

Livio Zanini (2010)  
Tocca a te bere! Giochi conviviali e consumo delle bevande alcoliche in Cina.  
In:  
La Cina e il mondo, Atti del XI Convegno dell'Associazione Italiana Studi Cinesi, Roma, 22-24 Febbraio 2007.  
p. 341-355,  
edizioni nuova cultura, Roma,  
ISBN: 9788861344921

LIVIO ZANINI

## Tocca a te bere! Giochi conviviali e consumo delle bevande alcoliche in Cina

### 1. L'alcol nella cultura cinese

L'alcol etilico rappresenta la sostanza voluttuaria culturalmente più importante in Cina, in quanto è la più antica, la più diffusa e quella maggiormente tenuta in considerazione per il suo significato rituale.

La produzione di bevande alcoliche in Cina è attestata già a partire dal VI millennio avanti Cristo.<sup>1</sup> Durante la dinastia Shang si ha una grande produzione e consumo di bevande alcoliche, testimoniato dalla prevalenza dei vasi da vino<sup>2</sup> tra i reperti in bronzo dell'epoca.<sup>3</sup> Anche nel Classico dei Documenti si fa riferimento al grande consumo di vino da parte dei sovrani Shang e si imputa la decadenza di tale dinastia proprio agli eccessi nel bere: nel celebre "Proclama sul vino" (*Jiugao*) si esprime questa condanna e si afferma in modo perentorio che il vino deve essere usato solo per le cerimonie e vietato in tutte le altre circostanze.<sup>4</sup> All'interno del Classico delle Odi troviamo diversi riferimenti alle offerte rituali del vino praticate in epoca Zhou.<sup>5</sup> L'impiego cerimoniale e religioso di tali bevande si è mantenuto per tutta l'epoca imperiale fino ai nostri giorni, dove il vino è sempre presente nelle offerte rituali di cibo poste sugli altari per rendere

---

<sup>1</sup> McGovern (2004).

<sup>2</sup> Rendiamo con "vino" il termine cinese *jiu*, che indica ogni forma di bevanda alcolica. Schafer (1977: 119-124).

<sup>3</sup> Poo (1999: 127).

<sup>4</sup> Legge (1994: vol. III, 399, 412).

<sup>5</sup> Legge (1994: vol. IV, 270, 292).

omaggio alle divinità e ai defunti.<sup>6</sup>

Nonostante le condanne per gli abusi, le bevande alcoliche hanno continuato ad essere consumate anche nella vita secolare in forma ritualizzata. Il loro uso, praticato secondo le norme, rigidamente codificato e posto a sancire i legami sociali e scandire gli avvenimenti della vita sociale, era incoraggiato in quanto veicolo di civilizzazione. Il valore cerimoniale dell'alcol in Cina non è mai stato messo in discussione.<sup>7</sup> Ancora oggi ogni evento, matrimonio, banchetto, inaugurazione è immancabilmente accompagnato da una serie di *ganbei* 乾杯, brindisi fatti svuotando il bicchiere con un solo sorso.

Il valore sociale del consumo ritualizzato dell'alcol trova un parallelo nella valenza antisociale del suo libero abuso. L'esempio più noto è rappresentato dai Sette Saggi del Bosco di Bambù e altri gruppi di letterati che, scegliendo di condurre una vita in ritiro e richiamandosi agli ideali di spontaneità e sintonia con la natura espressi dai pensatori taoisti del periodo classico, indugiavano nel bere e ostentavano l'ebbrezza per sancire il loro distacco dalle vicende mondane e dai loro passati impegni politici.<sup>8</sup>

In Cina possiamo riscontrare molti degli elementi che accomunano il consumo voluttuario di alcol nella maggior parte delle culture nelle quali è diffusa tale pratica.<sup>9</sup> Inoltre, si evidenzia il valore ambivalente dell'alcol: positivo, in quanto strumento per sancire e celebrare l'ordine sociale; negativo, per gli effetti dannosi cui portano l'eccesso nel bere e l'ebbrezza.

Questa ambivalenza può essere ben esemplificata dalla definizione di vino che viene data dallo *Shuowen Jiezi*:

酒。就也。所以就人性之善惡。

Vino (*jiù*): significa "Conseguire" (*jiù*); ciò attraverso cui si consegue la bontà o la cattiveria della natura umana.<sup>10</sup>

Il commentario di Duan Yucai spiega:

主賓百拜酒也。淫酗者亦酒也。

<sup>6</sup> Simoons (1991: 452-458).

<sup>7</sup> *Ibid.* Le uniche istanze all'astensione dall'alcol sono state portate dal Buddismo e dall'Islamismo.

<sup>8</sup> Poo (1999: 141-142).

<sup>9</sup> Tra i tratti comuni individuati da Mandelbaum (1965) vi sono: maggiore diffusione tra gli uomini rispetto alle donne; pratica sociale piuttosto che atto solitario; condivisione in gruppi abbastanza omogenei per età o fascia sociale.

<sup>10</sup> *Shuowen jiezi zhu*: 14, 747.

Ospite e invitati si rendono omaggio cento volte: questo è il vino.  
Eccesso e ubriachezza: anche questo è il vino.<sup>11</sup>

## 2. Il rituale del brindisi

Questa sorta di schizofrenica ambivalenza dell'alcol non è un'esclusiva della cultura cinese. Gli effetti psicoattivi e la tossicità delle bevande alcoliche sono note fin dai tempi antichi e tutti i rituali e potori che le diverse culture hanno sviluppato hanno lo scopo di neutralizzare la loro pericolosità. Si tratta di riti collettivi nei quali si beve per sentirsi più sicuri gli uni degli altri e per controllarsi a vicenda.<sup>12</sup>

Attraverso il rituale del “bere alla salute” e dell'offrire da bere (il latino *propinare*, che trova corrispondenza nel cinese *chou* 酬)<sup>13</sup> i bevitori si assicurano la rispettiva amicizia, benevolenza e buone intenzioni. Esso sancisce un'unione fraterna tra i bevitori ma, allo stesso tempo, è condizionato da un reciproco controllo, da un obbligo, da una sfida.<sup>14</sup>

Queste valenze sociali e regole di somministrazione e consumo si applicano quasi esclusivamente al consumo collettivo degli alcolici. Inoltre, esse perdono molta della loro pregnanza ove le bevande alcoliche siano considerate semplicemente un cibo, come idealmente avviene con il consumo “moderato” di vino durante il pasto nel contesto europeo.

In virtù del prevalente valore cerimoniale attribuito al loro consumo, le bevande alcoliche in Cina non sono mai un semplice alimento e il loro uso a tavola assieme ad altre persone non è mai un fatto privato. A differenza di quanto accade in Italia, dove il vino durante il pasto viene usato per un eventuale primo brindisi e poi di norma sorseggiato a piacere dai convitati, in Cina il consumo degli alcolici in ambito sociale è sempre scandito da un cerimoniale e ripetuto scambio di brindisi. Questo prevede l'obbligo di bere quando viene offerto un brindisi e quello di ricambiare offrendo a propria volta un altro brindisi. Inoltre ne deriva anche il divieto implicito di portare alle labbra il bicchiere contenente la bevanda alcolica senza coinvolgere almeno un altro commensale.

---

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> Schivelbush (1999: 183-205).

<sup>13</sup> *Propinare*, dal greco *προπίνω*. In cinese moderno è più diffusa l'espressione *jingjiu* 敬酒.

<sup>14</sup> Schivelbush (1999: 183-205).

### 3. Alcol e giochi

Una particolare forma di consumo di alcol è rappresentata dal suo uso come penitenza o premio in attività ludiche di natura competitiva. Giochi praticati durante simposi e banchetti incentrati sul consumo di bevande alcoliche si trovano in molte culture. Nella Grecia del V e IV secolo a.C. era molto diffuso il *Kottabos* (κότταβος), che consisteva nel far cadere un piattino di metallo appoggiato sopra uno speciale candelabro posto in mezzo alla sala lanciandovi contro i fondi del vino avanzati nella coppa.<sup>15</sup> Citiamo anche la “Passatella”, un sorta di gioco di ruolo nato in epoca tardo imperiale e sviluppatosi nelle osterie della Roma dei Papi, nella quale i perdenti designati (chiamati *orni*) erano costretti a pagare il vino senza poterne neppure toccare una goccia.<sup>16</sup> Tra i giochi oggi praticati vi sono “Capitan Paff”, “L’indianata”, “Uno, due, tre, ops” e molti altri scioglilingua, gare di destrezza fisica o mentale, oppure di fortuna, nei quali il perdente è costretto a bere. Tutti questi giochi, di origine popolare e oggi spesso associati a bravate adolescenziali, in occidente sono in genere ritenuti forme degenerate di consumo degli alcolici.<sup>17</sup> Sono comunemente condannati sia per il fatto che inducono a un eccessivo consumo di alcol (classificabile come *binge drinking*),<sup>18</sup> con i rischi per la salute e la sicurezza pubblica che ne derivano, ma anche perché implicano una privazione della libertà di decidere in che modo e in quali quantità sorbire la bevanda.

La pericolosità dell’abuso di alcol resta indiscussa anche nel contesto cinese. Tuttavia per la loro origine, la loro valenza, la varietà, la complessità e la diffusione (anche e soprattutto tra i membri dell’*élite*), per le loro numerose citazioni nella letteratura e la loro permanenza ai nostri giorni, le pratiche ludiche connesse al consumo di bevande alcoliche sviluppate e praticate in Cina rappresentano un fenomeno culturale di grandissimo rilievo.

### 4. Gli “ordini per il vino”

I giochi conviviali che prevedono l’uso di bevande alcoliche come penitenza (o come premio) in cinese vengono generalmente chiamati *jiuling* 酒令, letteralmente “ordini per [bere] il vino”. Un’altra denominazione, oggi meno

---

<sup>15</sup> Sparkes (1960).

<sup>16</sup> Zanazzo (1967: 374-388).

<sup>17</sup> Borsari (2004). Ham e Hope (2003).

<sup>18</sup> British Medical Association (2005).

comune, è *shangzheng* 觴政, ovvero “governo delle coppe di vino”.<sup>19</sup>

Gli studiosi cinesi che si sono occupati di queste pratiche sono unanimi nel definire i *jiuling* una tipologia di giochi fatti per rallegrare la tavola ed incoraggiare la gente a bere.<sup>20</sup> Tuttavia, risulta evidente che il nome dato a queste pratiche non indica tanto l'azione ludica e il diletto che se ne trae da essa, ovvero il corrispondente dell'inglese *play*, quanto piuttosto l'aspetto del *game* ovvero delle “regole del gioco”, “la matrice astratta che permette l'esecuzione di un'azione sovente piacevole e vitale”.<sup>21</sup>

Chi prende parte al gioco, nei limiti di tempo e spazio ad esso riservati, si assoggetta volontariamente alle sue regole, regole che danno vita a una dimensione diversa e separata dalla vita ordinaria.<sup>22</sup> Questa valenza dei *jiuling* è espressa anche nello *Honglougeng*. L'ancella Yuanyang, dopo aver ingollato una prima tazza di vino, dice ridendo:

[...] 酒令大如軍令，不論尊卑

[...] Gli ordini per bere sono proprio come gli ordini militari, non si fanno distinzioni tra persone altolocate e gente comune.<sup>23</sup>

Si tratta dunque di giochi le regole dei quali, accettate da tutti i partecipanti, trascendono i rapporti di gerarchia e le differenze di sesso, età e rango sociale che normalmente regolano i rapporti tra le persone e determinano le diverse modalità di consumo di alcol. Affidando il ritmo dei brindisi al risultato di un gioco lo si sottrae all'influenza di tali fattori così come alla decisione personale. In questo modo si impedisce agli ospiti che vantano status elevato e una grande capacità pitoria di imporre agli altri i propri ritmi di bevuta.<sup>24</sup>

Nel corso dei secoli in Cina si è sviluppato un ricchissimo repertorio di giochi conviviali. Essi costituiscono un insieme di pratiche ludiche, estremamente diverse per forma e grado di sofisticazione, che affidano la vittoria alla bravura e abilità dei partecipanti, alla fortuna, oppure a un miscuglio di queste componenti.<sup>25</sup> Ciò che accomuna questo insieme eterogeneo di giochi sono le occasioni nelle quali venivano praticati (cene, banchetti e bicchierate), la

<sup>19</sup> Entrambi i termini sono attestati già dall'epoca Han.

<sup>20</sup> Jin (1991: 1). Ma (1993: 3).

<sup>21</sup> Umberto Eco (1973), in Huizinga (1939: XIX).

<sup>22</sup> Huizinga (1939: 3-34).

<sup>23</sup> *Honglougeng*: 40, 643.

<sup>24</sup> Jin (1991: 1-5).

<sup>25</sup> Per usare la classificazione dei giochi proposta da Roger Caillois, si tratta di attività che ricadono nella coppia *agon* (competizione) e *alea* (sorte). Caillois (1995: 27-55).

presenza di un *lingguan* 令官 (commensale che stabiliva il tipo di gioco e le regole) e, soprattutto, il tipo di punizione prevista per chi perdeva, ovvero *fajiu* 罰酒, il dover consumare una determinata quantità di vino come penitenza. Penitenze accessorie potevano consistere nel doversi cimentare nel canto o in altre forme di esibizione.<sup>26</sup>

Nel *Jiuling congchao*, compilato da Yu Dunpei nella seconda metà del XIX secolo, sono elencati e spiegati trecentoventiquattro tipi di *jiuling* divisi in quattro categorie:<sup>27</sup> *guling* 古令 (giochi antichi), *yaling* 雅令 (giochi eleganti), *tongling* 通令 (giochi comuni) e *chouling* 筹令 (giochi con tessere). Pur consci dei limiti di questa classificazione, di seguito la useremo e la integreremo con altri materiali per offrire una panoramica dei giochi conviviali in Cina, soffermandoci su alcuni casi particolari.<sup>28</sup>

## 5. I giochi antichi

I primi esempi di attività ludiche che prevedevano il consumo di vino come penitenza di cui abbiamo testimonianza sono le gare rituali di tiro con l'arco praticate durante la dinastia Zhou. Nell'ode *Bin zhi chu yan* (Gli ospiti prendono posto) del Classico delle Odi vi è una descrizione dell'offerta di vino all'avversario da parte del vincitore dopo un cerimonia di tiro con l'arco.<sup>29</sup> Anche nel terzo capitolo del *Lunyu* troviamo riferimento a questa pratica.<sup>30</sup>

Dal tiro con l'arco si sviluppò un'altra forma di tiro al bersaglio con più modeste necessità di spazio per la sua esecuzione: il *touhu* 投壺, il lancio delle frecce nel vaso.<sup>31</sup> All'interno dello *Zuozhuan* troviamo il primo riferimento a tale gioco e il *Liji* riporta una dettagliata spiegazione del rituale da osservare per il suo svolgimento.<sup>32</sup> Questo gioco praticato nel corso dei banchetti, consisteva nel lanciare a mano delle speciali frecce senza puntale dentro ad un vaso panciuto in

---

<sup>26</sup> Possiamo vedere come anche le penitenze (ebbrezza ed esibizione) siano riconducibili ai termini *ilinx* (vertigine) e *mimicry* (maschera), che Caillois contrappone ad *agon* e *alea*. Cfr. *supra*.

<sup>27</sup> *Jiuling congchao*: 199.

<sup>28</sup> Gli studi di Jin Xiaoman e Ma Guoyun presentano una classificazione dei *jiuling* molto più articolata.

<sup>29</sup> Legge (1994: vol. IV, 395-396).

<sup>30</sup> Legge (1994: vol. I, 157).

<sup>31</sup> *Jiuling congchao*: 202.

<sup>32</sup> Legge (1994: vol. V, p. 639). *Liji zhengyi*: 58, 1826-1840.

bronzo *hu*, disposto davanti agli ospiti.<sup>33</sup>

Il *touhu* è stato praticato nel corso di tutta l'epoca imperiale. Nel *Jin Ping Mei*, vi sono numerosi riferimenti a tale gioco, così come a tanti altri *jiuling*. Troviamo inoltre descrizione di una variante in chiave erotica, nella quale Ximen Qing, mirando alle parti intime di Jinlian con delle susine gialle ghiacciate, si diverte a “tirare in un vaso di carne” (*tou ge rouhu* 投個肉壺), offrendosi di bere una coppa per ogni colpo che centrava.<sup>34</sup>

Altro gioco attestato a partire dal IV secolo d.C. era il *liushang qushi* 流觴曲水 (far scorrere le coppe di vino su un rivolo sinuoso). In questo gioco i partecipanti si sedevano lungo un rivo a monte del quale venivano poggiate sull'acqua delle tazze parzialmente colme di vino, lasciandole poi andare con la corrente. La persona avanti la quale la tazza si fermava doveva berla e comporre una poesia. La seduta di tale gioco più rinomata della storia cinese fu quella tenuta presso il Padiglione delle Orchidee, vicino all'odierna Shaoxing, il terzo giorno della terza luna del 353 d.C. immortalata nel celeberrimo scritto del calligrafo Wang Xizhi.

## 6. I giochi eleganti

La seconda categoria di *jiuling* raccolti da Yu Dunpei, comprende certami poetici e giochi di parole. Questi passatempi, che richiedevano un alto livello di cultura e una grande capacità di improvvisazione, erano assai diffusi tra i letterati. Le gare di composizione poetica potevano prevedere l'uso di una determinata rima, la scelta di una particolare metrica, l'obbligo di usare determinati caratteri o il divieto di impiegarne altri. Nelle raccolte di opere di Ouyang Xiu (1007-1072), Wang Anshi (1021-1086), Mei Yaochen (1002-1060) e altri eminenti letterati della dinastia Song sono contenute molte poesie composte nel corso di gare svolte durante banchetti e simposi.<sup>35</sup>

Altri giochi letterari potevano consistere nella citazione di parti di testi classici, opere teatrali o poesie in base alle regole dettate da chi proponeva il gioco. Troviamo un esempio nel *Jin Ping Mei*, dove il letterato Wen, ospite ad un banchetto nel corso di una nevicata, dice:

擲出幾點，不拘詩詞歌賦，要個雪字，就照依點數兒上。說過來，飲一小杯；說不過來，吃一大盞。

<sup>33</sup> Ai lati del collo del vaso potevano esservi due cilindri, usati anch'essi come bersaglio.

<sup>34</sup> *Jin Ping Mei cihua*: 27, 321.

<sup>35</sup> Hawes (2000).



Tiriamo i dadi e in base al numero che esce, si decide chi dovrà recitare un verso contenente il carattere “neve”. Non importa che sia un verso di una poesia regolare, ballata, canzone o prosa ritmata. Chi ci riesce berrà un bicchierino, chi non ce la fa dovrà berne una grande coppa.<sup>36</sup>

I giochi di parole erano molteplici e potevano implicare la composizione di frasi parallele e versi continui, la scomposizione e composizione di caratteri con determinati radicali o componenti fonetiche, la creazione di omofonie e ambiguità di natura comica e altri espedienti.

Dei numerosi giochi di parole descritti nel *Jiuling Congchao*, citiamo il *Lihe tongyin ling* 离合同音令, gioco sulla scomposizione e composizione di caratteri omofoni, nel quale si narra che un tale, che di cognome si chiamava Bu 卜, iniziò il gioco dicendo:<sup>37</sup>

兩火爲炎  
此非鹽醬之鹽  
既非鹽醬之鹽  
如何添水便淡

Due caratteri “fuoco” formano il carattere *yan* (infiammazione),  
Il quale non è il carattere *yan* di *yanjiang* (pasta di soia salata).  
Ma se non è il carattere *yan* di pasta di soia salata,  
Come mai se si aggiunge “acqua” diventa “scipito”?

L’artificio di natura comica consisteva nell’usare un carattere formato da due parti uguali (炎=火+火) e trovare un carattere omofono di significato diverso. Il carattere omofono doveva avere una relazione logica con un altro carattere composto dal primo con l’aggiunta di un radicale (淡=水+炎). Così un altro partecipante rispose:

兩日爲昌  
此非娼女之娼  
既非娼女之娼  
如何開口便唱

<sup>36</sup> *Jin Ping Mei cihua*: 67, 881.

<sup>37</sup> *Jiuling congchao*: 2, 222. Yu Dunpei lo riporta come esempio della dinastia Ming, ma non è in grado di darne la fonte.

Due caratteri “sole” formano il carattere *chang* (prospero),  
 Il quale non è il carattere *chang* di *changnü* (cortigiana).  
 Ma se non è il carattere *chang* di cortigiana,  
 Come mai se apre la “bocca” si mette a “cantare”?<sup>38</sup>

Il terzo replicò:

兩土爲圭  
 此非龜鱉之龜  
 既非龜鱉之龜  
 如何來卜成卦

Due caratteri “terra” formano il carattere *gui* (tavoletta cerimoniale di giada),  
 Il quale non è il carattere *gui* di *guibie* (tartaruga).  
 Ma se non è il carattere *gui* di tartaruga,  
 Come mai se la si usa per la “divinazione” forma un “esagramma”?

riuscendo a rispondere alla difficile sfida e anche a farsi burle di chi aveva proposto il gioco, usando il carattere *bu* 卜 del suo cognome.

## 7. I giochi comuni

Sotto la denominazione di giochi comuni, Yu Dunpei raccoglie giochi di facile esecuzione, che non richiedevano l’acume e la cultura necessari per le competizioni letterarie. Si tratta in prevalenza di giochi con dadi e tessere del domino, morra, indovinelli e giochi di parole semplici. Dadi e tessere del domino potevano essere usati per introdurre l’elemento aleatorio anche in altri giochi.<sup>39</sup> Questi giochi, attestati a partire dall’epoca Tang, consistevano nel pescare delle tessere o listarelle di legno, bambù o metallo (*chou* 籌), sopra le quali erano riportate le indicazioni su chi doveva bere e in che quantità.<sup>40</sup> In tale categoria possiamo far rientrare anche i giochi che usavano delle speciali monete in bronzo

<sup>38</sup> Il canto era una delle arti nelle quali eccellevano le cortigiane dei quartieri di piacere.

<sup>39</sup> Cfr. *supra*, nota 36.

<sup>40</sup> Zhenjiang bowuguan (1982). Prima dei Tang listarelle simili erano usate come segnapunti per il *touhu*.

e alcuni giochi di carte evolutisi durante le dinastie Ming e Qing.<sup>41</sup>

Un esempio di questi ultimi è rappresentato da un corredo di quarantotto carte dipinte dal pittore Ren Xiong (1823-1857) e stampate in forma di volume nel 1853 con il titolo *Liexian jiupai* (Carte per bere degli immortali). Su ogni carta è raffigurato un personaggio mitologico o storico legato alle pratiche alchemiche taoiste. Dopo il nome del personaggio c'è un piccolo aneddoto tratto da raccolte di agiografie di immortali taoisti o da altre fonti, seguito dalle indicazioni per decidere a chi spetta bere. Riportiamo come esempio il contenuto di tre di queste carte:

衛叔卿  
服雲母駕雲車  
乘輿者之席飲大觴 勿多言言倍之

Wei Shuqing. Si cibava di mica e guidava un carro di nubi.<sup>42</sup> Chi è giunto al banchetto in carrozza beva una grande coppa. Non abbia a parlar troppo o raddoppierà la dose.

藍采禾  
持大拍板唱踏踏歌  
能歌者免飲

Lan Caihe. Con in mano una grande nacchera cantava battendo il ritmo.<sup>43</sup> Chi saprà cantare potrà astenersi dal bere.

東方朔  
拔劍割肉抑何壯也  
好肉食者飲

Dong Fangshuo. Sguainare la spada per tagliare la carne: che audacia ci vuole!<sup>44</sup> Beva chi ama mangiare carne.

## 8. I *jiuling* oggi

---

<sup>41</sup> Jin (1991: 28-80).

<sup>42</sup> Il riferimento al personaggio è tratto da *Shenxian zhuan*: 2, 5r.

<sup>43</sup> Il riferimento al personaggio è tratto da *Xu xianzhuan*: 1, 2r.

<sup>44</sup> L'aneddoto è tratto dalla biografia di Dongfang Shuo all'interno dello *Hanshu*: 56, 1r-30v.

Di tutto il ricchissimo repertorio di giochi conviviali sviluppatosi in Cina nel corso dell'epoca imperiale oggi resta ben poco. Gli unici giochi che vantano ancora una certa diffusione sono quelli che non richiedono abilità o particolari conoscenze letterarie, come la morra e i dadi. Diffusi a livello popolare, sono praticati tipicamente sorbendo liquori tradizionali cinesi.<sup>45</sup>

Di particolare interesse è la pratica di questi giochi da parte delle generazioni più giovani associata al consumo di bevande alcoliche di origine straniera. Con l'apertura del paese nella metà degli anni ottanta e i seguenti abbassamenti dei dazi, l'importazione di liquori e vini stranieri è aumentata in modo vertiginoso.<sup>46</sup> La diffusione di questi prodotti è dovuta al loro valore di status symbol, ma anche al fatto di essersi adattati ed essere stati adottati nelle forme di consumo autoctone. Ecco così l'usanza cinese di bere cognac e whisky a pasto, facendo *ganbei* come si usa fare con le grappe e i vini di riso locali. La perdita d'identità e lo snaturamento dell'uso è stato il prezzo che tali prodotti hanno pagato per entrare nel mercato cinese, prezzo pagato di buon grado in considerazione del successo commerciale che alcuni di essi stanno avendo in questo paese.

Un caso interessante è rappresentato dal whisky Chivas Regal che negli ultimi tre anni si è affermato come il liquore straniero più importato in Cina, rubando il primato ai cognac Remy Martin e Hennessy.<sup>47</sup> Nei locali notturni delle città costiere, così come in quelle dell'entroterra nelle quali è capillarmente distribuito, questo whisky viene consumato soprattutto come ingrediente di un *cocktail* che non si è mai visto in occidente: Chivas Regal con tè verde in bottiglia.

Ancor più degno di nota è il fatto che questo *cocktail*, come altri simili preparati con alcolici importati, oltre ad essere usato per dei veri e propri *binge* con brindisi a ritmo serrato, viene spessissimo bevuto come penitenza, giocando a morra e soprattutto a dadi.

Uno dei giochi più diffusi sembra proprio unire la morra e i dadi. Si svolge tra due giocatori, ognuno dei quali ha una coppetta con cinque dadi. Si tirano contemporaneamente i dadi tenendo il risultato coperto con la coppetta. Ognuno guarda i propri dadi senza mostrarli all'avversario e poi a turno si inizia a fare delle dichiarazioni sul numero di dadi aventi lo stesso seme complessivamente totalizzato dai due giocatori.<sup>48</sup> Le dichiarazioni si fanno aumentando obbligatoriamente di volta in volta il numero e/o il seme (ad esempio: due "2", tre "2", quattro "3", quattro "5", sette "5", ecc.). Nei locali dove il volume della musica è molto alto e impedisce la normale comunicazione, si fanno le dichiarazioni

---

<sup>45</sup> La morra è particolarmente radicata nella Cina nord orientale. Hsu 1977: 307-309.

<sup>46</sup> Cochrane (2003). Hao (2004).

<sup>47</sup> Just-drinks.com 14-07-2006.

<sup>48</sup> Indovinare il risultato complessivo è il principio base del gioco della morra.

indicando i numeri con le mani. Quando un partecipante ritiene che la dichiarazione dell'avversario superi il numero reale si alzano le coppette. Se la dichiarazione corrisponde al vero beve chi ha dubitato, se è un *bluff* beve chi ha fatto la dichiarazione.

In taluni locali notturni non è inusuale vedere la quasi totalità dei tavoli con ragazzi e ragazze impegnati in questo gioco. In genere si può constatare una maggior frequenza dell'uso di questi giochi nei gruppi misti o di sole ragazze, mentre in gruppi di soli uomini i bicchieri vengono più spesso vuotati scambiandosi dei brindisi.

## 9. Conclusioni

L'alcol costituisce un elemento imprescindibile della cultura cinese e da sempre ha rivestito un ruolo centrale all'interno della vita sociale e rituale. Ad un valenza positiva e socialmente incoraggiata del suo consumo regolato, si contrappone la visione negativa e antisociale del suo abuso.

L'ambivalenza dell'alcol sembra riflettersi anche nei giochi conviviali, nei quali esso assume la doppia funzione di premio o penitenza. I *jiuling* costituiscono delle matrici di interazione sociale e non sono semplicemente una scusa per abbandonarsi a un consumo sfrenato di alcolici. In queste pratiche il ritmo dei brindisi viene dissociato dall'iniziativa personale di anfitrioni e ospiti esuberanti, e viene assoggettato al verdetto imparziale di gare nelle quali i partecipanti mettono a confronto abilità e fortuna e non la propria capacità potoria. Inoltre, nonostante lo scopo di questi giochi sia "bere" e "far bere", l'uso prevalente dell'alcol come penitenza per chi perde richiama al valore socialmente negativo attribuito all'ubriachezza.

Della ricchissima tradizione dei giochi conviviali sviluppatasi in Cina nel corso dei secoli oggi rimangono solo quelli più semplici nei quali prevale l'elemento aleatorio. Alcuni di questi giochi sono molto diffusi tra le fasce più giovani e rappresentano una forma di consumo rilevante anche per le nuove bevande alcoliche di origine straniera.

## Bibliografia

- BORSARI B., (2004) "Drinking games in the college environment: A review", in *Journal of Alcohol and Drug Education*, n. 48, pp. 29-51.
- BRITISH MEDICAL ASSOCIATION, (2005) "Binge Drinking" , <<http://www.bma.org.uk/ap.nsf/Content/Hubhotpbingedrinking>>.
- CAILLOIS R., (1967) *Les jeux et les hommes: la masque et le vertige*, Paris (trad. it., *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Bologna 1995).
- COCHRANE J. *et al.*, (2003) "Alcohol Use in China", *Alcohol & Alcoholism*, vol. 38, 6, Oxford, pp. 537-542.
- HAM L. S., HOPE D. A., (2003) "College students and problematic drinking: A review of the literature", in *Clinical Psychology Review*, 23, pp. 719-759.
- Hanshu* 漢書, (1997) (Storia dinastica degli Han), di Ban Gu 班固 *et al.*, in *Siku quanshu*, Wuhan.
- HAO WEI *et al.*, (2004) "Drinking and Drinking Pattern and Health Status in the General Population of Five Areas of China", in: *Alcohol & Alcoholism*, 1, pp. 43-52.
- HAWES C., (2000) "Meaning beyond Words: Games and Poems in the Northern Song", in *Harvard Journal of Asian Studies*, 2, pp. 355-383.
- Hongloumeng* 紅樓夢, (1988) (Il sogno della camera rossa), 1792, Shanghai.
- HSU VERA Y. N., HSU FRANCIS L. K., (1977) "Modern China: North", in: Chang, K. C. (ed.), *Food in Chinese Culture: Anthropological and Historical Perspectives*, Yale, pp. 295-316.

HUIZINGA J., (1939) *Homo ludens*, Amsterdam (trad. it., con saggio introduttivo di Umberto Eco, Torino 1973).

*Jin Ping Mei cihua* 金瓶梅詞話, (rist. 1993) inizio XVII sec., Hong Kong.

JIN XIAOMAN 金小曼, (1991) *Zhongguo jiuling* 中國酒令 (Giochi per bere cinesi), Tianjin.

*Jiuling congchao* 酒令叢鈔, (1984) (Collezione di giochi per bere) di Yu Dunpei 俞敦培, fine XIX sec., in: *Biji xiaoshuo daguan* 筆記小說大觀, Yangzhou, pp. 197-251.

Just-drinks.com editorial team, (2006) “China: Imported spirits soar in 2005 – research”, <[www.just-drinks.com/article.aspx?id=87109&lk=s](http://www.just-drinks.com/article.aspx?id=87109&lk=s)>, 14 Luglio.

LEGGE J., (1994) *The Chinese Classicis Vol I-IV*, 1861-1872, Taipei.

*Liexian jiupai* 列仙酒牌, (2006) (Carte per bere degli immortali) di Ren Xiong 任熊, 1853, in: *Drinking Cards Illustrating Taoist Immortals by Ren Xiong from the Dr S Y Yip Collection*, Hong Kong.

*Liji zhengyi* 禮記正義, (2001) (Interpretazione corretta delle memorie dei riti), Taipei.

MA GUOJUN 麻國鈞, MA SHUYUN 麻淑雲, (1993) *Zhongguo jiuling daguan* 中國酒令大觀 (Panoramica dei giochi per bere cinesi), Beijing.

MANDELBAUM D. G., (1965) “Alcohol and Culture”, in *Current Anthropology*, 3, pp. 281-288.

MCGOVERN P. *et al.*, (2004) “Fermented beverages of pre- and proto-historic China”, in *Proceeding of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 101, pp. 17593-17598.

POO MU-CHOU, (1999) “The Use and the Abuse of Wine in Ancient China”, in *Journal of the Economic and Social History of the Orient*, 42, pp. 123-151.

SCHAFFER E. H., (1977) “Tang”, in: Chang, K. C. (ed.), *Food in Chinese Culture: Antropological and Historical Perspectives*, Yale, pp. 119-124.

SCHIVELBUSCH W., (1990) *Das Paradies, der Geschmack und die Vernunft. Eine Geschichte der Genußmittel*, München-Wien (trad. it., *Storia dei beni voluttuari: spezie*,

*caffè, cioccolato, tabacco, alcol e altre droghe*, Milano 1999).

*Shenxian zhuan* 神仙傳, (1997) (Biografie degli immortali), attribuito a Ge Hong 葛洪 (283-343), in: *Siku quanshu*, Wuhan.

*Shuowen jiezi zhu* 說文解字注, (1981) (Commentario allo *Shuowen jiezi*) di Duan Yucai 段玉裁, 1813-1815, Shanghai.

SIMOONS F. J., (1991) *Food in China: A Cultural and Historical Inquiry*, Boca Raton.

SPARKES B. A., (1960) "Kottabos: an Athenian After-Dinner Game", in *Archaeology*, 13, pp. 202-207.

*Xu xianzhuan* 續仙傳, (1997) (Continuazione delle biografie degli immortali) attribuito a Shen Fen 沈汾, dinastia dei Tang Meridionali (937-975), in *Siku quanshu*, Wuhan.

ZANAZZO G., (1907-1910) *Usi, Costumi e Pregiudizi del popolo di Roma*, Torino-Roma.

ZHEJIANG BOWUGUAN 鎮江博物館, (1982) "Jiangsu Dantu Dingmaoqiao chutu Tang dai yinqi jiaocang" 江蘇丹徒丁卯橋出土唐代銀器窖藏 (Deposito sotterraneo di argenti dell'epoca Tang rinvenuto a Dingmaoqiao, Dantu, Jiangsu), in *Wenwu*, 11, Beijing pp. 15-27.