



Gioco, sport e violenza **Giochi nomadi. La ludicità in movimento**

incontro pubblico

in occasione della consegna delle Borse di studio “Gaetano Cozzi”

giovedì 30 ottobre 2014, ore 17

Treviso, via Cornarotta 7, Fondazione Benetton Studi Ricerche, auditorium spazi Bomben

Programma dell'incontro

ore 17

introduzione ai lavori da parte della Commissione

presieduta dal professor Gherardo Ortalli e composta dai professori
Piero Del Negro, Alessandra Rizzi e Bernd Roeck.

ore 17.15

presentazione delle tesi vincitrici a cura degli autori

Riccardo Fassone, *Every game is an island. Borders, endings, extremities in video games*
Matteo Sartori, *Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento*
Monica Silvestri, *“Tabulae lusoriae” del Foro romano*

ore 18.15

cerimonia di consegna delle Borse di studio “Gaetano Cozzi”

per tesi di laurea discusse nelle università italiane e dedicate alla storia e alla civiltà
del gioco. Saranno assegnate tre borse di studio di duemilacinquecento euro ciascuna.

ore 18.30

Si converserà con gli storici *Gherardo Ortalli* (direttore della rivista «Ludica. Annali
di storia e civiltà del gioco») e *Peppino Ortoleva* (Università degli Studi di Torino,
Dipartimento di Studi umanistici) su questioni particolarmente attuali.

Gherardo Ortalli, anticipando i temi di un recente studio dedicato al fenomeno
degli ultras, parla dei confini tra gioco, passioni, divertimento e violenza.

Peppino Ortoleva, sulla base di ricerche svolte in diversi paesi, proporrà una riflessione
sulle nuove forme di gioco legate agli apparecchi mobili.

L'incontro si concluderà con un brindisi augurale.

Le Borse di studio “Gaetano Cozzi”

sono intitolate all'illustre studioso scomparso che ne è stato l'animatore e che fino
al 2000 ha presieduto la Commissione giudicatrice.

Il concorso è rivolto a tesi di laurea magistrale, di dottorato di ricerca e di
scuola di specializzazione, discusse nelle università italiane e riguardanti il tema
“il gioco e i giochi, attraverso i tempi, fino agli sport contemporanei”.

Gli elaborati possono essere relativi a qualsiasi epoca storica.

L'organizzazione delle Borse di studio è a cura della Fondazione Benetton Studi Ricerche
e della redazione della rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco».

RICCARDO FASSONE

Every game is an island. Borders, endings, extremities in video games

Motivazione della Commissione

Every game is an island. Borders, endings, extremities in video games, la tesi di dottorato di Riccardo Fassone in Cinema fotografia e televisione (Università degli Studi di Torino, Scuola di dottorato in Scienze del linguaggio e della comunicazione, indirizzo Scienze e progetto della comunicazione, 2013, relatore Peppino Ortoleva), si pone l'obiettivo – volendo riprendere la chiave interpretativa offerta dallo stesso Fassone in una sintesi della sua tesi, che, come egli stesso spiega, è stata redatta in inglese allo scopo di «agevolare la supervisione del tutor negli Stati Uniti, prof. Ian Bogost» del Georgia Institute of Technology di Atlanta – di «costruire una teoria coerente del videogioco in senso centripeto, a partire dai suoi bordi, dai suoi punti di permeabilità con altre esperienze (ad esempio quella spettatoriale) e altri media (ad esempio il cinema), nel tentativo di collocare il videogame in un più ampio e complesso ecosistema mediale».

Dopo una puntuale introduzione, nella quale accenna anche alla contrapposizione tra le due scuole dei narratologi e dei ludologi circa i videogiochi e applica a questi ultimi le categorie di *paideia* e *ludus* proposte da Roger Caillois, Fassone sviluppa la tesi in quattro parti: *Goals and methodology*, *Game ↔ Game*, *Game ↔ Metagame* e *Game ↔ Games*; vale a dire, affidandosi a quanto scrive lo stesso Fassone a proposito di queste associazioni e antinomie non sempre immediatamente evidenti, l'individuazione di «una serie di strumenti concettuali e critici utili a inquadrare l'oggetto della ricerca» e poi, via via, l'analisi delle «aree liminali incontrate dai giocatori durante il *gameplay*», lo studio dei «punti di confine e discontinuità tra pratica videoludica e pratica configurativa o d'interfaccia» e, infine, l'illustrazione di alcune «dinamiche» relative all'«ecosistema mediale», tra le quali «pratiche come l'espansione del gioco tramite contenuti generati dagli utenti o dai produttori» e «nozioni quali riproducibilità e unicità nel contesto del medium videoludico».

Fassone prende le mosse dai classici novecenteschi della riflessione sul gioco – da Johan Huizinga a Caillois, da Erving Goffmann a Gregory Bateson, da Jacques Ehrmann a Clifford Geertz – e innesta le loro tesi e le antinomie, che evidenziano (nel primo Novecento è prevalsa la tendenza “separatista”, tipica di una visione del gioco ispirata dall'etica del lavoro, e quindi sono stati tracciati dei confini più o meno rigidi tra il «cerchio magico» ludico e il «mondo reale») sul tronco del più recente dibattito sui videogiochi, il quale invece insiste sul gioco quale atto a un tempo ideologico, “trasformativo” e interpretativo. Sotto il profilo metodologico il punto d'approdo della tesi è un «orientamento proceduralista», vale a dire, come spiega Fassone, l'«individuazione di retoriche e processi comunicativi generati dal sistema di interazione tra giocatore e gioco».

La capacità di confrontarsi con un tema che si presenta, quando lo si esamina da vicino, particolarmente complesso, dal momento che esige una molteplicità di competenze e catalizza una pluralità di prospettive, dalla storia alla sociologia, dall'antropologia alla semiotica; l'assimilazione affatto personale di un'ampia bibliografia relativa non solo alle teorie del gioco, ma anche ai videogiochi stessi e alla produzione cinematografica e televisiva; la finezza dell'analisi, hanno indotto la Commissione unanime a ritenere il dottor Riccardo Fassone pienamente meritevole di ricevere la Borsa di studio intitolata a Gaetano Cozzi.

MATTEO SARTORI

Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento

Motivazione della Commissione

La tesi di Matteo Sartori, *Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento* (corso di laurea magistrale in Storia dal medioevo all'età contemporanea, Università Ca' Foscari, Venezia, anno accademico 2011-2012, relatore Gherardo Ortalli) affronta ad ampio raggio una fase cruciale nella storia della ludicità nelle delicate congiunture che – fra il XIV e il XV secolo – videro il graduale tramonto degli assetti propri dell'età medievale e l'aprirsi dell'età moderna con le innovative e straordinarie esperienze rinascimentali. Nella ricerca svolta il passaggio è verificato alla luce delle pratiche ludiche che vivono mutamenti radicali e finora poco studiati nei loro processi evolutivi. In questa prospettiva l'attenzione è rivolta specificamente alla novellistica, affrontata come speciale indicatore delle novità in atto, in grado di evidenziare il graduale mutamento di mentalità e di cultura che segna il mutare dei tempi. La pratica narrativa e il racconto fantastico sono riletti con indubbia finezza tanto nelle loro concrete espressioni quanto nei più profondi presupposti, come eloquenti testimonianze di un mondo che cambia. L'analisi estremamente attenta e fondata sull'intero, larghissimo complesso delle opere a tutt'oggi disponibili, si articola in cinque ampi settori partendo dalla preliminare analisi del complesso rapporto tra sistema ludico, tempo ed economia/denaro, nell'ottica proposta dalla novellistica. Si analizza poi la modalità del novellare e quindi, dopo avere verificato l'evolversi dei contesti culturali, si passa allo studio dei particolari modi in cui la ludicità concretamente si manifesta. In specifico si tratta anzitutto delle "armeggerie" (i giochi d'armi: la scherma, il torneo, la giostra ma pure la caccia nobile). Poi ci si sposta sui giochi da tavolo (gli scacchi, i dadi, la tavola reale), fra l'altro notando come il ruolo centrale da loro avuto nel Trecento si sia radicalmente ridotto nel secolo successivo, senza, peraltro, che anche le carte da gioco (la grande novità del tempo) trovassero vero spazio nelle tante novelle. Da ultimo la tesi si occupa della festa, intesa in senso ampio, trattando delle nozze, delle feste tra famiglie, di quelle tra amici, considerando in generale gli eventi privati, laici, ma anche religiosi. Il lavoro si fa apprezzare – oltre che per la straordinaria quantità delle fonti utilizzate – per il sicuro spirito critico che l'autore dimostra nel muoversi in un ambito delicato, all'incrocio fra realtà e invenzione letteraria, in contesti nei quali il racconto del novelliere è comunque un convincente ritratto delle realtà dei tempi in cui si colloca. Di sicura affidabilità e intelligenza è poi la ricostruzione complessiva che l'autore riesce a proporre dei percorsi evolutivi della ludicità in anni cruciali quanto a mutamenti degli assetti della società e a modifiche nelle pratiche di gioco, festa, *loisir* in generale.

Per l'approccio innovativo con cui si affronta la complessa tematica, utilizzando con mano sicura la grande mole di fonti disponibili, per la serietà con cui l'indagine è condotta e per la qualità dei risultati raggiunti, la tesi magistrale del dottor Matteo Sartori è valutata dalla Commissione unanime come pienamente meritevole di ricevere la Borsa di studio intitolata a Gaetano Cozzi.

MONICA SILVESTRI

“Tabulae lusoriae” del Foro romano

Motivazione della Commissione

La tesi di laurea in Conservazione dei beni culturali (indirizzo archeologico) di Monica Silvestri, *“Tabulae lusoriae” del Foro romano* (discussa presso l’Università degli Studi della Tuscia, anno accademico 2012-2013, relatore Marcello Spanu), è un catalogo delle *tabulae* graffite utilizzate in diversi giochi d’età romana, presenti in un’area centrale per la vita cittadina della capitale, che si segnala particolarmente perché istituisce un interessante e originale collegamento «fra la loro presenza e la collocazione topografica» individuata.

La tesi si sviluppa in quattro capitoli. Nel primo, attraverso un’accurata panoramica di testimonianze letterarie antiche, si dà conto dei giochi di fortuna e da tavolo maggiormente attestati e soprattutto della loro ambivalente e oscillante percezione presso i contemporanei. Si entra, quindi, nel vivo del lavoro presentando le *tabulae lusoriae* romane, con un’attenzione particolare alle *tabulae lusoriae* scritte, di cui si sottolinea la scarsa attenzione epigrafica finora loro attribuita. È presentato, quindi, il luogo di ritrovamento delle *tabulae lusoriae* prese in esame nella tesi: il Foro romano con gli edifici annessi, in particolare la basilica Giulia, adibita ai processi cittadini. Nel secondo capitolo Monica Silvestri descrive puntualmente le superfici incise recensite – *tabulae lusoriae* vere e proprie, schemi di gioco, diagrammi non meglio precisabili; segnala i casi più ricorrenti (fra tutti lo schema per il gioco delle fossette con le noci), quelli isolati (l’unica tavola rinvenuta per il *ludus latruncularum*) o le rarità (un probabile diagramma per il gioco delle noci, ma con altre modalità rispetto a quelle per la più diffusa variante con le fossette o, ancora, una inconsueta tavola per *terni lapilli* a cerchio). L’autrice dà prova di muoversi con accortezza e perizia in una vera e propria selva di tracce e segni, semplici o molto complessi, in alcuni casi chiari e inconfutabili, ma non di rado labili, al limite dell’inconsistenza, talora riscritti su altri, cercando sempre di arrivare a sciogliere i dubbi o a formulare ipotesi fondate, senza peraltro lasciarsi mai prendere la mano, laddove arriva anche a escludere che si tratti di tracce significative. Nel terzo capitolo, centrale della tesi, si ragiona sulla distribuzione topografica delle *tabulae* nel Foro romano e soprattutto nella basilica Giulia, cercando di spiegare le ragioni di alcune concentrazioni di esemplari, per esempio nei luoghi di maggior passaggio e quindi di affollamento (nei pressi della via Sacra), o di attesa (dell’udienza da parte di avvocati, imputati o curiosi sui gradini della basilica Giulia) o dove si svolgevano rituali pubblici significativi (come la distribuzione di monete da parte dell’imperatore all’esterno della basilica) o, ancora, dove si può verosimilmente ipotizzare la presenza di chiusure che, impedendo il passaggio, rendessero più tranquillo fermarsi a giocare a chi in attesa del giudizio. Nell’ultimo capitolo, infine, si dà conto del lavoro di censimento spiegando l’alta o bassa frequenza delle singole tipologie di *tabulae* o diagrammi e, quindi, dei relativi giochi attestati: si va dai molti esemplari rinvenuti per il gioco delle fossette (perché effettivamente più praticato, o perché più durevoli le superfici di gioco utilizzate, o perché consentito anche ai ragazzi senza sanzioni), all’unica *tabula* per il *ludus latruncularum* (diffuso tra i legionari, gioco di strategia che richiedeva, però, troppo tempo), alle grandi assenti (le *tabulae* per la *tria* o la *tabula/alea*, giochi che richiedevano, anch’essi, tempo e concentrazione). Auspicio dell’autrice è di poter estendere tale indagine topografica sulle *tabulae lusoriae* di età romana ad altri siti archeologici: ciò consentirebbe, attraverso il gioco, di ricostruire un “quadro antropologico” che, integrato con quello di altre fonti, contribuisca a delineare la frequentazione dei luoghi pubblici in età romana.

Per avere indagato con rigore metodologico (peraltro ben supportato da una bibliografia che tiene conto dell’interdisciplinarietà dell’argomento indagato), nel difficile campo delle attestazioni materiali, tanto delicate quanto affascinanti, e, soprattutto, per aver contribuito a confermare al gioco la sua funzione di “cartina al tornasole” di processi più ampi e generali, la Commissione unanime ha ritenuto la dottoressa Monica Silvestri pienamente meritevole di ricevere la Borsa di studio intitolata a Gaetano Cozzi.