Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
decima edizione, 2026
Giacomo Di Muccio
Novelle per gioco e giochi di novelle. Raccontare per diletto tra XIV e XVI secolo

Treviso,
12 ottobre 2026

Motivazione della Commissione

Il contributo di Giacomo Di Muccio – *Novelle per gioco e giochi di novelle. Raccontare per diletto tra XIV e XVI secolo* – indaga il processo di "ludicizzazione" della novella, attraverso il suo inserimento in pratiche d'intrattenimento sempre più formalizzate. Inizia dal *Decameron*, sorta di "gioco narrativo" nel quale emerge «la naturale superiorità della parola raccontata» anche sui giochi d'intelletto (tavole e scacchi). Il narrare acquista rilevanza fra i passatempi in raccolte posteriori (Franco Sacchetti, Giovanni Sercambi e ser Giovanni Fiorentino), configurandosi come un'azione ludica "consolatoria", perché piacevole e onesta, priva della componente agonistica e, perciò, adatta a creare «una sorta di tavola rotonda narrativa».

È, tuttavia, nel Rinascimento che la narrazione si fa gioco: nella corte, comunità sociale ad alta "formalizzazione istituzionale", l'intrattenimento diventa una «pratica sociale rigidamente codificata» e la "civil conversazione" si trasforma in un «gioco di società [...] colto e raffinato, dotato di dinamiche di competizione» (Baldassarre Castiglione). Nel Cinquecento si ha, dunque, il «definitivo assorbimento della novella all'interno della performance ludica»: la narrazione assurge a massima forma di diletto – onesto intrattenimento e "forma regolata" di piacere – e unica alternativa alla noia e all'isolamento (Giovan Battista Giraldi Cinzio, Giovan Francesco Straparola, Girolamo Parabosco e Antonfrancesco Grazzini).

Fra le regole imposte alla narrazione, si introducono anche l'*alea* (nel sorteggio per stabilire l'ordine dei narranti) e l'enigma (a fine narrazione, comportando l'uso dell'ingegno), componenti ludiche essenziali. Si fa un passo ulteriore, quando l'arte del novellare non è più considerata «come un'azione [...] distinta dall'attività ludica, ma parte integrante di essa» (Girolamo e Scipione Bargagli); finché il gioco non è più l'occasione per novellare, ma il fine ultimo dell'opera (Innocenzo Ringhieri). All'intreccio narrativo e alle vicissitudini dei personaggi, si preferisce infatti «un vasto campionario di categorie filosofiche, elementi animati e inanimati, creature sulla cui natura disputare», e il diletto è nell'applicarsi a risolvere quesiti, e non nell'ascolto delle novelle;



il coinvolgimento, infine, di tutti i partecipanti al «circolo giocante», reintroduce la componente agonistica. Di Muccio con efficace sintesi chiarisce la funzione del "salotto cinquecentesco": esso «tramuta il diletto provato attraverso la sospensione emotiva di una favola [...] in una vera e propria arena intellettuale». Interpretando, in conclusione, il *Decameron* come atto fondativo in letteratura di uno spazio simile al "cerchio magico" di Johan Huizinga, Di Muccio rileva che fra XIV e XVI secolo esso riflette un mutamento culturale in cui la letteratura si fa "garante" di una nuova società e socialità fondate sulla trasformazione del «dispositivo ludico-narrativo in un elemento [...] interattivo».

Giocare con le novelle consente anche al lettore di «abitare il "cerchio magico"»; un modo, questo, per far coincidere il piacere degli ascoltatori "finzionali" con quello dei fruitori delle novelle, «annullando la distanza tra la pagina e il mondo vissuto». Processo chiarito dal concetto di "attualizzazione" di Wolfgang Iser (1987), per il quale il testo letterario si "realizza" compiutamente grazie all'interazione con l'attività del lettore. Il lettore cinquecentesco non è più un semplice "fruitore", ma è partecipe del gioco narrativo del testo. E il novellare diventa un «gioco supremo di mediazione».

Giacomo Di Muccio propone un'ipotesi interpretativa interessante, ben argomentata, che può offrire un contributo significativo agli studi sul rapporto tra gioco e letteratura. Perciò la Commissione giudicatrice del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco*, nella decima edizione 2026, ha deliberato all'unanimità di riconoscere il saggio di Giacomo Di Muccio meritevole di menzione speciale e di pubblicazione all'interno del numero 32 della rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», attualmente in corso di stampa.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»:
Gherardo Ortalli (presidente), *Alessandro Arcangeli*, *Maurice Aymard*, *Élisabeth Belmas*, *Peter Burke*, *Piero Del Negro*, *Thierry Depaulis*, *Angela Fabris*, *Christian Jaser*, *John McClelland*, *Alessandra Rizzi*, *Bernd Roeck*.