

# Il gioco dell'oca di Jules Verne

**Da Il testamento di uno stravagante a Il giro del mondo in 80 giorni: il gioco, il romanzo, il viaggio**

Fra i 54 romanzi di Jules Verne che compongono la serie dei "Viaggi straordinari", scritti e pubblicati fra il 1863 e il 1905, ce n'è uno che merita una particolare attenzione: si tratta del *Testamento di uno stravagante* (*Le Testament d'un excentrique*) del 1903. Ambientato negli Stati Uniti, vi si narra di uno strano personaggio, il milionario William J. Hipperbone di Chicago che alla sua morte lascia un patrimonio di 60 milioni di dollari, ma a chi...? Il notaio Tornbrock è incaricato di dare seguito alle sue volontà, sulla base di quanto scritto nel testamento. Il facoltoso magnate, appassionato del gioco dell'oca, ha fatto inserire in un'urna i nomi dei suoi concittadini, peraltro tutti invitati alla festa del suo funerale; dall'urna vengono estratti i nomi di sei persone che si contenderanno quel patrimonio in una partita al gioco dell'oca. I sei giocatori: un giornalista, un artista, una giovane donna, un usuraio, un pugile e un commodoro, con le loro diverse personalità e i loro caratteri (burbero, timido, eccentrico...) sono abilmente definiti da Verne per animare la scena del romanzo e sono al tempo stesso rappresentativi di una società varia e composita, come quella americana in forte ascesa sul piano sociale e che per l'Europa cominciava a essere un punto di riferimento carico di suggestioni. Per rendere il gioco/racconto più avvincente, nella storia

si inserisce anche un ulteriore giocatore/personaggio, misterioso e conosciuto come XKZ, comunque previsto nel testamento del defunto Hipperbone. Il gioco dell'oca che dovrà premiare il vincitore non si svolge seduti intorno a un tavolo con le pedine che si muovono al lancio dei dadi. Mister Hipperbone ha progettato un particolare gioco dell'oca il cui tabellone riproduce la forma del percorso a spirale del classico gioco, rispettandone il numero canonico delle 63 caselle, ma con un adattamento: ognuna delle caselle riproduce il simbolo di uno degli Stati Uniti d'America. Il gioco dell'oca si chiama "Le noble jeux des États Unis d'Amérique". Ogni due giorni nella sede dell'Excentric Club di cui era socio Hipperbone, e alla presenza dei soci, il notaio effettua il lancio dei dadi e i giocatori

si devono spostare da uno stato all'altro "come se" fossero pedine sul tabellone, ma in realtà come "pedine viventi" sul territorio degli Stati Uniti. Ed è così che il viaggio virtuale e quello reale, la sorte e l'avventura, animano questo romanzo, dove mezzi di trasporto e di comunicazione, incontri e scontri accompagnano il lettore che entra a sua volta nel gioco. Ne parlano i giornali e il pubblico segue con passione, tifando per l'uno o per l'altro dei personaggi, facendo scommesse sulla base di quotazioni. Il gioco muove gli animi e il denaro. Con un senso dell'ironia fantasiosa e graffiante, Verne ci racconta nelle trame di un gioco un'A-

merica stravagante e caotica, dove il senso della sfida, della competizione, fa parte della vita stessa, come un gioco d'azzardo al quale non ci si può sottrarre, come se quel Paese fosse la verosimile prefigurazione di un futuro in parte già presente.

Torniamo al gioco dell'oca: esso segna una tappa fondamentale nella storia dei giochi. Nato in Italia durante il Rinascimento, forse alla corte dei Medici, poi diffuso in Europa, è divenuto, soprattutto fra XVIII e XIX secolo la matrice di una straordinaria varietà di giochi da tavolo sui più diversi argomenti. Potremmo dire che nell'arco di circa tre secoli, poiché ancora oggi l'editoria ludica produce questa tipologia di

gioco, non c'è argomento che non abbia avuto una versione nel formato "gioco dell'oca". L'oca che dà il nome al gioco tradizionalmente era considerata simbolo di prosperità e, oltre a segnare la casella finale, compare in alcune caselle del percorso e consente a chi la occupa di procedere più velocemente.

Nel gioco di Verne le simbologie classiche del gioco dell'oca vengono rispettate, ma sostituite "all'americana". Ce ne dà una puntuale descrizione Adrian Seville nel suo bellissimo libro *L'arte dei giochi da tavolo* (Edizioni White Star, 2019). Tutte le caselle del tabellone riportano, come si è detto, gli stemmi degli Stati Uniti ed è divertente vedere questo campionario di simbologie fatto di animali, piante, figure umane, paesaggi. Questi stati danno vita a un album

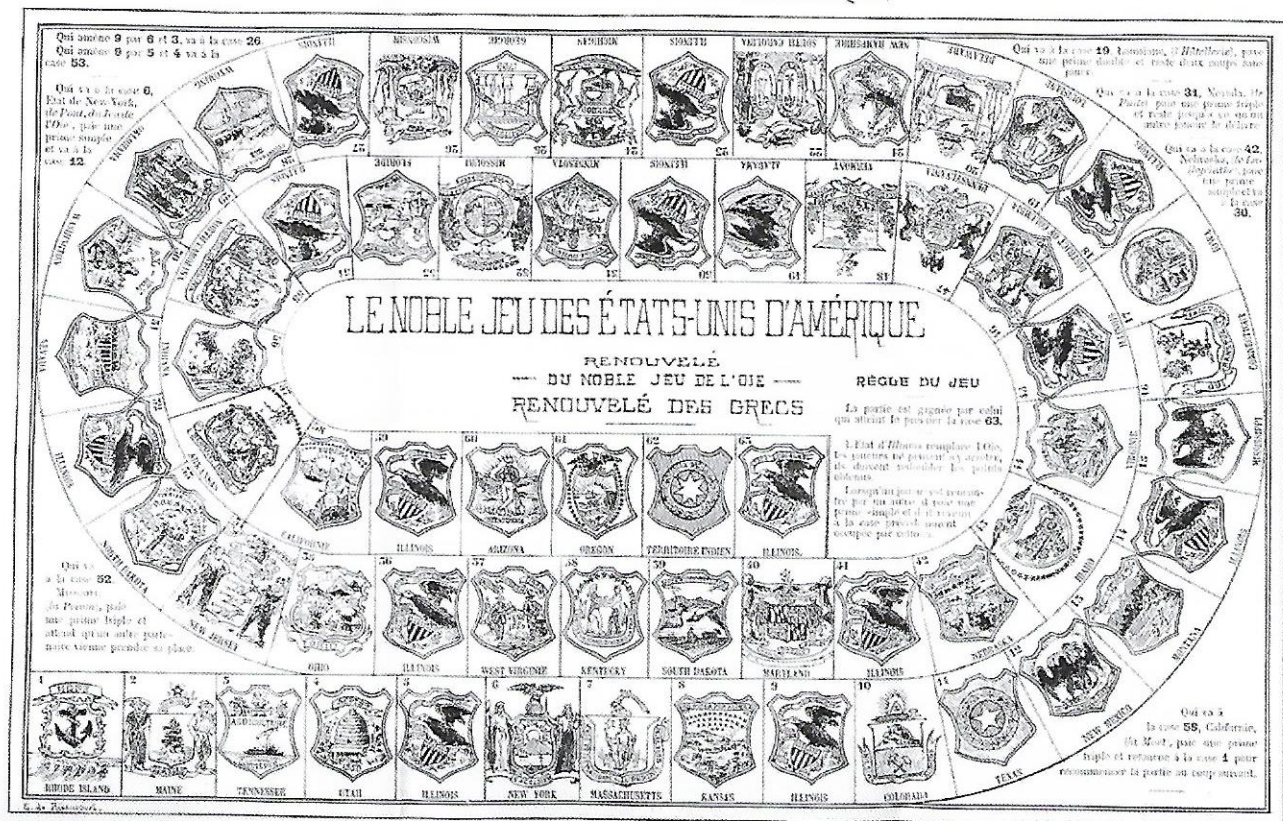


di allegorie visive che sarebbe interessante leggere scoprendone i rimandi. Le figure che animano il classico percorso del gioco dell'oca: il ponte, la locanda, il pozzo, il labirinto, la prigione, la morte e ovviamente l'oca, nel tabellone del romanzo di Verne vengono cambiate sulla base di "corrispondenze perspicaci" come scrive Neville: "tutte le caselle con l'oca mostrano l'Illinois, il cui stemma include l'aquila

di fondo della sua letteratura e, potremmo dire, il suo gioco ricorrente, quello a cui continua a invitare i suoi lettori a prendere parte. Questo tratto avvicina Verne a Salgari più che a Wells.

La fantascienza, intesa qui come la capacità di pre-figurare il futuro sulla base di elementi che, se non lo mostrano già, almeno lo suggeriscono, ha molti caratteri in comune col

## LE TESTAMENT D'UN EXCENTRIQUE



### Gioco dell'oca allegato a *Il testamento di uno stravagante* di Jules Verne (1899)

americana. New York ovviamente fu scelta per la casella del ponte, la numero 6. La casella della prigione, la 52, è dedicata al Missouri, sito del Missouri State Penitentiary a Jefferson City, al tempo la più grande prigione del mondo. La casella della morte, la n. 58, mostra la California e la prospettiva di un viaggio nella Death Valley. Infine, la casella vincente, la n. 63, riposta nuovamente in Illinois, perché il gioco finisce nell'ufficio dell'avvocato, che si trova proprio a Chicago" (p. 199). Che Jules Verne sia stato, insieme a Herbert George Wells, lo scrittore che ha aperto la strada alla letteratura di fantascienza è una definizione ampiamente acquisita, ma per certi aspetti riduttiva per ciò che riguarda Verne. In realtà il grande tema di Verne, certamente attraversato in molti casi da "visioni di futuro", è stato quello dei viaggi. Che si trattasse di andare al centro della terra o dalla terra alla luna, negli abissi marini o a fare il giro del mondo, a bordo di navi o palloni aerostatici, in un'isola misteriosa o negli Stati Uniti d'America, per Verne è il viaggio il tema

gioco: si tratta pur sempre di immaginare scenari e narrazioni in cui certi elementi della realtà diventano "materiali semistrutturati" per costruzioni immaginarie.

Non a caso Wells scrisse due manuali per costruire "giochi da pavimento" (*Floor games*, 1912) e "piccole guerre" (*Little wars*, 1913) da giocare su tavoli o pavimenti con le relative ambientazioni in miniatura. Lo schema del gioco dell'oca è quello che più di ogni altro esprime il senso del viaggio, non a caso Verne lo ha eletto a protagonista di uno dei suoi "Viaggi straordinari", ma il più famoso gioco/romanzo rimane *Il giro del mondo in 80 giorni*, di cui esistono molte versioni in formato gioco da tavolo. *Le noble jeu des États Unis d'Amerique* è un foglio che Verne e il suo editore vollero fosse allegato al libro, che così è diventato, forse, il primo libro-game. Alla fine, chi ha vinto gli 80 milioni di dollari del gioco dell'oca di Mister Hipperbone?

Ovviamente qui non si dice, ma occorrerà fare attenzione a quel misterioso XKZ.