

Cultura giuridica e diritto vivente

Rivista on line del Dipartimento di Giurisprudenza
Università di Urbino Carlo Bo

Saggi



IL PAESE DEI BALOCCHI. VARIAZIONE SUL TEMA DELLE “REGOLE DEL GIOCO”, TRA DIRITTO E LETTERATURA

Fabio Corigliano

Abstract

[The land of toys. Variation on the "rules of the game", between law and literature] Among constitutionalists, political scientists, political philosophers and of course philosophers of law, and now also in the context of common discourse, the "rules of the game" are those rules of coexistence corresponding to the background of norms and "practices" governing the common life of men. But what are the rules of the game? Or better: what is the affinity rule that would allow the juxtaposition between play and life in human society? This contribution tries to suggest an alternative elaboration of the practice of play starting from childhood play, through the reading of some classics of children's literature.

Key Words:

Rules of the game, childhood, plays, games, entre-deux

Vol. 8 (2021)





Il paese dei balocchi. Variazione sul tema delle “regole del gioco”, tra diritto e letteratura

Fabio Corigliano*

Neque enim philosophorum est, rem serio semper agere¹.

I.

È consuetudine presso i costituzionalisti, i politologi, i filosofi della politica, del diritto, ed oramai anche nel discorso pubblico — per effetto degli studi di Norberto Bobbio dedicati alla definizione (e *invenzione*) di una nozione minima di democrazia in quanto luogo della procedura² — riferirsi alle *regole del gioco* come a quelle regole della convivenza corrispondenti allo sfondo di norme e “pratiche” che disciplinano la vita in comune degli uomini; ed è consuetudine oramai pensare alle regole fondamentali della convivenza (a partire dalla Costituzione, sino ad arrivare alle regole non scritte³, appartenenti a quella che Mortati definiva la Costituzione materiale) come regole del gioco.

* Fabio Corigliano è professore a contratto di Storia delle dottrine politiche presso l'Università di Parma.

Indirizzo mail: fabio.corigliano@unipr.it

Desidero ringraziare, per la sua disponibilità e per i preziosi consigli, il prof. Thomas Casadei. Il nostro confronto nell'ambito del CRID – Centro di Ricerca Interdipartimentale su Discriminazioni e vulnerabilità di Unimore (www.crid.unimore.it), e più in particolare del Gruppo Unimore del Game Science Research Center, è alla base di una prima bozza del presente lavoro.

¹ G. W. LEIBNIZ, *Fragment Epistolae a Cel. D. Christoph. Mattheo Pfaffio*, in “Acta Eruditorum”, 1728, p. 127.

² Per una sintesi molto efficace si può rimandare al saggio che apre il volume *Il futuro della democrazia*, dall'omonimo titolo, in cui il filosofo torinese, nominato senatore a vita, riassumendo i suoi pluriennali studi ed interessi scientifici, rileva: «premetto che l'unico modo di intendersi quando si parla di democrazia, in quanto contrapposta a tutte le forme di governo autocratico, è di considerarla caratterizzata da un insieme di regole (primarie o fondamentali) che stabiliscono *chi* è autorizzato a prendere le decisioni collettive e con quali *procedure*» (N. BOBBIO, *Il futuro della democrazia* [1984], in Id., *Il futuro della democrazia*, Einaudi, Torino 2014, p. 4).

³ La definizione bobbiana in realtà prende in considerazione le “regole primarie o fondamentali”, ma è evidente come nella *vulgata* le regole del gioco non si riferiscano solamente alla Costituzione bensì ad un più ampio spettro di regole pregiuridiche che rimandano ad una visione quasi giusnaturalistica del diritto. Evidentemente si tratta di un giusnaturalismo secondo la sua definizione moderna, cioè riferito alla scuola moderna di diritto naturale (come l'aveva denominata Guido Fassò). Sarebbe interessante, rispetto a quanto si dirà nel corso di queste pagine, ritrovare il momento genetico di questa nozione ampliata di *regole del gioco* nella filosofia contrattualista hobbesiana. In una storia possibile della voce “regole del gioco”, un posto

Ma quali sarebbero le regole del gioco? O meglio, nel dettaglio: quale la regola di affinità che permetterebbe l'accostamento tra il gioco e la vita nel (e del) consorzio umano? — posto che, come ha osservato Jean Carbonnier, «il diritto è ben lontano dal poter essere ricondotto tutto intero ad un gioco, più o meno volontario, di comodità, di convenienze, di convenzioni; la costrizione sociale, con ciò che ha di drastico e di drammatico, è una realtà da cui è inseparabile»⁴. Ed è proprio nella *drasticità* e *drammaticità* della costrizione sociale che si trova lo *scarto* che ci permette di leggere la *frattura* tra gioco e diritto, o meglio ancora tra il gioco dell'infanzia e il diritto inteso in quanto “gioco” degli adulti, perché in fin dei conti (almeno a partire dalle ricerche sulla psicologia infantile di Jean Piaget) è tutta lì la distinzione⁵. In queste pagine, quindi, si cercherà di interrogare quella *frattura* per comprendere intanto le caratteristiche salienti del gioco dell'infanzia, e

determinante dovrebbe essere riservato anche alla teoria kelseniana della norma fondamentale quale «norma la cui validità non può essere ricavata da una norma superiore» (H. Kelsen, *Teoria generale del diritto e dello Stato* [1945], Etas, Milano 2000, p. 112), dal momento che tale dottrina presenta strette e forti affinità con la suddetta voce.

⁴ J. CARBONNIER, *Flessibile diritto. Per una sociologia del diritto senza rigore* [1960], trad. it., Giuffrè, Milano 1997, p. 104. È quanto ha notato, in sintesi, molto più recentemente, e da un'altra prospettiva, anche l'antropologo D. GRAEBER, *Oltre il potere e la burocrazia. L'immaginazione contro la violenza, l'ignoranza e la stupidità* [2006], trad. it., Elèuthera, Milano 2013, pp. 19-20.

⁵ Si tratta di una distinzione che è stata colta da Roger Caillois nei termini di una “contrapposizione” tra *paidia* (gioco senza regola) e *ludus* (gioco regolato), che sussiste nel mondo anglosassone, probabilmente a partire da George Herbert Mead, con la contrapposizione tra *play* e *game*, su cui sono intervenuti anche van de Kerchove e Ost nel testo più volte citato in queste pagine, la cui traiettoria è stata ben colta da M. P. MITTICA, *Un gioco serio*, in “Sociologia del diritto”, 2/1996, p. 132. Tale contrapposizione è stata inoltre tematizzata con vigore scientifico da Jean Piaget: quest'ultimo, a partire dagli anni Trenta del Novecento, nell'analisi della crescita psicologico (-cognitivo-morale) del bambino aveva intravisto e introdotto una nuova valutazione del bambino stesso, non più ritenuto un piccolo automa, sulla scia del contributo pedagogico-politico rousseauviano, ma come un soggetto completamente diverso dall'adulto, con le sue proprie leggi di condotta e valutazione ed un suo proprio mondo interiore. Cionondimeno, la concezione rousseauviana, evidentemente, non è mai stata eliminata del tutto dalla cultura di massa (non solo francese), se Roland Barthes, alla fine degli anni Cinquanta poteva ancora lamentare proprio il fatto che il francese adulto intravedeva nel Bambino un altro sé stesso, a partire dall'esempio dei giocattoli che costituiscono una sorta di *microcosmo* adulto: «sono tutti riproduzioni in formato ridotto di oggetti umani, come se agli occhi del pubblico il bambino non fosse in fondo che un uomo più piccolo, un *homunculus* a cui si debbano fornire oggetti sulla sua misura» (R. BARTHES, *Miti d'oggi* [1957], trad. it., Einaudi, Torino 1974, p. 101). La dimostrazione della veridicità dell'osservazione di Barthes si trova oggi in qualsiasi negozio di giocattoli — come si dirà in seguito. Sul contributo pedagogico rousseuiano, e in particolare sulla sua recezione, adombrata nel passaggio testé citato del testo di Barthes, occorre notare che se da un lato è stato lo stesso Jean-Jacques Rousseau ad avvertire che il bambino non può e non deve essere “trattato” come un adulto, come un piccolo adulto — nell'*Emilio* si legge proprio che «l'infanzia, in realtà, non si conosce. Più si percorrono le false idee che se ne hanno, più ci si perde. I più saggi si fermano a quello che agli uomini importa sapere. Nel bambino, cercano sempre l'uomo, senza badare a ciò che il bambino è prima di essere un uomo» (J.-J. ROUSSEAU, *Emile o dell'educazione* [1762], trad. it., Bur, Milano 2009, p. 36) — è altresì vero, come ha già notato Giovanni Gentile, che tale figura umana rappresenta un artificio, un *homunculus*, il prodotto di un'operazione astratta. Lo «spirito dell'ipotetico Emilio, individuo, sottratto alla società degli individui, ma non avente, come ogni reale individuo, la società dentro di sé, è ischeletrito e meccanizzato» (G. GENTILE, *Sommario di Pedagogia come scienza filosofica. I. Pedagogia generale* [1912], ora in *Opere Complete di Giovanni Gentile*, Sansoni, Firenze 1954, p. 2015). L'opera del precettore rousseauviano corrisponde ad una sorta di algoritmo di cui vengono astrattamente immaginati tutti gli elementi e le variabili, a cui viene permesso di esistere secondo le leggi di condotta predisposte ipoteticamente dal solitario legislatore, che si compiace di imprimere a tale operazione il suo umano e astratto *fiat!*, non essendo capace di dedicarsi concretamente all'educazione di un essere umano, come si apprende dalle sue stesse *Confessioni*, che ovviamente presuppone una sequela di eventi imprevisi che difficilmente possono essere preventivamente analizzati e risolti.

poi per vedere se sia possibile ricostruire almeno nelle basi, un modello di “regole del gioco” (e quindi di ordinamento giuridico delle relazioni) di derivazione “infantile”, che prenda le mosse dal gioco *vero*, appunto quello dell’infanzia. È così che l’infanzia (e quindi i gruppi infantili) può essere inquadrata come se costituisse una società che vive al di fuori del diritto formale, pur rispettando delle regole di comportamento sostanziali e nella loro portata, giuridiche, dal momento che «i giochi infantili costituiscono delle mirabili istituzioni sociali» e ciò che potrebbe apparire un semplice svago, come il gioco delle biglie, presuppone «un sistema assai complesso di regole, e cioè tutto un codice e tutta una giurisprudenza»⁶.

II.

Onde verificare l’estensione semantica della parola *gioco*, occorrerebbe quindi valutare la sua origine e il suo inquadramento nel contesto che le è più proprio: quello infantile⁷. A tal fine potrebbe essere decisivo, in una prima fase, inquadrare l’ambito nel quale il gioco effettivamente ha luogo attraverso un’incursione in alcuni classici della letteratura per l’infanzia, memori dei significati attribuiti alla favola da Jacques Derrida, che ne aveva parlato come di «una finzione che vuole insegnarci qualcosa, una finzione che si suppone dia a sapere, una finzione che si suppone *faccia sapere, far sapere* con un doppio significato: 1. Nel senso di portare un sapere alla conoscenza dell’altro, informare l’altro, fare partecipe l’altro, <fare> conoscere all’altro e 2. Nel senso di “far” sapere, cioè dare l’impressione di sapere, dare l’impressione del somigliare al sapere, là dove non necessariamente ce n’è»⁸.

Il primo luogo dal quale muove questa breve riflessione è un classico della letteratura: *Pinocchio*⁹.

⁶ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino* [1932], trad. it., Giunti [1972], Milano 2009, p. 7.

⁷ Sul punto, occorrerebbe segnalare la letteratura che si è occupata di descrivere e analizzare il gioco infantile cercando di dargli un inquadramento sistematico, a partire dalla scoperta del suo quoziente concettuale: per ragioni di brevità, ci si deve tuttavia limitare a segnalare gli studi di Friedrich Wilhelm August Fröbel (ad esempio si può citare il classico *L’educazione dell’uomo* [1826], trad. it., La Nuova Italia, Milano 1993), che è considerato il primo pedagogista ad aver inquadrato il gioco offrendogli un’autonomia concettuale, valutandone proprio l’importanza, quelli di Jean Piaget che viene più volte citato nelle pagine di questo lavoro, e quelli di Donald Winnicott (ad esempio la raccolta *Gioco e realtà* [1971], trad. it., Armando, Roma 2016). Per una panoramica sul tema, inquadrato da molteplici punti di vista, compreso quello storico-teoretico, si può rinviare a A. BOBBIO-A. BONDIOLI (a cura di), *Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi*, Carocci, Roma 2019. Si vedano anche, ad esempio, A. NOBILE, *Gioco e infanzia*, La Scuola, Brescia 1994; R. G. ROMANO, *L’arte di giocare. Storia, epistemologia e pedagogia del gioco*, Pensa Multimedia, Lecce 2000; E. BAUMGARTNER, *Il gioco dei bambini*, Carocci, Roma 2010. Molto utile anche il numero monografico di gennaio/marzo 2019 della rivista “Infanzia”, dedicato proprio al tema del gioco.

⁸ J. DERRIDA, *La Bestia e il Sovrano, Volume I (2001-2002)* [2008], trad. it., Jaca Book, Milano 2009, p. 60.

⁹ La letteratura dedicata a Pinocchio è piuttosto ampia, sia per quanto riguarda gli orizzonti interpretativi cui è stata sottoposta l’opera, che per quanto riguarda le tematiche evidenziate. Per averne un’idea si può utilmente leggere il contributo di G. ITZCOVICH, *Pinocchio e il diritto*, in “Materiali per una storia della cultura giuridica”, 1/2007, p. 242. In questa sede pare peraltro assolutamente necessario il riferimento a M. RIPOLI, *Pinocchio e l’obbligo scolastico*, in “Materiali per una storia della cultura giuridica”, 2/2000, pp. 211 ss., che si occupa di una tematica abbastanza prossima a quelle trattate in queste pagine. A giudizio di chi scrive, il saggio di Mariangela Ripoli dovrebbe essere riletto oggi al fine di ricavarne qualche prezioso suggerimento sul tema della “riapertura” delle Università dopo la chiusura imposta dalle necessità di contenimento, rese imprescindibili dalla recrudescenza del Coronavirus, su cui si deve leggere T. GAZZOLO, *Riaprire le università?*

Tutti conoscono il *Paese dei Balocchi*. Nel Paese dei Balocchi l'unica regola è lo stravolgimento della regola, la sovversione dell'ordinario. Basta leggere la pagina che Collodi dedica alla descrizione dello strano Paese:

«Lì non vi sono scuole: lì non vi sono maestri: lì non vi sono libri. In quel paese benedetto non si studia mai. Il giovedì non si fa scuola: e ogni settimana è composta di sei giovedì e di una domenica. Figùrati che le vacanze dell'autunno cominciano col primo di gennaio e finiscono coll'ultimo di dicembre»¹⁰.

E ancora:

«Questo paese non somigliava a nessun altro paese del mondo. La sua popolazione era tutta composta di ragazzi. I più vecchi avevano quattordici anni: i più giovani ne avevano otto appena. Nelle strade, un'allegria, un chiasso, uno strillio da levar di cervello! Branchi di monelli dappertutto. Chi giocava alle noci, chi alle piastrelle, chi alla palla, chi andava in velocipede, chi sopra a un cavallino di legno; questi facevano a mosca-cieca, quegli altri si rincorrevano; altri, vestiti da pagliacci, mangiavano la stoppa accesa: chi recitava, chi cantava, chi faceva i salti mortali, chi si divertiva a camminare colle mani in terra e colle gambe in aria; chi mandava il cerchio, chi passeggiava vestito da generale coll'elmo di foglio e lo squadrone di cartapesta; chi rideva, chi urlava, chi chiamava, chi batteva le mani, chi fischiava, chi rifaceva il verso alla gallina quando ha fatto l'ovo; insomma un tal pandemonio, un tal passeraio, un tal baccano indiavolato, da doversi mettere il cotone negli orecchi per non rimanere assorditi. Su tutte le piazze si vedevano teatrini di tela, affollati di ragazzi dalla mattina alla sera, e su tutti i muri delle case si leggevano scritte col carbone delle bellissime cose come queste: Viva i balocci (invece di balocchi): non voglamo più schole (invece di non vogliamo più scuole): abbasso Larin Metica (invece di l'aritmetica) e altri fiori consimili»¹¹.

Il gioco per così dire *assoluto*, nel senso che per definizione non può terminare mai (non è un correlativo del mondo degli adulti e delle sue regole), ha trovato il suo luogo di elezione nel Paese dei balocchi, e tale gioco assoluto, il suo concetto, la sua "idea", consiste proprio nello stravolgimento delle regole dell'ordinario. O meglio, nella *negazione* delle regole dell'ordinario, funzionalmente all'affermazione di altre regole, a partire dalla differente partizione del calendario e dalla storpiatura della scrittura (delle regole della scrittura)¹².

pubblicato sul sito dell'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici il 17 settembre 2020, e reperibile all'URL: <https://www.iisf.it/index.php/attivita/pubblicazioni-e-archivi/diario-della-crisi/tommaso-gazzolo-riaprire-le-universita.html>.

¹⁰ C. COLLODI, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Libreria Editrice Felice Paggi, Firenze 1883, p. 166.

¹¹ C. COLLODI, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, cit., pp. 176-7.

¹² La storpiatura della scrittura è un elemento veramente molto interessante in questo contesto, perché non essendo una rinuncia alla scrittura, ma una sua pratica, fa credere che anche nel Paese dei balocchi, nel regno

Non si tratta di un'abolizione assoluta della necessità della regola, ma di una *negazione funzionale*, di uno stravolgimento costruttivo, di un'affermazione che può avvenire solamente attraverso l'*opposizione*¹³, come si vedrà in seguito, facendo riferimento all'opera di Michel van de Kerchove et François Ost, *Il diritto ovvero i paradossi del gioco*.

La diversa calendarizzazione del tempo, in questa sede, non importa in quanto affermazione di un'altra filosofia della storia — che è l'operazione svolta da Giorgio Agamben nelle sue riflessioni sulla storia e sul gioco¹⁴ — ma piuttosto in quanto evento rivoluzionario che nega le regole ordinarie del consorzio umano sin dalla partizione del tempo¹⁵. A partire dalla diversa organizzazione del calendario, l'operazione rivoluzionaria del gioco consiste quindi nella revisione di tutte le regole del mondo degli adulti, sino all'affermazione di una *Repubblica dei giochi e dei giocatori* in cui nessuna regola vale, se non quella del gioco, che per definizione consiste nella negazione di tutte le regole — e interviene in ogni aspetto della repubblica degli adulti, non solo cancellandone le regole di condotta, ma attraverso una revisione della funzionalità dei ruoli e degli oggetti — basti pensare in questo senso alla descrizione di quei bambini che passeggiavano vestiti “da generale coll'elmo di foglio e lo squadrone di cartapesta”.

In effetti il gioco dei bambini consiste *anche* nell'utilizzo improprio di oggetti e ruoli. *Rectius*: nella reinterpretazione di oggetti e ruoli, “riletti”, “riscritti”, “rinnovati” secondo una grammatica che non ha nulla a che fare con la grammatica dell'utilizzo *proprio, funzionale* degli oggetti e dei ruoli — tipica del mondo adulto in cui ogni cosa ha una sola

dei giochi, nella comunicazione tra bambini, la scrittura abbia un ruolo fondamentale ed essenziale per la diffusione delle idee. I bambini, infatti, cercano la scrittura (un sistema rudimentale di segni che ricorda quello degli adulti) molto prima di poterla sperimentare nelle forme e nei modi della scrittura con le regole canoniche. Ecco perché l'attuale tentazione alla rinuncia del testo scritto (quella che corrisponde ad una certa politica che mette in evidenza l'inaffidabilità e l'inutilità del testo scritto) deve essere inquadrata non come un capriccio infantile ma una regressione preinfantile, allo stato in cui gli individui non possono non riescono e non hanno interesse a comunicare. L'insinuazione che il testo scritto sia di per sé stesso inaffidabile proprio in quanto testo scritto corrisponde al tentativo di abbattere prepotentemente ogni canale di comunicazione tra gli uomini, e in questo rappresenta un effetto veramente *rivoluzionario* in quanto capace di condurre l'umanità ad uno stato preistorico, preistituzionale, prerelazionale, precomunicazionale, prelinguistico. È evidentemente a questo che si riferiva Walter Benjamin quando osservava che «Il problema pedagogico viene a incontrarsi oggi con un problema culturale complessivo che si potrebbe sintetizzare con uno slogan: “per il segno, contro la parola!”» (W. BENJAMIN, *Letteratura per l'infanzia* [1929], trad. it., in Id., *Opere Complete. III. Scritti 1928-1929*, Einaudi, Torino 2010, p. 335).

¹³ Di una *dialettica* tra il mondo dei segni (e dei giochi) dei bambini e degli adulti ha parlato W. BENJAMIN, *Giocattolo e gioco. Osservazioni in margine a un'opera monumentale* [1928], trad. it., in Id., *Opere Complete. III*, cit., p. 89. In tal senso, un ottimo esempio di negazione, funzionale alla costituzione di un nuovo ordinamento delle relazioni interindividuali, si può trovare nella letteratura per l'infanzia più recente in C. BELLEMO, *Diamoci una sregolata. Storie ribelli che aiutano a capire e ad accettare i limiti*, Erikson, Trento 2011, che propone una rappresentazione molto interessante della negazione delle regole del gioco del mondo degli adulti: ciò avviene attraverso un evento rivoluzionario con il quale un comitato di bambini delibera di abrogare tutte le regole del mondo adulto, proponendone altre, ad esso alternative, che vengono rivendicate dai bambini stessi attraverso la forma scritta di una filastrocca per ogni nuova contro-regola, che viene declamata nella pubblica piazza per conferirle un'efficacia *erga omnes*.

¹⁴ G. AGAMBEN, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, in Id., *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 1978, pp. 67 ss..

¹⁵ Sogno di ogni rivoluzione: il tempo deve essere fermato e fatto ripartire secondo un altro ordine, secondo altri nomi. L'uomo nuovo deve vivere in un tempo nuovo, a partire dall'anno zero dell'evento rivoluzionario.

funzione (quella propria, preassegnata), quindi una sua "legalità"¹⁶ specifica (non generica) ed un suo ruolo, che non possono essere modificati.

C'è un bellissimo esempio di questo stravolgimento dell'uso degli oggetti del quotidiano nella riduzione Disney della fiaba di Hans Christian Andersen, *La Sirenetta*¹⁷, laddove gli abitanti del mare (che sembrano rappresentare il mondo dei bambini) trovano degli oggetti provenienti dal mondo degli uomini (degli adulti, proseguendo la metafora) di cui non conoscono il nome, né la funzione, e si trovano così, esemplificativamente, a trasformare una pipa in un "soffiablaba" che serve a produrre delle bolle, e la forchetta in un "arricciapiccia" utile a pettinare i capelli — sino al parossismo della scena del pranzo della Sirenetta presso il castello del principe Eric, durante il quale la stessa Ariel inizia il pasto pettinando i lunghi e folti capelli proprio con una forchetta. È questa l'operazione che fanno i bambini sugli oggetti degli adulti: li utilizzano *impropriamente* per modificarne la destinazione d'uso, per attribuire a quegli oggetti una diversa "legalità", attirandoli nell'universo del gioco e della negazione delle regole preassegnate — universo in ogni caso "giuridico", perché la negazione della regola è di per sé stessa una regola.

Walter Benjamin lo ha descritto in questi termini: i bambini che riutilizzano gli oggetti degli adulti agiscono (come il collezionista, d'altronde; vi è in queste figure una comune tensione critica nei confronti della "legalità" — ancora: specifica e non generica¹⁸ — degli oggetti nell'epoca del dominio economico della borghesia e del capitalismo come religione¹⁹) sino ad impartire una nuova regola, una diversa legge agli oggetti d'uso, conferendo loro un altro ordine, sottoponendoli ad un altro ordinamento.

Dice Benjamin:

«Lambiccarsi pedantesamente il cervello per creare prodotti — materiali visivi, giocattoli o libri — adatti ai bambini è sciocco. Sin dall'illuminismo è questa una delle fissazioni più stantie dei pedagoghi. La loro infatuazione per la psicologia gli impedisce di accorgersi che il mondo è pieno dei più incomparabili oggetti dell'attenzione e del cimento infantili. Dei più azzeccati. E che i bambini sono portati in misura notevole a frequentare qualsiasi luogo di lavoro in cui si opera visibilmente sulle cose. Si sentono attratti in modo irresistibile dai materiali di scarto che si producono nelle officine, nei lavori

¹⁶ Il termine, come verrà spiegato *infra*, è sempre utilizzato in questo testo, virgolettato, per descrivere e distinguere il "gioco" degli adulti.

¹⁷ Nella fiaba originale di Andersen non vi sono questi due esempi, tuttavia vi sono molti motivi dai quali si possono ricavare le stesse conseguenze, che cioè il "mondo di sotto", quello del mare, corrisponde al mondo dei bambini, che assistono al disvelamento del "mondo di sopra", degli adulti, senza comprenderne le grammatiche, ma anzi interpretandole con i propri occhi.

¹⁸ Non può essere generica: non sarà questo, uno degli effetti del dominio delle merci?

¹⁹ È lo stesso Benjamin ad accomunare le figure del collezionista e del bambino, seppure in riferimento al desiderio, o all'amore rivolto alla bambola, caratteristica comune al bambino, al collezionista e al feticista in W. BENJAMIN, *Elogio della bambola. Annotazioni critiche su Bambole e spettacoli di marionette di Max von Boehn* [1930], trad. it., in Id., *Opere Complete. IV. Scritti 1930-1931*, Einaudi, Torino 2002, p. 8. Nello stesso testo si trova una breve descrizione del carattere del collezionista che pare alludere in ogni caso alle somiglianze intraviste nelle righe precedenti per quanto concerne la rivolta dell'infanzia nei confronti del "legalismo" del mondo adulto: «La vera, misconosciutissima passione del collezionista è sempre anarchica, distruttiva. La sua dialettica è infatti: combinare alla fedeltà all'oggetto, a ciò che è singolo, a ciò che in esso è salvo la protesta caparbia e sovversiva contro ciò che è tipico, classificabile. Il rapporto con un oggetto al fine di possederlo assume connotazioni totalmente irrazionali. Per il collezionista, in ciascuno dei suoi oggetti è presente il mondo stesso. E lo è in modo ordinato. Ordinato però secondo un contesto sorprendente, incomprensibile al profano» (*ivi*, p. 10).

domestici o di giardinaggio, in quelli di sartoria o di falegnameria. Nei prodotti di scarto riconoscono la faccia che il mondo delle cose rivolge proprio a loro, a loro soli. In questi essi non riproducono tanto le opere degli adulti quanto piuttosto pongono i più svariati materiali, mediante ciò che giocando ne ricavano, in un rapporto reciproco nuovo, discontinuo. I bambini in tal modo si costruiscono il proprio mondo oggettuale, un piccolo mondo dentro il grande, da sé. E delle norme di questo piccolo mondo oggettuale bisognerebbe tener conto quando si voglia creare apposta per i bambini e non si preferisca lasciare che sia la propria attività, con tutto ciò che in essa è strumento e accessorio, a trovarsi da sola la strada verso di loro»²⁰.

Non si possono cioè applicare al “piccolo mondo” le regole del “grande mondo”. Le regole del “piccolo mondo” dei bambini vengono prodotte alla bisogna da coloro che *creano* quel mondo, i bambini medesimi, e che lo regolamentano in conseguenza del suo farsi, *in funzione* del suo stesso *espandersi*, perché l’espansione sarebbe impossibile in assenza

²⁰ W. BENJAMIN, *Strada a senso unico* [1926], trad. it., in Id., *Opere Complete. II. Scritti 1923-1927*, Einaudi, Torino 2001, pp. 415-6. Altrove, lo stesso Benjamin aveva già osservato che «la terra è piena di materie pure, non adulterate, tali da attirare su di sé l’attenzione dei bambini. E di materie estremamente determinate. Poiché i bambini hanno una particolare tendenza a considerare con cura ogni luogo di lavoro dove si svolge un’attività visibile sulle cose. Si sentono irresistibilmente attratti dal residuo, che si tratti di quello che si forma nel lavoro del muratore, del giardiniere o del falegname, del sarto o di qualunque altro. In questi prodotti di scarto essi riconoscono il volto che il mondo delle cose rivolge a loro e soltanto a loro. Con essi non imitano tanto le opere degli adulti, quanto piuttosto mettono in rapporto tra loro questi materiali di scarto in modi nuovi e imprevedibili. In questo modo i bambini si formano il loro mondo di cose, un piccolo mondo nel grande» (W. BENJAMIN, *Vecchi libri per l’infanzia [II]* [1924], trad. it., in Id., *Opere Complete. II*, cit., p. 52). Come si è già anticipato, Roland Barthes osservava, a tal proposito, ancora alla fine degli anni Cinquanta, che il mondo adulto cerca rousseauvianamente di ripetere sé stesso nel mondo infantile, obbligando i bambini a giocare con oggetti riconducibili a quelli in uso presso il mondo adulto. I giocattoli, in tal modo, «prefigurano *letteralmente* l’universo delle funzioni adulte» (R. BARTHES, *Miti d’oggi*, cit., p. 102), preparando il bambino alla loro supina accettazione. La conseguenza più profonda di tali modalità di accesso al mondo dei giocattoli, è che «davanti a questo universo di oggetti fedeli e complicati il bambino può costituirsi esclusivamente in funzione di proprietario, di utente, mai di creatore; non inventa il mondo, lo utilizza; gli si preparano gesti senza avventura, senza sorpresa né gioia» (*Ibidem*). Walter Benjamin ha osservato in questo senso che «Finché dominava l’ottuso naturalismo, non c’era nessuna possibilità di comprendere il vero volto del bambino che gioca. Forse oggi si può già sperare di superare il radicale errore che consiste nel supporre che il contenuto rappresentativo del suo giocattolo determini il gioco del bambino, poiché in realtà capita piuttosto il contrario. Il bambino vuole trainare qualcosa e diventa cavallo, vuole giocare con la sabbia e diventa fornaio, vuole nascondersi e diventa ladro o gendarme. [...] L’imitazione — così può essere formulato questo concetto — ha la propria sede naturale nel gioco, non nel giocattolo» (W. BENJAMIN, *Storia culturale del giocattolo* [1928], trad. it., in Id., *Opere Complete. III*, cit., pp. 51-2). Si tratta di un approccio al mondo del giocattolo e quindi dell’infanzia ancora oggi molto diffuso, se solo pensiamo alla tipologia di giochi che si possono mediamente trovare in un negozio di giocattoli abbastanza ben rifornito: il reparto delle pulizie, con l’aspirapolvere funzionante (nella cui pubblicità si vede una bambina che passa l’aspirapolvere nella sua cameretta sotto l’occhio vigile e allo stesso tempo orgoglioso della madre), il mocio, la scopa, il carrello delle pulitrici “industriali”; il reparto dei lavori manuali e meccanici, con oggetti come trapani, provenienti a volte dalle stesse fabbriche che si occupano della produzione degli attrezzi “veri”; le varie tipologie di “casse” con le quali le bambine possono giocare alla commessa del supermercato, e via dicendo. Nella visione di Walter Benjamin vi è al contrario, l’elemento *costitutivo* del mondo del gioco, che rimanda proprio ad una diversa accezione del mondo dell’infanzia, delle sue caratteristiche costitutive, e che ha a che fare, in poche parole, con l’idea di non mortificare il “piccolo mondo” attribuendogli regole e funzioni che non gli sono proprie. Sul punto, si veda ad esempio anche W. BENJAMIN, *Giocattolo e gioco*, cit., p. 89.

di regole, e anzi la "legalità" generica e contraddittoria è l'elemento che presiede a quella espansione. Si tratta di un mondo che continua ad *autocostituirsi* insieme alle regole che ne formano la trama — per questo è un mondo illimitato, sprovvisto costitutivamente di limiti²¹, la cui "legalità" non può che continuare a mutare e ad espandersi per effetto dell'inclusione di nuovi spazi, oggetti e giocatori: «nessun adulto, pedagogo o fabbricante o letterato, sa trasformare i giocattoli come i bambini stessi giocando. Una volta nascosta, fatta a pezzi, riparata, anche la bambola più regale diventa una buona compagna proletaria nella comune dei giochi infantile»²². Giocare significa (continuare a) trasformare, (continuare ad) attribuire una "legalità" autopoietica ad ogni elemento del gioco²³. Ancora con Walter Benjamin, acuto osservatore della letteratura per l'infanzia, del gioco e dei giocattoli: il mondo della *ripetizione*, dell'*ancora una volta* riproposto indefinitamente, perché il gioco dell'infanzia non può esaurirsi secondo una regola predeterminata, ma deve continuare a svilupparsi²⁴.

Si potrebbe quindi sostenere che quanto detto sinora appartenga a quello che può essere indicato come il primo nucleo concettuale insito nella variazione sul tema delle regole del gioco: quello relativo alla diversa "legalità" del mondo adulto e di quello infantile, da cui discende l'*autocostituzione espansiva* (e non recessiva) *del mondo del gioco infantile*.

III.

La nota di Agamben su gioco e storia, cui si è fatto precedentemente riferimento, potrebbe essere funzionale alla formulazione di un secondo nucleo concettuale relativo ad una diversa variazione sul tema, che tuttavia qui non verrà sviluppata, in quanto si potrebbe azzardare un parallelo piuttosto significativo tra lo spazio/tempo del gioco e lo spazio/tempo del diritto. O meglio, le osservazioni di Agamben farebbero credere che l'adozione reale delle *regole del gioco* dell'infanzia potrebbe incidere integralmente nella valutazione delle *regole del diritto*, a partire dalla diversa costruzione della filosofia della storia sottesa alla costituzione della repubblica degli adulti.

²¹ La "legalità" del mondo degli adulti (le cosiddette regole del gioco) serve invece proprio ad ottenere una *limitazione* delle possibilità insite nella convivenza, e proprio per effetto della limitazione, quella particolare giuridicità produce l'esclusione di spazi, oggetti e "giocatori". Le "istruzioni" adulte delle regole del gioco, insomma, hanno sempre una funzione limitante, escludente. Servono ad affermare un solo possibile corpo di regole con le quali effettuare un "gioco" specifico, e non ammettono l'invenzione di regole ulteriori. Walter Benjamin scrive a tale proposito che «il gioco rimane sempre una liberazione. Circondati da un mondo di giganti, i bambini si creano giocando un loro piccolo mondo su misura, mentre l'uomo adulto, circondato senza scampo da una realtà minacciosa, sottrae al mondo l'orrore tramite la sua immagine rimpicciolita» (W. BENJAMIN, *Antichi giocattoli. A proposito dell'esposizione di giocattoli del Markisches Museum* [1928], trad. it., in Id., *Opere Complete*. III, cit., p. 28).

²² W. BENJAMIN, *Antichi giocattoli*, cit., p. 29.

²³ Su questo tema dev'essere citato N. LUHMANN, *L'unità del sistema giuridico*, in "Archives de philosophie du droit", 31, 1986.

²⁴ Benjamin si riferisce proprio alla «grande legge che regola l'intero mondo dei giochi, al di sopra di tutte le singole regole e ritmi: la legge della ripetizione», che costituisce l'*anima* del gioco infantile: «il bambino si crea tutto *ex novo*, ricomincia ancora una volta da capo. Questa è forse la radice più profonda del doppio significato del tedesco *spielen*: la ripetizione della stessa cosa è forse l'elemento comune ai due sensi della parola. Non è già un «fare come se», ma «un fare sempre di nuovo», la trasformazione dell'esperienza più sconvolgente in un'abitudine, ciò che costituisce l'essenza del gioco» (W. BENJAMIN, *Giocattolo e gioco*, cit., pp. 91-2).

C'è infine un terzo nucleo tematico molto più vicino alla variazione sul tema qui proposta, capace di incidere considerevolmente nella costituzione di una repubblica degli adulti disciplinata dalle regole del gioco, e ha a che fare proprio con il concetto di convivenza (con quelle che Bobbio avrebbe indicato come “procedure”).

Questo terzo nucleo tematico può essere investigato attraverso una rilettura di quanto affermato da Huizinga nel suo classico *Homo Ludens*²⁵: più che di una greve e malassortita rilettura si tratta in realtà di una educata e pacata revisione alla luce degli studi sul giudizio morale nei bambini di Piaget, di una garbata variazione sul tema, appunto, a partire da un concetto chiave che ispira tutto l'*Homo ludens* e che ne costituisce l'assunto di partenza, cioè il fatto che i giochi siano sempre dei giochi con un vincitore, il che rappresenta un evidente inquinamento della filosofia del gioco infantile, alterata e riletta attraverso le lenti della repubblica degli adulti. Huizinga afferma proprio, nelle prime pagine del suo libro, che «la funzione del gioco, nelle forme più evolute che c'interessano qui, è ridicibile in massima parte a due aspetti essenziali, coi quali appunto ci si presenta. Il gioco è una lotta *per* qualche cosa. Queste due funzioni possono anche riunirsi, cioè il gioco può “rappresentare” una lotta per qualche cosa, oppure è una gara tra chi meglio rappresenti qualche cosa»²⁶.

Piaget, invece, che ha lavorato molto su questi temi, ha ricostruito l'approccio “morale” del bambino al tema del gioco attraverso una distinzione delle fasce di età, sino ad affermare, come si dirà successivamente, che anche quando i bambini di sette/otto anni, iniziano ad introdurre nel loro vocabolario la parola “vincere”, non è mai la competizione fine a sé stessa a contare, ma la costruzione di un mondo di regole comuni²⁷.

Quella del gioco come pura e semplice competizione è un'idea ricorrente presso gli adulti, i quali spingono i bambini ad impostare i loro giochi individuando sempre un vincitore ed un vinto, proclamando una classifica dei vincitori e puntando tutta l'azione del gioco unicamente sul suo termine e non sul suo svolgimento. Perché per gli adulti il gioco è limitato, *relativo*, trova un'opposizione in tutto ciò che non è gioco, e deve pervenire ad una de-finizione, ad una sorta di “resa dei conti” che ne motivi la sua stessa essenza²⁸, mentre invece per i bambini il gioco non necessita di giustificazioni, è illimitato e assoluto, per cui ciò che conta è il suo svolgimento e non il suo termine, le sue “procedure”, e non la sua più o meno coerente finalità²⁹.

Nel piccolo mondo dei bambini il gioco non è mai gioco a somma zero, o meglio la “filosofia” e financo l’“etica” del gioco dei bambini non ancora alterata dalle categorie del “gioco” del grande mondo degli adulti, non ha come finalità unica e irripetibile la vittoria inequivocabile di un soggetto a scapito della sconfitta irredimibile di altri.

²⁵ J. HUIZINGA, *Homo Ludens* [1939], trad. it., Il Saggiatore, Torino 1964.

²⁶ J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 34. È d'altronde lo stesso Autore ad avvisare che nel volume vengono trattate esclusivamente le “forme superiori del gioco”, cioè quelle sociali, svolte da adulti: *ivi*, pp. 25-6.

²⁷ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., pp. 36-7.

²⁸ Così proprio J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., pp. 26 ss.

²⁹ Le “procedure” del gioco hanno sollecitato l'immaginazione e l'analisi degli studiosi di ogni tempo, pervenendo alla formulazione di teorie dei giochi che hanno avuto effetti fondamentali nello sviluppo dell'economia, della politica, della statistica dalla seconda metà del Novecento ad oggi. Per affinità di interesse, si ricorda, tra i primissimi utilizzi del gioco in ambito scientifico, l'intuizione di Leibniz di rinvenirvi un metodo utile al perfezionamento dell'*art d'inventer*, cioè a quella legge che presiede alle scoperte scientifiche più rilevanti, «car il faudroit avoir des methodes pour venir à bout de tout ce qui se peut trouver par raison», come si legge, ad esempio, nella lettera a Remond de Montmort del 17 gennaio 1716 (*Die Philosophische Schriften von Gottfried Wilhelm Leibniz*, a cura di C. I. Gehrardt, Berlin 1875-1890, [ristampa anastatica Olms, Hildesheim 1989], III, pp. 667-9).

Si potrebbe citare a titolo di esempio in questo senso un altro classico della letteratura per l'infanzia: *Peter Pan*.

Com'è del tutto evidente Peter Pan e Uncino sono i "capitani" di due squadre che si fronteggiano in un unico grande e interminabile gioco, che si svolge nell'Isola che non c'è.

Nell'*Isola che non c'è*, nel campo da gioco, cioè, Uncino non dovrebbe mai morire. Uncino continua a vivere e ad essere il contraltare di Peter Pan in tutti i sogni dei bambini che vivono nel mondo reale, e nella vita dei bimbi sperduti, e non sarebbe pensabile, in linea di principio, una vittoria finale di Peter Pan, perché la vittoria finale, la sconfitta di Uncino, corrisponderebbe alla fine del gioco. Traccia di questa "filosofia del gioco" si trova in un importantissimo passaggio del volume che Barrie ha dedicato alle avventure di *Peter e Wendy*. Nel descrivere lo scontro con i pellerossa alla Gola Poco Profonda, si legge:

«Dovete sapere che, nel bel mezzo di una battaglia, Peter a volte cambiava campo. Alla Gola, ad esempio, quando la vittoria era ancora in bilico, gridò: "Oggi sono un pellerossa. E tu, Trombetta, cosa sei?" E Trombetta rispose: "Sono un pellerossa. E tu Pennino, cosa sei?" E Pennino rispose: "Un pellerossa". "E voi, Gemelli?" e così via, finché tutti si proclamarono pellerossa. Ovviamente questo avrebbe posto fine alla lotta, se i veri pellerossa non fossero rimasti ammalati dalla strategia di Peter e non avessero accettato di fingersi per una volta i Bimbi sperduti. Così la battaglia proseguì, più cruenta di prima»³⁰.

Il gioco, è proseguito, insomma.

Ma tutte queste avventure, della cui veridicità dubita la stessa Wendy, e il cui connotato è da ricercare nel senso di *lealtà* con il quale Peter e i Bimbi Sperduti svolgono i rapporti anche con i loro "nemici", si concludono inesorabilmente dopo la liberazione di Giglio Tigrato. Peter Pan, che non conosce il senso del limite, dopo aver "vinto" su Uncino, liberando la sua prigioniera, non resiste alla tentazione di canzonare un po' il suo avversario, e l'avventura si conclude con una battaglia. Peter Pan e Uncino si incontrano su una roccia scivolosa. Merita leggere tutto il passaggio per comprendere il cambiamento che si insinua nella mente di Peter:

«Svelto come il pensiero, sfilò il coltello dal cinturone di Uncino, ma mentre stava per mandare a segno il colpo, si accorse di essere più in alto rispetto al suo avversario. Non sarebbe stato un combattimento alla pari, e così allungò una mano per aiutare il pirata a salire»³¹.

Se non l'avesse aiutato, il gioco sarebbe terminato troppo presto. La lealtà di Peter ha una funzione strumentale, finalizzata al proseguimento del gioco, non è un valore in sé e per sé realizzato. Cionondimeno accade un fatto eccezionale che cambia la storia e produce in Peter una profonda trasformazione:

³⁰ J. M. BARRIE, *Peter e Wendy* [1904/1911], trad. it., ora in Id., *Peter Pan*, De Agostini Libri, Novara 2016, pp. 197-8.

³¹ J. M. BARRIE, *Peter e Wendy*, cit., p. 214.

«Fu allora che Uncino lo morse. Ciò che sbalordì Peter non fu il morso, ma la mancanza di lealtà. Impotente, rimase a fissarlo inorridito. È così che reagisce ogni bambino quando subisce per la prima volta un'ingiustizia. Pensa che la vostra lealtà gli spetti di diritto, e quando vi comportate in maniera sleale, egli continuerà a volervi bene, ma non sarà più lo stesso bambino di prima. Nessun bambino dimentica la prima ingiustizia subita»³².

È vero che Peter dimentica le ingiustizie subite e ogni volta che ne diviene vittima la vive come se fosse la prima volta, ma in quel momento della narrazione, in quel punto del romanzo, è come se quell'ingiustizia cambiasse veramente l'atteggiamento di Peter nei confronti del suo avversario, come risulta dall'ultimo "giuramento" di Peter Pan: o Uncino o io, *questa volta. Hook or me this time*. Tutte le altre volte avevano combattuto un altro tipo di duello, con altre regole: quelle della lealtà strumentale tipiche del gioco dell'infanzia. Peter aveva sempre combattuto con lealtà. Ma l'aver sentito la slealtà, l'ingiustizia del gioco degli adulti, gli ha comunicato la necessità di modificare la sua stessa visuale, e di portare a termine quel "gioco" secondo le regole del gioco degli adulti. *This time*, questa sola volta, il duello si deve concludere con un vincitore ed un vinto.

Ed è in questo modo che termina lo scontro tra Uncino e Peter Pan: al modo del gioco degli adulti, secondo altre regole del gioco, e cioè con la sconfitta irredimibile di Uncino. In ciò, la narrazione Disney del racconto di Barrie lascia molto più spazio alla possibilità del gioco infantile, dal momento che Uncino, al termine dell'ultimo scontro visibile per noi adulti cerca di liberarsi dalla morsa del cocodrillo, ma non è detto che non riesca a mettersi in salvo, tornando al suo posto sulla nave dei pirati, e aspettando Peter per una prossima avventura³³. Al termine dell'ultimo scontro rimane infatti aperta la possibilità di un'altra sessione di "gioco": si tratta di una rappresentazione molto più vicina alla filosofia del gioco infantile, che per l'appunto non conosce l'idea di termine del gioco, che può sempre proseguire, o meglio deve costitutivamente *ripetersi*, per usare la parola di Benjamin.

È necessario, infatti, ai fini della costituzione dell'*Isola che non c'è* in quanto Repubblica parallela e onirica del gioco, in quanto Paese dei balocchi, in quanto Repubblica dei bambini, che il gioco tra Uncino e Peter Pan continui, inesorabilmente, in vista di sempre nuove avventure, attirando in quel gioco sempre nuovi bambini-giocatori. È questo il senso, ancora nella riduzione Disney, del ricordo che investe il signor Darling quando, al termine della storia, guardando fuori dalla finestra dopo aver ritrovato i suoi bambini sani e salvi, scorge in cielo una nuvola a forma di veliero: anche lui ha già visitato l'*Isola che non c'è*, anche lui ha già *giocato* con Peter al gioco che non può finire.

Questo aspetto del gioco infantile, cioè della impossibilità che il gioco pervenga ad una soluzione per effetto della vittoria/sconfitta dei giocatori, può essere utile a rimodulare l'idea che il diritto costituisca in qualche modo il contesto all'interno del quale si estrinsecano le regole del gioco³⁴.

³² Ibidem.

³³ E infatti, nella riduzione filmica *Hook, Peter Pan*, adulto, tornato all'Isola che non c'è, trova ancora Uncino, sempre pronto a *giocare*.

³⁴ Che è poi l'idea centrale di quella che viene ormai definita la "games analogy". Sul versante dell'elaborazione dottrinale italiana del tema, è il caso di fare riferimento alla posizione analitica, nei termini in cui viene ricostruita da C. ROVERSI, *Regolare e costituire. Sul carattere tecnico delle regole costitutive*, in "Analisi e

Il diritto, come il gioco dei bambini, non dovrebbe essere mai un gioco a somma zero. O meglio, non è possibile valutare il diritto alla stregua di un campo in cui sia possibile inquadrare sempre un vincitore ed un vinto, dal momento che nel mondo umano della vita non è possibile individuare sempre con certezza un vincitore ed un vinto. Non è in ciò che si estrinseca il diritto. Non può essere questa la funzione del diritto.

Forse il *processo* (amministrativo, civile o penale che sia) potrebbe essere inteso in questi termini³⁵, anche se in realtà nel mondo dell'infanzia la stessa possibilità di un "processo" non può condurre ad un'affermazione di una ragione vincitrice che prevale sulle altre ragioni, se non in forma di gioco e di negazione della regola del processo, come accade ad esempio nel processo a Pinocchio, che viene condannato in quanto innocente³⁶: in questo senso sarebbe utile ricordare anche il processo in *Alice nel paese delle meraviglie*, e la titubanza del Re rispetto all'utilizzo della deposizione di Alice. Importante o non-importante? continua a chiedersi il Re. Nessuno dei giurati, e nemmeno il Re può saperlo con certezza, "Ma non importa", pensa Alice.

Nemmeno in quel contesto processuale può darsi prevalenza, preminenza di una ragione sulle altre. Tutte le ragioni hanno una loro funzione che muta all'interno del contesto, o meglio insieme al mutamento del contesto all'interno del quale il processo (che è a sua volta un gioco) si svolge.

Non esiste un unico giudizio possibile.

Ciò non significa che il gioco, anche quando si svolge nella forma "processuale" di una parte contro l'altra, pervenga all'affermazione del relativo — tutt'altro. Il gioco afferma e deve affermare l'assoluto — l'assoluta continua espansione delle sue regole, con le quali il mondo del gioco si costituisce, e afferma (senza fermarla) la necessaria disomogeneità del gioco stesso e dei suoi protagonisti³⁷. Anche il processo è un luogo ove negare la possibilità del relativo. Nel processo, anzi, è proprio il relativo ad essere messo sotto accusa, la ragione di *una* parte, l'affermazione di un'unica regola, di un'unica legge. È infatti emblematico che la regola affermata dal Re, dopo aver passato in rassegna l'importanza o la non-importanza della testimonianza di Alice, sia una regola inventata al momento, perché significa che anche in una fase processuale, ove nel mondo adulto dovrebbe essere affermata senza dubbio e con certezza una sola ragione, vale il principio dell'autocostituzione espansiva del gioco, che rimanda alla impossibilità dell'affermazione di una sola regola.

diritto", 2011, pp. 269 ss., che attraverso una ricognizione molto dettagliata del tema, fornisce elementi davvero utili alla trattazione. Sulla "games analogy" si rimanda allo studio classico di B. S. JACKSON, *Towards a semiotic model of the games analogy in Jurisprudence*, in "Droit et Société", 17-18/1991, pp. 99 ss., che si occupa dell'analogia a partire dal magistero di Herbert L. A. Hart e Huizinga, per fornire infine una classificazione delle varie prospettive con le quali la stessa è stata analizzata. Si deve peraltro segnalare che l'anzidetto contributo di Jackson si trova in un numero monografico della citata rivista "Droit et Société", dedicato proprio al tema *Droit et jeu*, curato da François Ost e Michel van de Kerchove, in cui si trovano, *ex multis*, il contributo di Amedeo Giovanni Conte, icasticamente intitolato *L'enjeu des règles*. Per una ricostruzione molto documentata del tema, si rimanda a M. Q. SILVI, *Diritto, giochi, regole costitutive*, in "Materiali per una storia della cultura giuridica", 2/2014, pp. 455 ss. e al suo denso apparato bibliografico.

³⁵ *Ex multis*, si deve citare P. CALAMANDREI, *Il processo come giuoco*, in "Rivista di Diritto Processuale", 1950, I, pp. 31 ss.

³⁶ Giulio Itzcovich parla in questo senso di una giustizia "necessariamente casuale", di un "diritto capovolto" e dotato di una sua propria logica capovolta: G. ITZCOVICH, *Pinocchio e il diritto*, cit., p. 250.

³⁷ Su questo punto, alla luce delle categorie di cooperazione e conflitto che si evincono dal lavoro di Ost e van de Kerchove, insiste giustamente l'analisi di M. P. MITTICA, *Un gioco serio*, cit., p. 138.

IV.

Prendendo quindi le mosse da quanto affermato sinora, è possibile iniziare ad immaginare una regola di affinità che permetta l'accostamento tra gioco dell'infanzia e vita regolata nella società. Più precisamente, dopo aver delineato alcuni punti che parrebbero discendere da una filosofia del gioco più fedelmente infantile, si potrebbe effettivamente iniziare a ricostruire alcuni lineamenti fondamentali della Repubblica degli adulti, soprattutto per comprendere in quali modalità le cd. "Regole del gioco" (sostanzialmente il diritto) possono essere regole del *gioco*, in cui il genitivo indica una dipendenza funzionale dal modello ludico accostato nelle precedenti pagine.

A tal fine si crede di dover concludere le incursioni testè svolte nell'ambito del gioco infantile tra diritto e letteratura (grazie ai riferimenti a *Pinocchio*, *Peter Pan*, e *Alice nel Paese delle Meraviglie*), con un classico della dottrina giusfilosofica dedicato al rapporto tra diritto e gioco: *Il diritto ovvero i paradossi del gioco* di Michel van de Kerchove et François Ost³⁸.

In questo testo i due autori sviluppano una teoria del gioco come pratica dell'*entre-deux* che merita approfondire, seppure per cenni, in modo tale da giungere alle conclusioni di queste variazioni sul tema del gioco — non perché questa teoria sia in accordo con quanto detto sinora, anzi, ma perché uno sviluppo ulteriore, *eccedente* proprio del concetto di *entre-deux* dal quale risulti più marcato il momento (dia-logico e pure ontologico) della preposizione *entre* come "posizione intermedia", inter-soggettiva, potrebbe aiutare a chiudere queste riflessioni fornendo alcuni spunti essenziali per perfezionare il disegno complessivo. Ricordando peraltro, come ha notato Maria Paola Mittica, che «i *deux*, da strutture di un'opposizione dialettica, si rivelano due soggetti che dialogano e che entrano nel gioco della competizione che è insieme cooperazione, nel senso che, pur opponendosi l'uno all'altro, entrambi mirano a tirar fuori dalla competizione un punto di vista comune, ancorché provvisorio e fragile. Tuttavia, in questo scambio cade la possibilità dell'identità personale di ognuno nel senso che, funzionalmente al gioco dell'interazione, l'identità non è più personale ma si oggettivizza nel gioco stesso»³⁹.

In particolare, si legge che il gioco sarebbe «"movimento" in una cornice", in uno spazio, lo scarto lieve, il movimento, appunto, che permette lo spostamento di un pezzo pur all'interno del medesimo dispositivo che lo regola. Il concetto di gioco come non-coincidenze, che è alla base del gioco come trasformazione. La casella vuota, in un certo senso, il significante mancante, che rende possibile "giocare" il gioco. L'*entre-deux* che il concatenamento del gioco occupa, facendone scaturire inedite configurazioni»⁴⁰. Il gioco, secondo gli autori possiede il senso di un intervallo, «un *entre-deux*, uno spazio libero in una cornice data, che è condizione di possibilità del movimento ludico»⁴¹. La cornice è quindi la condizione di possibilità del gioco, che vi si può svolgere (solo) all'interno. Ciò che vale per il gioco in senso stretto naturalmente vale anche per l'interazione verbale, per il dialogo attraverso l'intermediazione del linguaggio.

Si dà gioco solamente quando c'è *del* gioco — cioè quando c'è una cornice entro la quale può darsi gioco (nel senso di movimento); ma «se c'è eccesso di gioco tutto si

³⁸ M. DE KERKHOVE-F. OST, *Il diritto ovvero I paradossi del gioco* [1992], trad. it., Giuffrè, Milano 1995.

³⁹ M. P. MITTICA, *Un gioco serio*, cit., p. 128.

⁴⁰ M. DE KERKHOVE-F. OST, *Il diritto ovvero I paradossi del gioco*, cit., p. 6.

⁴¹ M. DE KERKHOVE-F. OST, *Il diritto ovvero I paradossi del gioco*, cit., cit., p. 25.

sconnette, la partita volge al non-senso»⁴², naturalmente secondo le categorie oggettivanti dello sguardo "adulto", che vede non-senso laddove non sia possibile individuare immediatamente, *in trasparenza*, una regola, una legge. Infatti, continuando, si legge che «perché vi sia gioco occorre almeno una parte di "non-gioco" (non siamo certi che il miglior modo di designarlo consista nel chiamarlo "realtà") dal quale il gioco si distaccherà; e almeno uno o più esseri umani (spesso anche un'istituzione), i quali, dando significato alla situazione e giocandola le conferiranno il senso di gioco»⁴³.

Proprio perché il gioco è movimento, nell'*entre-deux* dimora l'idea del *divenire* – anche nel senso di divenire sé stesso attraverso l'altro: in ciò consiste la sua natura dialettica; nel dialogo così come nel gioco il movimento corrisponde a mediazione, trasformazione, dinamica. Ma la dialettica attraverso la quale si manifesta il movimento nell'*entre-deux* (di matrice merleau-pontiana⁴⁴) è connotata dall'esclusione della sintesi, cioè dall'esclusione del momento positivo in funzione di un continuo movimento, di un (auto)rilanciarsi incessantemente.

Ora, questo divenire incessante, questa forza continua di rilancio nella dialettica della trasformazione permette di immaginare il gioco (dell'infanzia) in quanto regno della "negazione", o meglio in quanto pratica del negativo mai sopito, della antitesi permanente al reale, dominato dalla necessità della contra-dizione non solo del mondo adulto, ma anche delle affermazioni che vi fanno parte, coniugando in modo continuo e indefinito tesi e antitesi. Nel gioco del mondo adulto (e quindi per estensione nell'ambito del ragionamento giuridico), invece, prevale una logica *disgiuntiva* dei fenomeni, in base alla quale ogni fatto è sottoposto al principio di non contraddizione⁴⁵. Nel caso del ragionamento giuridico, ad esempio, un fatto può essere lecito o non lecito, ma non entrambe le cose allo stesso tempo, una regola può essere valida oppure non valida, ma mai entrambe le cose allo stesso tempo. Si tratta di una regola epistemologica generale di funzionamento del mondo adulto, e anche di quel "gioco" del mondo adulto chiamato diritto che coinvolge tutti i suoi principi, le sue regole, le sue "grammatiche", o meglio ancora, ne costituisce la prima e indiscussa regola "grammaticale", utile a garantire la certezza di cui una convivenza regolata da norme ha l'assoluta evidente necessità.

Questa logica disgiuntiva invece non è valida nel gioco dell'infanzia, in cui ogni cosa può essere sé stessa e anche altro, e in cui non vale il principio di non contraddizione. Anzi, spesso il gioco dell'infanzia è connotato proprio (in modo molto appariscente) da

⁴² Ibidem. Che è ciò che accade in tutte le rappresentazioni letterarie del mondo del gioco sotto forma di Paese dei Balocchi, di Isola che non c'è, di Paese delle Meraviglie, in cui il "troppo gioco", l'eccesso di gioco sconnette tutto, sino al non-senso, o meglio in una parola, all'eccedenza del gioco rispetto al non-gioco.

⁴³ M. DE KERKHOVE-F. OST, *Il diritto ovvero I paradossi del gioco*, cit., p. 27. E non pare tanto ozioso, come chiosano invece gli autori in nota, domandarsi se venga prima il gioco oppure il non-gioco, sia cronologicamente, sia ontologicamente (ivi, p. 198, n. 68). È d'altronde questa anche la posizione di J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. 27.

⁴⁴ Come nota Noëlle Batt, il termine "entre-deux" non compare ne *La Phénoménologie de la perception* (Gallimard, Paris 1945), anche se la nozione è «ever-present, and underlies the whole phenomenological project» (*"L'Entre-deux"*, *A Bridging Concept for Literature, Philosophy, and Science*, in "SubStance", 2, 74 (1994), p. 38). Un altro testo fondamentale per comprendere il funzionamento della nozione di *entre-deux* è M. MERLEAU-PONTY, *La prose du monde*, Gallimard, Paris 1969.

⁴⁵ Basti pensare in questo senso, ad esempio, alle elaborazioni della giuspubblicistica tedesca tra Otto e Novecento: si rimanda per un vasto affresco a P. RIDOLA, *Stato e Costituzione in Germania*, Giappichelli, Torino 2016, che inizia la sua ricostruzione dal *Das Staatsrecht des deutschen Reiches* di Paul Laband, nel quale il diritto viene proprio definito come un sistema di connessioni logiche.

una pratica *coniuntiva* e *inclusiva* delle contraddizioni (che sono contraddizioni logiche e allo stesso tempo *contra-dizioni* delle regole del non-gioco).

Tanto è *esclusiva* la logica giuridica della disgiunzione delle categorie, quanto è *inclusiva* la pratica del gioco. Nella “logica” del gioco dell’infanzia, spiccano due elementi: anzitutto non è possibile reperirvi una logica espressa secondo regole e categorie unitarie⁴⁶, ma solamente una pratica de-regolata e de-categorizzata – non perché non vi siano regole, come si è peraltro già detto, ma perché quelle regole non hanno la caratteristica dell’unitarietà, dell’inequivocabilità, della certezza assoluta⁴⁷; in secondo luogo quella stessa pratica non può che includere altre pratiche, anche quando queste sono in netto contrasto. Come si vedrà, questi aspetti sono stati approfonditi da Piaget con ricerche sul campo della “morale” dei bambini che hanno evidenziato proprio quanto si va sostenendo in queste righe.

Com’è evidente, questo discorso decade, provocando quindi tutta una serie di suggestioni sulle similitudini tra gioco e diritto, solamente ove si immagini il gioco alla stregua di un gioco adulto, gioco per adulti e giocato dagli adulti: gli scacchi, i giochi di carte, il biliardo, oppure quei giochi che sono stati talmente elaborati da essere diventati degli *sport*, come il calcio, la pallavolo, il tennis, la pallacanestro, e moltissimi altri⁴⁸. Nella maggior parte dei casi le similitudini gioco-diritto avvengono proprio a partire da questi esempi. Ma questi “giochi” non sono giochi dell’infanzia, funzionano in modo completamente diverso, con grammatiche completamente distinte. In essi vale la regola dell’*entre-deux* come cornice entro la quale (solo) può esserci *del* gioco, perché hanno un inizio e un termine chiaramente stabiliti e anche se, come accade nel gioco degli scacchi, la fine di una partita non è preventivabile in termini di tempo, c’è sempre la possibilità di interromperla per segnare il termine dell’intervallo all’interno del quale il gioco può manifestarsi e avvenire (e divenire). In assenza di una “frontiera” tra gioco e non-gioco, Ost e de Kerkhove sostengono che «ci si perderebbe nell’universo del sogno, del fantasmagorico e della patologia»⁴⁹ — o più precisamente, aggiungiamo noi, nell’universo del gioco dell’infanzia, per definizione regione del sogno e della fantasmagoria. In questo passaggio sulla distinzione tra un ragionamento disgiuntivo e una pratica congiuntiva, si comprende in modo molto più dettagliato e perspicuo quanto già si era avanzato in precedenza proprio a proposito delle differenze tra il gioco dell’infanzia e quello del mondo adulto.

Le ricerche di Piaget sul giudizio morale nel bambino ci aiutano a comprendere quanto queste affermazioni non siano prive di fondamento, ma anzi trovino il loro caposaldo nell’osservazione e analisi del comportamento dei bambini, e nel loro modo di

⁴⁶ E anche secondo una scrittura unitaria e formalizzata che è l’elemento caratteristico e proprio del diritto: non perché il gioco dell’infanzia non possieda la possibilità di una scrittura, come si già osservato a proposito del Paese dei Balocchi, ma perché la possibilità della scrittura nel gioco dell’infanzia corrisponde sempre ad una forma di sovversione, ed è anzi proprio una scrittura della sovversione. Un gioco di carte che si chiama Uno, prodotto dagli adulti e destinato per lo più al mondo dei bambini, ha colto con grande acume proprio questo aspetto della regola della sovversione attraverso l’introduzione di una carta che permette al suo possessore di “scrivere” una regola che può potenzialmente violare tutte le altre regole del gioco: quella carta ha addirittura uno spazio bianco per permettere al suo possessore di *scriverla*.

⁴⁷ Ciò che vale anche per il discorso giuridico in senso stretto, come ha rilevato M. P. MITTICA, *Un gioco serio*, cit., pp. 132-3.

⁴⁸ Sull’analogia scacchi-diritto è da citare la celebre pagina di A. ROSS, *Diritto e giustizia* [1958], trad. it., Einaudi, Torino 1990, pp. 32-3.

⁴⁹ M. DE KERKHOVE-F. OST, *Il diritto ovvero I paradossi del gioco*, cit., p. 135.

affrontare il tema del gioco (in particolare Piaget si riferisce al gioco delle biglie), sia nel senso della *pratica delle regole* del gioco, sia nel senso della *coscienza della regola*.

La "divisione" dei bambini in fasce di età permette di comprendere come vi siano delle relazioni tra l'approccio alla pratica delle regole e la coscienza della regola: in particolare Piaget individua quattro stadi dal punto di vista della pratica delle regole (*motorio e individuale* nella prima infanzia, *egocentrico* tra i due e i cinque anni, *cooperativo* verso i sette/otto anni, e della *codificazione delle regole* verso gli undici/dodici anni), e tre livelli dal punto di vista della coscienza della regola (in cui sostanzialmente si assiste ad una fusione tra lo stadio *egocentrico* e buona parte dello svolgimento dello stadio della *cooperazione*). Si tratta di distinzioni a tratti fluttuanti, approssimative, ma che indicano alcuni caratteri assolutamente evidenti che connotano la "morale" del gioco nelle diverse fasce di età.

Ciò che risulta più evidentemente sono i caratteri della "morale" con la quale i bambini affrontano le regole del gioco (sia in quanto pratica che in quanto coscienza), in tutti gli stadi e i livelli analizzati da Piaget. Naturalmente non è questa la sede per proporre una rilettura, ma per sommi capi è possibile trovarvi alcuni spunti atti a dimostrare quanto affermato nelle pagine precedenti.

Per quanto concerne la *pratica della regola*: nei primi due livelli, quindi nel periodo che va dalla primissima infanzia sino ai cinque anni, vi è la percezione di un plusvalore insito nella regola collettiva, che la rende *diversa* dalla regola o dal rituale individuale, così come vi è un plusvalore nel segno rispetto al simbolo (l'allusione più volte operata nei confronti del concetto di scrittura torna qui nuovamente utile: il segno è la scrittura, il pensiero simbolico appartiene viceversa al mondo preverbale così come a quello prescritturale). Quel plusvalore, evidentemente, risiede proprio nel "sentimento" della pluralità dei punti di vista coinvolti in un'operazione. Se anche nella sua solitudine "motoria" e nella sua prassi individuale il bambino percepisce e ha coscienza della regolarità, in gruppo egli sente quello che George H. Mead definisce l'*altro generalizzato*⁵⁰, l'idea di una regola obbligatoria che investe tutta la comunità, una regola da *incorporare*, e che nella pratica si traduce in una imitazione spuria, che serve unicamente ad apprendere delle regole da poter utilizzare per conto proprio, da incorporare. Nei primi due livelli e in particolar modo nel livello egocentrico, «"vincere" non significa vincere gli altri, ma giocare per se stessi»⁵¹. Anche posti uno contro l'altro, due bambini più o meno della stessa classe di età, «quando giocano insieme, non si sorvegliano e non unificano le loro rispettive regole, neppure mentre ha luogo la partita. In realtà nessuno dei due cerca di vincere l'altro: ciascuno cerca semplicemente di divertirsi, di colpire le biglie nel quadrato, ossia di "vincere" dal proprio punto di vista»⁵². È in una fase successiva, verso i sette/otto anni, che si sviluppa nel bambino «il bisogno di una intesa reciproca nel campo del gioco (così come d'altronde nelle conversazioni fra bambini)»⁵³, che gli permette di osservare delle regole di condotta, sentendo il senso e la comunanza dell'*altro generalizzato* di Mead. A partire dal livello della cooperazione, la parola "vincere" entra a far parte del vocabolario infantile, così come l'idea della prevalenza, ma «a dire la verità, mai, neppure alle età superiori, il bambino attribuisce una grande importanza al fatto di far uscire una o due biglie di più del suo avversario: non è quindi la semplice competizione che costituisce il motore affettivo del gioco. Cercando di vincere, il bambino si sforza

⁵⁰ G. H. MEAD, *Mente, sé e società* [1934], trad. it., Giunti, Firenze 2018, pp. 214 ss..

⁵¹ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., p. 33.

⁵² J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., p. 35.

⁵³ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., p. 36.

soprattutto di lottare con i suoi compagni *osservando delle regole comuni*. Il piacere del gioco cessa così di essere muscolare ed egocentrico per divenire sociale. Una partita a biglie costituisce ormai l'equivalente in azioni di ciò che in parole è la discussione: una valutazione reciproca delle possibilità presenti che porti, osservando delle regole comuni, a una conclusione riconosciuta da tutti»⁵⁴.

Si è scelto di proporre l'intero passaggio per non perdere la forza della sua conclusione: non si legge nella descrizione del senso del gioco (e della discussione) l'autentico motore della vita sociale, l'autentico senso delle *regole del gioco*, l'autentico fondamento della vita in comune degli uomini? Giova riportarla ancora una volta per non perderne la suggestione: «una valutazione reciproca delle possibilità presenti che porti, osservando delle regole comuni, a una conclusione riconosciuta da tutti»⁵⁵.

Vincere, prevalere, non è uno scopo fine a sé stesso.

Il fine del gioco è che vi siano delle regole che abbiano un valore per tutti e riconosciuto da tutti, che siano in grado di assicurare e tutelare la *reciprocità*. Al livello della cooperazione il gioco diventa un'attività sociale. Ciò non significa che i bambini siano già in grado di elaborare un diritto e una giurisprudenza (come si esprime Piaget) validi nell'insieme di tutti i casi possibili⁵⁶, ma solamente che, caso per caso, si riconosce la cogenza di una regola fatta di segni il cui significato più importante è quello della cooperazione. Solamente al livello successivo, verso gli undici anni, vi è la necessità di una codificazione giuridico-formale, l'interesse per la regola in quanto tale e la predisposizione per il ragionamento "giuridico" in senso stretto.

Per quanto concerne la *coscienza della regola*: in particolare è da dire, per lo stadio della cooperazione, che la sua essenza, in opposizione all'idea di costrizione che denotava il precedente periodo dell'egocentrismo, risulta essere quella di «comportare, accanto allo stato di fatto costituito dalle opinioni ricevute provvisoriamente, un ideale di diritto funzionalmente implicato nel meccanismo stesso della discussione e della reciprocità»⁵⁷.

Si potrebbe in questo senso, a mo' di conclusione, cogliere la suggestione di Walter Benjamin, del *teatro* come sistema educativo per l'infanzia: «nessuna saggezza pedagogica è in grado di prevedere il modo in cui i bambini riepilogano in una totalità teatrale i gesti e le capacità apprese insieme con migliaia di sorprendenti varianti. Se già per l'attore professionista non di rado la prima rappresentazione può venire considerata come l'occasione per le più felici varianti nel ruolo studiato, nel bambino essa conduce il genio della variante al suo trionfo. La rappresentazione si pone nei confronti dell'addestramento educativo come un radicale sprigionarsi del gioco, al quale l'adulto può solo e unicamente assistere»⁵⁸.

Nel teatro della regola, nella recitazione come doppio del gioco (nel tedesco *spielen* si ritrovano entrambi gli aspetti, così come nell'inglese *play*) all'interno della quale si *fa* la coscienza della regola, si sviluppa il senso della comunità agente, piattaforma cooperativa che esiste solamente grazie al gioco e alla recitazione di tutti i soggetti coinvolti nella rappresentazione della regola. È solo in questo teatro, in questa coscienza che si forma

⁵⁴ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., pp. 36-7.

⁵⁵ *Ibidem*.

⁵⁶ Anche perché, come ricorda Mead, «il bambino è una cosa in un momento e una diversa in un altro e ciò che egli è in un momento non determina ciò che sarà in un altro» (G. H. MEAD, *Mente, sé e società*, cit., p. 220).

⁵⁷ J. PIAGET, *Il giudizio morale nel bambino*, cit., p. 68.

⁵⁸ W. BENJAMIN, *Programma di un teatro proletario di bambini* [1929], trad. it., in Id., *Opere Complete. III*, cit., p. 185.

nel gioco e attraverso il gioco, la sua ripetizione e le sue regole autocostruttive, nonché dirompenti, opposte, contraddittorie⁵⁹, che si può trovare il «segnale segreto dell'avvenire che parla nel gesto infantile»⁶⁰. *Entre-deux*, o meglio ancora, *entre-nous*.

⁵⁹ Su cui si rimanda alla densissima conclusione di Maria Paola Mittica: «ci sarà davvero gioco quando l'analisi del diritto riuscirà ad acquisire la logica del paradosso, a comunicare attraverso l'ossimoro: a relativizzare, in definitiva, il suo sguardo sul diritto» (M. P. MITTICA, *Un gioco serio*, cit., p. 146).

⁶⁰ W. BENJAMIN, *Programma di un teatro proletario di bambini*, cit., p. 186.

Cultura giuridica e diritto vivente

Direttivo

Direzione scientifica

Direttore: Giuseppe Giliberti (Università di Urbino)

Co-direttori: Luigi Mari (Università di Urbino), Lucio Monaco (Università di Urbino), Paolo Morozzo Della Rocca (Università di Urbino).

Direttore responsabile

Valerio Varesi (La Repubblica)

Consiglio scientifico

Luigi Alfieri (Università di Urbino), Jean Andreau (ÉHÉSS), Franco Angeloni (Università di Urbino), Antonio Blanc Altemir (Università di Lleida), Alessandro Bondi (Università di Urbino), Licia Califano (Università di Urbino), Maria Aránzazu Calzada González (Università di Alicante), Piera Campanella (Università di Urbino), Antonio Cantaro (Università di Urbino), Donato Carusi (Università di Genova), Francesco Paolo Casavola (Presidente Emerito della Corte Costituzionale), Alberto Clini (Università di Urbino), Maria Grazia Coppetta (Università di Urbino), Lucio De Giovanni (Università di Napoli, Federico II), Laura Di Bona (Università di Urbino), Alberto Fabbri (Università di Urbino), Carla Faralli (Università di Bologna), Fatima Farina (Università di Urbino), Lorenzo Gaeta (Università di Siena), Vincenzo Ferrari (Università di Milano), Paolo Ferretti (Università di Trieste), Andrea Giussani (Università di Urbino), Matteo Gnes (Università di Urbino), Peter Gröschler (Università di Magonza), Guido Guidi (Università di Urbino), Chiara Lazzari (Università di Urbino), Giovanni Luchetti (Università di Bologna), Guido Maggioni (Università di Urbino), Manuela Mantovani (Università di Padova), Valerio Marotta (Università di Pavia), Realino Marra (Università di Genova), Luca Nogler (Università di Trento), Paolo Pascucci (Università di Urbino), Susi Pelotti (Università di Bologna), Aldo Petrucci (Università di Pisa), Paolo Polidori (Università di Urbino), Elisabetta Righini (Università di Urbino), Orlando Roselli (Università di Firenze), Eduardo Roza Acuña (Università di Urbino), Massimo Rubechi (Università di Urbino), Gianni Santucci (Università di Trento), Desirée Teobaldelli (Università di Urbino), Patrick Vlacic (Università di Lubiana), Umberto Vincenti (Università di Padova).

Coordinamento editoriale

Marina Frunzio (Università di Urbino), M. Paola Mittica (Università di Urbino)

redazioneculturagiuridica@uniurb.it

Redazione

Luciano Angelini (Università di Urbino), Chiara Gabrielli (Università di Urbino)

Collaborano con *Cultura giuridica e diritto vivente*

Giovanni Adezati, Athanasia Andriopoulou, Cecilia Ascani, Chiara Battaglini, Alice Biagiotti, Chiara Bigotti, Roberta Bonini, Darjn Costa, Marica De Angelis, Giacomo De Cristofaro, Elisa De Mattia, Federico Losurdo, Matteo Marchini, Marilisa Mazza, Maria Morello, Natalia Paci, Valeria Pierfelici, Ilaria Pretelli, Giulia Renzi, Edoardo A. Rossi, Francesca Stradini.

Referee esterni

Stefano Barbati, Andrea Bonomi, Nerina Boschiero, Antonio Cavaliere, Donato Antonio Centola, Maria Vita De Giorgi, Valentina Fiorillo, Gabriele Fornasari, Paolo Heritier, Orazio Licandro, Angela Lupone, Alessandra Magliaro, Arrigo Manfredini, Felice Mercogliano, Massimo Miglietta, Vania Patanè, Stefano Polidori, Alvise Schiavon, Chiara Scivoletto, Laura Scomparin, Matteo Timiani, Giovanni Battista Varnier.

Cultura giuridica e diritto vivente - Rivista scientifica riconosciuta dall'ANVUR ai fini dell'ASN - è espressione del Dipartimento di Giurisprudenza (DiGiur) dell'Università di Urbino. Lo sviluppo e la manutenzione di questa installazione di OJS sono forniti da UniURB Open Journals, gestito dal Servizio Sistema Bibliotecario di Ateneo. **ISSN 2384-8901**



Eccetto dove diversamente specificato, i contenuti di questo sito sono rilasciati con Licenza [Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
