

BOARD GAME RESEARCH MEETING

Atti del convegno
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Editor: M. Bettinelli, E. Manzini, D. Aurelio



PREMIO ARCHIMEDE

Genesi, storia, evoluzione, impatto e prospettive

Dario De Toffoli

studiogiochi

dario.detoffoli@studiogiochi.com

Abstract

Come il Premio è nato, nel 1992, a Gradara, da una costola del *Festival Italiano dei Giochi*, come semplice rassegna dimostrativa.

Come ha sempre continuato a crescere nel corso degli anni, fino ad arrivare all'edizione 2025, che vede la partecipazione di 246 prototipi e 26 case editrici di tutto il mondo e la cui cerimonia di premiazione si svolgerà a Venezia il 20 settembre 2025.

Come ha accompagnato lo sviluppo del movimento autoriale e che impatto ha avuto nel mercato. Sono un'ottantina i giochi presentati ad Archimede che nel corso degli anni sono diventati (o stanno per diventare) un prodotto commerciale. Il punto di vista degli autori è anche rappresentato dalla collaborazione con IDEAG e dalla presenza di SAZ Italia nella giuria finale; quello dei giocatori dalla presenza della Tana dei Goblin, sempre nella giuria finale.

La crescente internazionalità del premio. Quest'ultima edizione, pur mantenendo una larga maggioranza di partecipazione italiana, ha visto arrivare prototipi da 16 nazioni e 4 continenti.

Come si sono evoluti i rapporti con le case editrici e come queste sono cambiate nel corso dei decenni: assieme al movimento autoriale anche il movimento editoriale ha subito nel corso dei decenni una profonda evoluzione. L'intero mondo ludico di oggi è assai diverso da quello degli anni '80.

Come si svolgono le selezioni: un lavoro duro e serio che dura molti mesi.

Il supporto di Alex Randolph, cui il Premio è dedicato, e di Niek Neuwahl, che lo ha sostituito per primo alla Presidenza della giuria finale.

I numerosi premi collaterali, testimonianza di tante diverse angolazioni con le quali si può esaminare un gioco.

I crescenti rapporti con le istituzioni accademiche, scientifiche e sociali, a testimonianza dell'acquisito status culturale del Gioco, status che non esisteva quando il premio è nato. Dal consolidato rapporto con l'Istituto di Fotonica e nanotecnologie del CNR, alla collaborazione con vari Istituti universitari, fino all'attenzione alle problematiche sociali nei rapporti con Emergency e UISP.

Il gioco delle votazioni in diretta, con un meccanismo che genera sempre emozioni intense.

Come sarà il Premio Archimede 2027?

Introduzione

Permettetemi di fare un preambolo dovuto al contesto in cui mi trovo.

Vi confesso che un po' mio sento a disagio, perché, almeno dai titoli, la maggior parte degli interventi non ha come focus principale il gioco, ma l'uso del gioco. C'è un'enorme differenza.

Ora naturalmente sono più che felice che oggi al gioco venga riconosciuto il suo valore culturale, oggi Dossena non potrebbe più dire "il gioco è circondato dal discredito!" e compiacersene. Ma io vengo dalla scuola di Alex Randolph, oltre che di Giampaolo Dossena, e dunque per me il vero gioco è fine a sé stesso, non ha altro scopo che sé stesso.

Ciò premesso, è pure vero che il gioco può avere ampie ricadute culturali in vari settori, può veicolare messaggi, siano essi educativi, formativi, promozionali, sociali o altro.

Ma la condizione preliminare è che il gioco funzioni e sia divertente, altrimenti il messaggio non arriva o arriva distorto. Supponiamo che vogliate usare il gioco per promuovere per esempio un fattore di progresso sociale. Bene. Non basta che il messaggio sociale sia ben presente nell'ambientazione del gioco. Bisogna anche che sia un bel gioco, altrimenti se chi lo prova si annoia e magari nemmeno finisce la partita, che messaggio avrà percepito? Magari negativo.

Insomma, esorto tutti quelli che usano il gioco come veicolo, ad accertarsi – prima di tutto – che il gioco che propongono sia un bel gioco in sé stesso, che diverta, che i giocatori giochino con piacere. Ma attenzione, creare un buon gioco non è per nulla facile, ci vogliono, talento, conoscenza ed esperienza. Non succede che uno si alzi una mattina, decida di cimentarsi nella creazione di un gioco e subito gli esca un buon prodotto.

La nascita a Gradara

Il Premio Archimede è nato nel 1992 a Gradara da una costola del Festival Italiano dei Giochi.

Ha esordito come rassegna dimostrativa e dal 1994 è divenuto un vero Premio, presieduto da Alex Randolph e i giurati erano amici esperti di giochi, fra cui, mi piace ricordare cari amici che non ci sono più, come Ennio Peres e Sebastiano Izzo... tanti altri poi si sono avvicendati.

I concorrenti erano alcune decine.

Dopo il 1996 è diventato biennale, il lavoro era troppo

Già nel 1998 i prototipi partecipanti hanno raggiunto il centinaio: è quindi è stato necessario operare delle selezioni preliminari.

Poi ha sempre continuato a crescere nel corso degli anni, fino ad arrivare all'edizione 2025.

L'approdo a Venezia

Nel 2002 il Premio approda finalmente a Venezia e si svolge a Ca' Vendramin Calergi, prestigioso palazzo sul Canal Grande, sede del Casinò. In quegli anni vi organizzavo il Torneo Internazionale di Backgammon Città di Venezia e poi anche le frequentatissime ludoteche estive.

Scomparso Alex, dal 2004 la presidenza passa a Niek Neuwahl, un altro grande della scena ludica; il Premio viene ufficialmente dedicato proprio ad Alex Randolph e acquisisce il sostegno della Fondazione J. P. Halvah, creata dallo stesso Randolph per sostenere gli autori emergenti e infatti da quell'anno i primi classificati ricevono anche un premio in denaro.

Nel 2006 cominciano anche i primi giurati-ospiti, in rappresentanza della case editrici straniere.

Nel 2008 la giuria si sdoppia in giuria di selezione, presieduta da Leo Colovini, che sceglie i prototipi finalisti, e giuria finale, che prova tutti i finalisti nei giorni antecedenti la premiazione.

Nel frattempo si moltiplicano i premi collaterali.

Nel 2010 entrano nella giuria finale direttamente i redattori di alcune case editrici internazionali, il loro scopo è naturalmente fare scouting, trovare bei giochi da produrre. Ma anche stare assieme con tanti amici che condividono la stessa passione, seppur lavorano per un'azienda concorrente.

Intanto sale il numero dei partecipanti.

La parola agli editori

Col 2016 si esaurisce il supporto della fondazione J. P. Halvah, ma durante la cena di commiato, accade qualcosa che per noi è stato davvero commovente. Alcuni giurati internazionali, guidati dai grandi amici Dieter Strehl (Piatnik) e Michael Bruinsma (999 Games), spaventati dall'idea che l'avventura del Premio Archimede stesse per chiudersi, si offrono di intervenire direttamente e dall'edizione 2018 le aziende che mandano i loro redattori a partecipare alla giuria finale, pagano anche un contributo, che garantisce al Premio la possibilità di continuare, sempre cercando di migliorarsi. Per noi, una ricompensa che va ben oltre il valore venale del contributo.

E col 2016 si esaurisce anche la Presidenza di Neuwahl, che si ritira a vita privata; così subentro io... si vede che ero diventato abbastanza vecchio per la bisogna!

Nel 2020 si salta un anno per la pandemia e si passa agli anni dispari e intanto i prototipi superano la soglia dei 200.



Fig. 1 - I prototipi

La messa a punto dei giochi

Nel 2023 c'è un'altra grossa rivoluzione.

La giuria di selezione contatta subito gli autori dei giochi più interessanti per suggerire, ove necessario, miglioramenti utili al perfezionamento del gioco.

In questo modo può raggiungere la finale un maggior numero di giochi e con maggiore qualità media. Questa innovazione è stata molto gradita sia dagli autori, che hanno avuto modo di migliorare i loro prototipi, sia dai giurati che hanno giocato prodotti più rifiniti e hanno avuto maggiore scelta di giochi da pubblicare. E naturalmente questo soddisfa anche noi, in quanto agenti dei giochi finalisti.

I criteri su cui si basano le valutazioni della giuria sono:

- Pubblicabilità, ovvero la possibilità che il gioco possa essere preso in considerazione dagli editori
- Originalità dei meccanismi di gioco
- Giocabilità, equilibrio e funzionalità dei meccanismi
- Divertimento
- Funzionalità del prototipo e chiarezza delle regole



Fig. 2 - La giuria del Premio Archimede 2023



Fig. 3 - Le premiazioni dell'edizione 2023

Premio Archimede 2025

E siamo all'edizione corrente, la cui cerimonia di premiazione si svolgerà a Venezia il prossimo 20 settembre. Un'edizione dei record, con 246 prototipi arrivati da 16 nazioni e 4 continenti e ben 26 aziende da tutto il mondo che hanno aderito alla giuria finale.

La giuria di selezione lavora duramente da mesi per fare in modo che questi giurati trovino pane per i loro denti e non se ne tornino a casa con le mani vuote.

Il bando viene promulgato con circa un anno e mezzo di anticipo sulla data della cerimonia finale, in genere nella primavera dell'anno precedente.

La giuria di selezione si scioppa attentamente tutti i prototipi che arrivano, più o meno in ordine di arrivo.

Tutti i prototipi ricevono un dettagliato feedback.

I prototipi scartati vengono via via restituiti e liberati dai diritti, così gli autori sono liberi di usarli come meglio credono.

Gli autori dei prototipi che hanno la possibilità o il potenziale di arrivare in finale vengono contattati direttamente, si danno loro indicazioni per mettere a punto la loro creatura e si dà loro la possibilità di ripresentarlo migliorato, per i motivi che ho già esposto.

Ieri e oggi

C'è una differenza enorme fra la qualità media dei prototipi di oggi e quelli che arrivavano nei primi anni, segno inequivocabile che la cultura del gioco è cresciuta enormemente.

Il punto di vista degli autori è anche rappresentato dalla collaborazione con IDEAG e dalla presenza di SAZ Italia nella giuria finale; quello dei giocatori dalla presenza della Tana dei Goblin, sempre nella giuria finale.

Fra gli autori che sono passati ad Archimede ce ne sono parecchi che sono poi diventati famosi; andiamo da Walter Obert a Paolo Mori, da Carlo Rossi ad Alex Zucchini, da Simone Luciani (che ora è un giurato) a Daniele Tascini, da Phil Harding a Daan Kreek a tanti tanti altri, mi scuseranno ma non li posso ora nominare tutti.

Solo nell'edizione 2023 abbiamo firmato 14 contratti su 24 finalisti e i prodotti cominciano ad uscire. Ma nel 2025 contiamo che i finalisti siano ben di più di 24...

Assieme al movimento autoriale anche il movimento editoriale ha subito nel corso dei decenni una profonda evoluzione.

L'intero mondo ludico di oggi è assai diverso da quello degli anni '80.
 I giochi pubblicati ogni anno erano qualche centinaio e ora sono varie migliaia.
 Per gli autori è più facile pubblicare, ma forse più difficile fare numeri consistenti.
 Anche le case editrici si sono moltiplicate, complice l'evoluzione tecnologica della produzione: oggi è molto più semplice produrre e le tirature iniziali sono molto diminuite.
 Ogni giorno mi ritrovo nomi di editori che non conosco... ho rinunciato a stare dietro a tutti.



Fig. 4 - Alcuni dei giochi di Archimede pubblicati

Premi collaterali

Tante diverse angolazioni con le quali si può esaminare un gioco.
 Trofeo CartaMundi per il miglior gioco di carte.
 Trofeo QP per il design più innovativo.
 Menzione Speciale Sebastiano Izzo.
 Trofeo Fotonica in Gioco
 Trofeo Scienza e gioco per il miglior gioco a tema scientifico.
 Trofeo SAZ Italia a testimonianza della vicinanza col movimento autoriale italiano.
 Trofeo Interfaccia visuale, per il gioco con i migliori aspetti visivi nelle sue componenti.
 ...e ce ne sono stati vari altri nelle varie edizioni, solo l'imbarazzo della scelta.

Istituzioni accademiche, scientifiche e sociali

Il Gioco ha acquisito status culturale, status che non esisteva quando il premio è nato.
 Anzitutto il consolidato rapporto con l'Istituto di Fotonica e nanotecnologie del CNR, che da una decina d'anni promuove il concorso Fotonica in gioco rivolto alle scuole superiori: le classi che mandano i tre giochi giudicati migliori partecipano ad Archimede e vengono invitate alla cerimonia di premiazione.
 La collaborazione con vari Istituti universitari, dallo IUAV (Architettura di Venezia) dove quest'anno si svolgerà la cerimonia finale, alle Università di Trento e Udine e da quest'anno anche all'Università di Milano, che promuove il Trofeo Interfaccia visuale, di cui io sono molto contento.
 L'attenzione alle problematiche sociali nelle rapporti con Emergency e UISP. La scorsa edizione un gioco presentato alla mostra di Emergency sui migranti ha raggiunto la finale... e non è ancora detto che non si riesca a pubblicarlo.

Votazioni

Le votazioni e lo scrutinio sono il momento clou della cerimonia, un meccanismo che genera sempre emozioni intense. Ogni giurato può dare i suoi voti solo a un numero limitato di giochi e poi c'è lo scrutinio pubblico, emozionantissimo, perché sino alla fine i risultati possono cambiare.

Edizione 2027

Come sarà il Premio Archimede 2027? Sarà un'altra edizione da record, sempre più grande, più bella, più internazionale, più emozionante, più importante e influente, più capace di mettere assieme gli autori, gli editori e le istituzioni culturali...

Almeno lo spero!