

Giochi e conflitto: il progetto di scenari bellici nel gioco

di Isabella Patti

Giocare “alla guerra” è sempre stato per gli esseri umani una forma sana di catarsi, il modo per attraversare paure ancestrali o semplicemente per educare il corpo e la mente alle tattiche e alle regole militari. Un tema adottato nei giochi che, in pratica, ha sempre avuto un’ utilità sociale: formativa e di distrazione almeno fino a tutto l’Ottocento, ricreativa e di propaganda nel secolo scorso. Oggi assistiamo, invece, a una spaventosa deriva degli wargames (l’attuale definizione dei videogiochi a tema bellico) che per certi versi hanno perso totalmente l’aspetto legato a una qualsiasi funzione didattico-formativa per diventare un inutile e quanto mai aggressivo sistema di guerra virtuale, pericolosamente vicina a quanto accade nella realtà.

Per quanto violenti e aggressivi, i giochi bellici, fin quando hanno mantenuto una veste materica ed erano relegati alla rappresentazione a due dimensioni, vivevano di un distaccato realismo: vi erano, sì, scontri e sofferenza, dolore e patriottismo, ma il sangue non sgomentava come fa oggi. La gratuità della morte inflitta come tema dominante del divertimento degli attuali wargames è talmente scioccante che oggi siamo addirittura obbligati a domandarci se sia giusto approntare un’etica in relazione alla nuova categoria dei videogiochi, soprattutto. Scrive a riguardo Candido Romano: *“ma non di un’etica moralista, come vorrebbero molti detrattori, non di un’etica che dovrebbe censurare la violenza, il conflitto fruibile anche dagli altri media, ma un’etica che, ad esempio, dovrebbe farci comprendere gli orrori della guerra per scacciarla definitivamente dalle possibilità risolutorie di un conflitto tra Stati”*.

La maggior parte dei videogiochi di guerra nell’ultimo decennio, infatti, da *MITank*, a *Platoon 2*, ai vari episodi di *Medal of Honor*, non approfondiscono in alcuna maniera le tematiche “umane” legate al conflitto, non raccontano i “perché” di persone che vanno in guerra, ma di obiettivi discutibilmente nobili da perseguire con un ‘arma in mano. Questo è certamente il lato più oscuro del *wargame*: la propaganda che da esso può scaturire e la confusione inestricabile tra virtuale e reale che “insegna”, già a bambini di 3 e 4 anni, di un uomo che uccide senza toccare con mano, senza una presa di coscienza delle devastazioni che genera ma tutto inteso verso uno sconcertante *fun*, il divertimento pensato e progettato come fine ultimo di certi videogiochi. Ben altra cosa è l’apporto didattico e ricreativo con cui i giochi bellici hanno significato il cammino della cultura umana, almeno fino agli ultimi decenni del secolo scorso.

L’analisi storico-critica di alcuni giochi di percorso editi nel periodo della Grande Guerra, ha contribuito a restituire a questi oggetti la loro natura di splendidi giochi da tavolo, che attraverso un dispendio inesausto d’immagini e di ambientazioni hanno contribuito a diffondere il senso di patriottismo e di un’italianità diffusa e sono, oggi, esempi pregevoli di una cultura del progetto ludico italiano. Inoltre possono essere considerati in grado di contraddistinguere proprio “quel” delicato passaggio dalla funzione civilizzatrice dei giochi a quella distruttrice e ossessiva di alcuni attuali wargames.

1. Gioco e cultura

Nonostante ogni epoca abbia prodotto esempi significativi di giochi (di giochi in generale, non solo quelli bellici), gli storici del gioco per molto tempo hanno trattato il mondo ludico solo superficialmente e raramente con la giusta attenzione. Il gioco è stato lungamente considerato uno dei tratti culturali tra i meno rilevanti di una determinata società. Sarà solo attraverso la valutazione dell’antropologia che dalla seconda metà dell’Ottocento in poi si è voluto riconoscere nel gioco, dapprima, una *“sorta di deposito misterioso nel quale sopravvivevano antichi e obsoleti costumi, credenze, istituzioni”* (De Sanctis Ricciardone, 1993) e poi, attraverso la prospettiva dell’evoluzionismo vittoriano, delle attività considerate più serie soprattutto dal punto di vista dell’educazione dei più piccoli, fino ad inserire i giochi tra quegli oggetti, significativi e significanti, in grado di ricostruire i desideri, le debolezze e le virtù di un’intera società in un dato momento della sua evoluzione.

Di conseguenza a questa tardiva disamina storica, la prima, vera, teoria sui giochi è stata scritta piuttosto recentemente rispetto alla longevità degli esemplari provenienti dal mondo ludico: risale a poco più di settant'anni fa, al 1938 per l'esattezza, la data la pubblicazione di *Homo Ludens* scritto dallo storico olandese Joan Huizinga. Il testo propone un fondamentale tentativo di definizione del gioco come centro propulsore di tutte le attività umane da cui si sviluppa tutta la cultura nelle sue diverse forme: per Huizinga, giocare è una naturale disposizione umana, un'attitudine talmente radicata nel modo di comportarsi degli uomini che, per sondare appieno i fondamenti di ogni cultura e della sua organizzazione sociale, diventa necessario intrecciare le vicende progettuali dell'*homo sapiens* a quelle dell'*homo ludens* (cioè le sue invenzioni, le sue idee, gli svariati modi che ha scelto per divertirsi). Huizinga è stato il primo studioso a intendere il gioco in una maniera così significativa e permeante, speculare ai sistemi dell'*homo faber*, e ha segnato lo storico passaggio dall'approccio empirico a quello metodologico e sperimentale sul mondo dei giochi (F. Milanese, 1995).

Oggi abbiamo acquisito questa consapevolezza ed è indiscutibile che tramite l'analisi dei giochi sia possibile tracciare la storia di un'intera civiltà, resta però che le difficoltà che si presentano agli storici che intendono affrontare queste tematiche non sono mai poche: il significare stesso della parola "gioco" che si apre continuamente a interpretazioni nuove (basti solo pensare a quanto i videogiochi abbiano variato lo stesso concetto di "luogo" ove si gioca), la continua ridiscussione dei ambiti d'applicazione del gioco (la *Gamification*, per esempio, cioè l'utilizzo dei sistemi del gioco in campi non prettamente ludici, è un tema che genera aspre critiche soprattutto tra gli addetti ai lavori), la classificazione delle numerose tipologie di giochi e videogiochi esistenti, lo scarso rinvenimento dei esemplari meno recenti accanto alla nuova veste virtuale dei videogiochi che hanno una "vita" sempre più breve (s'intende la velocità di consumo e di oblio da parte del giocatore). E' la stessa storia dei giochi a essere materia molto evanescente e in continuo fluire: già l'illuminata teoria di Huizinga si basava su una grande lacuna, quella di valutare l'oggetto-gioco solo in riferimento al giocare fine a se stesso, che rimanesse, cioè, scollegato da un qualsiasi riferimento materiale. Più e più volte messa in discussione, infatti, la teoria di Huizinga ha comunque aperto la strada a una riflessione oggi diventata "in divenire": dopo l'enorme impennata che il web ha dato al giocare in generale, oggi i giochi hanno una natura completamente nuova e complessa, quella immateriale e virtuale dei videogiochi. Il tavoliere, in pratica, l'artefatto essenziale dei tradizionali giochi da tavola non è più necessario: si gioca in mondi virtuali, impensabili solo un decennio fa. Tale smisurato allargamento ha reso ancor più confusa l'indagine sui giochi e oggi si parte da un solo dato solo certo e cioè che il giocare sia "semplicemente" una particolare condizione che l'uomo adotta per conoscere la realtà che lo circonda.

La sistematizzazione resta difficile: *"non è certo la prima volta che nello studio dei processi umani ci imbattiamo in qualcosa che, espresso in termini non scientifici, ci è assolutamente familiare, ma che, nel momento in cui cerchiamo di spingerlo in un modo di pensare tradizionale o in qualche forma logica, finiamo per violentarlo fino a renderlo irriconoscibile, concludendo che non esiste solo perché non riusciamo a parlarne come vorremmo. Mi pare che non dovremmo arrivare a questa conclusione. Dovremmo piuttosto prendere atto che non disponiamo di alcun concetto in grado di pensare il gioco in modo soddisfacente"* (A. Bavelas, 1950). In pratica, sembra che la difficoltà di parlare dei giochi sia insita nell'attività stessa del giocare.

2. Gioco e design

Il tema della guerra ludica è utile per sottolineare l'importanza del progetto dei giochi da tavolo nel campo del design: inserire i giochi di percorso in una riflessione più ampia che li veda come oggetti ancora più complessi di quelli a cui si riferiva Huizinga, non solo in grado di significare l'aspetto prettamente ludico legato al tessuto culturale che li ha prodotti, ma anche le aspettative di chi ci ha giocato in base alla loro funzione. Proprio in rapporto a questa loro funzione complessa (che abbandona quella di essere semplicemente una dimensione "altra" all'interno della quale gli esseri umani si misurano in una sorta di simulazione controllata) i giochi acquistano un valore più pieno che definirei civilizzatore: dal momento che la loro utilità è determinata dalla capacità di soddisfare

particolari bisogni umani, essi assumono un valore anche d'uso sociale che genera, a sua volta, effetti appartenenti sia alla sfera intellettuale che a quella sensibile ed emotiva degli individui.

Che dietro il complesso progetto di un gioco vi sia la mente di un progettista in grado di modulare tutte le informazioni è una consapevolezza recentissima, basti pensare che la maggior parte dei giochi antichi (quelli editi almeno fino tutto l'Ottocento) non hanno il nome di un autore a cui riferirsi ma solo quello della casa editrice che li vendeva o la tipografia che li stampava. Non conosciamo il nome della gran parte degli autori dei giochi, in estrema sintesi.

Di pari passo con lo strutturarsi di una coscienza sull'importanza del gioco e con l'enorme impulso dato dal mondo videoludico, è emersa la necessità di far luce sul mestiere del disegnatore-ideatore di giochi che oggi è, invece, una figura conosciuta ed acclamata, il Game Designer, ma considerata come frutto recentissimo della realtà virtuale del nuovo millennio.

La forma di un gioco dipende dallo strutturarsi al suo interno di leggi di organizzazione (le regole, e le meccaniche di gioco per intendersi) che permettono al gioco stesso d'essere riconosciuto all'interno dalla società proprio per questo suo ben definito bagaglio di distinguibili caratteristiche: nel momento in cui le regole entrano a far parte della natura del gioco, diventandone inscindibili, lo istituzionalizzano e lo rendono un fecondo strumento all'interno della cultura.

Il gioco, in pratica, nato dall'attività libera dell'uomo, la *paidia* di Caillois, e come esigenza originaria di distrazione e fantasia permette di tradurre questa sua potenza primaria nel progetto di un oggetto-gioco, in cui l'incontro tra il gusto per le difficoltà, il *lusus*, e la creazione delle regole, ne formalizzano la struttura. Grazie a questa sua forma, il gioco acquisisce una vera esistenza istituzionale e in quanto istituzione, ha modo di collocarsi nella rete significativa della realtà, e di vedersi attribuita una specifica funzione. Creare desideri, così come veicolare delle aspettative, o insinuare nel consumatore necessità che lo indirizzino nella sua attività di acquirente, è parte della base fondante della progettazione di oggetti e servizi, quello che definiremo "l'anima" del design.

I giochi, quindi, intesi come il risultato progettuale di una specifica funzione a loro riconosciuta, non si sono mai sottratti a questa attività, anche se in Italia la cultura progettuale legata al gioco è ancora un campo poco sondato: di molti giochi di percorso, infatti, anche di notevole valore, non si conosce il nome di colui che provocatoriamente chiamo "progettista", cioè il nome di colui che del gioco non ha disegnato semplicemente il tavoliere ma ne ha tessuto la trama da casella e casella imbevendola spesso di una serie sorprendente di messaggi subliminali, ironicamente travestiti da banali storielle.

Alcuni esemplari di gioco dovrebbero essere considerati, a tutto diritto, dei veri e propri progetti di design, di visual o graphic design ad essere precisi. Non si è mai sentito parlare di *designer*, infatti, quando ci sia addentra a indagare il lavoro progettuale che sta alla base di un gioco di percorso di successo o di un Gioco dell'oca particolarmente suggestivo del passato.

Riflettendo, però, se alcuni dei moderni *wargames* (che rispettano in toto l'impianto tradizionale di un qualsiasi gioco di percorso, e cioè del tragitto disseminato di pericoli e imprevisti che l'eroe/giocatore deve superare per raggiungere la meta finale) sono legittimamente considerati il prodotto di una riuscita progettazione formale e funzionale alla stregua di un qualsiasi altro oggetto d'uso, e se con la definizione di *oggetto* condividiamo l'idea flusseriana dell'uso virtuale anche di una *non-cosa*, allora dobbiamo considerare anche i videogiochi in generale, e specificatamente quelli di percorso, degli oggetti di design. Di conseguenza, interpreteremo la loro storia come una storia di pre-design, dove il progetto di creare un mondo desiderabile e desiderato, credibile e fruibile è pensato volutamente in modo da condizionare, divertendo, le scelte e la formazione del giocatore, e non il risultato fortuito della mano creativa, e poco consapevole, di un anonimo disegnatore. Se li pensiamo progettati in base all'uso che ne è fatto, infatti, i giochi di percorso più longevi, cioè quelli che hanno riscosso nei secoli maggior successo, dipendono proprio dal grado di riuscita della coesione dei contenuti in essi confluiti: i fattori funzionali, formali, estetici, comunicativi, etici, solo per dirne alcuni, che l'attività centripeta e centrifuga del designer ha modulato, spesso, in maniera eccezionale.

3. Wargame e giochi bellici

Esiste una profonda differenza tra un qualsiasi gioco di percorso tematizzato con ricostruzioni legate all'attività bellica e i reali giochi di guerra, per i quali le regole, le tattiche e la simulazione stessa, segue una prassi specifica. In pratica, sarebbe possibile tematizzare militarmente il *Monopoly* mantenendo intatta la sua struttura di gioco, ma non è altrettanto possibile giocare a *Risiko!* evitando gli scontri con gli avversari. Uno *wargames* segue una meccanica di gioco rigida: l'elemento casuale è pressoché assente e più che altro legato all'aspetto statistico, le regole sono tanto più complesse quanto più la ricostruzione storica è realistica, il tempo di gioco è tra i più lunghi della grande famiglia dei giochi da tavola. Un gioco tematizzato con temi bellici, invece, riporta la fantasia dei giocatori in una realtà pensata, veduta o semplicemente immaginata su un campo di guerra che diventa il tavoliere: regole e ruoli, spesso, esulano dalle tipiche tattiche militari degli *wargames*.

Durante gli anni della Grande Guerra e quelli subito successivi, in Italia, furono editi moltissimi giochi che ripercorrevano il tema del conflitto con gli occhi degli italiani e il gioco dell'Oca, per esempio, è stato utilizzato come uno dei metodi di convincimento per eccellenza: tra i più piccoli non aveva bisogno di essere rodato avendo alle spalle secoli e secoli in cui era stato veicolato tra i giocatori apertamente tematizzato e sponsorizzato. In più, che col Gioco dell'Oca sostenesse anche economicamente la guerra sembrò cosa consona a tutti anche perché il conflitto coinvolse direttamente i bambini e i ragazzi proprio per il loro essere diventati legittimamente dei "consumatori" al pari degli adulti, e il passaggio alla Grande Guerra ha fatto sì che molti dei giochi siano stati convertiti in chiave patriottica. Sono questi, infatti, gli anni i cui nascono i primi giornalini dedicati ai più piccoli e di giochi specifici, prodotti in serie. Il *Corriere dei Piccoli*, per esempio, dette un grandissimo contributo alla diffusione degli ideali di guerra tra i bambini: molte le storie dove si rappresentavano bambini piccoli intenti a sognare di partecipare alle azioni eroiche sul fronte oppure abbracciati ai propri soldatini: all'interno del *Corriere*, infatti, si poteva leggere la storia di *Cirillino*, "una vera peste incontentabile e inarrestabile nei suoi capricci, che si placa soltanto quando il padre, ritirati i suoi risparmi, va a comprare due milioni di cartelle del prestito nazionale" (Gibelli, 2009).

Vignette di questo tipo cercavano di fare breccia non solo tra i più piccoli ma anche tra i loro genitori. Anche sulle cartoline erano egregiamente raffigurati i bravi bambini italiani intenti a giocare poco alla corda o alla palla per risparmiare le suole delle scarpe, o impegnati nell'essere attenti e ordinati sui quaderni di scuola per evitare inutili sprechi. Molti i messaggi diretti allo stile di vita e all'alimentazione: non mangiare nulla fuori pasto, non utilizzare troppo zucchero, non mangiare troppi dolci (lo zucchero era un bene che scarseggiava in quel periodo). Dal 1915 in poi, per esempio, cambiano completamente anche gli orsacchiotti e i giocattoli tradizionali che lasciano spazio a imitazioni in scala di cannoni da assedio, di mortai e di fucili e soprattutto ai soldatini.

Il sostegno patriottico richiesto ai più piccoli passò dai giochi e anche dalla scuola: cambiarono le materie scolastiche che iniziano a proporre programmi pedagogici legati al tema del conflitto e alle discussioni più vicine all'attualità con l'obiettivo di far capire anche ai bambini il significato di parole come *patria*, *eroismo militare*, i perché della guerra per Trento e Trieste, e di farli familiarizzare anche con gli aspetti più tragici della guerra come la violenza e la morte. Nel 1917, per esempio, divenne celebre una rivisitazione della favola di Pinocchio, scritta dal nipote stesso di Carlo Collodi, dal titolo *Il cuore di Pinocchio. Nuove avventure del celebre burattino* al centro di cui non c'era più il famoso burattino che si disperava per il proprio naso che si allungava a ogni bugia detta, ma per le proprie gambe e braccia che ricordavano metaforicamente le amputazioni dovute alle ferite di guerra.

A scuola, soprattutto, i bambini imparavano i modelli delle armi che erano utilizzate al fronte, gli esplosivi, la crudeltà dei gas asfissianti e gli affascinanti aeroplani, conoscevano i primi rudimenti alle tecniche di costruzione delle trincee, dei camminamenti, dei reticolati e l'organizzazione delle retrovie. Le maestre stesse avevano il compito di monitorare i bimbi che si dimostravano poco inclini a sostenere la Guerra e a segnalarne i casi. Fu per questi motivi che la produzione dei giochi dell'Oca, in questi anni, soggiacque meravigliosamente al bisogno della classe dominante di ottenere l'appoggio del popolo all'attività bellica promossa. Con la guerra si rinforzarono subito le

idee nazionalistiche dei paesi europei e i giochi dell'Oca si trasformarono in evidenti messaggi di forte propaganda politica, ideologica e militare. Non più le sontuose tavole di celebrazione dei fasti della nazione, tipiche della Francia napoleonica e ottocentesca, e neanche i giochi aggraziati d'intento pedagogico che traspariva dalle caselle delicatamente raffigurate ma tavole aggressive e militaristiche, fautrici di movimenti ideologici. Veri e propri slogan d'ideali politici e sociali cui si riconosce la funzione di educare e instradare i piccoli, e non solo, tramite la leggerezza cui si approccia qualsiasi attività ludica. In Italia sarà il fascismo a sfruttare l'attrattiva dei giochi dell'Oca e non solo di quelli, incentivando la produzione di tavole violente e tragiche tessute di un continuo rimando all'ideologia mussoliniana tramite un utilizzo ineshausto delle immagini del Duce, delle imprese del ventennio, dell'eroe-balilla, della figura del milite indomito.

4. Il Gioco dell'Aquila

Dal 1910 in poi, le tavole vengono realizzate in numero sempre maggiore: in esse, il messaggio di propaganda non sempre si miscela a una calibrata scelta d'immagini e didascalie, e conosciamo numerosi esemplari d'indubbio valore espressivo in cui, a volte in maniera molto evidente, altre poco più che sommessamente, gli ideali e i motti politici fascisti prendono così campo da rendere ridicolo il semplice pensiero che sopra quei tavolieri si potesse giocare con allegria. Uno degli esemplari più sorprendenti, uno dei pochi giochi dell'Oca che è riuscito a miscelare, invece, alla violenza della propaganda *tout court* una straordinaria forza progettuale di un messaggio di civiltà, è il Gioco dell'Aquila, edito nel 1917 dalla Arti Grafiche Varesine, a cura del Comitato delle patronesse dell'Assistenza Pubblica di Milano. Nel breve componimento che troviamo in copertina leggiamo: «*Qui non s'intende l'aquila che, con superba penna, sale fin quasi al sole, ma l'aquila di Vienna*» che altro non è che il simbolo sotto mentite vesti dell'impero austro-ungarico contro cui l'Italia era scesa in guerra nel maggio del 1915. Dopo due anni, nel 1917, la battaglia, destinata ormai a non risolversi più in un lampo come il governo italiano aveva predetto ai suoi cittadini («*tutti a casa per Natale*» era lo slogan), mette a dura prova le casse dello stato che, per di più, si trova a doversi organizzare in maniera del tutto nuova per adeguare il proprio esercito alle esigenze dello sforzo bellico. Per questo lo Stato italiano comincia a chiedere ai suoi cittadini di sottoscrivere alcuni prestiti obbligazionari per sostenere la costosissima macchina bellica, la cosiddetta «propaganda del Prestito», e rastrella i risparmi del pubblico, mobilitando l'economia nella continua ricerca di fondi, anche tramite raccolte di denaro, d'oro e d'argento, ma anche di vestiario, utensili e tabacco. Il Ministero del Tesoro italiano comincia a fare largo uso di giochi-manifesto a mo' di propaganda sia per la campagna del prestito allo Stato che a quella del patriottismo: si chiede ai cittadini di donare soldi e quant'altro di utile ai soldati, e in cambio dell'eroico gesto, vengono regalate bandierine, gagliardetti e giochi dell'Oca.

Il Gioco dell'Aquila rientra proprio in queste iniziative promozionali: è esplicitamente rivolto alle famiglie e ai bambini perché contribuiscano alla causa bellica, donando le somme raccolte al gioco. Il paragone con i giochi editi fino al secolo precedente, soprattutto in Italia, è sorprendente: tutto a un tratto nella scelta iconografica si respira un'aria che va ben al di là delle ludiche ochette ottocentesche che si rincorrevano di casella in casella, spesso immerse in paesaggi di corse campestri o gare d'equitazione. In questa tavola non vi è violenza né una drammaticità forzata: una rapida occhiata all'oca, così impettita e irritata, altro non può trasmettere se non la disperazione italiana di fronte al danno bellico. Le immagini raccontano una guerra con toni non tragici e con semplicità: la viltà è punita, l'eroismo patriottico premiato, il nemico sconfitto; l'Austria è ridicolizzata nel suo atteggiamento pauroso e sciocco, quello di «*un'aquila che vanta due teste e non ha un solo cervello*» e che «*bestia grifagna, stolida, che squarta, sgozza, scuoiava, che ha la forza per gruccia, ed ha per cuoco il boia*»: persa ogni maestosità, il povero volatile subisce terribile torture. A partire dal Secondo Dopoguerra i giochi di percorso a tema militare subiscono una brusca battuta d'arresto e la loro produzione diminuisce drasticamente: in pratica sbiadisce la loro capacità comunicativa con l'arrivo dei temi banali, soprattutto per gli esemplari di giochi editi tra gli anni '60 e '70 in cui, al tema bellico, si sostituisce la propaganda elettorale a scopo puramente pubblicitario. Limitandosi a una pura veste promozionale, la funzione perlomeno didattica dei

giochi dell'Oca scompare del tutto e con essa, la natura millenaria gioco stesso che perde inizialmente d'attrattiva, per poi essere confinato nel limbo dei giochi non più giocati perché ormai antichi. I Giochi dell'Oca, qualsiasi fosse la loro veste, dopo secoli di onorata ribalta, scompaiono quasi del tutto dalle case degli italiani intorno alla fine del secolo scorso, per essere confinati nel mondo del mero *gadget*.

Isabella Patti, storica dell'Arte e del Design

Bibliografia

BATAILLARD C., *L'Oie réhabilitée*, F. Le Blanc-Hardel, Caen, 1865.

BAUDRILLARD J., *Le système des objets*, Edition Gallimard, 1968 (trad. it., *Il sistema degli oggetti*, Bompiani, Milano, 2001).

BERTARELLI A., *L'imaginerie populaire italienne*, Paris, 1928 (ed. Rizzoli, Milano, 1974).

CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Edition Gallimard, 1967 (trad. it., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981).

CARDINI F., *Mostri, belve, animali nell'immaginario medievale/11 - L'Oca*, in "Abstracta", n.16, giugno, 1987.

DE SANCTIS RICCIARDONE P., *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli, 1993.

DOSSENA G., *Giochi da tavolo*, Mondadori, Milano, 1984.

DOSSENA G. (a cura di), *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Militelli*, Electa-Editori Umbri Associati, Perugia, 1988.

HUIZINGA J., *Homo Ludens*, Leyde, 1938 (trad. it. Homo Ludens, Einaudi, Torino, 1973).

FLUSSER V., *Vom stand der dinge*, C. H. Verlag, München-Wien, 1993 (trad. it., *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano, 2003).

GIBELLI A., *La Grande Guerra degli Italiani*, BUR, Milano, 2009.

LINFANTE V., BERTOLA P., *Il giocattolo italiano nella prima metà del novecento*, 24 Ore Cultura, Milano, 2013.

MASCHERONI S., TINTI B., *Il Gioco dell'Oca. Un libro da leggere, da guardare, da giocare*, Bompiani, Milano, 1981.

MILANESI F., *Percorsi di propaganda*, in "Charta", anno IV, n. 19, novembre-dicembre, 1995.

MILANO A., *Fabbrica d'immagini, gioco e litografia nei fogli della raccolta Bertarelli*, ed. Vangelista, Milano, 1993.

PIANTONI C., *Dal Giuoco di Locca al Vero Italiano. I giochi dell'Oca di inizio Novecento*, in "Charta", anno VI, n. 30, settembre-ottobre, 1997.

VIOLA G., *Storie della ritirata nel Friuli della Grande Guerra*, Gaspari, Udine, 1998.