



**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
quarta edizione, 2020**

Francisco Javier Bran García

El espacio de lo lúdico en la primera enciclopedia:

Manifestaciones del juego en la Historia Natural

Motivazione della Commissione

Affrontare il tema della ludicità nella *Naturalis Historia* di Plinio il Vecchio comporta non soltanto entrare nel pieno della cultura latina del primo secolo, ma anche affrontare un'opera di grande complessità, destinata a divenire un punto di riferimento per molti settori della conoscenza storica. Per quanto riguarda in specifico la storia del gioco, l'analisi del testo è particolarmente complessa poiché il settore del gioco e della ludicità non ha un suo spazio specifico fra i ben trentasette libri tematici in cui l'*Historia* è strutturata. La complessità della ricerca è un primo elemento da segnalare e va subito riconosciuto a Bran García il recupero in modo organico dei molti passi dedicati al sistema ludico sparsi nelle tante pagine della *Historia*, creando con ciò una sorta di suo nuovo micro-libro. L'opera di Plinio diventa dunque una sorta di miniera dalla quale recuperare i materiali utili e giusti.

È poi ben giustificata la scelta di prescindere dai *ludi gymnici* sui quali già esiste una ricca bibliografia, puntando invece sui giochi della quotidianità, decisamente meno studiati, con un percorso d'indagine costruito attraverso analisi particolari per poi tentare una valutazione generale. Importante è comunque partire dagli elementi di possibile ambiguità, come nel caso della *tessera* per le difficoltà che propone quanto a esatta interpretazione, tenendo conto del suo vario riferimento a più contesti (e giochi) non totalmente omogenei. Anche il riferimento al *tavoliere* come elemento basilico si apre alla ricerca che porta al *ludus latruncolorum* o ai *duodecim scripta* sino all'ancora diffusissimo *tres en raya*, ossia il nostro *tris* o *filetto*. In altra prospettiva, l'opera di Plinio torna assai utile per ampliare le informazioni anche già disponibili sui singoli giochi, ponendo punti problematici che non vengono dimenticati da Bran García, come quando ricorda quell'ambiguo passo di Gaio Licinio Muciano a proposito delle scimmie che giocavano al *ludus latruncolorum*.

Più in generale, si segnala la linearità dei passaggi tra i giochi degli adulti e quelli infantili. Non mancano le sorprese, come la constatazione della pressoché totale assenza (con il recupero di una sola citazione) degli *astragali* o *tali*, gli ossicini usati come dadi a quattro facce. Viene da chiedersi se l'assenza forse legata a usi infantili o popolari. Molti sono gli stimoli e i sugge-



rimenti che il sintetico saggio propone. Nel complesso ci si misura con un'attenta ricognizione che recupera una realtà analizzata quasi in negativo, e marginale rispetto all'opera di Plinio, sostanzialmente disattenta nei confronti del settore ludico, del resto in coerenza con l'alta cultura del tempo. Dunque è meritevole che in tale contesto si riesca ad abbozzare un quadro in grado di cogliere, sia pure in sintesi, la diffusione e la varietà dei giochi con le loro implicazioni anche di carattere sociale.

In conclusione, si giudica il lavoro di Francisco Javier Bran García meritevole di ricevere il Premio Gaetano Cozzi per il 2020.

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*.