

Giochi giapponesi di riflessione
(con riferimento ad alcuni esemplari del
Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia di Firenze)

FRANCO PRATESI *

PAROLE CHIAVE: Giappone, giochi, shogi, mekuri.

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 ed 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 ed i giocatori professionisti.

KEY WORDS: Japan, games, shogi, mekuri.

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

* Museo Nazionale di Antropologia ed Etnologia (Via del Proconsolo 12, 50122 Firenze).

Si utilizza qui solo la parte relativa alle carte da gioco.

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) ad interessarci di più. Ciò acquista un rilievo ancora maggiore a seguito delle varietà di carte utilizzate, delle loro numerose trasformazioni ed anche dei loro rapporti con le carte europee.



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.

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 fonte. 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 (Masukawa, 1980).

La forma tradizionale delle carte giapponesi è costituita da un rettangolo di cartoncino di circa 32 x 55 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 (Sato et al., 1974). Più di recente con la produzione industriale si è molto ridotto il ventaglio qualitativo della produzione, ma 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 i poco più di 2 (Hatton, 1981).

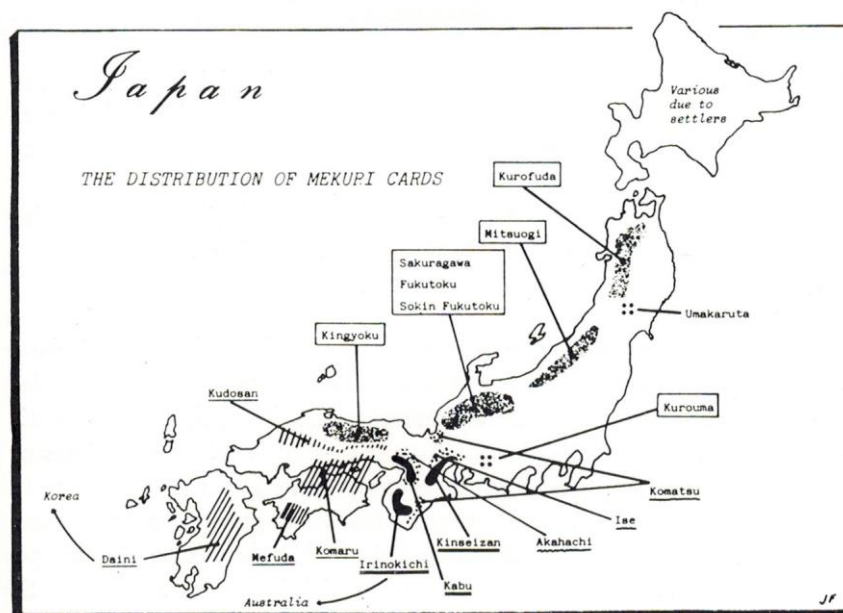


Fig. 4 - Distribuzione geografica dell'uso prevalente dei vari tipi di carte mekuri e kabu nell'arcipelago giapponese (da Fairbairn, *The Journal of the International Playing-Card Society*, February, 1988).

3.1 Carte poetiche

Costituisce senza dubbio la più antica ed originale delle famiglie di carte giapponesi. In questo caso si assiste tipicamente ad 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 XVII 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-isshu* o «cento poesie», da una famosa antologia di epoca medioevale che raccoglieva appunto cento poesie, di cento poeti diversi.

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

L'origine delle carte poetiche è molto antica, addirittura precedente le stesse carte da gioco; infatti il gioco è documentato verso il secolo XIII 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 (Yamaguchi, 1982).

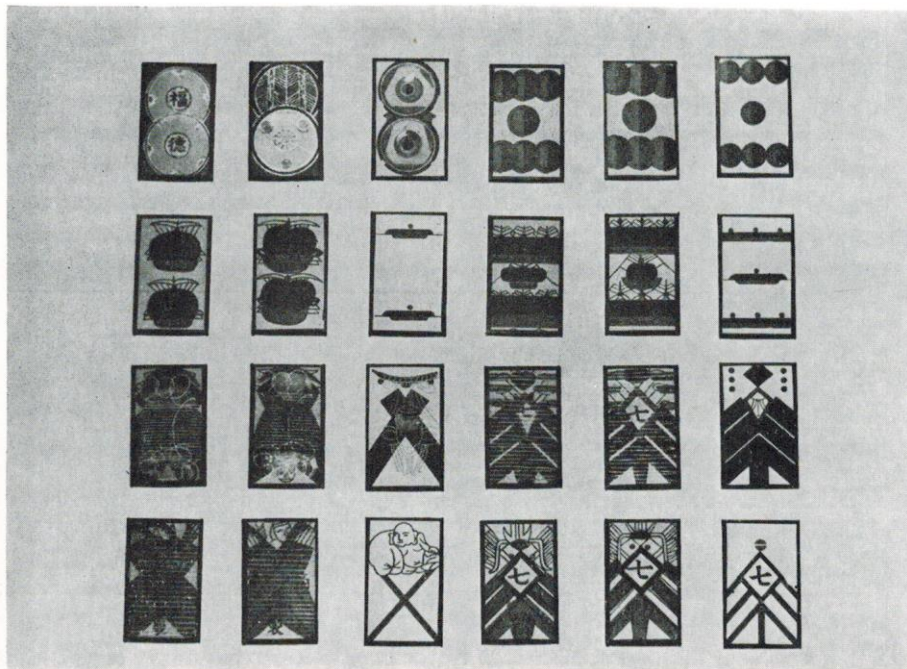


Fig. 5 - Esempi di carte mekuri. Dall'alto in basso: denari, coppe, bastoni, spade. Da sinistra a destra: fukutoku, mitsuogi, akahachi, rispettivamente per 2 e 7. MNAE Firenze Cat. n. 32868/1-3.

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 XVI secolo.

È di un certo interesse seguire tale evoluzione, relativamente ai principali tipi di carte utilizzate per il gioco. Esistono infatti imprevisti 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 ad un libro inglese (Mann et al., 1973). Tuttavia un esperto giapponese aveva precedentemente posto solide basi per questi studi (Yamaguchi, 1961): solo a causa della poca conoscenza del giapponese in Occidente e della scarsa diffusione del libro - stampato in edizione privata a tiratura limitata - la sua opera pionieristica non ha ancora ricevuto il meritato riconoscimento.

3.2.1. Carte *nanban* e *tenshō*

Il nome *nanban* (con cui si indicavano gli stranieri provenienti dall'Occidente) sta ad 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 ad 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, *isa* per spade, *pau* (poi divenuto *hau*) per bastoni e *koppu* per coppe.

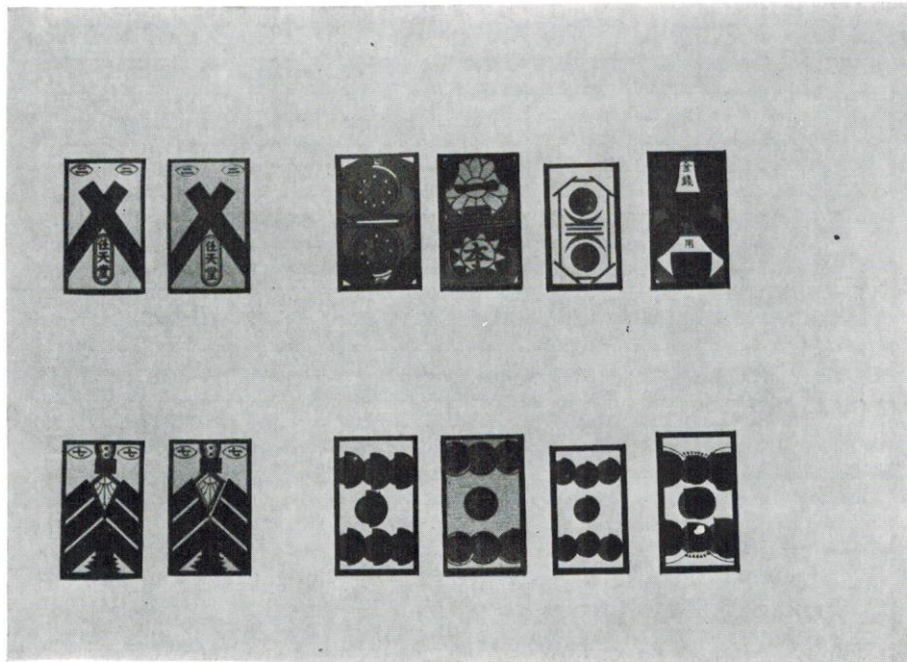


Fig. 6 - Esempi di carte kabu; in alto 2, in basso 7. Da sinistra a destra: irinokichi, kabufuda, daini, kudosan, komaru, mefuda. MNAE Firenze Cat. n 32868/49.

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 avere 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 (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, ad una certa difficoltà nel distinguere i bastoni dalle spade.

3.2.2 Carte *unsun*

Il nome è stato variamente interpretato per esempio come originario dal portoghese «uno sumo». Il riferimento più comune è a due nuove figure del gioco *un* o dio della fortuna e *sun* o personaggio cinese, ma i termini corrispondenti in giapponese antico erano rispettivamente *umu* e *sumu*. 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 molta fortuna: dopo una breve fioritura la sua diffusione restò molto limitata (Mann, 1973; Depaulis, 1988). Sono invece sopravvissuti in quantità considerevole mazzi via via più semplici, dai *mekuri* ai *kabu*, con sviluppo indipendente.

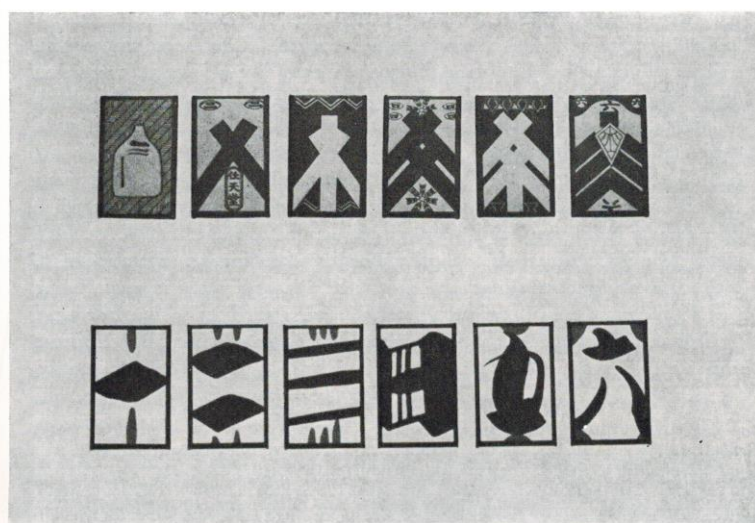


Fig. 7 - Carte da 1 a 6, serie costitutiva dei mazzi *datichiroku* (in alto) e *harifuda* (in basso). MNAE Firenze Cat. n. 32868/10-11.

3.2.3 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 ad una astrazione sempre più spinta delle figure rappresentate fino a rendere quasi completamente irriconoscibili i motivi originari. Ciò non avviene gradualmente né nel tempo né a seconda delle località del Giapponese. 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 (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, *robai*, 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 ad 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 detta deformazione 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 numeri 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, ed il *yurei*, o fantasma, una carta bianca (o più raramente con l'indicazione del fabbricante) praticamente mai usata nel gioco e 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.

3.2.4 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 ad 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 (Sato et al., 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* (Berndt et al., 1947; 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. Sono mazzi usati specialmente per raccogliere le puntate in giochi di azzardo come il *tehonbiki*. 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 marrone per il dorso, *kuro* o *aka* rispettivamente. Come queste carte si siano originate all'inizio del XIX 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 (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 ad 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 (Prunner, 1969).

Il punteggio associato a queste carte varia da gioco a gioco: in alcuni giochi di larga diffusione si basa su i 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 fonte. 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 seme 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.

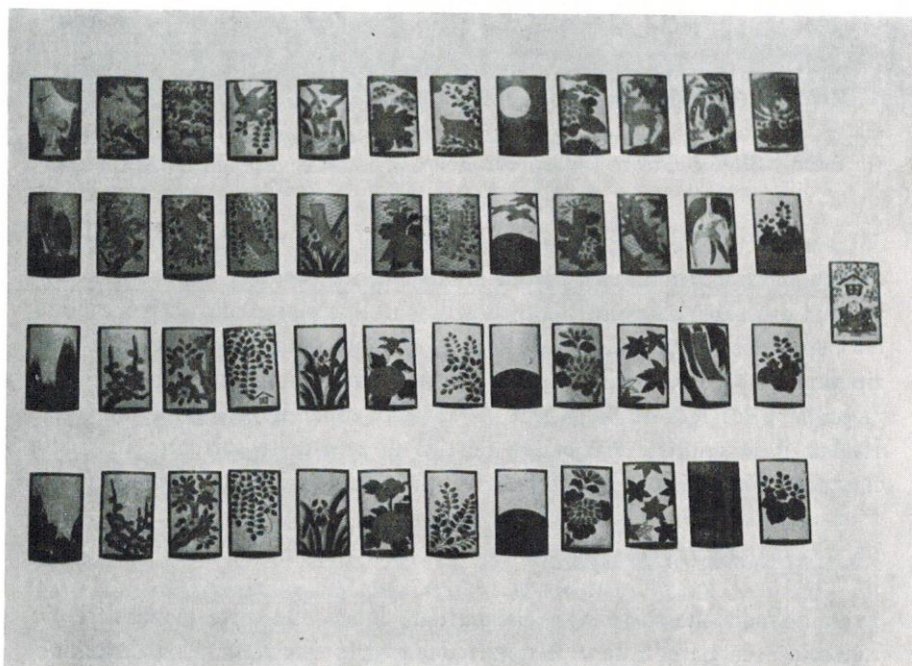


Fig. 8 - Carte hanafuda. L'ordine da sinistra a destra segue i mesi, da gennaio a dicembre. L'ordine in verticale rispetta il valore delle carte (maggiore in alto). A destra la 49ª carta, indice di qualità. MNAE Firenze Cat. n. 8113. Collezione Ebreñfreund.

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 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 (Francis, 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 ed 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. 32868/1). Le coppe sono disegnate in maniera naturalistica ma sono poi sottoposte ad una colorazione con due strisce parallele rossa e nera che di solito attraversano l'intera carta.

Mitsuogi (Tre ventagli. Cat. n. 32868/2). Molto simile al precedente con forse una importanza leggermente maggiore delle colorazioni.

Akahachi (Otto rosso. Cat. n. 32868/3). 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. 32868/4). 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. 32868/5). Nove carte numerali ed 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 ad un originario fante di spade (il fatto però che si presenti con doppia testa farebbe pensare ad un'origine occidentale più recente). Uno degli assi ha il fondo colorato; un 4 porta una stampigliatura.

Mefuda (Carte occhio o carte punto. Cat. n. 32868/6). 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 marroni, 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 fuyt5*, non usare per denaro.

Daini (Grande due. Cat. n. 32868/7). 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 ad 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. 32868/8). Si hanno 10 quartetti più uno *onifuda* ed 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: 31 x 50 mm.

Kudosan (Nove monti (?). Cat. n. 32868/9). 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. Sulla carta corrispondente al 10 è stampigliato il segno di *kiri* – qui col significato di ultimo – e sul re il segno di 10.

3. Carte derivate

Daiichiroku (Grande uno a sei. Cat. n. 32868/10). 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 (Carta per puntare. Cat. n. 32868/11). 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 ed 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. 32868/12) varietà *Marufuka* del fabbricante Nintendo (stesso delle carte precedenti) è in formato ridotto, indicato come *kobana*. Le dimensioni delle carte scendono in questo caso a 25 x 40 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. 32868/13), 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 Gyokusuidō. È da notare che la nota fabbrica con questo nome produceva carte di tipo banafuda ancora nei primi anni Sessanta (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 49^a carta con il leggendario Kintarō. Quest'ultima starebbe ad 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 ed autorizzato la riproduzione di varie notizie e della fig. 4; Kakutarō Yamaguchi, che ha cortesemente soddisfatto le esigenze di documentazione sui testi specifici scritti da lui e da suo padre Kishirobei; 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; la Direzione del Museo fiorentino che ha reso possibile lo svolgimento dello studio e la pubblicazione dei risultati.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Berndt, R. M. e Bemdt, C. H. (1947) Card Games Among Aborigines of the Northern Territory. Oceania, 17.
- Castelli, A. (1975) Viaggio curioso nel mondo delle carte. Milano: Fabbri.
- Culin, S. (1896) Chess and Playing Cards. Washington (ristampa: New York: Arno, 1976).
- Denning, T. (1983) Early Dragon Cards. The Playing-Card, 11: 118-24.
- Depaulis, T. (1988) Quand les japonais jouent... Jeux et stratégie, 51: 28-33.
- Fairbairn, J. (1987) A Note on a Missing Link Between Japan and Australia. The Playing-Card, 16: 54-6.
- Fairbairn, J. (1988) The Distribution of Japanese Mekuri Cards. The Playing-Card, 16: 87-9.
- Francis, H. G. (Editor-in-Chief) (1984) The Official Encyclopedia of Bridge, 4th ed., New York: Crown.
- Giordana, A. (1981/2) Shogi. Pergioco, 2: 292-3, 324-6, 356-8; 3: 4-5, 36-8.
- Hatton, G. (1981) Modern Japanese Wrappers. The Playing-Card, 10: 33-63.
- Hodges, G. F. (1980) Middle Shogi and how to play it. Bromley.
- Iwamoto, Kaoru (1976) Go for Beginners. London: Penguin Books.
- Mann, S. e Wayland, V. (1973) The Dragons of Portugal. Farnham: Sandford.
- Masukawa, Koichi (1980) Tobaku I. Tokyo: Hosei Daigaku Shuppankyoku (trad. inglese di J. Fairbairn).
- Power, J. (1982) Invincible, the Games of Shusaku. Tokyo: Kiseido.
- Prunner, G. (1969) Ostasiatische Spielkarten. Bielefeld: Deutsches Spielkarten Museum.
- Sato, Kaname e Murai, Shozo (1974) Nihon no tobaku-karuta. 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. Firenze: Sansoni.

Yamaguchi, Kakutaro (1982) The History of Hyakunin-issu. The Playing-Card, 15: 131-2.

Yamaguchi, Kishirobei (1961) Unsun Karuta. Osaka.—