

---

Aurelio Musi

## IL GIOCO NELLA FORMAZIONE DEL NOBILE NAPOLETANO TRA SEICENTO E SETTECENTO: PRIME IPOTESI DI RICERCA

1. Le direzioni di ricerca relative al ruolo del gioco nella storia del Regno di Napoli d'antico regime hanno, in prevalenza, riguardato la sua dimensione pubblica. Mi riferisco in particolare agli studi della Pelizzari<sup>1</sup> sulla sociabilità e la propensione all'azzardo nella nobiltà di corte settecentesca, sulla legislazione e i divieti per il gioco d'azzardo; ai lavori di Viscardi<sup>2</sup> sulle problematiche teologiche connesse con il gioco e sul rapporto tra feste, giochi e interdizioni ecclesiastiche.

È appena il caso di osservare che lo stesso concetto di *gioco pubblico*, nel complesso e variamente articolato significato venuto ad assumere soprattutto a partire dal principio dell'Ottocento – un'attività ludica, molto spesso fondata sulla scommessa, che entra nelle abitudini della vita quotidiana, largamente partecipata da ceti e classi sociali differenti; pubblica perché, fra le altre caratteristiche, regolamentata da istituzioni, procedure e perché coinvolgente interessi finanziari e fiscali degli Stati – non può far parte dell'orizzonte mentale, culturale e sociale dell'antico regime: sia perché in tale periodo mancano al gioco quei connotati che verrà assumendo in tempi successivi, sia soprattutto perché sono ancora assai labili, indefiniti, scarsamente formalizzati i confini tra *privato* e *pubblico*.

Proprio per il ruolo assunto dal gioco pubblico nel corso dell'Ottocento, Giuseppe Ceci pubblicava nel 1897 l'opera *Il giuoco a Napoli durante il Vicereame*: un notevole affresco del costume cittadino che ancora oggi conserva la sua vivacità e il suo valore. Oggetti particolari di attenzione del Ceci erano la legislazione sull'azzardo e sulle case da gioco, la sociologia dei giocatori, la produzione delle carte, l'istituzione delle lotterie pubbliche. Gli interventi legislativi furono soprattutto

---

<sup>1</sup> M.R. Pelizzari, *Re di danari. I giochi, la Corte, le élites napoletane nel Settecento*, in G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, Venezia 1999, pp. 93-108; Ead., "Giochi proibiti". *Pratiche e divieti di gioco nel Mezzogiorno tra Seicento e Ottocento*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico*, Venezia 2002, pp. 105-136.

<sup>2</sup> G.M. Viscardi, *Undicesimo: non giocare. Feste, giochi e divertimenti nell'Europa moderna tra cristianizzazione e secolarizzazione*, in G. Imbucci (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato* cit., pp. 109-120; Id., *Feste e giochi tra esaltazioni teologiche e divieti canonici (secoli XV-XX)*, in G. Imbucci (a cura di), *Mercato ed etica del gioco pubblico* cit., pp. 71-104.

tesi, durante il viceregno di Parafan de Rivera, duca d'Alcalà, a impedire l'indebitamento e a contenere la posta entro i 10 ducati nello spazio di ventiquattro ore. Le disposizioni sulla chiusura delle case da gioco fallirono: i gestori delle case da giuoco chiudevano la porta d'entrata, in modo che, nel caso di un'ispezione dei magistrati competenti, si avesse il tempo di far sparire gli strumenti del gioco e fingere una conversazione. Le bische furono dunque riaperte. Una nacque addirittura accanto al convento di Donna Romita: era frequentata dai nobili che giocavano sfrenatamente. Anche gli ecclesiastici erano coinvolti. Nel 1691 un abate, Ciccio Moscatello, colpì con un'archibugiata Gaetano Fiorillo che esigeva una somma guadagnata al gioco. Anche le donne non disdegnavano di giocare. Nascevano circoli femminili. A volte la fragile psiche dei mariti soccombeva: uno di essi morì per i dispiaceri causatigli dalle frequenti perdite della moglie.

Secondo il Ceci si ha notizia delle prime produzioni di carte da gioco napoletane risalenti al 1541. Nel 1638, con prammatica del viceré duca Medina de las Torres, il gioco veniva liberalizzato. Ceci individuava un anno di svolta nel 1672: a partire da questa data le lotterie pubbliche a beneficio dei privati, dette perciò *beneficiate*, diventavano reali. E i napoletani accorrevano in massa a comprare le cartelle nella speranza di guadagnare con due carlini un rotolo d'argento. Nel 1688 il gioco del lotto fu sospeso: ma i giocatori si servirono allora dei lotti di Genova, Torino, Milano. Così la sospensione non durò a lungo. Con lettera regia del 1712 il lotto fu ristabilito.

Nella ricostruzione del Ceci, dunque, veniva acutamente identificato il percorso che dall'intreccio privato-pubblico condusse il gioco nel Regno di Napoli, fin dai primi decenni del Settecento, ad entrare nella sfera del monopolio statale e ad assumere quel ruolo destinato a svolgere nei due secoli successivi.

Nelle note che seguono si propongono ipotesi di ricerca per una linea diversa e ancora poco seguita: il ruolo del gioco nel modello di formazione della nobiltà napoletana durante i secoli dell'età moderna.

Sono notissime le osservazioni che, a tale riguardo, ha dedicato Huizinga nell'opera magistrale *Homo ludens*. Ed esse non possono non costituire un ineliminabile punto di partenza per le riflessioni che qui si propongono. «Le convenzioni della vita nobile erano basate su forme di gioco»<sup>3</sup>, ha scritto lo storico olandese. Cioè a dire: è la nobiltà come *formazione cetuale*, dotata di un insieme di privilegi giuridicamente riconosciuti e riconoscibili<sup>4</sup>, che ne condizionano la specifica valutazione sociale e il sistema di valori, ad esigere convenzioni, regole

<sup>3</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, Milano 1967, p. 249. *moderna*, Bologna 2007, pp. 197-202 in particolare.

<sup>4</sup> Cfr A. Musi, *Il feudalesimo nell'Europa*

di comportamento condivise, fondate sul gioco. Il gioco svolge cioè, per la nobiltà, la funzione di *trait d'union* circolare tra dimensione privata e dimensione pubblica: contribuisce a cementare il sistema di valori, l'autocoscienza nobiliare, e a proiettarli verso l'esterno per consolidare non solo un'egemonia sociale e politica, ma anche un modello, un riferimento al vertice della scala mentale dell'antico regime. Stima e onore, attraverso il gioco, si trasmettono così dall'individuo al gruppo nobiliare. In particolare la fedeltà e la virtù sono nell'essenza del gioco: diacronicamente, essa dal cavaliere passa così all'*honnête homme* e al *gentleman*.<sup>5</sup>

Se questo è vero, il gioco ha molto a che fare con la paideia, con il modello di formazione infantile e di educazione giovanile del nobile. Ne registra, diacronicamente, continuità e novità, persistenze e trasformazioni. Ma anche, sincronicamente, sfasature, contraddizioni, significati non lineari e non univoci all'interno di una stessa epoca storica. Così è, ad esempio, per il rapporto tra gioco, barocco e rococò, evidenziato da Huizinga. Se l'idea di «passare i limiti» è propria dell'età barocca, si spiega il fatto che, come rilevato ancora da Huizinga, le forme dell'abbigliamento intorno al 1665 sono «esagerate al massimo», tra sovraccarico di guarnizioni e la parrucca, «cosa più barocca di tutto il barocco», ma anche «una delle evidenti manifestazioni del fattore ludico nella cultura»<sup>6</sup>. E il rococò estenua il nesso tra stile e moda, gioco e arte.

Ma gli ultimi decenni del Seicento sono anche quelli della «crisi della coscienza europea», secondo la splendida espressione di Paul Hazard: un processo di trasformazione, cioè, che ha investito non solo intellettuali e cultura, ma anche comportamenti e modelli persino dei ceti privilegiati. Se ne ha una conferma attraverso la lettura delle *Memorie* di Tiberio Carafa<sup>7</sup>.

2. Tiberio Carafa, principe di Chiusano, uno dei leader della congiura aristocratica del 1701, a differenza degli altri componenti del «partito patrizio» impegnati nella congiura, esponenti della feudalità o della nobiltà più tradizionalista, aveva ricevuto da ragazzo un'educazione consona alla nobiltà di seggio di antico lignaggio, ma non aliena da aperture culturali sui tempi nuovi<sup>8</sup>. L'arciprete del paese gli aveva insegnato la teologia, ma il filosofo e medico Francesco Carlino gli

<sup>5</sup> J. Huizinga, *Homo ludens* cit., p. 155.

<sup>6</sup> Ivi, pp. 261-265.

<sup>7</sup> A. Pizzo (a cura di), *Memorie di Tiberio Carafa principe di Chiusano*, riproduzione in fac-simile, Napoli 2005.

<sup>8</sup> Cfr. A. Musi, *Politica e cultura a Napoli tra il crepuscolo del sistema imperiale spa-*

*gnolo e l'avvento degli Asburgo d'Austria (1698-1707)*, in A. Álvarez-Ossorio, B.J. García García, V. Leon, *La pérdida de Europa. La guerra de Sucesión por la Monarquía de España*, Madrid 2007, pp. 791-792 in particolare.

aveva trasmesso, insieme con l'aristotelismo, i fondamenti della filosofia di Gassendi. Il gioco era entrato nella paideia del bambino Tiberio. Come scriverà nelle *Memorie*, «il maneggio dei cavalli, l'arte della scherma, la caccia, i giochi della palla e del pallone, i torneamenti, le giostre e consimili altri esercizi tutto l'occupavano»<sup>9</sup>. Apparentemente non si notano segnali di discontinuità rispetto ai giochi infantili di principi e aristocratici vissuti nel secolo precedente. Valga come esempio il confronto con Antonio de' Medici, figlio di Francesco di Cosimo I. I giochi del principino a fine Cinquecento erano: cavallini di legno, tamburi e bandiere per la marcia, trombe, scacchiere, palloni, trottole, chitarrine e bambole meccaniche<sup>10</sup>. Ma nel luogo citato, a ben guardare, sono registrate due profonde trasformazioni che si sono prodotte nel modello educativo dell'aristocratico napoletano tra il XVI e il XVII secolo. La prima: il Carafa aveva appreso tutte «l'arti cavaleresche», ma esse si erano ormai trasformate in ginnastica. La scherma, i cavalli, la caccia erano arti in cui si esaltava la tecnica e la ginnastica: il saper fare, dunque, come sintesi di gioco e disciplina del corpo. La seconda trasformazione: per la nobiltà le armi, più che essere strumenti dell'esercizio della guerra e del servizio militare, erano diventate rappresentazione di status, «segni d'onore»<sup>11</sup>. È pubblicata a Napoli nel 1678 l'opera di Carlo Torelli, *Lo splendore della nobiltà napoletana ascritta ne' cinque Seggi. Giuoco d'arme*: un gioco di società, paragonabile ad una sorta di gioco dell'oca, in cui le caselle erano rappresentate dagli stemmi delle famiglie nobili napoletane suddivise nei cinque seggi di Capuana, Nido, Montagna, Porto e Portanova; una tavola da gioco di dimensioni straordinarie riproduceva in una bellissima incisione i diversi stemmi delle famiglie nobili napoletane, suddivise secondo l'appartenenza ai seggi.

Le armi dunque: come gioco, esercizio di disciplina del corpo, memoria, depositata nello stemma di famiglia, delle originarie e sempre riaffermate virtù militari dell'aristocrazia. Fin dalla seconda metà del Cinquecento, più di un osservatore aveva segnalato che in quegli anni la società aristocratica a Napoli appariva demotivata sul versante dell'impegno militare. Una testimonianza del 1566 lamentava come «gl'huomini d'hoggi non s'occupano in altro, che in far dipingere le lor arme per le mura, intagliarle per li marmi, e scolpirle ne' suggelli, e niuno s'affatica in guadagnarle ne gli eserciti»<sup>12</sup>. Nel 1637 il viceré Medina de las Torres denunciava la scarsa applicazione della nobiltà

<sup>9</sup> A. Pizzo (a cura di), *Memorie di Tiberio Carafa principe di Chiusano* cit., p. 2.

<sup>10</sup> F. Luti, *Don Antonio de' Medici e i suoi tempi*, Firenze 2006, p. 62.

<sup>11</sup> Cfr. G. Muto, "I segni d'honore". *Rappresentazioni delle dinamiche nobiliari a*

*Napoli in età moderna*, in M.A. Visceglia (cura di), *Signori, patrizi, cavalieri nell'età moderna*, Roma-Bari 1992, pp. 171-192.

<sup>12</sup> P. Caracciolo, *La gloria del cavallo*, Napoli 1566, p. 44.

«ad assoldar compagnie» e l'assenza di «militari napoletani di famiglie di primo ordine»<sup>13</sup>. Ma, nonostante tutto, le origini militari della nobiltà andavano riaffermate: trasferite certo nella competizione del gioco, del torneo, delle giostre, in tutti quei «segni d'honore» capaci di richiamare e legittimare il primo ordine della società. Perché, all'interno dello schema di classificazione sociale d'antico regime, la nobiltà poteva ancora rivendicare il ruolo di primo piano? Proprio perché la sua origine affondava le radici nell'attività militare. Essa era al vertice degli ordini e dell'onore perché era più utile al benessere dello Stato, perché era fondata sul valore della virtù pubblica, che assicurava la gloria. Certo la nobiltà dell'età moderna non era più la nobiltà militare del Medioevo. La guerra non era più combattuta dalle milizie feudali, ma da eserciti professionali. Tuttavia i processi di trasformazione non riuscivano ad annullare un sistema di valori assai più risalente e legittimante un primato ideale, politico e sociale.

Torniamo alle memorie del principe di Chiusano. Abbiamo registrato continuità e novità nel suo modello educativo durante gli ultimi decenni del Seicento: la paideia tradizionale dell'aristocratico di seggio, ma anche le aperture alla cultura innovatrice oltremontana; il ricorso ai ben noti giochi infantili in uso presso famiglie principesche, ma anche l'apprendimento dell'arte del saper fare attraverso l'esercizio ludico; le armi come gioco e «segno d'honore», ma anche rinnovarsi della memoria di un'origine e di una funzione legittimanti il primato dell'aristocrazia.

Un segnale forte di discontinuità era invece il rapporto con la musica. Essa non entrava nel modello ludico-educativo di Tiberio. Gli era stata proibita dal padre, «e non già perché ne biasimasse l'uso o il piacere, ma perché di molti suoi professori ne odiava i vizi e ne detestava i costumi. Costumi e vizi, diceua, pericolosi per la gioventù, come facili con l'armonia de suoni e de canti ad isdrusciolar agevolmente dentro i tenerelli animi de i giovanotti et a sedurli con l'inganno e al corrompergli col diletto»<sup>14</sup>.

Si trattava di un'eccezione, di un'anomalia? Di sicuro ben altro era stato il modello tra XVI e XVII secolo. La musica era entrata a pieno titolo ad occupare il tempo libero dei ceti aristocratici napoletani. Essa era andata configurandosi come «gioco antitetico di natura agonale», per usare ancora l'espressione di Huizinga<sup>15</sup>: una forma superiore del gioco sociale, una vera azione ordinata di un gruppo. Fin dalla metà del Cinquecento le serate aristocratiche si svolgevano nel segno delle danze e delle arie «alla napoletana», madrigali e villanelle.

<sup>13</sup> Riferita in G. Muto, *“I segni d'honore” Rappresentazioni delle dinamiche nobiliari a Napoli in età moderna* cit., p. 183.

<sup>14</sup> A. Pizzo (a cura di), *Memorie di Tiberio Carafa principe di Chiusano* cit., p. 3.

<sup>15</sup> J. Huizinga, *Homo ludens* cit., p. 80.

Nelle villanelle, in particolare, il gioco musicale si esprimeva attraverso la gara di citazioni di canzoni in voga presso generazioni più antiche, gli effetti onomatopeici, l'accompagnamento delle danze dei "travestiti", personificazione ludica del rovesciamento dei ruoli. In ambito cortigiano la *canzone villanesca* confermò il suo predominio a partire soprattutto dagli anni Ottanta del Cinquecento. Si diffuse la pubblicazione di libri di madrigali con le opere di Scipione Dentice, Pietro Antonio Cinque, Manlio Caputi, Giovanni Domenico Montella, Carlo Gesualdo principe di Venosa. Madrigalisti rinomati furono pure alla corte del viceré conte di Lemos (1610-1616) e nel circolo dell'Accademia degli Oziosi<sup>16</sup>. La predilezione per alcuni strumenti come la chitarra, la stessa struttura dei madrigali, le forme musicali più diffuse come la *spagnoletta* furono ulteriori esempi dell'inclinazione dell'aristocrazia napoletana verso il costume spagnolo<sup>17</sup>: spia di un *idem sentire* tra due culture, due modi d'essere, due modelli di comportamento sociale, che si rivelarono in tutta la loro portata nell'incontro tra il duca di Guisa ed esponenti di primo piano della nobiltà napoletana negli ultimi giorni del 1647. Enrico di Lorena fu costretto, in quell'occasione per lui decisiva allo scopo di allargare il consenso presso i ceti privilegiati del Regno e conquistarne la fedeltà, a misurare tutta la distanza che separava l'aristocrazia di seggio sia da un ambiguo esperimento politico come quello del Guisa sia dalla monarchia francese. E il duca d'Andria non nascose al nuovo «duce della Repubblica» che «l'humor spagnolo è più confacente al nostro»<sup>18</sup>.

La musica era uno dei «segni d'honore» dello status nobiliare. A conferma, una prammatica dei primi anni venti del Seicento stabiliva che la musica sull'acqua dovesse essere un'esclusiva dell'aristocrazia<sup>19</sup>.

3. Tra la fine del Seicento e i primi anni del Settecento la cultura napoletana, più sensibile al rinnovamento razionalistico e scientifico proveniente soprattutto da ambienti oltremontani, si misurava con la dimensione del gioco e con la metamorfosi dei suoi principi e fondamenti. Fu soprattutto nell'Accademia di Medinacoeli (1698-1701)<sup>20</sup>, un'importante istituzione voluta dall'omonimo viceré e composta da

<sup>16</sup> Cfr. I. Enciso, *Nobleza, poder y mecenazgo en tiempos de Felipe III. Napoles y el conde de Lemos*, Madrid 2007, pp. 593-601.

<sup>17</sup> G. Muto, "I segni d'honore". *Rappresentazioni delle dinamiche nobiliari a Napoli in età moderna* cit., p. 185.

<sup>18</sup> Cfr. A. Musi, *La rivolta di Masaniello nella scena politica barocca*, II ed., Napoli 2002.

<sup>19</sup> G. Muto, "I segni d'honore". *Rappresentazioni delle dinamiche nobiliari a Napoli in età moderna* cit., pp. 185-186.

<sup>20</sup> Cfr., anche per il dibattito storiografico su questa accademia, A. Musi, *Politica e cultura a Napoli tra il crepuscolo del sistema imperiale spagnolo e l'avvento degli Asburgo d'Austria (1698-1707)* cit., pp. 786-787.

aristocratici assorbiti nella burocrazia spagnola, futuri quadri del ceto togato asburgico, grandi intellettuali come Paolo Mattia Doria, Giambattista Vico, Pietro Giannone, che si svolse il confronto su tre importanti profili del gioco: il duello, la scherma, il ruolo della fortuna.

È stato ancora Huizinga a riflettere sul rapporto tra gioco e guerra, sul duello come «agone sacrale»<sup>21</sup> e «forma rituale di gioco, controllo dell'omicidio impreveduto causato da ira sfrenata»<sup>22</sup>. La sua funzione è strettamente connessa alla "dignitas" nobiliare: quando si produce un "vulnus" contro di essa, «il duello privato vendica l'onore offeso»<sup>23</sup> attraverso la miscela di giustizia (*dike*) e fortuna (*thyke*).

In Spagna e nella Napoli spagnola il duello era privilegio dei nobili e quasi un suo distintivo, anche se, come ha scritto Dominguez Ortiz, fu imitato da tutte le classi sociali che assumevano come forma ideale di vita quella della nobiltà. Tutela dell'onore e spirito bellicoso dell'aristocrazia trasformarono i duelli in «plaga social que sego muchas vidas de señores»<sup>24</sup>. I governi tentarono di regolamentare e di ridurre la tendenza al duello. Come la Chiesa, non ebbero molto successo. La maggioranza di giuristi e pubblicisti spagnoli sostenne la illiceità del duello come contrario alle leggi temporali ed ecclesiastiche, ma la pressione sociale, con la sua tirannia aveva maggiore forza<sup>25</sup>.

A Napoli veniva ribadita, fin dalla metà del Cinquecento, l'ammissibilità della pratica del duello ai soli nobili. Invece, come scriveva Costantino Castriota, «mentendo un popular al nobile per l'inferiorità del grado, non rimane per tal successo obbligato a prova per armi, ma si ben al castigo per la temerarietà usata»<sup>26</sup>. Inoltre, nel cerimoniale del duello, pur appartenendo al singolo l'azione individuale, essa veniva ascritta all'intera famiglia, alla "casa".

Giuseppe Valletta, accademico di Medinacoeli, rompeva con questa tradizione e, in una sua lezione, svolgeva una critica radicale del duello per «cause private», riportando la sua origine alla dimensione pubblica. «Fu adunque introdotto il duello – egli scrive – per pubbliche cause quando due repubbliche, o vero due principi, si convenivano insieme di riporre in un certo numero di persone la somma della guerra, acciocché col sangue di pochi si determinasse la causa comune»<sup>27</sup>. Furono i Longobardi a introdurre il duello come *legge apparente*, «poiché se ne avvalsero nei giudici ancora criminali per

<sup>21</sup> J. Huizinga, *Homo ludens* cit., p. 138.

<sup>22</sup> Ivi, p. 142.

<sup>23</sup> Ivi, p. 140.

<sup>24</sup> A. Dominguez Ortiz, *Las clases privilegiadas en el Antiguo Régimen*, Madrid 1973, p. 158.

<sup>25</sup> Ivi, p. 159

<sup>26</sup> C. Castriota, *Di cavalleria e duello*,

Napoli 1552, p. 120. Per altri riferimenti cfr Muto, "I segni d'onore". *Rappresentazioni delle dinamiche nobiliari a Napoli in età moderna* cit., p. 181.

<sup>27</sup> G. Valletta, *Del duello*, in M. Rak (a cura di), *Lezioni dell'Accademia di Palazzo del duca di Medinaceli (Napoli 1698-1701)*, t. III, Napoli 2000, p. 200.

mancanza di prove, quasi che la giustizia consistesse nella forza e la ragione nel valore»<sup>28</sup>. E Valletta così continuava: «Costoro furono adunque quei che i duelli inventati per pubblica quiete e cause universali nelle private nimicizie adoprarono. Onde l'Italia meschina se da loro non rimase infetta dell'arianismo n'ebbe fra gli altri danni il reo costume appreso del duello»<sup>29</sup>.

Un altro accademico, Paolo Mattia Doria, nella sua lezione presentava un vero e proprio progetto di razionalizzazione dell'arte della scherma<sup>30</sup>. I suoi fondamentali, per così dire, dovevano poggiare sul binomio gioco-arte. Ma il primo termine del binomio si identificava non più con i frivoli valori nobiliari, bensì col massimo della serietà. E il secondo termine, un'arte che doveva poggiare su «pochi e necessari principi», identificava nella mente il «principal personaggio della scherma», cosicché la «velocità della mente in giudicare la prontissima ubbidienza del corpo alle chiamate della medesima e la determinazione della velocità tutte radunate s'ammirino». Diventavano così centrali la questione del tempo e la «positura del corpo».

La filosofia atomistica, come ha ben intuito Michele Rak<sup>31</sup>, era alla base della lezione di un altro accademico, Federico Pappacoda, *Sopra la ditta e la disditta del gioco*.<sup>32</sup> La *ditta* era l'effetto della fortuna, «per cui o sempre un particolar uomo o un particolar tempo o luogo vince senza ch'egli sappia come»<sup>33</sup>. La *disditta* era esattamente l'effetto contrario. Scriveva Pappacoda: «Potrei qui far parole della *fortuna* e del *caso* e mostrare la vanità di questi vocaboli, da cui in gran parte prendon l'essere questi altri della *ditta* e della *disditta*, ma di ciò vano sarebbe parlare con coloro che ben intendono che 'l vero e primo principio di tutte le cose prodotte, cioè Iddio, in tal maniera è d'esse cose cagione universale che n'è anche la intera. Né può altrimenti avvenire cheché si dicono coloro che ciecamente van dietro alle filosofie pagane, né a questo aggiungo che prima di Democrito eran questi nomi non conosciuti veggendosi Omero, padre delle scienze, non li usasse giammai (...) E parmi con ciò bene di levare il peso al Gassendo di mostrare, come fa, che Epicuro non volle intender altro per questi vocaboli che la natura medesima, imperciocché gli verrebbe incontro Lattanzio ed anche alcun filosofo pagano che gli mostrerebbono che tanto la natura quanto il *caso* e la *fortuna* sono nomi nati da un errore

<sup>28</sup> Ivi, p. 206.

<sup>29</sup> Ivi, p. 207.

<sup>30</sup> P.M. Doria, *Della scherma*, in M. Rak (a cura di), *Lezioni dell'Accademia di Palazzo del duca di Medinaceli (Napoli 1698-1701)* cit., pp. 334-342.

<sup>31</sup> M. Rak, *L'Accademia di Palazzo del duca di Medinaceli. Un'accademia di storia, anti-  
quaria, scienza e letteratura a Napoli (1698-*

*1701)*, in Id., (a cura di), *Lezioni dell'Accademia di Palazzo del duca di Medinaceli (Napoli 1698-1701)* cit., t. V, Napoli 2005, p. 158.

<sup>32</sup> F. Pappacoda, *Sopra la ditta e la disditta del gioco*, in M. Rak (a cura di), *Lezioni dell'Accademia di Palazzo del duca di Medinaceli (Napoli 1698-1701)* cit., t. IV, Napoli 2003, pp. 175-182.

<sup>33</sup> Ivi, p. 176.



dello 'ntelletto e dalla stupideza ed ignoranza degli uomini. V'è in questo il paganesimo, perciocché questa ditta è appo i giuocatori come una deità e, quantunque ciò e' non dicono con le parole sì lo dicono pur troppo co' fatti, in tanto che chi d'altronde non sapesse questi giuocatori esser cristiani, veggendoli raccomandarsi alla ditta, temer l'ira della disditta e sotto la colei protezione esser certi della vittoria, pagani gli crederebbe certamente. Ed è questo uno dei molti avanzi del paganesimo, che d'osservanze, superstizioni e malvaggi usi hanno con li loro libri e con la loro lingua riempiti, contro li quali ancora non bastano gli sforzi de' Padri e della Chiesa, come le genti non se n'accorgano»<sup>34</sup>.

Dunque *ditta* e *disditta* per Pappacoda erano due “deità”, “chimere volgari” del giuoco. Assai più importanti del caso e della fortuna erano altre variabili: la conoscenza delle regole e il saper giocare, la “cecità delle passioni”, il calcolo della frequenza delle vincite e delle perdite. Cioè a dire: tecnica, dipendenza, probabilità.

4. Le manifestazioni della «crisi della coscienza europea» nella cultura napoletana tra Sei e Settecento erano anche alla base del processo di trasformazione che l'idea di nobiltà avrebbe vissuto nel corso del XVIII secolo. La concezione del gioco registrava il delicato equilibrio tra continuità e novità e diventava una delle spie di un diverso modello di educazione dei nobili nel Regno di Napoli del Settecento. Insomma la paideia delle aristocrazie veniva configurandosi, nel corso del XVIII secolo, tra permanenze e sviluppi che esprimevano e riproducevano le più articolate e accentuate stratificazioni interne al mondo nobiliare e il mutamento nella scala dei valori, dello stesso significato del “vivere nobile”. Così il gioco veniva sempre più e meglio assumendo i caratteri dell'*ars* intesa come disciplina, rispetto delle regole e formalizzazione di divieti, ma, al tempo stesso, poteva conservare per le nobiltà la sua funzione di «segno d'honore», manifestazione del privilegio, prerogativa di una specificità e di una sensibilità superiori persino nella capacità di godimento estetico. Si pensi al palazzo aristocratico napoletano: alla funzione delle decorazioni d'interni, al gioco delle nature morte, alla pittura che doveva dilatare e affinare le sensazioni<sup>35</sup>. E, insieme con la pittura, l'interno di una dimora aristocratica riproponeva segni e simboli, quelli della scherma e della musica, ad esempio, che rinviavano ai consueti passatempi del bel mondo, alle sue serate<sup>36</sup>.

<sup>34</sup> Ivi, pp. 85-86.

1993, p. 196.

<sup>35</sup> Cfr. G. Labrot, *Palazzi napoletani. Storie di nobili e cortigiani 1520-1750*, Napoli

<sup>36</sup> Ivi, pp. 214-215.

5. Nel 1766 Antonio Genovesi componeva, fra gli altri, un *dialogo morale* dal titolo *Di quei patti che si chiamano giuochi*.<sup>37</sup> Come ha rilevato Eluggero Pii, esiste un nesso assai stretto fra i *Dialoghi*, la *Diceosina* e il *De iure et officiis*, le tre opere pubblicate da Genovesi tra il 1764 e il 1766. In esse si sviluppava un percorso secondo cui la morale tendeva «a divenire fatto umano nel senso di sociale e politico»<sup>38</sup>. Riprendendo le idee contrattualistiche e giusnaturalistiche, Genovesi prestava particolare attenzione alla giustizia come giustizia distributiva, creatrice di un sistema di equilibrio sociale. Il rispetto dei patti e della massima: «a ciascuno il suo» diventava ancor più necessario ad uno stadio avanzato della modernità, caratterizzato dall'estensione di diritti e bisogni.

Entro questo percorso il tema del giuoco, già affrontato nella *Diceosina*, era inquadrato da Genovesi in una prospettiva affatto originale. Essa, pur accogliendo le idee più avanzate, espresse dalla cultura napoletana tra Sei e Settecento, liberava il giuoco da qualsiasi sovrastruttura e incrostazione di tipo teologico, moralistico e lo dissociava dalla sua connotazione simbolica come «segno d'onore» e distintivo esclusivo dei ceti privilegiati aristocratici.

L'esordio del dialogo era un attacco alla pedissequa accettazione della moda. «Il savio - afferma recisamente Dicearco - non deve vivere che con quella moda che non ripugna alle regole della sapienza, del giusto, dell'onesto, del convenevole, del decoro che non infelicità. Ogni altra moda è stolta, pazza, ridicola e mena gli uomini a miseria»<sup>39</sup>. Anche a questo livello, cioè, Genovesi confermava la linea ispiratrice dei lumi: quel trinomio ragione - pubblica utilità - felicità per il maggior numero di uomini possibile, vera *koiné* e stella polare dell'illuminismo.

Il passaggio successivo era quello storico: quale funzione aveva svolto il giuoco presso i Greci e i Latini? La risposta di Genovesi era chiara: «I ludi tra i Greci e i Latini erano quei ginnici, quei palestrici, quei militari, le feste sagre, la musica: i quali tutti erano indiretti a formare la robustezza del corpo, la grandezza e l'accortezza della mente, a calmare certe passioni feroci»<sup>40</sup>. Dunque funzione sociale del

<sup>37</sup> A. Genovesi, *Dialoghi e altri scritti intorno alle lezioni di commercio*, a cura di E. Pii, Napoli 2008, pp. 301-308.

<sup>38</sup> E. Pii, *Nota critica* a A. Genovesi, *Dialoghi e altri scritti intorno alle lezioni di commercio*, cit., p. 611.

<sup>39</sup> A. Genovesi, *Dialoghi e altri scritti intorno alle lezioni di commercio* cit., p. 295.

<sup>40</sup> Ivi, p. 296. Nella *Diceosina* il capitolo XVII, dedicato ai giuochi, iniziava con un'analisi lessicologica e dei significati differenti presso i Greci e i Romani del ter-

mine gioco. Genovesi operava una fondamentale tripartizione classica: il gioco come trastullo, scherzo, derivante da *paidian* e *jocus*; il gioco come ginnastica, musica, teatri, feste presso i Greci (da *agoni*), *ludus* presso i Romani, presso i moderni «esercizi di combattimenti, giostre, giuoco del pallone, lotta, ecc.»; infine l'*aleam*, cioè i giochi d'azzardo, cfr. A. Genovesi, *Della Diceosina o sia della filosofia del giusto e dell'onesto*, introduzione e testo a cura di N. Guasti, Venezia 2008, pp. 251-252.

gioco e «semenzaio di virtù»<sup>41</sup>: il premio, per cui si giocava, era «allettante alla virtù, non un mercato di frodi e di garbugli, com'oggi, che spianta la famiglia»<sup>42</sup>. Seguiva un lungo excursus sulla legislazione che, nel corso dei secoli, aveva vietato il gioco d'azzardo. Quindi il ragionamento si spostava sul livello della giustizia. Come poteva essere possibile, chiedeva Filarete a Dicearco, che i giuochi d'azzardo fossero ingiusti dal momento che si vedevano «giuocare alla bassetta non che le dame, i cavalier l'arme e gli amori, ma i monsignori, gli abati, i maestri e fino le eminenze. La Chiesa dunque commetterebbe un'iniquità?»<sup>43</sup>. Dopo aver risposto alla domanda, distinguendo tra santità certa dell'istituzione ecclesiastica e iniquità possibile di singoli suoi esponenti, Dicearco-Genovesi distingueva il gioco come professione dal gioco come divertimento: al primo livello, conveniente sia allo Stato sia alla dignità dell'uomo, andavano inquadrati tutti quei giochi ispirati a «vero esercizio di valore e scuola d'ingegni»<sup>44</sup>; al secondo livello quei «piccoli giuochi»<sup>45</sup> caratterizzati dall'equilibrio tra fortuna e ingegno.

Ma Dicearco – Genovesi andava oltre sostenendo la tesi dell'ammissibilità dei giuochi come «patti condizionati, pe' quali si trasferiscono a vicenda de' diritti»<sup>46</sup>. Genovesi, ispirandosi al giusnaturalismo, cercava di comprendere nella sfera dei diritti l'intera attività umana, in cui il giuoco rientrava a pieno titolo, sia perché senza di esso «sarebbe far perdere agli uomini il piacer della vita e della conversazione»<sup>47</sup>, sia perché «gli uomini applicati a mestieri, che continuati opprimono, hanno bisogno di qualche divertimento»<sup>48</sup>. Dicearco indicava sia la proporzione del tempo sia il prezzo del giuoco. Una prospettiva di misurabilità integrale quantificata in due ore al giorno e «in quella parte delle rendite, la quale, avendo quelle divise in ore, corrisponderà a due ore al giorno. Un uomo dunque che guadagni ventiquattro grani ogni giorno, può scommetterne due, e chi ha ventiquattro carlini, due carlini, ecc. E la ragion è che, come è lecito di sottrarre quelle porzioncine di tempo all'anno degli impieghi, così de' esser permesso di sacrificare ad un onesto piacere quelle porzioni di rendite che rispondono a quelle del tempo»<sup>49</sup>.

<sup>41</sup> Ibidem

<sup>42</sup> Ibidem

<sup>43</sup> Ivi, p. 298.

<sup>44</sup> Ibidem.

<sup>45</sup> Ibidem.

<sup>46</sup> Ivi, p. 299.

<sup>47</sup> Ivi, p. 298.

<sup>48</sup> Ibidem. Ancora nella *Diceosina* Genovesi approfondiva il tema della «giustizia dei giuochi» Egli indicava tre «assiomi» a cui era necessario attenersi per rispettare le

leggi di natura: «Il cambiare un diritto massimo per un minimo e di poca o niuna importanza per la vita, e ciò per la sola stolta avidità, è riprovato dalla legge di natura (...) Non si può cedere a' diritti privati con offesa de' pubblici (...) Non si può cedere a nessun diritto, con pregiudizio del terzo, che vi sia interessato». Cfr. A. Genovesi, *Della Diceosina o sia della filosofia del giusto e dell'onesto* cit., pp. 255-256.

<sup>49</sup> Ivi, p. 299.

Insomma era il tentativo di riportare anche le scommesse a giochi come altri: cioè a «contratti condizionati»<sup>50</sup>. Nella *Diceosina*, a completare il quadro giusnaturalistico degli stessi giochi d'azzardo, Genovesi introduceva altri due principi importanti: l'«egualità di fortuna» e «l'onestà dei giochi»<sup>51</sup>. Se le scommesse e i giochi d'azzardo sono patti, «richiedono egualità di fortuna: dove manca, sono iniqui»<sup>52</sup>. Quanto all'onestà dei giochi, «la regola generale è, *Tutto quel, che degrada il decoro delle persone, de' luoghi, de' tempi, ecc. è disonesto*»<sup>53</sup>. Ancora. «I giuochi più giusti, ed i più onesti possono divenire ingiusti e disonesti per le conseguenze»<sup>54</sup>. Infine: «Niuno Stato senza costume è né felice, né durevole: ed in ogni Stato si guasta il costume con quella proporzione con cui cresce l'ozio. I giochi, che alimentano l'ozio, sbarbicano il costume»<sup>55</sup>.

Si chiudeva così, persino su un versante apparentemente marginale come quello dei giochi, il circolo illuministico ragionevolezza – pubblica utilità – felicità per il maggior numero di uomini possibile.

<sup>50</sup> Ivi, p. 230.

<sup>51</sup> A. Genovesi, *Della Diceosina o sia della filosofia del giusto e dell'onesto* cit, pp. 257-258.

<sup>52</sup> Ivi, p. 257.

<sup>53</sup> Ivi, p. 258.

<sup>54</sup> Ivi, p. 259.

<sup>55</sup> Ibidem.