

Giochi da tavolo la rivincita

Le vendite crescono nonostante i videogame o l'intelligenza artificiale. E ora a Genova diventano materia di studio

IL CASO

Silvia Pedemonte / GENOVA

Homo ludens, con un nuovo boom dei giochi da tavolo. È il 1938 quando lo storico Johan Huizinga esamina il gioco come fondamento di ogni cultura dell'organizzazione sociale (nel saggio Homo ludens, appunto, pubblicato in Italia nel 1946).

Ottantacinque anni dopo, in un'epoca fra social e intelligenza artificiale, Monopoly, Risiko, Scarabeo e l'italianissimo Bang! non solo resistono ma spopolano più che mai. Così come i giochi che entrano nelle scuole – le elementari, a oggi, in Italia – per far vivere la storia (e, quindi, permettere un apprendimento più efficace nei piccoli).

Nel panorama nazionale e internazionale c'è poi una specificità tutta genovese e ligure: è il Centro di ricerca sul gioco, coordinato dal professore Renzo Repetti, all'interno del Dipartimento di Scienze Politiche e Internazionali (Dispi) dell'Università di Genova. Il gioco è una cosa seria, insomma. E, grazie al Centro guidato da Repetti, viene portato anche all'interno delle carceri – per ora, a Genova Pontedecimo – per permettere ai detenuti di collaborare giocando a giochi come Pandemia e Dixit.

UNA CRESCITA ESPONENZIALE

Secondo l'ultimo Global Board Games Market Report il settore dei giochi da

tavolo sta segnando una crescita annuale del 13 per cento, più dei videogiochi (che

aumentano, comunque, dell'11 per cento). Un mercato non esclude l'altro, anzi. E il boom è partito anche prima della pandemia. Un ritrovarsi a giocare, assieme, fra voglia di socialità ma anche necessità di risparmiare. «Negli anni Novanta il successo dei videogiochi aveva fatto pensare a un declino dei giochi da tavolo - riflette Emiliano Sciarra, creatore di Bang!, il gioco di carte western più ven-

duto nel mondo, copiato in Cina e in America - non è andata così, i due settori non si escludono. E l'uomo è un animale sociale, c'è bisogno di giocare tutti assieme».

Dal 19 al 21 maggio a Modena torna Play, il Festival di Gioco: 150 espositori, 2.500 tavoli per giocare, 7 mila sedie in un'edizione che, nel centenario dalla nascita di Italo Calvino, ha come filo conduttore il gioco inteso come macchina narrativa. Un Festival - organizzato da ModenaFiere in collaborazione con Ludo Labo

e con il patrocinio dell'Università di Genova - che è un evento atteso, in grado di macinare in media più di 40 mila visitatori al giorno.

In questo contesto c'è una novità assoluta: è Play History 2023, il primo convegno scientifico dedicato al rapporto tra gioco e storia. Una tre giorni di dibattiti, riflessioni, studio organizzato dal Centro di Ricerca sul Gioco dell'Università di Genova in collaborazione con l'Associazione Italiana di Public History e il Centro interuniversitario Game Scien-

ce Research Center. Un Centro che è nato due anni fa, quello che si occupa di Ricer-

ca sul Gioco: una realtà che è unica e somma le competenze del Dafist (il Dipartimento di Antichità, Filosofia e Storia), del Disfor (il Dipartimento di Scienze della Formazione), del Dispi (il Dipartimento di Scienze Politiche e Internazionali) e del Diec (il Dipartimento di Economia), accanto al Dipartimento di Scienze Politiche e Internazionali.

La scintilla è nata proprio da Repetti riflettendo sugli

strumenti di comunicazione e diffusione della storia. Giochi compresi. Anche nelle scuole e nelle università. «Giochi come "Here I stand", dell'americana Gmt sulla Riforma protestante o, sempre della Gmt, "Cuba libre" sulla rivoluzione cubana sono esempi di successo di giochi che permettono la diffusione della conoscenza storica - afferma Repetti - In Italia la didattica tramite il gioco è diffusa nelle scuole elementari e medie, assai meno per i ragazzi delle scuole superiori. Nelle Università, noi siamo una rarità. Un esempio concreto? In questo momento i ragazzi stanno preparando un esame scrivendo un gioco di ruolo ambientato nella Genova del Seicento. Ognuno si occupa di un aspetto: dalla ricerca alla realizzazione. L'obiettivo è

trasformare il progetto, poi, in un gioco vero e proprio. Altrove, come in Germania, questa modalità non è così inusuale. In Italia, invece, il gioco ha ancora un lungo percorso da fare per essere considerato appieno nel suo ruolo culturale e sociale. E ancora oggi, quando dico ai miei studenti "Ora giochiamo la storia" qualcuno spalanca gli occhi, sbalordi-

L'università del capoluogo ligure progetta un passatempo ambientato nel '600

A Pontedecimo avviato un piano per favorire il sostegno tra detenuti con il divertimento



to».

Giochi da tavolo portati anche nelle carceri. E in grado di prevenire la ludopatia: «Diversi studi lo sottolineano - conclude, il professore Repetti - il gioco inteso come socialità, come mettere in gioco le proprie competenze è l'antitesi dell'azzardo». —

© RIPRODUZIONE RISERVATA