

SOCIETÀ
di Fabiana Testori

Un progetto serio fatto... per gioco

Stefano Vizzola,
45 anni, è bibliotecario
presso l'università della Svizzera italiana.

Affascinato e appassionato dai giochi da tavola, Stefano Vizzola ha un sogno: aprire al pubblico un centro di documentazione e informazione. Per ora si accontenta di divulgare e di mettere in comune le proprie conoscenze sul sito internet www.cedig.org.



Un progetto nato gradualmente, un'idea da realizzare, un sogno che, a breve, si spera diverrà realtà: così si può definire il centro di documentazione e informazione sul gioco (www.cedig.org) concepito da Stefano Vizzola. Bibliotecario presso l'università della Svizzera italiana, il 45enne luganese da sempre appassionato di giochi da tavola, ha deciso, tramite il sito di condividere il suo sapere ludico con altri giocatori, ma anche con semplici interessati che desiderano scoprire nuovi giochi e diverse culture. Quali altri intrattenimenti tradizionali esistono oltre ai soliti scacchi, dama, back-

gammon? Quali popoli li praticano? Quando sono nati? Come si sono evoluti? Sono queste le domande poste sulla homepage del sito.

In realtà, il progetto di Vizzola è ampio e non vuole limitarsi semplicemente ad internet, sebbene quest'ultimo sia già un'importante fonte di documentazione per quanto riguarda i giochi da tavola, come spiega il diretto interessato: «Da anni seguo e alimento questa passione e, grazie al sito, l'ho resa pubblica. Il catalogo delle pubblicazioni acquisite sull'argomento (sono circa 2000) è online. Questa documentazione rap-

presenta un buon punto di partenza e può essere considerata come fonte. In futuro, mi piacerebbe renderla disponibile in un luogo pubblico, a Lugano e dintorni. I libri che ho acquistato negli anni, si riferiscono ai giochi classici, dalla dama alle carte, passando per il domino e i dadi, ma anche a quelli più sconosciuti riconducibili a differenti aree geografiche. Oltre a condividere con tutti la documentazione che possiedo, attraverso la creazione di una biblioteca, desidererei organizzare una mostra o meglio un percorso didattico e una

ludoteca. L'intenzione sarebbe di mostrare quali giochi esistono, come si praticavano un tempo e come si praticano oggi in occidente, ma anche in oriente. Per fare tutto ciò non occorrono pezzi rarissimi: non voglio costituire una collezione d'arte, ma un'esposizione informativa».

Nel progetto di Vizzola si inseriscono molti giochi che arrivano da vari angoli del pianeta: «Gli oggetti che ho acquistato in diverse parti del mondo sono costruiti dagli artigiani locali. Ci sono per esempio gli scacchi cinesi, coreani, giapponesi, tutt'ora in voga, ma anche tanti altri che provengono da regioni geografiche vicine a noi. Per quanto riguarda i divertimenti "occidentali" credo che potrebbe essere interessante ripercorrere l'evoluzione del gioco in scatola, che è nato a fine '800 e continua ai nostri giorni. Sarebbero già un centinaio i pezzi significativi che potrebbero comporre parte della mostra didattica».

Dimmi come ti diverti e ti dirò chi sei

In Ticino non esiste un museo del gioco da tavola e nemmeno percorsi didattici correlati. L'iniziativa di Stefano Vizzola rappresenterebbe quindi un unicum sul territorio. Come ha spiegato l'ideatore di cedig.org, il gioco da tavola fa parte della storia e dell'evoluzione di ogni civiltà. Infatti, è antico quanto la società sedentaria e nasce nello stesso periodo della scrittura.



La dimensione sociale è un aspetto fondamentale del gioco.

Inoltre, racchiude in sé più elementi che definiscono un certo tipo di comunità, come le regole, i meccanismi, i materiali e i colori.

Per tradurre in realtà un progetto simile è comunque importante sapere quale interesse ruota attorno al gioco da tavola, cioè, quale valore effettivo ha nella nostra società. Vizzola con soddisfazione risponde: «Negli ultimi tempi si è verificata una vera e propria rinascita. Il boom del gioco da tavola è avvenuto negli anni '70. I materiali all'epoca erano molto semplici. Il trend positivo è durato fino alla fine degli anni '80, quando erano molto diffusi dei complicati giochi di simulazione. Poi è arrivata l'informatica e le cose sono cambiate. Con l'avvento delle nuove tecnologie e di internet, lo svago si è trasferito sul video. Purtroppo tantissime fabbriche specializzate hanno chiuso e sembrava che quell'era fosse finita. Invece no! Superate le novità tecnologiche e la rivoluzione dei divertimenti in rete, la gente è tornata al gioco tradizionale, dove ci si trova in compagnia. Si è voluta recuperare quella dimensione sociale che evidentemente mancava sul web. Dopo il 2000 il ritorno al gioco in "scatola" è in continua crescita. Sono sorte molte altre fabbriche che sviluppano passatempi più strutturati, con una grande ricchezza di materiali, di colori e di contenuti».

È la Germania a far scuola

La Germania resta il paese leader in Europa ed è proprio lì che viene attribuito il premio «Spiel des Jahres» (gioco dell'anno). Istituito nel 1979 è il più ambito riconoscimento dedicato ai giochi. Lo «Spiel des Jahres» è tanto rinomato da riuscire a influenzare l'intero mercato, come ci conferma Vizzola: «Oltre agli scacchi, al monopoly, allo scarabeo, ecc... sono molto famosi i cosiddetti giochi alla tedesca, ricchi di materiali e spesso presentati allo "Spiel des Jahres". Questo premio rende visibile il prodotto, gli dona una diffusione capillare e condiziona il mercato mondiale del gioco da tavola. La Germania è sicuramente al primo posto, proprio perché molte fabbriche operano su territorio tedesco, ma anche l'Inghilterra ha conosciuto un periodo d'oro in passato, mentre gli Stati Uniti rappresentano da sempre un mercato parallelo, sebbene un po' in perdita di velocità. Inoltre, fra i diversi paesi, ci sono modi differenti di divertirsi. Per esempio, in Germania rispetto all'Italia, all'interno del nucleo familiare il gioco è più diffuso».

Nel progetto di Stefano Vizzola il piacere di giocare ha un ruolo particolare. La ludoteca, associata alla mostra e alla biblioteca, è un vero e proprio obiettivo. Secondo l'ideatore di cedig.org rilanciare le ludote-



L'avvento delle nuove tecnologie ha trasferito il gioco sul video, dove tuttavia manca il piacere di stare in compagnia.

che resta fondamentale e cita, a questo proposito, gli esempi di Francia, Belgio e ancora Germania, dove queste strutture per adulti sono gettonatissime.

Per questo motivo spera che qualcuno, interessato al suo progetto, possa aiutarlo a trasformarlo in realtà. Dal canto suo, Vizzola continua la sua ricerca di giochi da tavola e di libri correlati. Una corsa contro il tempo, ci dice, poiché con l'arrivo della globalizzazione anche il mercato dei giochi in «scatola» si sta uniformando sempre più.