

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 *Monopoli*, 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*.