

Giochi giapponesi di riflessione

Franco Pratesi

Riassunto

Sulla base di alcuni esemplari conservati presso il Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze vengono passati in rassegna i principali giochi di riflessione giapponesi. Vengono inoltre esaminate le principali relazioni tra tali giochi e altri simili diffusi in vari Paesi. Per lo più i giochi giapponesi appaiono di antica origine cinese; in altre occasioni, come per molti tipi di carte da gioco, è evidente la loro origine portoghese. In ogni caso i Giapponesi hanno successivamente sviluppato strumenti e regole di gioco autonomi che devono considerarsi come varianti a livello nazionale. Alcuni fra i giochi giapponesi attualmente praticati si presentano di una profondità strategica tale da giustificare appieno la notevole stima con cui vengono generalmente considerati i forti dilettanti e i giocatori professionisti.

1. Introduzione

Lo straordinario sviluppo della tecnologia giapponese che si sta verificando in questi decenni non ha probabilmente precedenti al mondo sia in termini qualitativi che quantitativi. Le ragioni sono molteplici e in certa misura hanno radici lontane. Certamente una nazione povera di territori fertili e di risorse minerarie non avrebbe mai potuto conquistare i ricchi mercati occidentali senza una dose non comune di intraprendenza e di ingegno. Forse in tutta la storia giapponese quello che colpisce di più l'osservatore imparziale è il contrasto tra una fedeltà alla tradizione nazionale spinta fino al fanatismo (del resto di per sé concepibile per un popolo isolano e per di più in posizione geografica decentrata) e la facilità di assorbimento delle tradizioni culturali altrui.

Oltre alle tradizioni locali, almeno tre grossi contributi esterni hanno plasmato il Giappone odierno, a cominciare dalla scrittura e dal lessico. Il cinese, per primo; è noto che i Giapponesi devono molto all'antica cultura cinese, a cominciare da una parte importante della loro scrittura. Minori segni hanno lasciato i contatti iniziali con l'Occidente che occorsero ad opera specialmente dei Portoghesi a partire dal 1541; tuttora diverse decine di termini di origine latina restano a testimoniare l'assi-

milazione avvenuta all'epoca di concetti e strumenti del bagaglio culturale europeo. Attualmente stanno entrando nella lingua giapponese molte parole di origine statunitense con grande facilità di trascrizione utilizzando il *katakana*, uno dei due alfabeti sillabici che risulta praticamente a ciò delegato.

Discutendo nel seguito di giochi, non avremo occasione di incontrare fra le tre fonti principali suddette esempi di importazione americana – che senz'altro si sono avuti negli ultimi decenni, basti pensare al settore dei giochi elettronici in cui gli allievi hanno ormai superato i maestri – ma incontreremo cessioni dalla Cina e, più di quanto ci aspetteremmo, dal Portogallo.

Sulla base dei reperti conservati nel Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze possiamo dunque a considerare i principali giochi di riflessione del Giappone. Lo schema seguito richiama l'evoluzione tipica dei giochi nella storia di molte popolazioni: dadi e giochi di tavoliere, giochi di carte. Tuttavia per il Giappone, più che per molti altri paesi, la fase dei giochi di tavoliere appare tutt'altro che superata dai tempi ed è proprio in tale ambito che si trovano i passatempi ancora più stimati, quando non si tratti di vere e proprie professioni.

2. Dadi e giochi di tavoliere

Il gioco d'azzardo è stato severamente proibito in Giappone in più occasioni e, a giudicare dai risultati, tali proibizioni hanno avuto un'efficacia alquanto maggiore delle corrispondenti europee.

Anche il Giappone ha visto una larga diffusione di giochi di tavoliere con alcuni di essi ancora considerati degni di grande attenzione e rispetto. Ne consideriamo brevemente i principali, rimandando ai trattati specifici per i necessari approfondimenti. Forse in nessun altro paese al mondo si è giunti presentemente a un vero e proprio culto del gioco di riflessione come appare quello riservato dai Giapponesi ai due principali giochi di tavoliere go e shogi. In particolare esistono graduatorie dei giocatori secondo vari livelli di forza, separatamente per professionisti e dilettanti. Ciò facilita tra l'altro la condotta di partite con handicap regolati in modo da bilanciarne l'esito. Vengono inoltre disputati tornei a larghissima partecipazione con i giocatori più forti che si inseriscono via via nelle fasi più avanzate delle numerose eliminatorie in programma. Per trovare un simile seguito in altri Paesi bisognerebbe

considerare gli scacchi in Russia o il bridge negli Stati Uniti o ancora meglio cambiare genere di giochi per passare al nostro calcio...

Per quanto riguarda il pregio degli strumenti di gioco si deve notare che esiste agli occhi di un Occidentale un contrasto vivissimo fra l'apparente semplicità degli oggetti e il loro possibile costo. Indipendentemente dai pezzi di antiquariato, completi nuovi per il gioco possono toccare i 2 milioni di yen – e quindi praticamente esser venduti... a peso d'oro – in caso di legno lungamente stagionato di piante adatte (specialmente Kaya, cioè *Torreya Nucifera*), tagliate in modo da mostrare venature parallele.

2.1 Dadi

Lo strumento più comune dei giochi degli adulti è stato per molti secoli il dado, in Oriente come in Occidente. I dadi giapponesi sembrano identici a quelli cinesi, che senza dubbio ne costituirono l'origine. La caratteristica principale che li distingue dai nostri è l'uso del colore rosso per i punti 1 e 4. Una leggenda cinese collega questo fatto a un episodio tragico, ma può essere nata come spiegazione a posteriori. A causa delle severe proibizioni sopra ricordate, non sembra che i giochi di soli dadi abbiano avuto una larga diffusione in Giappone, essendo per lo più i dadi utilizzati in giochi di tavoliere, e in particolare nelle diverse varianti di *suguroku*. Sembra però che, partendo da tale uso, i dadi abbiano poi originato giochi d'azzardo autonomi come “quattro e mezzo” o “sette e mezzo”.

Nel Museo fiorentino sono conservati due dadi oblungi in avorio, Cat. num. 29998, fig. 1. Rispetto a un dado comune le facce corrispondenti ai numeri 3 e 4 sono ridotte a due rettangoli di dimensioni assai minori di quelli che delimitano le altre quattro facce, lunghe ben 8 cm; così in pratica solo quattro valori possono essere correttamente ottenuti dal tiro del dado. In particolare, data l'asimmetria delle facce, si ha molta probabilità di ottenere 1 oppure 6, minore di ottenere 2 oppure 5. La finitura è piuttosto irregolare e in parte si direbbe volutamente. Così gli spigoli della faccia larga con punto 1 sono più netti di quelli della faccia opposta, rendendone leggermente più probabile l'arresto. Va notato che questi dadi fanno parte della collezione Loria, uno studioso che viaggiò a lungo in gran parte dell'Estremo Oriente; appare quindi lecito il sospetto che l'attribuzione al settore giapponese del Museo non sia del tutto sicura. Dadi di forma simile risultano infatti largamente diffusi in India e in altri paesi asiatici. Anche dall'Impero Romano e prima

ancora dagli Etruschi ci sono pervenuti oggetti del genere. Ancora più strettamente che nel caso dei dadi comuni, l'origine dei dadi tetragonali appare collegabile con l'astragalo, il più antico oggetto di questo genere usato per giochi di sorte (S.Culin, 1896, p. 826-35).

2.2 *Sugoroku*

Con il significato di “doppio sei”, è la variante giapponese della nostra tavola reale e di simili giochi conosciuti in quasi tutte le civiltà, fino all'attuale backgammon. L'origine prima, probabilmente persiana, si perde nei tempi: varianti simili del gioco erano largamente praticate in epoca classica in Grecia e nell'Impero romano. Sembra che sia prima giunto in Cina dall'India e successivamente trasferito in Giappone verso il 600 d.C.

Dal punto di vista del tavoliere va notato che il disegno si presenta semplificato, con le nostre 24 frecce sostituite da dodici linee trasversali incrociate a metà da una linea che attraversa l'intero campo nel senso della lunghezza.

In ordine di diffusione su ampia scala si tratta forse del primo gioco giapponese in grado di conquistare l'interesse di larghi strati della popolazione. Sopravvissuto alle proibizioni dei giochi di azzardo (si dice grazie anche a una frequente modifica delle sue regole), è stato successivamente declassato dalla fortuna dei giochi di tavoliere a maggior contenuto strategico, il go e lo shogi, tanto che adesso appare praticamente dimenticato (come del resto è successo alla nostra ricca tradizione dei giochi simili, dal minoretto allo sbaraglio).

2.3 *Go*

Il gioco più stimato dai giapponesi appare ancora il go, cioè il weiqi di origine cinese. Anche in Cina questo gioco, caratterizzato dal posizionamento di pedine a turno sulle intersezioni di un reticolato senza alcuna mossa successiva, è stato per molti secoli prediletto dalle classi privilegiate della popolazione. Ma in Giappone ha acquisito dal 1600 uno status sconosciuto agli altri giochi e agli altri Paesi, con professionisti celebri, scuole prestigiose, segreti di gioco tramandati da padre in figlio e così via. Dal 1600 vengono disputati tornei per il primato del gioco. I più famosi sono i tornei Meijin, attualmente disputati a ritmo annuale. I giocatori che si impongono sugli altri in maniera netta sono ancora, come una volta, nominati Meijin a vita. Famoso nel secolo

scorso Shusaku, l'Invincibile, delle cui partite commentate esiste un'edizione recente in lingua inglese (J.Power, 1982).

In Occidente questo tipo di gioco è rimasto una curiosità – che peraltro ha colto l'attenzione di illustri personaggi – fino a dopo la seconda guerra mondiale. Attualmente si assiste a un crescente interesse per il go, come documentano anche le numerose pubblicazioni specifiche nelle principali lingue europee. Si comincia con contributi che possono servire per un'introduzione alle caratteristiche del gioco (F. Savagnone, 1976) e si giunge a manuali completi per principianti, di larga diffusione (Iwamoto Kaoro, 1976). Per una manualistica completa in lingua inglese, dedicata a tutte le fasi del gioco, il riferimento obbligato è comunque la casa editrice Ishi Press di Tokyo che pubblica in inglese una rivista *Go World* e un'intera collana di libri a vario livello di approfondimento.

Si può solo considerare un lontano parente, anche se utilizza gli stessi dischetti e scacchiera del go, il gioco del *gomoku* o *renju* in cui la gara è a chi per primo riesce a posizionare 5 pedine allineate del proprio colore. Questo gioco ebbe un periodo di voga in Occidente alla fine dell'Ottocento; attualmente è ancora diffuso in Giappone, sotto forme codificate più di recente e su una scacchiera ridotta a 15x15 (T.Depaulis, 1988).

2.4 Shogi

Accanto al go, lo shogi attira in larga misura l'attenzione dei Giapponesi; e non da oggi: il primo torneo Meijin di go è del 1626, di shogi del 1665. Si tratta di una variante nazionale degli scacchi. I dilettanti sono alcuni milioni, i professionisti sono anche in questo caso personaggi noti e largamente pagati; anche i giornali hanno rubriche specifiche sull'argomento. L'origine dello shogi sembra essere cinese anche se il passaggio avvenne probabilmente attraverso la Corea. Tuttavia il gioco, come si presenta da oltre mezzo millennio, è da considerarsi talmente modificato da assumere una struttura propria. Lo shogi si presenta in effetti con caratteristiche uniche, che ne fanno un gioco nazionale ben diverso sia dagli scacchi internazionali che meglio conosciamo sia dagli stessi scacchi cinesi o da qualsiasi altra varietà nota. I due avversari dispongono inizialmente di 20 pezzi a testa, con i due campi distinti soltanto dall'orientamento dei pezzi sulla scacchiera (motivo per il quale tali scacchi non possono avere la consueta simmetria cilindrica, ma presentano una punta da rivolgere verso il campo avverso).

Detti pezzi possono, appena superano la linea del campo avversario, cambiare facoltà di mossa in un modo stabilito dal pezzo stesso: infatti il pezzo riporta sulle due basi praticamente parallele il simbolo iniziale e quello da usare appena promosso e fino all'eventuale cattura, che ne ripristinerebbe il valore iniziale; basta quindi girarlo sottosopra al momento della promozione. Inoltre, ed è forse la caratteristica più peculiare di tutte, i pezzi restano in gioco anche dopo cattura, formando una riserva nel campo di chi ha effettuato la presa. Tale giocatore ha in seguito la facoltà di utilizzare una sua mossa per inserire di nuovo nell'azione uno dei pezzi della sua riserva invece che per muoverne uno effettivamente presente sulla scacchiera.

Per quanto riguarda la letteratura specifica, oltre alle numerose opere giapponesi anche dei secoli passati, si hanno articoli o manuali nelle principali lingue europee, compresa una serie di articoli italiani sullo shogi (A.Giordana, 1981/2). Notevole merito per la diffusione del gioco in Europa si deve a The Shogi Association, con sede in Inghilterra, che ha svolto la sua attività promozionale nel corso di oltre un decennio curando anche la stampa di un periodico. Da notare anche la pubblicazione di alcuni testi in inglese pubblicati con testo giapponese a fronte.

2.4.1 Chu-shogi o scacchi intermedi

Gli scacchi giapponesi hanno visto una proliferazione di varianti sconosciuta agli altri tipi di scacchi. In particolare sono note estensioni della scacchiera a quadrati di 12, 15, 17, 19 e 25 case. Nell'ultimo caso vengono disposti sui due lati della scacchiera ben 354 pezzi! In effetti solo del tipo "intermedio" di 12x12 sono state trasmesse partite si conoscono le regole con precisione. In fig. 2 è rappresentato un esemplare recente, conservato nel Museo Nazionale di Antropologia e Etnologia, cat. n. 32866.

I 46 pezzi di ogni campo sono costituiti da 6 pezzi unici (di cui 3 sono i soli a non ammettere promozione), 14 coppie di pezzi disposte simmetricamente attorno alle due colonne centrali, e un'intera fila di 12 soldati. I loro nomi hanno spesso significato di animali; le facoltà di mossa dei nuovi pezzi sono più varie che negli scacchi comuni, con maggiori possibilità di salto e soprattutto di associazione fra particolari mosse laterali o diagonali a quelle in profondità. Tutto ciò porta a una notevole complessità di manovre e di strategie (G.F.Hodges, 1980).

3. Carte da gioco

Fra gli oggetti utilizzati per il gioco le carte hanno assunto con il passar del tempo un ruolo di massimo rilievo in tutto il mondo. La gamma di giochi per cui vengono utilizzate è vastissima e vario ne è il contenuto strategico, a partire da giochi semplicissimi di puro azzardo fino a giungere alla complessità del bridge e di altri giochi del genere.

I Giapponesi sembrano aver sviluppato meno di altri popoli le possibili applicazioni delle carte da gioco: a parte alcuni giochi tradizionali che saranno accennati in seguito, i giochi comunemente praticati sono molto semplici e spesso corrispondono a giochi di azzardo comuni già nell'Europa del Cinquecento. Spesso l'obiettivo del gioco consiste semplicemente nel raggiungere una determinata somma di punti. Nei tempi più antichi erano anche premiate particolari combinazioni di carte, ma quest'aspetto sembra essersi gradualmente ridotto nel passaggio dal *yomi* al *kingo* (a raggiungere quindici), al *kabu* (a raggiungere nove). Le carte distribuite in questi giochi variano di solito da una a tre.

Da un punto di vista sociologico, il merito delle carte è stato quello di aprire la strada del gioco alle donne giapponesi, che sono state probabilmente le maggiori utilizzatrici di vari tipi di carte.

A differenza di altri oggetti da gioco, in questo caso sono gli oggetti stessi (e non le regole seguite per il loro uso) a interessarci di più. Ciò acquista un rilievo ancora maggiore a seguito delle varietà di carte utilizzate, delle loro numerose trasformazioni e anche dei loro rapporti con le carte europee.

Esistono praticamente tre famiglie di mazzi tradizionali giapponesi per il gioco: le carte con iscrizione di composizioni poetiche, le carte di origine europea, le carte fiorite. In ogni caso si assiste alla presenza di numerose varianti caratteristiche di diverse epoche e di diverse regioni. Il motivo principale per la comparsa di tanti tipi differenti di carte sembra essere l'aggiramento da parte dei giocatori delle interdizioni del gioco: appena un gioco veniva bandito ne sorgeva uno nuovo, opportunamente differenziato dal precedente (K.Masukawa, 1980).

La forma tradizionale delle carte giapponesi è costituita da un rettangolo di cartoncino di circa 32x55 mm, quindi un formato assai ridotto rispetto alle carte occidentali.

Dal punto di vista della fabbricazione, si può accennare alle fasi finali. Su una faccia di cartoncino tagliato a misura è incollata la sottile carta con la figura; quindi viene incollata sull'altra faccia un'ultima

carta – più larga del cartoncino – che costituisce il dorso della carta da gioco finita e la cornice davanti, ripiegata sulla figura. Il colore del bordo e di tutto il dorso è di regola uniforme, di solito rosso oppure nero.

Sia nel disegno che nella colorazione delle figure era inevitabile nella produzione artigianale ottenere risultati di qualità diversa; lo stesso si verificava per l'incollaggio e la ripiegatura della carta del dorso. A seguito di scelte successive sui prodotti, si giungeva a mettere in commercio diversi tipi di mazzi con qualità piuttosto omogenea delle carte componenti. Naturalmente fra la prima scelta e gli ultimi scarti la differenza di qualità e di costo poteva essere grande: si operava in genere su 12 diversi livelli qualitativi e fra i loro estremi i prezzi potevano raggiungere rapporti di 20 o 30 (K. Sato, S. Murai, 1974). Più di recente con la produzione industriale si è molto ridotto il ventaglio qualitativo della produzione, ma probabilmente anche per motivi commerciali un discreto numero di “qualità” di carte è stato conservato. Per tempi recenti, si citano otto tipi per carte *hanafuda* e quattro per *mekuri*; i rapporti di prezzo sono però ridotti a poco più di 2 (G.Hatton, 1981).

3.1 Carte poetiche

Costituisce senza dubbio la più antica e originale delle famiglie di carte giapponesi. In questo caso si assiste tipicamente a una scomposizione di una poesia in due parti che vengono scritte su due carte diverse. Il gioco consiste quindi nel ricomporre correttamente i testi. In realtà si ha di regola un esemplare con il testo completo custodito dal conduttore del gioco che ne legge solo la prima parte mentre gli altri cercano il seguito in un secondo mazzo, disposto sul tavolo a carte scoperte, che riportano solo le seconde metà dei componimenti. Talvolta il gioco avviene tra due squadre che ricevono come premio le carte indovinate con l'obiettivo di raccoglierne più degli avversari. L'ambientazione è di solito familiare e si tratta di un gioco generalmente in voga per l'Anno Nuovo. A partire dal 17° secolo veniva considerato il gioco di carte più popolare in Giappone, anche se recentemente ha perduto tale posizione di privilegio. Tra le diverse varianti la più comune prende il nome di *hyakunin-issshu* o “cento poesie”, da una famosa raccolta antologica di epoca medioevale.

Sono state e sono in uso varianti, sempre di solito a finalità didattica, in cui le coppie rappresentano autori-titoli, segni alfabetici, parole in

giapponese e in lingua straniera, e così via. Fra le più antiche, ma sempre posteriori alla metà del 19° secolo, sono le *irohakaruta*, con i segni alfabetici.

L'origine è molto antica, addirittura precedente le stesse carte da gioco; infatti il gioco è documentato verso il secolo 13° in ambienti nobiliari con le iscrizioni segnate su conchiglie bivalvi. Si poteva così avere una riprova per semplice contatto dell'esattezza dell'accoppiamento proposto. Sembra anzi che l'origine prima sia da ricercarsi in un gioco ancora più antico (di un paio di secoli), consistente nel semplice accoppiamento delle valve, senza iscrizione alcuna (K.Yamaguchi, 1982).

3.2 *Carte giapponesi di origine europea*

La seconda tradizione deriva dall'introduzione in Giappone delle carte europee, ad opera dei Portoghesi. Non si tratta però di un'accettazione automatica di oggetti o metodi di gioco provenienti dall'esterno; specialmente per quanto riguarda le carte, in Giappone si è evoluto un sistema autonomo, che risulta più o meno distante da quello che provenne dall'Europa verso la metà del 16° secolo.

È di un certo interesse seguire tale evoluzione, relativamente ai principali tipi di carte utilizzate per il gioco. Esistono infatti impreveduti collegamenti tra popolazioni a diverso grado di civiltà e curiosi parallelismi iconografici fra carte utilizzate a distanza di secoli e quasi agli antipodi della Terra. Il merito di aver fatto conoscere in Occidente l'interesse dei collegamenti suddetti va principalmente a un libro inglese (S.Mann e V.Wayland, 1973) anche se precedentemente un esperto giapponese, Yamaguchi Kichirobei, aveva posto solide basi per questi studi.

3.2.1 *Carte nanban.*

Il nome (con cui si indicavano gli stranieri provenienti dall'Occidente) sta a indicarne l'origine europea. Di questo primo tipo non se ne sono conservate con certezza. Anche le testimonianze sono scarse: il primo documento ufficiale è una proibizione del 1597 di Chosokabe Motochika. Appare però accertato che le prime carte di questa famiglia utilizzate dai Giapponesi fossero di origine portoghese. Successivamente furono gli Olandesi a fornire carte ai giocatori giapponesi, ma soprattutto i fabbricanti locali che riuscirono in breve tempo a ottenere

copie perfette delle carte di importazione. Anche in seguito si mantennero i quattro semi portoghesi con i nomi abbastanza riconoscibili di *ōru* per denari, *isu* per spade, *hau* per bastoni e *koppu* per coppe.

3.2.2 *Carte tenshō*.

Le prime carte che i Giapponesi produssero localmente come derivazione dalle precedenti si chiamano *tenshō* (dalle iscrizioni tracciate sopra le carte) ed erano ancora molto simili a quelle europee. In realtà per stabilire le corrispondenze corrette si deve approfondire anche lo studio delle carte contemporanee europee, in quanto si tratta di una variante che ci è nota da casi relativamente rari e che poco sembrerebbero aver in comune tra loro: le carte portoghesi, naturalmente, ma anche per certi aspetti i tarocchi fiorentini e quelli siciliani. Tipico elemento comune consiste nel disegno intrecciato delle spade che non esiste nelle tradizionali carte di tipo “italiano” dove le spade sono disegnate come sciabole molto incurvate che si incrociano eventualmente vicino alle estremità e neppure nelle carte di tipo “spagnolo” (che sembrerebbero peraltro di antica derivazione francese), in cui le spade non si incrociano e neppure si toccano essendo disegnate sempre più piccole all’aumentare del loro numero. A congiungere i casi noti citati è stato individuato un mazzo spagnolo della fine del Cinquecento, mostrato in fig. 3: si può notare sia il motivo delle spade intrecciate che la straordinaria somiglianza con le carte *tenshō* del medesimo periodo (T.Denning, 1983). Evidentemente anche in Europa il motivo delle spade intrecciate – tipicamente fiorentino – ebbe all’inizio più ampia diffusione che in seguito. Nelle carte giapponesi l’adozione di questo schema porterà poi, con la maggiore schematizzazione dei simboli, a una certa difficoltà nel distinguere i bastoni dalle spade.

3.2.3 *Carte unsun*.

Il nome è stato variamente interpretato per esempio come originato dal portoghese “uno sumo”. Tuttavia il riferimento più convincente è con due nuove figure del gioco *un* o dio della fortuna e *sun* o personaggio cinese. Si tratta di un ampliamento del mazzo con l’aggiunta di un intero quinto seme con un tipico emblema giapponese, il *kuru*, specie di cerchio con tre razze simmetriche a simboleggiare cielo terra e uomo. Inoltre si assiste all’inserimento di altre figure – connesse a tradizionali personaggi della mitologia giapponese – nei cinque semi fino a portare il numero delle carte del mazzo a 75. Risultano notevoli sia la bellezza delle figure che le interessanti complicazioni nella condotta di gioco (sembra che si sia anche giocato una variante dell’hombre – spagnolo,

ma in effetti internazionale per un paio di secoli a partire dal Seicento). Nonostante l'elevata qualità artistica e strategica, il mazzo *unsun* non sembra aver avuto vita lunga (S.Mann, V.Wayland, 1973; T.Depaulis, 1988). Sono invece sopravvissuti, sempre della stessa origine, mazzi via via più semplici, dai *mekuri* ai *kabu*.

3.2.4 Carte *mekuri*.

Anche le carte *mekuri* derivano dalle carte *tenshō* e quindi dalle europee; il nome corrisponde al verbo “voltare”, che qui indica la maniera di prendere le carte. Si assiste tuttavia a una astrazione sempre più spinta delle figure rappresentate fino a rendere quasi completamente ir-riconoscibili i motivi originari. Ciò non avviene gradualmente né nel tempo né a seconda delle località del Giappone. Così, per quanto riguarda l'epoca, si conoscono esemplari antichi già fortemente stilizzati, mentre la diffusione nelle varie località appare piuttosto disomogenea, cfr. fig. 4 (J.Fairbairn, 1988).

Per un migliore inquadramento delle varianti di mazzi tradizionali giapponesi si usa suddividere le carte *mekuri* in due gruppi con minore e maggiore deformazione delle figure originarie. Del gruppo a minore deformazione fanno parte fra gli altri i mazzi *kurofuda*, *fukutoku*, *mitsuogi*, *kingyoku*; del gruppo a maggiore deformazione: *akahachi*, *ise*, *komatsu*.

Le deformazioni dei motivi si esplicano innanzitutto sulle carte figurate e sugli assi: *kiri* o re, *uma* o cavallo, *sōta* o fantesca, *rohái*, o asso con drago (già presente nelle carte portoghesi originarie). In questi casi è praticamente impossibile il riconoscimento senza una competenza specifica, anche a causa delle forti colorazioni e delle stampigliature spesso impresse sopra le carte. Altre deformazioni sono osservabili nei simboli dei semi: tipico esempio quello delle coppe, ridotte prima a una specie di lanterne capovolte e poi praticamente a tratti orizzontali con bande colorate sovrapposte. I denari sono pure solitamente colorati in rosso e nero. Le spade, ridotte a linee oblique, sono rosse, i bastoni neri e più spessi. Un'idea di dette deformazioni si può ricavare dalla fig. 5, relativa ai valori 2 e 7 nei vari semi.

In questa categoria la composizione è di dodici carte per seme, i numerali da 1 a 9 e le tre figure. Inoltre sono di solito presenti altre due carte che furono aggiunte in un secondo tempo: l'*onifuda*, carta con una testa di demone, usata come jolly in diversi giochi, e il *yurei*, una carta bianca (o più raramente con l'indicazione del fabbricante) a volte usata

nel gioco ma più spesso tenuta come carta di riserva. I mazzi sono quindi costituiti di regola da 50 carte.

Per una breve rassegna dei singoli mazzi posseduti dal Museo, che ne segnala le principali peculiarità, si rimanda alla fine del testo.

3.2.5 *Carte kabu.*

Queste carte rappresentano il punto di arrivo delle elaborazioni che i Giapponesi hanno introdotto a partire dalle carte europee. Appaiono derivate dalle precedenti a seguito dell'eliminazione di tre dei quattro semi, però con quattro esemplari identici di ogni carta dell'unico seme rimasto. La tradizionale scelta del seme rimanente, bastoni o denari, permette un'ulteriore suddivisione in due gruppi diversi. Del gruppo con seme *hau* (bastoni) fanno parte i mazzi *kinseizan*, *irinokichi* e *kabufuda*; del gruppo con il seme *ōru* (denari) fanno parte *mefuda*, *daini*, *komaru* e *kudosan*. Si ritiene che il secondo gruppo sia di origine più antica; di solito in questo caso il mazzo è di 42 carte eccetto il *kudosan* che ne ha 50, come è invece usuale per le carte *kabu* a base bastoni. Alcune carte rappresentative sono riportate in fig. 6 e notizie specifiche al termine del testo.

Anche le carte *kabu* hanno una complessa distribuzione geografica, schematicamente indicata nella stessa fig. 4. A proposito di tale distribuzione si può notare come l'isola più settentrionale di Hokkaido non abbia una propria tradizione di carte da gioco ma vi si trovino un po' di tutti gli altri tipi, a seconda della provenienza degli abitanti.

Naturalmente le varie tradizioni regionali non necessariamente corrispondono a una fabbricazione locale delle carte. Per lungo tempo il centro della produzione è stato Kyoto, dove si produceva la migliore carta del Giappone e dove si fabbricavano oltre alle carte di uso locale le varianti per le diverse zone del Paese (K.Sato, S.Murai, 1974). L'ultima grande azienda che tiene in catalogo carte *mekuri* e *kabu* è, pure di Kyoto, la Nintendo da cui provengono quasi tutti i mazzi del Museo e attualmente ben altrimenti nota in tutto il mondo per la larga produzione di giochi elettronici, oltre che di carte da gioco di tipo internazionale.

Un'annotazione a parte riguarda il mazzo *irinokichi*, che è stato segnalato per un suo uso... australiano. La strada dalla Cina del primo millennio a Firenze (prima città europea in cui le carte da gioco risultano documentate, nel 1377, nonché principale sede del disegno con le spade intrecciate) e di nuovo fino al Giappone e all'Australia è stata lunga e non sarebbe certamente rintracciabile se non si fosse ricostruito

il lungo balzo fatto nel Cinquecento ad opera dei Portoghesi. Responsabili dell'ultimo passaggio dal Giappone all'Australia sembrano essere stati i pescatori di perle giapponesi che in passato hanno lungamente frequentato il mare di Arafura. Era noto che i mazzi *irinokichi* venivano spediti in Australia ma recentemente sono state segnalate usanze di gioco fra gli aborigeni che appaiono collegabili alla principale utilizzazione dei mazzi *kabu* (R.M.Berndt, C.H.Berndt, 1947; J.Fairbairn, 1987).

Si possono infine segnalare due tipi di mazzi, in qualche modo collegati alle carte *kabu*, con le rispettive serie costitutive rappresentate in fig. 7. Apparentemente come una derivazione da un mazzo *kabu* sulla base del seme di bastoni si presenta il *daiichiroku*, che però ha solo i numeri da 1 a 6, con ogni carta ripetuta identicamente non più quattro ma otto volte. Completamente diverso e difficilmente inseribile nello schema adottato appare il mazzo di carte *harifuda*, che presenta solo 6 carte diverse ripetute in 7 esemplari identici. Si tratta di mazzi usati specialmente per raccogliere le puntate in giochi di azzardo come il *te-honbiki*. Si tratta fondamentalmente di indovinare l'uscita di una delle sei carte in gioco, con particolari sistemi per facilitare puntate plurime o diversificate.

3.3 Carte fiorite o hanafuda

La tradizione successiva, che ha dato luogo alle carte giapponesi più conosciute anche all'estero, è quella delle carte *hanafuda*. Una denominazione alternativa si basa sul gioco più frequente *hachi hachi* (otto-otto) eventualmente con l'aggiunta del colore nero o rosso per il dorso, *kuro* o *aka* rispettivamente. Come queste carte si siano originate all'inizio del 19° secolo da quelle della precedente tradizione non è del tutto chiaro. Il motivo sembra però da ricercare nella necessità di cambiare ancora una volta e più drasticamente gli strumenti di gioco per evitare le proibizioni intervenute nel frattempo (K.Masukawa, 1980). Tuttavia in questo caso le differenze sono talmente marcate che si può parlare alla fine di un tipo di carte del tutto originale.

Si tratta di quartetti di carte contrassegnati in genere da una pianta in fiore tipica del mese che intende rappresentare, per un totale quindi di 48 carte. Si assiste insomma a una specie di rovesciamento nella suddivisione delle 48 carte tradizionali che diventano qui meglio separabili in 12 serie di 4 carte piuttosto che in 4 semi di 12 carte l'uno, si veda la

fig. 8. La differenza non è comunque tale da aver impedito lo svolgimento di medesimi giochi con i due tipi di mazzo almeno in qualche caso (G.Prunner, 1969).

Il punteggio associato a queste carte può variare da gioco a gioco ma tipicamente si basa su 1 punto per le due carte minori del quartetto, 5 per quella intermedia, di solito contrassegnata dalla presenza aggiuntiva di un cartiglio o *tanzaku*, 10 o 20 a seconda del mese per la carta maggiore, che spesso riporta un uccello o un altro animale fra le piante fiorite. Il tipo fondamentale di giochi praticati con queste carte, che sembrano essere state le preferite dalle geishe e loro ambienti, si basa sulla formazione di combinazioni che contano per prelievo di carte opportune da quelle in tavola o dal mazzo coperto. In particolare, in una diffusa variante fra due giocatori si distribuiscono 8 carte a testa, se ne mettono in tavola altrettante e si lascia coperto il resto del mazzo per le successive prese di una carta alla volta da parte dei giocatori. Se si accoppiano carte in mano con carte in tavola dello stesso mese e successivamente con quella presa dal resto del mazzo, ci si può appropriare delle carte appaiate finché con queste si raggiunge un punteggio considerato sufficiente a terminare la mano. Tale punteggio si basa sull'esistenza fra le carte conquistate di un numero prefissato di carte di pari valore, indipendentemente dal mese.

Anche in questo caso si hanno qualità diverse per lavorazione e disegno. Per quanto riguarda le figure, le differenze appaiono tuttavia molto minori rispetto a quelle riscontrate nelle famiglie precedenti.

3.4 Mahjong

Se la tradizione delle carte da gioco giapponesi appare per una volta largamente indipendente dalla corrispondente tradizione cinese, attualmente le carte – o più spesso le tessere – del mahjong rappresentano senz'altro il più comune strumento da gioco di questo tipo. Il mahjong non solo risulta largamente diffuso in Giappone ma vi ha ricevuto una codificazione di regole e di punteggi su base nazionale che ha ancora una volta forgiato una variante tipica. In detta variante l'azzardo ha ancora più campo del solito tanto che il gioco ha visto largamente aumentare sia la rapidità di esecuzione che il possibile ammontare delle somme effettivamente in gioco.

3.5 Carte di tipo occidentale

Negli ultimi decenni l'industria giapponese delle carte da gioco ha conquistato ampi mercati grazie all'alto rapporto fra qualità e prezzo. In particolare le carte giapponesi hanno introdotto su larga scala rinnovamenti artistici e tecnici che le hanno tenute al passo con i tempi. Una rassegna di recenti prodotti giapponesi (per qualche esempio si veda A.Castelli, 1975, tav. XXIV) indica come anche la forma tradizionale della carta da gioco sia stata messa in discussione alla ricerca di effetti originali in grado di interessare se non proprio i giocatori almeno i collezionisti. Così, oltre alle già abbastanza insolite carte rotonde si sono viste carte quadrate, a birillo, a barilotto, e così via, talvolta con colorazioni che danno l'effetto di un ventaglio variopinto allo sfogliare del mazzo.

Benché ancora mantengano un certo carattere esotico fra i Giapponesi, le carte internazionali risultano attualmente le più usate in Giappone... dopo le tessere del mahjong. Per quanto riguarda i moderni giochi di carte, si sta diffondendo anche in Giappone il bridge: nel 1982 contava 3100 membri e 55 circoli affiliati alla lega ufficiale (H.G.Françis, 1984).

Conclusioni

A seguito dello studio di qualche esemplare del Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze e della consultazione della letteratura specifica, si è potuto verificare come il Giappone rappresenti per i giochi un interessante crocevia. Inizialmente, a causa della sua posizione decentrata sulla scena mondiale, è stato fra gli ultimi Paesi a ricevere i nuovi giochi di riflessione che si venivano sviluppando in epoca storica in varie zone dell'Asia e dell'Europa. I Giapponesi hanno tuttavia saputo infondere nuova vita nei giochi ricevuti, tanto da esportare negli altri continenti varianti da loro sviluppate e insieme da raggiungere livelli strategici che difficilmente trovano altrove un valido termine di paragone. Non risulta così più tanto sorprendente se alcune tribù di aborigeni australiani giocano alle carte a seguito di una trasformazione giapponese di carte da gioco (di tipo mediterraneo), ricevute dai Portoghesi a metà Cinquecento, o se d'altra parte stanno nascendo nelle principali città dell'Occidente circoli e scuole di go, da molti considerato il gioco di riflessione per eccellenza, per non parlare dei giochi elettronici

giapponesi, che stanno costituendo un settore ormai tradizionale, che già meriterebbe un dettagliato inquadramento nell'evoluzione delle principali famiglie di giochi.

Notizie sommarie sulle carte del Museo

1. Carte *mekuri*.

Fukutoku (Fortuna e virtù. Cat. n° 32867). Le coppe sono disegnate in maniera naturalistica ma sono poi sottoposte a una colorazione con due strisce parallele rossa e nera che di solito attraversano l'intera carta.

Mitsuogi (Tre ventagli. Cat. n° 32868). Molto simile al precedente con forse una importanza leggermente maggiore delle colorazioni.

Akahachi (Otto rosso. Cat. n° 32869). In questo caso le coppe sono del tutto schiacciate. I denari sono disegnati con due cerchi concentrici, colorati al solito per metà in rosso e per metà in nero. Sul 4 di denari è impresso il nome del fabbricante. Hanno sovraimpressioni in argento: 1,2,6 e le figure di bastoni; 1, 2, e 6 di denari; 8 di spade. Anche in altri mazzi si ha la presenza di un motivo decorativo o di una figurina sul 2 di spade, ma qui c'è una figura di Buddha per intero.

2. Carte *kabu*.

Irinokichi (Fortuna entrante. Cat. n° 32870). Nei quartetti, oltre alle nove carte numerali ci sono tre figure non ben riconoscibili: con la carta-demone e la bianca il mazzo completo è quindi di 50 carte. Da notare il 10, carta figurata a doppia testa.

Kabufuda (Carte per nove. Cat. n° 32871). Nove carte numerali e una figura, ripetuti quattro volte, con la carta bianca che porta il numero totale a 41. Fra tutte le carte di questo tipo ha la figura residua meno trasformata e che sembra corrispondere esattamente a un originario fante di spade (il fatto però che si presenti con doppia testa farebbe pensare a un'origine occidentale più recente). Uno degli assi ha il fondo colorato; un 4 porta una stampigliatura.

Mefuda (Carte occhio. Cat. n° 32892). Sono 10 quartetti con una carta dei valori 1, 3, e 4 diversa dalle altre. I denari sono rappresentati piuttosto astrattamente come due gocce, nere e rosse, affiancate e più o meno sovrapposte. Sono presenti la carta-demone e la bianca, quindi il mazzo è di 42 carte. Il 10 diventa qui un cavallo. Su diverse carte si legge *kinsen fuyō*, non usare per denaro.

Daini (Grande due. Cat. n° 32893). Con lo *onifuda* e con la carta bianca si arriva a 42 carte. Eccetto i valori 1, 2, e l'unica figura, le carte hanno i denari raffigurati come un semicerchio nero accostato a uno rosso leggermente più piccolo. La decima carta del seme è qui il kiri o re. I valori 1, 3 e 4 hanno una carta diversa dalle altre tre.

Komaru (Piccolo cerchio. Cat. n° 32894). Si hanno 10 quartetti più uno *onifuda* e una carta con un cartiglio che riporta i dati del fabbricante. Un esemplare dei valori 1, 3 e 4 è diverso dagli altri; in particolare il 4 diverso è basato sui bastoni invece che sui denari e presenta quattro punti segnati nella parte alta. Il mazzo è di dimensioni leggermente minori del solito: 31x50 mm.

Kudosan (Nove monti. Cat. n° 32875). Presenta tre figure, con i ruoli difficilmente riconoscibili; con lo *onifuda* e la carta bianca si giunge a 50 carte. In questo caso in

ogni quartetto c'è una carta diversa, se non altro per sovrapposizione di stampigliature argentate. Il 4 diverso è su base di bastoni invece che di denari. Curioso il fatto che sulla carta corrispondente al 10 è stampigliato il segno di kiri o re e su quest'ultima carta il segno di 10.

3. Carte derivate.

Daichiroku (Grande uno-sei. Cat. n° 32876). Formato da 48 carte più una bianca. Da un punto di vista figurativo, per i bastoni stilizzati nella maniera tradizionale viene adottata un'inversione del colore per i numeri dispari, non più neri su fondo bianco ma bianchi su fondo nero.

Harifuda (Carte per puntare. Cat. n° 32877). Diverso da tutti gli altri esaminati. Si hanno complessivamente 42 carte, senza nessuna carta addizionale. Appare evidente che il significato delle carte corrisponde ai numeri. Per le carte da 1 a 3, oltre alla corrispondenza col numero di oggetti, rombi che si appiattiscono nell'ordine, si notano dei segni in numero equivalente sui bordi superiore e inferiore della carta. La carta con il numero 6 ha segnati i quattro vertici, mentre quella con il 5 ha un segno semicircolare a metà dei lati corti.

4. Carte *hanafuda*.

L'esemplare del Museo (Cat. n° 32878) di provenienza Nintendo (stesso fabbricante delle carte precedenti) è in formato ridotto, varietà *Marufuku*, indicato anche come *kobana*, dal colore nero. Le dimensioni delle carte scendono in questo caso a 25x40 mm, senza però modifiche apprezzabili nelle figure.

Esiste nel Museo anche un esemplare dai colori più vivaci del fabbricante Matsui, sempre di Kyoto (Cat. n° 32879), nell'originale custodia di legno.

Tutti i mazzi di carte del Museo fin qui descritti sono di recente acquisto, benché la maggior parte sia ormai di difficile reperimento nello stesso Giappone. Oltre a questi, esiste nel Museo fiorentino un interessante mazzo di *hanafuda* di maggiore antichità (Cat. n° 8113). Il mazzo fa parte della collezione Ehrenfreund. Si tratta di oggetti che il medico Erasmo Ehrenfreund dell'Armata navale italiana raccolse durante la campagna internazionale del 1901-2 in Cina e che furono donati al Museo fiorentino nello stesso 1902.

Le carte hanno dorso uniforme nero e sono contenute in una scatola di cartoncino rivestito da carta rossa dorata. Il fabbricante risulta essere Tanaka Gyokusuido. È da notare che la nota fabbrica con questo nome produceva carte di tipo *hanafuda* ancora nei primi anni Sessanta (G.Hatton, 1981). Caratteristiche di questo esemplare sono tra l'altro: un tipico sfondo a tratti finemente incrociati nelle carte con il *tanzaku*, eccetto quella di novembre (che peraltro è l'unica ad avere due e non una sola carta superiore dello stesso mese), e la presenza di una 49a carta con il leggendario Kintaro. Quest'ultima starebbe a indicare alcune delle dodici qualità diverse che il fabbricante era in grado di fornire.

Ringraziamenti

Si dà atto con riconoscenza dell'aiuto ricevuto da parte di: John Fairbairn, che ha messo a disposizione sue traduzioni di opere originali

giapponesi altrimenti inaccessibili e autorizzato la riproduzione di varie notizie e della fig. 4; Sara Ciruzzi, che ha reso possibile lo svolgimento dello studio presso il Museo fiorentino e la pubblicazione dei risultati; Trevor Denning, che ha permesso la riproduzione di figure da propri studi e dalla rivista da lui diretta; Lorenzo Pratesi, che ha stimolato l'interesse a questa ricerca.

Summary

Japanese games are reviewed on the basis of some findings in Florentine Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia. Japanese games are also considered in relation to similar ones diffused in other countries. Most of Japanese games appear of ancient Chinese origin; in some instances, as for playing cards, they appear of Portuguese provenance. However, in every case the Japanese developed their own national variants of the games and of the game sets. Some peculiar Japanese games appear to possess remarkable strategic depth, so that they can fully justify the great esteem enjoyed by Japanese strong amateurs and professional players.

Riferimenti bibliografici

- BERNDT R.M., BERNDT C.H., 1947, Card Games Among Aborigenes of the Northern Territory, in "Oceania", 17, Sydney.
- CASTELLI A., 1975, Viaggio curioso nel mondo delle carte, Milano 1975.
- CULIN S., 1896, Chess and Playing Cards Arno, New York 1976 (orig. Washington 1896).
- DENNING T., 1983, "Early Dragon Cards" in The Playing-Card London, 11, 118-24.
- DEPAULIS T., 1988, "Quand les Japonais jouent..." in Jeux et strategie Paris, 51, 28-33.
- FAIRBAIRN J., 1987 "A Note on a Missing Link Between Japan and Australia" in The Playing-Card London 16, 54-6.
- FAIRBAIRN J., 1988, "The Distribution of Japanese Mekuri Cards" in The Playing-Card London 16, 87-9.
- FRANCIS H.G. (Editor-in-Chief), 1984, The Official Encyclopedia of Bridge, 4th ed., Crown, New York.
- GIORDANA A., 1981/2, "Shogi" in Pergiooco, Milano, 2, 292-3, 324-6, 356-8; 3, 4-5, 36-8.
- HETTON G., 1981, "Modern Japanese Wrappers" in The Playing-Card London 10, 33-63.
- HODGES G.F., 1980, Middle Shogi and how to play it, Bromley.
- IWAMOTO KAORO, 1976, Go for Beginners, Penguin Books, Harmondsworth
- MANN S., WAYLAND V., 1973, The Dragons of Portugal, Sandford, Farnham.
- MASUKAWA KOICHI, 1980, tobaku I, Hosei Daigaku Shuppan-kyoku, Tokyo (trad. inglese di J.Fairbairn).
- POWER J., 1982, Invincible, the Games of Shusaku, Kiseido, Tokyo.

- PRUNNER G., 1969, *Ostasiatische Spielkarten*, Deutsches Spielkarten Museum, Bielefeld.
- SATO KANAME, MURAI SHOZO, 1974, *Nihon no tobaku-karuta*, in "Iroha Karuta", *Bessatsu Taiyo* no. 9 (trad. inglese di J.Fairbairn).
- SAVAGNONE F., 1986, "Corvi e aironi: il gioco del go" in M.Amadoro et al. *Scienza e gioco Sansoni*, Firenze.
- YAMAGUCHI KAKUTARO, 1982, "The History of Hyakunin-isshu" in *The Playing-Card* London 15, 131-2.

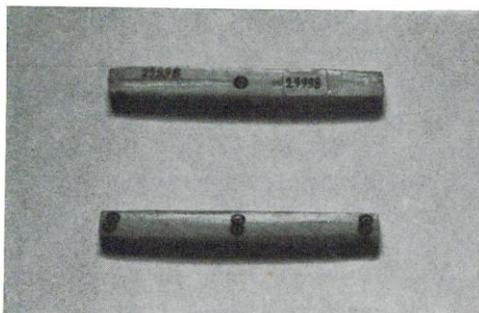


Fig. 1 - Due dadi tetragonali d'avorio, di possibile provenienza giapponese. MNAE Firenze Cat. n. 29998, Collezioni Loria.

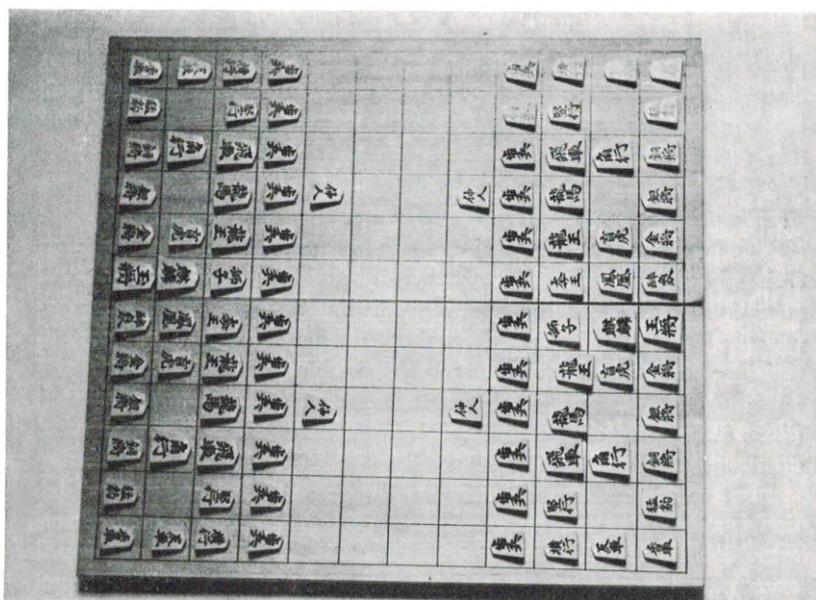


Fig. 2 - Insieme completo di gioco chu-sbogi o scacchi giapponesi intermedi. MNAE Firenze Cat. n. 32867.



Fig. 3 - Confronto di carte spagnole di Francisco Flores, ca. 1580, in alto, con corrispondenti giapponesi di simile data, in basso (da Denning, *The Journal of the International Playing-Card Society*, May, 1983). Per evidenziare meglio le somiglianze due delle carte giapponesi sono state rigirate nella stampa.

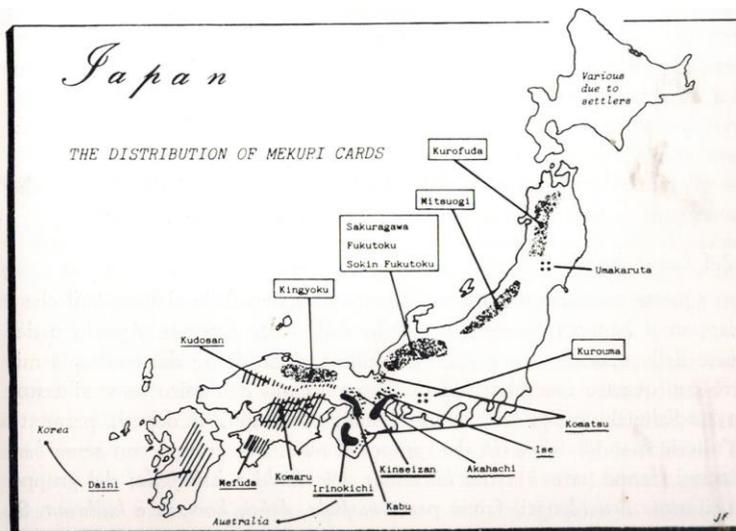


Fig. 4 - Distribuzione geografica dell'uso prevalente dei vari tipi di carte mekuri e kabu nell'arcipelago giapponese (da Fairbairn, *The Journal of the International Playing-Card Society*, February, 1988).

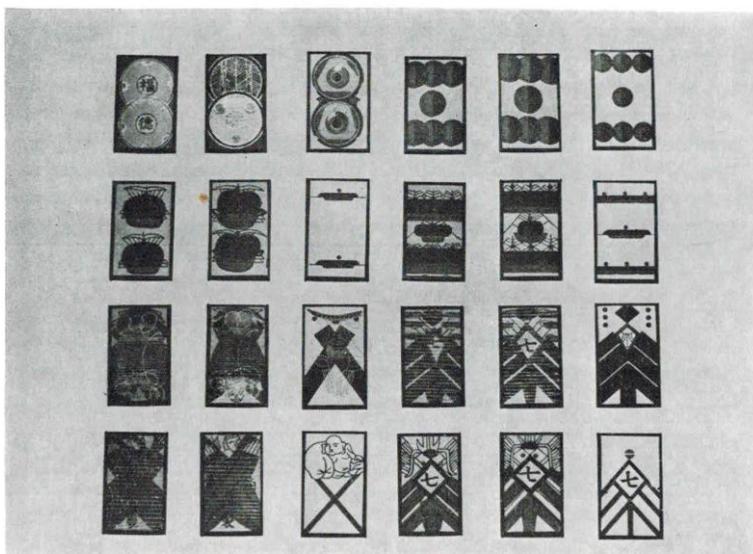


Fig. 5 - Esempi di carte mekuri. Dall'alto in basso: denari, coppe, bastoni, spade. Da sinistra a destra: fukutoku, mitsuogi, akahachi, rispettivamente per 2 e 7. MNAE Firenze Cat. n. 32868/1-3.

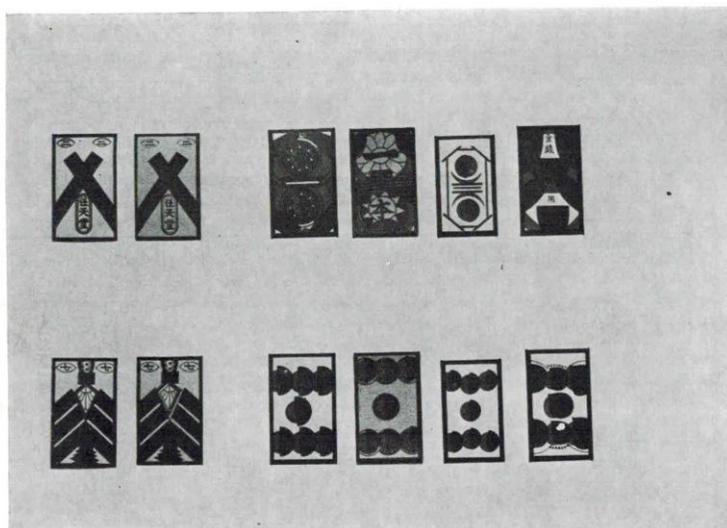


Fig. 6 - Esempi di carte kabu; in alto 2, in basso 7. Da sinistra a destra: irinokichi, kabufuda, daini, kudosan, komaru, mefuda. MNAE Firenze Cat. n. 32868/4-9.

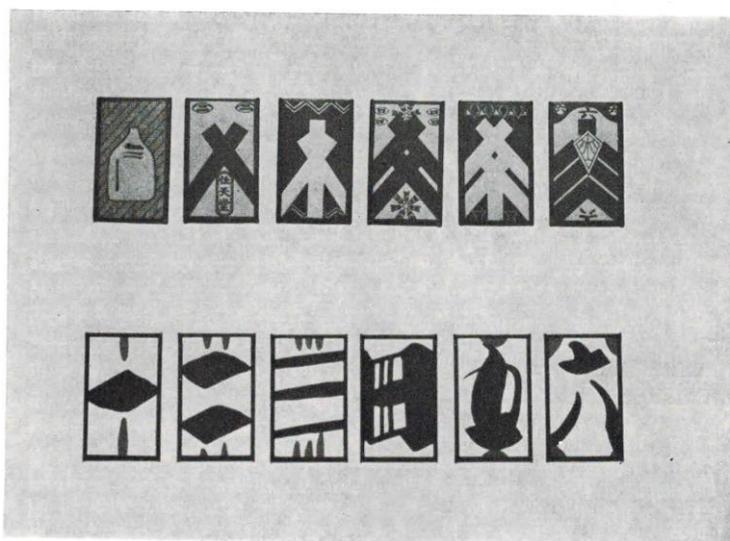


Fig. 7 - Carte da 1 a 6, serie costitutiva dei mazzi daiichiroku (in alto) e harifuda (in basso). MNAE Firenze Cat. n. 32868/10-11.

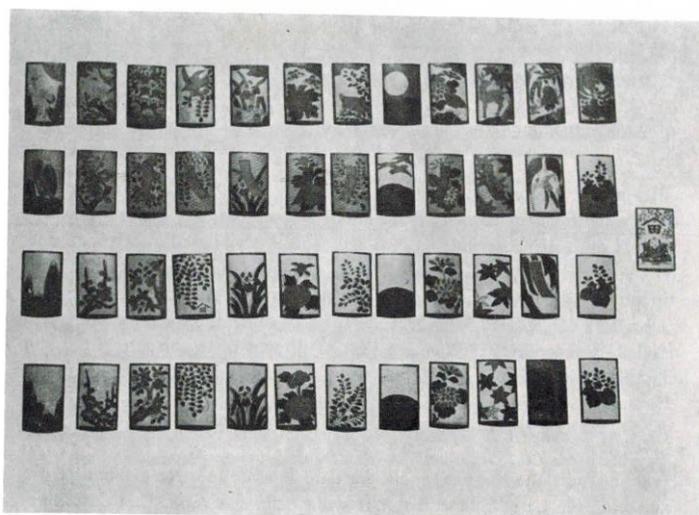


Fig. 8 - Carte hanafuda. L'ordine da sinistra a destra segue i mesi, da gennaio a dicembre. L'ordine in verticale rispetta il valore delle carte (maggiore in alto). A destra la 49ª carta, indice di qualità. MNAE Firenze Cat. n. 8113. Collezione Ebnfreund.