

Il gioco e i giochi nel Medioevo

LUCIANA PETRACCA
UNIVERSITÀ DEL SALENTO



Introduzione

Tema rimasto a lungo nell'ombra, il gioco è tornato negli ultimi anni a suscitare l'attenzione e gli interessi di vari specialisti, che da formazioni e prospettive diverse hanno guardato alla dimensione ludica, connaturata alla vicenda umana, con l'obiettivo di riflettere su pratiche, caratteristiche e natura di questa attività, fondamentale per la socializzazione e l'apprendimento, funzionale al benessere emotivo del singolo e della collettività. Sul piano della ricerca storica si possono, al tal proposito, richiamare alcuni importanti appuntamenti convegnistici, come quello tenutosi a Treviso nel 2017 dal titolo *Giocare tra medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa* (Aceto e Lucoli, 2019); i saggi proposti dalla rivista *Ludica*, ideata dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche, che dal 1995 pubblica in collaborazione con la casa editrice Viella interventi di carattere vario «di storia e civiltà del gioco»¹; e ancora, da ultimo perché fresco di stampa, il libro di Patrizia Sardina sui giochi proibiti e i divertimenti leciti nella Sicilia medievale (Sardina, 2024).

È mia intenzione, in questa sede, delineare brevemente, a mo' di introduzione della sezione storica del Convegno di cui si presentano gli atti, alcuni aspetti e caratteristiche del gioco e dei giochi praticati in età medievale e lo spazio a essi riservato.

Iniziamo col dire che nel corso del Medioevo, epoca tradizionalmente compresa tra la caduta dell'Impero Romano (nel 476) e la scoperta dell'America (nel 1492), la società si configurava fortemente gerarchizzata, riconoscendosi in tre principali ordini: gli *oratores* (ovvero quanti dediti alla vita contemplativa e alla preghiera, il clero), i *bellatores* (coloro che combattevano, o meglio la nobiltà guerriera) e i *laboratores* (quanti svolgevano invece una qualsiasi attività lavorativa, i contadini, gli artigiani, i mercanti ecc.) (Carozzi, 1979, p. 295; Lorè e Rao, 2017). Nella convinzione che questa suddivisione rispondesse a un preciso disegno divino, ciascuna categoria svolgeva il proprio ruolo all'interno della società, destinando

¹ *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 1 (1995) - 30 (2024), rivista diretta da Gherardo Ortalli.

buona parte del tempo a disposizione nel corso della giornata all'espletamento di attività consone e caratterizzanti il proprio *status*. Ma il lungo tempo della preghiera per i religiosi, della guerra per gli uomini d'armi e del lavoro, nelle sue diverse dimensioni e connotazioni, per quanti impegnati in attività più o meno manuali, non di rado veniva intervallato da un tempo, sicuramente più breve, ma certo più piacevole e rigenerante, dedicato allo svago e al divertimento: era il tempo del gioco, dei giochi e della festa, per quanto, quest'ultima, fosse quasi sempre scandita dal sacro e dal calendario liturgico (Verdon, 2004).

E come non richiamare – parlando di gioco – lo straordinario e fondamentale studio dello storico e linguista olandese Johan Huizinga, *Homo ludens*, libro pubblicato nel lontano 1939, nel quale, per la prima volta, si affrontava il tema di questa importante attività umana («il gioco è più antico della cultura» – esordisce Huizinga –) quale fondamento pre-culturale dell'organizzazione sociale. Si dava il “la” all'antropologia del gioco, un «atto libero», che «non è la vita 'ordinaria'», ma che costituisce un rilevante e decisivo fattore di cultura, in grado di influenzare i più vari aspetti della vita e della società nelle diverse epoche, inclusa quella medievale verso la quale rivolgiamo qui la nostra attenzione (Huizinga, 1939, p. 3).

1. Il tempo dei giochi, giochi per tutti: la festa e il torneo

Lungo tutto il Medioevo le distrazioni e gli ameni passatempi non interessarono solo i ceti eminenti e gli aristocratici, riguardo ai quali, tuttavia, si conserva una più vasta gamma di testimonianze, ma anche le classi più umili e meno agiate, dai braccianti agricoli al servizio di un signore, laico o ecclesiastico, gravati da pesanti carichi di lavoro nei campi, ai manovali, i piccoli artigiani e quanti appartenenti al variegato mondo delle arti, dei mestieri e delle professioni.

Grossomodo tutti nel Medioevo, bambini e adulti, laici e religiosi, uomini e donne, anche di condizione modesta, seppero compensare la durezza del quotidiano con momenti di svago e di spensieratezza, nei quali predominava la componente ludica, sebbene questa si differenziasse nelle forme e nei contenuti a seconda del contesto sociale (Sartori, 2021, pp. 129-130).

I divertimenti più comuni erano gli spettacoli (teatrali, con giocolieri, mimi o animali), la musica, il canto, la danza (forse lo svago più diffuso

dell'epoca), la caccia, riservata ai soli uomini, i giochi d'azzardo e più in generale quelli praticati in società.

I bambini e le bambine, in particolare – come hanno dimostrato, più di recente, anche alcune ricerche presentate in occasione di un convegno su *Giochi e giocattoli nel Medioevo piemontese e ligure*, organizzato da Rinaldo Comba e Riccardo Rao (Comba e Rao, 2005) – giocavano con palloni realizzati in pelle o vesciche di maiale, con fischietti di terracotta di svariate forme, con trottole e bambole, in legno o di argilla. I più fortunati disponevano di piccole lance, di archi, scudi e spade, come pure di cavallibastone, che cavalcavano correndo (D'Adami, 2005, p. 34). Molto amati erano anche gli animali, uccelli di varie specie e scoiattoli, ma anche falchi, posseduti in particolar modo dai grandi signori e dalle famiglie nobili, e piccole scimmie.

Per gli adulti, invece, lo svago per antonomasia era costituito dalla festa, durante la quale si interrompeva la *routine* quotidiana, si infrangevano gli schemi e si dava libero sfogo ai desideri (Sardina, 2024, pp. 22-23); la festa liberava e potenziava la vita sociale, era qualcosa di più di un tempo di pausa, era un tempo di solennità, unico e raro, in cui tutto poteva sconfinare: le azioni, i comportamenti, il cibo, i costumi, i giochi e tanto altro ancora (Heers, 1971, pp. 130-131; Borst, 1988, p. 100)².

In occasione delle festività e la domenica, quando vigeva il divieto di praticare qualsiasi attività lavorativa, si era soliti allestire giostre e tornei cavallereschi, cioè scontri fra due o più cavalieri, che ostentavano la propria forza e perizia nell'uso delle armi; ma anche giochi di società, come partite a scacchi e dadi, gare di "suole" o di "pallacorda", una sorta di antenati degli attuali giochi del calcio, del rugby e del tennis.

L'iniziativa di organizzare un torneo cavalleresco era di solito in capo al signore feudale, che ne disponeva l'allestimento in occasione di particolari festività, come la Pasqua e il Natale, ricorrenze solenni, incoronazioni, investiture cavalleresche, matrimoni e altri lieti eventi o per celebrare la vittoria in battaglia (Keen, 1995; Merdrignac, 2002). Assieme alla giostra o al torneo, concepito da principio come esercizio propedeutico alla guerra, ma via via trasformatosi in mezzo/momento d'intrattenimento e socialità, si approntavano spesso fastosi banchetti, che si protraevano anche per diversi giorni, e si allestivano spettacolari feste danzanti, attestate nelle città come presso le grandi corti.

² Sugli aspetti sovversivi della festa in generale e in particolare del Carnevale, cfr. Bernardi, 2023, pp. 205-226.

Riguardo al torneo, si trattava, nello specifico, di simulare un vero e proprio duello, a piedi o a cavallo, durante il quale i partecipanti, e cioè i cavalieri, dando prova di abilità e coraggio, si sfidavano protetti da pesanti armature. Lo scontro, regolato da un preciso protocollo comportamentale – un vero e proprio statuto ludico –, avveniva con le armi in pugno, spade o lance dalla punta spezzata o arrotondata, che non mancavano, tuttavia, di infliggere duri colpi e ferite mortali (Baruti Ceccopieri, 1990; Balestracci, 2001; Cavina, 2005; e Delle Donne, 2017).

Il rischio di mettere a repentaglio la vita stessa del cavaliere per amore del gioco, per sete di avventura, successo e denaro, provocò inevitabilmente l'indignazione della Chiesa, contrariata dal dilagare di questa pericolosa pratica ludica (Cardini, 1992, p. 33). A partire dal XII secolo, infatti, attraverso lo strumento del concilio, le più alte gerarchie ecclesiastiche intervennero strenuamente imponendo limitazioni e divieti; vennero colpiti da scomunica quanti avessero preso parte ai tornei e si giunse finanche a negare la sepoltura al cavaliere caduto in combattimento (Balestracci, 2001, pp. 88-99; Sardina, 2024, pp. 33-34). Allo stesso tempo canonisti, predicatori, autori di trattati teologico-morali e agiografi fecero a gara nel formulare esortazioni contro i giochi militari e violenti, ricorrendo anche ad aneddoti piuttosto paurosi che dissuadessero chi traeva diletto da simili pratiche (Le Goff, 1987; Rizzi, 2013). Il vescovo e teologo francese Giacomo da Vitry, ad esempio, nel Duecento, giunse a dimostrare come durante un torneo si potessero commettere addirittura tutti e sette i peccati capitali (superbia, invidia, ira, accidia, avidità, cupidigia e gola)³. In linea di principio, la Chiesa non avversava l'attività fisica in quanto tale, della quale, al contrario, riconosceva l'utilità – non fosse altro che come forma di addestramento per combattere i nemici della fede –, ma disapprovava con convinzione la pericolosità dei tornei e l'inutile spargimento di sangue. È noto, tuttavia, che malgrado l'avversione di teologi e predicatori, alcuni papi e cardinali si fecero promotori dell'organizzazione di giostre e tornei, contribuendo in tal modo anche alla loro diffusione (Rizzi, 1995, pp. 132-134). Di conseguenza, nonostante le proibizioni e gli ammonimenti, il torneo continuò a lungo a rappresentare un «luogo di eccezionale rilievo» per la socialità e il divertimento, oltre che «per la trasmissione di consuetudini e modelli comportamentali di matrice nobiliare» (Cavina, 2005).

Tra i giochi vietati perché considerati pericolosi rientrava anche una particolare tipologia di “gioco-scontro” rappresentata dalle cosiddette

³ Cfr. il sermone 52: *Ad potentes et milites*. Testo e commento in Le Goff, 1985, pp. 64-65.

“battagliole”, vere e proprie risse di gruppo particolarmente diffuse nelle società cittadine, e che coinvolgevano tanto gli adulti quanto i ragazzi più giovani (Zorzi, 1993; Rizzi, 2004; e Ortalli, 2004). Durante una “battagliola” tutti i partecipanti inscenavano un conflitto, combattendo a mani nude, con mazze o bastoni di legno, pietre, coltelli, palle di piombo o addirittura armi, che potevano, ovviamente, provocare anche lesioni piuttosto gravi (Ortalli, 2004). Le sassaiole o gli scontri veri e propri avevano luogo solitamente sui ponti, in zone di confine, in aree suburbane e, non di rado, nella piazza principale, dove, in particolari circostanze, come durante il Carnevale, si radunava tutta la popolazione, pronta a scendeva in campo schierata in fazioni contrapposte (Settia, 1993).

Il fenomeno, attestato tra XII e XIV secolo, era spesso causa di morti e feriti tra i partecipanti, motivo per cui, dall’iniziale accondiscendenza delle autorità comunali (interessate magari ad addestrare le milizie cittadine prima della diffusione delle truppe mercenarie), si passò, nel corso del Duecento, al suo progressivo disciplinamento. In diverse norme statutarie iniziarono infatti a comparire limitazioni e divieti, che miravano a contenere le manifestazioni più violente, fino alla totale interdizione del *ludus battaglie*, sancita quasi ovunque nel Trecento, in concomitanza con l’incremento del numero dei mercenari, degli assembramenti pericolosi e delle sommosse popolari (Settia, 1993; Zorzi, 1993; e Rizzi, 2024).

2. I “giochi da tavolo”: tra tolleranza e divieti

Molto più diffusi dei “giochi di movimento” e sicuramente meno suscettibili al controllo degli organi di governo, che intervenivano a vietare i passatempi considerati proibiti perché d’azzardo, erano i “giochi da tavolo”, ampiamente praticati in tutte le città d’Italia e d’Europa, e in uso anche presso i centri minori e le comunità rurali (Rizzi, 2005). Erano questi dei “giochi di posizione” nei quali i partecipanti si sfidavano da fermi, senza alcuno sforzo fisico, ma semplicemente utilizzando, muovendo o lanciando in aria particolari oggetti (come carte, pedine, bastoncini, dadi ecc.) (Vallerani, 1993). A seconda della tipologia di gioco, la vittoria o la sconfitta potevano essere determinate dal caso, oppure dipendere dalla capacità e dalla perizia del giocatore. In entrambe le situazioni il rischio di sfociare nell’azzardo era particolarmente elevato, e ciò preoccupava le autorità preposte al mantenimento dell’ordine pubblico (sovrani, signori, istituzioni cittadine e mondo ecclesiastico). Riccardo di San Germano riferisce che Federico II, durante una Curia generale tenuta a Messina, nel 1221,

condannò quanti giocavano ai dadi, d'azzardo e bestemmiavano, prescrivendo tutta una serie norme atte a contenere azioni e comportamenti ritenuti illeciti (Garufi, 1936-1938, pp. 94-96); norme che dieci anni più tardi confluiranno nel capitolo *De hiis, qui ludunt ad datios* delle Costituzioni del Regno di Sicilia (Stürner, 1996, pp. 449-450)⁴. Ordinanze in tal senso ricorrono numerose negli statuti di diversi comuni dell'Italia centro-settentrionale, che vietano giochi, svaghi e intrattenimenti ritenuti riprovevoli dalla morale corrente e dagli uomini di Chiesa (Crouzet Pavan, 2000)⁵.

Per Tommaso d'Aquino (1225/1226-1274) l'illecito non era attribuito al gioco in quanto attività ludica, ma determinato dagli effetti negativi che lo stesso gioco, soprattutto se d'azzardo, avrebbe potuto generare: scurrilità, bestemmia, frode, usura, violenza verbale o peggio ancora fisica tra giocatori, spettatori ed eventuali scommettitori. Il gioco, al contrario, considerato legittimo e promosso dai predicatori era quello funzionale alla formazione del buon cristiano, alla sua educazione, in grado di disciplinare le pulsioni, il corpo e la mente (Rizzi, 1993; Casagrande e Vecchio, 2019; e Sardina, 2024, pp. 41-46). L'esercizio fisico, ad esempio, era considerato ammissibile, come sosterrà agli inizi del Trecento il domenicano Giordano da Pisa (1255-1311), ammettendo che non si sarebbe potuto solo e sempre pregare o compiere opere pie (Rizzi, 2001, p. 80). Il nodo cruciale era rappresentato dal fatto che, in caso di gioco d'azzardo, il giocatore sarebbe stato disposto a dilapidare tutti i suoi risparmi e l'intero patrimonio di famiglia. Un rischio altissimo per il singolo, per i suoi familiari, ma anche per la comunità tutta, impoverita dal dilagare di situazioni di disagio economico e sociale. Il giocatore, scialacquatore e ozioso, era visto infatti come una rovina per la società, al contrario dell'onesto lavoratore, giudicato utile per l'intera comunità. Non meno preoccupazioni destava poi la sorte del vincitore, disposto a imbrogliare, avido di ricchezze e dunque peccatore, al quale per ripulirsi la coscienza non restava che restituire i profitti illeciti ed elargire elemosine ai poveri (Ceccarelli, 2001).

Diversi giochi, d'azzardo e non, si svolgevano con i dadi o con altri oggetti simili (in osso, legno, avorio, più raramente in vetro o in metallo) che ispirarono attività ludiche come la *morbiuola*, l'*aliosso* (dal nome dell'osso del tallone delle zampe posteriori degli agnelli), il *coderone* (un particolare gioco di dadi, di cui però si ignorano le caratteristiche); la *marelle* (una sorta di gioco dell'oca o della campana, in cui si salta «da caselle benigne e

⁴ Capitolo conosciuto anche come *De penis illorum qui taxillorum ludos et tabernas frequentant* e *De Aleatorum et dactiorum infamia*. Cfr. anche Huillard-Bréholles, 1855, pp. 174-175.

⁵ Per i capitoli contro il gioco redatti in area siciliana: Sardina, 2024, pp. 116-122.

propizie a caselle maligne e perverse») (Erba, 2000, p. 170) e la *gherminella* (consistente nel far sparire e riapparire una cordicella all'interno e all'esterno di una bacchetta). A questi giochi, spesso d'azzardo se praticati da adulti, si aggiungevano quelli con le carte, ugualmente d'azzardo e per questo proibiti dalla normativa (Ceccoli, 2004, p. 14).

Il gioco dei dadi, in particolare, ereditato dalla cultura e dalla tradizione classica, costituiva una forma di svago e di diversivo molto apprezzata presso tutte le classi sociali, incluse le teste coronate. Quasi tutti i signori vi giocavano con piacere, come il conte Carlo d'Angiò (re di Napoli nel 1266), il conte Alfonso di Poitiers (1220-1271) (De Lollis, 1969, p. 52 e nota n. 2), il duca di Berry (Giovanni di Valois, 1340-1416) o Carlo III di Navarra (re dal 1387 al 1404), primogenito di Carlo il Cattivo o il Malvagio (vissuto tra il 1332 e il 1387) (Tuchman, 2020).

In generale, quando si giocava ai dadi, si era soliti, tranne alcune varianti, rispettare particolari regole:

1. Si giocava quasi sempre con 3 dadi.
2. Ogni dado doveva avere 6 facce e su ciascuna di esse era inciso un numero che andava da 1 a 6. I numeri erano predisposti in modo tale che la somma dei punti posti sulle facce contrapposte fosse sempre uguale a 7.
3. Per stabilire chi dovesse giocare per primo si lanciavano in aria i tre dadi e chi otteneva il punteggio più alto aveva il diritto di avviare il gioco;
4. All'inizio di ogni partita, i giocatori stabilivano quanto scommettere.
5. Vinceva la partita chi totalizzava il punteggio maggiore.

Il gioco dei dadi più diffuso nella Penisola, da Nord a Sud, era quello della *Zara* (al quale è dedicata un'ampia trattazione nel contributo di Simone Callegaro), menzionato anche da Dante nel VI canto del *Purgatorio*, che così si apre «Quando si parte il gioco della zara, / colui che perde si riman dolente, / repetendo più volte, e tristo impara; / con l'altro se ne va tutta la gente».

Per tutto il Medioevo (e in realtà anche oltre), il gioco dei dadi, rientrando nella categoria di quelli aleatori, da cui potevano derivare importanti vincite in denaro, venne investito da una dura censura, sia sul piano giuridico, come confermano la normativa consuetudinaria e la legislazione statutaria dell'epoca, sia su quello morale, giacché connesso, secondo i precetti religiosi, a tutta una serie di peccati, *in primis* l'avarizia⁶.

Tra i "giochi da tavolo" per i quali si ricorreva all'uso di pedine disposte su un tavoliere, particolare importanza ricopriva quello degli scacchi,

⁶ Si rinvia, in merito, ai contributi di Maria Rosaria Vassallo e Francesco Borghero.

capace di riflettere sulla scacchiera la stessa tripartizione della società medievale (Speciale, 2018; e Speciale, 2019)⁷. Le pedine fornivano infatti un'immagine allegorica della realtà, raffiguravano la guerra tra opposte fazioni, i rapporti e le interazioni tra diverse tipologie di personaggi, riprodotti nei pezzi degli scacchi con specifici tratti e caratteristiche, talvolta anche fisiche. Questo gioco, sul quale esisteva nel Medioevo tutta un'apposita manualistica per acquisire prontezza e abilità, si era diffuso originariamente nell'area indo-persiana. Molto praticato dagli Arabi, a seguito della conquista della Persia, era stato con successo introdotto da questi nell'Occidente europeo secondo due principali direttrici: dall'Oriente bizantino era giunto in Russia e in Scandinavia, mentre dalla Spagna araba si era diffuso in Sicilia e in tutti i paesi del Mediterraneo. Nel passaggio dal mondo islamico a quello cristiano, il gioco degli scacchi era stato chiaramente riletto attraverso il filtro della cultura cristiano-occidentale, che lo aveva elevato a tal punto da considerarlo un elemento distintivo della classe aristocratica e dei cavalieri: l'attività nobiliare per eccellenza. Gli scacchi, quindi, da pura «rappresentazione della guerra combattuta da uomini di opposti eserciti» e schieramenti, giungono gradualmente a costituire l'emblema di un'educazione raffinata, il «bagaglio indispensabile di ogni nobile che si apprestava a varcare le soglie della vita in società, sia essa militare che civile» (Ferraglio, 2007, p. 197). Ma, per quanto amatissimo dai nobili, celebrato nella poesia come nell'iconografia, il gioco degli scacchi, apparentemente «pacifico e tranquillo», era spesso anche causa di dispute «intorno alla scacchiera» (Huizinga, 2002, p. 12), e soprattutto quando lo stesso “degenerava” in mero gioco d'azzardo, provocando pesanti perdite di denaro da parte di uno o più giocatori. Preoccupazioni in tal senso si colgono persino nel *Decameron* boccaccesco, e in particolare nell'introduzione della prima giornata quando Pampinea invita la “brigata” di giovani fuggiti da Firenze per evitare il contagio a trascorrere il tempo raccontando novelle piuttosto che a giocare su tavolieri e scacchieri. Nel gioco infatti – si precisa – «l'animo dell'una delle parti convien che si turbi senza troppo piacere dell'altra e di sta a vedere» (Branca, 1999, p. 69). Ed era proprio al fine di scongiurare spiacevoli inconvenienti e gravi sanzioni, che le autorità invitavano a praticare gli scacchi, così come altri giochi, in luoghi aperti e pubblici, nelle piazze o per le strade, dove l'occhio vigile di chi deputato al controllo e alla

⁷ Le principali fonti documentarie che attestano la diffusione del gioco degli scacchi nel Mezzogiorno d'Italia sono gli inventari dei secoli XIV e XV in particolare. Si vedano in merito: Sardina, 2024, pp. 79-82; Santoro, 2002; e Petracca, 2013.

sicurezza avrebbe potuto impedire qualsiasi forma di azzardo e di illecito. Al contrario era severamente proibito giocare nelle abitazioni private, nelle botteghe e in spazi semichiusi.

Oltre a indicare i luoghi, la normativa stabiliva anche i tempi in cui sarebbe stato possibile dedicarsi alle attività ludiche, e vale a dire durante le feste, in periodo di fiera e nei giorni precedenti il Natale; mentre la notte rappresentava, per ovvi motivi, il momento meno indicato per il gioco e per questo il più sanzionato, in ragione anche del fatto che di notte sarebbe stato più difficile mantenere l'ordine, evitare le liti e contenere le esternazioni violente. Dal dettato delle prescrizioni, come pure dalla novellistica trecentesca, emerge quanto il gioco degli scacchi non fosse associabile al solo contesto nobiliare, ma rientrasse appieno nella quotidianità della gente comune, attratta dal rischio e desiderosa di far fortuna (Sartori, 2021, pp. 87-88).

Nella lotta contro il gioco d'azzardo, specie nel Quattrocento, si distinse soprattutto Bernardino da Siena (1380-1444), al quale si rifecono in seguito diversi teologi e altri predicatori. Per Bernardino a commettere peccato non era solo l'accanito giocatore ma anche tutti coloro che non avessero cercato di contenere e combattere il gioco d'azzardo. Era questo da parte dell'instancabile predicatore francescano un chiaro attacco nei confronti di quelle autorità che permettevano e autorizzavano simili passatempi, praticati – come si dirà più avanti – in apposite “case da gioco”, traendone per giunta lauti guadagni. Al contrario, la normativa ecclesiastica era in merito piuttosto rigida e precisa: vietava l'azzardo e invitava alla restituzione dei profitti di gioco (Ceccarelli, 2006, pp. 58-59). In ragione di ciò, e diffusasi la consapevolezza che l'azzardo rappresentasse, a differenza di altre forme di investimento, una inutile e dannosa pratica di rischio economico (Ceccarelli, 2003, p. 312), obiettivo dei Predicatori, e in particolare degli Osservanti, fu quello di indurre i governi cittadini a modificare i propri statuti nel segno di una maggiore intransigenza (Ceccarelli, 2003, pp. 331-332; Cardinali, 1993). Ai loro occhi l'appassionato giocatore, ispirato dal demonio, era spesso colui che non partecipava alle celebrazioni liturgiche, si infiammava facilmente, bestemmiava e dilapidava il proprio patrimonio a discapito della famiglia. Tutte caratteristiche, queste, che lo portavano a essere dai più biasimato e additato come colpevole e peccatore.

Ciò nonostante, e nonostante i duri attacchi della Chiesa, la diffusione del gioco si confermava vastissima, tanto da indurre le autorità cittadine a tramutare le azioni di contenimento e divieto in azioni di regolamentazione e pianificazione. Fu così – anche se relativamente a questo aspetto non mi

dilungherò, limitandomi a rinviare al denso studio di Gherardo Ortalli intitolato *Barattieri. Il gioco d'azzardo fra economia ed etica. Secoli XIII-XIV* (pubblicato con il Mulino nel 2012) – che nacquerò le *baratterie* pubbliche, dotate di tavoli da gioco, ovvero delle case per giocare frequentate dai *barattieri*, giocatori professionisti legalizzati, ai quali, su autorizzazione e dietro il versamento di un dazio, era concesso il permesso di praticare liberamente le attività ludiche che desideravano (Crouzet Pavan, 2000; Ortalli, 2005; e Ortalli, 2006). Le prime *baratterie* si affermarono nel XIII secolo, per poi diffondersi in modo sempre più capillare tra Tre e Quattrocento. La regolamentazione delle *baratterie* coincise con il divieto del gioco privato, considerato illecito. Alcune deroghe ai divieti, come già anticipato, erano previste a Natale e Pasqua o durante lo svolgimento di fiere e mercati, allestiti in occasione delle principali festività religiose.

Tra i luoghi in cui era consentito giocare sono da includere anche le taverne e le osterie, i cui titolari, corrisposta l'apposita gabella, ottenevano il permesso di far giocare i propri avventori, con la garanzia di vigilare sulle frodi e contenere le liti (Ortalli, 1993; e Cherubini, 1995). Com'è facile intuire, però, osterie e taverne non erano ambienti adatti a tutti, l'abuso di vino, il linguaggio a dir poco colorito e la tensione del gioco potevano innescare miscele esplosive che degeneravano spesso in risse, anche molto violente.

Se volgiamo invece lo sguardo a contesti più raffinati, come quello aristocratico, e consideriamo nel complesso la società rinascimentale, sensibilmente animata dall'amore per il gioco, per le feste, per quanto fosse occasione di svago e di divertimento, non stupisce l'attenzione riservata dagli stessi giocatori alla fattura artigianale e alla pregevolezza dell'oggetto ludico. Ciò spiega senz'altro il largo impiego, presso i nobili, di scacchiere di lusso, di legno o di metallo, finemente lavorate e impreziosite da decori, con pietre o perle, all'altezza del rango, eleganti e ricercate come lo erano certo i loro possessori. Si pensi, ad esempio, allo scacchiere in avorio, o in avorio ed ebano, arricchito da pezzi in cristallo di rocca, usato da Carlo il Temerario presso la corte di Borgogna (1433-1477) (Marti, Borchert e Keck, 2008).

Quanto il gioco da tavolo fosse diffuso proprio negli ambienti di corte è provato da numerose testimonianze, inclusa una partita «ad scaccos» disputata il 4 agosto 1463, presso le paludi di Trani, tra il principe di Taranto, Giovanni Antonio Orsini del Balzo, e Ottolino di Bari⁸.

⁸ Archivio di Stato di Napoli, *Regia Camera della Sommaria, Diversi*, II Numerazione, Reg. 244, ms., c. 7v: «Et solut(i) sunt in paludibus Trani cum lusit ad scaccos cum Octolino de Baro tarenus unus».

Si ricorda, inoltre, che in origine la scacchiera non era divisa in quadrati bianchi e neri, ma si presentava monocroma, così come alcuni pezzi si muovevano in maniera differente rispetto a quanto contemplato dalle regole moderne. Le prime scacchiere colorate attestate nelle fonti, anche solo iconografiche, alternano al bianco, piuttosto che il nero, il rosso, che all'epoca rappresentava il colore della nobiltà, quello «che si conviene ai gentiluomini, alle genti di giustizia e agli uomini di valore» (Levi Pisetzky, 1964, p. 414), che caratterizzava le vesti per le occasioni importanti e dominava nei saloni delle feste, addobbati con tende, arazzi e tappeti colorati proprio di rosso (Tramontana, 1993; Muzzarelli, 2008).

Secondo Sicillo, araldo aragonese alla corte di Alfonso il Magnanimo e autore di un prezioso libretto (*Trattato dei colori nelle armi, nelle livree e nelle divise*) (Sicillo, 1599), ogni colore della gamma cromatica assumeva un particolare significato e si addiceva, pertanto, a specifiche situazioni e persone. Così, se la porpora per purità e splendore era propria dei re, il rosso era il colore degli abiti da cerimonia, delle feste e dei tornei. Il verde, tanto presente in natura, nei boschi, nei prati, e soprattutto in primavera, era quello preferito dai giovani, simbolo di freschezza e spensieratezza, mentre l'azzurro era portato volentieri dalle fanciulle in età da marito. E ancora, il nero indicava il lutto e l'eleganza; il bianco la castità e la purezza; il giallo la liberalità e l'allegrezza (Levi Pisetzky, 1964, pp. 414-415⁹).

In conclusione

Concludiamo questo rapido *excursus* sulle pratiche ludiche in età medievale, sottolineando come l'opera di riorganizzazione delle stesse, da parte di istituzioni cittadine, signorili o nascenti Stati nazionali, abbia inciso profondamente sulla natura e sulla percezione del gioco, che da attività tollerata, considerata quasi al limite della legalità o addirittura vietata, passerà a rappresentare un momento importante della vita sociale di ogni persona; assumerà un valore, individuale e collettivo, funzionale al raggiungimento del benessere psico-fisico e dello sviluppo completo della personalità. Certo, nel tardo Medioevo questa prospettiva appariva ancora abbastanza lontana, ma qualcosa di nuovo cominciava a profilarsi all'orizzonte. Si stava andando, progressivamente, nella direzione di scagionare dall'accusa di aver trasgredito le regole e commesso un peccato

⁹ Per una puntuale analisi sul diverso uso e significato dei colori della scala cromatica in pittura, ma anche nell'abbigliamento e nell'arte decorativa in genere sul finire del Medioevo, si rinvia, soprattutto, alla splendida e intramontabile analisi di Huizinga, 2002, pp. 386-390.

il soggetto che saltuariamente si cimentava in una partita a dadi o a scacchi, magari in occasione di feste, cerimonie solenni e banchetti. Il giocatore cessava di essere visto esclusivamente come un essere spregevole e vizioso.

Esplicativa in tal senso è stata la posizione del francescano osservante Angelo Carletti di Chivasso (morto nel 1495), il quale arrivò a sostenere che anche l'azzardo, se praticato in modo saltuario, con finalità ricreative, sublimato magari dal proposito di elargire parte della vincita in beneficenza, potesse essere assimilato a qualsiasi altra forma ludica, rientrando a pieno titolo tra le attività e i giochi consentiti in un contesto cittadino economicamente e socialmente vivace e dinamico (Todeschini, 1998; e Rusconi, 2023, pp. 211-213). Ci si poneva, in definitiva, l'obiettivo «di rieducare al gioco onesto e combattere quello “degenerato”» (Sardina, 2024, p. 55) e disonesto. Questo avrebbe significato la rivalutazione di alcuni giochi rispetto ad altri, come quelli d'ingegno o legati all'attività ginnica, così come la separazione tra quelli ritenuti leciti, e dunque consigliati perché moderati, ispirati al sano divertimento e non peccaminosi, e quelli giudicati invece decisamente sconvenevoli e illeciti.

La vivacità del dibattito morale e teologico sulle attività ludiche e sulla loro regolamentazione si confermò tale anche tra la fine del Medioevo e la prima età moderna, epoca in cui lo svago e il gioco iniziarono comunque ad assumere le connotazioni di un valore indispensabile a ritemperare l'uomo e la donna dalle fatiche del lavoro, divenendo parte della stessa vita quotidiana (Ortalli, 1995, p. 53). Questa rinnovata concezione, che si afferma proprio a cavallo tra XV e XVI secolo, sarà di fondamentale importanza per gli sviluppi cui andrà incontro la sfera ludica durante l'età moderna e per l'influenza che il gioco assumerà sulle rinnovate e complesse strutture sociali dei secoli successivi.

Non sembri dunque superfluo a questo punto sottolineare come un fenomeno variegato e poliedrico, oltre che di grande interesse antropologico, come quello ludico, meriti di essere approfondito a tutto tondo, in un'ottica ampia e interdisciplinare, capace di cogliere elementi strutturali ravvisabili a lungo termine, indicatori di continuità o di cambiamento che si sono rivelati significativi negli assetti istituzionali, sociali, economici e culturali delle società medievali e moderne, e che hanno inevitabilmente influenzato quelle contemporanee. La storia del gioco e dei giochi, a partire, in questo caso, dal Medioevo, non potrà che rappresentare una straordinaria esperienza culturale, frutto della

commistione e della sovrapposizione tra morale e religione, etica e politica, norma e trasgressione, paura e piacere.

Bibliografia

1. Fonti inedite:

Archivio di Stato di Napoli, *Regia Camera della Sommaria, Diversi*, II Numerazione, Reg. 244, ms.

2. Fonti edite:

Branca, V. (a cura di). (1999). Boccaccio Giovanni, *Decameron*. Firenze: Le Lettere.

Carozzi, C. (a cura di). (1979), Adalbéron de Laon, *Poème au roi Robert*. Paris: Les Belles Lettres.

Garufi, C.A. (a cura di). (1936-1938). Riccardo da San Germano, *Chronica Rerum Italicarum Scriptores*, VII/2, Bologna: Zanichelli.

Huillard-Bréholles, J.-L.-A (a cura di). (1855). *Historia diplomatica Friderici II*, vol. IV, parte I. Parigi: Henricus Plon.

Petracca, L. (a cura di). (2013). *Gli inventari di Angilberto del Balzo, conte di Ugento e duca di Nardò. Modelli culturali e vita di corte nel Quattrocento Meridionale*. Roma: Istituto Storico Italiano per il Medio Evo.

Sicillo, Araldo del re Alfonso d'Aragona (1599). *Trattato dei colori nelle armi, nelle livree e nelle divise*. Venezia: Lucio Spineda.

Stürner, W. (a cura di) (1996). *Die Konstitutionen Friedrichs II. für das Königreich Sizilien*. (MGH - Constitutiones et Acta Publica Imperatorum et Regum). Hannover: Hahnsche Buchhandlung (Hahn).

3. Studi

Aceto, F., e Luciola, F. (a cura di). (2019). *Giocare tra Medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa*. Treviso-Roma: Collana Ludica, Fondazione Benetton Studi Ricerche, Viella.

Balestracci, D. (2001). *La festa in armi: giostre, tornei e giochi del Medioevo*, Roma-Bari: Laterza.

Baruti Ceccopieri, M.V. (a cura di). (1990). *La civiltà del torneo (sec. XII-XVII). Giostre e tornei fra Medioevo ed età moderna*, Atti del VII convegno di studio (Narni, 14-16 ottobre 1988), Narni: Centro Studi Storici.

- Bernardi, C. (2023). Il dissenso nelle feste medievali tra rivolta e rivoluzione. In Alberzoni M.P. e Lambertini, R. (a cura di). *Manifestare e contrastare il dissenso (secoli XI-XIV)*. Milano: Vita e Pensiero, pp. 205-226.
- Borst, A. (1988). *Forme di vita nel Medioevo*, Napoli: Guida.
- Cardini, F. (1992). *Guerre di primavera: studi sulla cavalleria e la tradizione cavalleresca*, Firenze: Le Lettere.
- Casagrande, C. e Vecchio, S. (2019). Vizi e virtù del gioco: l'eutrapelia fra XIII e XV secolo. In Aceto F. e Lucioi F. (a cura di). *Giocare tra Medioevo ed età moderna*. Roma: Viella, pp. 21-36.
- Cardinali, C. (1993). Il santo e la norma. Bernardino da Siena e gli statuti perugini del 1425. In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 183-191.
- Cavina, M. (2005). *Il sangue dell'onore. Storia del duello*, Roma-Bari: Laterza.
- Ceccarelli, G. (2001). Gioco tra economia e teologia, *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 7, pp. 46-60.
- Ceccarelli, G. (2003). *Il gioco e il peccato. Economia e rischio nel tardo Medioevo*. Bologna: Il Mulino.
- Ceccarelli, G. (2006). Gambling and economic thought in the Late Middle Ages. *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 12, pp. 54-63.
- Ceccoli, G. (2004). *Giocare nel Medioevo. Conoscere e costruire i giochi in uso tra XIII e XIV secolo: un'esperienza di ricerca storica*. San Marino: Aiep.
- Centro Italiano di Studi per l'Alto Medioevo (a cura di). (2018). *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo*, Atti della LXV settimana di studio del Centro Italiano di Studi per l'Alto Medioevo (CISAM) (Spoleto 20-26 aprile 2017). Spoleto: Fondazione Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo.
- Cherubini, G. (1995). La taverna nel basso Medioevo. In Cavaciocchi, S. (a cura di). *Il tempo libero. Economia e società (Loisirs, Leisure, Tiempo Libre, Freizeit)*. Secc. XIII-XVIII. Firenze: Le Monnier, pp. 525-555.
- Comba, R. e Rao, R. (a cura di). (2005), *Giochi e giocattoli nel Medioevo piemontese e ligure*, Giornate di studio (Rocca de' Baldi, 14-15 dicembre 2002: omaggio ad Anna Maria Nada Patrone). Cuneo: Società per gli Studi Storici di Cuneo.
- Crouzet Pavan, É. (2000). Il gioco d'azzardo nell'Italia medievale attraverso le fonti legislative dei secoli XIII-XV. *I Quaderni del m.ae.s. Journal of Mediae Aetatis Sodalitium*, 3, pp. 33-63.

- D'Adami, M.L. (2005). *Alimentazione e malattie infantili nel pieno e tardo Medioevo*. Firenze: Firenze Atheneum.
- Delle Donne, F. (a cura di). (2017). *L'esercizio della guerra, i duelli e i giochi cavallereschi. Le premesse della disfida di Barletta e la tradizione militare dei Fieramosca*. Barletta: Cafagna.
- De Lollis, C. (1969 rist. anastatica, 1896), *Vita e poesie di Sordello di Goito*. Bologna: Forni.
- Erba, L. (2000). *Magia e invenzione. Studi su Cyrano de Bergerac e il primo Seicento francese*, Milano: Vita e Pensiero.
- E. Ferraglio, E. (2007). Libri e pratica del nobile gioco. In Baronio A. (a cura di). *Gli scacchi e il chiostro*. Brescia: Fondazione civiltà bresciana.
- Heers, J. (1971). *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen-Âge*. Montréal: Université de Montréal. Institut d'études médiévales.
- Huizinga, J. (1946, prima edizione nel 1939). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi.
- Huizinga, J. (2002, prima edizione nel 1919). *L'autunno del Medioevo. Introduzione di Eugenio Garin*. Milano: Rizzoli.
- Keen, M. (1995). Nobles' Leisure: Jousting, Hunting and Hawking. In Cavaciocchi, S. (a cura di). *Il tempo libero. Economia e società (Loisirs, Leisure, Tiempo Libre, Freizeit)*. Secc. XIII-XVIII. Firenze: Le Monnier, pp. 307-322.
- Le Goff, J. (1985). Realtà sociali e codici ideologici all'inizio del secolo XIII: un *exemplum* di Giacomo da Vitry sui tornei. In Le Goff, J. (a cura di). *L'immaginario medievale*, trad. di A. Salmon Vivanti. Roma-Bari: Laterza: pp. 57-74: 64-65.
- Le Goff, J. (a cura di). (1987). *L'uomo medievale*, Roma-Bari: Laterza.
- Levi Pisetzký, R. (1964). *Storia del costume in Italia*, II. Milano: Istituto Editoriale Italiano.
- Lorè, V. e Rao, R. (2017). Medioevo da manuale. Una ricognizione della storia medievale nei manuali scolastici italiani, *Reti Medievali*, 18, 2, pp. 305-340.
- Marti, S., Borchert, T.-H. e Keck, G. (a cura di). (2008). *Charles le Téméraire. Faste et Déclin de la cour de Bourgogne*. Bruxelles-Bruges: Mercatorfonds.
- Merdrignac, B. (2002). *Le sport au Moyen Âge*. Rennes: Presses Universitaires de Renne.
- Muzzarelli, G. (2008). *Guardaroba medievale. Vesti e società dal XIII al XVI secolo*. Bologna: Il Mulino.

- Ortalli, G. (1993). Il giudice e la taverna. Momenti ludici in una piccola comunità lagunare (Lio Maggiore nel XIV secolo). In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 49-70.
- Ortalli, G. (1995). Tempo libero e medio evo: tra pulsioni ludiche e schemi culturali. In Cavaciocchi S. (a cura di). *Il tempo libero. Economia e società (Loisirs, Leisure, Tiempo Libre, Freizeit)*. Secc. XIII-XVIII. Firenze: Le Monnier, pp. 31-54: 53.
- Ortalli, G. (2004). From war to games: close similarities and huge differences, *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 10, pp. 9-19.
- Ortalli, G. (2005). Games, feasts, markets. The lifting of bans in small mediaeval communities. *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 11, pp. 96-108.
- Ortalli, G. (2006). From ban to business. The absorption of gambling into the economic system (XIII-XVI centuries). *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 12, pp. 39-53.
- Rizzi, A. (1993). Il gioco fra norma laica e proibizione religiosa: l'azione dei predicatori fra Tre e Quattrocento. In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 149-182.
- Rizzi, A. (1995). *Ludus/ludere. Giocare in Italia alla fine del medioevo*, Roma: Viella.
- Rizzi, A. (2001). Gioco, disciplinamento, predicazione, *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 7, pp. 79-96.
- Rizzi, A. (2005). La regolamentazione del gioco nelle comunità italiane minori alla fine del medioevo. *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 11 (2005), pp. 123-131.
- Rizzi, A. (2013). Predicatori, confessori mendicanti e gioco alla fine del Medioevo. In Sonntag J. (a cura di). *Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*. Berlin-Boston: De Gruyter, pp. 97-114.
- Rizzi, A. (2024). Il gioco della "battagliola". In Centro Italiano di Studi per l'Alto Medioevo (a cura di). *Pace e guerra nel basso Medioevo*, Atti del XL Convegno storico internazionale (Todi, 12-14 ottobre 2023), Spoleto: Fondazione Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo, pp. 219-254.
- Rusconi, R. (2023). *Predicazione e predicatori nel medioevo e in età moderna*. Roma: Viella.
- Santoro, D. (2002). Il tesoro recuperato. L'inventario dei beni delle regine di Sicilia confiscati a Manfredi Alagona nel 1393. *Anuario de Estudios Medievales*, 37/1 (enero-junio), pp. 71-106.

- Sardina, P. (2024). *Scherza coi fanti e lascia stare i santi. Giochi proibiti e divertimenti leciti nella Sicilia medievale*. Milano: Vita e Pensiero.
- Sartori, M. (2021). *Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento*. Roma: Viella.
- Settia, A. (1993). La "battaglia": un gioco violento fra permissività e interdizione. In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 121-132.
- Speciale, L. (2018). Il gioco come status-symbol. Gli scacchi tra formule rappresentative e testimonianze materiali. In *Il gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo*, Atti della LXV settimana di studio del Centro Italiano di Studi per l'Alto Medioevo (CISAM) (Spoleto 20-26 aprile 2017). Spoleto: Fondazione Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo, pp. 241-270.
- Speciale, L. (2019). Il gioco di un re: gli scacchi di Carlo Magno. In *Castrum superius. Il palazzo dei re normanni*, Palermo: Fondazione Federico II, pp. 204-217.
- Tramontava, S. (1993). *Vestirsi e travestirsi in Sicilia*. Palermo: Sellerio.
- Todeschini, G. (1998). Scienza economica francescana nella Summa di Angelo da Chivasso. In Capitani, O. e Comba, R. et altri (a cura di). *Frate Angelo Carletti osservante. Nel V centenario della morte (1495-1995)*. Atti del Convegno (Cuneo, 7 dicembre 1996 - Chivasso, 8 dicembre 1996). Cuneo: Saste, pp. 157-68;
- Tuchman, B.W. (2020). *Uno specchio lontano. Un secolo di avventure e di calamità: il Trecento*, Vicenza: Neri Pozza.
- Vallerani, M. (1993). "Giochi di posizione" tra definizioni legali e pratiche sociali nelle fonti giudiziarie bolognesi del XIII secolo. In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 13-34.
- Verdon, J. (2004). *Feste e giochi nel Medioevo*. Milano: Hoepli.
- Zorzi, A. (1993). Battagliole e giochi d'azzardo a Firenze nel tardo Medioevo: due pratiche sociali tra disciplinamenti e repressione. In Ortalli, G. (a cura di). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*. Roma: Viella, pp. 71-107.

