

## Giochi e memorie di viaggio

Franco Pratesi

Negli ultimi anni ho fatto alcune ricerche sulla storia degli scacchi e degli altri giochi di riflessione, tipici delle varie popolazioni, senza particolari limiti di tempo o di località. Mentre è facile trovare subito qualche notizia utile, a partire dalle stesse enciclopedie, mi sono spesso domandato – e potrei subito aggiungere che non ho ancora trovato la risposta – come si possa procedere a una ricerca sistematica, senza fare il giro del mondo o usare la... macchina del tempo.

Un buon punto di partenza sull'argomento si può considerare un libro, stampato in molte lingue a cura dell'UNICEF, che ha proprio come titolo *I Giochi del mondo*; le edizioni italiane sono cominciate con una stampata in... Svizzera, ma altre sono seguite, anche in collane di club<sup>1</sup>. È un testo interessante, con numerose illustrazioni, e che insegna anche come costruirsi gli strumenti di gioco. Ho trovato anche altri libri del genere; quello che non ho trovato è una edizione avanzata, con maggiori dettagli tecnici e ambientali, di carattere storico, geografico, sociale, corredata da una documentazione che comprenda non solo i vari popoli ma anche le varie epoche, dall'antichità a oggi.

Un lavoro importante di raccolta, limitatamente ai giochi di tavoliere, è stato svolto da Bell<sup>2</sup> che si è avvalso anche in qualche caso della collaborazione dei lettori, che hanno aggiornato e precisato le informazioni che l'autore aveva principalmente raccolto dalle precedenti opere di riferimento di Murray e Fiske. Per i giochi di carte, che tanta importanza hanno assunto negli ultimi secoli, solo di recente è apparso un primo trattato sistematico, ad opera di Parlett<sup>3</sup>. L'interesse per libri di rassegna di carattere generale è sentito e continuano ad apparire sul tema opere di vasto respiro<sup>4</sup>, che tuttavia si limitano per lo più a riordi-

---

<sup>1</sup> AA.VV., *I giochi del mondo*. Milano: Euroclub, 1991.

<sup>2</sup> R. C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York: Dover, 1979.

<sup>3</sup> D. Parlett, *The Oxford Guide to Card Games*. Oxford: OUP, 1990.

<sup>4</sup> J.-M. Lhôte, *Histoire des jeux de société*. Paris: Flammarion, 1994.

nare e riproporre materiale già noto. Nel dettaglio, la storia e la “geografia” dei giochi, anche limitandosi a quelli di riflessione, sono in parte considerevole ancora da investigare.

Il campo da analizzare si complica anche per il compenetrarsi di aspetti diversi. Anche dove esiste una tradizione scritta di cronache con informazioni sulla vita quotidiana, il gioco è di regola considerato qualcosa di troppo ordinario, di troppo secondario per darne notizia. Così, anche i popoli civilizzati di rado hanno registrato la nascita di un gioco, e neppure la diffusione iniziale di una nuova moda o maniera di gioco. Eventualmente si ricorda solo il nome di un gioco senza dare informazioni su regole e tipo. È così che le testimonianze dei viaggiatori diventano importanti anche per la storia dei giochi nei paesi europei: un forestiero ha più probabilità di rimanere colpito dalle diverse modalità di gioco adottate in un altro paese, sia pure limitrofo.

Per i popoli che non hanno proprie memorie scritte antiche è ancora più evidente l'interesse di raccogliere la testimonianza di osservatori di altra provenienza, utile per fissare nell'unico modo possibile una data o un fatto particolare. Un contributo importante al nostro settore può venire dalle testimonianze dei viaggiatori che nelle memorie descrivono i giochi “esotici” osservati localmente. Cerchiamo allora con metodo queste relazioni di viaggio!

Le informazioni sui giochi che talvolta incontriamo nelle memorie di viaggio in paesi lontani hanno di regola un carattere occasionale. Il singolo viaggiatore ha quasi sempre un motivo prevalente che lo ha spinto al viaggio; seguendo a grandi linee un ordine cronologico si possono citare fra gli altri: crociate e pellegrinaggi, commercio, missioni di “propaganda fidei”, osservazione scientifica (flora, fauna, minerali), studio delle lingue, etnografia, avventura, turismo.

Nessuno, credo, ha fatto il giro del mondo con lo scopo principale di ricercare documenti e testimonianze sui giochi; anche un grande “esplore” di questo tipo come Culin operò in un ambito relativamente limitato, per estensione o per profondità. Nessuno, credo, ha seriamente intrapreso il compito di ricavare dalle innumerevoli memorie di viaggio tutte le testimonianze relative ai giochi. Anche negli studi di livello universitario la specializzazione ha attualmente portato a una specie di parcellizzazione che vede i ricercatori uscire malvolentieri dal limitato periodo o territorio scelto per la propria ricerca accademica.

Un approccio preliminare può consistere nello sfogliare i volumi della Haklyit Society<sup>5</sup>. Vedendoli sugli scaffali, per esempio nelle sale di consultazione della Biblioteca Nazionale di Firenze, questi volumi dedicati solo a relazioni di viaggio sembrano riservarci un'infinità di pagine di nostro interesse. Ma poi si trova che molti libri contengono in realtà "solo" lunghe descrizioni di pericolose avventure oceaniche, con tempeste, naufragi, brevi incontri e scaramucce con gli aborigeni. Comunque, considerato il numero di questi volumi, la prima cosa è cercare negli indici. Sono diverse le voci possibili: *chess*, *play*, *games*. Quasi mai se ne trova una, anche quando esistono gli indici dei soggetti. Se c'è la voce, può poi succedere che *games* siano erbivori o *play* sia uno spettacolo<sup>6</sup>. Ma, soprattutto, se la voce non c'è, ciò non significa affatto che in quel libro non si parli di giochi, perché questi indici a soggetto sono di regola molto sommari. Ci vorrebbe una scolaresca intera, che si assumesse il compito di sfogliare attentamente tutta la collana.

S'impone allora un criterio generale di selezione. Esaminando le nazionalità di provenienza dei viaggiatori e quelle dei popoli visitati, si giunge presto alla conclusione che seguire tutte le provenienze e tutte le destinazioni è un lavoro troppo vasto per un solo ricercatore.

Una ricerca d'archivio sistematica potrebbe essere limitata al gioco in Italia, come documentato dai numerosi viaggiatori stranieri che più facilmente erano indotti a scrivere qualcosa sull'argomento. Per questa via si trovano molte volte indicati i giochi preferiti, prima presso le varie corti presenti nel territorio italiano e dopo nelle ancora più numerose "conversazioni" cittadine.

Potremo d'altra parte rivolgere l'attenzione a una frazione dei viaggiatori, raccolti secondo la loro provenienza. Il primo impulso è per noi di nuovo quello di limitare l'indagine all'Italia, che non poco ha contribuito a esplorazioni e missioni, specialmente nei tempi più lontani (per esempio, le prime testimonianze europee sul weiqi della Cina risalgono a Matteo Ricci e a Francesco Carletti). In questa ricerca si trova un autore che ci viene in soccorso con la sua raccolta bibliografica di opere a

---

<sup>5</sup> Collana di oltre duecento volumi, ripubblicati anche attorno al 1970 da Burt Franklin, New York, e Kraus, Liechtenstein.

<sup>6</sup> Ho trovato un ponderoso libro tedesco (C. Hagemann, *Spiele der Völker*. Berlin 1921, 496 pp.) interamente dedicato ai "giochi" del mondo, proprio quelli popolari nelle diverse civiltà, più o meno evolute. Tuttavia in tedesco "Spiele" sono i giochi ma anche le rappresentazioni teatrali e appunto agli spettacoli folcloristici e alle danze popolari di tutto il mondo risulta dedicato il libro, con tre pagine sui giochi di carte giapponesi come utile eccezione.

stampa e manoscritte sull'argomento<sup>7</sup> (dei viaggi beninteso, non di qualsiasi loro interesse per i giochi, quasi sempre da ritrovare). Avendo per comodità limitato il campo alle opere italiane, sembrerebbe che il loro reperimento non costituisca un problema; invece si dà il caso che una parte non trascurabile di queste relazioni di viaggio sono rimaste inedite e sono oggi conservate in esemplare unico in città diverse (la maggior parte a Roma o Venezia).

Si incontrano più barriere che impediscono una ricostruzione sistematica e per quanto possibile completa della materia con tutti i dettagli di come si sono sviluppati i giochi in termini di luogo e di tempo. Per una persona che consideri l'argomento nella nostra civiltà e in tempi recenti, può sembrare inverosimile che il gioco avesse di solito così poco rilievo sia nell'attenzione del viaggiatore, sia nelle abitudini stesse dei popoli visitati. Ma si deve riflettere che prima, o invece, di poter pensare al gioco si doveva spesso pensare alla sopravvivenza.

In conclusione, non sono ancora riuscito a inquadrare l'argomento in maniera soddisfacente. Ho sfogliato molti libri più o meno antichi, mi sono spinto fino a consultare alcuni manoscritti. Qua e là ho trovato qualche indicazione interessante; certamente non c'è proporzionalità fra pagine lette e notizie utili trovate! Per un proseguimento, ciò che scoraggia di più è che, se anche la ricerca riuscisse finalmente a diventare sistematica, niente ci garantisce una raccolta altrettanto sistematica di informazioni. Così possiamo finalmente trovare una relazione con notizie certamente di prima mano, fatti di cui l'autore è stato testimone oculare, ma che non presentano nessun interesse per i giochi, o invece una relazione con estese notizie sui giochi, ma che in realtà sono di seconda o terza mano, senza che neanche siano citate le fonti. Insomma, qui più che altrove, cercare è una cosa, trovare un'altra.

---

<sup>7</sup> P. Aimat di San Filippo, *Biografia dei Viaggiatori Italiani con la bibliografia delle loro opere. Edizione seconda*. Roma: Società Geografica Italiana, 1882.