

Durham Research Online

Deposited in DRO:

21 August 2018

Version of attached file:

Published Version

Peer-review status of attached file:

Peer-reviewed

Citation for published item:

Capra, Andrea (2016) "Giocare alla città": discorsi e pedine nella «Repubblica».’, ACME., 69 . pp. 41-45.

Further information on publisher's website:

<https://doi.org/10.13130/2282-0035/7406>

Publisher's copyright statement:

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale

Additional information:

Use policy

The full-text may be used and/or reproduced, and given to third parties in any format or medium, without prior permission or charge, for personal research or study, educational, or not-for-profit purposes provided that:

- a full bibliographic reference is made to the original source
- a [link](#) is made to the metadata record in DRO
- the full-text is not changed in any way

The full-text must not be sold in any format or medium without the formal permission of the copyright holders.

Please consult the [full DRO policy](#) for further details.

“GIOCARRE ALLA CITTÀ”. DISCORSI E PEDINE NELLA «REPUBBLICA»

Fra i giochi praticati dagli antichi Greci la *pesseia*, ossia gioco/giochi da tavolo con ciottoli-pedine (*pessoì*), presenta a mio avviso uno statuto del tutto particolare.¹ Se le fonti erudite ne trattano insieme a una serie di altri giochi e quindi ne certificano la natura ludica,² va però detto subito che in età classica autori del calibro di Gorgia, Platone e Alcideamante ne associano l’invenzione a quella di attività apparentemente molto più “serie” e prestigiose: il calcolo, la guerra, le leggi, le lettere dell’alfabeto, e così via.³ Su una linea un po’ diversa, che ne riconosce a un tempo stesso la serietà e il carattere giocoso, si pone un frammento di Sofocle: la *pesseia* vi compare come «piacevole cura dell’ozio», posta fra le «sapiantissime attività» (διατριβὰς σοφωτάτας) che occupano i tempi morti della guerra.⁴ Queste parole rimandano immediatamente a un tema iconografico molto diffuso in età tardo-arcaica: due guerrieri, spesso alla presenza di Atena, sono raffigurati nell’atto di sfidarsi con le pedine e appaiono di solito completamente assorbiti dal gioco, come avviene nella celebre coppa di Exechias che rappresenta la sfida fra Achille e Aiace armati di tutto punto e concentratissimi.⁵ Le testimonianze iconografiche e letterarie concordano quindi nel rimandare a un “gioco serio”, degno della massima considerazione e patrocinato dalla stessa dea della sapienza. Negli studi, questo punto è rimasto sostanzialmente in ombra, almeno fino al volgere del millennio. A partire da un passo della *Repubblica* di Platone, cercherò qui di cogliere alcune caratteristiche importanti e inesplorate di questo “gioco serio”, che si rivela importante per la definizione stessa della dialettica platonica.

Fra il 1999 e il 2000 sono usciti due lavori importanti dedicati rispettivamente alla funzione dei giochi da tavolo nella nascita del “discorso” democratico e al ruolo chiave della *pesseia* nell’opera di Platone.⁶ Nel primo, Leslie Kurke si rifà a Bourdieu e alla sociologia delle pratiche implicite (di qui le virgolette per “discorso”) per suggerire che i giochi da tavolo, e in particolare la versione della *pesseia* chiamata “polis”, sono in età arcaica espressione di una visione egualitaria *ante litteram*, nata ben prima del formarsi di un’ideologia e di un pensiero democratici. Più tardi, il ricorrere del gioco

¹ *Pesseia* è in effetti un iperonimo. Per i diversi giochi realizzati con *pessoì/pessa* di cui abbiamo conoscenza, cfr. l’articolo, tuttora fondamentale, della Pauly Wissowa (LAMER 1927). Alla bibliografia più recente segnalata in CARBONE 2005, p. 403 nt. 977 si potranno aggiungere almeno (ragioni di spazio impongono una bibliografia selettiva) KURKE 1999, GUÉNIOT 2000, FINKEL 2007.

² Cfr. e.g. PARASKEVAIDES 1992, che discute in dettaglio le fonti erudite per la *pesseia* (pp. 24-28).

³ Gorg. fr. 11a30 DK; Plat. *Phaedr.* 274c-d, Alcide. *Od.* 22. Sull’invenzione dei giochi cfr. GOOSSENS 1952. Cfr. anche Plat. *Gorg.* 450d, dove l’arte della *pesseia* è associata alle matematiche.

⁴ Fr. 479 R. dal *Palamede*.

⁵ Su questo tema iconografico cfr. BUCHHOLZ 1987, che raccoglie e discute un formidabile catalogo di 195 pezzi, con opportuni confronti con altre civiltà antiche. La presenza di Atena pare rivestire carattere culturale, dato che «wir besitzen eine antike Nachricht über das Spielen im Heiligtum der Athena Skiras und damit über einen Zusammenhang zwischen Spiel und Gottheit» (p. 182, in riferimento a Eusth. *ad Od.* 1.107).

⁶ KURKE 1999 e GUÉNIOT 2000.

nel celebre passo in cui Aristotele stabilisce la natura “politica” dell’animale-uomo porterebbe alla luce un parallelo implicito ma pregnante fra gioco e polis: come la pedina di un giocatore, se resta isolata, è perduta, così l’uomo, in quanto animale “politico”, non può sussistere al di fuori della società con i suoi simili.⁷ Nel secondo saggio, Philippe Guéniot propone il primo studio sistematico delle ricorrenze di *pesseia* nell’opera platonica. Il gioco, richiamato nei dialoghi con una frequenza a dir poco sorprendente, incarnerebbe per il filosofo un’attività puramente intellettuale e priva di alea, dotata di una forte valenza strategica nella misura in cui il giocatore deve saper disporre i *pessoï* nella maniera più conveniente. Questo ne giustifica la presenza metaforica in tre ordini ben distinti: cosmologico, etico-politico e discorsivo-dialettico, tutti ampiamente documentati nei dialoghi platonici.

Pur nella consapevolezza che una ricostruzione soddisfacente della *pesseia* e di tanti altri giochi antichi rimane in fondo una chimera,⁸ entrambi i saggi hanno l’ambizione di superare l’approccio erudito e volto alla ricostruzione dei *realia* che ha largamente dominato gli studi precedenti. Naturalmente, da questi studi non si può però prescindere, e prima di affrontare la lettura del passo platonico che mi interessa è bene ricordare alcune caratteristiche del gioco chiamato “polis”.⁹ Soprattutto dalla descrizione di Polluce, che permette di fare un po’ di luce sulle dinamiche del gioco, si evince che si trattava di un gioco da tavolo praticato con un gran numero di pedine divise per colore in due campi.¹⁰ L’azione d’attacco consisteva nell’isolare le pedine avversarie, che venivano così neutralizzate, e lo scopo del gioco era forse quello di portarsi a ranghi serrati alla parte opposta della tavola. Fondamentale era dunque mantenere l’unità del proprio campo di pedine (ossia, probabilmente, della propria “città”) e spezzare quella dell’avversario, cosa che conferiva al gioco un’aura politico-militare, come del resto emerge anche da altre fonti fra cui proprio la *Repubblica* di Platone, che nel quarto libro, nel sottolineare l’esigenza che l’unità della polis non venga spezzata, sembra proprio fare riferimento a un modo di dire proprio di chi pratica questo gioco.¹¹

Con queste sommarie informazioni, veniamo ora al passo che ci interessa, che si trova un poco oltre nella *Repubblica*, verso il principio del sesto libro:

E Adimanto «Socrate» disse, «a questi tuoi argomenti nessuno sarebbe capace di obiettare. Tuttavia quelli che ogni volta ascoltano ciò che adesso stai dicendo provano una sensazione di questo genere: essi pensano che, a causa della loro inesperienza nell’interrogare e nel rispondere, la discussione li fa deviare di un poco a ogni tua domanda, sicché quand’è giunta alla fine e le piccole deviazioni si sono accumulate, grande appare l’errore e contraddittorio alle premesse iniziali; e come al gioco della *pesseia* gli inesperti si trovano circondati dai più abili e non sanno più che mossa fare, così anch’essi finiscono per trovarsi circondati e non sapere che dire in quest’altra specie di *pesseia* dove non si usano pedine ma *logoi*: quanto poi alla verità, in questo modo essa non progredisce affatto. Lo dico osservando il caso presente:

⁷ Aristot. *Pol.* I 1253a 1-18.

⁸ Cfr. su questo AUSTIN 1940.

⁹ Per una trattazione specifica, non segnalata in KURKE 1999, cfr. PARASKEVAÏDES 1992.

¹⁰ *Onomast.* 9.98.

¹¹ *Rep.* 422e (τὸ τῶν παιζόντων) con il relativo scolio. Cfr. l’ottima nota di ADAM 1902 (*ad* 422 e 31) e AUSTIN 1940, p. 265.

ora ti si potrebbe infatti ribattere che, pur non avendo a parole di che contrapporre a ciascuna delle tue domande, tuttavia è dato di fatto vedere che quanti si sono dedicati alla filosofia, e, dopo averne fruito da giovani per completare la loro educazione, non l'hanno abbandonata, bensì l'hanno troppo a lungo praticata, per la maggior parte sono diventati uomini assai eccentrici, per non dire del tutto malvagi, mentre gli altri, che appaiono i più valenti, ugualmente dal modo di vita che tu lodi questo danno hanno subito, di diventare inutili alle città» (VI 487b-d, trad. Vegetti lievemente modificata).

Il riferimento alle pedine circondate è indizio forte che Adimanto si riferisce qui alla specialità chiamata “polis”, tanto più che proprio a questa declinazione del gioco Socrate ha fatto riferimento nel quarto libro.¹² Per capire il passo e il curioso nesso fra pedine e *logoi* bisogna naturalmente tener conto del contesto. Subito prima, al principio del sesto libro, Socrate ha rapidamente – o meglio frettolosamente – cantato le lodi dei filosofi: la passione per ciò che sempre è, come Socrate conclude dopo una raffica di rapidissime domande, comporta il possesso di ogni qualità, sicché il filosofo appare necessariamente «dotato di memoria, facilità d'apprendere, magnanimità, grazia» e ancora che è «amico intimo della verità, della giustizia, del coraggio e della moderazione», tanto da meritarsi senz'altro il governo della città.¹³ Con l'apparente consenso del suo interlocutore, Socrate perviene a questa conclusione senza colpo ferire, ed è qui che si innesta l'obiezione di Adimanto: l'esperienza insegna fin troppo chiaramente che i filosofi, nel migliore dei casi, sono dei buoni a nulla, e dunque la conclusione di Socrate appare paradossale, frutto di uno scollamento fra il piano del discorso e quello della realtà. Di qui il paragone con la *pesseia*, in cui il giocatore inesperto, mossa dopo mossa, si trova intrappolato da quello più bravo e temibile (δενόχος) senza neppure rendersene conto.¹⁴

Di fronte all'obiezione di Adimanto, che secondo Mario Vegetti rappresenta «una delle critiche più radicali mai rivolte alla dialettica “socratica”»,¹⁵ Socrate prende atto che l'esperienza sembra dar ragione al suo interlocutore, e per rendere conto dello scollamento fra discorso e realtà dice che bisognerà far ricorso a un'immagine (εἰκόων).¹⁶ Socrate, quindi, cambia completamente strategia discorsiva e dà vita alla celebre allegoria della nave-stato, a bordo della quale il vero pilota è messo da parte e finisce per apparire inetto o malvagio come i filosofi nella città. Ora, una prima considerazione da fare, direi sfuggita ai lettori della *Repubblica*, è che questa risposta contrappone due immagini della città stato: *all'immagine della pesseia-polis viene contrapposta l'immagine della nave-polis*, quindi da un certo punto di vista Socrate, che pone molta enfasi sulla necessità per lui eccezionale di ricorrere a un'immagine, asseconda il suo interlocutore nella ricerca di metafore della città.

La risposta di Socrate è in qualche modo sorprendente. Adimanto non è l'unico interlocutore che manifesti il suo disagio per i risultati della discussione con Socrate: lo stesso

¹² Importante in questo senso il confronto con Polyb. 1.87, segnalato p. es. da AUSTIN 1940, p. 264.

¹³ *Rep.* 487e, trad. Vegetti.

¹⁴ Simili casi di interferenza fra gioco e argomentazione sono esaminati in CARBONE 2005, pp. 312-321.

¹⁵ VEGETTI 2003, p. 44 nt. 27.

¹⁶ *Rep.* 487e-488a.

capita, fra gli altri, a Crizia nel *Carmide*, a Cebete nel *Fedone*, a Callicle nel *Gorgia*.¹⁷ In questi casi, però, è offerta la possibilità all'interlocutore di "ritirare" (ἀνατίθεσθαι) un'affermazione, nel caso comporti conseguenze per lui inaccettabili. Nella sua disamina delle interferenze fra *pesseia* e piano dialettico-discorsivo nei dialoghi di Platone, Guéniot non fa alcuna menzione di questi passi, eppure è noto che quella del "ritirare" è un'immagine tratta proprio dal gioco della *pesseia*, come ben sapevano gli eruditi antichi.¹⁸ Si tratta in effetti della possibilità di ritirare la pedina e quindi annullare la mossa, un'opzione del resto segnalata in modo del tutto esplicito nello (pseudo?)-platonico *Ipparco*:

COMPAGNO Socrate, rischi o di non considerarmi tuo amico, oppure – se mi ritieni tale – di non voler dar retta a Ipparco. Io infatti non riesco a persuadermi che – non so in che modo – tu non mi stia ingannando nei discorsi.

SOCRATE Ma ecco, come in una partita di *pesseia* (ὄσπερ πεττεύων) sono pronto nei discorsi a "ritirare" (ἀναθέσθαι), fra le cose dette, quella che vuoi, in modo che tu non pensi di essere ingannato (229d-e).

L'esame per altri versi lucido di Guéniot deve quindi essere integrato, ma il ricorrere dell'immagine, in forma più o meno esplicita, è interessante soprattutto perché segnala una possibile regola del gioco. Proprio l'incalzante rapidità di domande e risposte, senza la possibilità di correggere eventuali errori, è uno dei discrimini, secondo Platone, fra dialettica ed eristica: un'attività, quest'ultima, presentata come un gioco-scherzo competitivo quanto futile.¹⁹ È di per sé probabile che esistessero giochi, o modi di giocare la *pesseia*, basati proprio sulla rapidità d'esecuzione delle mosse, come accade oggi – giusto per fare un paio di esempi – nel *tavli* giocato comunemente in Grecia (una specie di "speedgammon" informale) e nelle modalità "blitz" e "rapid" degli scacchi. Il passo della *Repubblica*, in cui Socrate incalza l'interlocutore e non gli lascia né il tempo di pensare alle risposte né l'opzione di "ritirare" la mossa argomentativa sembra confermare questa possibilità, con il risultato che il metodo di Socrate, in questa come in altre circostanze, si avvicina pericolosamente all'"inganno" paventato nell'*Ipparco*, e rischia così di somigliare all'eristica più che alla dialettica. Quel che appare certo è che il "ritiro" di una mossa è una regola possibile e riconosciuta, e proprio questo tratto mutuato dal "gioco serio" della *pesseia* fa della dialettica un'attività responsabile e degna. Oltre che precorritrice di egualitarismo democratico, quindi, la *pesseia* appare depositaria di un paradigma di cooperazione collaborativa che dal gioco si trasmette alla filosofia: *pa-*

¹⁷ *Charm.* 164d, *Phaed.* 87a, *Gorg.* 461d e 462a.

¹⁸ Cfr. Harpocrat. e Suda s.v. ἀναθέσθαι. L'accezione è sufficientemente comune da essere registrata anche in LSJ s.v. ἀνατίθημι (III.2).

¹⁹ La rapidità incalzante, che per Gorgia è prerogativa delle «dispute dei filosofi» (*Enc. Hel.* 13), caratterizza il metodo sofistico nell'*Eutidemo* (276c, 298e, 300d), presentato nel dialogo come uno scherzo futile e in fondo ridicolo. Per converso, il Socrate del *Gorgia* afferma che non bisogna strapparsi le risposte di bocca (προαρπάξεν), ma ripetere, al limite, le stesse domande più volte, in modo che l'interlocutore possa sviluppare al meglio la propria posizione (454b-c). Sui trucchi verbali e sul carattere giocoso dell'eristica in relazione alla dialettica, per un primo orientamento, cfr. MUREDDU - NIEDDU 2000 e CAPRA 2001.

radossalmente, la serietà della dialettica si definisce proprio nell'adozione di un tratto caratteristico di questo gioco. Il nesso platonico fra paidià e paideia trova così una nuova, inattesa declinazione.

Andrea Capra
Università degli Studi di Milano
andrea.capra@unimi.it

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ADAM 1902 : *The Republic of Plato*, ed. by James Adam, Cambridge, University Press, 1902.
- AUSTIN 1940 : Roland G. Austin, *Greek Board Games*, «Antiquity» 14 (1940), pp. 257-271.
- BUCHHOLZ 1987 : Hans-Günter Buchholz, *Brettspielenden Helden*, in *Sport und Spiel*, hrsg. von S. Laser, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1987, pp. 126-184.
- CAPRA 2001 : Andrea Capra, *Agon Logon. Il «Protagora» di Platone tra eristica e commedia*, Milano, Led, 2001.
- CARBONE 2005 : Gabriella Carbone, *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli, Giannini Editore, 2005.
- FINKEL 2007 : *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, ed. by Irving L. Finkel, London, British Museum, 2007.
- GOOSSENS 1952 : Roger Goossens, *L'Invention des jeux (Cratès fr. 24 Kock)*, «Revue Belge de Philologie et d'Histoire» 30 (1952), pp. 146-156.
- GUÉNIOT 2000 : Philippe Guéniot, *Un jeu clef: la pesseia*, «Revue de philosophie ancienne» 18 (2000), pp. 33-64.
- KURKE 1999 : Leslie Kurke, *Ancient Greek Board Games and How to Play Them*, «Classical Philology» 94 (1999), pp. 247-267.
- LAMER 1927 : Hans Lamer, *Lusoria tabula*, in *RE*, XIII 2, 1927, col. 1900-2029.
- MUREDDU - NIEDDU 2000 : Patrizia Mureddu - Gianfranco Nieddu, *Furfanterie sofistiche: omonimia e falsi ragionamenti tra Aristofane e Platone*, Bologna, Pàtron, 2000.
- PARASKEVAIDES 1992 : Ευστράτιος Σ. Παρασκευαΐδης, *Τὰ παίγνια τῶν ἀρχαίων Ἑλλήνων*, «Platon» 44 (1992), pp. 17-42.
- VEGETTI 2003 : Platone, *La Repubblica*, a cura di Mario Vegetti, vol. VI, libri VI-VII, Napoli, Bibliopolis, 2003.