

L'azzardo non è gioco. Storia e pensiero di Dario De Toffoli, l'uomo che vuol far di nuovo giocare l'Italia

62

Ha fondato una società che mette sul mercato nuove proposte di intrattenimento da tavolo. Ogni due anni premia il miglior inventore. E ha messo a punto una bozza di proposta di legge, per cambiare le cose

—di *Stefano Arduini*

Da trent'anni parla, scrive e inventa giochi. Se avete in mano un gioco da tavolo targato Ravensburger (solo per fare un nome fra le marche più conosciute) probabilmente dietro ci sono lui e la sua squadra. Dario De Toffoli ha incominciato per passione, ma ben presto questo è diventato un lavoro. La sua Studiogiochi oggi impiega una decina di persone fisse più una squadra rodata di collaboratori. Alcuni di loro si sono messi in luce grazie al Premio Archimede dedicato ai migliori inventori di giochi inediti, che Studiogiochi promuove ormai da diversi anni.

Oltre alla creazione di giochi da tavolo, l'azienda si occupa di enigmistica per una cinquantina di testate e organizza eventi, tornei e campionati. In giro sono in molti a riconoscere in questo ex chimico veneziano, classe 53, uno dei mas-

simi esperti di poker in Italia. Ma se chiedete a lui cosa gli dà il gioco, vi risponderà citando Alex Randolph, il filosofo del gioco per eccellenza: «È una riproduzione della vita stessa, è un miglioramento della vita perché invece di essere come è, è come dovrebbe essere».

Una massima che De Toffoli reinterpreta così: «La vita per molti, e io sono fra costoro, è problematica: quando invece entro nell'universo del gioco cerco e trovo un sistema ordinato, so sempre quello che può capitare e mi può capitare. È un universo con regole certe che dà serenità. Dentro il gioco incontro quel senso di giustizia che nella vita reale non potrei mai trovare».

A De Toffoli piace giocare anche a soldi, ma mai d'azzardo («lo definirei così:

l'azzardo è un gioco a soldi, in cui l'abilità del giocatore è ininfluenza rispetto all'esito della partita e fondamentalmente è un gioco noioso»). Di più. Sconfiggere la cultura dell'azzardo è oggi una delle sue scommesse più importanti.



Il fondatore di Studiogiochi non è però tipo da nascondersi dietro le parole: «Parliamoci chiaro, l'azzardo è a tutto tondo un gioco, su questo non si discute. Dentro il termine gioco però ci sono tanti valori culturali, morali, scientifici, sociali di aggregazione, ma ci sono anche connotazioni negative. L'azzardo è una di queste e lo è soprattutto per come oggi viene gestito dalla nostra società». È vero che «la pulsione umana verso le scommesse è na-

turale e ineliminabile, ma oggi lo Stato questa pulsione la provoca e la cavalca, invece di mettersi nell'ottica di contenerla». E lo fa «per ragioni strettamente economiche».

«Il gioco è un'attività naturale, libera e spontanea fine a se stessa, dotata di regole, circoscritta entro limiti di spazio e di tempo dall'esito incerto che si svolge in una dimensione temporale e spaziale specificamente dedicata». Questa definizione sta dentro una bozza di progetto di legge sul buon gioco a cui De Toffoli sta lavorando insieme al deputato democratico, ex presidente della Uisp nazionale, Filippo Fossati.

Spiega De Toffoli: «Il gioco è un fattore di socializzazione e di aggregazione, è un elemento di agio e benessere, è un importante strumento di espressione culturale e possibile punto di incontro tra culture diverse. È capace di promuovere la partecipazione consapevole dei cittadini, di determinare relazioni positive tra le persone, di contribuire alla coesione sociale, al benessere psicologico stimolando comportamenti e stili di vita positivi per le persone di tutte le età. Il gioco così inteso si distingue dal gioco d'azzardo e avversa le degenerazioni costituite dal gioco d'azzardo patologico a contrasto del quale può rappresentare un'efficace forma di prevenzione».

De Toffoli ne è convinto: la valanga dell'azzardo si ferma «cambiando la cultura del gioco, prima che con i Sert».

Difficile perimetrare oggi in Italia i confini dell'universo dei good gamers. Certo è però, «che se la distanza dalla Germania, vero e proprio punto di riferimento del settore, è ancora ampia, il trend in Italia lascia spazio all'ottimismo». Il successo crescente di manifestazioni come Lucca Comics and Games o Modena Play e la moltiplicazione di eventi simili su tutto il territorio nazionale («a Catania per esempio c'è EtnaComics: spesso le manifestazioni sul buon gioco sono legate ai fumetti») sono una spia significativa.

De Toffoli prova anche a dare qualche cifra di massima. «Potrei stimare in 10mila persone l'avanguardia italiana: sono gli aficionados sempre aggiornati e spesso associati. Si potrebbero definire gli attivisti del gioco. Una buona parte di loro, 3/4mila, sono riuniti in una rete di associazioni che si chiama Tana dei Goblin (goblins.net). Se però guardiamo ai ga-



GETTY IMAGES

mers da tavolo in senso generale (ogni anno escono circa 3mila nuovi giochi) penso che stiamo parlando di qualche centinaia di migliaia di persone e ancora di più sono quelli che si interessano all'enigmistica. Le persone che in varia forma e misura giocano a poker sono poi almeno 2 milioni, è così via. Credo però che un censimento globale sia davvero difficile da ottenere». Anche perché rimane il fatto che si tratta di mondi verticali: «Gli scacchisti tengono a giocare solo a scacchi, i pokeristi a poker, gli appassionati di burraco a burraco. E lo stesso dicasi per il bridge o il backgammon. Diciamo che la mia missione, la mia passione è quella di contaminare questi vari sottoinsiemi. A me piace giocare a tutto nei miei festival e nelle mie iniziative si cerca di mescolare: non a caso il mio primo club si chiamava appunto Multi giococlub e da allora sono passati 35 anni», spiega De Toffoli.

Ma nella stanza degli Archimede d'Italia, quali sono le tendenze più importanti? In altri termini: come si progetta un buon gioco nell'ottica di chi deve vendere il prodotto sul mercato delle royalties? «Se restiamo nell'alveo dei giochi da tavolo», precisa De Toffoli, «ultimamente cerchiamo di privilegiare formule non troppo complicate, che non durino ore e abbiano bisogno di venti pagine di istruzioni. I meccanismi però devono essere sì semplici, ma non devono essere mai banali. Il contesto a cui guardiamo è quello familiare e intergenerazionale. Una volta messa a fuoco la chiave, lavo-

Un momento dell'ultima edizione di Modena Play, il festival del Gioco. La prossima si terrà dal 2 al 3 aprile. Titolo "Play in the city. Il Gioco in città#"

riamo sull'ambientazione in base alle indicazioni che ci arrivano dall'editore».

Anche questi però sono giochi dove nel breve termine può perdere o vincere chiunque, ma nel lungo termine i più bravi devono poter emergere. E qui si torna al punto. «Se uno gioca alle slot - ammeso e non concesso che sia corretto usare questo verbo - è inevitabile che in un determinato momento resti ipnotizzato di fronte a un evento ripetuto per X volte che però non dipende da lui.

È da questa alienazione che si produce la dipendenza. Per intenderci: un giocatore di poker o di qualsiasi altro gioco fondato sull'abilità può anche perdere tanti soldi, ma non sarà mai dipendente dal poker perché in un certo momento subentra quella sana frustrazione di quando si capisce che gli altri sono più bravi». ♦