



**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco  
terza edizione, 2019**

Naomi Lebens

*A world of play. Pierre Duval and printed games on a marketplace  
for maps in seventeenth-century Paris*

Treviso  
22 novembre 2019

**Motivazione della Commissione**

La dottoressa Naomi Lebens, attualmente curatrice delle collezioni d'arte dell'Università di Reading, si è formata scientificamente presso il Christ Church College della Oxford University, il Courtauld Institute of Art e il British Museum, con una speciale attenzione per la produzione dei giochi di carte.

Il saggio che viene premiato, *A world of play, Pierre Duval and printed games on a marketplace for maps in seventeenth-century Paris*, affronta un tema di primario interesse per la storia della ludicità nel suo rapporto con la migliore cultura geografica, nel riferimento specifico a un personaggio, Pierre Duval, che trasferitosi a Parigi, nel 1650 divenne *Géographe du Roy* col diritto di produrre ogni sorta di carta geografica. Importante per la storia della ludicità fu soprattutto il suo combinare la produzione cartografica con il gioco. In questa prospettiva la Lebens può correttamente partire dal 1643-1645 con la stampa del *Jeu du monde* che, nella logica dell'antico gioco dell'oca (con le sue 63 caselle), ora visitava i differenti paesi: quattordici americani, quindici africani, altrettanti asiatici e diciotto europei.

La creazione di questo gioco fu un'importante novità proponendo per la prima volta l'intreccio fra il passatempo e le necessità didattiche. Si trattava di un nuovo percorso educativo destinato a un indubbio successo anche commerciale, favorito dal collegamento con uno dei più importanti stampatori e venditori parigini: Pierre Il Mariette, e con il privilegio reale che garantiva dalle possibili contraffazioni. Per Duval si trattava di un giocoso ampliamento della sua professione, destinato a indubbia fortuna. Era l'aprirsi di un nuovo spazio cartografico che Duval nel suo catalogo collocò tra i mappamondi e le mappe.

La funzione didattica di questi viaggi immaginari su carta favoriva nuovi campi tanto educativi che commerciali. Il saggio della Lebens li ripercorre con cura muovendo dal *Jeu du Monde*, al *Jeu des princes de l'Europe*, al *Jeu de France* e altri ancora, mettendone in luce i caratteri formali spesso legati a valutazioni di merito. Le spiegazioni che accompagnavano le tavole fornivano le nozioni e gli insegnamenti che l'immagine e il gioco aiutavano a fissare. E i colori aiutano a comprendere la lezione identificando a occhio i diversi continenti, i confini, le zone amministrative. Le mappe diventavano un utile strumento formativo di base e non a caso ebbero meritata fortuna nei collegi dei Gesuiti, in tempi in cui l'ordine fondato da Ignazio di Loyola era la struttura educativa di maggiore qualità.

Non va poi dimenticato l'aspetto economico dell'impresa di Pierre Duval. I suoi "giochi" portano l'indirizzo dei venditori e così ci accompagnano in luoghi prestigiosi sul piano finanziario, in aree parigine che erano centrali per il commercio della cartografia che nel secolo XVII stava crescendo d'importanza. Fra l'altro la condizione di *Géographe ordinaire du roi* era una garanzia e un privilegio, dal momento che proteggeva dalle imitazioni. Così quando, anziché pubblicare direttamente, passava i suoi disegni a stampatori perché ne curassero l'edizione per il mercato, questo privilegio lo metteva al riparo rispetto al pericolo di riproduzioni non consentite. In specifico, i giochi geografici di Duval (come segnala la Lebens) erano presenti negli *stock* dei principali venditori di mappe del pieno e tardo Seicento ed erano in grado di garantire l'investimento degli editori.

Il saggio della Lebens porta altri importanti suggerimenti sul piano dell'economia e della finanza, ma qui interessa specialmente per la storia dei giochi in quanto tali. Si consolidava per la prima volta con forza e fortuna la prospettiva che vedeva le mappe e i giochi geografici distinti. Si era compiuto un non piccolo passaggio quanto alle pratiche didattico-educative e della ludicità. Sulla base di queste considerazioni la Commissione del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco* ha ritenuto giusto premiare, per il 2019, pur segnalando possibili integrazioni, il bel lavoro della dottoressa Naomi Lebens, con molti complimenti.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»: *Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro, Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli* (presidente), *Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Laurent Turcot, Manfred Zollinger*.

