



Gioco, guerra e diritto nel *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus* (1583) di Tommaso Azzi

Joc, guerra i llei a *De ludo scacchorum in legale methodo tractatus* (1583) de Tommaso Azzi

Juego, guerra y derecho en *De ludo scacchorum in legale methodo tractatus* (1583) de Tommaso Azzi

Game, war and law in Tommaso Azzi's *De ludo scacchorum in legale methodo tractatus* (1583)

Giuliano MARCHETTO¹

Resumen: Il *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus* (1583) del giurista Tommaso Azzi non è realmente un trattato sul gioco degli scacchi, ma un'opera che affronta varie questioni giuridiche. Tra i temi ricorrenti del *De ludo* troviamo il tema della guerra. La tesi di questo saggio è mostrare come la stretta connessione tra guerra, gioco degli scacchi e diritto stabilita da Azzi sia funzionale all'affermazione di una idea di guerra giusta ricalcata sul gioco. Tale guerra deve quindi possedere le caratteristiche proprie del gioco: regole severe, uno spazio limitato e ordinato in cui svolgersi, una posizione di uguaglianza tra le parti. Il trattato si inserisce così all'interno di una tradizione che, sottolineando le similitudini tra guerra e gioco, rappresenta la guerra come un fenomeno regolato, all'interno di un percorso di "civilizzazione".

Parole chiave: Gioco – Guerra – Diritto – Ordine civiltà – Umanesimo giuridico.

Abstract: The *De ludo scacchorum in legale methodo tractatus* (1583) of Tommaso Azzi, is not really a treatise on the game of chess, but a work that addresses various legal issues. In *De ludo* the theme of war is relevant. The aim of my essay is to show how the close connection between war, game of chess and law established by Azzi is functional to the idea of just war based on the game theory. According to Azzi the war has affinities to the game: strict rules, a limited and orderly space in which to take place, a position of equality between the parties. In this treaty the author underlines similarities between war and gaming and he represents war as a regulated phenomenon, within a path of "civilisation".

Keywords: Game – Law – War – Order – Civilization – Legal humanism.

¹ Professore associato di Storia del diritto medievale e moderno, [Facoltà di Giurisprudenza \(Università di Trento\)](#).
E-mail: giuliano.marchetto@unitn.it.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

ENVIADO: 11.10.2023
ACEPTADO: 10.11.2023

Introduzione

In un risalente ma ancora prezioso lavoro, Ludovico Zdekauer notava la rilevanza del tema del gioco nel pensiero e nella pratica del diritto, rintracciando nella relazione tra gioco e diritto un luogo nel quale si rivela il carattere di un popolo². In effetti, il gioco non poteva lasciare indifferenti i giuristi e i “legislatori” delle città italiane nell’età intermedia e nella prima età moderna. Così come compaiono ben presto norme statutarie volte a disciplinare il gioco nei termini di attività lecita o illecita, analogamente il gioco divenne oggetto di specifiche trattazioni da parte dei giuristi dotti come, ad esempio, il trattato *De ludo* del giureconsulto quattrocentesco Paride dal Pozzo (1410/11-1493) o ancora il *Tractatus de ludo* del canonista pavese Stefano Costa (+1486?)³.

I giureconsulti menzionati e la normativa statutaria sono accomunati da una medesima prospettiva sul gioco e sui giochi, vale a dire il giudizio sulla loro liceità. Se il gioco sollecita di per sé l’attenzione dell’autorità e quindi del diritto, anche quando si finisce per riconoscere la liceità di una certa attività ludica⁴, a maggior ragione ciò doveva avvenire quando si entrava nella sfera dei “giochi pericolosi”, quali erano ritenuti i giochi

² ZDEKAUER, Ludovico. *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*. In: *Archivio Storico Italiano*, Vol. 18, N. 154, 1886, pp. 20-74, in part. p. 21.

³ Della normativa statutaria sul gioco si occupa Zdekauer nel lavoro citato, mentre sulla trattatistica, e in particolare sulla figura di Stefano Costa, si segnala LUCCHESI, Marzia. *Ludus est crimen? Diritto, gioco, cultura umanistica nell’opera di Stefano Costa, canonista pavese del Quattrocento*, Milano, Cisalpino – Monduzzi, 2005. Dedicato alle fonti giudiziarie è invece VALLERANI, Massimo. “*Giochi di posizione*” tra definizioni legali e pratiche sociali nelle fonti giudiziarie bolognesi del XIII secolo. In: *Gioco e giustizia nell’Italia di Comune* (a cura di G. Ortalli), Treviso/Roma, Viella, 1993, pp. 13-33.

⁴ Avvertiva dell’inevitabile interessamento del potere per il gioco, MARGOLIN, Jean-Claude, *Les Jeux à la Renaissance*. In: *Bibliothèque d’Humanisme et Renaissance*, 43, n. 2, 1981, pp. 347-353, in part. p. 348.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

d'azzardo e le battaglie simulate (le battagliole)⁵. Non stupisce quindi che trattati come quelli di Paride dal Pozzo e dello stesso Stefano Costa siano volti principalmente a stabilire precisi confini tra giochi leciti e illeciti e a regolamentare l'attività ludica.

A questo tratto comune, si sottrae invece il *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus* di Tommaso Azzi⁶, giureconsulto di Fossombrone, del quale, in verità sappiamo assai poco⁷. La voce dedicata ad Azzi del *Dizionario degli uomini illustri di Fossombrone* stimola la curiosità del lettore laddove, citando appunto il trattato sugli scacchi, ci avverte che l'autore «in un argomento da scherzo portò la serietà delle questioni legali»⁸. L'osservazione denuncia immediatamente il carattere originale del *Tractatus*, poiché, se l'opera fosse la consueta illustrazione della normativa sui giochi, non avremmo certo trovato alcun riferimento all'"argomento da scherzo".

L'osservazione, in effetti, non è peregrina e coglie la vera, e forse "ambigua", natura del trattato di Azzi che si muove in un territorio di confine tra lo "scherzo", vale a dire il gioco, e la serietà rappresentata dalle questioni legali, toccando quindi una delle fondamentali opposizioni che concorrono alla definizione stessa dell'attività ludica, quella appunto tra gioco e serietà⁹.

⁵ LUCCHESI, Marzia, *Ludus est crimen?*, op. cit., p. 59. Sulle battagliole si rinvia a SETTIA, Aldo Angelo. «Batagloria seu paglorius». *Giochi guerreschi in Piemonte*. In: *Il gioco e la guerra nel secondo millennio* (a cura di P. Del Negro e G. Ortalli), Treviso-Roma, Viella, 2008, pp. 23-33.

⁶ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus*, Pisauri, Apud Hieronymum Concordiam, 1583.

⁷ Un *Dizionario biografico degli uomini illustri di Fossombrone*, pubblicato a cura di Augusto Vernarecci per i tipi Monacelli di Fossombrone, nel 1872 ci dice che Tommaso Azzi, cavaliere e conte palatino, nacque nel 1461 e, dopo aver condotto studi giuridici, pubblicò, ancor giovanissimo, il *De ludo scacchorum*, stampato dapprima a Pesaro nel 1483 e poi nel 1484 all'interno della raccolta, impressa a Venezia a cura di Francesco Ziletti, *Tractatus Universi Iuris* (p. 8). Non è riportato l'anno della morte. Tommaso Azzi è peraltro ricordato, accanto ad altri giuristi, come un vero e proprio appassionato al gioco degli scacchi, cfr. LUCCHESI, Marzia. *Ludus est crimen?* op. cit., p. 58.

⁸ *Dizionario biografico*, op. cit., p. 8.

⁹ Sulla instabile opposizione gioco-serietà si rinvia alle notissime pagine di HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, con un saggio introduttivo di U. Eco, Torino, Einaudi, 1973, pp. 8-10; sul tema si vedano anche le osservazioni di CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bologna, Bompiani,



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Il gioco (degli scacchi) e la serietà (del diritto) confluiscono e, come vedremo, si confondono nel *Tractatus* di Azzi, un'opera nella quale è davvero difficile non rintracciare uno spirito ludico.

Questo intreccio tra gioco e diritto suggerisce, ed è lo scopo di questo saggio, di esaminare il *Tractatus de ludo scacchorum* alla luce del legame tra gioco e cultura, evocato, tra gli altri, da Johan Huizinga, prestando attenzione in particolare al ruolo che, nel pensiero di Huizinga, svolge il concetto di civiltà. Tale concetto, per lo storico olandese, rappresenta uno dei fattori più importanti di collegamento tra gioco e cultura. Scrive Huizinga, nelle considerazioni introduttive di *Homo ludens*: «Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»¹⁰. L'affermazione, discussa e discutibile certamente, non può essere disgiunta dai caratteri che Huizinga ritiene essere propri del gioco, vale a dire un'attività ricreativa che è caratterizzata da uno spazio ben delimitato di svolgimento, all'interno del quale valgono delle regole.

Tali regole impongono, in quello spazio un ordine («esso crea un ordine, è ordine»¹¹) assoluto e inderogabile, altrimenti il gioco non è più tale: «la minima deviazione da esso [dall'ordine] rovina il gioco, gli toglie il suo carattere e lo svalorza»¹². Il gioco, dunque, svolge una precisa funzione, ovvero una funzione ordinante (per inciso, la medesima funzione cui è chiamato il diritto), seppure entro lo spazio circoscritto cui si è fatto riferimento. L'intuizione di Huizinga è ripresa anche da Roger Caillois, in *I giochi e gli uomini*, laddove conferma la relazione tra gioco, civiltà e ordine:

Attraverso questi pochi esempi, si coglie come un'impronta, un'influenza del principio del gioco, o per lo meno una convergenza con i suoi particolari intenti. Vi si può leggere

2004 (ed. or. Paris, Gallimard, 1981 – trad. it. di L. Guarino), pp. 5-6, per il quale «Il gioco riposa e diverte. Evoca un'attività non soggetta a costrizioni, ma anche priva di conseguenze per la vita reale. Si contrappone alla serietà di questa e perciò viene qualificato frivolo. Si contrappone al lavoro come il tempo perso al tempo bene impiegato» (p. 5).

¹⁰ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, op. cit., p. xxxi.

¹¹ *Ibidem*, p. 14.

¹² *Ibidem*, p. 14.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e responsabilità. Il gioco ispira o conferma questa bilancia. Esso offre continuamente l'immagine di uno spazio puro, autonomo, in cui la regola, volontariamente rispettata da tutti, non favorisce né lede alcuno. Costituisce un'isola di chiarezza e perfezione, per quanto indubbiamente infinitesimale e precaria, revocabile e che si autosopprime. Ma questa durata effimera e questa limitata estensione, che lasciano al di fuori le cose importanti, hanno pur sempre valore di modello¹³.

Per Caillois, dunque, il gioco è elevato al rango, esemplare, di modello caratterizzato da un bilanciamento di diritti e di doveri e in cui si può leggere il progresso stesso della “civiltà”, nel senso che «considerare la realtà come gioco, dare maggiore spazio a questo atteggiamento nobile e magnanimo che allontana, mortifica l'avarizia, l'avidità e l'odio, è far opera di civiltà»¹⁴.

In un suo lavoro molto noto, Norbert Elias ha spiegato come il concetto di civiltà non rappresenti se non l'espressione dell'autocoscienza occidentale, ossia della “coscienza nazionale dell'Occidente”, che ha raffigurato se stessa in un percorso verso una sempre maggiore spinta verso le regole e una conseguente limitazione della violenza¹⁵. Sappiamo come questa forma di autocoscienza si sia rivelata una costruzione ideologica che ha mostrato i suoi limiti all'indomani dei due conflitti mondiali e della piena scoperta dell'orrore dei campi di concentramento, mettendo in discussione l'intero “evo moderno” fondato sul “mito” di una progressiva affermazione della Ragione, della quale la civiltà occidentale sarebbe stata l'assoluta protagonista, segnando questa crisi la fine della modernità e l'avvio della postmodernità¹⁶.

¹³ CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini*, op. cit., pp. 11-12.

¹⁴ *Ibidem*, p. 14.

¹⁵ ELIAS, Norbert. *Il processo di civilizzazione*, Bologna, Il Mulino, 1982 (ed. or. Frankfurt, Suhrkamp, 1969-1980), p. 109.

¹⁶ BAUMAN, Zigmunt. *La decadenza degli intellettuali. Da legislatori a interpreti*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992 (ed. or. Cambridge, Polity Press, 1987), pp. 140-141.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

La domanda che, a questo punto, ci si pone è la seguente: può il trattato sugli scacchi di Tommaso Azzi essere letto come un episodio, certamente minore e marginale, di questa dinamica che lega in un tempo il gioco con le sue regole, il diritto con le proprie norme e un percorso, intellettuale, che finisce per vedere proprio nel tentativo di conferire un ordine all'agire umano l'affermazione di un "progresso di civiltà" così come inteso e narrato dalla cultura occidentale?

I. Il *De ludo scacchorum* di Tommaso Azzi

Il trattato sugli scacchi di Tommaso Azzi non è propriamente un trattato sul gioco degli scacchi, quanto piuttosto uno zibaldone di argomentazioni intorno a questioni giuridiche, più o meno controverse, di varia natura, affrontate dall'autore a partire da considerazioni specificamente legate al gioco degli scacchi. Solo alcune parti dell'opera, infatti, sono dedicate al tema del gioco, alla sua liceità e alla natura e allo svolgimento di una partita di scacchi. Le regole del gioco, l'illustrazione delle pedine e di qualche movimento di base delle stesse rappresentano le occasioni a partire dalle quali Azzi affronta una serie di temi di carattere strettamente giuridico. Il gioco degli scacchi nel complesso dell'opera appare, pertanto, l'espedito che si fa garante dell'ordine espositivo dei vari argomenti trattati, un filo d'Arianna nel labirinto, o, per usare una metafora cara anche ai giuristi umanisti, nella *sylva* del sapere giuridico¹⁷.

Il trattato, che l'autore dedica al suo signore, Francesco Maria II della Rovere II, VI duca d'Urbino (1549-1631), è divisa in dodici questioni, che però non affrontano un singolo argomento, ma più argomenti a partire da un tema, questo sì di natura prettamente scacchistica, o comunque legata al gioco. Così la prima questione affronta

¹⁷ Sulla metafora della *sylva*, cfr. VASOLI, Cesare. *La dialettica umanistica e la metodologia giuridica nel secolo XVI*. In: *La formazione storica del diritto moderno in Europa, Atti del terzo congresso internazionale della Società italiana di storia del diritto*, a cura di B. Paradisi, Firenze 1977, vol. I, pp. 237-273. Sul potenziale allegorico e metaforico del gioco degli scacchi e la sua centralità nella cultura medievale e della prima età moderna si rimanda a O'SULLIVAN, Daniel. *Introduction: "Le beau jeu noctable"*. In: *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age: A Fundamental Thought of the Premodern World*, ed. by D. O'Sullivan, Berlin/Boston, De Gruyter, 2012, pp. 1-13.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

il tema della natura del gioco, in generale visto come momento interruttivo dell'attività lavorativa; la seconda questione offre una definizione precisa e articolata del gioco degli scacchi, che mette in luce l'assonanza del gioco con la guerra; nella terza questione si affronta il tema dell'origine del gioco e delle ragioni per cui è stato introdotto; la quarta questione verte sulle qualità e i pregi del gioco degli scacchi; nella quinta, l'autore inizia ad esporre le caratteristiche delle varie pedine, a partire dal Re e dalla Regina; la sesta è dedicata all'alfiere, al cavallo, alla torre e ai pedoni; il tema della settima sono le regole del gioco; l'ottava esamina il significato dell'espressione *giuocator de scacchi* e chi possa effettivamente essere così designato; nella nona questione è trattato il tema della liceità del gioco degli scacchi per i chierici, vista la similitudine tra gli scacchi e la guerra; la decima questione affronta il tema del tempo in cui è lecito giocare; nella undicesima troviamo il tema classico del giurista, vale a dire quali siano i giochi permessi e i giochi proibiti dall'autorità; la questione dodicesima e finale affronta il tema degli spettatori, della liceità quindi di assistere al gioco e dei comportamenti che gli spettatori debbono tenere.

Come si diceva, il tema dichiarato delle diverse questioni rappresenta, per lo più, solo apparentemente il reale contenuto della *quaestio*, che invece diventa il contenitore di un insieme di argomenti, i più disparati, su cui il giurista ragguaglia il lettore intorno a quanto dispone il diritto, il tutto inframmezzato da molteplici divagazioni di carattere inequivocabilmente umanistico, che permettono ad Azzi di fare sfoggio della propria erudizione¹⁸.

Tra i vari argomenti trattati, uno in particolare ricorre in molte delle questioni dell'opera: la guerra e la sua relazione con il diritto. Proprio al modo in cui Tommaso Azzi mette in relazione il gioco, la guerra e il diritto è dunque dedicato questo saggio, tralasciando

¹⁸ Tralasciando le consuete fonti giuridiche (diritto romano, diritto canonico, commentatori civilisti e canonisti) e i principali Padri della Chiesa, tra gli autori citati da Azzi possiamo, a solo titolo esemplificativo ricordare Omero, Esiodo, Aristotele, Platone, Ippocrate, Catone, Cicerone, Cesare, Sallustio, Valerio Massimo, Plinio, Plauto, Plutarco, Properzio, Terenzio, Aulo Gellio, Tito Livio, Lucano, Luciano di Samostata, Virgilio, Ennio, Varrone, Vegezio, Seneca, Galeno, Euripide, Macrobio, Ovidio, Dante Alighieri, Giovanni Boccaccio, Matteo Maria Boiardo, Ludovico Ariosto, Torquato Tasso e molti altri.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

per ovvi motivi i molti altri temi e argomenti affrontati più o meno diffusamente nel *De ludo scacchorum*. Innanzitutto, però, è opportuno dedicare qualche rigo all'idea di gioco espressa da Azzi e alla sua generale liceità.

II. La liceità del gioco, o meglio, del riposo

Tommaso Azzi, conformemente agli schemi dialettici propri della sua formazione¹⁹, si preoccupa innanzitutto di offrire una definizione generale di gioco che va premessa alla definizione e alla trattazione del gioco degli scacchi *in specie*²⁰. Il termine usato per indicare la parola gioco è naturalmente *ludus*, mentre la definizione è ripresa dal commento del canonista Mariano Sozzini al *c. Inter dilectos* contenuto nel titolo *De excessibus praelatorum*, luogo che, come testimonia Azzi, è la *sedes materiae* delle riflessioni canonistiche in tema di liceità del gioco:

Est igitur ludus (secundum Marianum Socinum in *c. inter dilectos* nu. 25. extra. de excessibus praelatorum in qua cap. ponit materiam ludi) actus quidam cessationis, vel recreationis; quandoque ex sola fortuna, interdum ex industria, nonnunquam ex utroque proveniens²¹.

La definizione individua da un lato la natura che dal giurista è attribuita al gioco, vale a dire un momento di interruzione, di cessazione delle normali attività (lavorative), dall'altro le tre tipologie fondamentali, già consolidate in dottrina, di gioco: il gioco di fortuna o d'azzardo, il gioco che richiede abilità e il gioco che combina abilità e sorte favorevole²². A questo proposito, Azzi illustra con degli esempi concreti le varie tipologie di gioco, qualificando immediatamente gli scacchi come un *ludus meri ingenii*, a

¹⁹ Sulla centralità della dialettica e della topica nel discorso dei giuristi, si rinvia a HESPANHA, Antonio Manuel. *La cultura giuridica europea*, Bologna, Il Mulino, 2013, pp. 159-169.

²⁰ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 2v, n. 1: «Tractaturo mihi de Ludo Scacchorum, sciendum est prius, quid sit ludus in genere».

²¹ *Ibidem*, f. 2v, n. 2.

²² Sul punto, LUCCHESI, Marzia. *Ludus est crimen*, *op. cit.* pp. 69-77.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

differenza del *ludus taxillorum* e del *ludus A Zardi*, che si basano sulla sola fortuna, e il *ludus tabularum cum taxillis*, esempio di gioco misto²³.

Tale tassonomia non presenta alcun carattere di originalità, mentre più interessante, e illustrativa del metodo adottato dal giurista di Fossombrone per costruire il suo trattato, risulta il modo e l'ampiezza con cui è esaminata la prima parte della definizione che attribuisce al gioco la natura di *actus cessationis, vel recreationis*. L'autore pone una precisa *quaestio*, ossia se sia lecito di quando in quando giocare e quindi interrompere il lavoro oppure no. La risposta di Azzi è netta:

Quaero: An ludendum sit aliquando, sive semper laborandum breviter dico nullo pacto semper esse laborandum, sed nos posse recreationis ergo, aliquam ludis licitis operam dare²⁴.

La recisa affermazione va naturalmente discussa, contrapponendo argomentazioni di segno opposto in un "gioco" di citazioni erudite e allegazioni. Così, si ricorda Quintiliano, che scrive come l'uomo sia nato per lavorare allo stesso modo in cui l'uccello è nato per volare²⁵; San Girolamo che ricorda agli uomini che chi non lavora non mangia²⁶; la stessa massima è ripresa nella glossa *Denegandam* alla *l. Quamvis, tit. De damno infecto* del Digesto (D. 39, 2, 10), anche questa citata da Azzi. Segue, poi, la menzione delle leggi di Dracone, che punivano l'ozio con la morte, e di non meglio precisate e analoghe disposizioni *apud Aegyptios*²⁷.

Le argomentazioni in senso contrario, volte a dimostrare non solo la liceità, bensì anche la necessità del riposo e quindi del gioco partono da un preciso e autorevole riferimento testuale, la *l. Continuus, § Cum ita stipulatus, tit. De verborum obligatione* del Digesto (D. 45, 1, 137, 2) che stabilisce come nessuno possa ritenersi obbligato a lavorare giorno e notte per adempiere a quanto promesso. Nell'obbligarsi a compiere un dato lavoro è

²³ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum, op. cit.*, f. 2v, n. 2.

²⁴ *Ibidem*, f. 3r, n. 8.

²⁵ Quintiliano, *Inst. orat.* I, 1.

²⁶ San Girolamo, *Epistola* 24, 4, *Ad Marcellam*.

²⁷ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum, op. cit.*, f. 3v, n. 11.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

essenziale considerare rettamente il tempo occorrente, che deve tener conto delle necessarie e naturali interruzioni. Ciò è talmente vero che, quand'anche una parte si obblighi, con giuramento, a lavorare ininterrottamente, il giuramento non vale²⁸. La promessa di lavorare giorno e notte, infatti, si pone in contrasto non solo con la legge civile, ma anche con quella canonica e divina. Entrambe impongono di tutelare la propria vita e un lavoro ininterrotto equivale ad un suicidio, per il quale il diritto divino prevede la dannazione eterna e il diritto canonico la privazione della sepoltura:

Respondeo, hanc promissionem iuratum non solum esse contra Canones, sed contra legem Evangelicam, et naturam ipsam. unde merito animae praeiudicat: quia si eam servaremus nosmetipsos necaremus, quod omnes leges damnant, prohibentque. In tantumque odio habetur, occidens semetipsum ut sepultura careat 23 q. 5. c. placuit [*Decretum Gratiani*, c. 12, Causa XXIII, q. 5]²⁹.

Anche Platone e Aristotele sono richiamati a suffragare il principio per cui ogni uomo deve tutelare la propria vita, principio che trova una conferma giuridica nella celebre *l. Ut vim, tit. De iustitia et iure* del Digesto (D. 1, 1, 3) che prevede il diritto alla legittima difesa contro ogni attentato alla propria vita o alla propria integrità fisica. Il riposo, inteso come cessazione dall'attività lavorativa, e quindi il gioco come attività ricreativa sono dunque collegati direttamente alla necessità naturale (quindi al diritto naturale) di tutelare la propria vita e la propria salute fisica. Infatti, scrive ancora Azzi:

Sed quomodo corpus nostrum tueri poterimus si nullo unquam intermisso momento, nullaue data studiis intercapedine continue studebimus? Nam arcus si semper intenti sunt rumpuntur ... Nox enim est introducta hominum gratia ut possint somnum capere³⁰.

²⁸ *Ibidem*, f. 2v-3r, n. 24: «Et ex eo pulcro verborum contextu ego colligo, ut si quis iuret assidue, id est per diem ac noctem studere, si postea non studeat die nocteque semper, non erit periurus ... quia non videtur deierare, qui ex licita causa contravenit ... Sed iuramentum non valuit merito».

²⁹ *Ibidem*, f. 3r, n. 20.

³⁰ *Ibidem*, f. 3v, n. 27. L'immagine dell'arco che sempre teso può rompersi è un altro *topos* dalla lunga tradizione. Ne illustra le origini ARCANGELI, Alessandro. *Passatempi rinascimentali. Storia culturale del divertimento in Europa (secoli XV-XVII)*, con un saggio introduttivo di P. Burke, Roma, Carocci, 2004, pp. 44-45. Si segnala anche la versione inglese dell'opera di Arcangeli, uscita l'anno precedente:



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

La conclusione è, a giudizio di Azzi, *firmissima*: per quanto il lavoro sia degno di lode, non può essere privo di interruzioni. Troppi esercizi risultano nocivi, come ricorda l'Aristotele dell'*Etica a Nicomaco* (II, 2, 1104a, 15) e l'uomo ha bisogno di momenti di riposo, non potendo lavorare *continue*, come riconosce anche Tommaso d'Aquino (*Summa Theologiae*, IIa, IIe, q. 168, art. 2).

La *Quaestio prima* del trattato di Tommaso Azzi si chiude quindi con l'elogio di ogni *honestus ludus* che entra in un necessario e salvifico rapporto con il lavoro: il gioco procura quel diletto che favorisce la tranquillità d'animo necessaria allo svolgimento delle proprie attività lavorative³¹. Il riposo, che può tradursi in un'attività ludica, pare quindi rappresentare il vero tratto distintivo tra una condizione di totale schiavitù e una condizione umana in cui il lavoro, anche - e nella prospettiva del nostro autore soprattutto - intellettuale, rimane centrale. Il diritto, in questo senso, si fa garante della necessaria esigenza di sospendere ogni occupazione per lasciare gli opportuni spazi alla ricreazione³².

III. La definizione del gioco degli scacchi tra guerra e diritto

La *Quaestio secunda* del *De ludo scacchorum* si apre con una definizione, dal sapore legalistico, del gioco degli scacchi:

ARCANGELI, Alessandro. *Recreation in the Renaissance. Attitudes towards Leisure and Pastimes in European Culture, c. 1425-1675*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2003.

³¹ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 4v, n. 39: «Quamobrem honestus ludus est necessarius cum ob rationes praedictas, tum etiam quia reddit nos habiliores ad operandum, quia ludus sit propter delectationem, delectatio propter quietem, quies propter operationem».

³² Il discorso di Azzi pare rappresentare il suggello giuridico a quell'invenzione del tempo libero che Peter Burke rintraccia proprio all'inizio dell'età moderna. Sul punto si rinvia alle osservazioni di ARCANGELI, Alessandro. *Passatempi rinascimentali*, *op. cit.* pp. 160-161 e, naturalmente a BURKE, Peter. *L'invenzione del tempo libero nell'Europa moderna*. In: ARCANGELI, Alessandro. *Passatempi rinascimentali*, *op. cit.* pp. 11-20 (originariamente in *Il tempo libero: economia e società (Loisirs, Leisure, tiempo Libre, Freizeit)*, *secc. XIII-XVIII*, a cura di S. Cavaciocchi, Firenze, Le Monnier, 1995, pp. 17-27).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Scacchorum ludus est ingenii exercitatio, honesta, omnibus permissa, horis congruis, et tempore debito, iusti, ac bene ordinati praelii speciem praeseferens³³.

L'autore spiega come, all'interno della definizione data, l'espressione *exercitatio ingenii* esprima il genere, mentre tutte le altre parti che la compongono ne rappresentino le differenze specifiche, le qualità. Il gioco degli scacchi è un'attività che deve essere svolta con onestà e verecondia, vale a dire senza trascendere in atti riprovevoli, giocando in luoghi decorosi ed evitando il gioco con persone turpi³⁴. Gli scacchi sono generalmente permessi a tutti, un permesso che in buona parte discende dall'*honestas* propria del gioco, anche se non tutte le cose oneste sono a tutti permesse. Azzi fa l'esempio del matrimonio, che è un'istituzione onesta, ma non è concessa ai chierici³⁵. Ancora, si può giocare in ore congrue e a tempo debito, anche se in questo caso l'autore non precisa quali siano tali ore e tale tempo, ma si limita a una digressione su come il tempo, e addirittura l'ora, in cui si svolge un'attività contribuisca a qualificarla, come insegna il diritto penale romano per il quale ogni fatto umano può essere qualificato in relazione a sette modi: *causa, persona, loco, tempore, qualitate, quantitate, eventus*.³⁶

Sono però le ultime parole della definizione quelle su cui Azzi maggiormente si sofferma e sulle quali conviene soffermarsi proprio perché instaurano un diretto legame tra il gioco e la guerra³⁷. Gli scacchi sono infatti presentati come una raffigurazione di una "giusta e bene ordinata guerra" («iusti ac bene ordinati praelii speciem»). Si potrebbe dubitare se sia corretto tradurre il termine *praelium* con "guerra" (fenomeno che è piuttosto reso dal termine *bellum*) ma è lo stesso Azzi a stabilire un'equivalenza di

³³ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum, op. cit.*, f. 5v.

³⁴ *Ibidem*, f. 6v-7r, nn. 7-18.

³⁵ *Ibidem*, f. 6v-7v, nn. 20-29. Questo accenno al matrimonio proibito ai chierici offre l'occasione ad Azzi per una digressione intorno all'istituto della dispensa ecclesiastica.

³⁶ *Digestum Novum*, Lugduni, Apud Hugonem a Porta, 1560, l. *Ant facta, tit. De poenis*, (D. 48, 19, 16).

³⁷ Tra i significati allegorici degli scacchi, la guerra è certamente uno dei più evidenti e più frequentemente evocati (per esempio in Shakespeare: POOLE, William. *False Play: Shakespeare and Chess. In: Shakespeare Quarterly*, 55, n. 1, 2004, pp. 50-70, in part. p. 55), ma non manca l'allegoria amorosa, come evidenziato da JUEL, Kristin. *Chess, Love, and the Rhetoric of Distraction in Medieval French Narrative. In: Romance Philology*, 64, n. 1, 2010, pp. 73-97.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

significato tra *praelium* e *bellum*, criticando il giurista Luca da Penne (1305?-1390) che avrebbe distinto *praelium* da *bellum*. Commentando la *l. Nulli prorsus, tit. Ut armorum usus* del Codice, Luca da Penne stabilisce una precisa distinzione, ripresa alla lettera dal libro XVIII delle *Etimologiae* del vescovo Isidoro di Siviglia (*Etim.* XVIII, 1, 5), tra *bellum*, *pugna* e *praelium*.

Il *bellum*, la guerra, ha un carattere di totalità ed indica l'insieme dei fatti d'arme che contrappongono due popoli, come nel caso del *bellum punicum*. Il termine *pugna* indica una parte della guerra e più precisamente la battaglia di un giorno, come, ad esempio, la battaglia di Canne all'interno della guerra punica. Il termine *praelium*, o meglio *praelia* al plurale indica i diversi scontri armati tra gli eserciti che compongono la singola battaglia e che possono coinvolgere le diverse parti degli eserciti schierati³⁸. Pur riconoscendo la *magna auctoritas* di Luca da Penne, Tommaso Azzi ritiene di non doverne seguire l'insegnamento poiché il giureconsulto di Penne non avrebbe sufficientemente provato la differenza tra *praelium* e *bellum*. Per sostenere la propria opinione, Azzi cita il *Calepinus* (l'umanista Ambrogio Calepio, autore di un *Dictionarium latinum* pubblicato nel 1502) che avrebbe sì definito il *bellum* come «totum illud tempus, quo hostes in armis sunt», ma avrebbe ritenuto sinonimi *pugna* e *praelium*, indicanti entrambi il *conflictus*, ossia la *hostium congressio*³⁹. Del tutto inaccettabile poi sarebbe l'opinione di Luca da Penne laddove afferma che il *praelium* non può essere equiparato a *pugna*, intesa come battaglia di un giorno.

In verità, le argomentazioni di Azzi appaiono tutt'altro che convincenti e forse non dovettero sembrare tali nemmeno a lui se è vero che conclude il suo discorso con un rinvio alla famosa *regula iuris* del Digesto (D. 50, 17, 202) secondo la quale ogni definizione in diritto (il testo originale aggiunge civile, ma Azzi citando la *regula* omette

³⁸ LUCA DA PENNE. *Commentaria in tres posteriores libros Codicis Iustiniani*, Lugduni, Apud Ioannam Iacobi Iuntae, 1582, in *l. Nulli prorsus, tit. Ut armorum usus inscio principe interdictus sit* (C. 11, 47, un.), p. 469B, n. 5: «Bellum enim dicitur universam quod gerunt, ut bellum punicum: huius partes sunt pugnae, ut Canensis et Cremensis. Rursum in una pugna multa sunt praelia. aliud est in cornibus: aliud in media, alius in extrema acie geritur. Bellum igitur est totum, pugna unius diei, praelium pars pugnae est».

³⁹ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum, op. cit.*, f. 9v, n. 51.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

l'aggettivo) è pericolosa, perché può essere confutata⁴⁰. La difesa condotta dal giureconsulto forsempnese del significato da lui attribuito al termine *praelium* contenuto nella definizione del gioco degli scacchi non è però priva di significato, né si riduce ad uno sterile esercizio dialettico: risulta invece di fondamentale importanza associare fin dalla definizione il gioco degli scacchi alla guerra e non solamente al semplice scontro armato, parte di una ben individuata battaglia.

L'importanza di questa precisazione lessicale emerge nel commento di Azzi alla definizione medesima. Si parla, nella definizione, di *iusti, ac bene ordinati praelii speciem*, perché nel gioco degli scacchi gli avversari combattono come fosse una guerra (*instar belli*) e, più precisamente, una guerra (nella definizione *praelium*) giusta e bene ordinata. Il primo significato attribuito dall'autore all'aggettivo *iustum* è volto a distinguere il gioco degli scacchi da altre esercitazioni dell'ingegno, come ad esempio le dispute accademiche in cui ognuna delle parti argomenta al fine di sostenere la bontà delle proprie conclusioni. Queste sono assimilabili piuttosto ad un duello, al *singulare certamen*, che è cosa diversa dal *iustum praelium*, nel senso in cui Azzi intende questa espressione. Nel gioco degli scacchi, infatti, si affrontano due eserciti che combattono l'uno contro l'altro nel rispetto delle leggi del gioco, esattamente come nella guerra giusta due eserciti si affrontano nel rispetto delle leggi della guerra⁴¹.

Il giurista forsempnese spiega poi che cosa si debba intendere con l'espressione guerra giusta, ma senza rinviare al significato di guerra indetta da una legittima autorità, per una giusta causa e sorretta per tutta la sua durata da una *recta intentio*, nei termini codificati da Tommaso d'Aquino nella *quaestio 40, Secunda secundae*, della *Summa theologiae*⁴². Il concetto di guerra giusta espresso da Azzi rimanda piuttosto alla meno nota tradizione civilistica e ai suoi sviluppi quattro e cinquecenteschi e dunque ad

⁴⁰ *Ibidem*, f. 9v, n. 53.

⁴¹ *Ibidem*, fol. 8r, n. 35: «At in hoc ludo exercitus dimicant, prout in bello iusto, eaque observantur omnia quae belli leges praescribunt».

⁴² D'AQUINO, Tommaso. *Summa theologiae*, Milano, Edizioni Paoline, 1988, IIa, IIe, q. 40, art. 1, pp. 1266-1267. Sul tema si veda RUSSELL, Frederick H. *The Just War in the Middle Ages*, Cambridge, London, New York, Melbourne, Cambridge University Press, 1975, pp. 258-281.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

un'idea di giustizia della guerra che si colora di venature "legalistiche"⁴³. Assodato che solo il sovrano, inteso come colui che non riconosce alcun superiore, può intraprendere una guerra legittima, la giustizia della guerra dipende meno dalla *iusta causa*, che pure conserva una sua rilevanza ma è in parte assorbita dalle garanzie date dal requisito dell'autorità che la inizia, e sempre più dal rigoroso rispetto del diritto di guerra. In tal senso va inteso l'aggettivo "*iustus*" riferito a *bellum* o a *praelium*.

Iustum autem praelium dicitur illud, quod ex omni parte plenum est, omnibusque numeris perfectum, ut saepissime a Tito Livio, et aliis bonis auctoribus sumitur. Didac. in reg. peccatum Relect. par 2. §. 10. n. 6⁴⁴.

Giusto è dunque ciò che è "*perfectum*", ovvero completo, nel senso in cui è usato dai giuristi per indicare un istituto completo in ogni sua parte, vale a dire in nulla mancante di ciò che il diritto richiede. In questo senso i civilisti si riferiscono ad una giusta eredità o i canonisti alle giuste nozze. Ma c'è anche un significato che rimanda alla guerra e che è desunto dalle fonti classiche, in particolare Tito Livio, nelle quali si fa riferimento alle giuste armi, ossia ad un esercito regolare, protagonista del *bellum*, in contrapposizione ad un qualsiasi manipolo di uomini armati, che vanno considerati alla stregua di briganti o pirati⁴⁵. In quest'ultimo significato, il termine *iustum bellum* è recuperato dalla dottrina

⁴³ Sulle origini di questa tradizione si veda BUSSI, Laura. *Il problema della guerra nella prima civilistica*. In: *A Ennio Cortese*, I, scritti promossi da D. Maffei e raccolti da I. Birocchi, M. Caravale, E. Conte, U. Petronio, Roma, Il Cigno, 2001, pp. 117-151.

⁴⁴ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 8r, n. 35.

⁴⁵ Il recupero di questo significato dell'aggettivo *iustus* trova la sua formulazione definitiva nel *De iure belli libri tres* del giurista marchigiano Alberico Gentili, scritto qualche anno dopo l'opera di Azzi, nel 1598. Osserva Gentili «E come giusta, la intendo anche pia, e giuste e pie le armi. Pertanto tutte le nostre dispute verteranno su questo. Vogliamo quindi escludere tutte le scorrerie e i saccheggi, che non hanno il giusto e perfetto apparato d'armi, e non potranno a buon diritto essere dette guerra. Giusto non significa soltanto conforme al diritto, ma anche perfetto in ogni sua parte ... E così ancora la battaglia giusta e corretta è quella in cui una schiera legittima si oppone a ruberie e scorribande; e così giusta è la vittoria ampia e piena. Più avanti chiariremo meglio questi concetti, com'è nostro dovere di giureconsulti», cfr. GENTILI, Alberico, *Il diritto di guerra (De iure belli libri III, 1598)*, introduzione di D. Quaglioni, traduzione di P. Nencini, apparato critico a cura di G. Marchetto e C.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

civilistica del XV e XVI secolo per elaborare un concetto di guerra giusta che, come detto, si discosta da quello teologico.

La giusta guerra è quella combattuta da una milizia regolare, agli ordini di un sovrano e che si presume combatta nel rispetto delle regole e delle leggi della guerra. L'accentuazione di questo aspetto, che poco sopra abbiamo, un po' forzatamente, definito "legalistico", conduce ad una conseguenza di grande rilevanza nella storia del diritto di guerra e cioè al recupero e al rilancio dell'idea per cui la guerra è giusta per entrambi le parti in conflitto, purché ne rispettino le leggi⁴⁶. Che questo sia il tema lo testimonia la citazione di Azzi di un preciso passaggio delle *Regulae peccatum* del canonista e vescovo spagnolo Diego de Covarrubias (1512-1517). Quel passo, infatti, affronta proprio il tema della ammissibilità di una guerra giusta per entrambi i contendenti, ma solo per rigettarla seccamente. In ossequio alla tradizione teologica e canonistica che, da Tommaso d'Aquino passa per Francisco de Vitoria e arriva a Francisco Suárez, Covarrubias ribadisce l'impossibilità logica e morale di un conflitto che possa essere giusto per l'uno e l'altro dei combattenti.

Se la guerra giusta, in senso canonistico e teologico, è la sanzione conseguente ad una *iniuria* (la giusta causa), in assenza di un'istanza di giudizio superiore ai sovrani che possa punire l'offensore, va da sé che è giusta, in senso sostanziale, solamente la posizione di una delle parti. Covarrubias, dopo aver ricordato come *iustus* è da molti autori, a partire da Tito Livio, inteso nel senso sopra indicato di perfetto, nel senso di completo in ogni parte e dunque conforme alla regola, al diritto, affronta appunto la questione della giustizia nella guerra:

Nec tamen iustum hic accipio in ea significatione, secundum quam saepissime a Tito Livio et aliis auctoribus dicitur iustum praelium: iusta acies, iustus miles, iustum exilium, id quod

Zendri, Milano, Giuffrè, 2008, Libro I, cap. 2, p. 18 e p. 20. Gentili rimanda a Tito Livio, *Ab Urbe condita*, XXX, 5, 31, XLV, 2, 22.

⁴⁶ Su questo passaggio si rinvia a CASSI, Aldo Andrea. *Lo ius in bello nella dottrina giusnaturalistica moderna. Annotazioni di metodo e itinerari d'indagine. In: Quaderni fiorentini per la storia del pensiero giuridico moderno, I diritti dei nemici*, II, 38, 2009, pp. 1141-1168 e a MARCHETTO, Giuliano. *Scienza giuridica quattrocentesca. Itinerari di ricerca*, Foligno, Il Formichiere, 2019, pp. 89-112.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

omni ex parte plenum, est omnibusque numeris perfectum. Sic iurisconsultus appellat iustam haereditatem in l. 3. ff. pro socio. eamque legitimo. ac plenissimo iure obveniat: quod eleganter Budaeus ibi explicat. Sic et Hispani iustam vestem dicimus, quae ita corpori apta sit, ut nihil ei desit ad ipsius corporis mensuram ... Et Alcia. lib. 2 Parad. c. ult post Fulg. in l. ex hoc iure. ff. de iust. et iur. [D. 1, 1, 5] censet bella utrinque posse licita esse: idque multis probat contra Doct. frequesntissimam sententiam. Ego sane quantum ad rei veritatem, et certitudinem ipsam falsam esse censeo quod Alciat. adnotavit, comunemque sententiam probo. Nam cum hostes contrarii sibi sint, contraria iura necesse est habeant, quorum unum iustum sit, alterum vero iniustum⁴⁷.

Come si può intuire, il rinvio di Azzi non è tanto all'opinione di Covarrubias, che non condivide, quanto a quei giuristi, Raffaele Fulgosio e Andrea Alciato in particolare, che hanno sostenuto la possibilità di una giustizia per entrambe le parti in guerra⁴⁸.

Dunque, per Azzi il gioco degli scacchi è paragonabile alla guerra giusta solamente se per guerra giusta si intenda la guerra condotta su un piano di parità da due entità sovrane e sia condotta nel rispetto di tutte le regole di una guerra, dal giusto esercito ai giusti comportamenti dell'esercito stesso, esattamente come, nel gioco, gli avversari si affrontano muovendo le pedine del proprio "esercito" su un piano di parità e nel rispetto delle regole, non potendo né l'una né l'altra vantare alcuna una qualche forma di superiorità giuridica o morale. È, per converso, evidente che l'adesione all'idea teologico-canonistica della guerra giusta renderebbe il paragone tra guerra e gioco degli scacchi del tutto inappropriato. Sul significato ultimo, dell'assimilazione gioco-guerra di Azzi ci riserviamo di tornare nelle conclusioni.

La definizione del gioco degli scacchi, però, contiene anche un'altra qualificazione: il *praelium* non deve essere solamente *iustum*, ma anche *bene ordinatum*. Secondo la testimonianza di molti autori, scrive Azzi, gli eserciti, *hodie*, non combattono ordinatamente. Ecco allora che il gioco degli scacchi nasconde un profondo

⁴⁷ COVARRUVIAS, Didacus. *Regulae peccatum. De regulis iuris libri VI*, Venetiis, Excudebat Bartholomaeus Rubinus, 1569, *Relectionis pars II*, § X, n. 6, p. 187.

⁴⁸ Sul punto, HAGGENMACHER, Peter. *Grotius et la doctrine de la guerre juste*, Paris, Presses Universitaires de France, 1983, p. 204.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

insegnamento, ossia l'utilità di schierare in modo opportuno l'esercito e farlo combattere secondo un ordine che si trova codificato fin dall'antichità⁴⁹.

In conclusione, Azzi supera l'obiezione che qualcuno potrebbe avanzare di fronte all'assimilazione tra gioco degli scacchi e guerra. Azzi ricorda Prisciano, che avrebbe detto che la guerra si indica con il termine *bellum* per antifrasi, mentre invece la guerra non contiene in sé nulla di bello e di buono⁵⁰. Si potrebbe, di conseguenza, essere tentati di estendere tale condanna anche al gioco, ma ciò solo se si dimentica che la guerra si distingue in guerra giusta e ingiusta e solo quest'ultima va condannata. La prima invece rende non solo lecita, ma degna di lode, l'arte della milizia, necessaria alla sopravvivenza dello Stato: l'opinione del giurista Luca da Penne, il diritto canonico, nello specifico il *Decretum* di Graziano, e Aristotele sono le principali *auctoritates* usate da Azzi per difendere la bontà dell'arte militare e di conseguenza la correttezza della definizione del gioco degli scacchi, dipinto come una illustrazione di una "giusta guerra":

Sed tuendo diffinitionem ad primum respondeo una cum Luc. in eadem lege⁵¹, duplex bellum reperiri iustum, et iniustum, et hoc non est laudandum, alius militare non est peccatum, vel delictum, immo summa laus est militiae, c. militare et c. summa 23. q. 1⁵²,

⁴⁹ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 8v, n. 43: «Vel dicamus, quod licet satis fuisset dicere ordinati praelii, tamen quia iste ludus sub tegmento dat praecepta militibus, ut infra dicemus latius, ad demonstrandum ordinem eis, prae caeteris, utilissimum esse, fuit adiectum verbum illud *bene*, praesertim quia milites hodie ordines non bene servant. unde dicit Lucas in l. 5. C. qui mil. poss. lib. Hac tempestate ordo militum est, ordines non servare, seu tenere».

⁵⁰ *Ibidem*, p. 9r, n. 48 : «Primo istum ludum non mereri laudem, ex quo sit ad similitudinem belli: quia cum bellum minime sit laudandum (dicitur nim Bellum, secundum Priscianum, per antiphrasim, quod minime bellum, bonumque sit; sicuti parcae; quod nemini parcant). iste ludus quoque non merebitur laudem».

⁵¹ LUCA DA PENNE. *Commentaria*, *op. cit.*, in l. *Nulli prorsus, tit. Ut armorum usus inscio principe interdictus sit* (C. 11, 47, un.), p. 470B, n. 10.

⁵² GRAZIANO. *Decretum*, Venetiis, Apud Iuntas, 1595, c. *Militare*, 5, C. XXIII, q. 1: «Militare non est delictum, sed propter praedam militare peccatum est, nec rem publicam gerere criminis est»; e. c. *Summa*, 7, C. XXIII, q. 1: «Summa laus militiae, inter alia bona merita, haec est: obedientiam reipublicae utilitatibus exhibere, quodque sibi utiliter imperatum fuerit, obtemperare».



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

quam artem civitati necessariam Arist. 4 Polit. c. 4⁵³. vanum namque, et molestum ferere et arare, si sata non defendatur⁵⁴.

IV. Il gioco degli scacchi e la guerra

Il tema della guerra non fa la sua apparizione nel *De ludo scacchorum* solamente nella definizione, che, come visto, stabilisce una stretta parentela tra scacchi e guerra, ma è un tema ricorrente in diverse questioni. Senza volere in questa sede darne conto in modo esaustivo, ci limiteremo a sottolineare solo i principali passaggi dell'opera in cui l'intreccio guerra-gioco-diritto emerge con evidenza.

In primo luogo, la parentela tra scacchi e guerra è testimoniata, secondo Azzi, dall'origine stessa del gioco. Il tema dell'origine è trattato nella *Quaestio tertia*, luogo in cui l'autore si interroga su chi sia stato l'inventore del gioco. L'ipotesi maggiormente condivisa è quella per cui gli scacchi sarebbero stati inventati dal re di Eubea, Palamede, uno dei protagonisti della guerra di Troia, *dux optimus*, morto assassinato e sepolto in un pozzo dall'invidia provata nei suoi confronti dall'astuto Ulisse e da Diomede⁵⁵. Mossosi al seguito di Agamennone, il re greco avrebbe inventato tale gioco al fine di occupare i suoi soldati nei tempi morti del lungo assedio alla città dell'Asia Minore. In verità, Azzi nutre qualche dubbio su questa attribuzione, in forza di quanto scrive Joannes Ravisius Textor (l'umanista Jean Tixier, 1470-1524), il quale, nella sua *Officina et Cornucopia*, riferisce che Palamede non avrebbe inventato il gioco degli scacchi, ma il gioco dei dadi (*ludus aleae*).

Altri dubbi sorgono dall'osservazione del giureconsulto pavese Stefano Costa, che afferma di non aver mai trovato, nell'antica e media giurisprudenza, menzione alcuna del gioco degli scacchi, cosa inverosimile se davvero fosse un gioco così antico e fosse stato inventato da Palamede. Si deve pensare, ne desume Azzi, che il nome di Palamede sia stato fatto al fine di elogiare la sapienza di chi ha inventato questo gioco, anche se la

⁵³ ARISTOTELE. *Politica*, IV, 4, 1291a, 7.

⁵⁴ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 8v, n. 49.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 10v, n. 3. La fonte citata da Azzi è Ditti Cretese, *Ephemeris Belli Troiani*, libro II.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

notizia non corrisponde a verità; allo stesso modo, quando vogliamo elogiare un artigiano, lo chiamiamo Dedalo⁵⁶.

Al di là di ogni precisa attribuzione di paternità, il legame con la guerra rimane ed è confermato dalle ragioni per cui il gioco è stato inventato. Se si vuole attribuire il merito dell'invenzione a Palamede, le ragioni sono quelle cui si è fatto precedentemente riferimento, ossia il tentativo di prevenire il malcontento dei soldati nei lunghi tempi di inattività. Altra spiegazione, che Azzi trova divertente, fa comunque riferimento ad un contesto bellico e rimanda ad una non meglio precisata guerra in cui il re al comando di uno dei due eserciti che si fronteggiavano perse la vita e nessuno volle assumersi il doloroso onere di comunicare alla regina rimasta vedova, la ferale notizia. A quel punto sarebbe stato inventato il gioco che un ambasciatore avrebbe illustrato alla regina, la quale avrebbe così compreso che il marito era morto, in virtù del fatto che la partita si conclude con lo scacco matto al re, vale a dire con la ferita mortale arrecata al re: «Scacchum ego puto denotare offensionem ... mactum vero mortalem: cum mactare idem importet quod interficere»⁵⁷.

La stretta relazione con la guerra è inoltre testimoniata dal nome attribuito alle pedine, indicate come *latrunculi*. Appoggiandosi ad autori come il già citato Jean Tixier, Textor, e ad Ambrogio Calepio, Azzi spiega come il termine *latrunculus* indicasse anticamente il soldato. Ciò avveniva in forza di una sovrapposizione tra il soldato e il brigante, perché i soldati erano soliti predare le popolazioni durante la guerra. Tale uso, che si ritrova anche in Plauto (*Miles gloriosus*, atto IV, 947-950), venne meno quando furono introdotte le leggi di guerra che limitarono il diritto di saccheggio dei soldati, ma il nome è rimasto ad indicare le pedine del gioco degli scacchi. Azzi coglie l'occasione per ricordare i doveri dei soldati così come disegnati da una serie di norme che vietano loro di derubare i contadini delle loro bestie e di commettere altri delitti, in particolare nei confronti della popolazione, salvo, in caso contrario, incorrere in severe punizioni⁵⁸. Il principio è

⁵⁶ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 10v, n. 5.

⁵⁷ *Ibidem*, f. 11r-11v, n. 17.

⁵⁸ *Ibidem*, f. 12r, n. 25: «Studeant igitur milites reddere se dignos hoc nomine, ab illicitisque abstineant, alias non excusantur, immo puniuntur l. 2. C. de pascuis publicis [C. 11, 61, 2]... quare eis non licet



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

quello per cui i soldati debbono accontentarsi del loro stipendio e di quanto possono ricevere in più grazie alla generosità del principe, così come stabilito nella già ricordata *Quaestio 40, Secunda Secundae* della *Summa theologiae* di Tommaso d'Aquino.

Nella *Quaestio quarta* il nostro autore passa in rassegna le qualità del gioco degli scacchi. Tra le altre, una in particolare rimanda nuovamente alla stretta relazione tra il gioco e la guerra. La similitudine tra scacchi e guerra implica la possibilità che il gioco degli scacchi rappresenti un esercizio che aiuta i comandanti militari a ben condurre le loro battaglie, evitando le insidie tese dai nemici⁵⁹. Ecco che la scacchiera diventa un complemento all'addestramento militare, soprattutto con riguardo alla strategia da adottare nel conflitto⁶⁰. In particolare, gli scacchi insegnano ad essere prudenti, a “prevedere il futuro” nel senso di comprendere ciò che sta per accadere, quali manovre il nemico stia ponendo in essere e quali contromisure siano necessarie al fine di sventare l'attacco⁶¹.

capere res rusticorum: puta pullos, et panem ... et multo minus concussiones facere, alias in quadruplum puniuntur glo. fin. in c. militare. 23. q. 1 [gl. *condemnatur ad* 5, C. XXIII, q. 1]. dicitur autem concutere, qui per oppressionem, et minas extorquet pecuniam. l. 1 et 2. ff. de concus. hinc fortasse fit ut non possint emere praedia in provinciis, in quibus militant. l. milites. ff. de re militaris [D. 49, 16, 9] alioquin a fisco vindicantur ... debet enim milites nullum omnino alium quaestum, quam ex munificentia Imperiali sperare ... Nam propter praedam militare, peccatum est 23. q. 1. Militare [5, C. XXIII, q. 1]».

⁵⁹ Sottolinea questo aspetto O'BRYAN, Robin. *Introduction. A Passion for Games*. In: *Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th-17th Centuries*, ed. by R. O'Bryan, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019, pp. 17-71, in part. pp. 48-49. Gli scacchi, inoltre, ma questo aspetto non è trattato da Tommaso Azzi, hanno significato nella cultura rinascimentale anche uno strumento di educazione politica, cfr. BROOMHALL, Susan. *The Games of Politics: Catherine de' Medici and Chess*. In: *Early Modern Women*, 12, n. 1, 2017, pp. 104-118.

⁶⁰ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum, op. cit.*, f. 14v, n.12: «Quarto commendatur ex utilitate: instruuntur enim per hunc ludum bellorum Duces, ceterisque milites multipliciter, ut dicemus. In hoc praesertim, nam sicut in ludo oportet esse cautus ad evitandas insidias, quas pars contraria tentat pro victoria obtinenda, ita miles debet cavere hostium insidias».

⁶¹ *Ibidem*, f. 14v, nn. 13-14 «Unde si huius ludi erunt scientes, vix incident in illud inconveniens: nam quis ludus reperitur, in quo oporteat plus prospicere quo devenire potest? quamobrem qui illius peritiam profitentur ab initio ludi cuius futura sit victoria, praedicant: quare prudentes isti dici possunt: cum dicat Terentius: istud est sapere, non quod ante pedes modo est videre, sed etiam illa, quae futura sunt, prospicere».



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

La dignità del gioco degli scacchi è illustrata anche dalla circostanza per cui è giocato da persone illustri, re, nobili, vescovi e anche pontefici. Azzi, sulla scorta di Paolo Giovio⁶², racconta come papa Leone X abbia sempre condannato il gioco dei dadi, ma indulgesse, con grande perizia, nel gioco degli scacchi. Non solo, il pontefice avrebbe anche saputo riconoscere anticipatamente i casi in cui la partita era persa e avrebbe in quel caso interrotto il gioco riconoscendo la vittoria dell'avversario, complimentandosi con lui⁶³.

L'aneddoto riportato non è fine a se stesso, poiché, una volta di più, consente al giurista forsempromese un collegamento con il diritto di guerra. Degno di lode è infatti il comportamento corretto di Leone X, che non si ostina a proseguire una partita persa. Allo stesso modo, sono tenuti a fare i comandanti militari quando una battaglia è persa. L'autorità delle Sacre Scritture, con una citazione dai *Proverbi* («Responsio millis frangit iram, sermo durus suscitatur furorem») ⁶⁴ e una dall'*Ecclesiaste* («Verbum dulce multiplicat amicos, et mitigat inimicos») ⁶⁵, la citazione di Quintiliano («Nocet diu pugnare in his, quae obtinere non possis») ⁶⁶, il richiamo alle leggi penali che sono più miti verso il reo confesso e più severe verso il colpevole che si ostina a negare il suo delitto ⁶⁷, tutti questi richiami mostrano come sia da ritenersi una condotta prudente l'arrendersi di fronte alla sconfitta inevitabile. L'insegnamento prospettato e desunto dal gioco degli scacchi, diventerà di lì a poco un importante tassello del diritto di guerra. Alberico Gentili, infatti, nel suo trattato sul diritto di guerra spiegherà come la sorte dei soldati fatti prigionieri dipenda anche dalla scelta del comandante di perseverare nella difesa di una posizione anche quando non vi sia alcuna speranza di vittoria. Sarebbe dunque lecita, a giudizio del giurista di San Ginesio, la messa a morte di quei soldati che si sono ostinati a difendere posizioni indifendibili ⁶⁸.

⁶² GIOVIO, Paolo. *De vita Leonis X libri quatuor*, Florentiae, Ex Officina Laurentii Torrentini, 1551, *liber quartus*, pp. 98-99.

⁶³ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 15r, nn. 16-17.

⁶⁴ *Proverbi*, 15, 1.

⁶⁵ *Ecclesiaste*, 6, 5.

⁶⁶ Quintiliano, *Institutio oratoria*, VI, 4.

⁶⁷ Azzi cita la *lex Competens*, *tit. Ne tutor vel curator vectigal conducat* (C. 5, 41, 1) del Codice giustiniano.

⁶⁸ GENTILI, Alberico, *Il diritto di guerra*, *op. cit.*, Libro II, cap. 16, pp. 315-320. Osserva, tra le altre cose, Gentili: «Se infatti fosse giusto ostinarsi a difendere ogni luogo, allora bisognerebbe che l'altro si



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

La *Quaestio quinta* e la *Quaestio sexta* sono occupate dall'esposizione dei pezzi e dei ruoli delle varie pedine e anche in questo caso l'intreccio tra gioco, guerra e diritto è fitto, quasi inestricabile. Nella sua trattazione, infatti, Azzi opera un continuo rimando dal gioco alla guerra, fino a rendere difficile discernere i due momenti. Mi limito ad alcuni esempi, partendo dal Re.

Il Re, negli scacchi, rappresenta il comandante dell'esercito e lo è in forza della sua superiore dignità. In quanto *caput* è rappresentativo del tutto, così come accade per la figura del papa, al punto che si è soliti dire che la Chiesa si trova dove si trova il papa e la città di Roma, in quanto sede del papato, è detta *caput Orbis*.⁶⁹ La necessità che l'esercito sia guidato da un solo comandante supremo, il Re appunto, è illustrata dal paragone con quanto dispone la natura che prevede una sola testa per ogni corpo. Non poteva poi mancare l'esempio, sempre di origine naturale, delle api, definite *prudētissimae* con un rimando al canone *In apibus*, del *Decretum* di Graziano, luogo importante per ogni costruzione dottrinale di impronta "monarchica"⁷⁰. Azzi spiega ancora come sia interesse dei sudditi avere un solo principe, di modo che lo Stato non finisca per essere diviso o in parte alienato; così anche nel gioco degli scacchi si ammette un solo comandante, il Re.

Anche la conformazione delle pedine è oggetto di una interpretazione simbolica. La pedina che raffigura il Re, infatti, è la più alta tra tutte le pedine perché in questo modo è resa manifesta non solo la superiore *dignitas* del re nella società, ma la necessità che

portasse con le macchine d'assedio sotto ogni benché minimo insediamento. Cosa assurda, che porterebbe a combattere perpetuamente e a non finire mai la guerra, e cosa contraria a ogni logica militare» (p. 318).

⁶⁹ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 20v, n. 4.

⁷⁰ GRAZIANO. *Decretum*, *op. cit.*, p. 781, c. *In apibus* (c. 41, C. VII, q. 1): «In apibus princeps unus est, grues unam sequuntur ordine litterario: Imperator unus, iudex unus provinciae. Roma, ut condita est, duos fratres simul habere reges non potuit, et parricidio dedicatur». Il passo del *Decretum* è tratto dalla *Epistula ad Rusticum* di S. Girolamo. La glossa al canone (nello specifico la gl. *Parricidium*) precisa come il termine parricidio sia usato in luogo del più corretto "fratricidio" al fine di operare un rimando alla legge, la *l. prima, ff. ad legem Pompeiam de parricidiis*, che stabilisce la pena sia per il parricidio che per il fratricidio.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

l'esercito sia guidato dalla persona più nobile, come si può leggere nel trattato sulla nobiltà del giurista francese André Tiraqueau (1488-1558) e nel *De imperatore militum diligendo* del giurista veronese Bartolomeo Cepolla (ca 1420-1475):

Primo ad demonstrandum in exercitus Ducem Nobilem esse eligendum: nam cum Nobilitas dicitur quasi noscibilitas Tiraque. in tract. Nobil. & longiores melius conspiciantur ab omnibus, cognoscanturque in multitudine, quam parvi, ideo Rex fingitur longus in signum suae nobilitatis. quod autem Duces nobiles esse debeant, tradit Bartholomeus Cepolla in tract. de imperat. mil. elig. in verbo nobilitatis⁷¹.

Inoltre l'altezza della pedina (*longitudo*) manifesta la *potestas* del principe: simboleggia le lunghe mani che possono afferrare chiunque disobbedisca e si ribelli al potere del re. Non esiste, o non dovrebbe esistere luogo che possa essere sicuro al cospetto della potestà regia, afferma Azzi in una manifesta similitudine tra la figura del monarca e quella divina. La *longitudo* è anche segno di bellezza, di virtù, di quell'autosufficienza propria del re che sola consente a questi di perseguire il bene comune e non un bene personale, come spiegato da Aristotele⁷².

L'intero trattato *De ludo scacchorum* è contrassegnato da un continuo passaggio dal gioco alla realtà. La posizione della pedina del Re, collocata nel mezzo delle altre pedine, trova un corrispettivo nella posizione del re-comandante nell'esercito. Tale posizione è, da un lato, un doveroso omaggio alla *dignitas* del comandante, dall'altro, una necessaria misura di precauzione. Poiché sia le sorti della partita che le sorti dello Stato dipendono dalla salvezza del re a questo deve essere garantita la massima sicurezza, visto che con la morte del Re, lo scacco matto, la partita finisce, con la morte del sovrano, il popolo rovina:

Quia ab Imperatoris salute universorum pendet salus, ideo eo mortuo ludus finitur, iuxta illud Proverb. 11, [14]. Ubi non est gubernator, populus corruiet, salus autem ubi multa consilia: unde dicimus capite dolente omnia membra languent⁷³.

⁷¹ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 21v, nn. 14-15.

⁷² ARISTOTELE, *Etica nicomachea*, VIII, 10, 1160b, 1-10.

⁷³ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 23v, nn. 36..



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Per questo motivo i soldati debbono essere diligentissimi custodi della salute del comandante, pronti a sacrificare la propria vita per la sua salvezza, come Plinio, nella sua *Naturalis Historia* (*liber XI, cap. 17*) racconta facciano le api che, in caso di pericolo, si raccolgono tutte intorno all'ape regina per proteggerla⁷⁴.

Il movimento del Re sulla scacchiera, in ogni direzione ma di una sola casella, è anch'esso ricco di significati. Innanzitutto, Azzi chiarisce che il movimento così limitato non è indice di una limitata *potestas*. Sarebbe, infatti, sacrilego discutere del potere del re. L'apparente contraddizione tra il movimento del Re e la sua *potestas*, che è *maxima*, si spiega facilmente. Eccezionalmente infatti alla pedina sono concessi movimenti che alle altre pedine non sono concessi, Azzi fa l'esempio dell'arrocco, segno tangibile di un potere che Azzi riconduce alla *potestas absoluta* che al sovrano spetta, ma solo in via d'eccezione, dovendo per l'esercizio ordinario del potere avvalersi di una potestà limitata, legata al rispetto del diritto (*potestas ordinata*)⁷⁵. Il re quindi si presume non faccia ricorso regolarmente a quella pienezza di potere (*plenitudo potestatis*) che pure rientra tra le sue prerogative, ma regni seguendo il diritto comune⁷⁶. Altre motivazioni sono poi aggiunte per spiegare il movimento "lento" del re: la gravità dell'incedere legata alla superiore dignità ed anche l'ammonimento ai regnanti a non essere precipitosi, bensì cauti, nei momenti felici, e fermi, nelle avversità⁷⁷.

Non poche pagine sono poi dedicate alla Regina, moglie del Re. La presenza di questa figura femminile sulla scacchiera spinge il nostro autore ad affrontare, tra gli altri, il tema della possibilità per le donne di partecipare alla guerra. Azzi, argomentando in forma di *quaestio*, illustra le ragioni a favore e contro questa possibilità, pronunciandosi infine a favore della possibilità di una partecipazione delle donne alla guerra e sostenendo

⁷⁴ *Ibidem*, n. 37.

⁷⁵ Sulla dialettica tra *potestas absoluta* e *potestas ordinata* in capo al sovrano medievale si rinvia a QUAGLIONI, Diego. *La sovranità*, Roma-Bari, Laterza, 2004, pp. 21-29

⁷⁶ AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 23v, n. 39.

⁷⁷ *Ibidem*, f. 24r, nn. 40-44.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

l'utilità, per uno Stato, di avere donne preparate all'evenienza di dover difendere la città con le armi⁷⁸.

Nella *Questio sexta* prosegue l'esame dei pezzi degli scacchi, passandoli in rassegna dall'Alfiere al Pedone. Come nella *Quaestio* precedente considerazioni strettamente inerenti al gioco, alla posizione e al movimento delle pedine, offrono l'occasione per puntuali rimandi alla realtà, in particolare alla realtà della guerra. Il tema dello schieramento dell'esercito e dei ruoli di ogni componente è illustrata attraverso la spiegazione del ruolo delle pedine nel gioco. Si comincia dagli Alfieri, i *vexilliferi*, incaricati di portare le insegne. Per questo motivo, pur avendo dignità minore rispetto ai cavalieri (che appartengono al ceto nobile) sono collocati vicino al re e ne sono i consiglieri.⁷⁹ Il giurista forsempromnese si sofferma sull'importanza dei portatori delle insegne sul campo di battaglia e sul loro dovere di dare la vita per difenderle e impedire che il nemico se ne appropri. La rilevanza dei portatori delle insegne nella battaglia trova una sua corrispondenza nel ruolo degli Alfieri nell'economia del gioco. Secondo molti giocatori, riferisce Azzi, due Alfieri, senza l'aiuto del Re, possono dare scacco matto, mentre questo stesso risultato non potrebbe essere ottenuto con due Cavalieri⁸⁰. A proposito di questi ultimi si osserva la particolarità del loro movimento che consente di oltrepassare le altre pedine e si illustra la funzione della cavalleria nel campo di battaglia. Il fatto, però, che il Cavallo possa oltrepassare i Pedoni che ha dinanzi è ambivalente: per un verso è una dimostrazione di potenza, per un altro rappresenta una denuncia di comportamenti vessatori che troppo di frequente, osserva Azzi, i nobili tengono nei confronti dei poveri che invece dovrebbero essere da loro difesi. È infatti un preciso dovere del *superior* occuparsi della tutela dei più umili, come sancito dalla *l. Illicitas, tit. De officio praesidis*. La *lex romana*, nell'interpretazione medievale, ricorda al governatore della città e a chiunque abbia un potere di giurisdizione il dovere di operare affinché i *potentiores* non arrechino offesa agli umili⁸¹.

⁷⁸ *Ibidem*, f. 27r-32v, nn. 66-110.

⁷⁹ *Ibidem*, f. 34r-35r, nn. 6-19.

⁸⁰ *Ibidem*, f. 35r-v, n. 20.

⁸¹ *Digestum vetus*, Lugduni, Apud Hugonem a Porta, 1560, glossa *Ne potentiores ad l. Illicitas, tit. De iustitia et iure* (D. 1, 18, 6), col. 87.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Di importanza decisiva, nel gioco e nella guerra, sono le Torri, assimilate alle fortezze e alle città fortificate. Il loro movimento rettilineo sulla scacchiera indica la rettitudine che è richiesta ai governatori delle fortezze di modo che su di loro non gravi alcun sospetto di infedeltà nei confronti del sovrano, vista l'importanza di questi luoghi per il risultato finale del conflitto. Azzi si sofferma poi sui caratteri che deve possedere una fortezza (alte mura, fossato, armi) e sulle norme particolari che ne regolano il rifacimento (solo con licenza espressa del principe) e l'alienazione, che è assolutamente vietata, per il danno che si procurerebbe alla *res publica*.⁸²

Da ultimo, i Pedoni. Questi, che rappresentano nell'esercito la semplice milizia, sono schierati dinanzi a tutti gli altri pezzi, così come la fanteria è schierata proprio in fronte al nemico. Ciò risponde innanzitutto a motivi di strategia militare: come insegnano i Romani, abilissimi nell'arte della guerra, in prima linea si debbono collocare le forze più deboli. Quanto al movimento sulla scacchiera, l'avanzamento di due caselle concesso come prima mossa vuole indicare con quale spirito il soldato deve affrontare la battaglia, ossia senza alcuna paura, mostrando coraggio e volontà di combattere. Un diverso comportamento sarebbe fonte di infamia, così come stabilito nella *l. Neminem* e nella *l. Debitores* del titolo *De causis, ex quibus infamia alicui irrogatur* del Codice giustiniano (C. 2, 11, 9 e 12). I Pedoni, infatti, non possono retrocedere ma muovono solo in avanti, verso il nemico, ad indicare che la fanteria non può mai, pena il disonore, darsi alla fuga. La trasformazione del Pedone in Regina, una volta raggiunto il capo opposto della scacchiera, ha un valore ovviamente simbolico, indicando il premio che deve ricevere un soldato valoroso.

Non si può certo pensare, osserva Azzi, che il soldato diventi realmente regina, non potendo il re, come chiunque altro, avere due mogli, essendo la poligamia punita con la pena capitale⁸³. Forse è superfluo ricordare come ognuna delle osservazioni dell'autore sia accompagnata da una serie di rinvii a fonti giuridiche, quando si tratti di mostrare l'obbligatorietà giuridica di determinati comportamenti o richiamare le pene per chi li contravvenga, sia a fonti classiche di diversa natura, con una certa ricorrenza del trattato

⁸² AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum*, *op. cit.*, f. 37r, nn. 37-41.

⁸³ *Ibidem*, f. 37r-44r, nn. 42-108.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

sull'arte militare di Vegezio, quando si tratti di mostrare come l'esercito debba essere schierato.

Nelle rimanenti questioni il tema della guerra appare con minore frequenza, se si eccettua la *Quaestio nona* che, nella prima parte affronta il tema del divieto per i chierici di impugnare le armi e di conseguenza, l'eventualità di un divieto per gli stessi anche di giocare agli scacchi. Secondo Azzi, tale divieto non ha alcuna ragion d'essere, non comportando il gioco alcun spargimento di sangue⁸⁴.

Conclusioni

In conclusione, ci pare di poter rintracciare nel trattato di Tommaso Azzi un esempio di lettura della realtà attraverso il gioco, che può rientrare in un «far opera di civiltà», nel senso indicato da Caillois⁸⁵. Le riflessioni sulla guerra di Azzi, infatti, si collocano all'interno di un preciso momento nella storia del pensiero sul diritto di guerra, quando il paradigma giuridico della guerra giusta, formulato in modo esemplare da Tommaso d'Aquino e ripreso dai teologi-giuristi della Seconda Scolastica, pare entrare in crisi per la sempre più forte concorrenza di un diverso paradigma, originato dalla riflessione dei giuristi civilisti e volto ad assorbire il tema requisito della “giusta causa” di guerra all'interno del requisito dell'*auctoritas*, identificata, senza eccezioni, con il potere del sovrano, di colui cioè che non riconosce alcun superiore sopra di sé⁸⁶.

L'attenzione del diritto si sposta a poco a poco sulle regole di condotta della guerra, sullo *ius in bello*. Questo spostamento è accompagnato dall'emersione di un'idea che per i sostenitori della dottrina della guerra giusta è del tutto inaccettabile: la possibilità di considerare la guerra giusta per entrambi i contendenti e non per una sola parte. Azzi, infatti, propone un'idea di giustizia della guerra (sulla scorta dell'identificazione antica tra “giusto” e “perfetto” nel senso di completo in tutte le sue parti) che non fa alcun riferimento alla giusta causa e dunque alla guerra come reazione di un sovrano nei

⁸⁴ *Ibidem*, f. 63v, nn. 1-3.

⁸⁵ CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini*, *op. cit.*, p. 14.

⁸⁶ CASSI, Aldo Andrea. *Lo ius in bello*, *op. cit.*



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

confronti di un altro sovrano che ha commesso un illecito, un'*iniuria*, che deve essere punita con le armi, in mancanza di un giudice superiore.

È proprio qui che l'assimilazione tra gioco degli scacchi e guerra assume tutto il suo significato. Il gioco, nella sua forma di *agon* per seguire la classificazione di Caillois⁸⁷, prevede e prescrive che i giocatori siano posti su un piano di parità, con le medesime possibilità di vittoria e il dovere di rispettare le regole del gioco. Nella prospettiva della guerra giusta, invece, i nemici che si affrontano non sono affatto su un piano di parità, poiché una parte agisce secondo giustizia, l'altra invece resiste illegittimamente ad un uso legittimo della forza⁸⁸.

Questa disparità ha come suo necessario corollario che solamente la parte che combatte una guerra giusta è tenuto al rispetto delle regole di guerra, del *ius in bello*, al fine di non rendere ingiusta la propria posizione, mentre un analogo obbligo non grava sulla parte che, a torto, si difende. Solamente abbandonando la lettura dei sostenitori della guerra giusta, Azzi può quindi leggere la realtà della guerra attraverso il gioco, facendo valere quell'istanza di ordine (e di civiltà?) che è in esso presupposta. Di qui l'insistenza, come si è visto, sulla necessità che le milizie siano "bene ordinate", non si abbandonino ai saccheggi e alla crudeltà ma rispettino le regole, richiamate attraverso i continui rimandi alle varie fasi, posizioni e ruoli degli scacchi.

Il già citato Caillois, del resto, aveva notato come la guerra non sia, almeno nella rappresentazione dei suoi teorici, il campo della violenza pura, ma quello di una violenza regolata, di come «le convenzioni limitano le ostilità nel tempo e nello spazio ... All'epoca delle guerre cosiddette cortesi, perfino la strategia è convenzionale. Marce e contromarce vengono decise e si articolano come tante combinazioni di scacchi ... Guerre di questo tipo sono quindi molto simili a una sorta di gioco: omicida, sterminatore, ma che obbedisce a determinate regole»⁸⁹. Ma non sono solo le "guerre

⁸⁷ CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini, op. cit.*, p.

⁸⁸ Cfr. SUÁREZ, Francisco. *Sulla guerra*, testo originale a fronte, a cura e con un saggio di A. A. Cassi, Macerata, Quodlibet, 2014, *Sez. II*, p. 17, *Sez. IV*, p. 39.

⁸⁹ CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini, op. cit.*, p. 11.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

cortesi” ad avere questa ambizione. Tutto il diritto di guerra occidentale, per come si è sviluppato, è caratterizzato da questo anelito a “regolare” la guerra, opponendo la violenza regolata e dunque legittima, alla pura violenza, opponendo cioè, come ha notato lo storico del diritto internazionale Stephen Neff, Athena ad Ares⁹⁰.

Lo stesso Huizinga, nelle pagine di *Homo ludens*, dedicate a gioco e guerra, rileva come il parlare del combattere come un gioco non sia solo una metafora, ma espressione di una funzione culturale che presuppone regole limitanti, conferendo alla guerra, per quanto terribile, «il riconoscimento di una qualità ludica»⁹¹. Tale qualità, nel pensiero dello storico olandese, è garante del riconoscimento reciproco da parte dei nemici che si affrontano sul campo di battaglia, della qualità di uomini, senza il quale riconoscimento si scade nella guerra contro i “barbari”, contro uomini ai quali non si riconoscono diritti umani:

Quando la guerra è condotta contro gruppi che in fondo non si riconoscono come uomini, o a cui almeno non si riconoscono diritti umani (sia che si chiamino “barbari”, “diavoli”, “pagani” o “eretici”), allora essa può restare entro i “limiti” della civiltà solo a condizione che un gruppo, per amore del proprio onore, si imponga anche in questo caso certe restrizioni. Su tali restrizioni era fondato fino a tempi recenti il diritto internazionale, il quale esprimeva l’aspirazione degli uomini a contenere la guerra nella sfera della civiltà ... Al di sopra dei partiti aleggiava l’idea di una collettività che riconosceva i propri membri come “umanità”, reclamanti il diritto a essere trattati come uomini ... L’elemento agonale entra in azione dal momento in cui le parti combattenti si considerano come avversari che si battono per una causa alla quale hanno diritto⁹².

⁹⁰ NEFF, Stephen. *War and the Law of Nations. A General History*, Cambridge, Cambridge University Press, 2005, p. 16: «Ares is often said to have been the god of war of ancient Greece, but this is not really correct. His actual sphere of activity was violence of the interpersonal sort such as the wreaking of vengeance. Homer had him denounced by Athena as a “bloodthirsty marauder” and by Hera as a “mindless bully who knows no law” ... Warfare as an organized, disciplined, rationally conducted collective activity was the sphere of Athena, invariably portrayed with a helmet and breastplate».

⁹¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens, op. cit.*, p. 104.

⁹² *Ibidem*, p. 105.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Su queste basi, conclude Huizinga, si è edificato il diritto internazionale e si sono imposti dei limiti alla violenza della guerra. Abbandonando l'uno e di conseguenza gli altri, scompare ad un tempo ogni contegno ludico e ogni pretesione alla civiltà, lasciando spazio alla violenza assoluta⁹³.

La ricostruzione di Huizinga contiene elementi di indubbia verità, soprattutto laddove spiega come un sistema di obblighi internazionali cerchi di «risolvere l'istinto di contesa politica in una coscienza giuridica»⁹⁴. È però anche vero che questa stessa ricostruzione è vittima dell'autorappresentazione offerta dall'idea del percorso compiuto dalla civiltà occidentale, a cui Huizinga partecipa. Introducendo la versione italiana di *Homo ludens*, Umberto Eco osservava, tra le altre cose, come l'identificazione tra cultura e gioco porti a considerare quest'ultimo come il momento in cui la cultura «parla le proprie regole. Il momento in cui la cultura tiene in esercizio le proprie forme, svuotandole di qualsiasi contenuto concreto per poterle riconoscere, esercitare e perfezionare». Ma aggiungeva anche come la cultura possa «giocarsi» in maniera equivoca e riconoscersi in giochi che non ne rispecchiano il reale funzionamento profondo, facendosi ideologia e quindi mentendo a se stessa⁹⁵.

Una forte componente ideologica va indubbiamente riconosciuta nel lungo percorso storico, che dalla modernità arriva fino ai giorni nostri, caratterizzato dalla rappresentazione della guerra come uno spazio in cui l'uso della violenza è limitato, sottoposto a regole, come in una sorta di cavalleresco duello. Il momento culminante e più recente di questa narrazione si può leggere nell'opera del giurista tedesco Carl Schmitt, *Il Nomos della terra*, pubblicata nel 1950. Schmitt, polemizzando contro la

⁹³ *Ibidem*, p. 118: «Non appena un membro di quella società degli Stati tradisce in pratica l'obbligatorietà del diritto internazionale, o non appena, anche soltanto in teoria, esso permette come unica norma di condotta degli Stati, l'interesse e la potenza del proprio gruppo, sia esso popolo, partito, classe, Chiesa o Stato – allora sparisce insieme con l'ultima traccia puramente formale di un contegno ludico anche ogni pretesione a civiltà, e la società ricade allo stesso tempo sotto il livello della cultura arcaica. Giacché la violenza assoluta riprende i suoi diritti. Qui dunque si presenta con evidenza l'importante conclusione che cultura non può esistere senza un certo mantenimento dell'abito ludico».

⁹⁴ *Ibidem*, p. 118.

⁹⁵ ECO, Umberto. «*Homo ludens*» oggi. In: HUIZINGA, Johan. *Homo ludens, op. cit.*, pp. xxiv-xxv.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

riviviscenza della dottrina della guerra giusta inaugurata nel XX secolo da Hans Kelsen, spiega come tra le maggiori conquiste della civiltà europea vada annoverata la “razionalizzazione e umanizzazione” della guerra, attuata attraverso «un ordinato misurarsi delle forze, che si svolgeva di fronte a testimoni in uno spazio delimitato. Tali guerre sono il contrario del disordine. In esse sta la forma più alta di ordine di cui le forze umane siano capaci»⁹⁶.

L'essenza di questa guerra umana e razionale risiede appunto nel suo carattere ordinato, regolato, nel suo essere un conflitto condotto da due entità spaziali (Stati) posti su un piano di perfetta parità. Inevitabile, da parte di Schmitt, richiamare l'assonanza di una tale “guerra pulita” (la *guerre en forme*) con il duello e attribuendo alla guerra quei caratteri che consentono di apparentarla al gioco e alle funzioni delimitanti e ordinanti di quest'ultimo. Nella visione schmittiana, tale guerra, della quale l'autore tedesco rimpiange la scomparsa, si poteva “giocare” solo tra Europei, rimanendo il resto del mondo liberamente occupabile con un uso della forza che non abbisognava delle limitazioni previste dallo *jus publicum*⁹⁷.

Il carattere artificiale, e nel caso di Schmitt intimamente razzista e colonialista, di questa costruzione ideologica della guerra era in verità già stato svelato, con grande lucidità da Sigmund Freud. Nelle sue *Considerazioni attuali sulla guerra e sulla morte* del 1915, un Freud deluso e scioccato dallo scoppio della prima guerra mondiale - un conflitto che fin dalle sue fasi iniziali mostrò una distruttività sconvolgente - evidenzia il contrasto tra la realtà e il racconto di una guerra limitata e umana, quale avrebbe dovuto essere quella tra i “civili” popoli europei:

⁹⁶ SCHMITT, Carl. *Il Nomos della terra nel diritto internazionale del “jus publicum europaeum”*, a cura di F. Volpi, trad. it. di E. Castrucci, Milano, Adelphi, 1991), p. 228.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 165: «La guerra può divenire così qualcosa di analogo a un duello, uno scontro armato tra *personae morales* delimitate territorialmente che stabiliscono tra loro lo *jus publicum Europaeum*, dividendosi il territorio dell'Europa e considerando – mediante questo ordinamento spaziale globale, ma ancora del tutto eurocentrico – la superficie restante, non europea, della terra come libera, vale a dire liberamente occupabile da Stati europei».



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Si immaginava una tale guerra come una contesa cavalleresca, che doveva limitarsi a stabilire la superiorità di una delle parti, evitando possibilmente gravi sofferenze estranee a questo scopo, concedendo l'immunità ai feriti che dovevano ritirarsi dalla lotta e al medico e all'infermiere adibiti alle loro cure. E naturalmente si sarebbero dovute avere tutte le precauzioni per la popolazione civile: per le donne, estranee al maneggio delle armi, per i bambini, destinati a divenire una volta cresciuti gli amici e i collaboratori di quelli dell'altro campo ... La guerra a cui non volevamo credere è scoppiata, e ci ha portato ... la delusione. Non soltanto è più sanguinosa e rovinosa di ogni guerra del passato, per i tremendi perfezionamenti portati alle armi di offesa e di difesa, ma è anche perlomeno altrettanto crudele, accanita, spietata di ogni altra anteriore. Essa infrange tutte le barriere riconosciute in tempo di pace e costituenti quello che si diceva il diritto delle genti, disconosce le prerogative del ferito e del medico, non distingue fra popolazione combattente e popolazione pacifica, viola il diritto di proprietà. Abbatte quanto trova sulla sua strada con una rabbia cieca e come se dopo non dovesse più esservi un avvenire e una pace tra gli uomini⁹⁸

La denuncia freudiana nell'opera del 1915, prologo alla successiva, del 1929, *Il disagio della civiltà*, svela dunque la fragilità di un percorso di "civilizzazione" (Freud rifiuta l'uso del termine *Zivilisation* usando piuttosto *Kultur*)⁹⁹ incentrato anche sulla asserita neutralizzazione della natura caotica e distruttiva della guerra attraverso il riconoscimento in essa di uno spirito ludico. Vi è, dunque, una componente pericolosamente ambigua nella lettura dei caratteri che avvicinano la guerra e il gioco, poiché, se certamente questa ha sostenuto i tentativi di limitazione della violenza bellica, e in questo si può concordare con Huizinga, dall'altro ha aperto le porte a gravi mistificazioni, tra le quali quella schmittiana è solamente una delle più evidenti.

A questa ambiguità non si sottrae il *De ludo scacchorum* di Tommaso Azzi, un trattato in fondo "giocosso" ma che a ben vedere affronta questioni estremamente "serie", il cui interesse mi pare possa risiedere proprio nel suo rendere manifesto il latente legame tra gioco e cultura e nel suo presentarsi come un precoce contributo all'edificazione di

⁹⁸ FREUD, Sigmund. *Considerazioni attuali sulla guerra e sulla morte* (1915). In: FREUD, Sigmund. *Il disagio della civiltà e altri saggi*, Torino, Bollati Boringhieri, 1971, pp. 33-62, in part. pp. 38-39.

⁹⁹ Sulla distinzione di significato si rimanda a ELIAS, Norbert. *Il processo di civilizzazione*, op. cit., pp. 109-163.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

un'idea di “civilizzazione” che si è costruita attraverso il tentativo, ricorrente nella storia, di imporre un ordine alla violenza della guerra o, magari solamente, di immaginare che una guerra possa essere ordinata e regolata come un gioco.

Fonti

- AZZI, Tommaso. *De ludo scacchorum in legali methodo tractatus*, Pisauri, Apud Hieronymum Concordiam, 1583.
- COVARRUVIAS, Didacus. *Regulae peccatum. De regulis iuris libri VI*, Venetiis, Excudebat Bartholomaeus Rubinus, 1569.
- D'AQUINO, Tommaso. *Summa theologiae*, Milano, Edizioni Paoline, 1988.
- Digestum novum*, Lugduni, Apud Hugonem a Porta, 1560.
- Digestum vetus*, Lugduni, Apud Hugonem a Porta, 1560.
- Dizionario biografico degli uomini illustri di Fossombrone*, pubblicato a cura di Augusto Vernarecci per i tipi Monacelli di Fossombrone, nel 1872
- Ioannam Iacobi Iuntae, 1582
- GENTILI, Alberico, *Il diritto di guerra (De iure belli libri III, 1598)*, introduzione di D. Quagliani, traduzione di P. Nencini, apparato critico a cura di G. Marchetto e C. Zendri, Milano, Giuffrè, 2008.
- GIOVIO, Paolo. *De vita Leonis X libri quatuor*, Florentiae, Ex Officina Laurentii Torrentini, 1551, *liber quartus*, pp. 98-99.
- GRAZIANO. *Decretum*, Venetiis, Apud Iuntas, 1595.
- LUCA DA PENNE. *Commentaria in tres posteriores libros Codicis Iustiniani*, Lugduni, Apud
- SUÁREZ, Francisco. *Sulla guerra*, testo originale a fronte, a cura e con un saggio di A. A. Cassi, Macerata, Quodlibet, 2014.

Bibliografia

- ARCANGELI, Alessandro. *Recreation in the Renaissance. Attitudes towards Leisure and Pastimes in European Culture, c. 1425-1675*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2003.
- ARCANGELI, Alessandro. *Passatempo rinascimentali. Storia culturale del divertimento in Europa (secoli XV-XVII)*, con un saggio introduttivo di P. Burke, Roma, Carocci, 2004.
- BAUMAN, Zigmunt. *La decadenza degli intellettuali. Da legislatori a interpreti*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992 (ed. or. Cambridge, Polity Press, 1987).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

- BROOMHALL, Susan. *The Games of Politics: Catherine de' Medici and Chess*. In: *Early Modern Women*, 12, n. 1, 2017, pp. 104-118.
- BURKE, Peter. *L'invenzione del tempo libero nell'Europa moderna*. In: ARCANGELI, Alessandro. *Passatempi rinascimentali*, op. cit. pp. 11-20.
- BUSI, Laura. *Il problema della guerra nella prima civilistica*. In: *A Ennio Cortese*, I, scritti promossi da D. Maffei e raccolti da I. Biorocchi, M. Caravale, E. Conte, U. Petronio, Roma, Il Cigno, 2001, pp. 117-151.
- CAILLOIS, Roger. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bologna, Bompiani, 2004 (ed. or. Paris, Gallimard, 1981 – trad. it. di L. Guarino).
- CASSI, Aldo Andrea. *Lo ius in bello nella dottrina giusnaturalistica moderna. Annotazioni di metodo e itinerari d'indagine*. In: *Quaderni fiorentini per la storia del pensiero giuridico moderno, I diritti dei nemici*, II, 38, 2009, pp. 1141-1168.
- ECO, Umberto. «*Homo ludens*» oggi. In: HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973, pp. xxiv-xxv.
- ELIAS, Norbert. *Il processo di civilizzazione*, Bologna, Il Mulino, 1982 (ed. or. Frankfurt, Suhrkamp, 1969-1980).
- FREUD, Sigmund. *Considerazioni attuali sulla guerra e sulla morte (1915)*. In: FREUD, Sigmund. *Il disagio della civiltà e altri saggi*, Torino, Bollati Boringhieri, 1971, pp. 33-62.
- HAGGENMACHER, Peter. *Grotius et la doctrine de la guerre juste*, Paris, Presses Universitaires de France, 1983.
- HESPANHA, Antonio Manuel. *La cultura giuridica europea*, Bologna, Il Mulino, 2013.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, con un saggio introduttivo di U. Eco, Torino, Einaudi, 1973. *Il tempo libero: economia e società (Loisirs, Leisure, tempo Libre, Freizeit)*, secc. XIII-XVIII, a cura di S. Cavaciocchi, Firenze, Le Monnier, 1995, pp. 17-27.
- JUEL, Kristin. *Chess, Love, and the Rhetoric of Distraction in Medieval French Narrative*. In: *Romance Philology*, 64, n. 1, 2010, pp. 73-97.
- LUCCHESI, Marzia. *Ludus est crimen? Diritto, gioco, cultura umanistica nell'opera di Stefano Costa, canonista pavese del Quattrocento*, Milano, Cisalpino – Monduzzi, 2005.
- MARCHE'TTO, Giuliano. *Scienza giuridica quattrocentesca. Itinerari di ricerca*, Foligno, Il Formichiere, 2019.
- MARGOLIN, Jean-Claude, *Les Jeux à la Renaissance*. In: *Bibliothèque d'Humanisme et Renaissance*, 43, n. 2, 1981, pp. 347-353.
- NEFF, Stephen. *War and the Law of Nations. A General History*, Cambridge, Cambridge University Press, 2005.
- O'BRYAN, Robin. *Introduction. A Passion for Games*. In: *Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th-17th Centuries*, ed. by R. O'Bryan, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

- O'SULLIVAN, Daniel. *Introduction: "Le beau jeu notable"*. In: *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age: A Fundamental Thought of the Premodern World*, ed. by D. O'Sullivan, Berlin/Boston, De Gruyter, 2012.
- POOLE, William. *False Play: Shakespeare and Chess*. In: *Shakespeare Quarterly*, 55, n. 1, 2004, pp. 50-70.
- QUAGLIONI, Diego. *La sovranità*, Roma-Bari, Laterza, 2004.
- RUSSELL, Frederick H. *The Just War in the Middle Ages*, Cambridge, London, New York, Melbourne, Cambridge University Press, 1975.
- SCHMITT, Carl. *Il Nomos della terra nel diritto internazionale del "jus publicum europaeum"*, a cura di F. Volpi, trad. it. di E. Castrucci, Milano, Adelphi, 1991.
- SETTIA, Aldo Angelo. «Batagloria seu paglorius». *Giochi guerreschi in Piemonte*. In: *Il gioco e la guerra nel secondo millennio* (a cura di P. Del Negro e G. Ortalli), Treviso-Roma, Viella, 2008, pp. 23-33.
- VALLERANI, Massimo. "Giochi di posizione" tra definizioni legali e pratiche sociali nelle fonti giudiziarie bolognesi del XIII secolo. In: *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune* (a cura di G. Ortalli), Treviso/Roma, Viella, 1993, pp. 13-33.
- VASOLI, Cesare. *La dialettica umanistica e la metodologia giuridica nel secolo XVI*. In: *La formazione storica del diritto moderno in Europa, Atti del terzo congresso internazionale della Società italiana di storia del diritto*, a cura di B. Paradisi, Firenze 1977, vol. I, pp. 237-273.
- ZDEKAUER, Ludovico. *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*. In: *Archivio Storico Italiano*, Vol. 18, N. 154, 1886, pp. 20-74.