

# Al tavolo la Storia diventa un gioco

Grande appassionato di giochi da tavolo di simulazione storica, Gian Carlo Ceccoli, presidente della Associazione Sammarinese Giochi Storici, racconta questa affascinante realtà



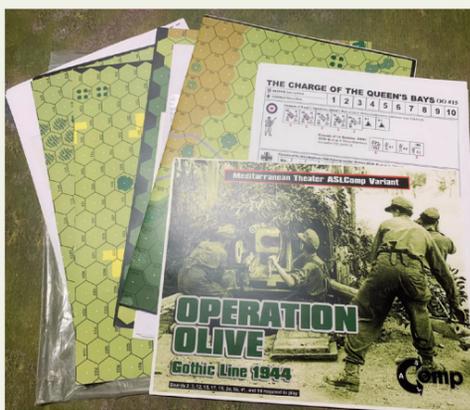
**C**onoscere, imparare (e anche insegnare) la Storia... giocandola. È ciò che avviene quando ci si avvicina al coinvolgente e variegato mondo dei giochi da tavolo di simulazione storica, i cosiddetti *war boardgames*, che rappresentano in Italia (e non solo) una comunità di appassionati sempre più viva e attiva, in particolare per quanto riguarda l'organizzazione di eventi tematici. Tra i tanti appassionati c'è **Gian Carlo Ceccoli (nella foto)**, innamorato di questo mondo praticamente da sempre, tanto da avere una collezione di giochi di circa mille titoli e tanto da fondare la **ASGS-Associazione Sammarinese Giochi Storici (www.asgs.sm)**, di cui è presidente.

**Parliamo di un mondo affascinante e curioso, che però non tutti conoscono a fondo. Di cosa si tratta?**

“È il mondo dei giochi da tavolo di simulazione storica, conosciuti come *wargames* o *board wargames*, che rientrano nel più grande insieme dei giochi da tavolo (*boardgames*). Si tratta di giochi dalla complessità medio-alta che permettono di ricreare, attraverso diversi sistemi e meccanismi, episodi appartenenti alla Storia, in primis attraverso la ricostruzione delle battaglie e delle guerre più famose, ma concentrandosi anche su eventi importanti del mondo commerciale e finanziario, oppure di quello sportivo. In un certo senso è il concetto delle rievocazioni storiche applicato al gioco da tavolo: simulare la storia e in questo modo conoscerla, giocandola. Questi giochi, in sostanza, sono delle macchine del tempo fatte di carta”.

**Com'è la comunità degli appassionati che gira attorno a questo mondo? Si tratta di una nicchia o è un fenomeno in crescita?**

“Per quanto riguarda il mondo dei giochi da tavolo in generale, caratterizzati da un grado di complessità mediamente più accessibile, assistiamo a una sensibile crescita soprattutto negli ultimi 10-15 anni, con l'affermazione di importanti iniziative di grande richiamo a livello nazionale (e non solo): pensiamo, ad esempio, all'evento Modena Play o alla famosissima Lucca Comics&Games, che nonostante sia nata per dedicarsi al mondo dei fumetti nel corso degli anni ha aumentato sempre di più l'attenzione e la proposta legata ai giochi da tavolo. Sui *boardgames* in generale, dunque, il fenomeno è in ascesa. Per quanto riguarda, invece, il nostro 'settore', ossia quello più specifico dei giochi di simulazione storica, rimane ancora oggi una nicchia, seppur molto vitale e attiva: attualmente siamo diverse



**“Abbiamo anche avuto modo di impegnarci in prima persona nella realizzazione di giochi, dedicati in particolare alla storia di San Marino o al periodo della Linea Gotica nel 1944, grazie al contributo degli studi del prof. Amedeo Montemaggi”**

migliaia gli appassionati in Italia, e grazie alle possibilità offerte da internet e dai social network le numerose realtà che sono nate attorno a questi giochi hanno modo di rimanere in contatto costante, discutere e scambiarsi informazioni e opinioni, mantenendo viva questa passione. Una nicchia, inoltre, che a sua volta è molto attiva nell'organizzazione di eventi, che seppur di richiamo diverso rispetto alle grandi realtà già citate, raccolgono comunque ogni anno tanti appassionati da tutta Italia”.

**È ciò che fa anche l'associazione di cui lei è presidente, la ASGS. Ci racconti di questa realtà.**

“L'Associazione Sammarinese di Giochi Storici nasce nel 1998 (proprio l'anno scorso abbiamo festeggiato i 25 anni di attività), anche se il gruppo di amici da cui ha preso vita esisteva già da diversi anni prima. Abbiamo sede a Dogana, dove ci riuniamo ogni martedì sera, per tutto l'anno, per condividere il tempo insieme provando diversi giochi, sia quelli che abbiamo in sede come associazione sia quelli che ogni socio ha nella propria collezione e che decide di portare agli incontri. Oltre a questa attività continuativa, organizziamo almeno una o due giornate ludiche durante l'anno, nei locali del centro commerciale Atlante, per farci conoscere e permettere a chi fosse interessato di entrare a far parte dell'associazione. L'evento di punta, invece, è l'organizzazione della San Marino Game Convention: la manifestazione, organizzata su tre giornate e giunta ormai alla 25esima edizione, è conosciuta in tutta Italia e anche all'estero, e ogni anno nel periodo primaverile raccoglie in media 150-200 appassionati al giorno, dalla Valle d'Aosta alla Sicilia, accomunati dalla voglia di provare i giochi e divertirsi insieme. Ma non solo: abbiamo anche avuto modo di impegnarci direttamente nella creazione di titoli di simulazione storica, ad esempio con 'Capitaneus et Defensor', che rievoca lo sviluppo sociale e territoriale di circa 800 anni di storia sammarinese,

oppure con 'Operation Olive', titolo ambientato sulla Linea Gotica nel 1944, reso possibile anche grazie al contributo degli studi del professor Amedeo Montemaggi. E per la prossima primavera è in cantiere un altro gioco, dedicato alle guerre italiane nel '500”.

**Questo hobby è molto vicino ai temi della rievocazione storica in costume. Realizzate anche iniziative di questo tipo?**

“Sempre come ASGS organizziamo eventi di rievocazione storica in abiti medievali con il gruppo I Barattieri: ci siamo documentati, attraverso testi e fonti storiche, sui giochi da tavolo che esistevano nel 1200 e 1300, come scacchi, dama e backgammon e abbiamo deciso di riprodurli, dando la possibilità di vederli durante le Giornate Medievali di San Marino, che si tengono ogni anno nel periodo estivo, e in alcuni eventi in trasferta. In sostanza, l'idea è quella di rievocare la figura dei barattieri, da cui il nome, ossia i giocatori d'azzardo medievali. È un'attività estemporanea della nostra associazione, ma comunque piacevole e divertente”.

**Una passione intensa e dai tanti aspetti, dunque. Ma com'è scattata la scintilla? Com'è nato il suo amore per questo tipo di giochi?**

“Ho sempre amato i giochi da tavolo, fin da ragazzino. Ma la vera svolta è arrivata all'età di 17-18 anni, quando in preparazione a un campeggio con gli amici decisi di andare a comprare qualche gioco da fare insieme durante quel viaggio. Andai a Rimini all'Emporio Briigliadori dove mi venne consigliato un gioco di simulazione storica dedicata alla battaglia di Yorktown, durante la Guerra d'Indipendenza americana: parlare di colpo di fulmine è riduttivo. Fu amore a prima vista, tanto che quel gioco non arrivò mai a quel campeggio! Finì direttamente a casa mia, diventando il primo tassello di una collezione che va avanti ancora oggi e che conta circa mille titoli su vari periodi storici. Una passione che è aumentata sempre di più e che sono riuscito a trasmettere a diversi amici, contagiandoli a tal punto da arrivare a quel gruppo che sarebbe poi diventata associazione. E che ho coltivato in diversi modi, tra cui la realizzazione di alcuni libri su questi argomenti. Un amore a tutto tondo, dunque, in cui al centro rimane sempre la voglia di giocare e divertirsi insieme”.

**Simone Santini**

**G**reta se ne è andata e temo che non tornerà più, nel senso che il movimento per l'emergenza climatica a cui ha dato vita la ragazzina svedese sta esaurendo la sua spinta. Un po' perché fisiologicamente tutti i movimenti, dalla musica all'opinione pubblica, hanno il loro ciclo fisiologico. Ma anche perché per ovvie ragioni Greta ragazzina non lo è più e l'effetto di simbolo sfuma. Simbolo per

**CAFFÈ SCORRETTO | Sgretalati di Maurizio Ceccarini**

chi l'ha sostenuta scendendo nelle piazze come avvenuto anche a Rimini, con l'entusiasmo e magari quel tocco di ingenuità che da ragazzi è giusto che ci siano. Ma un simbolo anche per gli oppositori: li ricordate i boomer che li chiamavano gretini e ridevano da soli? Oggi il quadro è in disordine sparso: negazionisti,

catastrofisti, opportunisti, nani e ballerine e via dicendo. Ma senza riferimenti precisi. Si pensi al signorino Musk, principale influencer mondiale della destra nonché principale produttore mondiale di auto elettriche. Ma la destra in Italia deve mantenersi diciamo così tiepida verso il mercato dell'auto elettrica per

non essere troppo europeista e non si capisce chi sta con chi. Greta divideva ma almeno creava un dibattito che oggi non c'è, sommerso tra caos, demagogia e confusione. E intanto di sommersa, dall'ennesimo evento estremo con l'ennesimo inconcludente scaricabarile, purtroppo c'è di nuovo la nostra Romagna.

