

**Tim Clare**

## **IL GIOCO DEL MONDO**

**Come giocare ha cambiato l'umanità  
e può cambiare anche voi**

*Traduzione di Giovanni Garbellini*

**EDT, 2025**

**Collana Biblioteca di Ulisse**

**240 pp. | 18 € | epub 14,40 €**



*A giocare non è un dato tipo di persona. Non ci sono una classe sociale, un genere e un'etnia privilegiati. Chiunque tu sia, un posto al tavolo è un tuo diritto di nascita.*

### **Giocare è una cosa seria**

Che cosa ci rivelano i giochi su chi siamo? Nel suo nuovo libro ***Il gioco del mondo*** – in uscita per EDT a inizio novembre – lo scrittore e podcaster inglese **Tim Clare** accompagna i lettori in un appassionante viaggio attraverso epoche e continenti, alla scoperta di dadi, tavolieri e carte che, nel corso dei millenni, hanno insegnato all'umanità a convivere, stringere alleanze, immaginare mondi alternativi e affrontare la sorte.

### **Una storia lunga millenni**

Dai dadi dell'antica Roma, già dotati di ingegnosi sistemi anti-brogli, fino alle carte collezionabili dei Pokémon, Clare mostra come il gioco non sia mai stato un semplice passatempo infantile. Al contrario, è stato uno **specchio fedele delle civiltà** e una vera **palestra sociale**, capace di insegnare il rispetto delle regole, la gestione dei conflitti, lo sviluppo di strategie e la costruzione di comunità.

### **Giochi che cambiano la società**

*Il gioco del mondo* esplora anche il lato **politico ed economico** del gioco. Dal *Senet* egizio al *Go* cinese, emblema di pazienza e controllo territoriale, fino agli scacchi medievali, simbolo di gerarchie e potere, Clare intreccia racconto storico e analisi culturale. Per spiegare, ad esempio, come il *Monopoly*, nato come critica sociale al capitalismo, si sia trasformato in uno dei fenomeni ludici più diffusi e riconoscibili al mondo.

## Tradizioni e modernità

Un ampio capitolo è dedicato ai giochi tradizionali africani e asiatici, tramandati come **patrimoni culturali e spirituali**. Dai giochi di semina come l'*awalé* africano, alle grandi saghe ludiche giapponesi, Clare mette in luce la loro capacità di rafforzare identità collettive e di raccontare storie di popoli spesso dimenticati, offrendo uno sguardo inedito su culture troppo spesso trascurate.

## Il gioco oggi

La narrazione approda infine al presente, esplorando un universo ludico più vivo che mai. Dai **giochi di ruolo**, che permettono di reinventarsi, ai **giochi collezionabili** capaci di conquistare milioni di appassionati, fino alle **community online**, il gioco si conferma un potente collante sociale. Clare raccoglie testimonianze di persone che hanno trovato nel gioco amicizia, conforto e persino riscatto personale: storie che ci ricordano quanto il gioco sia anche un **formidabile strumento educativo**, capace di insegnare ad accettare la sconfitta, a prendere decisioni consapevoli e a sviluppare resilienza.

«Il gioco non è mai stato solo divertimento: è stato linguaggio comune, campo di prova delle nostre capacità e specchio delle nostre società. Attraverso i giochi impariamo a immaginare, a competere, a collaborare e, soprattutto, a capire chi siamo.»

Il messaggio finale di Clare è chiaro: **giocare, oggi come ieri, significa imparare a essere umani**.



IG tim.clare.50

SPOTIFY Death of 1000 Cuts

**Tim Clare** è uno scrittore britannico pluripremiato, poeta e podcaster di scrittura creativa. Ha pubblicato i saggi *We Can't All Be Astronauts* (2009) e *Coward* (2022), oltre ai romanzi *The Ice House* (2019) e *The Honours* (2020). Ha presentato i suoi lavori in festival e club in tutto il mondo, collaborato con testate come *Guardian*, *Times*, *Independent* e *Big Issue*, ed è la voce del podcast *Death Of 1,000 Cuts*.