

Enrico Feresin

PROGETTARE GIOCHI DA TAVOLO

Le dimensioni dei giochi

Volume 2

Prefazione di

Dario De Toffoli

PREFAZIONE

In anni recenti il gioco da tavolo ha conosciuto un vero e proprio Rinascimento, a livello mondiale, con buona pace di chi ne pronosticava il declino per l'avvento dell'elettronica.

E l'Italia c'è, con nostra grande soddisfazione.

Si gioca di più e si praticano giochi di tutte le varie nicchie e sotto-nicchie: bambini, famiglia, astratti, german, american, gioconi, filler, ruolo, rompicapo, escape room... e chi più ne ha più ne metta. Non solo, si gioca anche con maggiore consapevolezza, non solo per passatempo: si è sempre più diffusa la coscienza del valore culturale del gioco e delle ricadute positive che può ingenerare, soprattutto nei campi educativi e della promozione.

Contemporaneamente alla crescita del movimento dei giocatori, si è anche sviluppato il movimento degli autori, che in Italia conta ormai una nutrita schiera di nomi ormai apprezzati in tutto il mondo per la loro creatività.

Bene, benissimo!

Ed Enrico Feresin fa parte a pieno titolo di questo movimento e in questo importante lavoro va oltre, propone una serie di originali riflessioni sul suo stesso mondo, inequivocabile segno di una raggiunta maturità culturale.

Apprendibilità

Tra le mani avete dunque il secondo volume del suo *Progettare giochi da tavolo*, che ha per sottotitolo *Le dimensioni dei giochi*. No, tranquilli, non stiamo parlando di quanti centimetri misurano le scatole e di quali scaffali conviene dotarsi per ottimizzare gli spazi delle sempre più ricche collezioni che abbiamo nelle nostre case! Feresin intende ben altro!

Per descrivere il processo di progettazione di un gioco, ci spiega, spesso vale il Principio di Pareto; sulle ali dell'entusiasmo per la prima illuminazione si arriva di slancio all'80% del progetto col 20% del lavoro... ma questo vuol dire che l'arrivo è in salita, che ci vuole l'80% dello sforzo per riuscire a mettere a punto il restante 20% del gioco. Faticoso, a volte frustrante e senza nessuna garanzia di successo.

Bisogna quindi scomporre il gioco e analizzarlo da diverse prospettive e sono proprio queste prospettive a cui Feresin ha dato nome di "dimensioni" del gioco e che vanno usate come lenti di ingrandimento che permettono di mettere a fuoco i molteplici aspetti di cui il gioco è composto. Un campo-base ben attrezzato che ci permetta di arrampicare con la dovuta consapevolezza l'ultimo, improbo 20% e di perfezionare la nostra amata creatura.

Le dimensioni che l'autore prende in considerazione sono 11: Interazione, Incertezza, Controllo, Ambientazione, Varietà, Target, Durata, Numero di giocatori, Spazio di gioco, Soddisfazione, Apprendibilità.

A mano a mano che entravo nel merito, confesso che sono stato preso da un certo entusiasmo, perché Feresin ha toccato un tasto a me perfettamente congeniale; di fatto quello che lui suggerisce

Apprendibilità

è una sorta di catalogazione del gioco, anzi una auto-catalogazione del gioco ancora in divenire, per meglio capire cos'è e cosa vuol diventare. In altre parole l'autore, per meglio rifinire il suo gioco, deve saperlo ascoltare perché è ormai una creatura con una sua autonomia, deve capire ciò che veramente gli serve per portarlo alla piena maturità.

Io adoro catalogare, sono un Homo Ordinator che usa la catalogazione per migliorare la sua comprensione del mondo (e non solo del mondo dei giochi). Dal 2017 al 2020 i sistemi di catalogazione dei giochi sono stati al centro del progetto culturale che fu L'Archivio Italiano dei Giochi di Udine. Il punto di vista era quello dello studioso, ma una buona parte delle conclusioni vanno di passo con le osservazioni di Feresin, che è invece partito dal punto di vista dell'autore. Come scalare la stessa montagna da due diversi versanti, a tutto vantaggio della diffusione della cultura del gioco.

Dario De Toffoli