano la loro vita di autori e giocatori. Nell’ascoltare le loro storie nascono considerazioni interessanti sulla dicotomia tempo libero/tempo lavorativo. Verranno inoltre osservate le scelte che hanno fatto considerare il mondo ludico a discapito di altre professioni più sicure dal punto di vista professionale, e come ciò abbia influito sul loro senso di realizzazione. Saranno fatti inoltre paragoni con la struttura e le caratteristiche del gioco, così da capire se come professione subisca una trasformazione rispetto al puro piacere ludico.

In Appendice sono elencati e descritti tutti i giochi citati all’interno del testo.

## **Parte I: Il gioco**

### *1.1 Cos'è il gioco*

Il “gioco” fa parte della vita di tutti noi, in modo diverso da persona a persona. C'è chi gioca a calcetto il venerdì sera, chi si ritrova a giocare a carte in qualche circolo, o chi insieme ad un gruppo di amici decide di andare all'avventura vestendo i panni di un personaggio fittizio. A prescindere dal come, dove e perché tutti hanno nella loro vita uno spazio dedicato al gioco. Molto spesso però non ci soffermiamo sul significato che esso ha, né gli diamo più valore di un'attività fine a sé stessa.

La parola “gioco” infatti richiama sempre l'idea di un'attività di svago, una fase distensiva durante la giornata. Un'attività senza “costrizioni” e proprio per questo messa in contrapposizione al lavoro, come “tempo” impiegato nella generazione di un benessere economico o produttivo. Il gioco è sì privo di costrizioni ma allo stesso tempo non ha conseguenze nella vita reale.

Prendiamo l'esempio del Monopoly. In questo gioco a mano a mano che si procede si guadagnano ricchezze da investire, comprando edifici e generando una rendita che verrà distribuita nelle caselle di gioco. La rendita generata non sarà mai impiegata però all'infuori del “tempo” di gioco. Ogni volta che si gioca si riparte da zero, vengono azzerati i punteggi. Qualcuno potrebbe dire che il gioco d'azzardo, le lotterie e altri passatempi ludici possano portare ad un effettivo guadagno, però il gioco in questo caso non genera ricchezza, si preoccupa invece di spostarla.

Questa caratteristica del gioco è ciò che molto spesso, come attività improduttiva, lo porta ad essere criticato. Il fatto che sia un'attività fine a se stessa vuol dire che il tempo impiegato non dà frutto apparente, come invece accade per l'attività lavorativa. Proprio questo però permette di abbandonarcisi senza remore né timore di conseguenze.

Tuttavia, paradossalmente il gioco produce un frutto, e per capirne la natura di dobbiamo osservare la struttura stessa del gioco, per quanto astratta sia.

Nel gioco si mischiano molte idee a livello di spazio e tempo, si ha un'idea di “limite”, “libertà” ed “invenzione”, a cui si aggiunge la “fortuna” e “l'abilità”. Quando si gioca bisogna tenere conto di vari valori, i pezzi del gioco stesso, le regole che

bisogna seguire e le variabili del caso, il gioco è sì una questione di fortuna ma è anche abilità.

Negli scacchi le informazioni sono messe di fronte ad entrambi i giocatori e la fortuna passa in secondo piano, ogni mossa è una variazione delle informazioni sulla scacchiera. Il gioco allora diventa prevedere e rispondere alle iniziative dell'avversario mentre si cerca di bloccare il suo re. In altri giochi invece come può essere un gioco con le carte le informazioni non sono tutte disponibili. Molto spesso ci sono date informazioni parziali, ad esempio: quali carte abbiamo in mano, quali sono sul terreno, quante carte ha in mano l'avversario ecc. Volenti o nolenti la sorte potrebbe averci graziato con una buona mano oppure potremmo avere una mano di partenza che ci potrebbe aver fatto riconsiderare la scelta esserci alzati dal letto la mattina. A prescindere dalla mano che il caso ti ha donato, una volta che le carte sono state date, il giocatore deve trovare la maniera di usare al meglio quello che ha. Scommettere sulle informazioni che possiede cercando di raggiungere la vittoria e giocare anche una mano infelice. Ed è qui che è possibile scorgere la natura del gioco. Che il giocatore lo colga quello è un altro discorso.

Nel gioco si trovano delle regole che ne scandiscono il ritmo e dividono ciò che è permesso da ciò che è proibito, le regole sono arbitrarie e imperative, e devono essere seguite per continuare a giocare. Il gioco è le sue stesse regole. Se le regole non sono seguite allora non stai giocando. Il fatto che il gioco chieda che le regole siano seguite di comune accordo significa mettere delle leggi vincolanti e creare un ordine, all'interno della finestra temporale di gioco. Il gioco quindi si manifesta come la radice della civiltà, o meglio crea delle situazioni, degli spazi e delle regole, a cui attenersi. All'interno di questo spazio, nei limiti delle regole la libertà è assoluta, e spinge il giocatore ad adattarsi, ad inventare soluzioni. Il gioco diventa la prima forma di apprendimento ed insegna a rispettare le regole.

Se paragoniamo questa peculiarità con la vita di tutti i giorni, notiamo che il gioco può definirsi una simulazione della vita in società, una preparazione a reagire ad eventi imprevisti. Adattarsi e trovare soluzioni sul momento, e perché no, anche prepararsi al fatto che non sempre si vince.

Come è stato detto: il gioco è le sue stesse regole, abatterle significa distruggerlo e reinstaurare il caos, questo si applica soprattutto nella società, dove una

volta che le sue leggi sono infrante finisce per sgretolarsi, cedendo al caos e alla lotta incontrollata senza regolazioni. Come Caillois ricorda, è bene tenere presente un ulteriore aspetto, proprio la distruzione delle regole di un sistema getta le basi per la formulazione di nuove leggi e di conseguenza della creazione di un nuovo sistema:

Negarle, tuttavia, è al tempo stesso abbozzare i criteri futuri di una nuova perfezione, di un altro gioco il cui codice, ancora vago, diventerà a sua volta tirannico, imbrigherà ogni audacia e metterà nuovamente al bando la fantasia sacrilega. Ogni rottura che infrange un divieto codificato prefigura già un altro sistema, non meno rigido né meno gratuito.<sup>3</sup>

Caillois non manca di specificare come anche la guerra sia in verità un “gioco”, essa è sì un atto di violenza volto a togliere vite, a sovrastare l’avversario, ma ha le sue regole. Essa è limitata nello spazio e nel tempo, e gli accordi tra le due o più parti, inizia con una dichiarazione e finisce con un armistizio oppure una resa. Altre regole si trovano nel mezzo, come l’esclusione di determinate armi o l’attacco a popolazioni civili, il trattamento dei feriti e così via.

Le norme, quindi, influenzano quella che è la nostra società. Il passaggio dallo stato di caos ad uno stato ordinato, dalla distruzione del sistema alla generazione di un altro.

Vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e di responsabilità. Il gioco ispira o conferma questa bilancia. Esso offre continuamente l'immagine di uno spazio puro, autonomo, in cui la regola, volontariamente rispettata da tutti, non favorisce né lede alcuno. Costituisce un'isola di chiarezza e perfezione, per quanto indubbiamente infinitesimale e precaria, revocabile e che si autosopprime. Ma questa durata effimera e questa limitata estensione, che lasciano al di fuori le cose importanti, hanno pur sempre valore di modello<sup>4</sup>.

Caillois nel tentativo di ordinare i giochi, propone una divisione in quattro diverse categorie:

**Agon:** Nell’Agon rientra tutto quel gruppo di giochi che presentano la caratteristica della competizione, ovvero vengono create delle condizioni in cui le probabilità di vittoria per entrambi i giocatori sono le stesse. All’interno dei limiti di gioco, seguendo le regole e senza interventi esterni, i giocatori mettono alla prova le loro abilità. Alla categoria dell’Agon appartengono, i giochi sportivi, la dama, gli scacchi, il biliardo. Nell’Agon la responsabilità di riuscita dipende solo dal giocatore e

---

<sup>3</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bologna, V edizione Tascabili Bompiani settembre 2010 p. 30

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 31.

dalle scelte compiute durante la partita. Sebbene l'obiettivo di una condizione di parità di partenza nell'Agon sia sempre ricercata, essa non è totale, infatti fattori come la decisione del giocatore iniziale possono creare una leggera differenza nelle condizioni di partenza.

**Alea:** Nell'Alea rientrano tutti quei giochi la cui riuscita non dipende dalle decisioni di un giocatore. Nell'Alea si tratta di vincere non contro un altro giocatore ma contro il caso. Se c'è competizione in un gioco del tipo Alea, il vincitore ha solo avuto più fortuna. A questa categoria appartengono, il gioco dei dadi, la roulette russa, testa o croce, la lotteria etc. Nell'Alea il giocatore ha un ruolo passivo, non mette in mostra le sue abilità, ma si abbandona al destino.

**Mimicry:** Nella tipologia del Mimicry, il soggetto che gioca si immedesima in qualcos'altro. Ogni gioco è per sua natura fittizio, e porta il soggetto giocante in uno spazio chiuso, dove le regole reali non si applicano. Nel caso specifico della tipologia della Mimicry, è il soggetto stesso a fingere di essere qualcos'altro. Il soggetto, quindi, abbandona la propria forma e gioca a credere e farsi credere dagli altri di essere qualcos'altro. Un esempio di giochi legati alla sfera della Mimicry è; il giocare a fare la mamma con le bambole, il fingere di essere un pirata, il sedersi attorno ad un tavolo e giocare di ruolo etc. Tutti quei giochi in cui il soggetto abbandona la sua identità e la sua personalità per assumerne un'altra.

**Ilinx:** Nell'Ilinx si radunano quei giochi in cui l'obiettivo è la ricerca di vertigine, in cui si cerca di distruggere la stabilità della percezione per provocarsi una sorta di voluttuoso<sup>5</sup> panico. In qualsiasi caso nell'Ilinx l'obiettivo è accedere ad una specie di spasmo, o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione<sup>6</sup>. Caillois porta l'esempio di alcuni giochi messicani:

Il turbamento provocato dalla vertigine è comunemente ricercato per se stesso: mi limiterò a citare gli esercizi dei dervisci danzanti e quelli dei voladores messicani. Ho scelto questi due esempi di proposito, perché i primi si ricollegano, per la tecnica impiegata, ad alcuni giochi infantili, mentre i secondi evocano piuttosto certi raffinati aspetti dell'alta acrobazia. I dervisci cercano l'estasi girando su se stessi secondo un moto che va man mano accelerando scandito dal ritmo sempre più precipitoso dei tamburi. Il panico e l'ipnosi della coscienza sono raggiunti mediante il parossismo di una rotazione frenetica, contagiosa e partecipata. In Messico, i voladores [...] si issano sulla cima di un palo alto da venti a trenta metri. Con due finte ali attaccate ai polsi, assumono le sembianze di aquile. Si allacciano alla vita l'estremità di una

---

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 60

<sup>6</sup> *ibidem*



corda che passa poi fra le dita dei piedi in modo che essi possano effettuare tutta la discesa con la testa in giù e le braccia aperte. Prima di arrivare a terra, compiono diversi giri completi, tredici secondo Torquemada, descrivendo una spirale che va man mano allargandosi. La cerimonia, che comprende diversi voli e inizia a mezzogiorno, viene spesso interpretata come una danza del sole calante, accompagnato nel suo tramonto da uccelli che simboleggiano altrettanti morti divinizzati. La frequenza degli incidenti ha indotto le autorità messicane a proibire questo rischioso esercizio.<sup>7</sup>

Un esempio più immediato da cogliere rispetto alle danze dei dervisci e dei voladores, è quello dei bambini che girando vorticosamente su se stessi, accedono ad uno stato centrifugo di dispersione e sbandamento<sup>8</sup> in cui a fatica ritrovano l'equilibrio. Il piacere che questo tipo di giochi provocano in alcuni casi -afferma Caillois- è dato dall'associazione del senso di vertigine alla rottura dell'equilibrio con la conseguente irruzione del disordine, che può far affiorare forme distruttive e brutali di affermazione della personalità<sup>9</sup>. Di questi giochi che in seguito tendono a degenerare in rissa ne sono un esempio: il gioco della cavallina, scalda mano, etc.

Quando si gioca è anche importante la volontà di vincere, senza quella il gioco perde molto delle sue qualità. Una volontà a sfidarsi fidandosi però dell'avversario, la determinazione di batterlo senza imbroglio. Accettando ovviamente il fatto che lui farà altrettanto, e che uno dei due si ritroverà dal lato perdente. Questo rischio è forse l'esperienza più formativa del gioco, l'insegnamento a non trascurare nulla. Non è importante vincere, è importante giocare nel modo corretto. Contare solo sulla propria abilità. La fortuna esiste, ma non può essere ciò su cui ci si basa. Eccezione a questa affermazione sono i giochi della categoria dell'Alea, il cui principio che li governa è proprio l'affidarsi al caso.

La realtà non sempre ha regole precise, e le difficoltà non sono scelte. Nella realtà si perde e guadagna qualcosa. Il gioco è arbitrario "scegliamo di giocare". La realtà invece è impositiva, ci ritroviamo la situazione davanti e "dobbiamo" affrontarla.

Si può quindi definire gioco un'attività che possiede le qualità di essere:

**Libera:** poiché non si può essere obbligati a giocare, dobbiamo scegliere di farlo altrimenti sarebbe una costrizione e perderebbe il senso del gioco, e cioè di essere un'attività di puro divertimento.

---

<sup>7</sup> ibidem

<sup>8</sup> ibidem

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 61

**Straordinaria:** il gioco viene praticato, in uno spazio ed in un tempo suo, che i giocatori decidono in anticipo.

**Incerta:** non si può prevedere come si svolgerà il gioco, né si può prevedere in anticipo il risultato. La libertà di decidere ciò che accade nel tempo di gioco sta ai giocatori.

**Infecunda:** il gioco non produce né crea nulla, nessun nuovo elemento fisico rimane a fine gioco. Anche il gioco d'azzardo semplicemente sposta le ricchezze da un giocatore ad un altro. A fine gioco la situazione ritorna uguale a quella iniziale.

**Regolata:** il gioco si svolge rispettando delle regole, che sono state decise in anticipo. Non rispettare quelle regole vuol dire non giocare. Le convenzioni all'interno del tempo di gioco sospendono quelle esterne diventando le sole a contare in quello spazio circoscritto.

**Fittizia:** la consapevolezza del fatto che ciò che stiamo facendo non appartiene alla realtà, ma ad un altro mondo circoscritto appunto nello spazio di gioco.

## *1.2 Il gioco nella cultura e nella società*

La concezione chiarita qui sotto è la seguente: la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Anche quelle attività che sono indirizzate alla soddisfazione dei bisogni vitali, come per esempio la caccia, nella società arcaica assumono di preferenza la forma ludica. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici. In tale "dualità unita" di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percettibile, determinato concretamente; mentre cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico al dato caso.<sup>10</sup>

Il gioco è parte fondativa del legame sociale e, nel corso della storia, e può diventare simbolo di aggregazione di un'intera comunità. Un esempio significativo è senz'altro quello del Tocati, in Veneto. Dal 2003 a Verona annualmente viene organizzato il Tocati<sup>11</sup>, ovvero un festival dei giochi in strada. Scopo di questa manifestazione è la valorizzazione e la salvaguardia di giochi e sport tradizionali, che sono ritenuti parte della cultura del territorio. L'idea dell'organizzazione di una manifestazione di giochi in strada si deve all'associazione Giochi antichi. Partita da un gruppo di persone che avevano deciso di rivitalizzare un gioco, il Tocati, a cui nessuno giocava più. La fiera si è via via ingrandita fino ad arrivare al riconoscimento del 2022

---

<sup>10</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 64

<sup>11</sup> Toca-a-ti: è una frase in dialetto veneto che significa tocca a te.

da parte dell'Unesco che ha iscritto il Tocatì al Registro delle Buone Pratiche della Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale<sup>12</sup>.

Il Tocatì è diventato il simbolo non solo di una comunità territoriale ma anche di una comunità internazionale che si impegna a salvaguardare la continuità nel tempo dei giochi tradizionali e del loro valore sociale.

[...] AGA ricerca, studia e sostiene il gioco tradizionale, entrando in relazione con organizzazioni diversamente strutturate, dai gruppi informali alle federazioni di gioco e sport tradizionale, che operano sul territorio nazionale e internazionale nel mondo del gioco e sport tradizionale, condividendo iniziative ed esperienze, contribuendo così di un movimento sempre più presente nei contesti culturali e ludico-sportivi<sup>13</sup>

Proprio questa sistema di condivisione è ciò che ha permesso alla manifestazione del Tocatì di ingrandirsi nel corso degli anni, e di diventare un evento ricorrente. L'aggregazione di persone interessate all'evento ha fatto sì, che non solo ci fosse un recupero locale dello scacchiera, che oggi vanta circa 200 giocatori a livello locale, ma che pure altre espressioni culturali fossero riportate all'attenzione. Il riutilizzo dello spazio pubblico ha infatti favorito la promozione del gioco tradizionale collegandolo ad altre espressioni culturali, quali forme di danza, canto, artigianati e cibi tradizionali.

Il festival accoglie ogni anno: circa 50 giochi tradizionali italiani, europei ed extraeuropei per un totale di circa 300 giocatori; danze e musiche tradizionali italiane ed internazionali per un totale di circa 100 artisti; eventi, esposizioni e installazioni temporanee; conferenze e narrazioni a tema ludico; un'area dedicata ai musei demo-etno-antropologici e ad altre organizzazioni legate alla cultura ludico tradizionale.<sup>14</sup>

Il tipo di aggregazione del Tocatì non è più legato alla sfera locale, negli anni sempre più giochi si sono uniti alla manifestazione, alcuni extra-europei. Il momento di incontro tra i vari protagonisti del Tocatì diventa confronto con le culture territoriali. E oggi è considerato momento d'incontro strutturante, come "Comunità di Comunità".

L'incontro con il registro delle buone pratiche di salvaguardia, fondato sulla volontà di cooperazione, è stato determinante per acquisire consapevolezza del ruolo di mediazione e del concretizzarsi del concetto di "Comunità di Comunità" germogliato in questi anni con l'esperienza del programma Tocatì, di fondamentale importanza per consolidare la rete nazionale, oltre che per alimentare lo sviluppo di un movimento internazionale in grado di evidenziare sempre di più il concetto di ludo-diversità, elemento sostanziale della cultura di ogni

---

<sup>12</sup> <https://www.unesco.it/it/News/Detail/1704>

<sup>13</sup> Consent of communities – international Organization, Examination of proposals for selection in 2022 on the Register of Good Safeguarding Practices, Draft decision No. 7.c.2, 2020, [https://ich.unesco.org/en/7c-register-01283?select\\_country=00110#table\\_cand](https://ich.unesco.org/en/7c-register-01283?select_country=00110#table_cand), p. 1

<sup>14</sup> Ivi, p. 2

territorio. L'Unesco e la Convenzione 2003 ci permettono di perseguire con sempre maggior tenacia la nostra opera, sapendo che tali importanti istituzioni ci supportano intellettualmente nei contenuti.<sup>15</sup>

La candidatura del Tocati nel registro dell'Unesco è stata possibile grazie all'aggregazione tra le varie comunità ludiche che si sono riunite ed hanno supportato la candidatura della fiera.

### *1.3 Il gioco, il tempo ed il rito.*

Nella struttura del gioco lo scorrere del tempo ha più aspetti, lo spazio dedicato al gioco accelera la percezione del tempo. Il gioco prende i giocatori e li sposta in uno spazio dotato di tempo proprio. Il tempo esterno allo spazio di gioco però non si ferma. Se è stato detto che il gioco è la radice della civiltà bisogna chiedersi come si relaziona con essa e quale ruolo abbia nella costruzione storica della temporalità il tempo.

A possedere una forma simile a quella del gioco è il rito. Il rito è una pratica sociale, che comprende la ripetizione di gesti, parole, oggetti, canti e danze. Il tutto seguendo una simbologia che varia da cultura a cultura e ne indica l'appartenenza. Siamo abituati ad associare al rito un significato sacro, o comunque legato in qualche modo alla sfera religiosa. Possiamo definire il rito per come è strutturato in un "gioco" delle parti, vincolate al rispetto di regole precise. Basti pensare ad una qualsiasi funzione religiosa. Il sacerdote ha il compito di gestire la ritualità all'interno della funzione, mentre i partecipanti seguono delle regole comportamentali prestabilite. Il tutto all'interno di un periodo temporale ben delimitato.

Claude Lévi-Strauss, fondatore dell'antropologia strutturale, ha dedicato particolare attenzione al rapporto tra rito e gioco. Nel capitolo "La scienza del concreto, all'interno del saggio "Il pensiero selvaggio", sostiene che il rito ha il compito di trasformare gli eventi in strutture, mentre il gioco inversamente trasforma le strutture in eventi.

Ogni gioco viene definito dall'insieme delle sue regole che rendono possibile un numero praticamente illimitato di partite; invece il rito, che anch'esso viene "giocato", somiglia piuttosto a una partita privilegiata, scelta tra tutte quelle possibili poiché è la sola a risultare in un certo tipo di equilibrio tra i due campi. Questa trasposizione può facilmente essere verificata nel caso dei Gahuku-Gama della Nuova Guinea, i quali hanno imparato il football ma giocano, per parecchi giorni di seguito, tante partite quante sono necessarie perché quelle perse e quelle vinte da ciascun campo si equilibrino esattamente il che, appunto, è trattare un gioco come un rito<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ivi, p. 3

<sup>16</sup> C. LÉVI-STRAUSS, *Il pensiero selvaggio*, p. 43

Lévi-Strauss cita ad esempio una popolazione della Nuova Guinea, i Gahuku-Gama che hanno imparato a giocare a Football, ma ci giocano per parecchi giorni di seguito, fino a quando le vittorie e le sconfitte di ciascuna squadra non sono in equilibrio. Quindi vi è la trasformazione di un gioco in un rito. In questa maniera non vi sono sconfitti. Questa ritualità può essere considerata uno dei vantaggi delle società fredde, così definite da Lévi-Strauss per indicare società che tendono a ritualizzare le situazioni potenzialmente conflittuali, con il risultato di rallentare, se non annullare, le spinte interne alle trasformazioni sociali.

Basti pensare al rapporto del rito con il tempo del calendario. Il rito fissa le tappe di quest'ultimo, lo segue e lo rinnova, garantisce la continuità del vissuto. Il gioco invece lo altera e lo distrugge<sup>17</sup>.

In un saggio di Agamben sul lavoro di Lévi-Strauss viene esplorata la connessione del gioco con il tempo storico:

Ma in un senso ancora più specifico il mondo del gioco è connesso con il tempo. Abbiamo visto, infatti, che tutto ciò che appartiene al gioco, ha appartenuto un tempo alla sfera del sacro<sup>18</sup>.

Il gioco ha un collegamento molto stretto con la sfera del sacro. Proviene da esso e lo trasforma, tanto da capovolgerlo. In un passaggio di Benveniste:

La potenza dell'atto sacro risiede precisamente nella congiunzione del mito che enuncia la storia e del rito che la riproduce. Se a questo schema noi paragoniamo quello del gioco, la differenza appare essenziale: nel gioco, solo il rito sopravvive, e non si conserva che la forma del dramma sacro, in cui ogni cosa è di volta in volta posta daccapo. Ma è stato dimenticato o abolito il mito, l'affabulazione in parole pregnanti che conferisce agli atti il loro senso e la loro efficacia<sup>19</sup>.

Il sacro è quindi l'unione tra rito e mito. Il gioco invece si ha quando solo meta dell'operazione sacra è messa in atto. Traducendo solo il mito in parole e solo il rito in azioni<sup>20</sup>.

Il mito tradotto in parole è il racconto. Il piacere giocoso dell'ascoltare una storia. Gli Dei lottano per il possesso del sole. Il narratore dà enfasi alla vicenda, la riempie di pathos. Ce la trasmette col solo scopo di farci emozionare e divertire.

---

<sup>17</sup> G. AGAMBEN, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Marino Niola (a cura di) *Lévi-Strauss Fuori di sé*, p.241

<sup>18</sup> Ivi, p. 242.

<sup>19</sup> E. BENVENISTE, *Le jeu et le sacré*, "Deucalion", 2, p. 165.

<sup>20</sup> . AGAMBEN, *Il paese dei balocchi*. "Riflessioni sulla storia e sul gioco". In Marino Niola (a cura di) *Lévi-Strauss Fuori di sé*, p.242

Il rito in azioni invece elimina la parte simbolica. La priva del suo significato donandoci la nuda forma delle azioni. Ci lascia le sue regole, ed i suoi gesti. Il sole diventa palla, gli Dei bambini. Priviamo il rito della sacralità. Nella sua gestualità troviamo abbandono al piacere della competizione.

Il sacro invece si ha quando le azioni, danno voce al mito. L'evento viene riprodotto, i simboli ed i costumi ci ricordano l'atto della lotta. La palla "diventa" sole, gli uomini diventano Dei. Il mito rivive. Inizia un nuovo ciclo.

Il passaggio in Pinocchio, in cui Lucignolo descrive paese dei Balocchi è un chiaro esempio di ciò che il gioco comporta. Nel paese dei balocchi il senso del calendario è ribaltato, così come la percezione del tempo. La settimana è composta da sei giovedì ed una domenica, come Lucignolo spiega a Pinocchio. Ma perché proprio il giovedì e la domenica? Il giovedì ha un significato molto importante come giorno, è il giovedì a scandire l'inizio dell'ultima settimana di carnevale. Il momento in cui la festa entra nel vivo. La festa poi si concluderà all'arrivo del martedì, che però in questo caso non arriverà mai. La domenica è sì un giorno festivo, ma dedicato solitamente al riposo. Quindi sono sei giorni in cui "inizia" la festa, ed uno di riposo. Il ciclo del calendario quindi viene distrutto, ed ogni giorno si "ricomincia" da zero. I bambini che abitano il paese dei balocchi non sono coscienti di cosa comporti il cambio dei giorni, ne sanno che il loro giocare rimanda a qualcos'altro. Loro stanno utilizzando dei "costumi" solo conoscendone la forma e non il significato originale.

Il paese dei Balocchi è un paese i cui abitanti sono occupati a celebrare riti e a manipolare oggetti e parole sacre, di cui hanno però dimenticato il senso e lo scopo. E non dobbiamo stupirci se, attraverso lo smembramento e l'inversione di cui parla Benveniste, essi emancipano anche il sacro dalla sua connessione col calendario e col ritmo ciclico del tempo che esso sancisce entrano così in un'altra dimensione del tempo, in cui le ore corrono come «baleni» e i giorni non si alternano. Giocando l'uomo si scioglie dal tempo sacro e lo dimentica<sup>21</sup>

L'essenza del tempo di gioco non si ferma qui, è più profonda. Gli uomini continuano ad inventare giochi. Qualsiasi cosa può diventare gioco. Non solo il sacro si vede strappare il suo significato originale. I bambini giocano con qualsiasi cosa capitino loro sottomano.

---

<sup>21</sup> *ibidem*

Tra le distinzioni formali del gioco un primo posto occupava quell'isolamento del luogo d'azione dalla vita ordinaria. Uno spazio chiuso viene isolato e limitato fuori dall'ambiente quotidiano, in realtà con l'immagine. Lì dentro si compie il gioco, lì dentro valgono le sue regole.<sup>22</sup>

Il gioco è stato detto crea uno spazio, con le sue regole. L'appropriazione di un oggetto all'interno di questo spazio, lo fa a pezzi. Lo priva del suo contenuto originale. Il giocattolo possiede un carattere che lo distingue dagli altri oggetti proprio perché si trova nella dimensione temporale di "una volta" ed "ora non più"<sup>23</sup>. Proprio per questo il giocattolo diventa storia. Non perché conserva il suo significato, e ce lo trasmette. Ma perché nel suo essere fatto a pezzi, nel suo essere smembrato dal significato originale ci rimanda alla temporalità "umana". Lo scarto differenziale tra "l'ora" ed il "non più"<sup>24</sup>. Tra diacronia e Sincronia.

Come ha detto Lévi-Strauss il rito trasforma gli eventi in strutture, mentre il gioco delle strutture in eventi. Il rito trasforma la diacronia in sincronia. Il gioco invece la sincronia in diacronia. Questa trasformazione però non si può mai dire completa. Il rapporto tra gioco e rito è molto stretto. A volte è difficile distinguere il rito dal gioco e viceversa. Anche Huizinga ha trovato nei comportamenti rituali un "consapevolezza" di finzione, che si trova pure nel gioco:

S'intende che la mentalità con la quale un gruppo sociale vive e assimila le sue azioni sacre è in prima istanza la mentalità della massima e sacra serietà. Ma ripetiamo: anche l'autentica, spontanea mentalità del gioco può essere quella della profonda serietà. Il giocatore può arrendersi al gioco con tutto l'essere<sup>25</sup>.

Che continua con:

Gli etnologi sono, credo, d'accordo nel dire che la mentalità dei partecipanti e degli spettatori alle grandi feste religiose dei selvaggi non è una mentalità improntata ad esaltazione e illusione assolute. Una retro-coscienza del "non essere vero" non vi manca.<sup>26</sup>

Rito e gioco operano in ogni società. E anche se a cicli alterni tendono a prevalere prima l'uno e poi l'altro, lasciano sempre uno scarto tra diacronia e sincronia. Le macchine del rito e del gioco non sono quindi due sistemi separati, ma un unico sistema che opera in due direzioni. Ciò che questo sistema produce è quindi uno scarto

---

<sup>22</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 32

<sup>23</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss Fuori di sé, cit., p.243

<sup>24</sup> Ivi, p. 244

<sup>25</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 33

<sup>26</sup> Ivi, p. 34

tra diacronia e sincronia. Lo scarto tra diacronia e sincronia altro non è che un tempo puramente umano, la storia.

La relazione tra diacronia e sincronia quindi si può rappresentare come una curva iperbolica, i cui due assi diacronia e sincronia sono asintotici. Nessuna delle situazioni nei due estremi però può verificarsi. Vorrebbe dire eliminare completamente il gioco oppure il rito. Inoltre, senza una delle due, lo scarto non esisterebbe. Ogni evento storico è una rappresentazione dello scarto tra diacronia e sincronia.

Se a prevalere è la sincronia allora la società si dirà fredda. Se a prevalere è la diacronia si dirà calda. L'esistenza di questa relazione come fa notare Lévi-Strauss, porta a non poter concepire la storia come etnocentrica. Non possiamo infatti usare le società calde come quella europea o cinese come metro di paragone. Ogni società produce storia. Dobbiamo però tenere conto che lo scarto varia da società a società. Le società calde sono quelle il cui mutamento di vita subisce cambi più rapidi. Questo è dovuto alle dinamiche sociali delle stesse. In questo senso la guerra spinge nella direzione dell'asse diacronico. Ma non in quanto guerra, ma perché porta in campo la competizione. Caillois in questo senso non sbaglia a definire la guerra un gioco.

Il fatto che il gioco consenta un numero illimitato di partite vuol dire che il "meta-gioco" continua a cambiare, migliora, e varia, non esiste una partita uguale ad un'altra. Il rito invece cerca la partita ideale, e la ripete. Non c'è quindi un'evoluzione, una ricerca di alternative. In questo senso le società calde mutano molto più velocemente di quelle fredde. Guardare alla storia da un punto di vista etnocentrico non è diverso da pensare che la tartaruga sia ferma perché percepiamo solo il movimento della lepre. Perché per quanto lentamente e tenendo per appurato che gli estremi degli assi asintotici non si siano mai verificati, la tartaruga si muove.

Tornando a discutere della curva, se ci spingiamo all'estremo sincronico dell'asse, ci ritroveremo in un eterno presente.

Quell'eternità immobile che molte religioni assegnano appunto come dimora degli dei<sup>27</sup>

Appunto una ciclicità eterna, non ci sarebbero alternative. Una società immutabile se vogliamo così definirla. Dall'altro lato abbiamo l'asse diacronico. Di una società del genere ne è un chiaro esempio il paese dei balocchi. In cui la struttura del

---

<sup>27</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi*, cit., p. 250.



tempo è distorta. Un bacchanale in cui tutte le strutture vengono sbriciolate in eventi<sup>28</sup>. Le società calde e fredde quindi tendono ad avere come fine ultimo, anche se in direzione opposta, l'eliminazione dello scarto differenziale tra sincronia e diacronia. Che è la storia.

Nessuno dei due estremi si è mai realizzato. Ad un certo punto il tempo dedicato al gioco viene interrotto dal tempo sacro. La circolarità del calendario viene però interrotta dal tempo profano. Questo perché ad un certo punto sia diacronia che sincronia finiscono per sbattere contro un muro che le rimanda indietro. Iniziando il ciclo inverso. Claude Lévi-Strauss porta come riferimento di questo scontrarsi contro un muro il "churinga", un oggetto che appartiene agli Aranda, una popolazione australiana. I churinga sono oggetti che rappresentano il corpo di un antenato, vengono attribuiti all'individuo che si crede sia la reincarnazione di quest'ultimo. Essendo rappresentazione del passato mitico il churinga è un forte rappresentante della sincronia. Finché il rito non è concluso almeno. Dopo che il rito è stato eseguito, il churinga non è più una rappresentazione del corpo dell'antenato. Quindi perde il suo significato originale. Si verifica una situazione simile a quella che era per il giocattolo, c'è quello scarto differenziale tra "l'ora" e il "non più". Da significante sincronico la situazione si capovolge, ed il churinga diventa un significante puramente diacronico. Per Lévi-Strauss è una contraddizione l'affermazione degli aranda. per cui l'antenato non perda il proprio corpo al momento della concezione. L'antenato non è più il churinga, è diventato l'individuo. Questa trasformazione, questa inversione di significato è propria sia del gioco che del rito. Anche il giocattolo a fine gioco lascia un residuo. Nel suo caso sincronico.

Rito e gioco operano quindi sulla trasformazione di diacronia in sincronia e viceversa. Ed esiste un inciampo, una pietra lungo il percorso. Quando la trasformazione in una delle due direzioni è avvenuta entra in gioco un meccanismo sociale che fa sì che la direzione si inverta. Garantendo la continuità di questo circuito.

La possibilità di inversione di significato permette la spiegazione di cerimonie in cui rito e gioco si avvicinano in maniera unica. Come possono esserlo le cerimonie funebri o il giocare ritualmente a football dei Gahuku-Gama. In particolare, il rito funebre ha il compito di trasformare significanti instabili in significanti stabili. Fin

---

<sup>28</sup> ibidem

dall'antichità ci sono stati giochi legati ad un lutto. O giochi in onore del defunto. Competizioni vere e proprie. L'esempio della morte di Patroclo e di come alla fine del suo funerale, Achille che aveva dato sfogo tutta alla notte al dolore per la sua perdita, si ritrova infine a gioire per la corsa dei carri e le varie competizioni organizzate. Pare strano che proprio il gioco che dovrebbe essere un'esperienza gioiosa si trovi a contatto con la realtà della morte. Che è importante farlo notare è una realtà di sincronia puramente immobile. Ciononostante, in siti mortuari sono spesso ritrovati statuine o bambole, che sono difficili da distinguere dai giocattoli o da oggetti il cui significato sia religioso.

Claude Lévi-Strauss porta il rito degli indiani Fox, che per lui è un caso esemplare di come un rito si unisca al gioco per gestire l'evento del lutto. In questo rito i partecipanti si dividono in due squadre per giocare a palla. Se il morto appartiene ai Tokana i tokanagi vincono e i kickagi invece perdono, all'opposto se il defunto è un Kicko allora vincono i kickoagi ed i tokanagi perdono<sup>29</sup>.

Il gioco in questo caso è trattato come un rito. Viene meno la competizione, il risultato è già deciso in anticipo. Quindi viene meno la capacità di trasformare le strutture in eventi che è caratteristica del gioco. Il bisogno di questi riti nasce però nella concezione abbastanza diffusa nelle diverse culture che prima della morte vi sia uno stadio di transizione. Sempre parlando degli indiani Fox. L'antenato mitico si è ritrovato ad avere a che fare con la morte del fratello minore. La sua morte però non è definitiva. Il fantasma reclama di nuovo il suo posto tra i vivi. Ed è allora che il fratello maggiore lo respinge. I vivi devono essere forti di fronte alla morte.<sup>30</sup> Il fantasma è un essere minaccioso che rimane nel mondo dei vivi. Ma è lo scopo dei riti funebri garantire il passaggio dall'altra parte. Lo spirito deve diventare veramente morto. Nell'interpretazione del mito proposta da Agamben, sulla scia della lettura di Lévi-Strauss, nello stato di fantasma il suo significante si trova a metà tra sincronia e diacronia, ma deve trasformarsi in un significante sincronico per essere davvero morto. Altrimenti non rimarrà che un riflesso, un'ombra di ciò che era.

La morte fa passare il defunto dalla sfera dei vivi -in cui coesistono significanti diacronici e sincronici- a quella dei morti, in cui non c'è altro che sincronia. Ma, in questo processo, la

---

<sup>29</sup> C. LÉVI-STRAUSS, *il pensiero selvaggio*, p. 45

<sup>30</sup> Ivi, p.43

diacronia, che è stata evacuata, va a investire il significante per eccellenza della sincronia: l'immagine, che la morte ha separato dal suo supporto corporeo e resa libera.<sup>31</sup>

Questa immagine, o larva, è un significante sincronico che però proprio per il suo stato può assumere un significato diacronico. Il suo vagare nel mondo dei vivi glielo permette. Questa sua possibilità di inversione di significato è ciò che permette alla larva di essere un ponte tra mondo dei vivi e dei morti. E di poter passare dall'uno all'altro senza però identificarli.<sup>32</sup> La morte<sup>33</sup> viene allora superata proprio grazie alla larva, la cui instabilità di significato è tanto simile al giocattolo o al churinga. A rito compiuto la larva diventa immagine scolpita dell'antenato:

l'anima soffio dei defunti è errante: per questo si fanno le maschere per fissarla<sup>34</sup>

Questo proverbio citato da Granet mette in risalto la necessità a cui fanno fronte i riti funebri. Il rito funebre che non appartiene totalmente né alla sfera del gioco né a quella del rito, fa fronte alla necessità di trasformare significanti instabili in significanti stabili. Né il gioco né il rito possono sostituirsi al rito funebre. Entrambi lasciano uno scarto diacronico o sincronico, come nel caso del churinga o del giocattolo. Perché il significante diventi stabile non possono rimanere residui. La larva deve infine diventare davvero morta, significante stabile della sincronia.

Non è solo la morte a infrangere l'opposizione tra diacronia e sincronia. L'altra minaccia al sistema è rappresentata da quella che è l'opposto della morte ovvero "la nascita". La morte non produce direttamente antenati, ma significanti instabili quali sono le larve. La nascita alla stessa maniera non produce uomini ma bambini. La larva è a meta morta, il bambino invece è solo a meta vivo<sup>35</sup>. Come per la larva anche il bambino è un ponte tra il mondo dei vivi e quello dei morti. Se ai morti però corrispondono i riti funebri, ai bambini stanno quelli di iniziazione. I riti di iniziazione hanno il compito di rendere stabile il significato instabile che è il bambino, rendendolo un uomo. Nelle pagine del "Babbo natale giustiziato" Levi-Strauss presta particolare

---

<sup>31</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, cit., p.255

<sup>32</sup> ibidem

<sup>33</sup> La morte è una minaccia al sistema della società umana, proprio perché nella morte è più difficile che in qualsiasi altro luogo mantenere aperta l'opposizione tra diacronia e sincronia.

<sup>34</sup> M.GRANET, *Danses et légendes de la Chine ancienne*, p.335.

<sup>35</sup> È lo status di significante instabile in cui si trova a non renderlo del tutto vivo.

attenzione alle contrapposizioni tra bambini e adulti, tra morti<sup>36</sup> e vivi. Anzi molto spesso è fatto notare il rapporto che intercorre tra bambini e morti.

I morti vengono identificati con i bambini. In particolare, nelle feste connesse con i cicli agrari. Ovvero halloween nei paesi anglosassoni, della festa dei morti in Sicilia, di babbo natale ed altre simili. In queste feste, prima dei cambiamenti che nel medioevo sono stati apportati intenzionalmente dalla chiesa, si può associare agli individui mascherati il ruolo dei “morti”. I regali fatti a parenti, amici ed in particolare ai bambini sono invece destinate originariamente alle anime dei defunti. Ma perché destinare questi doni ai bambini? La festa dei morti è secondo la considerazione di Levi Straus, la “festa degli altri”<sup>37</sup>. Poiché l’essere altro è la prima immagine che ci facciamo della morte. Quindi è naturale che a rappresentare i morti siano coloro che per la società sono solo parzialmente parte di essa. I bambini per la società rappresentano quello che i semi sono per la rinascita delle piante. I morti dal canto loro vengono sepolti, aspettando una nuova vita. Basti anche ripensare al churinga ed alla sua funzione, l’antenato ritorna in seguito come nuovo individuo nel nuovo nato.

C’è anche un altro motivo per identificare i bambini con le larve. I riti iniziatici. Proprio come per le larve i riti funebri, i riti iniziatici alla stessa maniera consentono una trasformazione del significato. Il bambino muore “simbolicamente” per rinascere a nuova condizione di adulto. I bambini fungono quindi da punto mediano tra vivi e morti.

Nelle società tradizionali i bambini portano i nomi degli antenati. Questo li elegge a seme della continuità. È grazie ai bambini che la morte si trasforma in vita. Dare le offerte dei morti ai bambini equivale a darle ai morti. Proprio perché i morti grazie ai bambini ritornano a vivere, ma è una condizione diversa da quella della larva. E soprattutto non è il risultato di un sistema ciclico, il morto non ritorna alla condizione iniziale di vivo. Il morto attraverso il bambino rinasce a nuova vita. Come nuovo individuo.

Per questo come il rito lascia sussistere nel churinga un residuo diacronico irriducibile e il gioco un residuo sincronico nel giocattolo, così il passaggio tra il mondo dei vivi e mondo dei morti

---

<sup>36</sup> Agamben fa notare come più che fra morti e vivi, la contrapposizione sia fra larve e vivi. I bambini stanno agli adulti come le larve ai vivi.

<sup>37</sup> C. LÉVI-STRAUSS, Babbo natale giustiziato, Palermo. Sellerio editore. 1995 p. 12

lascia sussistere due punti di discontinuità che sono necessari a mantenere in opera la funzione significante<sup>38</sup>.

Nascita e Morte sono i due punti di discontinuità che permettono di mantenere la funzione significante. Il passaggio tra il mondo dei vivi e quello dei morti avviene quindi secondo Agamben attraverso un “salto quantico”<sup>39</sup> di cui proprio i significanti instabili, ovvero larve e bambini sono la cifra.

Larve e bambini, non appartenendo né al significato della sincronia né a quello della diacronia, sono invece i significanti della stessa opposizione significante. È grazie a questi che è possibile il sistema sociale. Significanti della funzione significante.<sup>40</sup> Senza della quale non ci sarebbe la storia.

il paese dei balocchi e il paese delle larve disegnano l'utopica topologia del paese della storia, che non ha luogo se non in una differenza significante tra diacronia e sincronia, fra Aion e Chronos, fra vivi e morti, fra natura e cultura.<sup>41</sup>

I sistemi instabili allora si dimostrano necessari alla salvaguardia del sistema sociale. In un complesso rapporto in cui i significanti “instabili” si oppongono a quelli “stabili”, ma allo stesso tempo, si scambiano gli uni con gli altri per garantire il funzionamento e la continuità del sistema sociale.

Riti funebri e riti di iniziazione hanno quindi il compito di trasmettere la funzione significante. Che deve durare e sopravvivere sia alla vita che alla morte. Ne le società calde né quelle fredde possono fare a meno dei significanti instabili. Infatti per quanto possano essere un elemento di minaccia al sistema sociale, garantiscono la continuità del sistema stesso. Poiché permettono ai fantasmi di diventare morti, e ai bambini di diventare uomini vivi.

---

<sup>38</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss *Fuori di sé*, cit., p.258

<sup>39</sup> *ibidem*

<sup>40</sup> *ibidem*

<sup>41</sup> *ibidem*



## Parte II: Le interviste

### 2.1 *La scintilla del gioco*

È stato detto che una delle caratteristiche del gioco è l'infertilità della produzione di benessere materiale. Come può quindi un'attività senza la capacità di produrre qualcosa di fisico essere definita un lavoro? In verità non è difficile farsi un'idea di cosa un'attività lavorativa legata al gioco comporti. Abbiamo tutti in mente i giocolieri, i mangiafuoco o i prestigiatori. Oppure giocatori professionisti di scacchi, Poker, Shogi. Ed in tempi più recenti quelli che sono i giocatori degli ormai conosciuti Electronic sports. Si può dire che il quesito su cosa queste attività producano rimanga. La verità però è che una produzione viene fatta. Si tratta del contenuto, che viene poi accolto da un possibile pubblico che ne trae gioia e divertimento. Alla stessa maniera noi possiamo provare piacere nell'osservare gli altri giocare<sup>42</sup>. Per esplorare la dinamica con cui le regole che compongono la struttura del gioco, e soprattutto la creatività che vi viene investita, sono state raccolte delle interviste da tre dei professionisti più affermati del settore ludico in Italia. Ovvero Dario Zaccariotto, Dario De Toffoli e Leo Colovini.

[...] colui che di un'attività di gioco fa il proprio mestiere, non cambia in alcun modo la natura del gioco. Ovviamente, lui, personalmente, non gioca: esercita una professione.<sup>43</sup>

Secondo Callois chi pratica un gioco come lavoro non altera la natura del gioco, ma nemmeno gioca poiché lavora. L'attività del gioco e la creazione di giochi diventano quindi sostentamento, e impegno costante. Nonostante questo, l'attività del gioco, e le sue qualità rimangono. Anche se diventa lavoro il gioco si mantiene circoscritto e segue le proprie regole.

Come descritto da Agamben, i bambini giocano con qualsiasi cosa capiti loro sottomano. Ciononostante, i giochi che di più rimangono impressi sono quelli articolati da chiare regole.

In quale senso lo spirito ludico ispira l'uomo che crea e subisce quella cultura?<sup>44</sup>

Con queste parole Huizinga si domanda come il gioco abbia influenzato la cultura odierna. E come lo sport competitivo si sia allontanato dal significato di gioco,

---

<sup>42</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bologna, V edizione Tascabili Bompiani settembre 2010 p. 59

<sup>43</sup> Ivi, p. 84

<sup>44</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 244

portando in parte con sé anche giochi non atletici come gli scacchi e la dama. Alla stessa maniera queste sue parole si sposano con le domande: perché qualcuno inizia a giocare? Come si entra a contatto col gioco e come influenza la nostra vita? Non sono domande semplici e variano da persona a persona. Dario Zaccariotto ha spiegato così:

Diciamo da bambino mi divertiva fare la pagina [dei giochi], avevamo un giornalino di classe, come in tante altre scuole d'Italia e mi divertiva fare la pagina dei giochi. Dopo in realtà facevo anche altre cose nel giornalino ma ho iniziato a fare i miei primi cruciverba che avevo pochi anni. Ovviamente cose molto amatoriali, ma evidentemente già dimostravo una certa propensione per la materia. Per quanto riguarda il gioco da tavolo è arrivato più o meno in contemporanea. È stato l'acquisto di una scatola di Mastermind per un viaggio che si doveva fare in treno con i genitori. Viaggi che diciamo, non c'erano i "freccia rossa" o "Italo" al tempo. Quindi era un viaggio lungo e con molti tempi morti. E dalla scatola di Mastermind appunto è scattata un poco la scintilla per quello che era il gioco in scatola. Purtroppo, essendo figlio unico e avendo dei vicini di casa meno propensi al gioco, ho dovuto aspettare parecchi anni prima di riuscire a diciamo concimare questo Humus che avevo.

La "scintilla" che ha fatto avvicinare Zaccariotto al gioco scocca durante un normale viaggio di famiglia. In un "tempo morto", un tempo in cui le lancette dell'orologio dovrebbero scandire tirannicamente l'attesa. Il gioco fa da salvatore, portandolo in un diverso spazio e diverso tempo, una dimensione altra dove l'attesa perde la connotazione tirannica. Solo più avanti però si concretizzerà questa passione. Passione ostacolata appunto dalla difficoltà di trovare dei compagni di giochi:

La vera svolta è stata tra la fine delle medie e l'inizio delle superiori. In cui da una parte ho cominciato a frequentare un circolo di giochi da tavolo. E dove appunto ho avuto la fortuna di conoscere il mio socio "De Toffoli", che però rispetto a me era abbastanza distante. Quattordicenne quale ero dover andare da Piove di Sacco a oltre Mestre. Prendendo un treno, e prendendo un autobus, era un po' disagiata. Però appunto in parallelo iniziando il percorso del liceo invece, ho trovato dei compagni molto più appassionati dei giochi da tavolo. Quindi si è cominciato con Risiko piuttosto che altri wargames, ma anche giochi economici nel senso basati sull'economia, giochi di strategia eccetera.

Alla fine del periodo delle medie invece inizia ad avvicinarsi in maniera più decisa a questa sua passione. È proprio l'iscrizione ad un circolo a segnare la svolta. L'unione ad un circolo è un passo in avanti rispetto al gioco occasionale. Zaccariotto dimostra allora più serietà verso il gioco. Si dimostra impegnato nel perseguirlo. La distanza non lo ferma dal recarsi al circolo. Ma questo è solo l'inizio, a poco a poco inizia a provare anche qualcosa di più competitivo:

Ho partecipato in maniera competitiva a tornei di Mastermind. Nel senso ho cominciato appunto da giovane a fare tornei. Nei primi anni Ottanta ho partecipato a tornei con centinaia di persone. Ho partecipato al campionato italiano di Mastermind, ed ho avuto anche la fortuna o l'onore chiamalo come vuoi di diventare campione italiano in seconda liceo. Avevo sedici anni quando ho conquistato il titolo. Ecco appunto nel tempo ne ho conquistati anche altri. Ho vinto tornei di



Rummikub<sup>45</sup> rappresentando per 2 volte l'Italia ai campionati del mondo. La prima volta con esito scadente, la seconda volta con esito dignitoso. Nessuna delle 2 volte è andata molto bene. Poi Backgammon eccetera.

La competizione, il circolo mestrino e il gioco sembrano entrare nella vita di Zaccariotto e rimanerci. A poco a poco prenderanno forma in qualcosa di diverso dal semplice piacere di giocare. E il tempo del gioco si fonderà con quello lavorativo.

Di Leo Colovini, si può dire che abbia sempre avuto la passione. Fin da piccolo trafficava con i giochi e costruiva versioni modificate da lui. Nel descriverlo come "autore" si può andare anche oltre, quasi che il seguente passaggio nel saggio di Agamben sia stato scritto proprio per lui:

[...] i bambini, questi robivecchi dell'umanità, giocano con qualunque anticaglia capiti loro tra le mani [...]<sup>46</sup>.

E Leo Colovini gioca, nel vero senso del giocare. Gioca per pura passione ludica oltre l'idea della competizione. Se per Zaccariotto però è un gioco ad accendere la scintilla, per Leo è una persona a segnare il punto di svolta. Ovvero Alex Randolph<sup>47</sup>:

Beh, ti dico io l'ho conosciuto che ero alle medie. Poi ho cominciato a frequentare il suo studio. Perché andavamo a provare i suoi giochi. E ogni tanto gli parlavo di mie idee un po' strampalate. Finché nei primissimi anni Ottanta, avrò avuto 16 anni o qualcosa del genere, gli ho portato la prima idea su cui lui ha pensato valesse la pena di investire. Nel senso, anche in tutte le altre idee lui mi ha sempre incoraggiato. Riconosceva che c'era qualcosa, che probabilmente c'era un fondo di talento per questo tipo di attività. Però erano idee che ovviamente si scontravano con la realtà. E poi invece quella volta là, gli presentai un'idea che mi ricordo derivava da un giochino di carte che avevo inventato a scuola. Usando i cartellini che ci portavano con l'orario provvisorio delle lezioni, li tagliavo a meta, e con queste carte giocavamo. E da quel gioco è venuto fuori uno dei meccanismi di un gioco che abbiamo fatto assieme, che però non venne mai pubblicato. E qua parlo proprio dell'ottantadue, ottantatré al massimo. E poi invece nell'ottantasei è uscito il primo gioco che abbiamo fatto assieme: Drachenfels.

La figura di un mentore è ciò che si è rivelato decisivo per Leo: lo ha indirizzato verso una strada che senza sapere stava già percorrendo. Grazie a Randolph ha avuto la fortuna di crescere curato e con attenzione. Dall'intervista emerge chiaro quale qualità del gioco Leo possieda. Basti vedere che uso fa di oggetti di uso comune. Leo prende un oggetto qualsiasi, quale può essere il cartellino degli orari e lo smembra. Lo smembra

---

<sup>45</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss Fuori di sé, p.243

<sup>46</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss Fuori di sé, p.243

<sup>47</sup> Alex Randolph è un autore vissuto dal 4 maggio 1922 al 27 aprile 2004. Grazie alla popolarità dei suoi giochi riuscì ad imporre la citazione del suo nome sulla confezione, aprendo la strada anche agli altri autori di giochi. Con Dario De Toffoli e Leo Colovini fonda Venice Connection nel 1995.

del suo significato. Nelle mani di Leo il cartellino degli orari diventa gioco. Nel farlo Leo diventa bambino, e gioca. Gioca con i significati e li modella a nuova forma. Fa un atto che i bambini inconsciamente fanno da sempre.

Colovini però non è un'agonista. Prova piacere nel vincere, ma non sopporta la competizione troppo serrata. Per Leo il gioco è un'attività distensiva e rilassante. Per questo non lascia che il tempo di gioco invada troppo la sua vita. Arriva addirittura ad ammettere che non è il gioco in sé la sua passione, ma il processo creativo di invenzione dei giochi. Lo abbiamo visto dall'atto dell'inventiva. L'atto di creare un gioco è giocare.

Leo parla molto di Randolph, della persona che gli ha permesso di fare l'autore. L'orgoglio di averlo conosciuto si può sentire nei toni che usa parlando di lui:

Era una persona fantastica era qualcuno con i poteri di parlare di tutto, lui parlava di calcio, di donne, di musica, era un personaggio particolarissimo. Aveva vissuto in tutto il mondo, ha avuto esperienze pazzesche, decryptava codici durante la Seconda guerra mondiale. Era proprio una persona stupenda, aver avuto la fortuna di conoscerlo è stata la cosa fondamentale proprio.

Lo spirito di avventura e la creatività di Randolph non si limitava solo ai giochi, a sentire Leo, ma a una moltitudine di attività. Randolph era una di quelle persone che amava vivere:

Era veramente uno che si buttava nelle cose, mi raccontava che c'è stato un periodo, che era nell'isola di Ponza. E vivevano perché i pescatori gli regalavano la roba se non avevano neanche da mangiare. Era nato in una famiglia ricchissima, il padre era un pittore russo di quelli che sono fuggiti con la Rivoluzione d'ottobre. E aveva proprietà in tutto il mondo, tra cui un bellissimo palazzo sul Canal grande a Venezia, dove ha vissuto da piccolo. Poi è stato mandato in un collegio svizzero, da ragazzino. Dove ha imparato 4 lingue. Anche lì si faceva regalare trenini elettrici, ed ha creato un gigantesco trenino per tutto il collegio. Faceva cose pazzesche. Ha preso parte alla Seconda guerra mondiale, nell'intelligence. È arrivato in Italia all'epoca. Lui era innamorato della vita, vogava, era coltissimo aveva una cultura estesa, variegata, completa. Buttava via gli disegni per sbaglio nel cestino della spazzatura. Quando hai l'idea di cos'è un genio ecco lui ci andava molto vicino allo stereotipo, al prototipo di un genio. Però al tempo stesso era anche una persona con cui potevi parlare di tutto

Alex Randolph è stato uno dei più importanti autori del secolo scorso, il fatto che Leo ne sia stato allievo non può che definirsi la sua più grande fortuna. Una delle più grandi conquiste di Randolph è l'essere riuscito a imporre il nome dell'autore sulle confezioni di giochi. Poteva fare qualsiasi cosa, ma decise di dedicarsi proprio alla creazione di giochi. Una sezione del museo dei giocattoli a Norimberga è dedicata a lui:

Sì, una sezione del museo è dedicata a lui, lui ha fatto per un certo periodo, come si chiamano, quelli che inventano gli slogan pubblicitari? lavorava in un'agenzia di pubblicità e inventava cose di questo tipo. Però lo riteneva troppo poco interessante. Aveva avuto idee di giochi etc, ed aveva iniziato a sviluppare i primi giochi negli anni 60 forse anche prima i primissimi. E poi li

ha cominciato ad avere i primi successi, poi all'epoca era più difficile da un lato perché uscivano meno giochi. Però in compenso quando un 'editore ti prendeva un gioco e te lo pubblicava il successo era un po' più facile da ottenere. Ovviamente se sul mercato ci sono 5000 giochi il pubblico si divide tra 5000 titoli se ce ne sono 50 si dividono tra 50. Ognuno di quei 50 prende una fettina ben più grossa di quella che prendi adesso [che ce ne sono 5000], alla fine lui ha vinto uno "*Spiel des Jahres*"<sup>48</sup> con "Sagaland" ci è andato vicino con "Inkognito". Ha fatto varie cose di grosso successo a volte ci sono giochi suoi che sono ancora sul mercato, e sono sul mercato da 40 anni o anche 50.

Randolph si è sempre divertito nella creazione di giochi ma non solo. Metteva energia e si divertiva in tutto quello che faceva. Ma non prendeva il suo lavoro con leggerezza anzi si impegnava e lo affrontava con serietà:

«Sì sì, era la sua vita quella, anche lui poi aveva tanti interessi, andava a vogare, Teatro. Gli piaceva la vita in generale. Però sì aveva il suo studio, ci passava tutto il giorno lì. Poi lui curava molto i modelli. A quell'epoca non lavoravi col computer, al massimo verso gli ultimi anni ha iniziato ad usarlo, ma più per scrivere. Lui disegnava i tavolieri a mano, le carte a mano, disegnava i pezzi e le pedine, che poi si faceva fare dal tornitore in legno. Aveva molta cura su ste cose qua. Molta più di quanta non ne mettiamo noi, era completo da quel punto di vista.»

Un discorso diverso è per Dario De Toffoli. A differenza degli altri due lui arriva a un'età più tarda alla realizzazione, mentre Leo e Zaccariotto hanno la passione fin da bambini, De Toffoli conosce il mondo dei giochi che è quasi trentenne:

Beh, io ho avuto sempre avuto un po' di predisposizione. Ma fino a 28 anni io non conoscevo il mondo dei giochi, è stato un caso nel 1981. Mi è capitata attraverso un amico, un numero della rivista per gioco<sup>49</sup>. E lì è nata la passione e non ho più smesso. Praticamente c'era un concorso, ho partecipato alla fase di un gioco che non conoscevo. C'era scarabeo all'epoca. Mi hanno mandato le risposte e mi sono qualificato per la finale italiana. Li ho conosciuto altre persone che si occupavano di giochi a Mestre e Venezia. Li sono andato bene e con loro abbiamo fondato un circolo e non ho più smesso. In questo circolo è venuto Zaccariotto quando aveva 14 anni, ed anche lui non è andato più via. Quindi è stato un caso nel 1981.

De Toffoli ammette di aver sempre avuto una predisposizione per il gioco. Ma non la realizza. Finché non gli capita di partecipare ad un torneo di scarabeo, che lo porterà poi ad arrivare in finale. Da questa piccola avventura inizia un viaggio da cui nascerà studiogiocchi. C'è da notare che oltre al ritardo nell'approccio col gioco, De Toffoli parte dal mondo agonistico. La competizione lo stimola, gli fa esplorare questo mondo che fino ad allora aveva ignorato. E soprattutto De Toffoli nel suo primo approccio si piazza bene:

---

<sup>48</sup>Lo Spiel des Jahres, letteralmente "gioco dell'anno" in tedesco, è un premio per giochi da tavolo e giochi di carte assegnato annualmente e scelto tra i giochi pubblicati in Germania. Venne introdotto nel 1978 da un gruppo di otto giornalisti specializzati nei giochi da tavolo per promuovere la qualità dei giochi da tavola nel mercato tedesco.

<sup>49</sup> Pergiochi è stata una rivista mensile italiana di giochi, pubblicata dall'ottobre 1980 all'estate 1984

Era la prima volta che giocavo seriamente a scarabeo ed ero entusiasta perché nella fase per corrispondenza mi ero classificato primo<sup>50</sup>. Inizia il primo turno: sono emozionato e gioco piuttosto contratto; riesco comunque a passare arrivando secondo. Secondo Turno: mi piazco ancora secondo, di un soffio; ne fa le spese il bravo genovese Nicola Manes. Comincio a essere concentrato e non mi lascio distrarre dall'intervallo per il pranzo: per la prima volta mi rendo conto che potrei raggiungere la finale. Terzo turno: gioco sciolto e con sicurezza, ottengo punteggi altissimi e vinco nonostante che gli avversari tentino davvero di tutto; con me passa la modenese Maria Giulia Battaglia, mentre terza, e dunque eliminata, è la veneziana Gabriella Pellegrini, malgrado uno *score* di oltre 300 punti! La finale gioco bene, ma sono ormai pago e commetto un errore all'ultima mossa, quando ormai avevo già virtualmente vinto: sono soltanto terzo a 1 punto dal secondo e a 6 punti dal primo.<sup>51</sup>

Dario inizia con nervosismo, ma mano a mano che il gioco procede e fa punti, inizia a sciogliersi e a divertirsi. Inizia a pensare di potersela giocare, e arrivare in finale. Inizia a voler vincere sul serio:

Che cos'è vincere? che cos'è vinto? Vincere è risultare superiore nell'esito d'un gioco. Però l'uomo tende ad allargare il concetto di una superiorità effettivamente dimostrata all'aspirazione di apparire superiore in genere. E con ciò egli ha vinto qualcosa di più del gioco in sé: ha vinto stima, ha ottenuto onore.<sup>52</sup>

De Toffoli guadagna onore nel vincere, prova piacere. De Toffoli “vuole” vincere. E lo fa con serietà. Ma questo non lo allontana dal gioco, si è visto. Si può giocare con “la massima serietà”<sup>53</sup>. E questa serietà nel giocare la porta ancora avanti. A detta sua più invecchia più cresce il desiderio di giocare. Ancora adesso De Toffoli partecipa a tornei agonistici:

Dunque, adesso mi sto preparando per due cose. Tra una decina di giorni vado a Tallinn, a fare dei tornei. C'è un festival. Vado a fare una serie di strane varianti di poker in Estonia. Perché siccome a me piace giocare a tutto, anche nel Poker amo più le varianti. Perché poi non ho la pazienza per studiare le cose principali. Come i professionisti che fanno solo “Texas Holdem” e lo studiano. A me piace cambiare stile, e vado a fare varianti strane tra cui 8-game Mix. La stessa variante ogni 6 mani cambi gioco. Cambia tutto e quindi devi avere la flessibilità mentale. L'altra cosa che sto preparando sono le Mind sports Olimpia, a Londra ad agosto. Che frequento dal 1997. Da quando sono nato. L'ultima cosa che ho fatto ufficiale invece forse sono stato ad un torneo di Poker a nuova Gorizia che non mi è andato bene.

Callois divide i tipi di gioco in diverse categorie, in base al fatto che nel gioco predomina una componente legata alla competizione, al caso, all'interpretazione oppure alla vertigine. Nel caso di De Toffoli è la competizione a diventare passione. Quella

---

<sup>50</sup> A pari merito con: Luigi cremona, Marco Luoni e Francesco Biraghi.

<sup>51</sup> D. DE TOFFOLI, *Giocare a scarabeo, Teoria e pratica del più bel gioco di parole*, Firenze, Sansoni Editore, c1995, p. 93

<sup>52</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 69

<sup>53</sup> Ivi, p.15

stessa passione che fa sì che per un evento importante De Toffoli si prenda il tempo di prepararsi. A quel desiderio di dimostrarsi superiore per abilità, Dario ci si abbandona.

Per ogni concorrente, la molla principale del gioco è il desiderio di veder riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo. Per questo, la pratica dell'*agon* presuppone un'attenzione costante, un allenamento appropriato, degli sforzi assidui e la volontà di vincere. Implica disciplina e perseveranza. Lascia al campione le sue sole risorse, lo spinge a trarne il miglior partito possibile, lo obbliga infine a servirsene lealmente e entro i limiti stabiliti che, uguali per tutti, hanno in compenso la funzione di rendere indiscutibile la superiorità del vincitore. L'*agon* si presenta come la forma pura del merito personale e serve a manifestarlo.<sup>54</sup>

La passione che Colovini, De Toffoli e Zaccariotto dimostrano mette in luce per ognuno di loro almeno una delle caratteristiche del gioco. In Zaccariotto si mostra un buon esempio della temporalità del gioco, la capacità di perdere la normale cognizione del tempo. Altra caratteristica da cui sia Zaccariotto che De Toffoli si lasciano rapire è il piacere della competizione. Entrambi parlano con una punta d'orgoglio delle loro vittorie. Anche Huinzinga in "Homo Ludens" spende qualche riga a parlare del piacere che dà la vittoria in una competizione. Dove il guadagno dalla vittoria del gioco, anche se dovrebbe essere inesistente, si dimostra essere il piacere di aver superato gli altri. Di essersi dimostrati migliori. D'altronde a questo servono le medaglie: a darne sfoggio. Diverso discorso è per Leo, lui si prova piacere nella vittoria. Ma ciò che veramente gli dà piacere è il creare giochi. Lo dimostra il suo rapporto con Alex. In cui Leo continua a portargli le sue idee. E Randolph da buon maestro lo incoraggia e spinge a migliorarsi. La capacità di Leo si rivela quindi nello spogliare gli oggetti del loro significato originale per dargli quello di giochi.

## *2.2 Il gioco come lavoro, il percorso dell'autore*

La "follia" è un termine che abbraccia una moltitudine di significati. Molto spesso al termine follia associamo l'immagine del folle che si strappa i capelli, pronuncia termini incomprensibili, e agisce in maniera sconclusionata. In antichità, tuttavia, al termine follia era connesso l'elemento sacro. I greci infatti riconobbero due "follie". La prima quella della "pazzia" una follia violenta che fa del male a se stessi e al prossimo. Propria di chi ha perduto il senno. La seconda invece è un invasamento divino, l'ispirazione delle muse. Si può dire che la linea tra coraggio e follia è sottile. La letteratura è piena di folli temerari che osano fare cose che nessuno ha mai compiuto

---

<sup>54</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bologna, V edizione Tascabili Bompiani settembre 2010 p. 51

prima, pazzi che trovano le soluzioni meno convenzionali possibili e a cui solo un pazzo potrebbe pensare. Folli sono anche quegli esploratori che decidono di spingersi all'infuori del sentiero battuto, che decidono di crearsi una strada ed esplorare il mondo all'infuori dei confini di casa.

Il lavoro dell'autore e del creatore di giochi non è semplice come si potrebbe pensare. Portare il gioco all'interno della sfera lavorativa porta dei cambiamenti a quest'ultimo. Non è più solo gioco, non è più solo competizione. Per Leo Colovini, Dario De Toffoli e Dario Zaccariotto ha comportato dei sacrifici, e una buona dose di follia prendere la decisione di lavorare come autori proprio nel settore ludico.

Prendiamo il caso di De Toffoli:

Io ero un chimico. Dopo che ho scoperto questa passione, che via via è cresciuta negli anni. Ho come dire, diviso in 2 la mia attività. Iniziando a fare qualcosa anche con i giochi. Mantenendo l'attività di chimico. Dopo un po' mi sono dimesso da tutti gli incarichi. Appena laureato anche insegnavo, avevo una cattedra di ruolo e l'ho abbandonata. Avevo un posto di chimico, con l'iscrizione all'ordine dei chimici. E mi sono cancellato dall'ordine dei chimici per non avere la tentazione di tornare indietro.

Dario aveva una professione di chimico con pure uno studio suo. Inizialmente investiva solo metà suo tempo in Studiogiocchi. Infatti, divideva il suo tempo anche con Studioambiente. Ciò che ha fatto scegliere a Dario il gioco, è stato l'essere messo di fronte alla scelta di smettere di giocare e fare il chimico a tempo pieno. La scelta di De Toffoli è stata ragionata e non presa alla leggera. De Toffoli parla della sua follia, del suo buttarsi a capofitto:

Si beh, ma appunto nel timore che per qualche difficoltà iniziale avessi la tentazione di tornare indietro, mi sono cancellato dall'ordine dei chimici. No, perché per iscriversi all'ordine dei chimici bisogna fare un esame di stato che è molto più difficile dell'esame di laurea. E quindi non era una cosa che potevo fare a cuor leggero, era una cosa irreversibile. Non potevo più firmare analisi. E l'ho fatto apposta per... se qualcosa fosse andato male all'inizio non sarei voluto più tornare indietro. Mi piace più di qua punto.

De Toffoli ci pensa alla sua decisione, e prevede persino un possibile ripensamento. Ma proprio per fare in modo che le difficoltà che potesse trovare lo facessero tornare sui suoi passi, si taglia da solo la via del ritorno. Si gioca tutto. Nel suo caso trova il sostegno della famiglia che lo supporta nella scelta:

[...]ha lasciato che io prendessi le mie decisioni, non è stata d'intralcio. Per me è stata la migliore decisione della mia vita, almeno ho fatto qualcosa che mi piace. Sicuramente avrei guadagnato di più facendo il chimico. Mi avevano fatto una proposta molto buona, però dovevo lavorare a tempo pieno con loro. Quando me l'hanno fatta mi si è accapponata la pelle, ci ho

pensato quei dieci secondi gli ho detto: “Grazie della proposta. Ho capito, da domani non lavoro più per voi”.

La scelta di aver abbandonato il lavoro di chimico, a distanza di anni, non gli è mai pesata. Anzi l’ha definita la miglior scelta della sua vita. Anche la vita privata non ne ha risentito. Nel suo caso Dario definisce il gioco la sua vita. Non c’è quella distinzione di spazio e tempo, che il gioco di solito occupa. Ovvero di presenza temporanea e distensiva. Anzi in questo caso è mantenuta con costanza e riempie la maggior parte della sua giornata:

Beh, per me non c’è una divisione netta tra lavoro e non lavoro. Anche perché ultimamente sono un po' più... un po' meno assiduo per via anche dell’età quindi no. Non c’è una divisione netta delle cose. E comunque adesso cerco di fare solo quello che mi piace di più ed evitare quello che non mi piace. Poi se vuoi, l’aspetto torneistico è più privato. È comunque legato allo studio, ma più indirettamente, fa parte un po' dell’autorevolezza del prestigio

Da quello che De Toffoli dice, si può dedurre che. Il gioco permette a De Toffoli di gestire il lavoro come preferisce nei limiti del ragionevole. Il gioco agonistico gli fa guadagnare prestigio. Rimandando a quello che dice Huizinga sul gioco competitivo:

Si gareggia o si gioca "per" qualche cosa. E in prima e ultima istanza la vittoria stessa per la quale si lotta o si gioca, ma unite a quella vittoria vi sono tante maniere in cui essa è celebrata. In primo luogo, come trionfo, celebrato dal gruppo con acclamazioni e lodi. Come conseguenza permanente ne risultano onore, stima, autorità.<sup>55</sup>.

Bisogna far notare l’importanza del “prestigio”. L’autore non è da confondere con l’editore. Il fatto che il nome di De Toffoli sia conosciuto, indirettamente fa conoscere il nome dello studio. Ciò apre la strada a possibili offerte di lavoro.

Anche Dario Zaccariotto si trova in una situazione simile. Nel suo caso, il circolo che frequentava che era gestito da De Toffoli, ha fatto da punto di appoggio per il suo percorso in seguito:

Avevo conosciuto Dario de Toffoli appunto che avevo 14 anni. Ho continuato a bazzicare l’ambiente mestrino dei giochi, che al di là del Mastermind, era comunque un circolo molto attivo, molto frizzante. Che poteva insegnare molto e far crescere le persone. Fino a quando per motivi sentimentali c’è stata una rottura all’interno del circolo e con quello si è chiuso. Dario in quel momento ha continuato ad operare nel mondo dei giochi facendone la sua professione. E un po' alla volta è, cioè diciamo che sono rimasto in contatto con lui ed un po' alla volta sono entrato via più nell’organizzazione. Alla fine degli anni Ottanta, primi anni Novanta, il settore di “Studiogiochi” più preponderante per quanto riguarda fatturato e tutto era quello delle manifestazioni. Quindi c’era il festival italiano dei giochi piuttosto che i tornei di Backgammon e via dicendo. E appunto dando una mano anche andando in giro per l’Italia con il furgone a far giocare i bambini a memory, sono entrato sempre più in contatto con lui. Nello stesso periodo

---

<sup>55</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 70

ho fatto l'università. Adesso mia figlia ha l'età che avevo io quella volta. E gli ho detto guarda; informati bene prima di cosa vuoi fare, perché alla fine siamo nel periodo universitario e può essere un bel periodo, però appunto se sai già più quello che vuoi fare ti passa via meglio. Mi ero iscritto ad ingegneria pensando di avere più strade possibili aperte, e in realtà era questo che volevo fare. Per cui, magari una scelta diversa, tipo statistica che mi avrebbe portato una "forma mentis" più legata alla matematica dei giochi, sarebbe stata senz'altro più adatta a me. Nel frattempo, mi sono laureato con fatica in ingegneria. Continuando questa passione, sono entrato in società con Dario. La società poi si è allargata, o meglio dalla società "studiogiochi" che si occupava di enigmistica e soprattutto di manifestazioni, alla società "Venice connection" che si occupava di giochi da tavolo si è fatta un'unica società. E quindi diciamo che si occupava di eventi di giochi da tavolo ed enigmistica. Attualmente il settore preponderante di "Studiogiochi" è l'enigmistica inteso anche come la produzione di libri. Questa estate ne sono usciti 9 a firma nostra, seguito con un peso considerevole da quello che è il settore giochi da tavolo.

Zaccariotto passa il periodo delle superiori tra la scuola ed il circolo, finché non arriva il periodo universitario. Qui Zaccariotto realizza che non è l'ingegnere che vuole fare. Il contatto con De Toffoli è ciò che gli permette di entrare nel settore ludico. L'unico dubbio che ha in seguito è se magari non gli sarebbe convenuto di più fare statistica. Nonostante la deviazione dal percorso universitario, neanche la famiglia di Zaccariotto si è rivelata un ostacolo alla scelta. Anzi è stato sostenuto, proprio in virtù del fatto che quel lavoro lo faceva stare bene:

Diciamo che sono sempre stato fortunato perché la famiglia mi ha sostenuto. Hanno visto che era questa la mia passione. Hanno visto che da questa passione potevo anche ricavarci un benessere e quindi mi ha sostenuto in questo e anzi diciamo, è orgogliosa anche del fatto escano libri riviste e giochi a nome mio. Per carità, fare l'ingegnere in quegli anni avrebbe reso di più dal punto di vista economico. Se però dopo alla fine uno deve complicarsi la vita nel cercare qualche via di fuga perché il tram quotidiano non è quello che più lo aggrada, che più piace. Io ho avuto la fortuna di fare qualcosa che mi piace, il contro è che faccio fatica a staccare. Soprattutto nel periodo estivo in cui improvvisamente le collaborazioni si moltiplicano. Malgrado si sappia per tempo quand'è l'estate, tanti si sognano all'ultimo momento e quindi non riusciamo ad avere una programmazione spalmata bene durante l'anno. Però appunto; diciamo che non mi pesa svegliarmi presto, portarmi il lavoro a casa, e sacrificare i sabati per correggere e creare, quindi lo faccio volentieri.

Dario esprime un concetto interessante. Dice di far fatica a staccare. Gli piace quello che fa, e non deve cercare una via di fuga dal caos della giornata. In questo caso il gioco diventa il lavoro. Il tempo di gioco è tempo lavorativo, e non sembra perdere le proprietà di distruzione del tempo. Anzi continua a manifestarle. Tanto che Dario non riesce a separarsene facilmente. Quello che dovrebbe essere la fatica del lavoro non è quindi sentita da Zaccariotto. Il tempo di gioco, quindi, entra a far parte della vita di Dario in una maniera più profonda rispetto al passatempo momentaneo. Alla domanda su quanto il gioco si amalgama nella sua vita privata risponde:

Tanto anche perché amo molto i giochi di parole. Quando se ne presenta l'occasione non la perdo. Anche nelle cene con amici mi capita almeno un paio di volte di uscire con qualcosa, che



qualcuno mi guarda in maniera strana altri si divertono assai. Allora i primi mi chiedono: “perché quelli hanno riso?” E io: “boh”. La frase che mi caratterizza è: “mal comune gau”, perché il proverbio è “mal comune mezzo gaudio”, quindi la faccio molto più breve. Da sempre mi piacciono le crittografie. Quelle tipo “mezzo minuto di raccoglimento, cucchiaino” oppure “una volta intonacata ex suora” e così via. Mi ricordo, la prima la ho creata quando avevo pochi anni e c’era all’epoca un brigatista, che era nelle cronache di tutti i telegiornali. Si chiamava Giovanni Senzani, ho alzato la mano e ho detto “non si poteva chiamarlo Giovn? sarebbe molto più semplice”. Per il resto diciamo, nella vita privata per quanto il tempo permetta, cerco di essere un padre presente. Un marito che si confronta con la moglie. Quindi arriva un momento in cui scindo comunque le cose.

Il gioco, quindi, è quasi sempre presente. La passione per i giochi di parole lo dimostra. Il tempo che prende è interrotto da poche cose, ad esempio il confronto con la famiglia. In quel caso il tempo di gioco è interrotto. Dobbiamo quindi ricordare che nonostante il gioco sia un’occupazione o un semplice passatempo:

Esso esiste solo là dove i giocatori hanno voglia di giocare e giocano, sia pure al gioco più impegnativo e stressante, con l'intenzione di divertirsi e dimenticare le proprie preoccupazioni, vale a dire per evadere dalla vita di ogni giorno. Bisogna inoltre, e soprattutto, che essi abbiano la libertà di andarsene quando vogliono, dicendo: "Non gioco più."<sup>56</sup>

Le dinamiche famigliari non sono un posto dove il gioco può inserirsi, ne sono un posto dove Zaccariotto o chiunque avrebbe voglia di giocare. Non possono considerarsi qualcosa di fittizio poiché hanno conseguenze nella vita delle persone. Sono un punto in cui il gioco e la mentalità del giocare vengono “fermati”, per affrontare argomenti più seri che non possono essere evasi.

Il tempo, quindi, è una questione complessa nel caso di Zaccariotto, rendendo difficile scindere e non portarsi ad esempio il lavoro a casa. Ciononostante, questo lavoro gli ha dato soddisfazioni. Nel descrivere il gioco Dario solleva dei punti:

Beh, è un mondo che a me personalmente affascina, che ha dei lati, degli stimoli che possono essere affascinanti per chiunque. Il famoso motto di Oscar Wilde “non si smette di giocare quando si invecchia, ma si invecchia quando si smette di giocare”, è un po' la summa, comunque un modo per tenersi svegli, sprizzanti, attivi. Negli ultimi anni si è sviluppata un po' la mania del footing, dei gruppi di runner, di persone di una certa età che decidono di andare a correre proprio per passione e non per fare gare. È una cosa che consiglio per tenere sveglio il cervello, e dedicarsi con una certa regolarità che per qualcuno può essere quotidiana di tanto tempo, per qualcuno può essere qualche pillola quotidiana, per qualcuno può essere una volta alla settimana, ma con una certa regolarità. E trovare stimolo nel risolvere sudoku, cruciverba e altri giochi. Farsi una partita con amici attorno ad un tavolo se le distanze lo consentono altrimenti online se gli amici appassionati sono d’altre parti. Ricordo mio padre quando la mattina si svegliava, si metteva su il caffè, e si dava il tempo in cui il caffè veniva su dalla Moka per risolvere un Sudoku facile. Per carità il Sudoku facile è facile, però il tempo di una Moka non è tanto e lui aveva già 80 anni quando faceva questi ragionamenti. Un consiglio che do è appunto quello di “Trovatevi il tempo per giocare”, perché comunque è una cosa divertente, è una cosa che se risolta da soddisfazione, è un po' fine a se stessa. Però è fine a se stessa come andare a correre

---

<sup>56</sup> R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bologna, V edizione Tascabili Bompiani settembre 2010, p. 41

dietro case e magari fare tutti i giorni lo stesso percorso senza preoccuparsi se un giorno ci si mette sette minuti e quattordici oppure sette e venti o sette minuti.

Zaccariotto da un consiglio, cioè di trovare il tempo di giocare. Poiché giocare a suo avviso è una maniera per mantenere la mente in salute. Anche Huizinga all'inizio di *Homo ludens* spende righe a descrivere il gioco come azione necessaria a animali, bambini e uomini:

La psicologia e la fisiologia badano a osservare, a descrivere e a spiegare il gioco degli animali, dei bambini e degli adulti. Cercano di definire la natura e il significato del gioco e di assegnargli il suo posto nell'ordine della vita. Il fatto che in quest'ordine esso occupi un posto importante, che vi compia una funzione necessaria o almeno utile, è accettato universalmente e senza contraddizione come punto di partenza per ogni ricerca e speculazione scientifica.<sup>57</sup>

Il mantenere la mente in salute è una proprietà del gioco. Huizinga stesso fa notare, come non si giochi per un solo motivo. Ma ve ne siano diversi. E non è semplice trovare la ragione dietro al motivo per cui il gioco diverte così tanto e permette di scaricare quell'eccesso che si può accumulare durante la giornata:

La Natura, pare che ci dica la logica, avrebbe potuto dare alla sua prole tutte quelle funzioni utili di scarico di energia, di rilassamento, di preparazione, e di compenso, anche nella forma di esercizi e reazioni puramente meccanici. Invece no, ci dette il Gioco, con la sua tensione, con la sua gioia, col suo "scherzo".<sup>58</sup>

Leo Colovini ha una concezione del tempo di gioco leggermente diversa da Zaccariotto e De Toffoli. Il suo lavoro è come abbiamo già accennato è principalmente creativo. Ad aver dato a Leo la possibilità di lavorare in questo mondo è stato l'incontro con Randolph. Nonostante questo, in parallelo alle prime creazioni e i primi tentativi Leo ha comunque finito le scuole superiori, e trovato lavoro:

Alle superiori mi sono diplomato in ragioneria e poi mi sono laureato in storia successivamente, alla Cà Foscari. Nel frattempo, lavoravo in banca. Ho lavorato 8 anni in banca da ragioniere, però poi per mio interesse personale mi sono laureato in Storia senza mai sfruttare la laurea per nessun fine lavorativo. Poi ho visto che non avevo più voglia di lavorare in banca ed avevo la possibilità grazie al successo che aveva avuto in particolare "Inkognito" di prendermi dei rischi. Mi sono licenziato e mi sono messo a fare l'autore a tempo pieno.

Il lavoro in banca non era però la passione di Colovini, che aveva scelto questo lavoro più per il guadagno che per passione vera e propria:

Non era mai stato quello che volevo fare, era quello che mi era capitato di fare. All'epoca avevo vinto il concorso, e non si diceva di no ad un posto fisso ben pagato. Però io ho sempre

---

<sup>57</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 9

<sup>58</sup> Ivi, p. 10

continuato a inventare giochi, poi nel frattempo ho conosciuto Dario. Abbiamo cominciato ad andare alle fiere assieme. Alex stesso mi aveva presentato molte persone del mondo dei giochi in Germania, e quindi ho avuto la strada bella comoda preparata grazie al fatto che ero sempre con Alex.

In Leo c'è sempre questo desiderio d'evasione dall'impiego. Come dice lui è quello che gli è capitato di fare non quello che voleva fare davvero. L'aiuto di Randolph butta le basi per lui di poter effettivamente fare quello che davvero vuole fare. Oltre a questo, incontra e stringe un legame con De Toffoli. Le sue conoscenze nel mondo ludico tedesco, ottenute anche grazie a Randolph, gli permettono di iniziare a valutare la possibilità di lasciare il lavoro e dedicarsi solo alla creazione di giochi. Il successo avuto anche da Inkognito rende questa possibilità sempre più tangibile. Finché alla fine non prende la decisione di lasciare l'impiego.

Non tutti in famiglia inizialmente erano d'accordo, alla domanda se effettivamente tutti in famiglia avessero accettato la sua decisione, come invece è stato per Zaccariotto e De Toffoli risponde:

Assolutamente no, mia madre ne ha fatto una malattia, figurati, buttar via un posto in banca soprattutto all'epoca che era anche un po' più importante rispetto ad adesso. All'epoca era anche uno stipendio medio più alto rispetto ad altri lavori, e quindi era un po' una piccola follia, ma se non si è un po' folli ogni tanto non si va da nessuna parte.

Leo, come è stato per De Toffoli e Zaccariotto, quindi, decide di fare una scelta a suo avviso "folle". Lasciare quello che è un posto fisso e ben pagato per seguire quella che è la sua vocazione. Anche se a Leo a differenza di Zaccariotto e De Toffoli ha avuto un piccolo contrasto con un membro della famiglia. Nonostante questo, però l'allora compagna lo supporta:

...all'epoca quando ho preso la decisione di licenziarmi ero anche già sposato. Avevo anche già 2 figli, per quello mia mamma era preoccupata, giustamente. La mia allora moglie invece lei mi ha supportato e mi ha detto che ne valeva la pena provare insomma.

La differenza tra Zaccariotto e Leo è il tempo che il gioco occupa all'interno della loro vita. Se per Zaccariotto il gioco è presente la maggior parte del tempo, Leo invece ritiene di dividere le due cose:

Allora, devo dire che generalmente per me è diventato un lavoro per cui quando lavoro lo faccio sui giochi, che non vuol dire sempre giocare, vuol dire spesso giocare e mi è capitato spesso di creare cose nuove, scrivere, tenere relazioni, contatti, poi diciamo nel tempo libero è molto raro che mi dedichi al giocare.

Per Leo appunto il gioco è un lavoro, e occupa il tempo della sfera lavorativa. Molto difficilmente invade il tempo libero. Può capitare che giochi e gioca volentieri, ma non ha l'impulso che hanno De Toffoli e Zaccariotto. Leo ha altri hobby prevalentemente.

Il gioco ha però influenzato le persone intorno a lui, probabilmente ispirando anche nuovi possibili autori:

Diciamo che con la mia attività, qualche persona, anche persone che non conosco possono essere rimaste influenzate. Come è ovvio, perché bene o male qualcuno che può aver giocato un mio gioco, può essergli venuta anche a lui l'idea di fare qualcosa del genere. Ho scritto anche un piccolo libro su come creare giochi anche quello può averne influenzato qualcuno. Ho avuto anche diverse persone che me lo hanno detto. Nel mio ambito familiare poi, mio figlio lavora qui con noi, quindi ovviamente è rimasto influenzato da questo. Per il resto non particolarmente.

Anche se ormai per Leo la creazione dei giochi è un lavoro, è un lavoro che vuole fare. Da quando ha iniziato a lavorare con Randolph ad oggi ha creato una moltitudine di giochi, Ovviamente ha affrontato alti e bassi in questo percorso. Ma non oserebbe mai tornare indietro, come per De Toffoli e Zaccariotto questa è la sua vita:

Tornare indietro assolutamente no, è un lavoro privilegiatissimo, che mi consente di fare una cosa che mi piace. Certo non è sempre rose e fiori. Perché a volte lavori tantissimo, ti impegni tanto in un gioco ci investi tempo fatica e poi magari il gioco non ha successo o addirittura nessun editore lo vuol pubblicare. Soprattutto oggi che escono talmente tanti giochi ogni anno, che rischi di fare delle cose che sono parecchio buone che però passano inosservate. Però al netto di tutto questo è un lavoro bellissimo. Mi consente di gestire il mio tempo come mi pare. Non ho grandissime pressioni, se non appunto il fatto che si sente l'esigenza di creare sempre qualcosa di nuovo, che non è facile, però al di là di questo, tornare indietro assolutamente no.

Questo lavoro, che Leo definisce privilegiato, gli consente gestire il suo tempo nella maniera che ritiene più consona. Quindi Leo mantiene il controllo del tempo di lavoro e non ne viene assorbito. Ovviamente in quanto lavoro, l'essere un autore ha i suoi problemi. La professione di Leo è ciò che gli consente di guadagnarsi da vivere. Va affrontata con serietà.

La creazione dei giochi tiene impegnato Leo. Nel settore ludico in continua espansione l'originalità e la creatività sono importanti. Leo non smette di creare, ma anche un gioco ben pensato può non avere successo. Anche per un professionista come Leo può aver difficoltà a creare qualcosa di completamente nuovo, vista la quantità di giochi sul mercato. Nonostante ciò, i suoi giochi ottengono ancora riconoscimenti:

l'ultimo gioco di una certa importanza che ha avuto una buona accoglienza è Kuzooka, che è nella lista dei migliori giochi dell'anno, in Germania. Per il quale nutro qualche speranza in più per vederlo almeno nella nomination, questo premio è una specie di Oscar, e quello

probabilmente è stato un gioco indovinato. Cartagena anche quello è stato indovinato. Tante volte anche giochi che vanno meno bene sul mercato o per la critica a me piacevano molto quindi, è molto difficile sceglierli, ne ho pubblicati più di 100.

Le meccaniche dei giochi evolvono con il tempo. Sistemi di anni addietro non hanno un buon inserimento nel mercato. Leo descrive le differenze tra Kuzooka ed un altro gioco che ha fatto in passato con Randolph, Inkognito:

Inkognito probabilmente al giorno d'oggi sarebbe un po' superato come impianto. Rimane un gioco che garantisce una bella attenzione una bella atmosfera, però Kuzooka si vede che è un'opera un po' più matura. Inoltre, sono due giochi completamente agli antipodi. Inkognito è un gioco di deduzione anche se a coppie, invece Kuzooka è un gioco cooperativo<sup>59</sup>, in cui tutti vincono tutti perdono. Io tendo a cercare quasi sempre di fare cose sempre nuove e diverse tra loro, è raro che abbia un filone o diciamo dei meccanismi che sono abusati nei giochi da tavolo. Io non li uso mai. Non mi piace usare sistemi consolidati, il che spesso crea anche problemi. Perché se tu sai che al mercato piace quel genere, sarebbe forse più intelligente mettersi a seguire i gusti del mercato fregandosene dell'originalità, e invece sarà che io sono di scuola Randolph cerco sempre di pensare a qualcosa di nuovo. Cerco di fare in modo che ci sia sempre almeno un'idea nuova, che nessuno ha mai avuto prima.

È stato visto come le regole dei giochi, e la loro struttura, siano ciò che li caratterizza. E come si scelga di sottostare a quelle regole per giocare. Nella creazione di quel sistema di regole, vi sono considerazioni da fare. In un mondo in cui il gioco deve essere ceduto a un editore e in seguito venduto, Leo sceglie di non seguire sempre le ricerche di mercato ma di essere creativo e originale. Non riesce a seguire la massa e creare giochi per il solo scopo di venderli:

«Probabilmente non sarei neanche capace a farli. Perché determinati giochi e determinati generi. Prendono meccanismi ben oliati, ben consolidati che sai che piacciono, li ficcano assieme e a volte viene fuori un frankenstein che funziona bene. Quella è una cosa che io non riesco a fare non voglio fare e probabilmente se la facessi la farei malissimo.»

Leo non riesce a creare qualcosa usando elementi copiati. Questo perché non si diverte a farlo. Per Leo lo spazio creativo è ciò che lo diverte. È il suo gioco, creare e divertirsi nel farlo. Copiare invece non è divertente e quindi preferisce non farlo. Però

---

<sup>59</sup> I giochi da tavolo cooperativi (o collaborativi), sono un tipo di gioco da tavolo in cui i giocatori uniscono le forze contro il gioco stesso per raggiungere un obiettivo comune, vincendo o eventualmente perdendo tutti assieme. Come suggerisce il nome, i giochi cooperativi enfatizzano la cooperazione sulla competizione tra i giocatori. I partecipanti in genere giocano contro il gioco, e talvolta anche contro uno o due altri giocatori, che assumono il ruolo di traditori. Questo tipo di gioco incoraggia o richiede ai giocatori di lavorare insieme per battere il gioco. Vi è poca o nessuna competizione tra i giocatori: tutti i giocatori vincono la partita se raggiungono un obiettivo predeterminato, e tutti i giocatori perdono la partita, spesso non raggiungendo l'obiettivo prima che si verifichi un determinato evento.

non dimentica che il fine ultimo è il guadagno; quindi, può essere necessario produrre un gioco che non sia così originale ma dia un tornaconto economico:

«Lo scopo finale è vendere, perché è così che hai diciamo un tornaconto economico, ma anche successo, riconoscimenti ecc. Però a parte che è molto difficile sapere in anticipo cosa potrà vendere bene, non è come la musica, che uno si rende conto che se fa una canzone pop avrà certamente più probabilità di uno che fa una canzone di avanguardia, Jazz, cacofonico, polifonico. Nel mondo del gioco è un po' più difficile capire a colpo sicuro, anche i grandi editori non sempre riescono ad ottenere sempre successi anzi molto spesso non è così.»

Leo parla della musica e la contrappone al gioco, spiegando come sia più difficile capire quali giochi interessino al mercato rispetto a capire quale tipologia di musica interessi al pubblico. In verità anche la musica è una forma ludica, lo stesso Huizinga ne parla:

«La musica è la più pura e più alta manifestazione della *facultas ludendi* stessa. Non sarà esagerato ascrivere la non eguagliata importanza del Settecento come periodo musicale, soprattutto all'equilibrio fra la qualità ludica e la pura qualità estetica della musica di allora. La musica come puro fenomeno acustico era a quei tempi arricchita, rafforzata e raffinata in molti modi, grazie al perfezionamento degli strumenti, all'invenzione di altri nuovi, e all'importanza maggiore della voce femminile nelle esecuzioni, eccetera. A mano a mano che la musica strumentale vinceva terreno a scapito della musica vocale, andava pure diminuendo la sua servitù alla parola, e così la musica veniva rafforzando la propria posizione di arte indipendente. Anche come fattore estetico la sua importanza si accrebbe in varie maniere. Il suo valore come elemento di cultura aumentava col crescere della laicizzazione della vita sociale. Era sempre più frequente l'esercitazione della musica per se stessa.»<sup>60</sup>

Non è difficile immaginare la musica come gioco. Basta osservare le caratteristiche del gioco ed elencarle per vedere come la musica ci corrisponda:

Se vogliamo ora contrapporre, come abbiamo fatto poc'anzi, il valore puramente estetico della musica al suo valore ludico, questa distinzione più o meno risulterà come segue. Le forme musicali stesse sono forme di gioco. La musica si basa su assoggettamento volontario a un sistema di regole convenzionali riferentisi a tono, misura, melodia e armonia e su una severa applicazione di un tale sistema.<sup>61</sup>

La musica quindi si rivela gioco, con le sue regole nei suoi spazi:

Col suo carattere multiforme dimostra una volta di più che la musica è in essenza un gioco, cioè una convenzione di regole assolutamente obbligatorie - anche se valide solo entro limiti ben definiti, senza scopo utile, ma con un effetto di piacere, svago, gioia, ed elevazione. L'indispensabilità di seria educazione, l'esatta stipulazione di un canone del consentito, la pretesa di ogni musica a valere unicamente come norma estetica; tutti questi sono tratti tipici per la qualità ludica della musica. Proprio per questa qualità essa è molto più severa nelle sue

---

<sup>60</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi Ns, 2002, p. 234

<sup>61</sup> *Ivi.*, p. 235

prescrizioni che non l'arte figurativa. Una trasgressione della regola del gioco annulla il gioco stesso<sup>62</sup>

Leo si diverte a comporre, ama la vena creativa del fare musica ed adora il lavoro di autore proprio perché gli permette di sfruttare questa sua vena creativa:

Mi ha consentito di realizzare una professione creativa a cui ho sempre aspirato. Mi piace anche comporre musica, ma sono troppo pigro per diventare un buon musicista, un buon esecutore, ma a livello di composizione mi ha sempre divertito, perché è un fattore creativo, ed il gioco mi ha consentito di mettere in atto questa mia dote creativa però ripeto, tutto grazie ad un'immensa dose di fortuna, perché aver conosciuto Randolph è stato come per un musicista conoscere Peter Gabriel o un altro musicista professionista, che ti aiuta che ti instrada, ti incoraggia, che ti insegna e fa la differenza rispetto ad uno che non ha avuto questa possibilità.

Dice che ama anche comporre musica, ma non è una sfera separata dal creare giochi. Leo compone per gioco, ma il motivo alla base è sempre lo stesso. Non c'è differenza tra comporre musica e creare giochi. Entrambi creano qualcosa il cui fine ultimo è dare piacere e gioia. Ovviamente questo non sarebbe stato così semplice per lui senza l'aver incontrato Randolph, ma il fatto che lo ha incontrato ha fatto esplodere questa sua vena creativa. E sebbene Leo dica che il gioco per lui è diventato un lavoro, anche in questo piccolo passatempo di comporre per divertimento in verità ritorna l'atto di giocare.

Il lavoro di autore non permette a Leo soltanto di gestire il proprio tempo come preferisce, ma anche di scegliere come lavorare. Leo cerca il divertimento nel suo lavoro, questo divertirsi lo porta a sfruttare appieno la sua creatività. Nella scelta della creazione dei giochi Leo predilige quelli semplici:

Ci sono giochi che hanno una complessità e necessitano di mesi di lavoro, di bilanciamento, cambia questo, cambia quello. Io raramente mi metto a fare giochi di quel genere, preferisco giochi tipo Kuzooka.

Un gioco con regole semplici spesso è più apprezzato di un gioco complesso ma complicato. Ricordando che la qualità del gioco dev'essere il divertimento del giocatore, regole complesse possono risultare controproducenti in questo senso. Le regole del gioco devono essere chiare. La complessità aumenta la difficoltà nel capire il funzionamento. Questo porta spesso i giocatori a innervosirsi, eliminando quella componente distensiva.

---

<sup>62</sup> ibidem

Sebbene la ricerca di sistemi semplici possa portare nel tempo ad un possibile blocco creativo, Leo crede che il suo amare la creazione di nuove versioni di giochi non verrà meno:

A me piace sempre cercare qualcosa di nuovo o magari nuove versioni di cose. Il già citato Kuzooka alla fine è la versione cooperativa di Bluff o Perudo, ovviamente non è uguale però a volte è simpatica l'idea di prendere qualcosa di noto e capovolgerlo come un calzino, e renderlo da un punto di vista totalmente nuovo.

Leo parla del cambiare qualcosa e creare nuove versioni:

Si proprio cambiare il paradigma del sistema, quindi lo riconosci sotto traccia però lo guardi da un punto di vista talmente diverso che cambia completamente.

Leo menziona il cambio di prospettiva ed il ribaltamento di un sistema di gioco, la trasformazione è ciò che porta il rito a divenire gioco. Il rito diviene gioco, lasciando solo la sua struttura. In questo caso Leo gioca con le regole del gioco, fa a pezzi queste regole e ne crea di nuove. I giochi quindi diventano altri giochi.

Tutto ciò che è vecchio, indipendentemente dalla sua origine sacrale, è suscettibile a diventare giocattolo.<sup>63</sup>

Se tutto ciò che è vecchio può diventare gioco, allora anche i giochi vecchi possono diventare giochi nuovi. La creatività dell'autore si rivela anche in questo, l'abilità di usare qualcosa di vecchio per farne qualcosa di nuovo.

De Toffoli, Colovini e Zaccariotto hanno fatto del gioco il loro lavoro. Diventando autori hanno affrontato difficoltà e problemi. Il loro percorso li ha portati però a sviluppare un forte senso di realizzazione. Non sempre le scelte che hanno fatto si sono rivelate facili, anzi. Molto spesso hanno dovuto rinunciare a qualcosa. Scegliendo questo lavoro hanno fatto del giocare una professione. Nonostante questo, non sono arrivati al punto di desiderare un'evasione da esso. Il gioco è parte della loro vita, "un'isola felice". In cui possono gestire il proprio tempo senza esserne schiacciati. Molto spesso non c'è una vera e propria divisione tra quello che è il tempo di lavoro e il tempo libero anzi. Il tempo che dedicano al lavoro è affrontato senza peso.

---

<sup>63</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss Fuori di sé, p.243



## Conclusion

«Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco.»

Johan Huizinga, *Homo Ludens*

«The truth? The truth is, I-I left the righteous path. I was drawn to depravity and violence. When I'm with my friends, we-we mix it up. And we drink, we fight, and curse and I love it. »

Pike Trickfoot, *The legend of VoxMachina*

Il gioco è innegabile. Con queste parole Huizinga descrive il gioco. Un'attività astratta a cui ci si abbandona con assoluta libertà, limitata in uno spazio e in un tempo in cui valgono le sue regole, in cui il risultato è incerto, e che non produce nulla. Ma non solo, perché il gioco essendo astratto non è materia e quindi bisogna riconoscere anche lo spirito;

«Perché il gioco, qualunque sia la sua essenza, non è materia. Oltrepassa già nel mondo animale i limiti dell'esistenza fisica. Riguardo a un mondo di immagini come determinato da un mero rapporto di forze, il gioco sarebbe una sovrabbondanza nel senso proprio della parola. Solo per l'influenza dello spirito, che abolisce l'assoluta determinatezza, l'esistenza del gioco diventa possibile, immaginabile, comprensibile.»<sup>64</sup>

Il gioco nasce prima della cultura, ed è separato dalla ragione. Che la limiterebbe al mondo umano, ma il gioco appartiene anche al mondo animale.

Il gioco non è una necessità, nel senso di un bisogno impellente fisico. La sua libertà sta in questo. Nella scelta di giocare quando vogliamo giocare, e smettere quando non vogliamo più giocare. Allo stesso tempo è necessario per vivere bene. Il gioco si contrappone al mondo reale. E permette di scaricare quegli eccessi accumulati, ad esempio, durante la giornata.

Il gioco come è stato visto ha un rapporto con il tempo e il rito, tanto da definirsi rito capovolto. Mentre il rito ha la capacità di segnare le tappe del calendario e fissare il tempo in un ciclo che si rigenera. Il gioco ha la capacità di distruggere quello stesso ciclo. Questo avviene attraverso la qualità del gioco di trasformazione dei significati. La sua capacità d'azione nella sfera diacronica del tempo, di questa capacità il giocattolo è

---

<sup>64</sup> J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., p.11

l'esempio. Infatti, per giocattolo possiamo intendere qualsiasi cosa che non solo è appartenuta alla sfera del sacro, ma anche a quella economica oppure qualsiasi altra. Prendendo in esempio l'intervista a Leo Colovini, in cui spiega come la creazione di un gioco può avvenire, anche il vecchio sistema di un gioco può diventare parte di un gioco nuovo. Questa trasformazione avviene attraverso l'assorbimento dell'oggetto all'interno dello spazio di gioco, in cui l'oggetto viene snaturato dallo scopo originale, lo scopo reale. All'interno dello spazio di gioco valgono infatti le regole di quest'ultimo, se nel tempo reale l'oggetto risponde ad un determinato scopo una volta all'interno dell'area di gioco il suo scopo cambia. Questa capacità di alterare lo scopo di qualcosa, di alterarne il significato, spezza il ritmo e il controllo sul tempo che esercita il rituale. Elimina la componente ciclica e il significato di quest'ultimo. L'esempio dato del paese dei balocchi, in cui i bambini sono intenti a giocare, ma in realtà ciò che fanno è celebrare riti di cui si è dimenticato il significato. Questa caratteristica del gioco viene usata anche nelle società fredde per consentire il passaggio e la trasformazione di significato nei defunti, attraverso un incontro unico tra rito e gioco. Attraverso i riti funebri, in cui si inseriscono i giochi, avviene una trasformazione nel significato dell'immagine del defunto. Il rito funebre trasforma il fantasma del defunto, da morto vagante in morto vero. Gli dà pace. Emerge quindi dal gioco la necessità degli uomini di andare incontro al cambiamento. La realtà della morte è una realtà dolorosa, ma non può rimanere presente a lungo. Come i fantasmi non possono rimanere nel mondo dei vivi. Il dolore deve essere vissuto e poi evacuato. Anche Achille si disperava per la morte di Patroclo, ma dopo il lutto arrivano i giochi e l'esaltazione per essi.<sup>65</sup> Lo stesso discorso sia attua ai riti di iniziazione, in cui invece della morte è il bambino a rappresentare l'oggetto della trasformazione. Come il fantasma non è veramente morto, il bambino non è veramente vivo. È attraverso il rito iniziatico, che lo renderà adulto che diventerà veramente vivo. La necessità del gioco si trova quindi nella capacità di trasformazione che attua, e che mette le basi e manda avanti i meccanismi del complesso sistema sociale.

Nell'ambito del gioco come sfera lavorativa, dalle interviste sono emerse considerazioni interessanti in merito alla divisione del tempo libero e del tempo lavorativo. Gli intervistati hanno definito un privilegio il lavorare a contatto con il

---

<sup>65</sup> G. AGAMBEN, *il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Lévi-Strauss Fuori di sé, cit., p.253

gioco. Il lavoro d'autore consente una gestione flessibile del tempo lavorativo, con il vantaggio di poter lavorare senza orari vincolanti. La possibilità di poter gestire il tempo del lavoro in libertà, unita alla passione, è fondamentale per comprendere il motivo per cui lavorare non risulta pesare agli intervistati. Tanto che portare il lavoro a casa nei fine settimana non è cosa così rara. Questo fa sì che spesso e volentieri il gioco si mescoli con la vita privata. Nonostante ciò, viene mantenuta la capacità di scindere le due cose. Il gioco come lavoro come professione non diventa soffocante. Si è ancora liberi di scegliere quando finisce, e separare la mentalità da giocatore, così che non influenzi le dinamiche familiari. Nel lavoro creativo si è vista, la qualità della trasformazione del gioco. Come la nascita delle regole del gioco stesso e la capacità di inglobare vecchi sistemi per crearne di nuovi. Sebbene ci si aspetti che in ambito lavorativo il gioco subisca una trasformazione, in verità il gioco rimane gioco. Sono allora gli autori che si trovano ad eseguire una professione senza privare il gioco delle sue qualità. Le predisposizioni degli intervistati si sono rivelate decisive nel loro approccio al mondo ludico. Da due degli intervistati è emersa la passione legata alla competizione. In particolare, De Toffoli ha dimostrato un forte desiderio competitivo e di mettersi alla prova. Zaccariotto pure si è dimostrato legato al settore agonistico, anche se non quanto De Toffoli. Leo Colovini d'altro canto ha potuto realizzare questa professione grazie all'aiuto di un mentore. Inoltre, dei tre intervistati è quello più legato alla componente creativa rispetto ad uno spirito più agonistico. A prescindere dalla ragione per cui si sono avvicinati al gioco e dalle qualità specifiche di esso descritte in questa tesi. Gli intervistati hanno dimostrato che aver scelto questa professione a discapito di altre ha inciso sul loro senso di realizzazione, il gioco diventa quindi vita e senso di libertà. Si arriva ad organizzare il tempo della giornata intorno al lavoro d'autore. Ma non è percepito come soffocante. Non sembra esserci un bisogno d'evasione. Ovviamente di quando in quando bisogna affrontare determinati problemi, come le richieste di mercato. In queste situazioni la libertà creativa deve essere messa in secondo piano per rispettare le scadenze di consegna, proprio come qualsiasi libera professione. Il gioco come professione diventa il metodo di sostentamento. E come tale va preso seriamente senza però togliere nulla alla serietà del gioco.

## Appendice I: lista giochi

**Bluff:** In Bluff, ogni giocatore inizia il gioco con cinque dadi gialli. All'inizio di ogni round, li lanciano sotto una tazza, poi guardano i risultati senza dirli a nessuno. I dadi mostrano i numeri da 1 a 5 e una stella, la stella rappresenta tutti e cinque i numeri più la stella stessa. Il giocatore che inizia il round fa quindi una dichiarazione su ciò che pensa sia nascosto sotto le tazze di tutti i giocatori, ad esempio "otto 1", "dodici 4" o "quattro stelle". Il giocatore successivo in senso orario deve aumentare l'offerta (seguendo alcune regole stabilite sul tabellone) o richiamare il giocatore precedente perché non pensa che i dadi sotto le coppe supportino quell'offerta.

Tutti, quindi, alzano le coppe e il risultato viene rivelato, con l'ultimo offerente o il chiamante che perde i dadi in base al risultato. Se finisci i dadi, sei fuori dal gioco e vince l'ultimo giocatore ad avere ancora dadi.<sup>66</sup>

**Cartagena:** Cartagena è un gioco da tavolo di percorso in stile tedesco di Leo Colovini pubblicato nel 2000. I giocatori guidano ognuno una squadra di pirati che stanno evadendo dalla temibile fortezza di Cartagena.

Il primo giocatore che raggiunge lo sloop al termine del percorso con tutti i suoi pirati è il vincitore

All'inizio del gioco si compone il tabellone di gioco unendo sei tessere a doppia faccia, ognuna delle quali contiene un percorso su cui si trova una permutazione diversa di sei simboli: pugnali, cappelli pirata, pistole, bottiglie di rum, teschi e passepartout. Le tessere possono essere combinate in qualunque ordine purché il percorso disegnato su ogni tessera si connetta al percorso della tessera successiva, in modo da costruire un unico percorso dal punto iniziale (Cartagena) a quello finale (lo sloop con cui fuggire) Ogni giocatore riceve sei carte da un mazzo di 102 contenenti 17 carte per ognuna delle sei figure e sei pirati rappresentati da pedine in legno

Inizia il gioco il giocatore che somiglia di più a un pirata e il gioco procede in senso orario.

Nel suo turno un giocatore può fare da una a tre mosse. In ogni mossa può spostare un pirata in avanti o in indietro. Per spostare in avanti un pirata gioca una carta dalla sua mano e sposta il pirata fino al primo quadrato libero con la stessa immagine

---

<sup>66</sup> Bluff. *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. Tratto il 25 novembre 2023, 12:13 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Bluff>

della carta. Se non ci sono quadrati liberi con l'immagine della carta sposta il pirata sullo sloop. Per spostarsi indietro il giocatore sceglie un pirata e lo sposta sulla più vicina casella con uno o due pirati. I pirati non possono essere spostati indietro fino a Cartagena.<sup>67</sup>

**Drachenfels:** Drachenfels è un gioco da due a quattro giocatori, l'obiettivo del gioco è trarre in salvo la principessa con il cui colore corrisponde al proprio casato. Durante il gioco cavalieri dovranno armarsi ed utilizzare gli arcobaleni per raggiungere più velocemente la cima delle torri. Le carte da gioco possono facilitare o ostacolare questo obiettivo.

**Electronic sports:** Gli *Electronic sports* o abbreviati *e-sport*, sono competizioni di videogiochi di livello agonistico e professionistico. Molto spesso si tratta di giochi multigiocatori, ma esistono anche giochi a giocatore singolo nella categoria. I più comuni sono gli strategici in tempo reale, picchiaduro, soprattutto in prima persona, *massively multiplayer online*, *Multiplayer Online Battle Arena*, Simulazione di Guida.<sup>68</sup>

**Inkognito:** Inkognito è un gioco da tavolo per tre-quattro giocatori. I giocatori sono spie che si aggirano per Venezia, il gioco viene giocato in coppie, senza però sapere chi sia il proprio compagno. Scopo del gioco è scoprire attraverso verità parziali chi siano i giocatori avversari, chi i propri alleati e quali pedine siano vere.

**Kuzooka:** Kuzooka è un gioco da tavolo cooperativo da tre a sei giocatori. Ogni giocatore interpreta il ruolo di uno degli animali dello zoo con un particolare potere. L'obiettivo del gioco è l'evasione entro sette giorni dallo zoo. Per farlo i giocatori utilizzeranno il movimento degli animali sul tavoliere per dare suggerimenti su cosa si ha in mano. Ad un certo punto del round un giocatore tenterà la fuga, i giocatori dovranno quindi rivelare la mano. Se i colori ed i numeri delle carte in mano corrispondono a quello della casella dove si trova l'animale più avanzato i giocatori vengono ricompensati. La fuga riesce se nell'ultimo gruppo di caselle il numero di carte colorate corrisponde alla casella di fuga.

**Lippa:** La lippa è un antico gioco popolare diffuso dal Mediterraneo occidentale all'India forse arrivato in Europa nel XV secolo. Viene considerato alla stregua di uno

---

<sup>67</sup> Cartagena, *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. Tratto il 25 novembre 2023, 18:47 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Cartagena\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cartagena_(gioco))

<sup>68</sup> Sport elettronici. *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. Tratto il 25 novembre 2023, 13:24 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Sport\\_elettronici](https://it.wikipedia.org/wiki/Sport_elettronici)

sport popolare e periodicamente se ne disputano tornei internazionali a livello agonistico.

Il gioco è effettuato con due pezzi di legno, generalmente ricavati dai manici di una scopa, uno di circa 15 cm in lunghezza con le estremità appuntite (chiamato lippino), l'altro lungo circa mezzo metro chiamato lippa: si traccia a terra un cerchio e un ovale per posizionare il lippino. La tecnica consiste nel colpire con il pezzo lungo il pezzo piccolo su un'estremità per farlo saltare (questo il motivo delle estremità appuntite), quindi colpirlo. Si hanno tre tentativi, il gioco consiste nel lanciare il pezzo piccolo quanto più lontano possibile.

Il numero di concorrenti è variabile. La squadra che attacca dispone il bastoncino piccolo e affusolato (la lippa) al centro di un cerchio di raggio pari alla lunghezza del bastone che si usa come mazza; se ne colpisce un'estremità per sollevarla in aria e colpirla con forza una seconda volta per lanciarla il più lontano possibile.

La squadra che difende si dispone in modo da afferrare al volo la lippa, cosa piuttosto difficile, se vi si riesce il lanciatore è eliminato. In caso contrario dal punto in cui è finito il lippino, il difensore, tenendola in pugno poi la lancia cercando di colpire il bastone-mazza preventivamente posato dietro il cerchio in direzione del lippino; se viene colpito il lanciatore è eliminato (questa operazione si dice carare).

In caso contrario, gli attaccanti hanno tre possibilità per colpire e allontanare il più possibile il lippino dal cerchio dopodiché il lanciatore valuta ad occhio la lunghezza in bastoni-mazza del lancio effettuato, ossia tra il cerchio e il punto raggiunto dal lippino. Dopo i tre colpi l'attaccante chiede quanto il difensore offre, per esempio trenta bastoni: se l'attaccante accetta tale distanza, trenta, si scrive il numero a punteggio. Se non accetta, si controlla se la valutazione è corretta misurandola; se il numero dei bastoni è superiore a trenta, per esempio 35, i punti ottenuti dagli attaccanti saranno il doppio del contato; se saranno meno, gli attaccanti prenderanno quello contato. Di solito si valuta sempre in difetto, ma caratteristica del gioco, in prossimità del finale, è anche rischiare. Finché la squadra che attacca non viene eliminata, continua a battere con rotazione dei giocatori.<sup>69</sup>

**S-cianco:** Lo s-cianco, il più corto dei due attrezzi con i quali si gioca, è conosciuto nella lingua italiana con il nome di lippa.

---

<sup>69</sup> Lippa, [https://it.wikipedia.org/wiki/Lippa\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Lippa_(gioco)), consultato il 26 novembre 2023.

Il gioco ha origini molto antiche, come testimonia la scoperta dello scomparso ricercatore veronese Marco Fittà, che nel 2003 ha individuato presso il Petrie Museum di Londra alcuni reperti risalenti alla XI/XII dinastia catalogati come lippe.

Questo permette di attestare che la pratica del gioco fosse già diffusa almeno 4000 anni fa.

Il gioco è praticato capillarmente in molti territori di Europa, Nord-Africa e Asia, come ad esempio Spagna, Francia, Polonia, Croazia, Slovenia, India, Sri Lanka. In Italia il gioco viene praticato in molte regioni, assumendo di volta in volta differenti denominazioni: Rella a Milano, Nizza a Roma, Mazza e Pivezo a Napoli, Ciaramela a Pavia, etc.

Due squadre si alternano in attacco (fase in cui si accumulano punti) e in difesa. Ogni squadra è composta da quattro giocatori; sono ammesse ed anzi consigliate delle riserve senza limiti di numero.

La squadra in fase d'attacco schiera un solo giocatore alla volta (il "battitore"), mentre nella fase difensiva schiera la formazione al completo.

Il battitore, dopo aver dichiarato il punteggio della propria squadra e aver aspettato il "vegna" dei difensori (senza il quale non si può battere pena l'eliminazione), colpisce con il "manego" lo s-cianco, tenuto in mano, cercando di lanciarlo il più lontano possibile senza che sia intercettato dagli avversari che devono restare posizionati all'esterno dell'area grande; se non colpisce lo s-cianco al primo tentativo avrà diritto ad altri due tentativi, dopo i quali viene eliminato. Come da regola generale se sbagliando la battuta lo s-cianco colpisce la mare o si ferma all'interno dell'area piccola, il battitore viene eliminato.

Dopo la battuta

- I difensori se non prendono al volo lo s-cianco battuto, eliminando l'attaccante, lo rilanciano con le mani, dal punto in cui si è fermato e comunque dall'esterno dell'area grande se questo si fosse fermato all'interno, cercando di colpire la mare o farlo fermare nell'area piccola, per eliminare il battitore. Il battitore può difendere la mare con il "manego" colpendo lo s-cianco rilanciato per allontanarlo.

Il battitore ha quindi tre tentativi (due se ha colpito lo s-cianco difendendo la mare) per allontanare lo s-cianco dalla mare, battendolo sulla punta in modo da farlo alzare da terra per colpirlo al volo. Se il "manego" non colpisce lo s-cianco e tocca terra, il

battitore è eliminato.

I giocatori in difesa possono disporsi a barriera per contrastare il lancio rispettando una distanza minima di 4 passi e cercare di prendere lo s-cianco al volo.

Terminata la fase di attacco con i tre colpi di allontanamento dello s-cianco, l'attaccante dichiara la misura, in "maneghi", della distanza che intercorre dal punto in cui si è fermato lo s-cianco all'area piccola.

La squadra in difesa può accettare o meno la misura. Nel caso accetti, l'attaccante prende tanti punti quanto il numero di "maneghi" dichiarati. In caso di contestazione, si verifica usando il "manego" come misuratore. Se il numero dei "maneghi" è pari o superiore a quello dichiarato, l'attaccante raddoppia i punti, se inferiore viene eliminato e non acquisisce alcun punteggio.

Quando tutti i quattro giocatori della squadra in attacco hanno effettuato il loro turno di battuta, si invertono i ruoli e attacca la squadra che era in difesa.

La partita è fatta da uno (minimo) a più turni di attacco/difesa. Vince la squadra che durante i propri turni in attacco ha complessivamente totalizzato il maggior numero di "maneghi" (punti).<sup>70</sup>

**Mastermind:** Mastermind è un gioco da tavolo astratto di crittoanalisi per due giocatori, in cui un giocatore, il "decodificatore", deve indovinare il codice segreto composto dal suo avversario, detto "codificatore".

ella versione originale di Mastermind, il codice segreto è di quattro cifre e il codificatore ha a disposizione, per comporlo, le dieci cifre del sistema decimale standard (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9). Esistono numerose versioni successive, la più famosa è quella in cui al posto dei numeri si usano dei pioli di 6 colori differenti. Mastermind è uno dei giochi utilizzati all'interno del Mind Sports Olympiad, competizione multidisciplinare per promuovere giochi di abilità mentale.

Dopo che il codificatore ha composto il codice, il decodificatore fa il suo primo tentativo, cercando di indovinare il codice. Il codificatore, appena il suo avversario ha completato il tentativo, fornisce degli aiuti comunicando:

Il numero di cifre giuste al posto giusto, cioè le cifre del tentativo che sono effettivamente presenti nel codice al posto tentato, con pioli neri.

---

<sup>70</sup>Il gioco dello S-cianco, Associazione giochi antichi, tratto il 26 novembre 2023, 14:35 da <https://www.associazionegiociantichi.it/s-cianco/il-gioco-dello-s-cianco.aspx>



Il numero di cifre giuste al posto sbagliato, cioè le cifre del tentativo che sono effettivamente presenti nel codice, ma non al posto tentato, con pioli bianchi.

Non bisogna comunicare quali cifre sono giuste o sbagliate ma solo quante. Se il decodificatore riesce ad indovinare il codice entro il numero di tentativi predeterminati (solitamente i tentativi sono 9) allora quest'ultimo vince la partita, altrimenti vince il codificatore.<sup>71</sup>

**Memory:** Il memory è un gioco di carte per bambini. Scopo del gioco è scoprire ed accoppiare le carte. Scoperta la prima carta, l'obiettivo è scoprire la seconda la cui immagine corrisponde. Se la carta scoperta non corrisponde si ricoprono entrambe le carte e se ne scoprono di nuove.

**Monopoly:** Il Monopoly è un classico gioco da tavolo creato da Elizabeth Magie all'inizio del ventesimo secolo. Una versione modificata da Charles Darrow fu pubblicata dalla Parker Brothers nel 1935.

In Italia fu pubblicato, a partire dal 1936, col nome Monòpoli<sup>[3][4]</sup> dalla Editrice Giochi. Nell'estate del 2009, la distribuzione italiana divenne di proprietà della Hasbro, che introdusse il nome originale.

Il gioco prende il suo nome dal concetto economico di monopolio, ovvero il dominio del mercato da parte di un singolo venditore. Concesso in licenza in più di cento Paesi e tradotto in oltre trentasette lingue, secondo un report della Hasbro il Monopoly, dalla sua prima edizione, è stato giocato da circa 750 milioni di persone. Il Guinness dei primati ha ripreso nel 1999 la precedente statistica della Hasbro, per cui sarebbe stato giocato da 500 milioni di persone. Benché non sia esplicitamente dichiarato, è da considerare che le cifre si riferiscano al primato per il più grande numero di persone che giochino ad un gioco da tavolo protetto da copyright, escludendo quindi giochi tradizionali come Scacchi, Dama ed altri.

La dinamica di gioco è piuttosto semplice: i giocatori spostano sul tabellone il proprio segnalino secondo il risultato del tiro di due dadi, lanciati a turno. L'attività del gioco consiste nell'acquistare proprietà terriere, sviluppandole mediante la costruzione, a pagamento, di case ed alberghi, ed incassando le rendite dai giocatori la cui pedina si fermi su una casella relativa ad una sua proprietà. Alcune proprietà, come le stazioni,

---

<sup>71</sup> Mastermind, *Wikipedia l'enciclopedia libera*, Tratto il 26 novembre 2023, 14:40 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Mastermind>

non sono edificabili ma garantiscono comunque una rendita. Quando un giocatore non ha contanti per pagare una rendita, può ipotecare o vendere le proprietà di cui è in possesso. Se neanche così è in grado di pagare il dovuto, dichiara bancarotta ed esce dal gioco.

Il gioco prevede inoltre la possibilità di essere mandati in prigione (dalla quale si può uscire pagando una cauzione), e di pescare alcune carte chiamate "Imprevisti" e "Probabilità", che possono risultare in un'evenienza positiva o negativa per il giocatore.

Lo scopo è restare l'ultimo giocatore in gioco, mandando in bancarotta tutti gli altri. A causa della possibile lunghezza del gioco, si può anche impostare una partita a tempo (per esempio una o due ore), al termine del quale è dichiarato vincitore colui che, contando il denaro contante e il valore delle proprietà, possiede la maggiore ricchezza.<sup>72</sup>

**Perudo:** Perudo è un gioco da tavolo da due ad un numero di giocatori deciso dalla disponibilità dei dadi. L'obiettivo del gioco è essere l'ultimo giocatore ad avere almeno un dado a disposizione. A inizio partita ogni giocatore ha 5 dadi e un bicchiere non trasparente, una volta deciso chi inizia si ruotano i turni in senso orario. Si agitano i dadi nel proprio bicchiere e in seguito si poggia il bicchiere capovolto sul tavolo. A questo punto si guardano i propri dadi senza farli vedere agli altri giocatori. Il giocatore che inizia sceglie un valore e dichiara secondo lui quanti dadi con quel valore sono in gioco. Il giocatore successivo può: rilanciare se crede che la prima affermazione sia vera, può invece dubitare se crede sia falsa. Tutti scoprono i dadi e si controlla se l'affermazione è vera o falsa, se la dichiarazione è giusta, tutti tranne il giocatore che ha dichiarato il numero perdono un dado, se invece il numero di dadi è sbagliato, solo questi perde un dado.<sup>73</sup>

**Poker:** Il poker è una tipologia di giochi di carte. Alcune modalità sono classificabili come gioco d'azzardo, altre come sport competitivo. Tali giochi sono caratterizzati da una serie di combinazioni formate con le carte in mano a ciascun giocatore. Attraverso le puntate è possibile influenzare il gioco degli altri giocatori, e

---

<sup>72</sup> Monopoly, *Wikipedia l'enciclopedia libera*, Tratto il 26 novembre 2023, 14:49 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

<sup>73</sup> Perudo, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:03 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Perudo>

ritirarsi con perdite minime in caso si ritenga di non poter vincere la mano. Obiettivo del gioco è ripulire i piatti avversari dai chips che possiedono.<sup>74</sup>

**Il Texas Holdem**; è una delle più diffuse specialità del gioco del poker a carte comunitarie.

Ad un tavolo da gioco siedono da due a dieci giocatori. Si gioca con un mazzo da cinquantadue carte francesi (escludendo i jolly), di cui vengono fabbricate il tipo apposito con un solo indice per lato, stampato a caratteri più grandi, e al centro un riquadro col relativo seme o figura inscritto, le stesse usate per il blackjack. A differenza di quanto previsto nel poker tradizionale, i giocatori ricevono solamente due carte a testa: esse, assieme alle cinque carte comuni suddivise in Flop (le prime tre), Turn (la quarta) e River (la quinta) scoperte dal mazziere durante le varie fasi di gioco, formeranno il punto di ogni giocatore.<sup>75</sup>

**8-game-mix**: è un formato del poker, in cui invece di giocare con lo stesso stile di gioco per tutta la sessione, ogni determinata quantità tempo si cambia stile di gioco. Nell'8-game-mix in particolare gli stili che si alternano sono otto e la quantità dei giocatori al tavolo è sei.<sup>76</sup>

**Risiko**: [...]è la variante italiana del gioco da tavolo di strategia Risk. Scopo del gioco è il raggiungimento di un obiettivo predefinito, segreto e diverso per ciascun giocatore, che può consistere nella conquista di un certo numero di territori, nella conquista di due o più continenti o nell'annientamento di un giocatore avversario.<sup>77</sup>

**Scacchi**: Uno dei giochi di strategia più famosi al mondo, gli scacchi si giocano su una tavola quadrata composta da 64 caselle di due colori alternati, sulle quali ogni giocatore dispone di 16 pezzi. L'obiettivo del gioco è dare scacco matto, cioè minacciare la cattura del re avversario, impedendo che l'avversario possa eseguire mosse legali.<sup>78</sup>

---

<sup>74</sup> Poker, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:09 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Poker>

<sup>75</sup> Texas hold'em, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:18 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Texas\\_hold\\_%27em](https://it.wikipedia.org/wiki/Texas_hold_%27em)

<sup>76</sup> DE TOFFOLI Dario, 100 Poker tutte le varianti per giocare e vincere, Milano, Mondadori, 2018

<sup>77</sup> Risko!, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:50 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Risiko!>

<sup>78</sup> Scacchi, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:57 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi>

**Scarabeo:** Scarabeo è una variante italiana del più famoso gioco da tavolo Scrabble, pubblicato alla fine degli anni Cinquanta da Aldo Pasetti e successivamente dalla Editrice Giochi.<sup>79</sup>

**Shogi:** Lo Shogi come gli scacchi fa parte della famiglia dei giochi di strategia da tavolo, viene infatti chiamato spesso con il nome di “scacchi giapponesi”. L’obiettivo del gioco è lo stesso degli scacchi ovvero dare scacco matto, a differenza degli scacchi però, il giocatore che subisce lo scacco matto lo deve dichiarare. Se il giocatore che subisce lo scacco matto non dichiara la resa e si ritira la partita andrà avanti fino ad esaurimento tempo, a quel punto verrà registrata una partita per esaurimento tempo. Lo Shogi si gioca sullo Shogiban, una scacchiera composta da 81 caselle tutte uguali, disposte in una griglia di 9 traverse per 9 colonne.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Scarabeo, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 16:00 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Scarabeo\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Scarabeo_(gioco))

<sup>80</sup> Shogi, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 16:03 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dgi>

## **Appendice II: Interviste orali**

*Leo Colovini*

### **Quando è stato il tuo primo approccio con il gioco, in generale?**

Mah, impossibile ricordarselo, io ho sempre amato il gioco da tavolo, fin da piccolissimo, e ho sempre amato anche modificare i giochi che avevo, mi ricordo che col Lego facevo tavolieri alternativi, e cose strane. Tanto che poi quando ero alle medie andavo a giocare a scacchi in un circolo, e probabilmente ero il più giovane all'epoca in quel circolo, e quello fu molto importante perché grazie a quella frequentazione conobbi Alex Randolph che divenne il mio maestro che mi instradò alla mia carriera di autore.

### **Come giocatore invece? Alex era un bravo giocatore?**

Beh non era... cioè giocava, con passione perché gli piaceva giocare, niente a che fare con De Toffoli che invece è un agonista, che vuole vincere e fa tornei, cioè anche come scacchista mi ricordo che eravamo ad un livello molto simile ed anche i giochi suoi tipo twixt che è un gioco strategico molto profondo, giocava bene ma non era il migliore al mondo perché il gioco era suo insomma anzi ci sono giocatori, fortissimi attualmente, molto molto più forti di quanto non sia mai stato lui, credo che avesse conseguito un livello piuttosto buono agli shogi, sono gli scacchi giapponesi, lui per un certo periodo ha vissuto in Giappone, aveva fatto dei corsi di Shogi e penso che avesse raggiunto un livello abbastanza buono.

### **Ritieni che ti abbia influenzato nella scelta di proseguire poi?**

Nella scelta di fare l'autore certamente, è stato il punto di svolta in assoluto senza Alex probabilmente farei tutt'altro.

### **Stiamo parlando di che età più o meno?**

Beh ti dico io l'ho conosciuto che ero alle medie, poi ho cominciato a frequentare il suo studio, perché andavamo a provare i suoi giochi, e ogni tanto gli parlavo di mie idee un po' strampalate da bambino, finché i primissimi anni 80, avrò avuto 16 anni qualcosa del genere, e gli ho portato la prima idea su cui lui ha pensato valesse la pena di investire, nel senso che in tutte le altre idee lui mi ha sempre incoraggiato, nel senso che si riconosceva che c'era qualcosa che probabilmente c'era un fondo di talento per

questo tipo di attività però erano idee che ovviamente si scontravano con la realtà, e poi invece quella volta la gli presentai un'idea che mi ricordo derivava da un giochino di carte che avevo inventato a scuola, e usando i cartellini che ci portavano con l'orario provvisorio delle lezioni, li tagliavo a meta e con queste carte giocavamo e da quel gioco è venuto fuori uno dei meccanismi di un gioco che abbiamo fatto assieme, che però non venne mai pubblicato, e qua parlo proprio di 82-83 al massimo e poi invece nell'86 è uscito il primo gioco che abbiamo fatto assieme Drachenfels.

**In seguito che percorso di studi avevi scelto? Prima di entrare diretto? Cioè qui stiamo parlando della tua giovinezza quando hai conosciuto Alex Randolph e lui ti ha instradato su questa che è la tua passione di cui poi hai fatto un modo per vivere, ma inizialmente cosa hai scelto?**

Alle superiori mi sono diplomato in ragioneria e poi mi sono laureato in storia successivamente, alla Cà Foscari, lavorando. Nel frattempo, lavoravo in banca, ho lavorato 8 anni in banca da ragioniere però poi per mio interesse personale mi sono laureato in Storia senza mai sfruttare la laurea per nessun fine lavorativo, finché poi ho visto che non avevo più voglia di lavorare in banca ed avevo la possibilità grazie al successo che aveva avuto in particolare "Inkognito" di prendermi dei rischi, mi sono licenziato e mi sono messo a fare l'autore a tempo pieno.

**Quindi avevi deciso a questo punto che non era quello che volevi fare stare in banca e hai deciso di buttarti appieno nel tuo mestiere attuale.**

Sì, non era mai stato quello che volevo fare, era quello che mi era capitato di fare, poi all'epoca avevo vinto il concorso, e non si diceva di no ad un posto fisso ben pagato. Però io ho sempre continuato a inventare giochi, poi nel frattempo ho conosciuto Dario ho cominciato ad andare alle ferie assieme, Alex stesso mi aveva presentato molte persone del mondo dei giochi in Germania, e quindi ho avuto la strada bella comoda preparata grazie al fatto che ero sempre con Alex.

**Per quanto vedere questa questione del buttarsi nel mondo dei giochi ti abbia influenzato, in famiglia erano tutti d'accordo quando hai lasciato il posto da ragioniere?**

Assolutamente no, mia madre ne ha fatto una malattia, figurati, buttar via un posto in banca soprattutto all'epoca che era anche un po' più importante rispetto ad adesso. All'epoca era anche uno stipendio medio più alto rispetto ad altri lavori, e quindi era un po' una piccola follia, ma se non si è un po' folli ogni tanto non si va da nessuna parte.

**Quindi da un lato abbiamo autori che comunque sono stati supportati alcuni invece ne hanno avuto un po' un contrasto anche.**

Si diciamo di sì, poi all'epoca quando ho preso la decisione di licenziarmi ero anche già sposato, avevo anche già 2 figli, per quello mia mamma era preoccupata, giustamente. La mia allora moglie invece lei mi ha supportato e mi ha detto che ne valeva la pena provare insomma.

**Quanto tempo credi che prenda il gioco all'interno della tua vita? Fino a dove si estende?**

Allora, devo dire che generalmente per me è diventato un lavoro per cui quando lavoro lo faccio sui giochi, che non vuol dire sempre giocare, vuol dire spesso giocare e mi capitato spesso di creare cose nuove, scrivere tenere relazioni, contatti, poi diciamo nel tempo libero diciamo è molto raro che mi dedichi al giocare.

**Quindi diciamo che mantiene una distanza dalla vita privata?**

Sì, sì. Nella vita privata è rarissimo, può capitare ma non è un mio Hobby, diciamo "giocare".

**Ogni tanto capita ma è più la creazione.**

Sì perché a me piace, cioè gioco volentieri però non è una passione viscerale, tipo giocare tutte le cose nuove ce escono, mi piace anche fare altro, nel tempo libero faccio altro.

**Pensi che il gioco abbia influenzato le persone attorno a te? In un certo senso quello che ti sei costruito, quello che ti sei ritrovato a fare.**

Beh diciamo che con la mia attività certamente, qualche persona, anche persone che non conosco è rimasta influenzata come è ovvio perché bene o male qualcuno che può aver giocato un mio gioco, può essergli venuta anche a lui l'idea di fare qualcosa del genere,

ho scritto anche un piccolo libro su come creare giochi anche quello può averne influenzato qualcuno, ho avuto anche diverse persone che me lo hanno detto. Ne mio ambito familiare poi, mio figlio lavora qui con noi, quindi ovviamente è rimasto influenzato da 'sta cosa, per il resto non particolarmente.

**Quindi ritieni che nonostante ti piaccia fare giochi la vita privata rimanga separata anche se ogni tanto qualcosa ci entra.**

**Pensi che ci sia qualcosa di problematico riguardo a questo lavoro, ci sono volte i cui pensi che non sia facile e che preferiresti tornare indietro?**

Tornare indietro assolutamente no, è un lavoro privilegiatissimo, che mi consente di fare una cosa che mi piace, certo non è sempre rose e fiori, perché a volte lavori tantissimo, ti impegni tanto in un gioco ci investi tempo fatica e poi magari il gioco non ha successo o addirittura nessun editore lo vuol pubblicare, soprattutto oggi che escono talmente tanti giochi ogni anno che rischi di fare delle cose che sono parecchio buone che passano inosservate. Però al netto di tutto questo è un lavoro bellissimo, che mi consente di gestire il mio tempo come mi pare, non ho grandissime pressioni se non appunto il fatto che si sente l'esigenza di creare sempre qualcosa di nuovo, che non è facile però al di là di questo, tornare indietro assolutamente no.

**Ogni tanto ti è capitato di partecipare a qualche competizione?**

Sì ma in modo molto soft diciamo, ho fatto dei tornei di scacchi quand'ero ragazzo, una volta sono andato sapendo che Dario va sempre a Londra a fare le olimpiadi, sono andato a fare il torneo di Twixt e qualche volta i tornei che organizzava Studiogiocchi per il giocatore dell'anno anche lì ho un pù partecipato, però non è il mio pane non sono un giocatore agonista.

**Se non sei un giocatore agonista questa personalità del creare da dove viene comunque?**

No attenzione, quando gioco voglio vincere, anche perché giocare senza voler vincere è come sedersi a tavola che non hai fame, diventa un'esperienza noiosa, però non mi interessa fare tornei campionati, mi piace giocare con gli amici e avere la soddisfazione di batterli, non perché c'è una medaglia o una coppa in palio, non è il mio genere.



**Insomma, ti piace quella competizione leggera senza avere il peso di ore e ore, di torneo.**

Assolutamente, non ho una concentrazione tale che mi consente di rimanere focalizzato a lungo, quindi dopo un po' mi stanco...

**Si ho presente il tipo di pesantezza, ad esempio, quando vado a fare i tornei di Yugi, che sono molto spesso 8 turni da 40 minuti l'uno, poi diventa pesante fare più partite di fila, perdi concentrazione e poi ogni perdita va a sommarsi, d'altronde anche questo è agonismo. In ogni caso stavamo dicendo che non sei un giocatore agonista però ti piace creare, quale credi che sia stata negli ultimi anni la tua creazione migliore? Come gioco?**

Non lo so, non ho idea, diciamo l'ultimo gioco di una certa importanza che ha avuto una buona accoglienza è Kuzooka, che è nella lista dei migliori giochi dell'anno, in Germania. Per il quale nutro qualche speranza in più per vederlo almeno nella nomination, una specie di Oscar sto premio, e quello probabilmente è stato un gioco indovinato, , Cartagena anche quello indovinato... tante volte anche giochi che vanno meno bene sul mercato o per la critica a me piacevano molto quindi, è molto difficile sceglierli, ne ho pubblicati più di 100.

**Tanto per sapere mi pare uno dei tuoi rimi giochi fosse Inkognito giusto? Che differenza credi ci sia tra Inkognito e Kuzooka che è uno degli ultimi?**

Beh sono passati tanti anni Inkognito probabilmente al giorno d'oggi sarebbe un po' superato come impianto, rimane un gioco che garantisce una bella attenzione una bella atmosfera, però Kuzooka si vede che è un'opera un po' più matura, poi sono due giochi completamente agli antipodi, Inkognito è un gioco di deduzione anche se a coppie, invece Kuzooka è un gioco cooperativo, in cui tutti vincono tutti perdono, poi diciamo; io tendo a cercare quasi sempre di fare cose sempre nuove e diverse tra loro, è raro che abbia un filone o diciamo dei meccanismi che sono abusati nei giochi da tavolo, io non li uso mai, perché non mi piace usare sistemi consolidati, il che spesso crea anche problemi, perché se tu sai che al mercato piace quel genere sarebbe forse più intelligente mettersi a seguire i gusti del mercato fregandosene dell'originalità e invece sarà che io

sono di scuola Randolph cerco sempre di pensare a qualcosa di nuovo, che ci sia sempre almeno un'idea nuova, che nessuno ha mai avuto prima.

**Nel senso tu non punti al buttarti dentro al mercato che è saturo per fare lavori copia e incolla di altro per venderli ma punti all'originalità.**

Sì probabilmente non sarei neanche capace a farli, perché determinati giochi determinati generi che prendono meccanismi ben oliati, ben consolidati che sai che piacciono, li ficchi assieme ed a volte viene fuori un frankenstein che funziona bene, quella è una cosa che io non riesco a fare non voglio fare e probabilmente se la facessi la farei malissimo.  
18;15

**Sei convinto che certe volte sia necessario buttare un prodotto che non sia poi così originale, ma che possa vendere per alzare.**

Certo lo scopo finale è vendere, perché è così che hai diciamo un tornaconto economico, ma anche successo, riconoscimenti ecc. Però a parte che è molto difficile sapere in anticipo cosa potrà vendere bene, non è come la musica, che uno si rende conto che se fa una canzone pop ha certamente più probabilità di uno che fa una canzone di avanguardia, Hot, Jazz, cacofonico, polifonico. Nel mondo del gioco è un po' più difficile capire a colpo sicuro, anche i grandi editori non sempre riescono ad ottenere sempre successi anzi molto spesso non è così, diciamo che appunto io tendo a non proporre cose già viste, ma anche perché non mi diverte farlo, più o meno cerco sempre di fare cose che mi divertano, che siano divertenti da creare, possibilmente che siano semplici, che non debbano prevedere anni di lavoro.

**Semplificare tutto finché non c'è più nulla da semplificare**

Sì soprattutto quello ma anche proprio ci sono giochi che hanno una complessità e necessitano di mesi di lavoro, di bilanciamento, cambia questo cambia quello, io raramente mi metto a fare giochi di quel genere, preferisco giochi tipo Kuzooka

**Credi comunque che questa predilezione stia continuando ancora a svilupparsi oppure potresti arrivare al punto in cui venga meno la possibilità di trovare qualcosa di nuovo.**

No no, a me piace sempre cercare qualcosa di nuovo o magari nuove versioni di cose, per esempio il già citato Kuzooka alla fine è la versione cooperativa di Bluff o Perudo, dopo ovviamente non è uguale però a volte è simpatica l'idea di prendere qualcosa di noto e capovolgerlo come un calzino, e renderlo da un punto di vista totalmente nuovo.

### **Cambiare il tipo di approccio al sistema.**

Si proprio cambiare il paradigma del sistema, quindi lo riconosci sotto traccia però lo guardi da un punto di vista talmente diverso che cambia completamente.

### **Esatto l'originalità è anche questa. Tanto per fare le somme come credi che il gioco abbia dato forma alla tua vita? Come persona...**

Beh certamente mi ha consentito di realizzare una professione creativa a cui ho sempre aspirato, mi piace anche comporre musica, ma sono troppo pigro per diventare un buon musicista, un buon esecutore, ma a livello di composizione mi ha sempre divertito, perché è un fattore creativo, ed il gioco mi ha consentito di mettere in atto questa mia dote, creatività però ripeto, tutto grazie ad un'immensa dose di fortuna, perché aver conosciuto Randolph è stato come per un musicista conoscere Peter Gabriel o un altro musicista professionista, che ti aiuta che ti instrada, ti incoraggia, che ti insegna e fa la differenza rispetto ad uno che non ha avuto questa possibilità.

### **Che tipo di persona era Alex?**

Era una persona fantastica era... a parte che con lui si parlava di tutto, lui parlava di calcio, di donne, di musica, era un personaggio particolarissimo, aveva vissuto in tutto il mondo, ha avuto esperienze pazzesche, giocava a scacchi con Enrico Fermi all'Università a Boston, decryptava codici durante la Seconda guerra mondiale. Era proprio una persona... aver avuto la fortuna di averlo conosciuto è stata la cosa fondamentale proprio.

### **Era una persona avventurosa**

Si sì, lui era veramente uno che si buttava nelle cose, mi raccontava c'è stato un periodo, che era nell'isola di Ponza, e vivevano perché i pescatori gli regalavano la roba sennò non avevano neanche da mangiare, ed era nato in una famiglia ricchissima, il padre era un pittore russo di quelli che sono fuggiti con la Rivoluzione d'ottobre e aveva

proprietà in tutto il mondo, tra cui un bellissimo palazzo sul Canal grande a Venezia dove ha vissuto da piccolo, poi è stato mandato in un collegio svizzero, da ragazzino, dove ha imparato 4 lingue ma anche lì si faceva regalare trenini elettrici, ed ha creato un gigantesco trenino per tutto il collegio, faceva cose pazzesche, poi appunto ha fatto la seconda guerra mondiale, nell'intelligence, ed è arrivato in Italia all'epoca, e poi si era innamorato della vita, vogava, faceva... era coltissimo aveva una cultura estesa, variegata, completa. Buttava via gli assegni per sbaglio nel cestino della spazzatura, era... quando hai l'idea di cos'è un genio ecco lui ci andava molto vicino allo stereotipo, al prototipo di un genio, però al tempo stesso era anche una persona che appunto parlavi di politica,

**Tra tutte le cose che poteva fare comunque ha scelto proprio di dedicarsi ai giochi, ed al fare giochi. Mi pare gli sia stato dedicato anche un museo a Norimberga.**

Se una sezione del museo è dedicata a lui, lui ha fatto per un certo periodo ha fatto come si chiamano, quelli che inventano gli slogan pubblicitari, lavorava in un'agenzia di pubblicità e inventava cose di questo tipo, però lo riteneva troppo poco interessante. Aveva avuto idee di giochi ecc, ed aveva iniziato a sviluppare i primi giochi negli anni 60 forse anche prima i primissimi, e poi li ha cominciati ad avere i primi successi, poi all'epoca era più difficile da un lato perché uscivano meno giochi, però in compenso quando un editore ti prendeva un gioco e te lo pubblicava il successo era un po' più facile da ottenere, ovviamente se sul mercato ci sono cinquemila giochi il pubblico si divide tra 5000 titoli se ce ne sono 50 si dividono tra 50. Ognuno di quei 50 prende una fettina ben più grossa di quella che prendi adesso, alla fine lui ha vinto uno "Spiel des Jahres" con "Sagaland" ci è andato vicino con "Inkognito", ha fatto varie cose di grosso successo a volte ci sono giochi suoi che sono ancora sul mercato, e sono sul mercato da 40 anni o anche 50.

**Insomma, si divertiva a fare quello che faceva**

Si sì, era la sua vita quella, anche lui poi aveva tanti interessi, andava a vogare, Teatro... gli piaceva la vita in generale, però sì aveva il suo studio, tutto il giorno lì, poi lui curava molto... a quell'epoca non lavoravi col computer, al massimo verso gli ultimi anni ha iniziato ad usare il computer, ma più per scrivere, lui disegnava i tavolieri a mano, le carte a mano, disegnava i pezzi e le pedine, che poi si faceva fare dal tornitore

in legno, aveva molta cura su ste cose qua. Molta più di quanta non ne mettiamo noi, era completo da quel punto di vista.

**Insomma, ha fatto di tutto quello che ha imparato nella vita un modo per andare avanti con il gioco, non si è mai annoiato incredibile, e non ha neanche mai trovato la maniera di annoiarsi.**

No no,

**Ha proprio vissuto senza nessun rimpianto.**

Assolutamente

*Dario Zaccariotto*

**-Quale è stato il tuo primo approccio al gioco, la prima esperienza che hai avuto?**

Diciamo da bambino mi divertiva fare la pagina, avevamo un giornalino di classe, come in tante altre scuole d'Italia e mi divertiva fare la pagina dei giochi, dopo in realtà facevo anche altre cose nel giornalino ma ho iniziato a fare i miei primi cruciverba che avevo pochi anni. Ovviamente cose molto amatoriali, ma evidentemente già dimostravo una certa propensione per la materia. Per quanto riguarda il gioco da tavolo è arrivato più o meno in contemporanea, è stato l'acquisto di una scatola di Mastermind per un viaggio che si doveva fare in treno con i genitori, viaggi che diciamo non c'erano i "freccia rossa" "Italo" al tempo; quindi, era un viaggio lungo e con molti tempi morti e dalla scatola di Mastermind appunto è scattata un poco la scintilla per quello che era il gioco in scatola. Purtroppo, essendo figlio unico e avendo dei vicini di casa meno propensi al gioco, ho dovuto aspettare parecchi anni prima di riuscire a trovare, diciamo a... un po' a concimare questo Humus che avevo però appunto...

**-Diciamo è iniziata così, però appunto la difficoltà a trovare qualcuno ha ritardato un pochino l'esperienza.**

Esatto, Esatto

**-Dopo, quando hai iniziato a trovare questi compagni avete iniziato a fare solo giochi da scatola oppure avete pure cercato di espandervi ad altro, giocare a qualcos'altro ad esempio?**

Mah. La vera svolta tra la fine delle medie e l'inizio delle superiori in cui da una parte ho cominciato a frequentare un circolo di giochi da tavolo, e dove appunto ho avuto la fortuna di conoscere il mio socio "De Toffoli" che però rispetto a me era abbastanza distante, quattordicenne dover andare da Piove di Sacco a oltre Mestre, comunque prendi un treno, comunque prendi un autobus, era un po' disagiata la cosa, però appunto in parallelo iniziando il percorso del liceo invece ho trovato dei compagni molto più appassionati dei giochi da tavolo, quindi si è cominciato con Risiko piuttosto che altri War games, ma anche giochi economici nel senso basati sull'economia, giochi di strategia ecc ecc.

**-Poi hai iniziato ad avvicinarti in maniera un po' più seria, tipo tornei di giochi in scatola o scacchi o cose del genere? Non nel senso solo amatoriale ma qualcosa di più....**

Si io, no diciamo scacchi non ho mai fatto nulla, proprio talmente nulla, forse c'è qualche mia partecipazione in qualche... diciamo nei tornei di scacchi del campionato italiano del festival della mente, ma faceva parte di un torneo in mezzo a tanti altri. Quindi in questo torneo non partecipavano gli specialisti di scacchi, un anno addirittura sono arrivato anche alla medaglia d'argento, ma perché appunto essendo persone appassionate di giochi ma pochissimi scacchisti ho avuto la fortuna nei primi turni di non trovare gli specialisti e quindi alla fine quando mi son giocato le partite importanti avevo comunque messo da parte un tesoretto che mi ha permesso di arrivare in alto, però appunto diciamo scacchi non ho mai fatto... Mastermind però sì, nel senso ho cominciato appunto da giovane nei tornei quella volta primi anni 80 tornei partecipati da centinaia di persone, ho partecipato al campionato italiano ed ho avuto anche la fortuna l'onore chiamalo come vuoi diventare campione italiano in seconda liceo, avevo sedici anni che ho conquistato il titolo, ecco appunto nel tempo ho conquistato altri... ho vinto tornei di Rummikub rappresentando per 2 volte l'Italia ai campionati del mondo, la prima volta con esito scadente, la seconda volta con esito dignitoso, nessuna delle 2 volte è andata bene bene, poi Backgammon ecc ecc.

**-Comunque siamo sui 16 anni, quand'è che la cosa comunque... questa passione ha iniziato a dimostrare di aver un talento, com'è che si è aperta la questione: ne faccio la mia ragione di vita proprio del gioco**

Ma, avevo conosciuto Dario de Toffoli appunto che avevo 14 anni, ho continuato a bazzicare l'ambiente mestrino dei giochi, che era... al di là del Mastermind era comunque un circolo molto attivo, molto frizzante, molto ehm sì che poteva molto insegnare e far crescere le persone e ehm fino a quando c'è stata una rottura all'interno del circolo e con quello si è chiuso, Dario in quel momento ha continuato ad operare nel mondo dei giochi facendone la sua professione e un po' alla volta sono, cioè diciamo sono rimasto in contatto con lui ed un po' alla volta sono entrato via più nell'organizzazione, alla fine degli anni 80, primi anni 90 il settore di "Studiogiochi" più preponderante per quanto riguarda fatturato e tutto era quello delle manifestazioni, quindi c'era il festival italiano dei giochi piuttosto che i tornei di Backgammon ecc ecc, e con quello appunto dando una mano anche andando in giro per l'Italia con il furgone a far giocare i bambini a memory e forse altro sono entrato sempre più in contatto con lui, nel frattempo ho fatto l'università, adesso mia figlia ha l'età che avevo io quella volta, e gli ho detto guarda informati bene prima, di cosa vuoi fare, perché alla fine siamo nel periodo universitario e può essere un bel periodo, però appunto se sai già più quello che vuoi fare ti passa via meglio, mi ero iscritto ad ingegneria pensando di avere più strade possibili, aperte, e in realtà era questo che volevo fare per cui, magari una scelta diversa tipo statistica che mi avrebbe portato una "forma mentis" più legata alla matematica dei giochi sarebbe stata senz'altro più adatta a me, nel frattempo mi sono laureato con fatica in ingegneria, ho continuato questa passione, sono entrato in società con Dario, la società poi si è allargata, o meglio dalla società "studiogiochi" che si occupava di enigmistica e soprattutto di manifestazioni alla società "Venice connection" che si occupava di giochi da tavolo si è fatta un'unica società e quindi diciamo che si occupava di eventi di giochi da tavolo ed enigmistica, attualmente il settore preponderante di "Studiogiochi" è l'enigmistica inteso anche come la produzione di libri, questa estate ne sono usciti 9 a firma nostra e ehm, seguito con un peso considerevole da quello che è il settore giochi da tavolo.

**-Allora lei si è appunto laureato in ingegneria, comunque, tenendo in considerazione che era un periodo storico diverso, la sua famiglia ha mai avuto problemi (da ridire) con il fatto che tu non volessi continuare per quella strada ma abbia completamente deviato dal suo percorso universitario?**

Mah, diciamo che sono sempre stato fortunato perché la famiglia mi ha sostenuto, hanno visto che era questa la mia passione, hanno visto che da questa passione potevo anche ricavarci un benessere e quindi mi ha sostenuto in questo e anzi diciamo, orgogliosa anche del fatto uscissero libri riviste e giochi a nome mio, per carità fare l'ingegnere in quegli anni avrebbe reso di più dal punto di vista economico, ma se dopo alla fine non ho... uno deve complicarsi la vita nel cercare qualche via di fuga perché il tram tram quotidiano non è quello che più mi aggrada, che più piace, io ho avuto la fortuna di fare qualcosa che mi piace per cui... il contro è che faccio fatica a staccare e soprattutto nel periodo estivo in cui improvvisamente le collaborazioni si moltiplicano, malgrado si sappia per tempo quand'è l'estate tanti si sognano all'ultimo momento e quindi non riusciamo ad avere una programmazione spalmata bene durante l'anno e però appunto; diciamo che non mi pesa svegliarmi presto, portarmi il lavoro a casa, e sacrificare i sabati per correggere e creare, quindi lo faccio volentieri. Dicevi se la mia famiglia quella d'origine, quella che mi ha pagato gli studi per scoprire che alla fine facevo un lavoro non prettamente in linea con ingegneria, sia la famiglia attuale che mi segue e mi supporta.

**-Chiedo semplicemente perché, comunque in Italia a volte non c'è un'apertura mentale al ludico come qualcosa di interesse e di culturale, la metto in questi ambiti, in ambiente universitario già la mentalità è più aperta, anche perché giustamente se parliamo della tua vita mi pareva giusto metterla in questo modo.**

Beh, Si non ha... è cambiata un po' ultimamente anche la percezione, però diciamo siamo comunque magari dei creativi o degli arti... artisti no, comunque diciamo dei creativi degli ideatori ecc di serie B rispetto a... cioè tanti "ahh tu cosa fai?" comincio a spiegare, devo partire dal fatto "hai presente la settimana enigmistica?", "ah fai la settimana enigmistica?", "no però c'è qualcuno che fa la settimana enigmistica, come qualcuno fa la settimana enigmistica io faccio e gli elenco le cose che faccio", "hai presente il monopoly?", "ah tu hai fatto il monopoly?", "no, però come dietro al monopoly c'è stato qualcuno che ha ideato il meccanismo", dietro altri centinaia di migliaia di giochi usciti dopo il monopoly c'è qualcuno che ha avuto delle idee buone, poi non tutte le idee sono buone, ma neanche tutti i film sono buoni, e neanche tutte le canzoni sono buone, o comunque anche cantanti e band che hanno fatto canzoni di



successo, ogni tanto hanno avuto delle cadute di stile o dei periodi più bui e quello che è.

**-Per dire ci sono dei momenti in cui la creatività e l'originalità è al massimo e alcune in cui invece si rosica il barile, e a volte rosicando trovi quell'idea brillante e così...**

D'altra parte, anche i musicisti, cioè adesso ci sono molti più concerti rispetto ad una volta perché si vendono molti meno dischi e se devi vivere di musica o partecipi a qualche programma o devi fare in un altro modo, molti più concerti, molto più costosi, mi ricordo i primi concerti a cui ho partecipato costavano meno in proporzione, di quello che costano adesso, mi rendo conto che una volta quando c'erano decine e decine di negozi di dischi, ed ultimamente si fa fatica...

**A vendere, d'altronde con la possibilità di scaricare in Mp3...**

Certo certo, appunto per cui anche nel nostro lavoro escono molti più giochi, quindi bisogna trovare le idee giuste...

**Perche si satura il mercato**

Esatto.

**Capisco, per quanto riguarda tornando all'inizio di quando da giocatore sei passato a creatore, è stato difficile all'inizio buttarsi completamente?**

Mah, il mio è stato un passaggio graduale, che facevo, cioè, non riuscivo a darci tutto il tempo che volevo, nel frattempo volevo laurearmi nell'area di ingegneria, voleva dire 28 esami quindi, non era neanche poco tra l'altro alcuni doppi, alcuni scritti alcuni orali, diciamo che ho scelto una facoltà difficile, all'epoca, e anche lunga, per cui appunto non sono riuscito a darci tutto il tempo che volevo, ne allo studio perché ero distratto da questa attività ne a questa attività perché comunque avevo lo studio da completare, per cui diciamo è stato un passaggio graduale, non è che da zero ore sono passato a lavorarne dodici al giorno, quindi direi no, non ho avuto difficoltà essendo un ambiente in cui ho cominciato anche a livello enigmistico prima qualche rubricetta, qualche gioco, ecc ecc, siamo stati bravi a prendere il boom del sudoku nel 2005 e quello ci ha un po' cambiato la vita in senso positivo, nel senso che in quel momento ci è stata un

evoluzione anche... diciamo la percezione del gioco logico del gioco matematico ecc ecc, e siamo riusciti a tuffarci con le mani e coi piedi in questa nuova vasca.

**Per quanto riguarda, tu hai detto che ti porti il lavoro anche a casa, quindi quanto il gioco quanto regola della tua vita privata, nel senso, quanto si amalgama?**

Tanto anche perché amo molto i giochi di parole e quindi quando se ne presenta l'occasione non la perdo, e quindi anche nelle cene con amici mi capita almeno un paio di volte di uscire con qualcosa che qualcuno mi guarda in maniera stranita altri si divertono assai e allora i primi mi dicono, perché quelli hanno riso?? E io boh?. La frase che mi caratterizza "Malcomune Gau, perché il proverbio è " Mal comune mezzo gaudio" e quindi la faccio molto più breve, ecco una cosa da sempre mi piacciono le crittografie, quelle tipo "mezzo minuto di raccoglimento, cucchiaino" oppure "una volta intonacata ex suora" e così via, mi ricordo la prima la ho creata quando avevo pochi anni e c'era all'epoca un brigatista, che era nelle cronache di tutti i telegiornali, e si chiamava Giovanni Senzani, ho alzato la mano e ho detto non si poteva chiamarlo "Giovn?" sarebbe molto più semplice quindi ecco, per il resto diciamo nella vita privata per quanto il tempo... cerco di essere un padre presente, un marito che si confronta con la moglie, e quindi arriva un momento in cui scindo comunque le cose.

**OK, da quel che ho capito non ti pentiresti mai della scelta, la scelta è stata soddisfacente in questi anni.**

Per me sì, la scelta con il senno di poi, ho cercato da trainer di mia figlia di, per lo meno aiutarla nella scelta universitaria, avrei probabilmente pesato di più la scelta dell'università per cercare qualcosa con cui poter dimostrare di più la mia indole, all'epoca non c'erano... io ho finito le superiori in un paese di periferia che non avevo neanche mai visto come era fatto un istituto universitario né sapevo come funzionava, e tutto, e anche gli amici che avevo uno due tre anni più di me, diciamo non c'era mai stata occasione di confronto da quel punto di vista, probabilmente anche perché la compagnia di persone che avevo al tempo, aveva un netto spartiacque tra l'anno prima del mio ed il mio, nel senso che c'era un gruppo molto più grande che andava da quelli di un anno prima a quelli più vecchi, e c'era un altro gruppo altrettanto più grande che andava dall'anno mio e quindi più giovani e per cui mancava forse anche magari nelle pizze tra amici il confronto tra chi si era già iscritto al primo secondo anno di università

e quindi avere già qualche prima infarinatura, l'ho fatta un po' a occhi chiusi scegliendo un ambito matematico ma senza avere il sacro fuoco della meccanica

**Purtroppo il periodo universitario è difficile appena uscito dalle superiori, cerchi un po' di buttarti su quello che potrebbe essere di rendimento e poi ti ritrovi, tipo quando hai finito gli studi universitari che non sai se vuoi effettivamente fare quello, e non sai effettivamente cosa vuoi fare, purtroppo è anche un'età in cui si è giovani, alcuni lo trovano prima altri fanno fatica.**

Certo, certo. Mia figlia, non sapeva, neanche lei aveva le idee chiare su cosa fare dopo però ha scoperto la passione per la fisica e quindi si è iscritta a fisica, anche lei si è scelta una facoltà difficile ma almeno ha avuto modo di vagliarne, di censirne di capire e quindi l'ha fatta più a ragion veduta rispetto al mio che è stato “vabbè dai intanto facciamo questa che così mi lascia aperte più strade possibili”. Sono cambiati gli anni sono cambiate e tutto però appunto, diciamo della scelta lavorativa non mi pento avrei potuto fare appunto una scelta universitaria, più anche più interessante dal mio punto di vista, insomma, che mi avesse permesso anche di finire prima perché alla fine è stato un po' trascinare il corso di laurea per finirlo perché comunque insomma sarebbe stato un peccato abbandonarlo a un certo punto.

**Purtroppo a volte è anche difficile trovare subito il percorso di laurea più adatto perché, esempio personale: io ho fatto un professionale perché mi sono detto mi porterà qualcosa, così non devo andare all'università, poi sono andato all'università. Poi ho fatto storia e ho scoperto però che di interessante e che mi attirava di più era filosofia, ma quello è un altro discorso, cioè io non ho mai fatto filosofia alle superiori, l'ho scoperto dopo com'era, anche perché sentivo voci da amici del tipo: “eh filosofia è difficile, non si capisce niente” in verità è abbastanza riflessiva, afferra un pensiero e lo elabori, però appunto il periodo universitario è difficile per questo, devi fermarti un attimo perché è quel periodo in cui sei sempre di fretta ...**

Si è vero.

**cerchi di fare tutto l'incredibile, e non ti fermi a pensare cosa effettivamente ti appassiona, poi ad un certo punto al finire della giornata in cui ti chiedi “forse ho**

**sbagliato qualcosa” ed “effettivamente io cosa voglio?” ma questo avviene un po' più avanti con gli anni. Per dire.**

**Per concludere, ti senti di dire qualcosa? Sul Gioco? Una tua personale opinione in generale su questo mondo.**

Beh si, è un mondo che a me personalmente affascina che ha dei lati delle degli stimoli che possono essere affascinanti per chiunque, il famoso motto di Oscar Wilde “non si smette di giocare quando si invecchia, ma si invecchia quando si smette di giocare”, è un po' la summa, comunque un modo per tenersi svegli, sprizzanti, attivi, un po' come negli ultimi anni si è sviluppata un po' la mania del footing, dei gruppi e gruppi di runner di persone di una certa età che decidono di andare a correre proprio per passione e non per fare gare, è una cosa che consiglio per tenere sveglio il cervello e dedicarsi con una certa regolarità che per qualcuno può essere quotidiana di tanto tempo, per qualcuno può essere qualche pillola quotidiana, per qualcuno può essere una volta alla settimana, ma con una certa regolarità e trovare stimolo nel risolvere sudoku cruciverba altri giochi che piuttosto farsi una partita con amici attorno ad un tavolo se le distanze lo consentono altrimenti online se gli amici appassionati sono d'altre parti, ricordo mio papà quando la mattina si svegliava si metteva su il caffè e si dava il tempo in cui il caffè veniva su dalla Moka per risolvere un Sudoku facile, per carità il Sudoku facile è facile, però il tempo di una Moka non è tanto e lui aveva già 80 anni quando faceva questi ragionamenti, ecco un consiglio che do è appunto quello di “Trovatevi il tempo per...” perché comunque è una cosa divertente è una cosa che se risolta da soddisfazione, è un po' fine a se stessa però è fine a se stessa come andare a correre dietro case e magari fare tutti i giorni lo stesso percorso senza preoccuparsi se un giorno ci si mette 7 minuti e 14 oppure 7 e 20 o 7 minuti giusto.

**La vità però è piena di cose inutile che però danno soddisfazione**

Si esatto

**E va bene anche che ci siano**

Certo

**Se una persona è felice può farlo, e ne ha bisogno soprattutto.**

*Dario De Toffoli*

**Allora, quale è stata la tua prima esperienza che ti ha fatto entrare a contatto con il gioco?**

Beh io ho avuto sempre un po' di predisposizione, ma fino a 28 anni io non conoscevo il mondo dei giochi, è stato un caso nel 1981 mi è capitata attraverso un amico, mi è capitato per mano un numero della rivista "per gioco", (che è la migliore rivista per giochi che ci sia mai stata), e lì è nata e non ho più smesso. Praticamente c'era un concorso, ho partecipato alla fase di un gioco che non conoscevo, c'era scarabeo all'epoca, mi hanno mandato le risposte e mi sono qualificato per la finale italiana, lì ho conosciuto altre persone che si occupavano di giochi a Mestre e Venezia, lì sono andato bene e con loro abbiamo fondato un circolo e non ho più smesso. Di questo circolo è venuto Zaccariotto quando aveva 14 anni ed anche lui non è andato più via. Quindi è stato un caso nel 1981.

**Prima cosa facevi e di cosa ti occupavi? Prima di entrare proprio in questo mondo ?**

Io ero un chimico, dopo che ho scoperto questa passione, che via via è cresciuta negli anni, ho come dire, diviso in 2 la mia attività, iniziando a fare qualcosa anche con i giochi, mantenendo l'attività di chimico, dopo un po' mi sono dimesso da tutti gli incarichi, appena laureato anche insegnavo, avevo una cattedra di ruolo e l'ho abbandonata, avevo un posto di chimico, con l'iscrizione all'ordine dei chimici, e mi sono cancellato dall'ordine dei chimici per non avere la tentazione di tornare indietro.

**La tua famiglia ha avuto da ridire quando lo hai fatto ? oppure era a favore?**

No ha lasciato che io prendessi le mie decisioni, non è stata d'intralcio. Per me è stata la migliore decisione della mia vita, almeno ho fatto qualcosa che mi piace, forse, anzi, sicuramente avrei guadagnato di più facendo il chimico. Mi avevano fatto una proposta molto buona, però dovevo lavorare a tempo pieno con loro. Quando me l'hanno fatta mi si è accapponata la pelle, ci ho pensato quei dieci secondi gli ho detto "Grazie della proposta, ho capito, da domani non lavoro più per voi".

**Insomma del tipo: la predisposizione per il gioco per il creare ha preso il sopravvento...**

Si ma a me piaceva e piace ancora l'aspetto agonistico.

**Raccontami dell'aspetto agonistico, quand'è che ti sei approcciato ?**

Ah da subito, io ho cominciato con scarabeo, perché semplicemente è un clone di scrabble, perché i traduttori traducono scrabble con scarabeo, è come tradurre Volkswagen con Fiat. Il problema che in Italia c'era il clone non c'era l'originale, ovviamente l'originale è arrivato dopo ma ormai il mercato era preso, quindi all'epoca c'era quello. Ed io non avevo mai giocato, però ho capito come funzionava senza aver mai fatto una partita, ho partecipato ad un concorso online per qualificarsi appunto al primo campionato italiano, e sono arrivato primo, ed al campionato italiano non avevo mai fatto una partita dal vivo, li ho trovati delle persone che in realtà era stata in classe con me quindi ... sono stato tutta la notte a giocare con loro, ero a Milano per imparare, e poi sono arrivato al tavolo finale. Quindi diciamo l'aspetto agonistico è sempre stato predominante.

**Altri giochi invece? Poker, scacchi?**

No, cioè si so giocare, ma no perché sono giochi che a mio avviso per far qualcosa di buono richiedono un impegno esclusivo.

**Quindi concentrarsi solo su di loro?**

Eh si. Poi sono troppo basati sullo studio e la memoria, a me piace invece variare, io ho fatto tornei ufficiali di più di 100 giochi diversi.

**Quando avete formato questo circolo a Mestre...**

Si chiamava; "Multigioco Club".

**Quando ha iniziato a spostarsi da questo circolo a qualcosa di diverso?**

Allora, io già in realtà lo faceva per guadagnare qualche soldino mentre ero studente, cioè compilavo dei cruciverba per alcuni giornali locali, per carità non è che mi bastasse, però insomma si arrotondava qualcosa, quindi avevo questa idea di enigmi, enigmistica ecc però non conoscevo il mondo dei giochi da tavolo e quindi anche col circolo tramite delle persone che avevamo conosciuto abbiamo cominciato a collaborare con delle riviste, dopo ho cominciato a scrivere delle rubriche di matematica, di giochi,

d giochi matematici, poi ho fatto il primo libro, poi ho organizzato dei tornei degli eventi e la cosa mi appassionava molto di più dei lavori che avevo e quindi ho scelto.

**È stata un po' una scelta azzardata a capofitto buttarsi così.**

Si beh ma appunto nel timore per qualche difficoltà iniziale avessi la tentazione di tornare indietro mi sono cancellato dall'ordine dei chimici, no perché per iscriversi all'ordine dei chimici bisogna fare un esame che è un esame di stato che è molto più difficile dell'esame di laurea, e quindi non è una cosa che poteva fare a cuor leggero era una cosa irreversibile non potevo più firmare analisi, e l'ho fatto apposta per... se qualcosa va male all'inizio non voglio più tornare indietro. Mi piace più di qua punto.

**Diciamo che in un certo senso questa cosa ha avvantaggiato il “voler per forza aver successo in questo campo”**

Si, diciamo che c'è stato un all-inn, commitment.

**E' stata fatta una ricerca mi pare a Boston in cui studiavano dei ragazzi, e dallo studio è emerso che la sicurezza di un piano B impedisce di avere successo nel piano A**

Può essere perché in una qualche difficoltà ti arrendi, invece...

**Il sapere di invece non avere un cuscino se cadi...**

Questo non lo ho fatto immediatamente, l'ho fatto dopo qualche anno, avevo cominciato sporadicamente poi sempre di più, poi avevo fondato una società che si chiamava SD2, che aveva 2 settori uno di studio ambiente e uno di giochi, “Studiogiochi” 50% del tempo e un bel giorno del 1986, mi fanno questa proposta super allettante e dal giorno dopo non ho più lavorato per loro. Ho chiuso “Studioambiente” ed ho fatto solo “Studiogiochi”.

**Questo ha influenzato anche la tua vita privata? Immagino.**

Beh, io non è che distinguo tanto lavoro e vita privata, il lavoro fa parte della mia vita. Non è che vado ogni giorno in fabbrica a fare qualcosa che non mi piace.

**E' anche una questione di passione, hai scelto di fare questo e sei felice di farlo , e c'è anche una distinzione su come si lavora.**

Diciamo che ho scelto di fare una cosa che mi piace fare, dopo chiaramente ci sono problemi scazzi ecc, non è che sempre va tutto liscio, ma almeno ci occupiamo di cose che ci piacciono.

**Quale è stato l'ultimo torneo agonistico a cui hai partecipato o in programma?**

Dunque adesso mi sto preparando per 2 cose, tra una decina di giorni vado a Tallin, a fare dei tornei, c'è un festival, a fare una serie di strane varianti di poker in Estonia, perché siccome a me piace giocare a tutto anche nel Poker amo più le varianti, perché poi non ho la pazienza per studiare le cose principali, come i professionisti che fanno solo "Texas Holdem" e studiano e cose, a me piace cambiare stile, e vado a fare varianti strane tra cui 8-game. La stessa variante ogni 6 mani cambi gioco, cambia tutto e quindi devi avere la flessibilità mentale. L'altra cosa che sto preparando sono le Mind sports Olimpia a Londra ad agosto che frequento dal 1997, da quando sono nate. L'ultima cosa che ho fatto ufficiale forse sono stato ad un torneo di Poker a nuova Gorizia che non mi è andato bene.

**Allora, tu hai conosciuto Alex Randolph...**

Eh certo, siamo stati soci anche...

**Che persona era? Com'è che lo hai incontrato?**

Io l'ho incontrato nel 1985, forse l'ho incontrato anche prima, ma ho incominciato ad avere un rapporto più... ad un convegno internazionale che c'era qui allo IUAV, si chiamava Sigis, seminario internazionale giochi e simulazione, tra i relatori c'erano lui ed il Dossena dalla parte del gioco gioco diciamo. E da li ho iniziato a frequentare... Dossena già lo frequentavo da un annetto, ho iniziato a frequentare anche lui e... li ero in veste di giornalista perché avevo una rubrica sul gazzettino di Venezia. Col quale ho collaborato per più di 20 anni. Perché all'inizio facevo anche più di adesso attività di giornalismo.

**Credi che il rapporto con lui abbia influenzato anche la crescita come giocatore o comunque come creatore?**

Assolutamente, beh diciamo che dal punto di vista creativo è più materia di Leo, nel senso che Leo è stato in qualche modo il suo allievo, e ne ha appreso alcune delle



qualità, poi le sue caratteristiche sono diverse sotto certi punti di vista, però ha imparato molto, Leo sa fare le cose. Poi io con lui mi chiamava spesso (Parla di Randolph) per testare i suoi giochi, e poi mi faceva i dispetti, nel senso che siccome ero bravino a giocare cominciamo a fare un gioco e spesso mi trovavo in vantaggio allora a  $\frac{3}{4}$  di partita mi cambiava le regole, perché magari voleva che quel gioco fosse più basato... più aleatorio, quando vedeva che potevo prendere il sopravvento mi cambiava le regole, però ne abbiamo provati tanti, ecco però una cosa di cui ho sicuramente fatto tesoro del rapporto con lui è sullo scrivere le regole, perché devono essere... io ne ho scritte tante e sono molto critico in generale con chi scrive le regole perché o sono ridondanti o non sono chiare o non sono complete, invece devono essere complete e sintetiche ed esplicative, con esempi che non devono lasciar dubbi al lettore.

**Più che altro la questione di mettere i puntini sulle regole è venuta fuori soprattutto negli ultimi anni, nei giochi di carte collezionabili, in YUGI, MAGIC, c'erano regole moltp vaghe e quindi venivano fuori durante le partite cose abbastanza assurde, non si capiva cosa bisognasse fare...**

Beh guarda quando abbiamo fatto il gioco di ruolo Lex Arcana, lì il mio ruolo, io non ero un giocatore di giochi di ruolo, ma il mio ruolo, siccome avevamo deciso di fare un gioco di un certo tipo e che comunque fosse facilmente accessibile anche ad un non esperto, praticamente io ho riscritto tutto per me, diciamo!

**E' un problema un po' dei giochi di ruolo, che le regole sono scritte come sono intese, come dovrebbero essere usate e come sono scritte effettivamente, perché quando ti trovi davanti appunto che deve gestire le cose ed il regolamento c'è sempre la maniera di aggirare la regola.**

Ed io ho iniziato proprio scrivendo, perché il Master od il Demiurgo come lo chiamavamo, ed io "che cos'è il Master?" Bisogna specificare fin dall'inizio non puoi nominare una roba che uno non sa, mi innervosisco se leggo una cosa, o nominano dei passaggi che ancora non hanno spiegato, che magari non spiegheranno mai e magari uno si trova in difficoltà, ed io prendo e butto via la roba.

**Esattamente, diciamo però che dal punto di vista commerciale questa cosa può aiutare come no, perché ad esempio, una delle edizioni che era più completa di**

**Dungeons and Dragons che non tutti hanno amato era la 3.5 che avevano corretto dalla terza edizione; quindi, hanno fatto questa edizione in mezzo in cui hanno corretto regolamenti e bilanciamenti che non erano proprio corretti. Era molto specifica e legata a regolamenti molto più rigidi. Il punto è che l'edizione che è quella di adesso attuale la quinta edizione, che ha ributtato il gioco di ruolo nel vivo è meno chiara di regole, molto più malleabile da quel punto di vista, mette maggiore responsabilità al Master in maniera che sia lui a decidere come effettivamente le regole funzionano.**

Ma va benissimo se il Master ha una certa libertà d'azione, si dirà che il Master ha questa libertà d'azione. Però io non posso prendere in mano un gioco e sentire dire "C'è il Master" o so a priori che cos'è il Master, è un esempio banale se vuoi, oppure qualcuno me lo dovrà spiegare.

**Ovviamente sì, comunque di solito nell'introduzione è specificato con alcuni esempi.**

Beh io comunque ho fatto "Lex Arcana" ed ho detto con quello per 3 vite sono apposto con i giochi di ruolo, tipo "Basta" Ho dato ed ho dato. Mentre di regole di giochi da tavolo ne ho fatte centinaia probabilmente ed adesso ci sono altri che lo fanno però quando hanno bisogno che siano a posto per la revisione finale hanno bisogno del rompicabele che sta a guardare il pelo sull'uovo.

**Quando giochi ti piace avere delle regole fisse precise? proprio come giocatore più che creatore.**

Sì, non solo devo sapere le regole del gioco ma anche del "meta"(sono le regole di gioco ottimizzate per vincere, la probabilità più alta di riuscita insomma) gioco, tipo se c'è un torneo come funziona...

**Quali sono le mosse migliori, come rispondere...**

Non solo, come una partita può influenzare l'andamento di un torneo, cioè voglio sapere... se la regola è "non si sa pescheremo a priori..." è vabbè, però il concetto è come diceva Randolph, "le regole del gioco sono il gioco", tu scegli volontariamente di entrare in un mondo fittizio e di accettarne le regole, puoi cambiarle, piegarle, ma non durante la partita, si permetteva di farlo lui nei test di sviluppo di un gioco, ma si certo

questo vale per tutti tranne che per l'autore che sta provando un gioco, quindi te le cambio,

**Giustamente se stiamo testando si devono provare cose.**

Aveva ragione ma noi scherzavamo sempre su questo. Gli dicevo “non cambiarmi le regole eh!” perché comunque era un test, ma mi piaceva giocarlo.

**Si perché poi ti prende la voga, è il bello dei giochi, vuol dire che sono nella direzione giusta.**

Si ci sono delle cose che in realtà, adesso io sono un vecchio stanco ecc, però se una cosa non mi piace faccio molta fatica a giocarla.

**Tipo quale volta? Che tipo di giochi sono quelli che non ti hanno preso?**

Mah, adesso vanno di moda tanti gioconi con regole complicate inutilmente, quando un gioco è farcito di regole che non sono filologicamente connesse al gioco stesso ma per renderlo più complesso allora non mi piace.

**Mi ricordava che si parlava durante lo stage o meglio ne parlavo io con Piero in appartamento, che mi parlava di come Leo facesse i giochi, cioè semplificare fino a che non si può togliere più nulla ed allora è finito.**

Beh se tu guardi, la frase di presentazione del premio Archimede che ho messo io di Guglielmo di Ockham ed è “Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem”, di non mettere cose inutili insomma, togliere quello che è superfluo, cioè io non sono contro un gioco complesso ma la complessità deve avere una ragione, non essere un'aggiunta. Mi viene in mente una volta qualche anno fa, che avevamo fatto un gioco che ha avuto un certo numero di riscontri positivi, si chiamava Photosynthesis, avevamo fatto una prova, a parte il fatto che dopo i primi 20 minuti avrei voluto giocare da capo perché ho giocato un po' alla cieca e senza aver capito come funzionava, praticamente dovevi avere gli alberi al sole che gira e quindi dovevi prendere il sole e non avere gli alberi oscurati da altri, certo c'era tutta una strategia abbastanza interessante, insomma non immediata, quindi era un gioco di un certo... non è che ti metti e giochi, ma aveva... che poi pure me ne dimenticavo all'inizio, dovevi fare una cosa completamente avulsa dal piazzamento e dalla gestione di questi alberi, perché tu non avevi gli alberi all'inizio

dovevi far dei commerci per prenderli, ma cosa c'entra? Cioè voglio dire era una parte sconnessa, e quindi io sono critico... Per carità, c'è a chi piace e piace. Poi un'altra volta ho provato a giocare a "Grand Austria Hotel" mi pare si chiamasse e aveva praticamente sette possibili strategie di cui tu potevi usarne 2 alla volta, per provare è un gioco da non so 2-3 ore, ma se dovessi provare per decidere qual era la migliore dovevo quantomeno provarle tutte, se in una partita riuscivo a provarne 2-3 insomma voglio dire, nella prima partita ho detto vabbè faccio queste 2-3, ma non mi metto neanche a provare tutto il resto perché non era possibile. Quante partite devo fare per riuscire quanto meno ad avere un'idea generale delle varie strategie? È troppo complicato. Cioè prova ad immaginarti in un certo senso c'è un preside in una scuola, che deve fare un orario scolastico, una cosa di una certa complessità e deve tener conto di tanti fattori, ed hai le tue classi. Far sti giochi così complessi non è che cambia niente solo che invece di 30 classi lo fai con 300, cioè è la stessa roba però inutilmente appesantita.

**Anche per la chiarezza nelle informazioni, ne perdi un po' per strada.**

Si, va a sapere te la, col manuale ogni volta, ogni cosa ha un significato diverso, devi investire 20 ore per giocare, io... per me no, cioè poi c'è a chi piace beati loro per fortuna siamo diversi.

**Diciamo che dovrebbe iniziare a venirti automatico dopo il primo giro di solito...**

Insomma, quelli troppo complessi non fanno per me, certo però a chi piacciono va benissimo.

**I gusti son gusti e su questo non ci batte nessuno.**

**Ti penti mai della scelta di aver abbandonato il lavoro di chimico?**

Assolutamente no, la miglior scelta della mia vita.

**Comunque, dopo tutti questi anni che partecipi a tornei agonistici senti ancora la pressione ed il desiderio di partecipare.**

Assolutamente si, e anzi proprio perché ho una certa età e non so ancora per quanto ancora riuscirò a farlo devo sbrigarmi e farne il più possibile.

**Del tipo giochiamo, giochiamo sempre di più ed il più possibile finché c'è tempo.**

Però per contro altare giocare proprio fine a se stesso, mi piace impegnarmi se c'è... non mi interessa i soldi se ci sono un po' di soldi va bene, ma non lo faccio per i soldi. A Londra, per esempio, giochiamo a Poker senza soldi, la medaglia per me vale più dei soldi.

**Il desiderio comunque di eccellere.**

Non lo so mi piace l'aspetto agonistico delle cose, a Leo no per esempio.

**Si però anche lui ha ammesso che giocare senza voler vincere è come sedersi a tavola senza avere fame.**

Il desiderio di vincere una singola partita va benissimo, ma c'è il discorso proprio dell'agonismo, il partecipare ad un torneo, poi anche il desiderio di vincere la singola partita, ma se c'è un torneo è uno stimolo in più. Ma in realtà questo non piace a tutti, c'è gente che è frenata dal torneo, “no no io posso giocare ma non nel torneo”

**E' anche la pressione, il doversi impegnare messi di fronte a qualcosa, l'idea che ci sia qualcosa da vincere...**

Infatti c'è a chi piace ed a chi non piace.

**Questo partecipare ai tornei come influenza la vita privata? Nel piccolo, nel senso, è un'eccitazione continua “voglio andare a giocare”, “ non vedo l'ora che ci sia” oppure è “con calma mi rilasso”, “ci penserò quando ci sarà il torneo”?**

No io insomma ti ripeto ultimamente mi è venuta voglia di fare di più, perché penso di avere un tempo limitato per riuscire a farne degli altri.

**Quindi è sempre attiva ed è una scelta consapevole.**

Si... è il mio mondo

**E ne hai fatto un lavoro.**

Beh ovviamente devo bilanciare con le esigenze familiari ecc, ma se io fossi da solo probabilmente sarei come dire... “a tempo pieno”.

**Tipo sempre in marcia.**

Sempre in marcia.

### **Quanto spazio occupa a parte qui a lavoro?**

Beh per me non c'è una divisione così netta, lavoro e non lavoro, anche perché ultimamente sono un po' più... un po' meno assiduo per via anche dell'età quindi no, non c'è una divisione netta delle cose, è comunque la mia attività principale del lavoro qua in studio, dove adesso cerco di fare solo quello che mi piace di più ed evitare quello che non mi piace, e poi se vuoi l'aspetto torneistico è più privato, è comunque legato allo studio, ma più indirettamente, fa parte un po' dell'autorevolezza del prestigio ecc

### **Per concludere, e tirare le somme vuoi dire qualcosa sulla vita che hai vissuto fino ad ora?**

Ehehe una cosina semplice, per carità col sennò di poi molte scelte potevano essere diverse, ma certamente quella di occuparmi di giochi non sarebbe stata diversa... col sennò di poi avrei cominciato prima e non a 28 anni ma magari a 10.

### **Come dicevo prima il periodo universitario è sempre quello dove non sai dove infilare le mani...**

Ti dico c'era latente la predisposizione ma non mi era capitato di concluderla.

### **Diciamo che è sempre un po' difficile conoscere se stessi e capire cosa si vuole fare.**

Diciamo che ho avuto la fortuna nella vita... come dire, mi ha dato soddisfazioni e dolori, ma "Il gioco è comunque un'oasi per me". Dopo nella gestione pratica del lavoro problemi ce ne sono sempre, ma quelli ci sono dappertutto; quindi, meglio che ci siano su un argomento che ti piace piuttosto che sulla vendita di frigoriferi, oppure sul fare il chimico... non mi pesava insomma.

## **Bibliografia**

AGAMBEN Giorgio, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*. In Marino Niola (a cura di) *Lévi-Strauss Fuori di sé*, Macerata, Quodlibet, 2008.

BENVENISTE Émile, *Le jeu et le sacré*, “Deucalion”.

CAILLOIS Roger, *I giochi e gli uomini*, Bologna, Bompiani, 2010.

DE TOFFOLI Dario, *Giocare a scarabeo*, Firenze, Sansoni, 1985.

DE TOFFOLI Dario, *100 Poker tutte le varianti per giocare e vincere*, Milano, Mondadori, 2018.

HUIZINGA Joan, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

LÉVI-STRAUSS Claude, *Il pensiero selvaggio*, Milano, Marco Tropea, 1994.

LÉVI-STRAUSS Claude, *Babbo Natale giustiziato*, Palermo, Sellerio, 1995.

## **Ludografia**

BORG Richard, Bluff Jubiläumsausgabe, Ravensburger, 2018.

COLOVINI Leo, Cartagena, Venice Connection, 2000.

COLOVINI Leo, Kuzooka, Pegasus Spiele, 2022.

MAGIE Elizabeth, Monopoly, Hasbro, 1936.

MEIROWITZ Mordecai, Mastermind. Hasbro, 1970.

Perudo, Parkers Brothers, 1994.

Memory, Ravensburger.

RANDOLPH Alex-COLOVINI Leo, Drchenfels, Schmidt Spiele, 1986.

RANDOLPH Alex-COLOVINI Leo, Inkognito, MB Giochi, 1988.

Risiko!, Spin Master, 2017.



## Sitografia

Cartagena, *Wikipedia L'enciclopedia libera*. Tratto il 25 novembre 2023, 18:47 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Cartagena\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cartagena_(gioco))

Consent of communities – international Organizatios, Examination of proposals for selection in 2022 on the Register of Good Safeguarding Practices, Draft decision No. 7.c.2, 2020, [https://ich.unesco.org/en/7c-register-01283?select\\_country=00110#table\\_cand](https://ich.unesco.org/en/7c-register-01283?select_country=00110#table_cand)

Lippa, *Wikipedia l'enciclopedia libera*, Tratto il 26 novembre 2023, 14:30 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Lippa\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Lippa_(gioco))

Mastermind, *Wikipedia l'enciclopedia libera*, Tratto il 26 novembre 2023, 14:40 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Mastermind>

Monopoly, *Wikipedia l'enciclopedia libera*, Tratto il 26 novembre 2023, 14:49 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

Perudo, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:03 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Perudo>

Poker, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:09 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Poker>

RisiKo!, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:50 da <https://it.wikipedia.org/wiki/RisiKo!>

Scacchi, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 15:57 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi>

Il gioco dello S-cianco, Associazione giochi antichi, tratto il 26 novembre 2023, 14:35 da <https://www.associazionegiocchiantichi.it/s-cianco/il-gioco-dello-s-cianco.aspx>

Sport elettronici. *Wikipedia L'enciclopedia libera*. Tratto il 25 novembre 2023, 13:24 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Sport\\_elettronici](https://it.wikipedia.org/wiki/Sport_elettronici)

Scarabeo, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 16:00 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Scarabeo\\_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Scarabeo_(gioco))

Shogi, *Wikipedia l'enciclopedia libera*. Tratto il 26 novembre 2023, 16:03 da <https://it.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dgi>

Texas hold'em, Wikipedia l'enciclopedia libera. Tratto il 26 novembre 2023,  
15:18 da [https://it.wikipedia.org/wiki/Texas\\_hold\\_%27em](https://it.wikipedia.org/wiki/Texas_hold_%27em)

## **Abstract**

L'obiettivo di questa tesi è uno studio sul gioco, sul rapporto delle pratiche con il tempo investito e l'influenza che esso ha sulle persone che lo praticano. La ricerca è stata fatta raccogliendo sul campo interviste da professionisti del settore, ascoltando le loro storie di vita, ed esperienze personali. L'Osservazione del gioco come attività lavorativa, fa emergere considerazioni interessanti sulla dicotomia tempo lavorativo/tempo libero che organizza la vita degli adulti nella società contemporanea. Il privilegio della gestione delle ore di lavoro, la routine e la libertà creativa che permette. Il confronto con la scelta di abbandonare un percorso lavorativo già tracciato per un'attività di tipo ludico. Cercare di rispondere alla domanda: "il gioco è un'attività inutile? oppure è una necessità? in ambito lavorativo subisce una trasformazione?"

Nessuno degli intervistati ha mostrato pentimento per la scelta del settore. I vantaggi del lavoro che hanno scelto si sono dimostrati all'altezza dei sacrifici fatti, alcuni degli intervistati non hanno avuto problemi ad ammettere che il tempo lavorativo non pesa sulla vita privata, ed a volte le due cose si mischiano senza problemi. Il gioco è stato visto pure come una maniera per mantenere la mente lucida nonostante il passaggio degli anni, un modo per rimanere sempre giovani. Anche la figura di un mentore si è rivelata decisiva nell'incontro con il mondo ludico, ed ha influenzato scelte e sviluppo creativo. Inoltre, si è realizzato che la scelta di rinunciare ad altri tipi di carriera ha giovato su senso di realizzazione degli intervistati. L'unica pecca riscontrata è la necessità di non poter sempre seguire il proprio ideale, in ambito lavorativo la creatività può a necessità dover seguire le richieste di mercato. Nonostante questo, il "gioco" come attività fine a se stessa trova necessità come benessere mentale.

## **Ringraziamenti**

Volevo spendere qualche riga, ora che il lavoro è concluso, per ringraziare quanti mi sono stati vicini in questo percorso e per lasciarmi un attimo andare ai ricordi di questi anni.

Prima di tutto vorrei ringraziare la mia relatrice la Prof. Maria Teresa Milicia, per avermi dato la possibilità di scrivere questa tesi, senza di lei starei ancora cercando di capire come arrivare alla fine.

Vorrei ringraziare la mia famiglia per avermi cresciuto e aiutato con le spese universitarie.

E infine vorrei ringraziare voi miei compagni d'avventura, voi che siete stati miei compagni di giochi e disavventure lungo questo percorso. Vorrei poter spendere una parola per ognuno di voi, ma siete molti più di quanti mi sarei mai immaginato e non ho parole che potrebbero descrivere quanto meravigliosi voi siate. Guardandomi indietro posso solo dire che rifarei tutto solo per potervi incontrare di nuovo. Ma non ho bisogno di riavvolgere il tempo, per quanto mi riguarda, il gioco continuerà a darcene in abbondanza.

Bando alle ciance, e tirate fuori i dadi!

«La vita è la più bella delle avventure ma solo l'avventuriero lo scopre.»

*G.K. Chesterton*