

## Premessa alla seconda edizione

A distanza di circa un anno dalla prima edizione, si è ritenuto opportuno rivedere in qualche sua parte ma soprattutto ampliare il contenuto dell'opera, che si arricchisce, così, del contributo di due ulteriori autori, i quali, nei loro saggi, indagano significativi profili della disciplina del gioco a Roma, non presi in considerazione nell'edizione precedente: in particolare, viene soffermata l'attenzione sulle peculiarità del regime dei giochi c.d. *virtutis causa* ed altresì su alcuni importanti snodi problematici della disciplina privatistica del gioco d'azzardo in età classica.

L'auspicio, nella prospettiva già a suo tempo prescelta, è quello di riuscire a delineare un quadro il più possibile unitario degli aspetti giuridici salienti di un fenomeno, sicuramente complesso e multiforme, qual era, per l'appunto, quello della ludicità nella Roma antica.

ANTONIO PALMA  
FRANCESCO FASOLINO

Napoli-Salerno, ottobre 2018



## Introduzione

Il gioco e l'intrattenimento rivestono da sempre una posizione significativa se non addirittura centrale nel contesto dell'esistenza umana.

A spiegare la fascinazione che essi producono può forse bastare il richiamo alla nota e suggestiva metafora per la quale giocare consente di migrare su un'isola felice, confortante e piacevole, dove le coordinate di luogo, tempo e spazio non corrispondono a quelle del quotidiano<sup>1</sup>.

In effetti, la dimensione ludica ha tutto l'aspetto di una *monade chiusa*, in cui il giocatore si immerge per dare risposta al proprio bisogno di svago, innato e pressante, che investe tanto il versante pubblico che quello privato del suo vissuto individuale. Tuttavia, proprio il tendenziale percorso del giocatore verso l'isolamento, il suo forte, quando non addirittura smodato, attaccamento alle sensazioni che il gioco produce, la strumentalizzazione a cui facilmente si prestano le occasioni di intrattenimento, spiegano il motivo per cui la scienza giuridica, al pari di altre scienze, non sia potuta rimanere indifferente a tale materia e, ancor più, ai suoi esiti devianti<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup>J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Torino, 2002.

<sup>2</sup>A testimoniare l'attenzione della letteratura contemporanea verso la tematica del gioco vi è un'estesa ed eclettica bibliografia, tra cui si segnala: F. ABBONDANTE, *Compatibilità fra il diritto comunitario alla libera prestazione dei servizi e monopoli ad Enti pubblici sull'esercizio dei giochi di sorte o d'azzardo finalizzati alla tutela di interessi generali*, in *Dir. pubblico comparato ed europeo*, 2000, 292 ss.; S. BELTRANI, *La disciplina penale dei giochi e delle scommesse*, Milano, 1999; L. Buttaro, voce '*Giucoco – I) Giucoco e scommessa – Diritto Civile*', in *Enciclopedia giuridica Treccani*, XV, 1989, 458 ss.; C. Campeggiani, C. Papi, *Il sistema di monopolio statale delle scommesse e la sua compatibilità con la normativa comunitaria in materia di libertà di stabilimento e di libera prestazione dei servizi (art. 43 e 49 CE)*, in *Giustizia civile*, 2004, I, 2529 ss.; M. COCCIA, "Rien ne va plus": *la Corte di Giustizia pone un freno alla libera circolazione dei giochi d'azzardo*, in *Foro italiano*, 1994, 521 ss.; ID., *Controllo pubblico sui giuochi d'azzardo e principio comunitario di libera circolazione dei servizi*, in *Rivista di diritto sportivo*, 1994, 729 ss.; M. CUNECA CABEZA, M. IZAGUIRRE CASADO (a cura di), *Ocio y juegos de azar*, Bilbao, 2010; C. DE ROBBIO, *Le principali questioni penali in tema di esercizio abusivo dell'attività di gioco e scommessa*, in *Giurisprudenza di merito*, 2012, 2230 ss.; F. FILPO, *Il gioco d'azzardo tra la direttiva servizi e*

I segni di questo interessamento sono evidenti anche nel diritto romano, senza soluzione di continuità dall'età più antica sino a tutta l'epoca giustiniana.

Il gioco a Roma rappresentava un fenomeno trasversale, in grado di coinvolgere individui di estrazione sociale e di livello culturale diversi. La realtà ludica, quale oggetto di osservazione da parte del giurista, si mostrava complessa e multiforme, comprendendo passatempi che andavano dalla facezia, al gioco d'azione, a quello di puro rischio. Questa varietà imponeva di discernere gli ambiti meritevoli di intervento normativo da quelli verso cui il *ius* poteva preservare un atteggiamento di sostanziale indifferenza. A tanto la giurisprudenza e la legislazione romana più risalenti provvidero connotando tipicamente di un profondo disvalore tutti quegli svaghi potenzialmente idonei a provocare un inopinato depauperamento dei patrimoni familiari, modificando gli equilibri insiti in una società che vedeva le proprie strutture politiche organizzate in funzione delle ricchezze familiari.

Delle soluzioni a tal fine adottate abbiamo traccia nel Titolo V del Libro XI del Digesto di Giustiniano, dove il contrasto del gioco d'azzardo – 'alea' nella terminologia delle fonti – è realizzato principalmente attraverso il ricorso al rimedio restitutorio che avrebbe dovuto garantire al giocatore perdente la possibilità di vedere ripristinato il proprio patrimonio nello stato in cui si trovava prima che il debito di gioco fosse onorato<sup>3</sup>.

Lo stesso gruppo di passi testimonia altresì come, nella prospettiva anzidetta, l'esperienza giuridica romana fosse giunta a delineare una chiara distinzione tra le varie forme di svago. Da un lato, infatti, guardando ai profili di ordine qualitativo, la disciplina repubblicana di *ludi* e *sponsiones* si preoccupò di favorire la pratica di quelle competizioni che, come i gio-

---

la sentenza *Placanica*, in *Contratto e impresa/Europa*, 2007, 1028; E. FONDERICO, voce 'Lotto e lotterie (diritto tributario)', in *Enciclopedia giuridica Treccani*, XIX, Roma, 1990, 1 ss.; C.A. FUNAIOLI, *Debiti di giuoco o di scommessa: in particolare obbligazioni naturali da scommessa e rilevanza dei vizi della volontà*, in *Studi in onore di Francesco Messineo*, Giuffrè, 1959, 170 ss.; Id., *Lotterie e tombole*, in *Novissimo Digesto Italiano*, IX, Torino, 1975, 1079 ss.; D.U. GALETTA, *Una sentenza storica sul principio di proporzionalità con talune ombre in ordine al rinvio pregiudiziale alla Corte di giustizia*, in *Rivista italiana di diritto pubblico comunitario*, 1999, 2, 459 ss.; A. GANDOLFO, V. DE BONIS, *Il gioco pubblico in Italia fra tradizione e innovazione: aspetti economici e di marketing*, Discussion Paper n. 115/2011, Dipartimento di Scienze Economiche – Università di Pisa; G. IMBUCCI, *Il gioco pubblico in Italia*. Venezia, 1999.

<sup>3</sup>D. 11.5.4.1: «*Si servus vel filius familias victus fuerit, patri vel domino competit repetitio. item si servus acceperit pecuniam, dabitur in dominum de peculio actio, non noxalis, quia ex negotio gesto agitur: sed non amplius cogendus est praestare, quam id quod ex ea re in peculio sit*».

chi *virtutis causa*, fossero in grado di conservare o migliorare la prestanza fisica dei partecipanti, a tal fine escludendo dalla ripetibilità le vincite che ad essi fossero collegate. Dall'altro, in termini quantitativi, la riflessione giuridica valutò come innocui, e quindi immeritevoli di contrasto, i passatempo praticati in ambito conviviale<sup>4</sup>.

L'attenzione, tuttavia, non risulta incentrata soltanto sugli *aleatores* ma investe anche il complesso ed articolato universo nel quale la pratica ludica si svolge: il pretore, in particolare, si (pre)occupava a più riprese di coloro che, perseguendo un personale interesse spesso poco o per nulla commendevole, facilitano l'accesso altrui alle competizioni vietate e lo svolgimento delle partite<sup>5</sup>.

Le modificazioni sociali e culturali prodottesi con il tramonto dell'età repubblicana ed il progressivo affermarsi del pensiero cristiano segnano lo iato esistente tra la disciplina del gioco tracciata da *leges*, *senatusconsulta* ed editto del pretore e quella di cui si ha una significativa traccia nelle costituzioni imperiali. Queste ultime, come sembra evidenziare l'*incipit* del provvedimento trasmessoci in CI 3.43.1 pr.<sup>6</sup>, non rinunciano all'esigenza di tutelare le sostanze familiari ma, evidentemente sotto l'influsso del pensiero cristiano, ad essa affiancano un'attenzione precipua per le sorti della persona del giocatore, esposto alla rovina materiale ma anche e soprattutto morale e spirituale per effetto di pratiche ludiche compulsive e sconsiderate.

La materia ludica nell'esperienza giuridica romana è stata sin qui oggetto di attenzione da parte di studiosi che hanno per lo più cercato di operare una ricognizione complessiva degli istituti coinvolti<sup>7</sup> e, talvolta, di met-

---

<sup>4</sup>D. 11.5.4 pr. (Paul. 9 ad ed.): «*Quod in convivio vescendi causa ponitur, in eam rem familia ludere permittitur*».

<sup>5</sup>D. 11.5.1.pr. (Ulp. 23 ad ed.): «*Praetor ait: 'Si quis eum, apud quem alea lusum esse dicetur, verberaverit damnumve ei dederit sive quid eo tempore dolo eius subtractum est, iudicium non dabo [...]'*».

<sup>6</sup>Imperator Justinianus *Alearum lusus antiqua res est et extra operas pugnantibus concessa, verum pro tempore prodiit in lacrimas, milia extraneorum nominationum suscipiens. quidam enim ludentes nec ludum scientes, sed nominationem tantum, proprias substantias perdidierunt, die noctuque ludendo in argento apparatu lapidum et auro. consequenter autem ex hac inordinatione blasphemare conantur et instrumenta conficiunt.* [a. 529 d.C.]

<sup>7</sup>In tale prospettiva si segnalano, in particolare, E. QUINTANA ORIVE, *D. 11.5 (De aleatoribus)* y C. 3.43 (*De aleae lusu et aleatoribus*): *Precedentes romanos del contrato de juego*, in *Anuario Jurídico y Económico Escorialense*, XLII, 2009, 17 ss.; E. NARDI, *Monobolo & C.*, Milano, 1991; M. J. DIAZ GOMEZ, *El origen histórico del contrato de juego*,

tere in relazione, o quantomeno in comparazione, la disciplina romana dei giochi con quella adottata nelle codificazioni moderne<sup>8</sup>; qualcuno, infine, più di recente, ragionando sull'organizzazione timocratica della società romana, si è spinto poi ad indagare la *ratio* delle soluzioni adottate dal più antico *ius*<sup>9</sup>.

Il presente volume aspira ad approfondire, in maniera organica e il più possibile completa, aspetti della regolamentazione alearia che finora hanno ricevuto, per svariate ragioni, una minore attenzione ma che, nel loro insieme, appaiono significativi e comunque utili al fine di lumeggiare il complesso quadro del gioco a Roma e delle sue implicazioni a livello sociale.

In tale prospettiva, ad esempio, ci si sofferma sul complesso lessico del divertimento e delle sue connotazioni in termini valoriali, la cui conoscenza appare utile quando debba discriminarsi tra le diverse attività di svago ai fini della loro disciplina.

Ancora, si indagano figure troppo spesso ed ingiustamente ritenute marginali nell'economia della repressione dell'azzardo, quali i *susceptores*, vale a dire coloro che facilitavano lo svolgimento delle partite: l'esatta individuazione di quanti potessero iscriversi a tale categoria appare, infatti, essenziale al fine di comprendere la raffinatezza delle soluzioni normative partorite per contrastare il proliferare dei giochi di puro rischio.

Uno stretto legame con il vasto e sempre attuale tema dell'autonomia privata e dei suoi limiti risulta, altresì, palese nel rimedio dell'*exceptio negotii in alea gesti* o nell'atteggiamento serbato verso l'ammontare del premio o della posta in gioco.

A questi temi si darà spazio nelle pagine che seguono senza trascurare la

---

in *Derecho y Conocimiento*, vol. 2, Universidad de Huelva, 2003, 285 ss.; S.B. FARIS, *Changing Public Policy and the Evolution of Roman Civil and Criminal Law on Gambling*, in *UNLV Gambling Law Journal*, 3, 2012, 199 ss.; G. IMPALLOMENI, *In tema di gioco*, in *Sodalitas. Scritti in onore di Antonio Guarino*, Napoli, 1984, 2331 ss. possono menzionarsi ID., *Il regime del gioco nel corpus iuris in relazione con alcune codificazioni europee*, in ID., *Scritti di diritto romano e tradizione romanistica*, Padova, 1996, 643 ss.; P. ZILLOTTO, *Disciplina privatistica classica del gioco d'azzardo vietato*, in *TSDP*, X, 2017, 1 ss.

<sup>8</sup> Cfr., ad es., A. CAPPUCIO, *'Rien de mauvais'. I contratti di gioco e scommessa nell'età dei codici*, Torino, 2011, 21 ss.; J.L. ZAMORA MANZANO, *La regulación jurídico-administrativa del juego en el derecho romano y su proyección en el derecho moderno*, Madrid, 2011; C. MANENTI, *Del giuoco e della scommessa dal punto di vista del diritto romano e moderno*, Appendice ai §§ 757-762 di CH.F. GLUCK, *Ausführliche Erläuterung der Pandekten nach Hellfeld*, Palm, Erlangen, 1796-1830, tr. it. *Commentario alle Pandette*, lib. XI, Milano, 1903.

<sup>9</sup> A. BOTTIGLIERI, *Il gioco d'azzardo in diritto romano*, in F. LUCREZI (a cura di), *Minima de poenis*, vol. I, Napoli, 2015, 58 e EAD, *Le scommesse sui giochi virtutis causa in diritto romano*, in *BIDR*, CXI, 2017, 41 ss.

capacità del diritto romano di essere di ausilio per il superamento di aporie create da elaborazioni concettuali e dottrinarie formatesi nel corso dei secoli successivi, come quelle circa la natura ed il contenuto dell'obbligazione prodotta dal contratto di gioco.

Nell'ottica di una considerazione complessiva e il più possibile completa della disciplina romana dell'intrattenimento, il presente volume tocca anche il versante, invero non meno ricco di spunti, costituito dalla grande varietà di spettacoli pubblici, anch'essi, significativamente, definiti *ludi*, proprio in ragione della capacità del lemma di fondere in sé tanto l'idea della competizione, del confronto di energie e abilità, quanto quella dell'esibizione e dell'intrattenimento.

In particolare si sofferma l'attenzione circa la loro rilevanza sul piano dei costumi e della vita sociale che non tardò a trasformarli in un utile strumento di propaganda politica, al punto da rendere fortemente ambito, per la visibilità e il consenso che era in grado di produrre, l'incarico di *curator ludorum*. Da qui, tra l'altro, deriva anche uno specifico approfondimento in ordine alle regole apprestate per evitare che l'organizzazione di manifestazioni ludiche potesse tramutarsi in uno strumento volto allo sleale accaparramento del consenso elettorale, magari attraverso l'espedito di regalare posti a sedere ad interi gruppi di cittadini.

Nella prospettiva delineata, i saggi inclusi in questa raccolta si preoccupano di ricostruire un panorama di testimonianze altamente frammentato con l'obiettivo di evidenziare i meccanismi che presiedevano all'organizzazione delle manifestazioni ludiche pubbliche e private e ricostruire aspetti salienti della relativa disciplina sinora in qualche misura trascurati. Ciò al fine di tratteggiare una cornice, all'interno della quale si possano quantomeno delineare i molteplici e complessi legami tra *ludi*, religione e propaganda politica e quelli, più in generale, tra pubbliche rappresentazioni e fenomeni socio-culturali nel loro divenire.

ANTONIO PALMA  
FRANCESCO FASOLINO

Napoli-Salerno, dicembre 2017





# Immagini e giochi dell'antichità: *iocare*, *ludere*, *iactare*, non una semplice questione terminologica

Carmen Pennacchio

SOMMARIO: 1. Premessa. – 2. Tra *iocus* e *ludus* ... – 3. ... c'è l'azzardo. – 4. *Levitas aleae*.

## 1. Premessa

L'ottica storico-umanistica rappresenta un approccio alla realtà ludica<sup>1</sup> del quale, nel nostro oggi, non se ne può fare a meno, in quanto le dimensioni del gioco<sup>2</sup>, e – più in generale – la compagine sociale, ne colgono

---

<sup>1</sup>*Ludo* (= irrido, ingiurio), *Ludus* (= gioco), *Lusus* 'richiama accad. ulsu (= piacere)'. Mancando studi sintetici sul tema, e per non soffocare nelle ricerche dedicate a singole aree, basterà ricordare i migliori studi sul 'gioco' in senso assoluto, che ne hanno tenuto conto anche in senso antropologico, il classico *Homo ludens* di Johan Huizinga (Haarlem, 1938, Amsterdam, 2018, trad. it., C. van Schendel, *Homo ludens*, Torino, 1945 e 1973, sottotitolo, *Proeve eener bepaling van het spel-element der aulnur*), che mirando a "integrare il concetto di gioco in quello di cultura", concludeva che "cultura vera non può esistere senza una certa qualità ludica", e che "la cultura vuole ... essere giocata dopo comune accordo, secondo date regole" (e, fra le argomentazioni, adduceva anche un capitolo dedicato a una vera e propria ricerca onomasiologica sulla nozione del 'gioco' nelle diverse lingue). O il più recente *The ambiguity of play* (1997) di Brian Sutton-Smith, con vasta bibliografia, nel quale il tema dell'ambiguità del gioco emerge, anche, in relazione all'alternarsi, nel ruolo dei giocatori, di bambini, insegnanti, atleti, attori, comici, prestigiatori, giocolieri, gente comune e giocatori di azzardo.

<sup>2</sup>Il termine deriva dal latino *iocus*, gioco, scherzo, burla, beffa, dal verbo *iectare* (frequentativo di *iacere*, gettare, andare e mandare oltre), il cui participio passato è *iactum*, lanciato. Quindi, nell'etimologia del termine, risulta evidente l'idea del lancio, del movimento che accompagna la primitiva espressione del gioco. Altri (Aristotele) mettono in relazione il gioco con la felicità. Ci sono attività, si trova scritto nell'*Etica Nicomachea*, che meritano di essere scelte per se stesse, non per altro, come la felicità. Tra queste pratiche, che non sono dettate da interesse né hanno uno scopo al di fuori di sé, ci sono le azioni

l'istanza, dal momento che questa attività rischia di essere soffocata dai pesanti risvolti tecnici (dalle metodiche e strategie, fino ai materiali, passando per l'economia<sup>3</sup>, inteso il gioco come business). Esso, però, non può sopravvivere a lungo di pura tecnica e di ricchezza, ed, infatti, emergono – dai moderni dati fattuali – insufficienze ed antinomie che pongono all'attenzione dell'interprete una serie di dettagli valoriali, i quali a loro volta esigono riferimento anche alla storia del fenomeno ludico e sportivo<sup>4</sup>.

---

virtuose e, appunto, il gioco. Il tiro – però – viene immediatamente corretto, sostenendo che la felicità sia in realtà garantita solo dall'esercizio della virtù e non dal divertimento, che troppo spesso distoglie da obiettivi più nobili e va comunque difeso solo se espressione di uno spirito libero. “Il passaggio semantico da ‘giocare’ a ‘rappresentare, mimare una parte, recitare’ mi sembra comunque oltremodo significativo, ed è anche tipico, per esempio, sia del francese che delle lingue germaniche: fr. Jouer, ingl. play, ted. spielen, ned. spelen, sved. spela, dan. spillen ecc., tutti ‘giocare’, ‘suonare’ e ‘recitare’”. Così si esprime M. ALINEI, *Lat. hister, -tri, histrio, -onis ‘attore’: un prestito dal greco mediato dall'etrusco*, in R. BOMBI, G. CIFOLETTI, F. FUSCO, L. INNOCENTE, V. ORIOLES (a cura di), *Studi linguistici in onore di Roberto Gusmani*, Alessandria, 2006, 13. Inoltre, va ricordato che alle origini del concetto del ‘gioco’ vi è molto spesso la nozione della ‘danza’ (cfr. C.D. BUCK, *A dictionary of selected synonyms in the principal Indo-European languages*, The University of Chicago Press, Chicago Illinois, 1949, 16.26). La danza mimica alla quale fu aggiunto il canto (Liv., 7.2.2) indicò la necessità di creare un nuovo lemma (*histrio*) indicante un attore danzatore, accentuando la mediazione con l'etrusco. Si veda il gioco del *Phersu* al quale facciamo riferimento nell'ultimo § del presente scritto.

<sup>3</sup>Prendiamo ad esempio, la competizione sportiva, A. BUONFINO, *Competizione sportiva e sviluppo sostenibile nel sistema della Carta olimpica: riflessioni a margine dei giochi di Rio*, in *Rivista di Diritto Sportivo* (CONI), versione online, 4 luglio 2016.

<sup>4</sup>Una valutazione storica quindi può essere un valido contributo per una cultura del gioco e dello sport. Infatti, già nel mondo greco il fenomeno si trova connesso alla cultura, anzi nella storia, appare non solo condizionato dalla cultura del tempo ma anche in grado di pigmentare valori – quali l'uguaglianza, la fratellanza e la lealtà – che dal gioco transitano alla società. L'esperienza greca, come quella medievale, li propongono, almeno in parte, in quanto lo sport, ad esempio, è sempre stato, per sua stessa natura, rispetto delle regole; ma, oltre a questo, nell'antichità albergava l'idea che lo sport potesse essere vettore di un'esperienza di comunità umana (Giochi Olimpici, panellenici). Limiti, ovviamente ve ne erano, tant'è che, nella concezione greca, la pratica di una attività era riservata ai maschi (aristocratici e fisicamente perfetti). Alla fine del XIX secolo, i valori dell'antichità verranno ridisegnati nella carta olimpica (pubblicata all'inizio del XX, ultima revisione appartiene al XXI secolo), ovviamente senza i pregiudizi del passato, essendo riconosciuto il carattere ecumenico dello sport, grazie alla possibilità, offerta a tutti, di accedervi. A quel tempo come pure nel nostro, i valori di uguaglianza, fratellanza e lealtà non erano pienamente acquisiti dalla società ed il movimento olimpico, proponendoli, ne favorì la diffusione in un contesto dove lo sport subiva anche la pressione di una mentalità comune spesso elitaria, se non addirittura razzista. Lo stesso de Coubertin (che scrisse alcune regole nel 1899) non era immune da pregiudizi, non sopportando l'agonismo femminile, convinzione gene-

## 2. Tra iocus e ludus ...

La radice etimologica dei lemmi disvela molto della loro essenza<sup>5</sup> e della, conservata o dimenticata<sup>6</sup>, evoluzione<sup>7</sup>.

---

rata dalla persuasione che la fisiologia della donna, diversa da quella dell'uomo, ed il ruolo da ella stessa giocato nella società civile, la rendessero inidonea all'attività sportiva. Cfr., M.V. ISIDORI, *Europeizzazione della Carta olimpica*, in *Studi sulla formazione*, XII.1/2, 2009, 207 ss. Inoltre, R. FRASCA, *Lo sport nel mondo antico*, in *Enciclopedia dello Sport*, Roma, 2003, 1 ss.

<sup>5</sup>Cfr., A. NUTI, *Ludus e iocus*, Roma, 1998, 24. L'Autore evidenzia la natura particolare del *ludus* per distinguerlo dal gioco come attività pubblica e sociale, (*iocus*): "Sono qui presentate le otto delle ventuno attestazioni plautine in cui *ludus* compare al singolare. In esse possiamo individuare un valore che non si discosta troppo dai termini italiani quali il divertimento, gioco; *ludus* indica cioè qualcosa che è causa di ricreazione e svago per l'animo umano ...".

<sup>6</sup>R. FRASCA, *La dimensione ludica nella società romana*, in F. CAMBI, G. STACCIOLI, *Il gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche*, Roma, 2007, 13 ss.

<sup>7</sup>Si potrebbe dire che agli inizi *iocus*, cioè il 'gioco di parole/scherzo' si opponeva a *ludus*, ossia la 'presa in giro/derisione'. Si pensi a ludibrio, ma anche al latino *ludius* che significa istrione, ballerino, pantomimo, sebbene pure gladiatore. Da un lato, quindi, alcunché di lieve e ironico, carnevalesco, dall'altra qualcosa di 'studiato', fisico, competitivo. Come a dire, oggi, uno spettacolo da circo rispetto a uno da stadio. Tale distinzione è netta nella opposizione latina fra *iocus* e *ludus*. Non a caso nel linguaggio poetico *ioci* erano i divertimenti, gli spassi e *Iocus* era la divinità dello scherzo. Mentre *ludi* erano gli esercizi militari, le gare pubbliche, i giochi istituzionali, ma anche la scuola: '*ludi magister*' era detto il maestro di scuola. Il decadere, poi, del secondo termine rispetto al primo probabilmente si deve alla proibizione dei giochi pubblici e delle Olimpiadi con Teodorico, su pressione dei cristiani, alla fine del IV sec. d.C. Anche nella lingua greca c'è una netta distinzione fra *paidià* e *agon/athlon*. Il primo termine rimanda al giocare dei bambini, mentre i secondi alla gara di adulti. E nel mondo contemporaneo il primo lemma appartiene solamente al lessico colto, mentre dai secondi derivano gli usatissimi agonistico e atletico. Quello che è significativo, tuttavia, è la densità polisemantica del verbo *paizo*, che sta alla base del sostantivo *paidià*, e che significa: 'giocare, danzare, suonare, scherzare, deridere, cacciare', pure: 'fare all'amore'. Anche nelle principali lingue moderne 'occidentali' permane simile conglomerato semantico che accomuna tre significati fondamentali: giocare, recitare, suonare. L'italiano giocare, anche se desueti ormai, aveva i sensi pure di 'suonare' e 'fare spettacolo'. Ma si pensi a lemmi come all'inglese *to play* (dal sassone *plegian/plega* (= fare qualcosa solo per divertimento o svago), al tedesco *spielen*, (parallelo all'olandese *spelen*, ne è sconosciuta l'etimologia), entra nel linguaggio medievale col significato specifico di 'danza/danzare'. Il significato sportivo è documentato a partire dalla fine del XVIII sec. Altra ipotesi deriva *spielen* dalla forma *ausspielen* (= giocare una carta), che risale al latino *allusio* (= scherzo) che richiama *lusio* (= gioco, divertimento e rinvia a *lusus*), al francese *jouer* (come l'italiano, lo spagnolo, il portoghese e il rumeno: *a juca*, dal latino *iocari* (= scherzare) e al russo *igrat* (Vasmer mette in parallelo *igrá* (= gioco) e *igrat* (= giocare) rispettivamente al greco: *paigion* (= gioco, giocattolo, scherzo, trastullo, divertimen-

Gioco<sup>8</sup> deriva dal termine *iocus*<sup>9</sup>, con significato, originario, di “gioco di parole”, “scherzo”<sup>10</sup>, facezia (arguta o volgare)<sup>11</sup>, nella declinazione plu-

---

to, scenetta, ludibrio, amante), e *paizein* [v. *supra*], cfr.: M. VASMER, *Russisches Etymologisches Wörterbuch*, Heidelberg, Winter, 1953-58, s.v. *igrá*), e che tutti mantengono i tre significati. Anche nello spagnolo *jugar* oltre al senso di ‘giocare’ c’è quello di ‘aver parte’, ‘intervenire’, (*juego* significa anche stupire il pubblico con giochi di parole) e pure nel portoghese *jogar*, oltre a ‘giocare’ e ‘scherzare’, c’è nel sostantivo *jogo* la valenza teatrale: *jogo cénico*, e musicale, dato che allude all’insieme dei registri di un organo. A dire dell’origine del gioco come emanazione/derivazione dal ritmo, dalla commistione di verbale, musicale e fisico, tipico della antropologia che si manifesta nella religiosità, nella rappresentazione teatrale, nella festa popolare, non è facile. Il gioco è un agire che collabora al tentativo di interpretazione dell’enigma dell’esistenza che l’umanità si dà; ma esprime pure una manifestazione dell’individuo che intenda definirsi. Il gioco, più che alla struttura dell’io, serve all’autocostruzione dell’immagine di sé. Mediante il giocare uno ‘realizza’ quello che crede di essere; specie nell’età giovanile. Spesso si tratta di una forma di autoinvestitura fantastica, mediante cui ci si distingue dalla figura o ruolo sociale che la comunità parentale o sociale attribuisce, perché non corrispondono a quelli che uno ritiene di rappresentare. Tuttavia non si è giunti finora ad una definizione soddisfacente del gioco, che rimane, per certi aspetti, un enigma. Si tratta però di considerarlo come un dato costitutivo per la formazione del pensiero e della creatività umani. Cfr., A. NUTI, *Percorsi di ludicità nella lingua latina*, Roma-Treviso, 1998, *passim*.

<sup>8</sup> Anticipando di secoli l’attuale dibattito sulla pedagogia e sull’estetica del gioco, Platone riconosce l’aspetto educativo dell’attività ludica quando, nelle *Leggi*, descrive il gioco dei bambini piccoli come una preziosa occasione educativa, oltre che ricreativa, utile per lo sviluppo corporeo attraverso il movimento, per la socializzazione (si privilegiava infatti l’attività in un gruppo eterogeneo) e, infine, efficace per la crescita morale attraverso il principio che impone il rispetto delle regole e la loro immodificabilità. Solo indirettamente evocato da Platone, ma fondamentale nella moderna concezione del gioco, è infine la sua dimensione simbolica e mimetica: attraverso la moltiplicazione di simboli, maschere, finzioni, il gioco si presenta infatti come un grande teatro, una sorta di scena immaginaria la cui funzione metaforica non riduce, ma anzi esalta la serietà della rappresentazione. Il connubio tra serio e scherzoso, tra impegno e levità è chiaramente restituito dall’etimologia greca della parola “gioco”: *paignion* ha la medesima radice di *pais*, “bambino”, di *paizein* (che significa “giocare”, ma anche danzare, suonare, fare l’amore), e infine di *paideia*, “educazione” e cultura nel senso più nobile e completo del termine. Nel gioco esiste un’unione inscindibile tra leggerezza e serietà; pur essendo espressione della massima libertà, il gioco chiede il severo rispetto di regole, senza le quali non solo non funzionerebbe, ma addirittura non esisterebbe.

<sup>9</sup> Cfr., G. CIPRIANI, sv. *Iocus*, in *EO*, 2, 1997, 401 s. Il termine è ‘divertimento, gioco; opposto a *serium*, il serio, <*iocor*, *iocaris*> scherzo’, collegabile ad ambiti linguistici orientali accadico-ebraici che significano ‘essere folle’, ‘fare festa’, ‘danzare’, ‘discorrere’, ‘disputare’.

<sup>10</sup> Se si riflette sui termini che dicono ‘il giocare’, si vede, secondo alcuni, con nettezza, come gli etimi rimandino alla sfera del parlare e dello scherzo verbale. Si pensi all’indoeuropeo *yok-o* (= qualcosa detto), stessa famiglia di *yek* (= parlare), mentre per altri *iocus* sta per *diocus* dalla radice *div*=*dju* giocare, scherzare. *Iocus*, secondo Semerano (G. SEMERANO, *Dizionario della lingua latina e di voci moderne*, Firenze, 1994, s.v.), è “divertimento,

rale, poi, indica spesso i giochi amorosi<sup>12</sup>, il corteggiamento disimpegnato<sup>13</sup>, i componimenti letterari a sfondo erotico<sup>14</sup>.

Il gioco di azione è invece reso con *ludus*<sup>15</sup>, così quelli pubblici nel Cam-

---

gioco; opposto a '*serium*', il serio, <*iocor, iocaris*> scherzo", collegabile ad ambiti linguistici orientali accadico-ebraici che significano 'essere folle', 'fare festa', 'danzare', 'discorrere', 'disputare'.

<sup>11</sup> Hor., *epist.* 2.1.145-155: *Fescennina per hunc invecta licentia morem versibus alternis opprobria rustica fudit, libertasque recurrentis accepta per annos lusit amabiliter, donec iam saevos apertam in rabiem coepit verti iocus et per honestas ire domos impune minax. doluere cruento dente lacessiti; fuit intactis quoque cura condicione super communi; quin etiam lex poenaque lata, malo quae nollet carmine quemquam describi: vertere modum, formidine fustis ad bene dicendum delectandumque redacti.* [In queste usanze nacque la licenza dei Fescennini, che in versi a botta e risposta profondeva rustici impropri e la libertà, ben accettata nella ricorrenza annuale, scherzò amabilmente, finché il gioco, fattosi crudele, cominciò a mutarsi in rabbia aperta e a portare impunemente minacce per le case degli onesti. Chi fu provocato dal morso sanguinoso si dolse e anche quelli che non erano toccati si preoccuparono della sorte comune e finì che fu proposta una legge e una pena, per impedire che uno fosse vittima di canzoni diffamatorie: cambiarono sistema, la paura del bastone li riportò a divertire senza parole d'insulto.]. Il costume della festa contadina offre sfogo a pulsioni liberatorie e aggressive, connesse con rituali di fecondità animale e vegetale. Secondo questa ricostruzione oraziana, la primissima fase, quella identificata con la *Fescennina licentia*, consiste in uno scambio di amabilità rustica in versi: insulti, rozze battute aggressive di carattere contadino, secondo l'accezione sia denotativa che connotativa dell'aggettivo. Il rituale rustico, recepito e in qualche modo 'regolarizzato' nell'ambito delle ricorrenze annuali, (notevole lo slittamento semantico da *licentia* a *libertas*) si evolve in un *lusus* piacevole e socialmente apprezzato (seconda fase: *lusit amabiliter*), fino a una terza fase, in cui il gioco (si noti ancora lo slittamento semantico *lusus/iocus*) si evolve ulteriormente verso l'aggressione violenta, che, con la copertura di impunità assicurata da un contesto originariamente rituale, tende a diventare una minaccia incontrollabile per la rispettabilità sociale (*per honestas ire domos*). Inoltre in Ovidio ritroviamo *iocus* (*Ars amat.* 3. 367: *mille facesse iocos. turpest nescire puellam/ ludere: ludente saepe paratur amor*); (*Ars amat.* 3.381: *hos ignava iocos tribuit natura puellis; / materia ludunt uberiore viri*).

<sup>12</sup> A. TEDESCHI, *Il gioco imperfetto e lo scarto in amore*, in *Aufidus*, 10, Roma, 1990, 53 ss.

<sup>13</sup> All'amore visto come passione esclusiva e spesso devastante di Catullo e Propertio, Ovidio (*Remedia* 25.6) mette di fronte l'esperienza d'amore a poco più di un "*lusus*" mondano e galante (un gioco), analizzandola con ironia e distacco intellettuale. Sul punto, G. MOTTI, *Un proemio ovidiano e la presenza di Meleagro: Rem. am., 25-6*, in *Analecta Brixiana*, 2004, 303 ss.

<sup>14</sup> Orazio in *Carm.* 1.33.11-12 ricorda il gioco feroce (*saevus iocus*) di Venere che "sottopone a un sol gioco di bronzo le difformi nature", obbligando ad accoppiarsi individui che non possono stare insieme.

<sup>15</sup> Il verbo *ludo*, come il sostantivo *ludus* derivano dalla radice indoeuropea \**loid* – che ha dato come esito in latino *lud* – e in greco *loid* (or) – da cui *loidoreuw*, "insulto". Il significato del verbo greco non è lontano dal latino *ludibrium*, derisione, e all'italiano ludibrio. Si

po Marzio<sup>16</sup>, gli spettacoli dei gladiatori<sup>17</sup>, gli agoni sportivi. Il gioco, dunque, come *ludus*<sup>18</sup> è una risorsa e un antidoto al disastro sociale<sup>19</sup>. Nel mondo greco erano i Giochi Olimpici a costituire, nella loro scadenza quadriennale, la principale manifestazione sportiva e insieme religiosa dell'Ellade.

In sintesi, il lemma "gioco" (e la proiezione del fenomeno)<sup>20</sup> ha in origine una semantica ristretta ai giochi di parola, mentre il gioco più propriamente d'azione, per i latini, era designato con *ludus*<sup>21</sup>, come abbiamo rileva-

---

vede dunque che la radice ha una componente negativa che può sempre affiorare. Per esempio in collusione, delusione, illusione. M. TAGLIAFICO, *Ludiones, ludi saeculares e ludi scaenici*, cit., 53 s.

<sup>16</sup> Cfr., R. FRASCA, *La dimensione ludica*, cit., 16, a proposito dell'origine di essi.

<sup>17</sup> Apprezzabile appare il collegamento ai *ludiones*, sul punto vedi, B. ZUCHELLI, *Le denominazioni latine dell'attore*, Brescia, 1964, 20, il quale ipotizza che con il termine *ludius* si intendesse colui che attivamente o passivamente partecipava al *ludus*. La derivazione di *ludius* da *ludere* e sostenuta anche da A. ERNOUT, A. MEILLET, *Dictionnaire étymologique de la langue latine*, Paris, 1959<sup>4</sup>, 369. Inoltre, M. TAGLIAFICO, *Ludiones, ludi saeculares e ludi scaenici*, cit., 53 in particolare nota 15, ed altra bibliografia ivi riportata. Interessanti appaiono i collegamenti lessicali riferiti dall'Autrice.

<sup>18</sup> *Miserarum est neque amoris dare ludum neque dulci / mala uino lauere aut exanimari / metuentis patriae uerbera linguae* (Horat., *carm.* 3.12.1-3) Secondo parte della dottrina (cfr. R.G.M. NISBET, N. RUDD, *A Commentary on Horace: Odes Book 111*, Oxford, 2004, 167) l'espressione *dare ludum* è da intendersi nel senso di 'concedersi al piacere' e si rinvia anche a Plaut., *Bacch.* 1083: '*nimi*' nolo desidiaei dare ludum, e a Cic. *Cael.* 28 *datur enim concessu omnium huic aliqui ludus aetati*.

<sup>19</sup> L'associazione *iocus ludus* è presente, certamente, in Plauto (*Capt.* 770, *ludum iocum*; *Merc.* 846, *ludum iocum*; *Ps.* 65; *Cic. Cael.* 46, *ludus iocus*; *Verr.* 2.1.155, *per ludum et iocum*) ed in Terenzio (*Eun.* 300, *ludum iocumque*).

<sup>20</sup> Il termine 'gioco' richiama, in realtà, come alcuni autori in particolare hanno contribuito a chiarire, una classe indefinita di dinamiche, non sussumibili, per le loro divergenti caratteristiche, ad un *unicum* definitorio. Su questa linea, ancora Wittgenstein ha affermato che il gioco è un "concetto dai contorni sfumati", L. WITTGENSTEIN, *Philosophische Untersuchungen, Philosophical investigations*, a cura di G.E.M. ANSCOMBE e RUSH RHEES, Oxford, 1953, 1958; *Ricerche filosofiche*, trad. it. di R. Piovesan e M. Trinchero, a cura di M. Trinchero, Torino, Einaudi, 1967, 47 s.

<sup>21</sup> Il gioco per gli antichi rappresenta uno strumento per lo sviluppo del corpo. Infatti i ludi sportivi richiedevano ai partecipanti una preparazione con allenamenti durissimi e costanti (a partire dai sette anni di età, quando essi cominciavano a frequentare le scuole-ginnasi). Inoltre, la stretta connessione tra mente e corpo permetteva di avvertire il gioco anche come allenamento mentale, strumento per fortificare lo spirito e, in un secondo momento, mezzo per acquisire sviluppate capacità logiche e mnemoniche, come nel caso dei giochi matematici, degli enigmi e dei paradossi. In altro senso, L. PÉREZ GÓMEZ, *Literacy in Plauto: Discere et docere o la scrittura como ludus, Florentia Iliberritana* 18, 2007, 333 ss.

to *supra*. A riprova di come l'estensione espressiva della parola gioco sia molto grande in tutte le lingue europee, il latino, a differenza del sottile e raffinato greco, preferiva una sola parola per esprimere tutto il dominio del gioco e del giocare: *ludus* e *ludere*. Come abbiamo già detto prima, vi è anche *iocus*, *iocari*, col significato specifico però di scherzo, burla.

La base etimologica di *ludere*, anche potendola usare per il guizzare dei pesci, per lo svolazzare degli uccelli, per il mormorio dell'acqua, sembra non omologarsi al potere del movimento veloce<sup>22</sup>, come accade per tante parole che in altre lingue designano il gioco, ma piuttosto a quello della non-serietà, dell'apparenza, dello scherno. *Ludus*, *ludere* raccoglie il passatempo del bambino, la ricreazione, la gara, la rappresentazione liturgica e scenica in generale, il gioco d'azzardo. Anche i composti *alludo*, *colludo*, *illudo*, *deludo* tendono tutti al senso dell'irreale, dell'ingannevole. Da questo sostrato semantico derivano i *ludi*, nel significato di giochi pubblici, ed il *ludus* col senso di scuola<sup>23</sup>, il primo partendo dal significato "gara", il secondo probabilmente da quello di "esercizio".

Per ragioni fonetiche o – meglio – semasiologiche, i segni *ludus*, *ludere* della lingua latina sono stati surrogati dai derivati del termine *iocus*, *iocari*, in tutte le lingue romanze ed è significativo che, in questo passaggio, l'accezione si sia ulteriormente estesa, giungendo a comprendere parecchie nozioni di movimento e di azione che poco hanno a che vedere col gioco in senso stretto e formale; ad esempio l'uso del termine giocare, gioco, per indicare la limitata mobilità della parte di qualche meccanismo è comune al francese, all'italiano, allo spagnolo, all'inglese, al tedesco, all'olandese e anche al giapponese.

Abbandonando la nostra *forma mentis* ed indagando, ad esempio, nell'ambito della lingua cinese, si incontrano ulteriori spunti di riflessione: la parola *wan* si riferisce al gioco dei bambini, ma significa anche occuparsi di qualche cosa, divertirsi con qualcosa, baloccare, saltellare, folleggiare, scherzare, annusare e perfino godere del chiaro di luna.

La base semantica sembra dunque espressione di un avvicinare una cosa con festevole attenzione, essere assorto in modo vago e lieve; per indicare il gioco di abilità (o la gara), la lingua cinese utilizza il lemma *cheng* che appartiene al concetto di "situazione, disposizione", corrispondentemente ai termini inglesi *play* e *game*.

---

<sup>22</sup>R. FRASCA, *Il corpo e la sua arte. Momenti e paradigmi di storia delle attività motorie, da Omero a P. de Coubertin*, Milano, 2005, *passim*.

<sup>23</sup>R. FRASCA, *Educazione e società in Grecia e a Roma*, in P. SALADINI, R. LOLLI (a cura di), *Filosofie nel tempo*, I, *Dalle origini al sec. XIV d.C.*, Tomo I, Roma, 2001, 461 ss.

Non è di poco momento la riflessione che in lingue appartenenti alle civiltà cosiddette “primitive” si ritrovino distinzioni e puntualizzazioni ancora più sottili; per esempio, nella lingua degli Algonchini, tribù indiana del Canada sud orientale, esiste un termine, *koàni*, dal significato analogo a *play*, mentre *wan* viene riferito principalmente al gioco dei bambini; per adolescenti ed adulti che praticino gli stessi svaghi esiste invece un termine rigorosamente diverso, salvo poi riprendere il termine *koàni* in senso erotico e particolarmente per indicare le relazioni illecite.

La dottrina ha sperimentato una definizione, progressiva, del gioco: “Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più un gioco (...) Gioco non è la vita ‘ordinaria’ o ‘vera’, è un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria, già il bambino sa perfettamente di ‘fare solo per finta’, di ‘fare solo per scherzo’”<sup>24</sup>. Ancora: “Il gioco è qualcosa di disinteressato, è un intermezzo della vita quotidiana, una ricreazione”. E poi: “Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata; (...) il gioco comincia ed a un certo momento è finito”<sup>25</sup>. Infine: “Ogni gioco ha le sue regole precise e possiede una sua armonia e bellezza (...). Il giocatore che si oppone alle regole o vi si sottrae è un guastafeste. Il guastafeste è tutt’altra cosa che il baro: quest’ultimo finge di giocare il gioco”<sup>26</sup>.

Cosa traiamo da queste poche riflessioni, innanzitutto che il gioco è un atto libero. È libertà. Congiunta a questa è la seconda caratteristica: gioco non è la vita “ordinaria” o “vera”. È un allontanarci da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria.

In quest’idea del soltanto per scherzo, come si verifica nel gioco, si ritrova la coscienza dell’inferiorità del “gioco” rispetto al “serio”, ma in realtà, tale percezione di giocare soltanto non esclude affatto che questo “giocare soltanto” non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono, che si fa estasi<sup>27</sup>. Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore.

L’antitesi gioco-serietà<sup>28</sup> soffre il limite della presupposta superiorità

<sup>24</sup>J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., 11.

<sup>25</sup>J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., 13.

<sup>26</sup>J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., 15.

<sup>27</sup>P.P. FIORINI, *L’essenza del gioco e il tentativo del diritto: Linee di una indagine fenomenologica*, in *Rivista della Scuola Superiore dell’economia e delle finanze*, Roma, 1, 2004, 277 ss.

<sup>28</sup>Cfr., A. FERRARI, “*Tenuissimus ingeni fructus*”: il riso secondo Cicerone, in *Studying Humour – International Journal*, 1, 2014. Per introdurre l’argomento del ridicolo, Cicerone



della serietà. Il gioco si converte in serietà, la serietà in gioco e sa innalzarsi a vette di bellezza e di "santità" che la serietà non raggiunge<sup>29</sup>.

La dinamica del gioco isola dalla vita di tutti i giorni in luogo e durata, si srotola entro confini cronologici e spaziali ed ha svolgimento proprio e senso in sé.

Come formalmente non appare diversificazione tra gioco e rito, nel senso che il rito si compie con le stesse forme d'un gioco e viceversa, allo stesso modo non si distingue il luogo deputato al rito da quello al gioco<sup>30</sup>.

Nell'ambito degli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto. Segno importante del gioco è che esso crea un assestamento, realizza, nel mondo manchevole e nella vita confusa, una perfezione limitata, nel tempo e nello spazio. L'ordine imposto dal gioco è assoluto. La minima deviazione da esso rovina il gioco, gli toglie il suo carattere e lo svalorza.

Ogni gioco è provvisto di regole, le quali determinano quello che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato, recano il carattere dell'obbligatorietà e dell'inconfutabilità, nel momento in cui si trasgrediscono le regole, il mondo così retto crolla. Non esiste più il gioco. Il giocatore che s'opponesse alle regole o vi si sottrae, non è tollerabile, il suo sottrarsi al gioco, rivela la sua relatività e la fragilità di quel mondo-del-gioco nel quale era "provvisoriamente rinchiuso" con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione e, giacché minaccia l'esistenza della comunità "giocante", deve essere eliminato.

---

usa due termini: *iocus*, motteggio, e *facetia*, facezia, che, insieme, costituiscono l'*ars salis* (2.216). Questi termini sono collegabili all'idea della leggerezza: *iocus* è anche il gioco e implica l'immagine della levità scherzosa (il suo contrario è il *serius sermo*).

<sup>29</sup> Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha un decorso proprio e un senso in se stesso. Ecco qui una caratteristica nuova e positiva del gioco. Esso comincia e a un certo punto è finito. Mentre ha luogo c'è un movimento, un andare su e giù, un'alternativa, c'è il turno, l'intrigo e il districamento. Alla sua limitazione nel tempo si collega un'altra qualità curiosa. Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nella memoria come un ricordo, o come un tesoro dello spirito, e può essere tramandato, e ripetuto in qualunque momento. Oltre alla limitazione nel tempo, il gioco ha una precisa limitazione nello spazio. Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente sia nel pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo.

<sup>30</sup> L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati, sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé.

### 3. ... c'è l'azzardo

Nel mondo antico, il gioco d'azzardo (termine che deriva dall'arabo *azzahr* e significa dado<sup>31</sup>) consisteva nello scommettere beni sull'esito di un evento futuro e, per tradizione, le quote si pagavano in contanti. L'azzardo nacque quando indovinare un evento futuro, da pratica esclusiva di indovini e sacerdoti, si trasformò anche in occasione di sfida tra uomo e fato, e tra uomo e uomo. Giocare d'azzardo divenne, pertanto, una pratica sociale in cui furono stabilite delle regole e delle poste in palio. I più antichi giochi d'azzardo si facevano, infatti, utilizzando dadi e scommettendo sul numero che sarebbe uscito.

Maschi e femmine, i bambini romani giocavano alle noci<sup>32</sup> e le usavano spesso in alternativa alle biglie; tali frutti, erano talmente importanti, nell'immaginario collettivo, che la giovane età veniva chiamata il tempo delle noci, un tempo che sarebbe finito con l'infanzia stessa. L'espressione, infatti, *relinquere nuces* (lasciare le noci, Catull., 71.131) significava lasciare l'infanzia, una svolta importante per un giovane romano. Secondo Marziale: "già triste lo scolaro ha lasciato le noci/dietro gli schiamazzi del maestro". Al compimento del diciassettesimo anno d'età il giovane indossava la

---

<sup>31</sup>Da cui probabilmente discende "zara", famoso gioco a tre dadi molto praticato nell'antichità, che consisteva nell'indovinare in anticipo il risultato dovuto alle diverse combinazioni dei vari lanci

<sup>32</sup>Con le noci si poteva giocare a *nuces castellatae* (Plin., *Nat. Hist.* 19.112), per il quale bastavano quattro noci, non di più. Il gioco consisteva nel fare un triangolo con tre noci ravvicinate, mettendone poi una in cima, formando così un castello. L'avversario doveva lanciare una noce addosso al castello: se lo distruggeva vinceva le noci colpite, se non le colpiva non guadagnava nessuna noce. Noci sull'asse inclinata; si svolgeva prendendo un'asse di legno e tenendola sospesa, con un'estremità appoggiata per terra; ogni giocatore faceva rotolare la propria noce sull'asse e cercava di colpirla o sfiorarne qualcuna dei compagni, tra quelle sparse per terra; quando non riuscivano a colpirla, lasciavano lì la propria, così gli altri giocatori potevano conquistarla. *Orca*; consisteva nel cercare di far entrare nel collo di un'anfora una noce lanciata da una certa distanza. Tropa o fossetta; bastava realizzare un avvallamento nel terreno che diventava il bersaglio nel quale far entrare la noce o la biglia. I greci chiamavano questa variante gioco della tropa. Doveva consistere nel far cadere una noce, secondo una successione stabilita, in tutte le fossette, fino ad arrivare all'ultima al di là della riga (come il minigolf). In alcuni casi l'ultima buca era rettangolare per evidenziare la fine del percorso. Il delta (*Nux*, 81-84) o triangolo, l'indovinello del numero delle noci contenute nel sacchetto, quel sacchetto in cui ogni bimbo conservava gelosamente le sue noci: erano il suo tesoro, ed egli cercava di accrescerlo, cosa che riusciva a fare vincendo le gare contro i suoi compagni. Le cinque dita o il *par-impar* (*Nux*, 79), il pari e dispari; alcuni dei giochi che i fanciulli facevano con le noci, li potevano fare anche con gli astragali, gli ossicini o le biglie.

toga virile e appendeva la sua *bullā* sopra il focolare domestico. Nella opera *Nux*, Le noci, attribuita, con qualche perplessità, ad Ovidio, si descrivono almeno sei tipi diversi di gioco<sup>33</sup>.

Il segno linguistico *alea*<sup>34</sup> traduce 'dado/gioco di sorte con dadi', facendo un passaggio successivo, diviene sinonimo di 'caso', 'rischio' e, infine, 'azzardo'<sup>35</sup>. Da queste premesse vien fuori *aleator*<sup>36</sup>, *aleato-*

---

<sup>33</sup>Un po' come le figurine moderne, le noci erano infatti oggetto di accumulo e sfide in partite organizzate con i propri compagni di gioco. Le noci erano così identificative con l'età dei più piccoli, e ne troviamo eco anche nei poeti antichi. Catullo nel carme 61, un'epitalamio dedicato alle nozze di Manlio e Aurunculeia, nei vv. 119-128, scrive: *Ne diu taceat procax* [Non taccia più lo scherzo] / *Fescennina iocatio*, [fescennino salace,] / *nec nuces pueris neget* [non neghi ai bambini le noci] / *desertum domini audiens* [l'amante, sapendo di essere]/*concupinus amorem* [abbandonato dal suo padrone] / *Da nuces pueris, iners* [Da' le noci ai bambini,] / *concupine! Satis diu* [amante disoccupato,] / *lusisti nucibus: lubet* [che con le noci hai giocato abbastanza:] / *iam servire Talasio*. [È ora di servire Talassio,] / *Concupine, nuces da*. [da' le noci ai bambini.]. Il poeta ci introduce ad un costume romano, quello dello sposo di donare noci ai bambini come rituale di passaggio dall'età dell'infanzia a quella della maturità, segnata appunto dal *relinquere nuces*, lasciare le noci, famosa frase di Persio (1.10). In questo caso è il povero schiavo a dover lasciare il gioco, perché con l'arrivo della sposa, il tempo per questo amore era finito per sempre. A dispetto di altri giochi di cui non abbiamo un riscontro letterario o figurato, le noci sono abbastanza rappresentate nell'arte e anche un poemetto di 182 versi chiamato, *Nux*, La noce, come abbiamo già detto sopra, attribuito erroneamente ad Ovidio, ci elenca una serie di attività ludiche in cui i frutti erano protagonisti assieme all'abilità dei partecipanti. In relazione all'educazione, R. FRASCA, *Il lavoro "sacro" del puer romano*, in E. BECCHI, A. SEMERARO (a cura di), *Archivi d'infanzia*, Firenze, 2001, 357 ss.; EADEM, *Modelli della storiografia dell'educazione antica greca e romana*, in L. BELLATALLA, P. RUSSO (a cura di), *La storiografia dell'educazione. Metodi, fonti, modelli e contenuti*, Milano, 2005, 151 ss.

<sup>34</sup>F. WAGNER, sv. *Alea*, in *Lexicon Latinum seu [...] Universae Phraseologiae Corpus Congestum [...]*, Bruges, 1878, 38.

<sup>35</sup>G. GRECO, *Gioco d'azzardo e deterrenza: brevi note sui susceptores*, in *Iura and Legal Systems*, 3, 2016, 45 ss. Per definizione, un gioco è d'azzardo quando prevede una scommessa in denaro su eventi prevalentemente aleatori, cioè casuali. Il termine arabo *az-zahr* che significa dado, oggetto associato per antonomasia al gioco, spiega il termine. Non a caso, anche aleatorio, dal latino *aleatorius*, deriva da *alea*, che significa 'gioco di dadi' o 'rischio'.

<sup>36</sup>Nel Digesto troviamo un intero titolo (D. 11.5) dedicato alla figura. In tema l'articolo di E. QUINTANA ORIVE, *D. 11.5 (De aleatoribus) y C. 3.43 (De aleae lusu et aleatoribus): precedentes romanos del contrato de juego*, in *Anuario jurídico y económico escurialense*, 42, Madrid, 2009, 17 ss.; ripubblicato con lo stesso titolo, ma con un ampliamento in *Revista General de Derecho Romano*, *www.iustel.com*, 12, 2009, 1 ss.). In relazione alla loro fama, per le fonti, Cic., *Phil.* 8.26 e *Catil.* 2.23; in letteratura, cfr., A. BOTTIGLIERI, *Il gioco d'azzardo in diritto romano*, in F. LUCREZI (a cura di), *Minima de poenis*, 1, Napoli,

*rius*<sup>37</sup>. L'incertezza delle origini terminologiche non chiudono il vasto campo semantico nel quale *alea* gravita, i luoghi concettuali che apre, i gesti umani che stringe e custodisce, infine gli effetti che l'agire – *ludere* o *exercere in alea* – produce.

---

2015, 58. Il gioco d'azzardo rappresentava una pratica frequente che non si arrendeva neanche di fronte alle distinzioni cetuali, essendo forte la sua seduzione. L'*alea* contraddistingueva ogni agone nel quale il superamento vittorioso era retto solo da un dato soggettivo, che era la temerarietà dei partecipanti, e da un elemento oggettivo, che era la casualità, non contando, ovviamente, le abilità individuali. *Aleatores* erano quasi sempre schiavi, anche se non erano indifferenti al gioco gli appartenenti agli alti strati della società (vedi gli esempi riferiti da G. GRECO, *op. cit.*, 45 s., in particolare note 4, 5 e 6) ed il dato emerge, *a contrario*, dalla lettura dell'ulpiano D. 21.1.19.1, nel quale si rinviene l'obbligo del venditore di uno schiavo di garantire che questi possieda le caratteristiche vantate, ivi compresa la sua estraneità alla pratica del gioco d'azzardo. L'ostilità nei confronti del gioco e, di converso anche, per i giocatori si fondava su varie ragioni che rispondevano alla necessità di concentrazioni di ricchezza non legittimate dallo svolgimento di attività produttive; la volontà di capitalizzare i frutti in risparmio; l'esigenza di legittimare fonti di arricchimento attraverso attività illecite. Cfr., A. BOTTIGLIERI, *op. cit.*, 58 ss. L'ordinamento, almeno fino all'epoca repubblicana, radicava il disvalore con il quale considerava l'azzardo in un'*actio in quadruplum*, probabilmente *de aleatoribus*, che vedeva legittimato, attivamente, qualunque cittadino, contro i giocatori. La Compilazione Giustiniana sanzionò la nullità del patto di gioco turpe (G. IMPALLOMENI, *In tema di gioco*, in *Sodalitas. Scritti in onore di Antonio Guarino*, Napoli, 1984, 2331 ss.). Il vincitore non poteva reclamare la posta non versata ed anche se vi fosse adempimento spontaneo, sussisteva la ripetibilità di quanto versato da parte del perdente o, se si trattasse di un sottoposto, su iniziativa dell'avente potestà. Nei confronti del padrone si poteva esercitare un'azione *de peculio*, se ad incassarla era stato un suo schiavo. Gli emancipati ed i liberti perdenti potevano attivarsi per il recupero, in via utile, contro il *pater familias* e il patrono (D. 11.5.4.1). Il termine prescrizione dell'azione di ripetizione, ad opera di Giustiniano, fu fissato in cinquant'anni. Si stabilì anche una ulteriore tutela a favore degli eredi del perdente, offrendo loro la possibilità di esigere la restituzione di quanto versato dal *de cuius* per motivi di gioco. A loro potevano surrogarsi i decurioni della città e i *defensores locorum*, sottoposti alla vigilanza dei vescovi ed aiutati dai governatori provinciali (C. 3.43.1.1). Per una rassegna dell'indagine, si veda G. GRECO, *op. cit.*, 47, nota 14. In generale per la *lex* (o le *leges*: D. 11.5.3 [Marcian. 5 *reg.*]) *de alea*, cfr., C. SCHÖNHARDT, *Alea. Über die Bestrafung des Glücksspiel im älteren römischen Recht. Eine Strafrechtsgeschichtliche Studie*, Stuttgart, 1885, 7 ss., 36 ss.; M. KURYLOWICZ, '*Leges aleariae*' und '*leges sumptuariae*' in antiken Rom, in *Studia E. Polay*, Szeged, 1985. Inoltre. G. IMPALLOMENI, *In tema di gioco*, in *Sodalitas. Scritti in onore di A. Guarino*, V, Napoli, 1984, 2331 ss. (= *Scritti di diritto romano e tradizione romanistica*, Padova, 1996, 499 ss.).

<sup>37</sup> Individua cosa pericolosa o incerta (come un contratto assicurativo) che dipende esclusivamente da circostanze fortuite. Se aleatorio subisce la perdita del suo stretto legame col gioco, subentra, invece, propriamente connesso col gioco, azzardo, che esprime il rischio che si corre puntando anche grosse cifre di denaro, ma non solo.

Isidoro di Siviglia (*Etymologiae* 60.1), per il quale *alea*<sup>38</sup> rappresenta *lusus tabulae* (gioco di dadi con scacchiera), liquida le origini del lemma facendo ricorso ad una etimologia di carattere onomastico, richiamando un aneddoto *prime facie* semplice ma particolarmente gettonato da lessici e dizionari: Alea era un soldato che inventò il gioco con dadi nei momenti d'ozio durante la guerra di Troia<sup>39</sup>; anche se non sfugge, a chi scrive, altra voce dottrinale che propone una sua derivazione latina da *alea*, utilizzato, in epoca romana, nel significato di azzardo<sup>40</sup>. Si badi, comunque, che l'aleatorietà, quantunque marcatamente collegata al fenomeno ludico del gioco e della scommessa<sup>41</sup>, se ne distingue per la portata ben più ampia; e, altrettanto, deve dirsi, l'alea rappresenta solo uno dei modi d'essere del contratto aleatorio, quale elemento originario e caratterizzante “che colora e qualifica lo schema causale del contratto”<sup>42</sup>.

Nella lingua latina sono presenti anche altri vocaboli che traducono il dado<sup>43</sup>: *talus*<sup>44</sup>, o il suo diminutivo *taxillus*, e *tessera*.

Ancora Isidoro ne rileva alcuni usi, ed anche se sia acclarata la tesi di un lemma dall'origine incerta, le ipotesi etimologico-semantiche intorno al tratto latino *alea* non mancano di creare una fitta trama di suggestioni<sup>45</sup>.

<sup>38</sup> Fonti sulla storia dell'alea si rinvencono pure in Plaut., *Mil.* 164; cfr. Horat., *carm.* 3.24.58; Ovid., *trist.* 2.470 s.; in tal senso C. CASCIONE, *Tresviri Capiales. Storia di una Magistratura Minore*, Napoli, 1999, 190 in particolare nota 95.

<sup>39</sup> G. RIDOLFI, sv. *Alea-Aleatorii (Contratti)*, in *Digesto italiano*, 1, Torino, 1929, 253.

<sup>40</sup> S. MAIORCA, *Il contratto. Profili della disciplina generale. Lezioni di diritto privato*, Torino, 1996<sup>2</sup>, 78.

<sup>41</sup> In proposito, G. GRECO, *Ludi, Sponsiones e Autonomia Privata*, in *Ludi Universum – Gioco Pubblico, Sport e Tempo Libero, Rivista Scientifica dell'osservatorio Internazionale sul Gioco*, 1, 2016, 115 ss.

<sup>42</sup> Così, R. NICOLÒ, sv. *Alea*, in *ED.*, II, Milano, 1958, 1029.

<sup>43</sup> Antenati dei dadi potrebbero essere gli astagali.

<sup>44</sup> Plauto, in una battuta del Curculio (354), propone la differenza tra *talus* e *alea*, nonostante entrambi possano nominare i dadi: *Talos poscit sibi in manus. Provocata me in aleam, ut ego ludam.* [Prese in mano i dadi (*talos*), e provocatomi a sfidare la sorte (*aleam*) perché io giocassi].

<sup>45</sup> Il *Thesaurus Linguae Latinae* (1900) – facendo eco allo studio di grammatica comparativa di Leo Meyer (1861) – deriva *alea* dalla parola sanscrita *aksáb* (dado) e repertoria il termine sotto l'uso proprio, da riferirsi ai dadi e al gioco; ed altra rubrica che fa appello al uso traslato e proverbiale, riconducibile al significato più astratto di caso e di fortuna.

Nell'*Etymologicum* (1662) Vossius connette *alea* al verbo greco *ἀλάομαι* che significa ‘andare errando’, o ‘girare qua e là’, con una sottile sfumatura d'incertezza. In certi casi può significare ‘esser esiliato’ (G.J. VOSSIUS, *Etymologicum linguae latinae. Praefigitur eju-*

## Leggiamo il parere di

*sdem de literarum permutatione tractatus*, Amsterdam, 1662). Da questo presupposto – secondo Chantraine – è nato il *nomen agentis* ἀλήτης (P. CHANTRAINE, *Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. Histoire des mots*, Paris, 1968), ‘errante’ o ‘vagabondo’ (sui *nomina agentis*, vedi E. BENVENISTE, *Noms d’agent et noms d’action en Indo-Européen*, Paris, 1993<sup>2</sup>). Francis E.J. Valpy, nell’*Etymological Dictionary of the Latin Language* (Valpy 1928), fa sua, e coltiva, questa ipotesi (eccentrica?) dell’origine greca ed individua nell’aggettivo ἡλεός, che traduce ‘folle’, il corrispondente dorico ἄλεᾰ dal quale potrebbe dedursi la genesi del latino *alea*, comunque non dimenticando che un’altra possibile derivazione è agganciabile al sostantivo ἄλη, l’‘andare errando’, una corsa vagabonda che, nella forma traslata, significa ‘perplexità’ e ‘disordine’ e in quella transitiva ‘ciò che fa errare’, o ‘travia’ (L. ROCCI, *s.h.v. Vocabolario greco-italiano*, Roma, 1939). Quest’ultima sfumatura lessicale è appartenuta ad Eschilo, nel primo canto del coro di Agamennone (vv. 191-194), quando prima del vaticinio dell’oracolo (che avrebbe suggerito lo sgozzamento di Ifigenia), le navi e gli uomini sono ferme in preda ai venti ed all’ozio “che fa errare”. Isidoro di Siviglia riconosce la caratteristica della sospensione e dell’indugio nel gioco aleatorio e correlazione il moto continuo dei dadi, mai fermi e stabili in un punto fisso, con il fluire incessante del tempo: *Quidam autem aleatores sibi videntur physiologicè per allegoriam hanc artem exercere, et sub quadam rerum similitudine fingere. Nam tribus tesseris ludere perhibent propter tria saeculi tempora: praesentia, praeterita et futura; quia non stant, sed decurrunt. Sed et ipsas vias senariis locis distinctas propter aetates hominum ternariis lineis propter tempora argumentatur. Inde et tabulam ternis discriptam dicunt lineis.* [Alcuni giocatori ritengono che l’esercizio di quest’arte si fondi su basi naturali e credono che esso abbia un determinato significato allegorico. Dicono, infatti, che si gioca con tre dadi a significare i tre tempi del mondo: il presente, il passato e il futuro, che come i dadi non rimangono mai fermi, ma trascorrono incessantemente]. Inoltre, cfr., A. ERNOUT, A. MEILLET, sv. *Alea*, in *Dictionnaire Étymologique de la Langue Latine. Histoire des mots*, Paris, 1959, nel quale il termine traduce una sorta di gioco di dadi su tavola con i *tali*, ossicini o astragali; significa anche ‘gioco d’azzardo’ e, per spostamento figurato, intendendo azzardo in opposizione a *ratio*. Per la contrapposizione tra *alea* e *ratio*, sempre nel dizionario si rinvia al *De re rustica* (1.4-18 *passim*), dove Varrone lega *alea* a un tempo di assenza di *salubritas* della terra, durante il quale la coltura non è governata dal padrone, mentre dal punto di vista etimologico-semanticamente, nello specifico, gli autori rifuggono l’avvicinamento di *alea* al verbo *alucinor* (‘farneticare’, ‘parlare vanamente’, ‘errare’), che corrisponde al verbo greco ἀλάομαι, così come non riconoscono l’ipotesi di una possibile mutazione dall’aggettivo ἡλεός (folle), attraverso l’intermediario dorico ἄλεᾰ. Per Ernout-Meillet *alea* è una parola “senza etimologia” e, di certo, un termine emprunté, cioè ‘preso in prestito’. Continuando il repertorio dei lessici, si veda, E. FORCELLINI, G. FURLANETTO, sv. *Alea*, *Totius Latinitatis Lexicon*, Padova, 1827-1831, dove tra le rubriche di *alea*, se ne rileva l’utilizzo sinonimico, al posto di *discrimen* (‘prova’, ‘momento decisivo’, ‘pericolo’), *dubitatio* (‘incertezza’, ‘indugio’), *incertuum eventum* (‘evento incerto’ o ‘oscuro’). La poesia latina ha dispiegato facondia di epiteti estendendo ulteriormente i domini semantici di *alea*. Louis Quicerat, nel *Thesaurus Poeticus Linguae Latinae* (1843), rubrica alcuni casi: *anceps, dubia, incerta, fallax, damnosa, iniqua, fugienda*. In letteratura latina (Ovidio, *Ars am.* 1.375-380), *alea* e *casus* rappresentano anche fattori della tecnica “venatoria” della seduzione. Infine nell’espressione piuttosto comune (a partire da Lucano, che fu il primo ad utilizzarla) nella lingua latina di *alea*

Isidoro, Etym. 63.1: *Tesserae vocatae quia quadrae sunt ex omnibus partibus. Has alii lepusculos vocant, eo quod exiliendo discorrant. Olim autem tesserae iacula appellabantur, a iacendo*<sup>46</sup>.

L'origine ricondotta alla sfera semantica del verbo ἀλάομαι staziona in molti dizionari e si fa portavoce di quel sostrato significante che permane invariato in *alea*, attraverso il tempo, e che rimanda ad un'attività, si agita nell'incertezza e nell'erranza, in un abbandono temporaneo – perché incluso nel tempo chiuso del *ludus* – dalla ragione<sup>47</sup>. Ciò equivarrebbe, nella forma peggiore, a molti degli assunti del gioco d'azzardo. Parte della letteratura batte questo percorso, in quanto l'*alea* è propria dell'*homo ludens* che fugge il calcolo logico e si getta nell'irrazionale, nella follia del gioco<sup>48</sup>. In questo senso ritroviamo il rapporto con l'ebraico *hālāl* (folleggiare), 'to be foolish', con l'accadico *alālu* e con l'arabo *hallala*, 'darsi bel tempo', in tedesco 'jubeln'<sup>49</sup>.

---

*fati*, 'incertezza del destino', si riconosce il senso di un evento arbitrario e non governabile, presente anche nella costruzione *subire aleam*. Da notare, in limine, è l'estensione con cui il segno *alea* si avvicina a luoghi semantici afferenti il tempo, sia nella piega positiva di un tempo trascorso nel diletto e nello svago in espressioni quali *indulgere aleae* ('abbandonarsi all'*alea*') o *oblectare se alea* ('occupare il proprio tempo nell'*alea*'); sia nel senso di un tempo consumato in perdita, come attestato in alcuni passaggi ciceroniani (Cic., *Phil.* 13.11: *In lustris, popinis, alea, vino, tempus aetatis omne consumere*. [Nei bordelli, nelle bettole, nei dadi, nel vino, si consuma il tempo dell'esistenza.]). Inoltre, anche il riferimento al giovane aristocratico ozioso della satira VIII di Giovenale 7.9-12: *Effigies quo / tot bellatorum, si luditur alea pernox / ante Numantinos, si dormire incipis ortu / Luciferi, quo signa duces et castra movebant?* [A che ti servono i ritratti di tanti guerrieri, se tutta la notte (*pernox*) tu giochi ai dadi (*alea*) sotto gli occhi di chi vinse Numanzia, se inizi a dormire quando sorge Lucifero, nell'ora in cui quei generali dagli accampamenti movevano le insegne?]. Le conseguenze estreme prospettate alimentarono riprovazione etica del tempo sprecato in *alea* e l'adozione di una normativa restrittiva contro il gioco d'azzardo (*Lex de alea*) ed il confinamento in una specie di "spazio legale" riservato all'*alea*, durante la festa dei Saturnali.

<sup>46</sup>I dadi sono stati chiamati *tesserae* in quanto quadrati da ogni lato. Vi è chi dà loro il nome di *lepusculi* [ossia leprotti], in quanto si muovono saltando. Anticamente i dadi erano detti *iacula*, dal verbo *iacere*, che significa lanciare.

<sup>47</sup>J. HUIZINGA, *Homo ludens*, cit.; R. CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, 1958, trad. it., R. CAILLOIS, L. GUARINO (a cura di), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, 1981.

<sup>48</sup>R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., 23.

<sup>49</sup>G. SEMERANO, *Le origini della cultura europea*, 2, *Dizionari etimologici. Basi semitiche delle lingue indeuropee*. Tomo I, *Dizionario della lingua greca*; Tomo II, *Dizionario della lingua latina e di voci moderne*, Firenze, 1994.

Altra probabile origine di *alea* è il verbo ἰάλλω, ‘getto’, ‘lancio’, ‘scaglio’<sup>50</sup>, e pure in questa circostanza ricadiamo nell’ipotesi derivate da assonanza semantica, ed anche in questa sezione domina l’azione del getto e del lancio.

Leggiamo un passo, tratto dal libro nono *ad Sabinum*, di Pomponio che sembrava aprisse ad un’eccezione alla regola *nulla venditio sine re quae veneat*<sup>51</sup>. Secondo il giurista, la *emptio spei* come contratto aleatorio (*quasi alea emitur*) si può verificare nel caso della pesca e della caccia, ed anche nell’ipotesi di *missilia*<sup>52</sup> (ossia, gettoni buttati in mezzo alla folla, per chi avesse la fortuna o l’abilità di prenderli). L’acquisto, aleatorio<sup>53</sup>, della speranza (*emptio spei*) si realizza allorquando oggetto del contratto non sia una *res*, ma una speranza, ossia, l’aspettativa che la *res* venga ad esistere (in una determinata quantità). Gli esempi portati nel Digesto di Giustiniano sono divenuti modelli della teoria di acquisto di un oggetto non ancora esistente.

D. 18.1.8.1 (Pomp. 9 ad Sab.): *Aliquando tamen et sine re venditio intellegitur, veluti cum quasi alea emitur. Quod fit, cum captum piscium vel avium vel missilium emitur: emptio enim contrahitur etiam si nihil inciderit, quia spei emptio*

<sup>50</sup> F.E.J. VALPY, sv. *Alea*, in *Etymological Dictionary of the Latin Language*, London, 1928. Cfr., M. SIČ (SZČS), *L’eredità futura come oggetto del contratto (patto) nel diritto classico e postclassico*, in *RIDA*, LIX, 2012, 198 ss.

<sup>51</sup> Secondo la regola classica, la vendita di eredità futura (della persona vivente) è nulla: “*Si hereditas venierit eius, qui vivit aut nullus sit, nihil esse acti, quia in rerum natura non sit quod venierit*” (Pomp. D. 18.4.1). Secondo parte della dottrina (V. ARANGIO-RUIZ, *La compravendita in diritto romano*, 1, Napoli, 1978, 116 ss.), si tratta dell’applicazione di una regola risalente al tempo in cui l’unica pratica conosciuta era la vendita a contanti (*nulla venditio sine re quae veneat*, Pomp. D. 18.1.8 pr.1). In questo contesto, l’eredità della persona vivente non si può vendere, semplicemente perché essa non esiste: *quia in rerum natura non sit quod venierit*. Senza riferirsi alle fonti, l’Arangio-Ruiz argomentava la nullità della vendita anche con “la ripugnanza romana verso le convenzioni relative all’eredità di persone viventi”, e con la difficoltà di realizzare la richiesta di adempimento della prestazione dedotta nel contratto.

<sup>52</sup> Sul punto F. BARTOL, *Emptio lactus missilium*, in *UNED. Revista de Derecho*, 2, 2007, 445 ss. Lo Studioso si esprime nei seguenti termini (445): “Etimológicamente el término *missilia* significa lo lanzado, lo enviado. Este vocablo que es propio del lenguaje militar, tal como puede apreciarse en los historiadores romanos. Tito Livio, Tácito o Amiano Marcelino’, generalmente aparece unido al término *telum*. Así Festo escribe. *Tela proprie dici videntur ea, quae missilia sunt, ex Graeco videlicet transiate eorum. nomine, quoniam illi τηλόθεν missa dicunt, quae nos eminus*”.

<sup>53</sup> Il rischio contrattuale inerente all’*alea* nell’atto negoziale ha generato la “vendita aleatoria” nella disciplina giuridica e nel diritto civile italiano (art. 1472 cc.).



*est: et quod missilium nomine eo casu captum est si evictum fuerit, nulla eo nomine ex empto obligatio contrahitur, quia id actum intellegitur*<sup>54</sup>.

In poche parole: si mette in guardia dal praticare l'*alea* in una vendita in quanto equivarrebbe pressoché a guadagnare (*emere*) una *res incerta*<sup>55</sup> come per la cattura dei pesci e degli uccelli o il lancio di qualsiasi arma da getto (*missilium*)<sup>56</sup>. Dal pescatore o dal cacciatore si acquista quanto hanno catturato. L'oggetto dell'affare è rappresentato dalla speranza che essi prendano qualcosa, l'acquirente sarà tenuto a corrispondere il prezzo concordato anche se il pescatore non abbia preso nulla. Il terzo esempio esprime una vicenda ricorrente nella vita romana. Il caso integra l'ipotesi del *iactus missilium*<sup>57</sup> (il lancio di monete al pubblico da parte dell'imperatore). Il venditore promette di dare all'acquirente le monete che egli riuscirà a raccogliere e l'acquirente, da parte sua, s'impegna a pagare in ogni caso un determinato prezzo. È appena il caso di ribadire che i pescatori, i cacciatori o le persone che catturano i *missilia* devono tenere un comportamento allineato alla *bona fides* affinché la cosa oggetto di vendita si materializzi, ossia per catturare i pesci, gli animali, o i gettoni. Ritroviamo anche degli ibridi, nei quali era difficile stabilire se fosse in questione una *res sperata* o una *spes*<sup>58</sup>.

A seconda dell'impeto impresso al gesto volontario della mano o al-

---

<sup>54</sup> Per completezza riferiamo anche il *principium*: *Nec emptio nec venditio sine re quae veneat potest intellegi. Et tamen fructus et partus futuri recte ementur, ut, cum editus esset partus, iam tunc, cum contractum esset negotium, venditio facta intellegatur: sed si id egerit venditor, ne nascatur aut fiant, ex empto agi posse.*

<sup>55</sup> Cfr., sul punto, A.M. RABELLO, *La base romanistica della teoria di Rudolph von Jhering sulla culpa in contrahendo*, in *Diritto@Storia. Ius-Antiquum-Древнее-право*, 20, 2007, in particolare nota 23, nella quale si riferisce il dibattito dottrinale anche circa la genuinità dell'esempio e l'opinione della dottrina sull'opportunità della fattispecie. Cfr., TLL., 1900.

<sup>56</sup> Da questo il senso di una espressione francese, *acheter un coup de filet*, il lancio, fortunato o no, del filo da pesca (W. FREUND, N. THEIL, *Grand dictionnaire de la langue latine*, Paris, 1855).

<sup>57</sup> Cfr., F. BARTOL, *op. cit.*, 445 ss. In precedenza, J. ERDŐDY, *Some questions concerning money in Roman law. A new perspective*, in *Acta Antiqua Academiae Scientiarum Hungaricae*, 47.3, Sept. 2007, 241 ss.; V. J. BENKE, *Emptio spei*, in *Tanulmányok Dr. Molnár Imre egyetemi tanár 70. születésnapjára*, Szeged, 2004, 71.

<sup>58</sup> Cfr. il giuliano D. 18.1.39.1, e sul tema cfr., V. ARANGIO RUIZ, *op. cit.*, 121. La dottrina ottocentesca, fondandosi su questi ragionamenti, tentò di giungere ad un criterio generale, in base al quale, riferendosi ad una *quaestio voluntatis*, si stabilì che la vendita di un oggetto non ancora venuto ad esistenza determini l'acquisto di una *res sperata* o di una *spes*, a seconda della volontà delle parti. Cfr., A.M. RABELLO, *op. cit.*, nota 25.

l'azione che il tiro produce<sup>59</sup>, i dadi si lanciano (*iactare*)<sup>60</sup>, o cadono (*cadere*)<sup>61</sup>, anche se gli stessi possono cadere non solo dalla mano, tant'è che si introdusse l'uso di un contenitore<sup>62</sup> (bossolo o bussolotto, *pyrgus, turricula* [Mart. 14.16], *phimus o fritillus* [Sidon., *Epist.* 8.12]) che avrebbe inibito lanci mirati con la mano di taglio a cercare la caduta migliore e dal lato più favorevole<sup>63</sup>.

I dadi si lanciano e cadono sopra una tavola<sup>64</sup>, che il latino esprime con una variegata gamma lessicale: *alveus, alveolus* e *abacus*.

Nell'*Apocolocyntosis* di Seneca, satira sulla morte e apoteosi per "inzucamento" dell'imperatore, Claudio dopo la sua morte sarà condannato a *ludere aleam* (giocare l'alea) in eterno e con un bussolotto bucato (*pertuso fritillo*) da cui i dadi cadranno a vuoto<sup>65</sup>.

<sup>59</sup>La spinta impressa alla caduta dei dadi cancella dalla scena del lancio 'aleatorio' l'elemento volontaristico, cioè l'azione della mano. Questo proverebbe, in parte, il degrado del termine da dado a rischio o azzardo, se possiamo chiamare in causa l'etimologia della parola francese chance, derivante dal latino popolare *cadentia*, che designava esattamente la maniera di lanciare i dadi, da cui 'jeter la chance'. Cfr., sv. *chance*, in F. GODEFROY, *Lexique de l'ancienne langue française*, Paris, 1901, dove si legge un significato specifico e tecnico: è il punto segnato col dado o la sua stessa caduta, accezioni che hanno dato luogo alle espressioni 'donner la chance' e 'livrer la chance'.

<sup>60</sup>*Iactus* è tecnicamente il lancio.

<sup>61</sup>I due segni sono ugualmente presenti, vedi nel proverbio *Iacta alea est* (Cesare all'attraversamento del Rubicone, Suet., *De vita Caesarum* 32). Simile appare la locuzione con il verbo *cadere* (*iudice Fortuna cadat alea*) nel petroniano *Satyricon* (CXXII, 171) quando Eumolpo declama i versi sulla guerra civile e le imprese di Cesare. Non sostanziale ma invadente è il richiamo all'inappellabile giudizio della dea Fortuna, sotto cui giace la caduta del dado.

<sup>62</sup>Lo strumento era strutturato con rientranze parallele (*gradus*) all'interno, cosicché si producesse un rumore tintinnante quando il dado veniva lanciato (Mart. 4.14; 14. 1; Hor., *Sat.* 2. 7.17, che usa la forma greca *phimus*).

<sup>63</sup>Sofocle ci dice (fr. 895) che solo a Zeus i dadi cadono nel verso giusto. L'uomo che tenta di inserire un elemento volontario non sta praticando correttamente l'*alea* che, in quanto tale, non deve possedere alcun rapporto tra causa ed effetto. Il lemma βαρός, 'baro', oltre a significare 'gravità' e 'pesantezza', vuol dire anche 'pressione', 'influenza', 'credito'.

<sup>64</sup>Secondo la tradizione (Suet., *De vita Caesarum* 33), Claudio, imperatore – incallito giocatore d'azzardo (*aleam studiosissime lusit*) – fece dotare la sua carrozza da viaggio di un *alveus*, in modo da poter lanciare i dadi durante i viaggi attraverso l'impero. Svetonio accenna anche alla circostanza che l'imperatore scrisse un trattato sull'arte aleatoria, del quale non ci è giunta traccia.

<sup>65</sup>Sen., *Apocol.* 14: *Et iam coeperat fugientes semper tesseras quaerere et proficere*. [E aveva già iniziato a rincorrere i dadi che scappavano sempre e a non concludere niente]. Probabilmente l'aneddoto ha rappresentato l'antecedente cui Dante si ispirò per la legge infernale del contrappasso.

I dadi potevano essere fatti di legno, di pietra, di osso o di qualsiasi metallo<sup>66</sup>, anzi sembra che quelli migliori fossero proprio di osso, il più pesante possibile, in maniera tale che in qualunque modo si lanciassero, potevano produrre una caduta piana e uniforme.

Cicerone, nel *De Senectute*, dice che il gioco dei dadi è adatto alla vecchiaia la quale, per essere beata, deve dilettersi e rifuggire qualsiasi sforzo corporeo che spetta alla gioventù:

Cic., 16.58: *Nobis senibus ex lusionibus multis talos relinquunt et tesseras, id ipsum ut lubebit, quoniam sine eis beata esse senectus potest*<sup>67</sup>.

#### 4. Levitas aleae

Una tale idea di levità del gioco aleatorio pare non essere condivisa da tutti, tant'è che una singolare pratica dell'alea, che non sembra avere affini, è riferita da Tacito, *De origine et situ Germanorum* (*Germania*). 24<sup>68</sup>, che

---

<sup>66</sup>In riferimento alla loro fattura 'ossea' si ritrova l'ipotesi etimologica (organica) – di uno dei più recenti dizionari, quello di Michiel de Meen (2008), nel quale, giacché falangette di agnelli o altri animali, dette anche astragali o aliossi (in latino *tālī*), erano usate come dadi, ed anche il termine *ālea*, in modo analogo, potrebbe essersi generato da un'altra parte del corpo animale, per esempio da *āla*, che significa appunto 'ala', o 'ascella'. Tale congettura, anche se apparentemente stravagante, ha il merito di far intravedere origini molto remote e arcaiche dell'oggetto-dado, inerenti a strati sacrificali e a sprofondamenti viscerali delle pratiche divinatorie, ancora attive in età paleocristiana (cfr. Tavola 23a dell'*Atlante Mnemosyne* di Aby Warburg; Urbini 2011).

<sup>67</sup>A noi vecchi, dei molti giochi, lascino gli astragali e i dadi; e di questi quale dei due vorranno, giacché la vecchiaia può essere felice senza di essi.

<sup>68</sup>Il brano si presenta in due parti, corrispondenti a due diverse pratiche ludiche: il carosello o danza che si eseguiva tra le punte delle spade e delle lance, e il gioco d'azzardo con i dadi. Nel primo caso, si tratta di una forma di spettacolo (*genus spectaculorum, saltus, ars, decor, voluptas spectantium*) e, insieme, di un gioco (*ludicrum, lascivia*); secondo Tacito, questo passatempo è proprio delle popolazioni germaniche. La seconda parte del passo affronta il gioco d'azzardo con i dadi, che, però, per Tacito non ha carattere ludico (*inter seria exercent*); anche il riferimento alla sobrietà del giocatore rimanda al dettaglio simposiale della *alea* grecoromana (cfr., F. GIACOBELLO, *Giocare a dadi a Pompei, tra vino, salsicce e risse: un passatempo da taverna*, in C. LAMBRUGO, F. SLAVAZZI, A.M. FEDELI (a cura di), *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1. Tra "alea" e "agòn": giochi di abilità e di azzardo*, Firenze, 2015, 37 ss.) per cui viene ribadita una separazione netta della pratica barbarica del gioco dei dadi dalla sfera ludica propriamente intesa. La connessione tra la danza delle spade e l'alea sembra essere rappresentata dall'audacia (*au-*

descrive una sorta di rituale comunitario alla fine del quale gli uomini giocano a dadi – in modo serio e senza bere, nota lo storico con meraviglia – e una volta dilapidate le sostanze, con un ultimo e definitivo lancio (*extremo ac novissimo iactu*), si giocano (*contendant*) la libertà ed il corpo (*de libertate ac de corpore*)<sup>69</sup>.

Il perdente si assoggetterà ad una servitù volontaria ed i Germani hanno tanta ostinazione in questa perversione (*re prava*) e la chiamano *fides*. Anche se Tacito non avesse fatto ricorso a materiali di prima mano (come si sospetta), resta poco usuale l'aggiungere l'*alea* alla *fides*, apparendo i due concetti, affiliati in prova di forza, distinti per addestrare lealtà, prestigio e fede, le accezioni più comuni del termine *fides*, che può significare anche 'credito'. Più una pratica superstiziosa che ludica<sup>70</sup>. Non è da sottovalutare che il lemma *alea*, seppur con le dovute precauzioni, lambisca spazi vicini alle *fides*; anche se, avventurarsi in questo accidentato terreno, comporterebbe un maggiore approfondimento dal momento che l'associazione di *alea* a questioni di *fides*, rimanda a problemi di scambio, simbolico e non, tra uomini e cose<sup>71</sup>.

Se, poi, poniamo mente ad *alea*, mettendo in pratica una operazione di stiramento del termine, congetturando in prospettiva, fino a toccare l'accezione che la forma aggettivale (aleatorio) ha raggiunto negli idiomi neolatini, ci accorgiamo di come le espressioni della latinità letteraria/giuridica ne avesse già apprezzati i destini, dissodato i luoghi di senso e determinato le afferenze<sup>72</sup>.

---

*dax lascivia* nel primo caso, *temeritas* nel secondo), cioè dal fatto che in entrambi i casi i Germani arrivano a giocarsi la vita.

<sup>69</sup> Cfr., C. TORRE, "Barbarus ludens". I barbari e il gioco nelle fonti latine, in *Acme*, 1, 2016, 57 ss.

<sup>70</sup> Non dimentichiamo che anche nel mondo greco-latino ai dadi (e agli astragali) era attribuito un valore divinatorio, Cfr., A.A. NUÑO, ANEΠΠΙΦΘΩ ΚΥΒΟΣ. *Ajax y Aquiles tiran los dados*, in *MHNH: revista internacional de investigación sobre magia y astrología*, 6, 2006, 15 ss.

<sup>71</sup> Pare che in età tardo-antica e medievale il lemma *alea* fosse associato – forse fantasiosamente – al pronome *alter*, in relazione alla circostanza che il gioco dei dadi e delle tavole inscenano l'alterità e la reciprocità. Altro è colui che siede accanto e al quale si cede la mano e, forse, anche la fortuna (P. CANETTIERI, *Il gioco dei dadi nel medioevo* [Internet]. Version 1. Paolo Canettieri. 2009 Ott 6. Available from: <https://paolocanettieri.wordpress.com/article/il-gioco-dei-dadi-nel-medioevo-vyvpjuoxc2n0-62/>).

<sup>72</sup> Pure se il termine è presente, almeno fino al XVI secolo, in particolar modo nei trattati (in latino) sui giochi da tavolo, il transito in Europa alle lingue volgari concentra in *alea* l'oggetto, il concetto e il gesto, e durante questa lenta tras migrazione lessicale il lemma perderà la sua oggettiva tecnicità, conservandone solo l'astratto. In tal senso: "Something

Nel suo liberarsi dalle pastoie concrete con l'oggetto, alea prende posto, in alcuni luoghi fondativi del pensiero occidentale, come capacità, comunque, già avvertita dall'estrema e favorevole motilità della lingua latina.

La questione è complessa ma le due estreme linee di sviluppo possono essere tracciate. La prima si riferisce al pericolo, insito nel gioco aleatorio, di alterare il tempo dell'*otium* e del *negotium*, denuncia raccolta a larghe mani dalla concezione protestante e calvinista della festa, nella quale affondano snodi della riflessione sul capitale<sup>73</sup>. La seconda prende l'avvio dalla tradizione rinascimentale, il cui punto aureo è dato dal *De Ludo aleae*, ad opera del matematico e astrologo Girolamo Cardano, la quale rappresenta un punto di svolta nella concezione dei giochi di dadi e delle sue tecniche ed apre le porte alle prime teorie circa il calcolo combinatorio delle probabilità, che tragherà verso scienze matematiche moderne.

In ultimo potremmo dire che nel termine alea alloggierebbe qualcosa di suo proprio, caratteristica che non tutte le parole possiedono e che certi linguisti individuano come la "vita pulsante" dei lemmi. Nel caso di alea concorrerebbero i gesti e le voci che si alzano intorno al getto, nella frazione di tempo della puntata; cioè le interiezioni, gli *accidentia* (bestemmie?); la messa in gioco di anima e moglie; la pronuncia del nome della fanciulla amata; le parole auspicali in favore delle persone care; le acclamazioni al lancio buono (*Venus*), o al lancio sfortunato (*Canis*)<sup>74</sup>. In definitiva ciò che Orazio, nelle Odi (II,1,6), chiama *Opus aleae*.

Quando la parola alea decadrà per fare posto ai termini corrispondenti delle lingue neo-latine, ne sopravviverà il lascito (bollato dalla permanenza dell'aggettivo 'aleatorio') di ciò che il dado richiede come condizione ultima: quella di affidarsi, nella cessione più incondizionata, al lancio nell'aperto – che è il fato o la morte, in una immagine: il gioco del *Phersu*.

È databile intorno al 530 a.C. la comparsa, nelle tombe dipinte di Tarquinia, di una strana figura: indossa cappello a cono con lunghi copriorecchie, quasi copri guancia, ruvida pelle selvatica – in alcuni casi, invece, veste una corta giacca a scacchi colorati – ed il viso è coperto da una maschera barbuta.

---

which involves uncertainty, a risk enterprise or purchase" secondo l'*Oxford Latin Dictionary* (1968). In italiano alea si conserva nel linguaggio colto, o in quello contrattuale.

<sup>73</sup> M. WEBER, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*, ed. it., P. BURRESI, Firenze, 1983, *passim*; L. ALTHUSSER, *Sul materialismo aleatorio*, Milano, 2000.

<sup>74</sup> F. LÜBKER, sv. *Alea*, in *Lessico ragionato dell'antichità classica*, Roma, 1898, traduzione di Carlo Alberto Murero (ristampa anastatica con una premessa di S. Mariotti, Bologna, 1989).

La sua immagine richiama quella di un essere primordiale, quasi ferino – specie nel caso della “Tomba degli auguri”, dove la giubba sembra voler richiamare una pelle vaccina frettolosamente conciata – che sembra collocarlo in una dimensione limitanea. Se selvatica appare l’immagine, selvaggio è anche il suo spazio d’azione. Infatti si muove in un macabro gioco, nel quale un uomo nudo, coperto nel volto e nel capo con un sacco di pelle, combatte con un bastone contro un cane di grossa taglia, volontariamente aizzato contro di lui.

In questo gioco il *Phersu* si atteggia a pungolare il cane e ad ostacolare – con una lunga corda – i movimenti dell’uomo, il quale, a sua volta, non sarà in grado di resistere a lungo prima di venir sbranato dalla fiera.

Nelle tombe tarquiniesi la figura del *Phersu*<sup>75</sup> si ritrova quattro volte, in quella degli Auguri<sup>76</sup> (seconda metà del VI secolo a.C., detta appunto de-

---

<sup>75</sup>M. MARTINELLI, *Il gioco del Phersu*, in *Spettacolo e sport in Etruria. Musica, danza, agonismo e rappresentazioni tra Italia e Mediterraneo*, Toscana beni culturali, 9, 2007, 165 ss.

<sup>76</sup>Molti ritengono che il termine *persona* (equivalente a maschera) derivi dall’etrusco *Phersu*. Il *phersu* era un uomo con una maschera in volto e cappuccio in testa al cui braccio era una fune che teneva legato un cane. Il gioco consisteva nell’aizzare il cane contro l’altro uomo che, anch’esso incappucciato, brandiva una specie di clava per tentare la difesa dagli attacchi del cane e del *Phersu*. Era un gioco mortale al pari di tanti altri, come la lotta, ad esempio; ma era anche un rito funerario etrusco, uno tra i tanti che accompagnavano il defunto attraverso la porta che accedeva all’aldilà. Purtroppo era anche un fatto reale, violento, crudele e perverso, ma come gioco fu introdotto a Roma diventando uno dei più seguiti e richiesti giochi gladiatori. Nel gioco entrambe le persone non mostrano il volto. Entrambi sono contemporaneamente umani e bestiali. Al di là il *Phersu*, il carnefice, c’è un uomo che incarna il bestiale come espressione di violenza e di godimento nell’atto violento. Dietro il prigioniero, la vittima, c’è un uomo che incarna la bestia mandata al macello, colui che non avrà altra consolazione se non quella di morire il prima possibile. Dietro la maschera del *Phersu*, la persona agisce come vuole, senza essere riconosciuta: i suoi gesti, le sue azioni, forse anche le sue parole, diventano legittimi. Non è la persona che si esprime, è la maschera che indossa, è l’altra parte di sé, la sua parte oscura. Un lato oscuro che emerge e si rende visibile e reale attraverso la maschera che la persona indossa. Sotto il volto coperto del prigioniero c’è la paura e il terrore, che non devono essere mostrati né visti da altri. Non a caso le paure personali più oscure sono segrete, invisibili a tutti; e l’uomo, chiunque esso sia, non può dimostrare nemmeno di temere la morte. Incutere timore è il potere di esercitare il controllo, anche sulla paura della morte. Il rito sacro, il rito funerario che serve ad esorcizzare lo spettro, diventa il gioco del *Phersu* perché solo così può essere accettato e perché solo così può essere riproposto ad un pubblico che applaude la vittoria del più forte. Il più forte, attraverso una maschera dietro cui si nasconde una persona, riuscirà ad incarnare quel ruolo anche in altri momenti di ogni epoca. Quando il condannato a morte, a viso scoperto, sale sul patibolo ha davanti a sé il *Phersu*, il boia con il suo cappuccio e le sue armi di morte; quando il carnefice non ha la sua maschera, è il condannato ad essere bendato per non guardare in faccia la morte. A volte, il prigioniero, in un gesto

gli Auguri dallo scopritore Luigi Dasti) esso<sup>77</sup> è riprodotto in due diverse scene.

Sulla parete destra è rappresentato un gruppo costituito da un individuo con maschera rossa barbata, corto giubbotto maculato, stretta fascia rossa ai lombi ed alto berretto a punta, che tiene al laccio un cane (molosso?) che assale un condannato a morte. Quest'ultimo, con evidenti tracce di ferite sul corpo, ha la vista impedita da un sacco che gli avviluppa la testa e tenta di difendersi dagli attacchi del feroce animale con una clava che impugna con la mano destra. Sulla parete sinistra della tomba il personaggio mascherato, seppur con abbigliamento diverso, appare impegnato in una corsa con il capo rivolto all'indietro<sup>78</sup>.

La cruenta scena di combattimento sopra descritta si riconosce, nonostante il cattivo stato di conservazione della pittura, anche su una delle pareti della Tomba delle Olimpiadi<sup>79</sup> (ultimo venticinquennio del VI secolo

---

di rivalsa e ribellione, si toglie la benda, mostrando il viso al carnefice che, nonostante stia per eseguire la condanna, sentirà per la prima volta la propria paura della morte. Chi indossa la maschera è persona e può essere contemporaneamente vittima e carnefice. Solo chi non porta maschera è se stesso. Il cane non porta maschera, non è persona. Solo il cane è se stesso. Solo l'animale è unico; l'uomo è sempre doppio. Per la tomba degli Auguri cfr. G. BECATTI, F. MAGI, *Le pitture della Tomba degli Auguri e del Pulcinella*, in *Monumenti della pittura antica scoperti in Italia*, Sez. I, fasc. III-IV, Poligrafico dello Stato, Roma, 1956; anche M. CRISTOFANI, *L'arte degli Etruschi, Produzione e consumo*, Torino, 1978, 68 ss.; sul passaggio linguistico etrusco/latino, cfr. A. ERNOUT, *Les éléments étrusques du vocabulaire latin*, in *Bullettin de la Société linguistique*, 30, 1930, 82 ss. Nell'antico Egitto inoltre è intorno agli inizi del II millennio che viene introdotta la maschera che successivamente ebbe quella vasta diffusione in ambito funerario con valenza altamente magica.

<sup>77</sup>La pratica di gare (*agones/ludi*), in funzione di rito funerario, fu usanza diffusa in tutto il mondo antico e variamente documentata presso gli Etruschi (cfr. B. D'AGOSTINO, L. CERCHIAI, *Il mare la morte l'amore. Gli etruschi, i Greci, l'immagine*, Roma, 1999, 38). Si spiegano così, le rappresentazioni di scene di gara e di banchetto nelle pitture tombali. Varie erano le forme; dallo spettacolo di saltimbanchi, alle gare ginniche, al pugilato, alla corsa con carri trainati da cavalli ed ai duelli all'ultimo sangue (Cfr. F. PAOLUCCI, *Gladiatori: i dannati dello spettacolo*, Firenze, 2003, 12; inoltre, Tert. *De spect.* 12.2, riferisce dei giochi, in particolare della gladiatura, come conseguenza di un rito propiziatorio per placare i defunti). Le gare funebri rappresentavano nell'aspetto del combattimento, la precarietà della vita nei confronti della morte. Un duello gladiatorio, il così detto gioco del *Phersu*, è dipinto, come abbiamo detto già, nella tomba degli Auguri a Tarquinia. Ma qual'era il significato di questo duello? *Phersu* simboleggiava più che probabilmente un demone infernale, apportatore di morte, la cui azione funesta veniva evocata e forse dissolta, mediante il rito gladiatorio.

<sup>78</sup>M. MORETTI, *Pittura etrusca in Tarquinia*, Milano, 1974.

<sup>79</sup>La Tomba delle Olimpiadi risale al VI sec. a.C. (rinvenuta nel 1958) e i suoi affreschi sono stati staccati dalle pareti al momento della scoperta del sepolcro, e conservati presso