

# Torrazzo con vista. Tavolo, carta o console: di giocare non si smette mai

Cluedo, Monopoli, Risiko sono alcuni dei giochi da tavolo più famosi e noti tra il grande pubblico, ma sono solo la punta dell'iceberg di un panorama ben più ricco e complesso. L'universo del gioco, infatti, è sempre più ampio e variegato: non ci sono solo i giochi da tavolo classici che si possono trovare in tutti i supermercati, ma anche una riscoperta dei giochi della tradizione, come possono essere trottolo e flipper di legno, oltre a libri interattivi. Senza scordare il mondo sempre più vasto dei videogiochi che cattura un pubblico sia di giovanissimi che di adulti. Afferma un articolo del National Geographic Italia: «Il gioco ha la stessa età dell'uomo. L'accompagnamento naturale dei due tipi di gioco umano – quello imitativo e quello istruttivo – è il giocattolo. E se alcuni esemplari si sono evoluti, altri sono invece rimasti sorprendentemente simili ad alcuni dei primi giocattoli di cui abbiamo traccia nella storia della civiltà umana». Petra Ghiraldi, ospite della nuova podcast *Torrazzo con Vista*, fa parte dell'associazione culturale Energia ludica che si occupa di giochi di legno della tradizione popolare. Lo scopo dell'associazione, sostiene, è quello di «riportare il gioco a un livello di socializzazione, creatività e condivisione». Creatività e condivisione sono le parole chiave anche di Vittorio Venturini di Matti da rilegare. Afferma: «Una volta i giochi si inventavano e si costruivano. Oggi dobbiamo trovare tutto già pronto. Invece creare è uno stimolo, dobbiamo creare future generazioni capaci di creare».

Il mondo del gioco, però, non è relegato solo al mondo dell'infanzia. Dario Dordoni, autore di giochi da tavolo,

sottolinea infatti: «In Italia quello del gioco è in crescita come settore, ma non è un argomento così pop. È un mondo completamente oscuro quello dei giochi da tavolo. Si conoscono i classici, mentre in Francia e altri paesi è molto più sdoganato».

All'interno di questo universo trovano ampio spazio i videogiochi, un settore che negli ultimi anni ha visto aumentare il numero degli adulti rispetto a quello dei ragazzini. Un report 2024 di Idea Italia ha evidenziato che ci sono 14 milioni di videogiocatori, di cui il 16% tra i 6 e i 17 anni. Nel 2006 questa fascia demografica era quasi il 30%. Questo significa che sempre più adulti si divertono con i videogiochi, mentre per i bambini il gioco si sta spostando sempre di più sul mobile.

Da che sono comparsi nelle case delle persone, i videogiochi non sono sempre ben visti soprattutto in ambito educativo. Dario Dordoni, però, riflette: «Io penso che serva tutto, che anche il videogioco dia stimoli importanti. Non possiamo ignorare la tecnologia e bastano cinque secondi per trovarsi con i propri amici su un server, mentre trovarsi in quattro a casa di un amico, intorno a un tavolo, davanti a un gioco, richiede tempo, impegno, genitori, permessi. Siamo in un mondo dove certe cose non sono più facilissime. Anche i videogiochi possono dare stimoli che magari non si trovano in un gioco da tavolo». Concorda Vittorio Venturini: «Siamo nel 2025 e dobbiamo pensare di rendere anche i nostri giochi un po' più smart. È una questione di scelta, ci vuole tutto».

Che sia su carta, intorno a un tavolo, davanti allo schermo di un computer, il gioco è un potente strumento non solo di creazione e sperimentazione, ma anche di socializzazione e condivisione. E, come afferma Dordoni, la parola gioco «fa parte di noi dalla nascita. Siamo abituati a rapportarla con i bambini, ma in realtà dovremmo portarla con noi tutta la vita».