

I giochi di Giovanni da Salisbury

Franco Pratesi

Giovanni da Salisbury fu uno dei più importanti uomini di lettere, e di Chiesa, del suo tempo; nato a Salisbury, probabilmente tra il 1110 e il 1120, svolse diverse funzioni pubbliche e fu anche segretario di Thomas Beckett; in età matura divenne vescovo di Chartres, dove morì nel 1180.

La sua opera più importante è il *Polycraticus, sive de nugis Curialium, et vestigiis Philosophorum*, un trattato ricco di consigli e commenti sulla vita di corte, scritto poco dopo la metà del secolo: questo libro ci interessa anche perché servì in parte come modello per il famoso *Libro* di fra Jacopo da Cessole. Qui fermeremo l'attenzione su una pagina piuttosto oscura di tale opera, relativa a alcuni giochi (da: J.-P. Migne, *Patrologia Latina*, Vol. 199, Paris 1855, col. 399).

Di che giochi si tratti non è affatto chiaro, anche se compaiono diversi nomi specifici. Siamo anzi alla presenza di un doppio enigma. Simili elenchi di nomi di giochi senza altri dettagli sono noti da successive disposizioni statutarie o conciliari; simili descrizioni di giochi senza che ne sia riportato il nome esistono in altri testi. Qui però si raggiunge il massimo della ambiguità: di alcuni giochi si indica il nome senza altre informazioni, e contemporaneamente di altri giochi si discutono le caratteristiche essenziali, senza specificare di che giochi si tratta.

Un ulteriore contributo alla difficoltà di lettura deriva dal fatto che questa testimonianza (risalente alla metà del dodicesimo secolo) è considerevolmente più antica di altre di tipo confrontabile: niente vieta che nel frattempo i giochi implicati avessero mutato nome o caratteristiche. La principale difficoltà è che sotto il generico nome di "alea" si conoscevano vari giochi (cosa che del resto l'autore stesso ammette "non sub una tantum specie") che in casi particolari potevano essere anche molto diversi. Siamo così indotti a frantendere nomi e giochi, uno dopo l'altro, già a partire dall'inventore Attalo. Cos'avrebbe dunque inventato questo Attalo? Si può intendere la ritmomachia; si può intendere il gioco delle tavole in genere, o una specie di backgammon in particolare; si può intendere – o almeno qualcuno così ha inteso – gli scacchi. La

discussione al riguardo comprende qualcuno che si basa sull'autorità del *Polycraticus* per sostenere che gli scacchi furono inventati da Atalo, e la confutazione di altri che fanno invece osservare come gli scacchi in questo brano non compaiono proprio.

A mio parere, la parte finale del passo, che parla del gioco preferito da Ulisse, è riferibile agli scacchi; anche la *Vetula* (*Est alius ludus scarorum, ludus Ulyxis*) mi conforta in questa interpretazione. Del resto, il giudizio qui espresso è stato in seguito ripetuto più volte a proposito degli scacchi: benché questo gioco sia preferibile all'azzardo, ancora meglio sarebbe consumare le energie mentali in occupazioni di maggiore utilità.

Non c'è infine da sorprendersi se molti commentatori non hanno riconosciuto la ritmomachia fra i giochi qui considerati. Eppure, se si legge attentamente, è fuori dubbio che se ne parli, nella parte iniziale del brano: la cosa non poteva sfuggire a Borst che anzi disquisisce sulla variante del gioco che doveva essere nota all'autore (Arno Borst, *Das mittelalterliche Zahlenkampfspiel*, Heidelberg 1986, p. 215).

Pare allora che qui si consideri tutto l'insieme dei giochi che tradizionalmente si effettuano sul tavoliere, dalla ritmomachia agli scacchi, passando per quelli più diffusi della famiglia del backgammon. In effetti, quest'ultima famiglia è proprio quella che meglio si può individuare sotto il generico termine latino di *alea* – fermo restando il fatto che tale termine fu anche utilizzato per giochi di soli dadi, con eventualmente il tavoliere usato come puro e semplice piano di rotolamento.

Vediamo allora di analizzare, per quanto possibile, i principali termini tecnici presentati. Non sembra sostenibile che si tratti esclusivamente di nomi di giochi di dadi, come li considerava il grande Murray. Questi nomi sembrano indicare, almeno in parte, usuali ingredienti per giochi di tavoliere: in particolare, *calculus*, *tabula* e *tessera* sembrerebbero termini di questo genere. Evidentemente non sono tutti necessari per un singolo gioco; tuttavia, il gioco di *alea* più comune era probabilmente di tipo backgammon e li richiedeva tutti (anzi probabilmente c'erano anche altri accessori usati per agitare e lanciare i dadi, forse nascosti qui fra i termini che comprendiamo meno).

Tabula è comunemente il nome del piano di gioco, e forse anche – come appare certo per tempi posteriori – della singola pedina. Nei secoli successivi, il termine è usato regolarmente al plurale in entrambi i sensi. In questo antico uso singolare è stata vista una testimonianza per l'uso

di un tavoliere da backgammon ancora non suddiviso nelle due parti che in seguito divennero tradizionali.

Tessera è il comune dado cubico, che sarebbe stato sufficiente anche da solo per effettuare una serie di giochi. All'epoca si giocava comunemente con un insieme di tre dadi, in seguito il numero si ridurrà preferenzialmente a due.

Calculi, in accordo con l'etimologia, erano le "pietruzze" o pedine usate per essere mosse sul piano di gioco. Potevano essere segnali per marcare la posizione in un gioco di percorso o meglio pedine di un gioco a carattere strategico, distinte in due campi, come erano usate in epoca classica per i *latrunculi* (tanto che anche il loro nome era usato come sinonimo per il gioco); ma questi "calculi" classici non erano di regola associati ai dadi!

Anche gli orbiculi sembrano oggetti di gioco. L'idea che sta alla base del nome è quella di cerchio e fa pensare alle nostre pedine, o "girelle" come peraltro erano spesso chiamate nel rinascimento. Però sembrerebbe alquanto più probabile (anche a giudicare da come viene interpretato nel *Novum glossarium mediae latinitatis* del 1980) il significato di sferette o palline, lasciandoci nell'incertezza di come ricostruire correttamente il relativo impiego. Palline, in questo contesto, potrebbero essere state utilizzate per giochi da farsi sulle intersezioni, di tipo filetto o altro, con tavolieri forniti di alloggiamenti per accogliere dette palline.

Urio vel dardana pugna, ci ricorda il *ludus troianus*, che troviamo in altre citazioni, ma non è chiaro cosa potesse essere. *Monarchus*, *Taliorchus*, e *Tricolus* sono ancora più oscuri del solito; si può immaginare qualcosa, per analogia o assonanza di termini, ma su basi del genere non si può costruire nulla di affidabile.

Senio corrisponde come nome al numero sei, inteso specificatamente come tiro di dado. Si può anche pensare a una specie di "majoret", un gioco di tipo backgammon in cui si usavano solo due dadi considerando però sempre presente un terzo con il massimo punteggio di sei; ma niente ci autorizza a crederci.

Vulpes presenta principalmente un problema di età. Se fosse posteriore di un paio di secoli (o forse anche di uno, in modo da avvicinarsi ad Alfonso El Sabio) nessuno metterebbe in dubbio che si tratti del gioco delle volpi (e galline), altrimenti detto di lupi e pecore, spesso giocato sul classico diagramma a croce greca. Diversamente dalla maggior parte dei giochi del genere, non si ha qui simmetria di forze: il maggior numero di pezzi di un campo è compensato dalla maggiore

potenza del pezzo unico dell'altro. Lo scopo è di imprigionare il pezzo maggiore – che non può essere catturato – avanzando le pedine a schiere compatte in modo da evitarne la presa.

Molti nomi latini di giochi medioevali si conoscono dagli statuti comunali; altri si ritrovano nei dizionari; salvo eccezioni, né gli uni né gli altri corrispondono a questi. Io ho cercato abbastanza; lettori più esperti o più pazienti di me sono invitati a proseguire. Anche per questo scopo, oltre che per documentare i termini del problema, ho ritenuto utile che fosse riprodotto qui di seguito l'intero brano in questione.

Nonne tibi videtur aleator ineptus, qui tesserarum non tam vivit, quam perit ex gratia, et omnem jactum sortis suae praesulem facit? est ne ars accomodata rationi, cuius quanto quisque studentior, tanto erit exstudiosior?

Athalus Asiaticus, si gentilium historiis creditur, hanc ludendi lasciviam dicitur invenisse, ab exercitio numerorum paululum deflexa materia. Cum enim antiquiores illud exercitium duntaxat approbarent, quod ad investigationem veri disciplinasque liberales proficeret, vel recte vivendi instrueret usum, hic subtili quidem, licet infructuosa inventionem, veteris exercitii dutilitatem non temperavit, sed emollivit, multis adhuc in pristina manentibus gravitate.

A manibus namque Graecorum abacus nondum excidit, aut ratio calculandi, aut ludus in quo plene vicisse est, ad denunciatum calculum, in campis adversarii constituisse perfectam et maximam harmoniam. Cum vero in eisdem harmonica Arithmetica, vel Geometrica trium terminorum medietate exsultat, semiplena victoria est. Quaevis alearum, etsi contingant citra triumphum gloriam, aut ludentis felicitatem, aut artis peritiam protestantur. Iocundum quidem et fructuosum est, numerorum nosse certamina, qui depraedationi inveniantur obnoxii, et qua ratione in castris sint alii tutiores, omnium periculorum ignari, nisi forte circumventi ab hostibus captiventur. Huius voluptate certaminis, Ptolomaeum, Alexandrum, Caesarem, Catonem, ipsum quoque Samium graviores operas legimus temperasse, quo etiam inter ludendum id agerent, unde essent Philosophicis negociis aptiores.

Alea vero exciso regno Asiae, inter manubias eversae urbis non sub una tantum specie, migravit ad Graecos. Hinc tessera, calculus, tabula, urio vel dardana pugna, tricolus, senio, monarchus, orbiculi, taliorchus, vulpes, quorum artem utilius est dediscere quam docere. Quis enim non erubescat, si sortis suae gratiam, non virtuti debeat, sed taxillis? Quis fritilli cautelam suae prudentiae non doleat anteferri? Nonne satis improbata est cuiusque artis exercitatio, qua quanto quisque doctior, tanto nequior? Aleator quidem omnis hic est. Mendaciorum siquidem et periuriorum mater est alea, et ex aliena concupiscentia sua prodigit, et nullam habens patrimonii reverentiam, cum illud effuderit, sensim in furta dilabitur et rapinas.

Illam verum nonnulli praeferunt, in qua Ulysses lusisse legitur, eo quod ingenii aliquatenus multa meditare excitare videatur accumen. Sed ex eo mihi

videtur perditior, cum nihil infelicius sit, quam in eo, in quo minimum proficias, plurimum laborare. Est enim inutilis importunitas deprecantis, qua inutilia acquiruntur, et quaerendi inanis est diligentia, cum invenisse non proderit. Posset itaque motus animi, et mentis agitatio, quae ibi frustra distrahitur, rebus pulchrioribus, et melioribus accomodari. Aleam vero a regione morum illius autoritas prorsus exterminat, qui universum orbem docens in filio, eam denunciat omnibus fugiendam.