

MAHJONG : CENNI STORICI E BIBLIOGRAFIA ITALIANA SOMMARIA

Franco Pratesi (10.06.1988)

La storia del *mahjong* è assai interessante, anche se poco conosciuta. Questo gioco cinese è adesso noto in tutto il mondo ed apprezzato anche a causa dell'aspetto piacevole delle tipiche tavolette, spesso finemente lavorate. Tuttavia il gioco è eseguibile anche con semplici carte da gioco: anzi è proprio in quell'ambito che si deve necessariamente ricondurre il *mahjong* quando se ne esamina la storia e la relativamente semplice struttura ¹. Si hanno così in effetti due livelli della storia del *mahjong*: il primo riguarda l'origine delle tipiche tessere e la loro diffusione con le rispettive regole di gioco dalla Cina a tutto il mondo. Questa analisi, che sembra ad un primo esame poter esaurire la storia del *mahjong* va invece inserita nel più lungo periodo della storia dei giochi cinesi. Ed è questa storia globale che raramente viene illustrata nelle trattazioni del gioco.

Se si inizia proprio dalle origini dei giochi cinesi di carte (che sembrano precedere di qualche secolo la diffusione delle carte da gioco verso l'Europa) si trovano due mazzi a contendersi la primogenitura: le carte tipo domino e le carte tipo moneta. I mazzi tipo domino sono costituiti da serie identiche, di solito in quattro copie, delle 21 carte fondamentali, che rappresentano tutti i punti ottenibili col tiro di due dadi (non esistono quindi gli zeri apparsi in seguito nel domino occidentale). Siccome questo mazzo deriva direttamente dai dadi con mantenimento di molti termini tecnici e di alcune regole di gioco, la sua origine può essere molto antica.

Indipendentemente da questo, ma sempre in un'epoca che si può grossolanamente indicare attorno al Mille, si formò il mazzo di carte derivante dalle monete. Sembra che originariamente si avessero quattro semi di carte numerate da 1 a 9 con almeno una carta maggiore per seme. I punti iniziano da 1 denaro (simile all'asso di denari delle carte regionali italiane) e fino a 9 denari si ha la prima serie, seguita dalla carta maggiore; segue la seconda serie di stringhe di denari, la terza di miriadi di denari, la quarta di decine di miriadi di denari. Di solito la seconda è rappresentata dalle stringhe, specie di collane contenenti infilate le tradizionali monete cinesi forate; ma la terza e la quarta hanno dei famosi personaggi della storia o della letteratura cinese. Nel corso dei secoli la quarta serie è andata a sparire e tra le diverse varianti ancora esistenti il *mahjong* si è differenziato per una maggiore schematizzazione dei denari (divenuti cerchi) e delle stringhe (divenute canne di bambù); anche i personaggi sono stati sostituiti dai semplici numeri delle miriadi. Il mazzo di carte da gioco per *mahjong* si è insomma venuto ad affiancare ai numerosi altri tipici della Cina senza particolari meriti ².

Successivamente sarebbero state introdotte le tipiche tessere da gioco, forse in analogia al domino, al posto delle carte. Ciò sarebbe avvenuto verso il 1860 (anche se esistono leggende che rimandano la cosa molto indietro nel tempo) nella città portuale di Ning Po, che ha conservato un'importanza notevole nella tradizione e nella pratica del gioco, e il *mahjong* sembrerebbe esser divenuto molto comune nella Cina meridionale a partire dall'ultimo quarto dell'Ottocento. Grazie alla notevole presenza di Occidentali nelle città costiere, il gioco si diffuse rapidamente verso il 1920 negli Stati Uniti dove nel 1925 ebbe una nuova codificazione delle regole ad opera di un comitato formato dai maggiori esperti ³.

In Europa si è assistito ad una lenta propagazione del gioco ad opera specialmente delle piccole colonie cinesi operanti nelle maggiori città; una via particolare fu quella da Tsingau (Qingdao) alla Germania ⁴. A questa diffusione diretta si sovrappose verso il 1924 una diffusione enorme a partire dagli Stati Uniti e poi dall'Inghilterra, dove il gioco aveva trovato una codificazione intermedia ⁵. Questa diffusione praticamente esplosiva del *mahjong* nel mondo occidentale ha pochi precedenti ed anche pochi casi analoghi successivi, paragonabile forse solo alla diffusione mondiale della canasta negli anni Cinquanta. Un aspetto che certamente ne favorì la propagazione fu la mitica storia che si trattasse di un gioco già riservato per molti secoli alla Corte imperiale cinese, versione molte volte ripetuta ma che si presenta poco credibile.

Poi, quasi improvvisamente come si era propagato, il *mahjong* è rientrato fra i diversi giochi esotici che ancora riescono a trovare seguaci convinti, pur senza più aspirare ad una vastissima diffusione. Probabilmente il principale motivo per il declino del *mahjong* è da individuare nella contemporanea affermazione di giochi per diversi aspetti “antagonisti” di tipo ramino, giunti anch’essi in Europa dagli Stati Uniti dopo un percorso scarsamente documentato che sembrerebbe aver avuto origine in Spagna con successivo passaggio dal Messico al Texas all’inizio del Novecento. I Cinesi però giocano ancora molto al *mahjong*, specialmente a Formosa, Hong Kong e nelle più forti colonie cinesi delle città occidentali. Nella Cina popolare il gioco è stato proibito per decenni. Attualmente sembra riconquistare vigore, specialmente ad opera degli anziani che riprendono una pratica interrotta, trasmettendola alle nuove generazioni.

L’Italia non sfuggì a suo tempo alla moda del *mahjong* e tuttora il gioco risulta praticato secondo regole unificate a livello nazionale⁶. Alcune isole – Ravenna in testa – restano a testimoniare una pratica del gioco ancora diffusa a livello popolare. Nonostante ciò non risulta facile compilare una bibliografia specifica dei manuali e trattatelli sul gioco apparsi in Italia; ne indicheremo i principali, procedendo a ritroso nel tempo.

Se si effettua una ricerca nella Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze – che pure dovrebbe ricevere una copia d’obbligo di tutte le pubblicazioni italiane – e si inizia con l’esame del catalogo a soggetto in corso, il risultato appare deludente⁷. Ricorrendo al catalogo precedente della stessa Biblioteca, si trovano citati soltanto due altri libretti, di cui uno alluvionato nel 1966 ed attualmente irreperibile:

Codice del mah-jongg [Firenze] Cocci già Chiari [1925] 16° pp.32.

L’altro è un interessante opuscolo, pubblicato a Biella:

Fau-Ki”u Lu-lu-Kiang *Il vero giuoco del Mah-jongg. Giuoco cinese di gran moda. Sua descrizione, sue regole, suo conteggio. Sicuro metodo per impararlo*. Casa editrice S.T.O.V., Concessionario esclusivo: Libreria Allara, Biella, [1925], 8°, pp. 18, L. 5.

In realtà diversi libretti di regole del gioco apparvero negli anni Venti. Sono opuscoli di piccolo formato e di solito dalla veste tipografica dimessa, il che non ha certo facilitato la loro conservazione. In alcuni casi si tratta di estratti da pubblicazioni periodiche⁸; in altri di edizioni fuori commercio, come quella di anonimo dichiaratamente tratta «da vecchi testi cinesi, dal volume del Yppù-lat-Rop e da traduzioni americane ed inglesi».

Il Mah jongg o Lung-ciau (La battaglia dei draghi) detto anche Il Passero. Casa editrice d’arte Bestetti e Tumminelli - Milano-Roma s.d., 16.o, pp. 30, L.5,

che però “curiosamente porta l’indicazione di edizione fuori commercio e del prezzo (Silvestroni)”. Un altro testo è indicato senza ulteriori precisazioni nel citato libro di Zama:

F. Salca *Mah-Jongg* Comellini, Bologna, 1925.

Ci si può avvicinare ancora di più all’inizio della diffusione del *mahjong* in Italia: si trovano infatti anche alcuni libretti dell’anno precedente. Nel “Bollettino delle Pubblicazioni Italiane ricevute per diritto di stampa del 1925 al n. 1327” si ha:

Mah-Jong (II) o Lung-ciau, la battaglia dei draghi. Metodo – teorie e regole casa ed. it. Gloriosa (fratelli Magnani) [1924] 8.o fig. pp. 14, 4 tavv. L. 2.

Le tavole riproducono a colori i 144 pezzi necessari al gioco. Una nota editoriale avverte che il “Mah-Jong fabbricato da sé, dicono i trattati cinesi, porta fortuna”. Oltre alle regole e calcolo dei punti è data anche una interessante terminologia con pronuncia. (Silvestroni).

Si può anche segnalare un’edizione fiorentina dello stesso anno:

Elisabetta Carminati *Il Mah=Jong e come si giuoca. Regole ed esempi pratici* Casa editrice italiana, Stab. Tip. G.Ramella & C., Firenze 1924, pp. 16.

Ma il libro più completo a nostra conoscenza fra quanti sono stati stampati in Italia sul *mahjong* nel corso di oltre mezzo secolo è opera di un esperto di Shanghai che espone la teoria e la pratica del gioco in un libro edito a Roma in lingua... francese:

Tsai-Pieh-Seng (Amateur et ancien membre du cercle de Shanghai) *Le Mah-Jongg en Chine. Méthode, Théorie et Règles* Serra (Tip: Soc. An. Poligrafica Italiana) Roma 1924, pp. 95.

Questo testo fu anche probabilmente il primo ad essere scritto fra quelli indicati: la prefazione porta infatti la data del dicembre 1923.

Cosa si ricava dall'insieme di questa letteratura specifica? Si trova innanzitutto conferma che le regole del gioco hanno meglio mantenuto in Italia fin dall'inizio il carattere originario del gioco cinese. Il gioco sembra essersi in particolare diffuso originariamente anche grazie ai cinesi residenti in Italia; alcuni di loro hanno poi contribuito alla redazione delle regole, quando la moda portò il gioco a diffondersi oltre ogni loro aspettativa. Attualmente, a ricordo della grande fioritura degli anni Venti con l'ingresso del gioco in tanti salotti della nobiltà e dell'alta borghesia, non è difficile trovare sui banchi degli antiquari scatole di *mahjong* più o meno costose. Decisamente più difficile è rintracciare i relativamente numerosi manualetti che apparvero in varie città italiane nel corso di un paio d'anni, in particolare 1924 e 1925, che coincisero proprio col massimo fulgore del gioco. Qui ne sono stati segnalati alcuni, forse soltanto una parte di quanti in realtà videro la luce, ma anche assai più di quanti ne vengano usualmente citati.

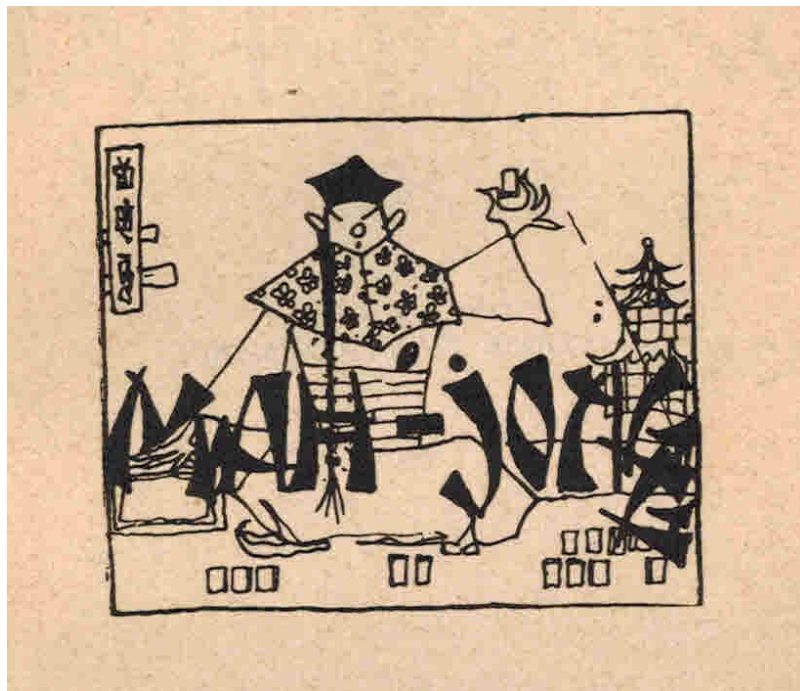


Figura 1 – Illustrazione dal libro stampato da Bestetti e Tumminelli (pag. 5).

Note

¹ La struttura del gioco è basata sulla graduale modifica dei 13 pezzi della mano fino a chiudere quando di solito si sono completati quattro tris o scale, ed una coppia. Rispetto ai più noti giochi di carte della famiglia del ramino, si ha qui tra l'altro la possibilità di completare le proprie combinazioni prelevando lo scarto di un avversario qualsiasi. Ci sono poi diverse regole di "sovrastruttura" nate allo scopo di ridurre la possibilità di barare, come l'allineamento delle tessere lungo muraglie da cui prelevare in maniera codificata i vari pezzi.

² Per un'analisi dei giochi di carte cinesi si veda: G.Prunner, *Ostasiatische Spielkarten* Bielefeld 1969 e S.Mann, *The Cards of South-East Asia*, *The Playing-Card* 11 (1983) 71-91.

-
- ³ Tra questi i grandi esperti di bridge Milton C. Work e R.F.Foster nonché J.P.Babcock, un uomo d'affari che riuscì perfino a depositare il nome di *mah jongg* (v. *Goren's Hoyle* New York 1961 p. 414)
- ⁴ Un resoconto essenziale con la relativa bibliografia è: W. Suma. *Chinesisches Intermezzo* *Playing-Card World* no. 50 (1987) 17-22.
- ⁵ Una valida illustrazione del gioco praticato all'epoca nel Queen's Club di Londra si può trovare, per esempio, in H.Peterson, *Mah Jong Simplified* London 1924, pp. 187.
- ⁶ E' noto che a seconda delle regole, specialmente per quanto riguarda i punteggi ed i fattori moltiplicativi per particolari condizioni di vincita, il gioco può passare da un tranquillo passatempo ad un tremendo gioco d'azzardo che può far vincere una fortuna in un solo giro di carte. Gli americani e, almeno sembra, anche i giapponesi hanno incrementato questo aspetto di gioco d'azzardo, introducendo tessere e combinazioni speciali con alti punteggi. Invece in Italia le regole appaiono simili a quelle originali cinesi, con limiti fissi e relativamente bassi ai punteggi massimi ottenibili nel corso di una mano. Per chi voglia documentarsi sulla tecnica di gioco del *mahjong* in generale e sulle caratteristiche del gioco praticato in Italia il compito è oggi molto facilitato dalla comparsa di un trattato specifico: Pietro Zama, *Il Mah-Jong. Come imparare uno dei giochi più antichi del mondo*. Mursia, Milano, 1987, pp. 140.
- ⁷ Alla voce *mahjong* si trova solo un opuscolo: Umberto Giuliani, *Gemini. Il gioco del muro della luna*. Giuliani Roma, pp. 32. Tale opera ha il merito, se così si può dire, di trasformare i difficili simboli del *mahjong* in più attuali segni di astronauti, meteoriti, missili, e così via. Di epoca precedente ci giungono dall'Emilia-Romagna, regione di maggior diffusione del gioco, un paio di opuscoli degli anni Cinquanta, indicati nel testo citato di Zama: AA.VV. *Regolamento del gioco del Mah-Jong*. Strumia e Tazzari, Ravenna, 1954, e AA.VV. *Il gioco cinese del Mah-Jongg* Rossi, Reggio Emilia 1950.
- ⁸ Qualche informazione e testimonianza addizionale si potrebbe ottenere se si considerassero, come non si è inteso procedere qui, sia brevi trattazioni nei libri di giochi sia alcuni articoli pubblicati in merito sulle riviste di giochi e sulla stampa periodica in genere. Si possono citare alcuni estratti da pubblicazioni periodiche riportati nei cataloghi di D.Silvestroni (esperto che ha avuto il merito di ripubblicare insieme al Dossena la rara *Bibliografia italiana dei giochi di carte* del Lensi). Così: *Ma-Jong. Il gioco di grande attualità, descritto e illustrato a colori*. Estratto dal "Secolo XX". Milano (1924?). in 8.o, pp. 22 + 2 f.t. a colori che riproducono i 144 pezzi necessari al gioco, br. illustrata. (Cat. 5 Nov.'86), TODDI (Pietro S. Rivetta) *Metodo pratico e ortodosso per imparare il Mah-Jongg il giuoco di moda e di grande interesse con la serie completa dei pezzi in cartoncino ritagliabili*. Supplemento al n. 5 (1924) di "Noi & il Mondo", Roma. in 8.o, pp. 15 + 4 cartoncini f.t., br. (Cat. 5 Nov.'86). Oltre alle regole del gioco, viene elencato un breve ma interessante glossario con pronuncia del mah-jonghista. In un articolo contenuto nel fascicolo del febbraio 1925 della medesima rivista lo stesso autore spiega il Magic, gioco inventato per condensare il meglio di *mah-jong*, poker e parole incrociate, con 3 fogli a colori e 60 pedine (Silvestroni).