

LETTERATURA LUDICA

Facciamo il punto sul nostro mondo, tra storia, dati e (imperdibili) aneddoti

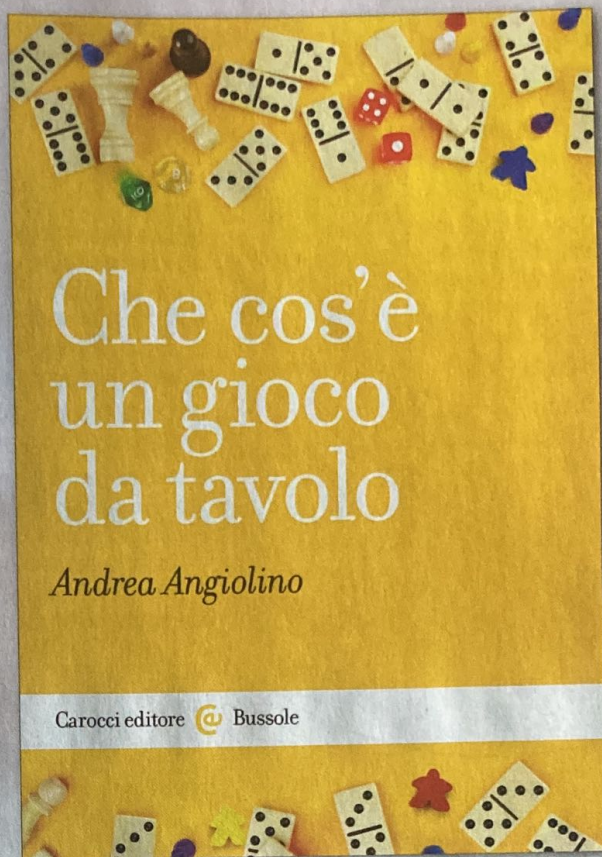
I giochi sono come il jazz, sai perfettamente cosa non sono ma poi, quando devi definirli, ecco che ti trovi immerso in un "concetto dai valori sfumati", come diceva Wittgenstein. Sociologi, psicologi, artisti, filosofi, persino regnanti e legislatori medievali si sono trovati ad affrontare un tema così semplice eppure così complesso e Angiolino tenta una summa in questo libriccino che si legge in una giornata ma occupa la mente molto più a lungo.

Forte della sua ampia conoscenza teorica (suo il Dizionario dei giochi Zanichelli appena ripubblicato dalla Unicopli), della lunga esperienza come giornalista (da Pergioco a Wikiradio, tutt'ora in onda su Radio Tre) e come autore (dall'aeronautico Wings of War al navale Sails of Glory passando per il gioco di ruolo I Cavalieri del Tempio), il romano classe 1966 traccia un percorso sull'attuale stato dell'arte del mondo ludico che nonostante la brevità non tralascia nulla.

In sole cento pagine raccoglie la storia e le storie del gioco, le sue mille applicazioni (dal serious game agli edugame passando per gli adverggame), le sfide definitorie che si sono succedute nei secoli e il panorama economico attuale in cui si muovono carte, dadi e plance. Non manca l'iter che deve fare un autore per la pubblicazione (sia quello tradizionale che il crowdfunding), la lotta per il riconoscimento dell'autorialità e del gioco come artefatto culturale (ancora non pienamente raggiunto, purtroppo). "Gioco" che, nonostante il titolo, qui viene inteso in senso ampio, da quelli da tavolo e tavoliere a Cdr, libri-gioco e wargame.

Per chi è nuovo a questo mondo, Cos'è un gioco sarà una continua scoperta, un modo per conoscere il dietro le quinte di un panorama spesso poco leggibile dai non addetti ai lavori. I più esperti invece troveranno finalmente un volume che raccoglie in un corpus unico e sistematico le conoscenze sparse acquisite nel tempo, un libro che dà forma e ordine a un caos di nozioni raccolte lungo gli anni. E diverte.

Perché dalla prima all'ultima pagina, la grande abilità dell'autore sta nel trasformare quello che sarebbe stato solo un freddo manualetto universitario o un noiosissimo



volume da adottare nei corsi di game design in qualcosa di vivo e stuzzicante. Angiolino è una miniera di aneddoti storici e letterari e riesce a disseminarli lungo il testo catalizzando la curiosità e l'attenzione del lettore. Ecco quindi Joseph Goebbels che si infuria contro il Monopoly tedesco per aver svelato l'opulenta vita dei gerarchi nazisti, la diversa fattura delle pietre del Go che avvantaggia il bianco, che parte per secondo, in quanto fanno più

rumore quando le si struscia una sull'altra mentre l'altro pensa, o ancora l'ammiraglio giapponese Isoroku Yamamoto che simula l'attacco di Pearl Harbor al tavolo da gioco e perde. Come nella realtà.

Qua e là Angiolino si lascia anche andare a una certa ironia, offre battute e stilette in tralice ma riuscendo a mantenere sempre un profilo alto e scientificamente inappuntabile. Perché anche se non sappiamo bene cos'è, siamo certi che il gioco è una cosa serissima. Come il jazz. **IG**



Autori
Andrea Angiolino

Pagine
112 pp

Editore
Carocci

Prezzo
€ 13,00