



# CAMMINO DIRITTO

Rivista di informazione giuridica  
<https://rivista.camminodiritto.it>



## A PARTIRE DA "HOMO LUDENS" DI HUIZINGA: IL GIOCO NEL DIRITTO E IL DIRITTO COME GIOCO

*LL'articolo si apre con una ricostruzione del contesto culturale e delle coordinate teoriche del pensiero di Johan Huizinga, al fine di chiarire la genesi di Homo Ludens. Vengono quindi analizzate le caratteristiche del gioco - separatezza spazio-temporale, autonomia normativa, dimensione finzionale - per esaminare, su tale base, la lettura huizinghiana del diritto come pratica ludica (agon, alea, competizione verbale). A partire da questi riferimenti, il processo viene interpretato come forma ludica istituzionalizzata inscritta in uno spazio separato e rituale. Ne risulta non soltanto una compatibilità, per quanto controintuitiva, tra gioco e diritto, ma anche la scoperta del gioco quale matrice culturale del diritto e il diritto quindi come una delle sue possibili espressioni ludiche.*

di **Mattia Volpi**

IUS/20 - FILOSOFIA DEL DIRITTO

Estratto dal n. 5/2026 - ISSN 2532-9871

Direttore responsabile

**Alessio Giaquinto**

Publicato, Giovedì 28 Maggio 2026



## Abstract ENG

*The article opens with a reconstruction of the cultural context and the theoretical coordinates of Johan Huizinga's thought, in order to clarify the genesis of Homo Ludens. It then proceeds to analyze the defining features of play - its spatio-temporal separateness, normative autonomy, and fictive dimension - so as to examine the Huizingian interpretation of law as a ludic practice (agon, alea, verbal competition). Drawing on these premises, the judicial process may thus be interpreted as an institutionalized form of play, inscribed within a separate and ritualized space. This perspective reveals not only a counterintuitive compatibility between play and law, but also the identification of play as the cultural matrix of law, and law, in turn, as one of its possible ludic expressions.*

---

**Sommario:** 1. Johan Huizinga: breve ritratto di un pensatore eclettico; 2. Homo ludens: il gioco come fondamento culturale e le caratteristiche del “gioco”; 3. Agon, azzardo e lotta come matrici ludiche del diritto; 4. Il processo moderno come gioco istituzionalizzato; 5. Conclusioni: le regole del gioco giuridico.

## **1. Johan Huizinga: breve ritratto di un pensatore eclettico**

Il presente contributo si propone di indagare un ambito di ricerca ancora marginale nel panorama della filosofia del diritto, e forse trascurato proprio in ragione della sua apparente eccentricità: il rapporto tra gioco e diritto<sup>[1]</sup>. Più precisamente, l'analisi intende interrogare la presenza di forme e atteggiamenti ludici all'interno dell'esperienza giuridica, assumendo quale punto di avvio privilegiato l'opera Homo ludens di Johan Huizinga, che può essere considerata la più significativa inaugurazione di questo orizzonte teorico<sup>[2]</sup>.

Al fine di comprendere adeguatamente la portata delle riflessioni huizinghiane sul nesso tra gioco e diritto, appare utile soffermarsi preliminarmente sulla figura dell'autore e sui tratti distintivi della sua produzione scientifica<sup>[3]</sup>. Nato nei Paesi Bassi nel 1872, Huizinga rappresenta una personalità intellettuale di straordinaria ampiezza, in cui convergono competenze storiche, linguistiche, sociologiche e antropologiche. Proveniente da una famiglia di tradizione mennonita, si forma inizialmente nell'ambito degli studi letterari, laureandosi con una tesi sulla letteratura sanscrita, per poi intraprendere una carriera accademica che lo conduce dall'insegnamento nelle scuole secondarie alla cattedra di Storia universale presso l'Università di Leida. La sua vicenda biografica si intreccia drammaticamente con gli eventi del suo tempo: arrestato dalle autorità naziste in seguito all'occupazione dei Paesi Bassi, Huizinga muore nel 1945, a pochi mesi dalla conclusione

del conflitto.

Sotto il profilo intellettuale, Huizinga si impone come uno storico profondamente anticonvenzionale, capace di segnare una cesura rispetto allo storicismo all'epoca dominante, ma senza tuttavia riuscire a dar luogo a una vera e propria scuola di pensiero. La sua rimane, in questo senso, una posizione al tempo stesso isolata e dirompente. Il nucleo centrale delle sue ricerche è rappresentato dall'indagine sulla condizione umana nei periodi di transizione storica, come emerge in opere fondamentali quali *L'autunno del Medioevo* (1919), *Erasmus* (1924), *Nelle ombre del domani* (1935) e *La crisi della civiltà* (1937)<sup>[4]</sup>. Mentre i primi due libri analizzano le trasformazioni della mentalità che accompagnano il passaggio dal Medioevo all'età moderna, gli ultimi due si concentrano invece sulle metamorfosi del senso morale nell'epoca segnata dall'ascesa dei totalitarismi.

Un tratto comune a tali lavori è costituito dalla centralità attribuita agli aspetti psicologici, spirituali e antropologici dell'esperienza storica. Proprio a partire da questa annotazione è possibile distinguere tre principali ambiti della produzione huizinghiana. In primo luogo, la storiografia in senso stretto<sup>[5]</sup>, caratterizzata da un marcato interesse per le epoche di transizione e da un'impostazione metodologica innovativa, attenta alla vita quotidiana e alle dinamiche culturali diffuse, piuttosto che ai soli eventi politico-militari. Tale approccio, che valorizza anche il ruolo del caso e delle individualità storiche, si pone in evidente controtendenza rispetto ai paradigmi dominanti dell'epoca, improntati a modelli storicistici, meccanicistici e di matrice marxista<sup>[6]</sup>.

Un secondo ambito è rappresentato dagli studi sulla cultura in senso ampio, nei quali si colloca, accanto a *Homo ludens* (1938), anche l'analisi delle cosiddette "idee iperboliche della vita", ossia quelle configurazioni utopiche (dall'età dell'oro all'ideale bucolico, fino all'ideale evangelico della povertà) che esprimono tensioni eccedenti rispetto alla realtà storica data<sup>[7]</sup>. Infine, un terzo versante è costituito dalla critica della contemporaneità, in cui Huizinga si inserisce, pur con tratti peculiari, nel novero dei grandi interpreti della società di massa, quali Max Weber, José Ortega y Gasset, Oswald Spengler, Karl Jaspers, Edmund Husserl e Gabriel Marcel<sup>[8]</sup>. A differenza di questi autori, tuttavia, Huizinga non individua nella contemporaneità il trionfo della razionalità tecnico-burocratica, bensì piuttosto la riemersione di impulsi emotivi, irrazionali e arcaici, che segnalano un più profondo declino della civiltà occidentale.

Nel suo complesso, il pensiero di Huizinga si iscrive in una forma robusta di culturalismo, tale per cui ogni fenomeno umano è, in ultima istanza, un fatto culturale<sup>[9]</sup>. La prospettiva privilegiata diviene così quella della *Kulturgeschichte*, intesa come storia delle forme di vita, secondo cui la storia stessa è da intendersi come momento dell'autocoscienza della cultura: una cultura che si racconta, riflettendo su sé medesima,

sulla propria tradizione e sui rapporti interumani che ne costituiscono il basamento reale.

## 2. Homo ludens: il gioco come fondamento culturale e le caratteristiche del “gioco”

È in questo orizzonte metodologico che si colloca *Homo ludens*, opera del 1938, concepita nel contesto drammatico dell'Europa tra le due guerre. In essa Huizinga elabora una vasta costruzione antropologico-culturale, attingendo a discipline quali l'etnografia, la psicologia, la sociologia e la linguistica, per sostenere una tesi tanto radicale quanto suggestiva: il gioco non rappresenterebbe un fenomeno marginale della cultura, ma ne costituirebbe piuttosto la dimensione originaria e coestensiva. Il gioco si configura, in altri termini, come l'invariante culturale, la matrice sottostante alle molteplici forme in cui la cultura si manifesta.

In tale prospettiva, l'indagine huizinghiana assume un carattere eminentemente morfologico: essa mira cioè a descrivere le modalità attraverso le quali il gioco si esprime nelle diverse pratiche culturali, senza tuttavia fornire una spiegazione causale della sua origine o del suo funzionamento essenziale<sup>[10]</sup>. Non si tratta, dunque, di una teoria del gioco in senso stretto, quanto piuttosto di una teoria del comportamento ludico. Coerentemente con questa impostazione, l'opera si distingue anche per un orientamento non eurocentrico, volto a evidenziare la diffusione universale dell'attitudine ludica nelle più diverse culture.

Il nucleo teorico di *Homo ludens* risiede nella convinzione che la cultura, fin dalle proprie origini, si svilupperebbe e si rappresenterebbe nelle forme del gioco. Più che interrogarsi sul posto occupato dal gioco tra gli altri fenomeni culturali, Huizinga invita quindi a chiedersi in quale misura la cultura stessa possieda un carattere ludico. Ne deriva una ridefinizione dell'essere umano come *homo ludens*: un predicato, sotto certi profili, perfino più incisivo di quelli tradizionali di *homo sapiens* e *homo faber*<sup>[11]</sup>, dato che ogni agire umano si presenta originariamente come una forma di gioco. In questo senso, Huizinga scrive che «la civiltà non inizia con il linguaggio o con il lavoro, ma con il gioco»<sup>[12]</sup>. Si tratta dunque di considerare il gioco come un principio fondativo alternativo tanto rispetto alla razionalità tecnica quanto alla violenza ideologica; un elemento cioè capace di restituire unità e significato all'esperienza culturale. È a partire da tale intuizione che diviene possibile, come si vedrà, interrogare anche il mondo del diritto quale pratica intrinsecamente attraversata da strutture e dinamiche di natura ludica.

La tesi centrale dell'opera huizinghiana può essere pertanto formulata nei termini di una radicale priorità (nel senso di anteriorità) del gioco rispetto alla cultura, dato che non soltanto il gioco accompagna lo sviluppo delle forme culturali, ma ne costituisce il presupposto originario. Come afferma esplicitamente l'autore: «la civiltà sorge e si

sviluppa nel gioco, come gioco»<sup>[13]</sup>; e, poco oltre, in modo altrettanto incisivo: «il gioco è più antico della cultura», giacché il concetto stesso di cultura implica una forma di convivenza umana già strutturata, mentre il comportamento ludico si manifesta anche in ambiti pre-culturali, come nel caso degli animali e dei bambini<sup>[14]</sup>. In tale prospettiva, il gioco non si configura soltanto come una struttura sociale, ma, in senso più profondo, come il fattore costitutivo, la matrice della vita culturale.

Da queste tesi prende forma una concezione del gioco profondamente innovativa, che si discosta da quelle interpretazioni riduttive che lo concepivano come attività marginale o come mero passatempo<sup>[15]</sup>. Il gioco, al contrario, appare come una funzione primaria dell'esistenza umana, dotata di un intrinseco significato: esso è, secondo la celebre formulazione huizinghiana, «senza scopo, ma pieno di senso»<sup>[16]</sup>. La sua essenza risiede in quella dimensione di fun che sfugge a ogni tentativo di spiegazione esclusivamente biologica o psicologica, radicandosi piuttosto in una sfera spirituale e irriducibilmente non razionalizzabile. In quanto tale, il gioco si presenta come un universale antropologico, non negabile né eludibile, al punto che «le grandi attività originali della società umana (...), dalla giustizia all'ordine, dal commercio all'industria, dall'artigianato all'arte, fino alla poesia, alla filosofia e alla scienza (...) risultano, nelle loro origini, già intessute di elementi ludici»<sup>[17]</sup>.

L'analisi di Huizinga procede a questo punto attraverso un tentativo di definizione del gioco, che, pur nella sua complessità, può essere ricondotto a una serie di caratteristiche fondamentali. In primo luogo, il gioco si presenta come attività libera: esso non può essere imposto, ma scaturisce da una decisione volontaria, configurandosi come espressione di una libertà che eccede la mera naturalità dell'esistenza umana. In secondo luogo, il gioco è un qualcosa di separato, nel senso che si svolge entro limiti spazio-temporali ben definiti e distinti dalla vita ordinaria. I luoghi del gioco (come gli stadi, i teatri, ma anche i tribunali) si configurano come spazi rituali, veri e propri “cerchi magici”<sup>[18]</sup>, caratterizzati da una sospensione della quotidianità e da una temporalità propria, scandita da pause, interruzioni e possibilità di ripresa.

A questa dimensione si collega la terza caratteristica, ossia la regolatività: il gioco è strutturato da un sistema di regole specifiche, autonome rispetto a quelle della vita ordinaria, che ne determinano le modalità di svolgimento. Tali regole – come osserva Paul Valéry<sup>[19]</sup> – non sono suscettibili di scetticismo, ma esigono una adesione piena e leale, pena la dissoluzione stessa del gioco. In questo senso, la figura del baro, di colui cioè che viola le regole, e quella del guastafeste, che ne nega la serietà del rituale del gioco, rappresentano due modalità distinte ma convergenti di distruzione dell'esperienza ludica.

La quarta caratteristica del gioco è il suo carattere fittizio: il gioco istituisce infatti una

realità altra, simbolica e distinta da quella quotidiana, pur mantenendo con essa un rapporto significativo. Tale dimensione si esprime, tra l'altro, nei fenomeni del travestimento e della rappresentazione, che, lungi dal costituire una mera evasione, conferiscono alla dinamica ludica una particolare intensità simbolica. A ciò si aggiunge il carattere della gratuità (la quinta caratteristica): il gioco non è orientato a fini utilitaristici immediati, ma trova in sé il proprio scopo, configurandosi come attività auto-esplicantesi (nel senso che non richiede elementi esterni per completarsi).

Un altro tratto distintivo è rappresentato dalla capacità del gioco di creare ordine. Esso introduce infatti forme, ritmi e strutture che conferiscono significato all'esperienza, producendo una sorta di perfezione temporanea all'interno del flusso caotico della vita. In questo senso, il gioco si colloca in prossimità della dimensione estetica, condividendo con essa l'impulso alla forma, all'armonia e alla misura. Infine, il gioco è caratterizzato da una tensione intrinseca, legata all'incertezza del proprio esito e alla possibilità di successo o fallimento. Tale elemento introduce una dimensione agonistica che mette alla prova le capacità del giocatore e che si colloca al confine con l'etica e la pedagogia, nella misura in cui implica una lotta per qualcosa (intendendo la preposizione tanto nel senso causale quanto in quello finalistico).

### **3. Agon, azzardo e lotta come matrici ludiche del diritto**

Alla luce di queste caratteristiche, Huizinga giunge a rintracciare la presenza del gioco alla base delle principali istituzioni culturali: la lingua, l'arte, la religione (in particolare nelle forme rituali del culto), la guerra, la politica e, non da ultimo, il diritto. Tutti questi ambiti, secondo l'autore, affondano le proprie radici in pratiche originariamente ludiche e rituali, dalle quali trarrebbero struttura e significato. In particolare, il diritto si configura come una forma di gioco rituale e simbolico, il cui funzionamento profondo resta intelligibile solo se ricondotto alla matrice ludica che lo sostiene. È in questo senso che l'esperienza giuridica, lungi dall'essere riducibile a un mero sistema di norme e procedure, appare come una pratica culturalmente situata, attraversata da dinamiche simboliche e performative che ne rivelano la prossimità strutturale al gioco.

«A prima vista – scrive Huizinga – la sfera del diritto, della legge e della giustizia appare lontanissima da quella del gioco»<sup>[20]</sup>. E tuttavia, a uno sguardo più attento, la pratica giuridica (e in particolare il processo) rivela una serie di profonde affinità strutturali con la dimensione ludica. La giustizia affonda infatti le proprie radici in un orizzonte ludico-rituale, nel quale risulta centrale la matrice agonale della competizione tra parti contrapposte. È nella lite, nell'agon, che si manifesta il nucleo originario del momento giuridico<sup>[21]</sup>.

Tale carattere emerge con particolare evidenza nelle società arcaiche e tradizionali, nelle quali il diritto non si configura ancora come sistema razionale di norme, ma piuttosto come insieme di pratiche simboliche e rituali. Ne costituirebbero esempi paradigmatici, da un lato, la *mancipatio* del diritto romano arcaico, e, dall'altro, il rituale dell'adat nell'isola di Giava, che prevedeva l'utilizzo di bastoncini conficcati nel terreno a rappresentare le prove o gli argomenti addotti dalle parti<sup>[22]</sup>. In tali contesti, la risoluzione delle controversie avveniva attraverso modalità che possono essere definite "ludiche" in senso antropologico: formalizzate, separate dalla vita quotidiana, governate da regole specifiche e iscritte in uno spazio-tempo distinto.

Queste forme arcaiche di composizione dei conflitti mettono in luce come l'impronta agonale del diritto preceda e, per certi versi, sovrasti la sua successiva elaborazione etica. In questa prospettiva, il diritto non nascerebbe primariamente dalla razionalità, bensì dall'esigenza di un ordine simbolico che ha nel gioco il proprio veicolo espressivo privilegiato. La consustanzialità tra diritto e gioco si rifletterebbe, peraltro, anche sul piano linguistico e simbolico, nella comunanza semantica riscontrabile, in diverse tradizioni antiche, tra i concetti di "giustizia" e di "gettare", nel senso del "tirare a sorte". Tale nesso è attestato, con variazioni, nelle culture ebraica, araba e greca, ove, ad esempio, la figura della *Dikē*, soprattutto nelle rappresentazioni iconografiche, tende talvolta a sovrapporsi a quella della *Tychē*<sup>[23]</sup>.

In questo quadro, i responsi oracolari offrirebbero un'ulteriore testimonianza all'interno di una forma di giuridicità già formalizzata, ma ancora intrinsecamente irrazionale (per riprendere la tipizzazione weberiana del diritto). Essi rinviano infatti a un'idea di decisione fondata sull'alea, sul ricorso alla sorte quale criterio di determinazione vincolante. Si delinea così il tema della "sorte-diritto", che fa derivare l'esito della controversia da una procedura agonale e aleatoria, cui si attribuisce ex post una validità normativa. La decisione, pur scaturendo (o forse: proprio in quanto scaturisce) da un meccanismo casuale, si impone come inappellabile, in virtù della sua iscrizione in un ordine simbolico condiviso, presidiato dalle volontà degli dei olimpici<sup>[24]</sup>.

Questa modalità decisionale, fondata sull'appello alla sorte, è ampiamente attestata in diverse tradizioni culturali del mondo antico, fino alle pratiche ordaliche delle popolazioni germaniche. In tali contesti, il diritto si presenta come esito di un vero e proprio gioco d'azzardo, investito tuttavia di una dimensione sacrale che ne garantisce la vincolatività.

Accanto a questa prima modalità, Huizinga individua ulteriori forme ludiche di articolazione del momento giuridico. Una seconda configurazione è quella della gara, che esprime in modo diretto la dimensione agonale del diritto: è la competizione in quanto tale ad assumere carattere vincolante e, per così dire, sacro. Esemplare, in tal senso, è il duello

giudiziario medievale, in cui la vittoria sul piano fisico coincide con la decisione giuridica. Analogamente, nelle pratiche degli eschimesi, la contesa può assumere la forma di gare rituali di tamburi o di insulti, attraverso le quali si determina l'esclusione dell'avversario dalla comunità di villaggio<sup>[25]</sup>. In questi casi, la sentenza emerge da una performance, da un'azione ritualizzata che produce effetti normativi: si tratta, in senso proprio, di «decisioni di cose serie per mezzo di gioco e in gioco»<sup>[26]</sup>.

Una terza modalità è infine rappresentata dalla sfida a parole, che trova le proprie radici nella tradizione sofistica e nella centralità attribuita all'eloquenza. Qui la decisione giuridica viene rimessa all'abilità retorica e dialettica delle parti, ammettendo il ricorso a ogni artificio persuasivo. La dimensione ludica si manifesta nella competizione verbale, in cui la vittoria – e con essa la determinazione degli assetti giuridici e sociali – dipende dalla capacità di argomentare e di convincere<sup>[27]</sup>.

In tutte queste configurazioni, il giudizio non scaturisce da un'indagine razionale orientata alla verità, ma da atti simbolici e performativi che si inscrivono pienamente nella logica del gioco. Si tratta, per riprendere la formula huizinghiana, di “giochi seri”, sui quali si fonda l'ordine della giustizia.

#### **4. Il processo moderno come gioco istituzionalizzato**

E tale matrice arcaica rituale, performativa e, in larga misura, aleatoria, lungi dall'essere completamente superata, permane, sia pure in forme più sofisticate e razionalizzate, anche nel diritto moderno, che può così essere interpretato come un gioco regolato, complesso e istituzionalizzato. La progressiva razionalizzazione del diritto, tanto nei sistemi di common law quanto in quelli di civil law, anziché dissolvere la componente ludica dell'esperienza giuridica, sembra piuttosto condurla a forme più raffinate. È infatti nel processo che il diritto manifesta in modo più evidente la propria struttura intimamente ludica, rivelandosi non soltanto come momento applicativo delle norme, ma come gioco regolato e performativo<sup>[28]</sup>.

Il processo si configura, in tale prospettiva, quale momento paradigmatico del diritto moderno, all'interno del quale si riproducono, in forma istituzionalizzata, le principali caratteristiche del gioco. Il tribunale assume così i tratti di un vero e proprio campo da gioco della giustizia: un'arena nella quale la corte può essere interpretata come un *temenos*<sup>[29]</sup>, uno spazio separato e sacralizzato, destinato allo svolgimento di rituali finalizzati alla riaffermazione dell'ordine sociale. In questo spazio, distinto e protetto rispetto alla quotidianità, le relazioni si strutturano secondo codici altamente formalizzati, mentre il tempo stesso del processo si presenta come una temporalità altra, scandita da atti, udienze e fasi rigidamente determinate<sup>[30]</sup>.

A tale dimensione si intreccia la presenza di ruoli codificati e di dispositivi simbolici che accentuano il carattere rituale della scena processuale. Per esempio, i travestimenti (si pensi alle toghe o, nei contesti anglosassoni, alle parrucche) svolgono una funzione analoga a quella delle maschere nelle rappresentazioni teatrali antiche: simboli che non si limitano a identificare chi li indossa, ma lo trasformano, sospendendone la dimensione individuale a favore di una funzione impersonale e istituzionale. Ciò che rileva non è la persona, ma il ruolo, che viene così assolutizzato e reso operativo all'interno del "gioco" processuale.

In questo scenario, riemergono con evidenza le matrici ludiche già rintracciabili nelle forme arcaiche del diritto, in particolare sotto il profilo agonale e dialettico. Il processo si configura come una gara, una competizione regolata tra parti contrapposte, in cui la decisione scaturisce dall'esito di una lotta argomentativa. A tale dimensione si aggiunge, non secondariamente, un elemento di aleatorietà: l'incertezza circa l'esito finale introduce una componente di rischio che avvicina ulteriormente il processo alla logica del gioco. In questo senso, il processo può essere interpretato anche come una forma di scommessa istituzionalizzata, nella quale le parti accettano di affidare la risoluzione di situazioni reali a una verità altra, quella processuale, che non necessariamente coincide con la verità fattuale<sup>[31]</sup>. Si apre così uno iato tra il mondo delle costruzioni procedurali e quello dell'effettualità, che costituisce uno degli snodi teorici più rilevanti per la comprensione del fenomeno giuridico.

Elemento centrale di tale struttura è rappresentato dal sistema di quelle regole che nel processo assumono carattere rigido e vincolante. Come nel gioco, esse non sono suscettibili di contestazione interna: la loro validità è presupposta e la loro violazione comporta conseguenze drastiche, quali l'esclusione dal "gioco" processuale o la soccombenza di una parte. In questo quadro, particolare rilievo assumono le finzioni giuridiche, che operano come dispositivi funzionali alla coerenza del sistema: si pensi all'attribuzione della personalità giuridica a enti collettivi, alla presunzione di innocenza, alle presunzioni legali in materia probatoria, o ancora alla retroattività della legge più favorevole al reo<sup>[32]</sup>. Analogamente, il principio secondo cui l'ignoranza della legge non scusa costituisce la regola madre di ogni gioco, nonché una regola fondamentale del gioco giuridico, accettata per esigenze di ordine e stabilità del sistema-gioco.

Accanto alle regole, il processo è attraversato da un fitto tessuto di simboli e formule rituali, che rinviano a una dimensione più profonda, quasi sacrale, del ristabilimento dell'ordine violato. Il linguaggio giuridico, le formule di rito, le gestualità codificate, sono tutti elementi che contribuiscono a costruire uno spazio simbolico che, pur nella versione razionalizzata moderna, conserva tracce evidenti delle sue origini culturali.

Come in ogni gioco poi, anche nel processo emergono vincitori e vinti. Gli attori giuridici recitano ruoli definiti, le argomentazioni si configurano come mosse strategiche e la stessa ricerca della verità si iscrive entro i limiti imposti dalle regole del gioco. Per vincere la partita, si delineano così margini peculiari di lealtà e di possibile deviazione: per esempio, l'avvocato, tenuto a perseguire l'interesse del proprio assistito, può legittimamente omettere elementi sfavorevoli, mentre l'imputato non è obbligato a contribuire alla propria incriminazione. Ne deriva che la verità processuale si configura come il prodotto di un gioco regolato, il risultato di una combinazione di elementi che, per riprendere un'efficace immagine di Calamandrei<sup>[33]</sup>, si compongono come reagenti chimici, offrendo al giudice una soluzione che si traduce, in ultima analisi, nella distinzione tra vincenti e perdenti.

## 5. Conclusioni: le regole del gioco giuridico

In conclusione, è possibile tracciare un parallelismo tra le principali categorie del gioco e la loro traduzione nell'ambito giuridico-processuale, così da chiarire come il diritto non costituisca un ambito separato, ma rappresenti una delle forme in cui la dimensione ludica si realizza. Analogamente a quanto accade per il linguaggio giuridico rispetto alla logica analitica, che vi trova un terreno privilegiato di formalizzazione, il diritto può infatti essere inteso come una manifestazione evoluta delle strutture proprie del gioco.

Le corrispondenze risultano, a questo riguardo, particolarmente significative. Il regolamento del gioco trova il suo equivalente nel codice giuridico; i giocatori coincidono con le parti del processo; il campo da gioco è rappresentato dall'aula di tribunale; la scansione temporale del gioco si riflette nei tempi e nei termini processuali. Anche l'obiettivo del gioco, vale a dire la vittoria, assume nel diritto la forma della decisione favorevole e della composizione della controversia. I simboli ludici, come divise e strumenti, corrispondono alle toghe, ai martelletti, alle formule rituali; le finzioni proprie del gioco trovano un riscontro nelle finzioni giuridiche, quali la personalità giuridica o la presunzione di innocenza. Infine, la figura dell'arbitro si traduce in quella del giudice, cui spetta garantire il rispetto delle regole e la correttezza dello svolgimento processuale.

Una tale assonanza, che può apparire inizialmente controintuitiva, diviene pienamente comprensibile solo se si assume il gioco nel senso indicato da Huizinga, ossia come struttura antropologica fondamentale e non come attività marginale o evasiva. In questa prospettiva, la qualificazione del diritto come gioco si sottrae anche alla più immediata e, al contempo, più plausibile delle obiezioni: quella secondo cui le conseguenze del diritto incidono concretamente sulla vita dei soggetti, travalicando i confini dello spazio processuale. È indubbio che le decisioni giuridiche producano effetti reali, che oltrepassano il microcosmo del processo e si proiettano sull'esistenza di coloro che ne

sono destinatari. Tuttavia, tale circostanza non è estranea alla dimensione ludica in generale. Numerosi giochi, specie nelle loro forme più estreme, comportano infatti conseguenze tangibili e talora irreversibili: si pensi ai giochi d'azzardo, in cui la posta può tradursi in arricchimento o in rovina, o ai giochi di rischio, nei quali il successo si accompagna alla possibilità di danni fisici o addirittura alla morte. La presenza di effetti extra-ludici non invalida, dunque, la natura ludica di una pratica, ma ne costituisce, in certi casi, un tratto qualificante<sup>[34]</sup>.

Ne deriva che la presenza di conseguenze reali non esclude, ma anzi può accompagnare, la struttura ludica di una pratica. Il diritto, in questo senso, si configura come una forma complessa e istituzionalizzata di gioco, nella quale si intrecciano dimensioni simboliche, rituali e normative. Il gioco giuridico si rivela così una modalità primaria di organizzazione della vita sociale. Al punto che, quando tale dimensione perde il proprio significato rituale e simbolico, come Huizinga osserva nel contesto della crisi della civiltà europea tra le due guerre, viene meno anche la funzione ordinatrice del gioco, e con essa si indeboliscono le stesse basi della convivenza civile<sup>[35]</sup>.

---

## Note e riferimenti bibliografici

---

[1] Con la felice eccezione del libro di B. ROMANO, *Diritto e gioco: il singolo io. Sartre e Fink: la differenza egologica*, Torino, 2022. Due caratteristiche che accomunerebbero il diritto e la dimensione ludica, secondo Romano, sarebbero: il loro carattere di creazione umana, attraverso l'istituzione di apparati di regole forieri di senso, e la necessaria presenza di un "tu" che giustifichi l'insorgenza del diritto così come del gioco. Come si vedrà, non è tuttavia questa la strada percorsa dalle riflessioni di Huizinga. Sul tema, da una prospettiva distinta, volta piuttosto a evidenziare l'irriducibilità del giuridico al ludico (in quanto portatore sempre di una eccedenza di senso), cfr., M. SILVI, *L'atto giuridico e le sue regole. Saggio su diritto e giochi*, Roma, 2017.

[2] L'edizione scelta è J. HUIZINGA, *Homo ludens* (1938), Torino, 2002. In particolare, si segnala il saggio introduttivo di Umberto Eco, riportato alle pp. VII-XXVII e scritto dall'autore nel 1973.

[3] Su Huizinga, si vedano almeno le seguenti opere generali: W. OTTERSPEER, *Reading Huizinga*, Amsterdam, 2010; T. RYDIN, *The Works and Times of Johan Huizinga (1872-1945). Writing History in the Age of Collapse*, Amsterdam, 2023. Si veda inoltre il sito internet: {https/URL}

[4] J. HUIZINGA, *L'autunno del Medioevo* (1919), Milano, 2020; Id., *Erasmus* (1924), Torino, 2002; Id., *Nelle ombre del domani* (1935), Torino, 2019; Id., *La crisi della civiltà* (1937), Milano, 2012.

[5] Si veda J. HUIZINGA, *La scienza storica* (1937), Roma-Bari, 1974. Sullo Huizinga storico e storiografo si veda anche Johan Huizinga a cent'anni dall'Autunno del Medioevo, a cura di Prandoni, Città di Castello (PG), 2023.

[6] Per una panoramica dei principali indirizzi storiografici e dei più noti storici del secolo scorso, si veda il libro di G. GALASSO, *Storiografia e storici europei del Novecento*, Salerno, 2016.

[7] Di hyperbolische levensideeën Huizinga parla già nell'Autunno, in particolare nei capp. XII-XIV.

[8] Tale critica trova espressione soprattutto in opere come *Nelle ombre del domani* (1935) e *La crisi della civiltà* (1937), nelle quali l'autore sviluppa una diagnosi della modernità segnata da un progressivo indebolimento delle forme culturali e simboliche che avevano storicamente garantito coesione e senso all'esperienza collettiva. Non è questa la sede per analizzare le critiche al mondo contemporaneo mosse dagli autori succitati, che rappresentano la cornice culturale all'interno della quale Huizinga si colloca. Mi limito a riportare un articolo dedicato proprio al confronto tra le analisi di Huizinga e quelle di Husserl sulla crisi europea: L. BARISON, *Il sonno della ragione: la crisi dell'Europa a confronto in Husserl e Huizinga*, in *Pandora Rivista*, 5 febbraio 2023, reperibile online al link: {https/URL}

[9] Sul punto, con ampi riferimenti a Huizinga, cfr. P. BURKE, *La storia culturale*, Bologna, 2006.

[10] Si vedano le riflessioni di Umberto Eco nel già citato saggio introduttivo all'edizione adottata, in J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., XII ss. Per un tentativo morfemico (e non solo morfetico) del gioco, si veda la differente, ma altrettanto nota, analisi di R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958), Milano, 1981. Su *homo ludens*, cfr. anche l'analisi di R. ANCHOR, *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, in *History and Theory*, 1978, 17/1, 63-93.

[11] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., XXXI.

[12] *Ibidem*.

[13] *Ibidem*.

[14] *Ibidem*, 3.

[15] Huizinga ignora, o liquida come semplicistiche, le teorie sul gioco che lo avevano preceduto: si pensi a Friederich Schiller e allo Spieltrieb (impulso al gioco) teorizzato nelle *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* (1795); al libero gioco tra fantasia e intelletto che presiederebbe il giudizio estetico nel Kant della *Critica del giudizio*; all'Esthétique de la grâce di Raymond Bayer (1933); alle riflessioni di Ferdinand de Saussure sulla lingua

come struttura ludica diacronica e sincronica, e infine ai primi accenni alla teoria dei giochi di Wittgenstein. Per contro, l'assimilazione della cultura al gioco compiuta da Huizinga sarebbe un riflesso della decadenza delle humanities (o, comunque, di una maniera insoddisfacente e peggiorativa di concepire la cultura) secondo K. W. TANGHE, *Homo Ludens (1938) and the Crisis in the Humanities*, in *Cogent Arts & Humanities*, 2016, 3, reperibile online: [{https/URL}#abstract](#).

[16] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 5. Sul punto, cfr. anche H. RODRIGUEZ, *The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens*, in *Game Studies*, 2006, 6/1: [{https/URL}](#)

[17] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 7.

[18] Sull'asserito carattere di separazione, molto critico è il lavoro di J. EHRMANN et alii, *Homo Ludens Revisited*, in *Yale French Studies*, 1968, 41, 31-57.

[19] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 15.

[20] *Ibidem*, 90.

[21] Al tema della matrice ludica del diritto e dell'agonismo come cifra del momento gius-politico sono dedicati i lavori di J. K. EDWARDS, *Play and Democracy Huizinga and the Limits of Agonism*, in *Political Theory*, 2013, 41/1, 90-115, e di Y. A. TSVETKOV, *Game genesis of justice in the teachings of Huizinga*, in *Russian Journal of Legal Studies*, 2020, 7/1, 59-63.

[22] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 92. Su tale diritto consuetudinario, si veda M. B. HOOKER, *Adat Law in Modern Indonesia*, Kuala Lumpur, 1978.

[23] J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., 93-97. Huizinga riporta il termine arabo qara' (indicante tanto il pegno quanto il sorteggio), quello ebraico thorah (sia giustizia sia tiro a sorte) e quello greco δαίκνυμι, da cui deriverebbe la stessa δίκη (la giustizia come derivata dall'attività del gettare, dunque dalla sorte: Tychē).

[24] Sul punto, da una prospettiva più generale volta a inserire il fenomeno giuridico all'interno del momento mitico-rituale, si veda D. SABBATUCCI, *Il mito, il rito e la storia*, Roma-Bari, 1978, in particolare 25- 40 sul rito come fondamento della norma.

[25] *Ibidem*, 99-101.

[26] *Ibidem*, 101.

[27] Sull'eloquenza come cifra del diritto e sulla natura intimamente anti-aletica del momento giuridico, cfr. F. PUPPO, *Diritto e retorica*, Torino, 2023.

[28] Si vedano le acute riflessioni di P. CALAMANDREI, *Il processo come giuoco*, Padova, 1950, che mette in risalto proprio il carattere agonale delle dinamiche processuali.

[29] Cfr. *Ancient Greek Law*, a cura di Gagarin e Cohen, New York, 2006, 61-73 in particolare.

[30] Sul tempo nel diritto si veda G. HUSSERL, *Diritto e tempo. Saggi di filosofia del diritto*, Milano, 1998.

[31] Come ben evidenzia S. FUSELLI, *La verità nel processo. Percorsi di logica ed epistemologia*, Milano, 2022.

[32] Cfr. *Verità e finzione nelle scienze giuridiche e sociali*, a cura di Buscema, Napoli, 2024.

[33] P. CALAMANDREI, *Il processo come giuoco*, cit., 24-25.

[34] Si veda a tal proposito l'analisi che Caillois compie dei giochi aleatori, in R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., 48-50.

[35] Sul punto, cfr. D. G. SHAW, *Huizinga's Timeliness*, in *History and Theory*, 2002, 37/2, 245-258.

#### **Bibliografia:**

ANCHOR R., *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, in *History and Theory*, 1978, 17/1, 63-93.

- BARISON L., Il sonno della ragione: la crisi dell'Europa a confronto in Husserl e Huizinga, in Pandora Rivista, 5 febbraio 2023.
- BURKE P., La storia culturale, Bologna, 2006.
- BUSCEMA (a cura di), Verità e finzione nelle scienze giuridiche e sociali, Napoli, 2024.
- CAILLOIS R., I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine (1958), Milano, 1981.
- CALAMANDREI P., Il processo come giuoco, Padova, 1950.
- EDWARDS J. K., Play and Democracy Huizinga and the Limits of Agonism, in Political Theory, 2013, 41/1, 90-115.
- EHRMANN J. et alii, Homo Ludens Revisited, in Yale French Studies, 1968, 41, 31-57.
- FUSELLI S., La verità nel processo. Percorsi di logica ed epistemologia, Milano, 2022.
- GALASSO G., Storiografia e storici europei del Novecento, Salerno, 2016.
- HOOKE M. B., Adat Law in Modern Indonesia, Kuala Lumpur, 1978.
- HUIZINGA J., Homo ludens (1938), Torino, 2002; Id., L'autunno del Medioevo (1919), Milano, 2020; Id., Erasmo (1924), Torino, 2002; Id., Nelle ombre del domani (1935), Torino, 2019; Id., La crisi della civiltà (1937), Milano, 2012; Id., La scienza storica (1937), Roma-Bari, 1974.
- HUSSERL G., Diritto e tempo. Saggi di filosofia del diritto, Milano, 1998.
- OTTERSPEER W., Reading Huizinga, Amsterdam, 2010.
- PUPPO F., Diritto e retorica, Torino, 2023.
- RODRIGUEZ H., The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens, in Game Studies, 2006, 6/1.
- ROMANO B., Diritto e gioco: il singolo io. Sartre e Fink: la differenza egologica, Torino, 2022.
- RYDIN T., The Works and Times of Johan Huizinga (1872-1945). Writing History in the Age of Collapse, Amsterdam, 2023.
- SABBATUCCI D., Il mito, il rito e la storia, Roma-Bari, 1978.
- SHAW D. G., Huizinga's Timeliness, in History and Theory, 2002, 37/2, 245-258.
- SILVI M., L'atto giuridico e le sue regole. Saggio su diritto e giochi, Roma, 2017.
- TANGHE K. W., Homo Ludens (1938) and the Crisis in the Humanities, in Cogent Arts & Humanities, 2016, 3.
- TSVETKOV Y. A., Game genesis of justice in the teachings of Huizinga, in Russian Journal of Legal Studies, 2020, 7/1, 59-63.

---

\* Il simbolo {https/URL} sostituisce i link visualizzabili sulla pagina:  
<https://rivista.camminodiritto.it/articolo.asp?id=11749>