

Il gioco di Platone

- di Francesco Giacchetta¹

Ogni avveduto lettore dei dialoghi di Platone percepisce distintamente una diffusa atmosfera ludica che avvolge quegli scritti, proprio come se il filosofo volesse invitare i suoi lettori a partecipare ad un gioco. Questa impressione è un affare serio? Queste riflessioni tentano una risposta. Dopo aver evidenziato la persistenza del tema del gioco in Platone, si pone la questione decisiva di come interpretare i suoi numerosi giochi di rimando; questi ultimi possono parlarci d'un più radicale rimando del gioco? L'accorta lettura del Fedro permette di congiungere il gioco alla mimesis. Il risultato cui si perviene è duplice: da un lato c'è quello di poter scorgere nel gioco la risorsa con cui Platone può al-ludere alla trascendenza del Bene originario, dall'altro quello di poter ricalibrare l'interpretazione che la più abituaria storiografia platonica dà dell'imitazione. Poiché il significato di un'intuizione si palesa tramite gli effetti, gli echi e le risonanze che suscita nel tempo, la parte conclusiva del capitolo presenta le varie riprese e modulazioni che il tema del gioco ha avuto agli inizi della tradizione platonica.

1. Il cantus firmus dei dialoghi platonici: il gioco

1.1 Il dire platonico: serietà o scherzo?

“Certamente, chi ci sapesse spiegare che cosa uomini come Platone hanno detto sul serio, per scherzo o in modo semischerzoso e che cosa hanno detto per convinzione, oppure semplicemente per modo di dire, ci renderebbe uno straordinario servizio e porterebbe un contributo infinitamente grande alla nostra cultura”².

L'autorevole testimonianza è un'indiretta quanto chiara attestazione della nota ludica che pervade gli scritti platonici; nonostante ciò essa, così posta, rischia di sviare la riflessione instaurando, tra gioco e serietà, un pregiudiziale *aut aut* che, invece, potrebbe non appartenere alle intenzioni di Platone. Huizinga aveva già richiamato l'attenzione su questa *seria tonalità ludica* caratterizzante la filosofia platonica³ ed oggi si muovono in

¹ Docente di Filosofia e Storia presso il Liceo Scientifico "G. Galilei" di Macerata.

² J. W. GOETHE, *Plato, als Mitgenosse einer christlichen Offenbarung*, in *Goethes Werke*, XXXII, p. 140, citato in G. REALE, *Storia della filosofia antica*, vol. II, Vita e pensiero, Milano 1987, p. 39.

³ Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, op. cit., pp. 175-177.

questa direzione diversi studi⁴. La sintomatica frequenza del vocabolo *paidia* e dei suoi derivati e correlati, documentabile attraverso qualsiasi lessico platonico, può già essere un sufficiente indizio per orientarci verso un rilievo teoretico del tema del gioco nella filosofia di Platone.

“La redazione dei dialoghi è un gioco, un buon bel gioco aggiunge *Fedro*; la dialettica del *Parmenide* è un gioco laborioso; il grande mito del *Politico* è un gioco; la cosmologia del *Timeo* è un gioco ragionevole e rilassante; sono giochi le dotte affermazioni proprie dei vegliardi delle *Leggi*; e l'uomo, non è, egli stesso, un giocattolo degli dei?”⁵.

L'atmosfera ludica contrassegna senz'altro lo *stile* della scrittura platonica. Egli si serve d'un genere inusitato che è fortemente assimilabile alla commedia: innumerevoli sono le scene comiche e le situazioni di riso, le parodie, le esagerazioni grottesche⁶. Significativa è la testimonianza che descrive Platone come il primo ad introdurre i mimi di Sofrone ad Atene e la leggenda che narra d'una copia dei mimi rinvenuta sotto il suo cuscino⁷. Lo stesso Aristotele troverà naturale assimilare il dialogo scritto ad una forma di mimo⁸. Ci sono studi che avanzano persino la tesi che Platone facesse conoscere i suoi scritti in occasione dello svolgimento di giochi per la celebrazione delle feste e che i suoi stessi capolavori siano il risultato della partecipazione a gare tra compositori di dialoghi⁹.

Platone, attraverso le maschere dei protagonisti dei dialoghi, ammette sovente di scherzare: Socrate è frequentemente descritto come colui che, giocando tra la gente, si diletta a celiare poiché anche gli dèi sono amanti dello scherzo¹⁰. La questione, dunque, non è se e quando Platone parli per scherzo o seriamente, ma *quale sia la serietà del suo giocare*. Forse la diffusa intonazione ludica dei dialoghi non è occasionale o mero artificio letterario ma, piuttosto, una componente essenziale che, mentre veicola

⁴ Cfr. M. MIGLIORI, *Tra polifonia e puzzle. Esempi di rilettura del 'gioco' filosofico di Platone*, in CASERTANO G. (a cura di), *La struttura del dialogo platonico*, Loffredo Editore, Napoli 2003, pp. 171-212.

⁵ M. DESCHOUX, *Platon ou le jeu philosophique*, Annales Littéraires de l'Université de Besançon, Paris 1980, p. 418.

⁶ G. REALE, *Eros demone mediatore. Il gioco delle maschere nel Simposio di Platone*, Rizzoli, Milano 1997.

⁷ Cfr. DIOGENE LAERTIO, *Vite dei filosofi*, III 18.

⁸ Cfr. ARISTOTELE, *Poetica*, 1447 b.

⁹ Cfr. ad esempio G. RYLE, *Per una lettura di Platone*, ed. it. Guerini Associati, Milano 1991, pp. 49-56.

¹⁰ I riferimenti sono copiosi; tra i tanti cfr. PLATONE, *Sofista*, 234 a; IDEM, *Simposio*, 216 e; IDEM, *Repubblica*, I, 337 e; IDEM, *Cratilo*, 406 c.

pensieri, li arricchisce in contenuto filosofico. Certo ci si espone al fraintendimento, ma in filosofia “il rischio è bello”¹¹. Talvolta i personaggi dei dialoghi affermano chiaramente di dire un po’ per gioco e un po’ seriamente¹²; non si tratta di fomentare confusione, né di porre una scissione tra impegno e gioco, ma di sottolineare la necessaria *serenità* che accompagna la *serietà* della ricerca filosofica intorno al Bene. È esemplare la situazione descritta nella *Repubblica* in cui Socrate, accaloratosi per difendere la filosofia dal discredito indotto dai sofisti, si affretta a ricomporsi.

“Credo di essere io stesso, anche adesso, in una condizione ridicola. - Quale?, chiese. - Mi sono scordato ripresi, che scherzavamo e ho parlato con troppo calore. Il fatto è che, mentre parlavo, ho volto lo sguardo alla filosofia e, vedendola indegnamente maltrattata, pieno di sdegno e come infuriato con i responsabili, credo di aver parlato troppo seriamente. - No, per Zeus!, rispose, non certo per me che ti ascoltavo. - Ma ben per me, replicai, che parlavo”¹³.

La lezione di Platone è nitida: il contesto ludico manifesta l’adeguato atteggiamento filosofico. Il gioco, infatti, libera il pensiero dagli opposti pericoli della *de-lusione* e dell’*il-lusione*. Il filosofo che, amareggiato dall’insufficienza dei propri risultati, perde di vista la *serenità* dell’indagine, facilmente trasforma questa *delusione* in nichilismo sofistico; invece, colui che, ingannato dalla presunzione di sapere, dimentica la *serietà* della ricerca, inclina questa *illusione* verso un fanatismo che penalizza l’inesauribilità della verità e l’impegno del pensiero. Nell’indagine filosofica, solamente conservando la dimensione ludica ci si mantiene nella giusta proporzione: il gioco è tanto *sereno* da rendere accettabile, al giocatore, le sconfitte, ed è tanto *serio* da impegnarlo con tutte le sue forze.

Sarebbe un errore clamoroso interpretare lo sfondo ludico del dire platonico come un amaro atteggiamento sarcastico tendente a ridimensionare la fatica del pensiero; sbaglierebbe anche chi vi vedesse una capitolazione ontologica, un certo disimpegno filosofico conveniente alla leggerezza delle cose mortali. Nell’atmosfera ludica, la filosofia, attraverso il mescolarsi di serenità e serietà, palesa al proprio livello quel *misto* che nel *Filebo* esprime il risultato dell’azione del principio limitante – *péras* – sull’illimitato – *àpeiron* – e che interessa sia il mondo delle Idee che quello sensibile. Il gioco, nel suo *misto di serio e sereno*, contrassegna la filosofia con quel timbro che attraversa tutto l’essere. Nella sesta lettera,

¹¹ PLATONE, *Fedone*, 114 d.

¹² Cfr. ad esempio: PLATONE, *Epinomide*, 992 b; IDEM, *Simposio*, 197 e.

¹³ PLATONE, *Repubblica*, VII, 536 b-c.

ritenuta dai più autentica, v'è un'eloquente conferma dell'intreccio, tessuto da Platone, di serietà e serenità nell'impegno filosofico.

“Questa lettera dovete leggerla tutti e tre; meglio se assieme, altrimenti a due per volta, e il più spesso che sia possibile, prendendola come un accordo e una legge sovrana, *sulla quale è giusto giurare con serietà ma senza seriosità, anzi con quella giocosità che è complemento naturale del serio*. Giurate dunque per il dio che è guida di tutte le cose presenti e future, padre e signore della guida e della causa che noi tutti, se filosoferemo realmente, conosceremo tutti chiaramente, per quanto è possibile a uomini beati”¹⁴.

È con disprezzo che il sofista Callicle raffigura il filosofo come un fanciullo che gioca¹⁵; ma l'immagine non poteva affatto dispiacere a Platone, sicuramente memore della descrizione eraclitea dell'eterno come d'un bambino che si diletta giocando¹⁶.

1. 2. *L'invito al gioco: ironia platonica ed incanto filosofico*

Sullo sfondo della *serena serietà ludica* di Platone, l'ironia appare come invito al gioco. Egli, ereditando da Socrate la forma dialogica, doveva, come suo costitutivo essenziale, assumerne anche l'ironia. Nei dialoghi della maturità essa si profila con maggior frequenza come figura di chi, fingendo di accogliere idee e metodi come se fossero propri, li confuta portandoli ad esasperazione e mostrandone così le debolezze. È proprio questa forma dell'ironia a rendere veramente difficile l'interpretazione di certi dialoghi, al punto che, per alcuni studiosi, essa, trasformando tutto in ridicolo, diventa la traccia d'un malcelato nichilismo; ma l'interpretazione *panironica* dei dialoghi, mentre condanna Platone all'insignificanza, travolge tutto, anche se stessa. Jaspers ha già osservato che questa lettura sarebbe plausibile solo se si eliminasse dal gioco ironico ogni intenzione di verità, ogni *serietà di svelamento*¹⁷. Ma ciò sarebbe una forzatura e, in effetti, sono in molti, oggi, a ritenere che l'aspetto ludico intrinseco all'ironia miri a *suscitare* il desiderio della verità: “L'ironia platonica ha un profondo valore metodologico, che ha le sue radici nella maieutica socratica: il lettore dei dialoghi viene coinvolto nelle invenzioni e nel gioco delle finzioni allo scopo di ottenere un suo impegno totale, che ha come meta il fine di far scaturire dal di dentro la scintilla del vero”¹⁸.

¹⁴ PLATONE, *Lettere*, VI, 323 c-d (il corsivo è mio).

¹⁵ Cfr. PLATONE, *Gorgia*, 485 c.

¹⁶ Cfr. DIELS – KRANZ, *Die fragmente der Vorsokratiker*, Berlin 1966¹², vol. I, fr. 52.

¹⁷ Cfr. K. JASPERS, *I grandi filosofi*, ed. it. Longanesi, Milano 1973, pp. 357-359.

¹⁸ G. REALE, *Per una nuova interpretazione di Platone*, Vita e Pensiero, Milano, 1991¹⁰, p. 123.

Quest'impiego dell'ironia palesa *delicatezza e pudore* nei confronti della verità: chi non può comprendere è destinato a fraintendere. Non si tratta di prendersi gioco di qualcuno, né d'altezzoso disprezzo, ma dell'affermazione che la filosofia è anzitutto *attività, ricerca* che dà spessore alle formulazioni, *esperienza* che sorregge le dottrine. Trasformare la conoscenza della verità in asseriti acquisiti in modo estrinseco sarebbe renderle un pessimo servizio¹⁹. Non a caso risulta essere un motivo platonico fondamentale quello di mettere in guardia dai pericoli insiti nello scritto filosofico: esso, illudendo che la verità sia questione di formule, genera filosofi arroganti e presuntuosi.

“Questo solo ho da dire sul conto di tutti coloro i quali hanno scritto e scriveranno su questo argomento, e che affermano di essere esperti di ciò cui anch'io mi dedico (l'abbiano essi appreso da me, da altri, o per proprio conto): penso che sia impossibile ne abbiano capito qualcosa. Non esiste nessun mio scritto sull'argomento, né mai esisterà. Non si tratta assolutamente di una disciplina che sia lecito insegnare come le altre; solo dopo lunga frequentazione e convivenza col suo contenuto essa si manifesta all'anima, come la luce che subitaneamente si accende da una scintilla di fuoco per nutrirsi poi di se stessa (...) Io non penso che quello che si può chiamare una trattazione di tali argomenti sia un bene per gli uomini, tranne *per quei pochissimi che sono capaci di trovarli essi stessi, purché sia dato loro un piccolo cenno*; e ritengo invece che degli altri questa trattazione riempirebbe alcuni di superbia non giustificata, in modo assai disdicevole, ed altri di speranza altezzosa e vuota, come se avessero imparato qualcosa di sublime”²⁰.

Dunque, poiché la filosofia richiede costanza d'impegno, si può dire che Platone cerchi volentieri giocatori tramite l'ironia e che attraverso quest'ultima egli, temendo la superficialità dell'interlocutore, da un lato sollecita ed invoglia, dall'altro protegge la verità dalla derisione cui la condannerebbe uno spirito grossolano²¹.

L'ironia platonica è volontà di far giocare, invito al gioco; partecipare al gioco del pensiero è lasciarsi *ispirare* e “far scaturire dal di dentro la scintilla del vero”. Questa lettura trova conferma nel ruolo assegnato da Platone a quella *divina mania* che anima ogni autentica indagine

¹⁹ Cfr. K. ALBERT, *Sul concetto di filosofia in Platone*, ed. it. Vita e Pensiero, Milano 1991; M. ERLER, *Il senso delle aporie nei dialoghi di Platone. Esercizi di avviamento al pensiero filosofico*, ed. it. Vita e Pensiero, Milano 1991.

²⁰ PLATONE, *Lettere*, VII, 341 b-e (il corsivo è mio).

²¹ Sappiamo bene quanto Platone temesse la derisione; cfr. l'autotestimonianza in *Repubblica*, V, 473 c, nonché la tradizione tramandataci in ARISTOSSENSO, *Elementi di armonia*, II 39-40.

filosofica²²: come per l'attività ludica, che implica il *rapimento*, l'*incanto*, l'*essere presi* dal gioco, così è anche per l'esperienza filosofica. L'ironia, questo richiamo a lasciarsi pervadere dal gioco filosofico, aspira a suscitare *passione* e *desiderio* di conoscenza, poiché ogni filosofia, senza quelle, non può che sfociare nella "temperanza mortale capace di amministrare solo cose caduche e povere"²³, tipica dei "terribili ragionatori"²⁴. Dopo la narrazione d'un grandioso mito, Platone scrive:

"Certamente, sostenere che le cose siano veramente così come io le ho esposte, non si conviene ad un uomo che abbia buon senso; ma sostenere che o questo o qualcosa simile a questo debba accadere delle nostre anime e delle loro dimore, dal momento che è risultato che l'anima è immortale, ebbene, questo mi pare che si convenga e che metta conto di arrischiarsi a crederlo, perché il rischio è bello! E bisogna che, con queste credenze, *noi facciamo l'incantesimo a noi medesimi*: ed è per questo che io da un pezzo protraggo il mio mito"²⁵.

Sicuramente egli sa che l'incanto può addormentare²⁶, ma proprio per questo il gioco diventa opportuna figura della mania filosofica: il rapimento ludico, distinguendosi dal delirio, è l'esperienza d'una coscienza che vive una situazione limite ed unica, che si lascia prendere senza farsi ingoiare; chi gioca davvero sa sempre di giocare, proprio come chi, pur avvinto da una lettura, continua a rimanere presente a sé: è un dato dell'esperienza

²² Cfr. PLATONE, *Fedro*, 244 a-249 e. Platone distingue una mania che deriva da malattie umane ed una d'ispirazione divina che, procurando un *allontanamento* dalle comuni consuetudini, dona nuove prospettive.

²³ *Ibidem*, 256 e.

²⁴ *Ibidem*, 245 c.

²⁵ PLATONE, *Filebo*, 114 d. A volte Platone dice esplicitamente che chi non comprende difetta di capacità d'incanto (cfr. PLATONE, *Leggi*, 903 b). Scrive Gadamer: "La *theoria* è partecipazione reale, non un fare ma un patire, cioè l'esser preso e come rapito dalla contemplazione (...) L'assistere, come modo di atteggiarsi del soggetto, ha il carattere dell'essere fuori di sé. Già Platone nel *Fedro* ha mostrato l'incomprensione in cui si cade quando si misconosce, in base a un concetto razionalistico della ragione, il carattere estatico dell'essere fuori di sé, e lo si concepisce solo come negazione dell'essere in sé, cioè come una specie di pazzia. In verità, l'esser fuori di sé è la possibilità positiva di esser pienamente presso qualcosa, di assistervi. Un tale assistere ha il carattere dell'oblio di sé, ed è costitutivo dell'essenza dello spettatore di essere preso dalla contemplazione in modo da dimenticarsi di sé. L'oblio di sé, però, è qui qualcosa di totalmente diverso da una condizione privativa, giacché scaturisce da una dedizione attenta alla cosa, dedizione che è un atto positivo dello spettatore" (H. GADAMER, *Verità e Metodo*, op. cit., pp. 157-159).

²⁶ Cfr. il mito delle cicale in PLATONE, *Fedro*, 258 e-259 d.

comune quello di sentirsi dire “è solo un gioco” ogni qualvolta questo delicato equilibrio viene infranto²⁷.

Il filosofo si diletta dell'incanto e ne trae slancio per il proprio pensiero; egli è davvero un *dilettante* e, così, si distingue da colui che, non più *amatore*, si presenta come un *professionista* della filosofia: il sofista.

1. 3. Un gioco difficile: la dialettica

Nonostante la dialettica assuma varie forme, essa di frequente si profila con un carattere agonistico che, pur non coinvolgendo sempre due filosofi, ineluttabilmente comporta una contrapposizione di argomenti, una gara²⁸. Inoltre, se la dialettica è *riproduzione nel pensiero* del movimento della cosa stessa, allora essa partecipa, in certo modo, del gioco imitativo²⁹. Si può concludere che anche la dialettica sia un'ulteriore espressione del pervadente carattere ludico della filosofia di Platone?

Egli, nel *Parmenide*, dice chiaramente che il ragionamento dialettico è un “gioco difficile”³⁰ e, nella *Repubblica*, che esso, in mano a giovinastri e sofisti, può diventare un “gioco distruttivo” che rischia di confondere chi lo pratica se non è sorretto da una natura buona³¹. Certamente il processo *diairetico* e *sinottico* richiede una notevole capacità ludica, basata su procedure di prove ed errori, ed è plausibile che Platone stesso abbia proposto simili esercizi. È anche un fatto che la dialettica, nei dialoghi, sia a volte affiancata alla *pettèia*³². Quest'ultima è un gioco a cui, forse, già Omero allude³³; Platone ci fa sapere che esso è stato inventato, insieme alla scrittura, dal Dio Theuth³⁴. La *pettèia* unisce abilità e fortuna e consta sia d'una specie di scacchiera, sia di dadi; l'obiettivo è quello d'*immobilizzare* la

²⁷ “Il giocatore, per così dire, entra nella sua parte ma non si perde in essa. Conosciamo bene i vari fenomeni di profonda identificazione fra l'attore e la sua parte – ma anche nell'estremo abbandono l'attore non si confonde mai con il personaggio che rappresenta. In ogni momento può *risvegliarsi* dal suo essere assorbito dal gioco” (E. FINK, *Il gioco come simbolo del mondo*, ed. it. Hopeful Monster, Firenze, 1991, p. 94).

²⁸ Cfr. PLATONE, *Il Sofista*, in particolare 225 a-226 a; 231 e.

²⁹ Cfr. J. HENRIOT, *Le jeu*, PUF, Paris 1969, pp. 102-104; cfr. anche H. G. GADAMER, *Studi platonici*, vol. I, ed. it. Marietti, Genova 1983, pp. 29-30.

³⁰ PLATONE, *Parmenide*, 187 b.

³¹ PLATONE, *Repubblica*, 539 b-d. A tal proposito, i legislatori/filosofi, dovendo impegnarsi contro i sofisti nell'elaborare gli ordinamenti buoni, si comportano come giocatori di *pettèia* (cfr. IDEM, *Leggi*, X, 903 d).

³² Cfr. per esempio PLATONE, *Ipparco*, 229 e; IDEM, *Gorgia*, 450 d; in IDEM, *Leggi*, V, 739 a è l'intera movenza del discorso ad essere assimilata ad una strategia della *pettèia*.

³³ Cfr. *Odissea*, I, 107.

³⁴ PLATONE, *Fedro*, 274 d.

pedina dell'avversario impedendogli qualsiasi movimento. Sull'accostamento tra dialettica e *pettéia* v'è un testo eloquente nella *Repubblica*.

“E Adimanto: - Socrate, disse, nessuno sarebbe in grado di contraddire questi tuoi argomenti; ma coloro che seguono passo passo la tua esposizione si trovano in questo stato d'animo: credono che per la propria inesperienza di discussione il discorso li svii un poco in ciascuna questione e che, mettendosi insieme tutte queste minuzie al termine del dibattito, ne risulti un grande errore, in senso opposto ai principi iniziali, e, come nel gioco della *pettéia* gli inesperti alla fine si lasciano chiudere dai bravi giocatori e non sanno che mossa fare, così anch'essi alla fine si trovano chiusi e non sanno quello che devono dire, a causa di quest'altra specie di *pettéia* che si gioca non con le pedine, ma con i discorsi, benché in questo modo il vero non ci guadagni nulla”³⁵.

Queste tracce non rappresentano certo una risposta affermativa alla domanda segnalata più sopra; tuttavia, inserite nel contesto ampiamente ludico dei dialoghi, diventano indizi eloquenti.

1. 4. *Allusioni platoniche: dai giochi di rimando al rimando del gioco*

Serietà e gioco, lungi dal contrapporsi, sono grandezze direttamente proporzionali; quanto più il procedere filosofico sarà *serenamente serio*, tanto più si configurerà come un *bel gioco* e, in Platone, tutto ciò che è veramente bello è attraversato da un *rinvio* al soprasensibile: nella diffusa tonalità ludica caratterizzante il suo pensiero, accanto all'ironia, v'è, intenso ed inarrestabile, il gioco dell'*al-lusione*.

Negli scritti platonici, attraverso enigmi e rompicapo aporetici, si riscontra un costante rimando all'altrove; essi, infatti, si costruiscono intorno a quella “struttura del soccorso” che, esplicitata nel *Fedro*³⁶, caratterizza ogni dialogo: ogni discorso scritto ha bisogno d'un sostegno che giustifichi il suo contenuto su d'un piano più elevato; è così che i vari momenti e le differenti fasi del dialogo sono dei continui rinvii ad altri luoghi³⁷. Gli scritti platonici hanno, pertanto, una struttura ad indizi che, ancora una volta, sollecita il gioco della ricerca attraverso l'allusione.

³⁵ PLATONE, *Repubblica*, VI, 487 b-c.

³⁶ Cfr. in particolare IDEM, *Fedro*, 278 c.

³⁷ Cfr. TH. A. SZLEZÁK, *Platone e la scrittura della filosofia. Analisi dei dialoghi della giovinezza e della maturità alla luce di un nuovo paradigma ermeneutico*, ed. it. Vita e Pensiero, Milano 1992³; IDEM, *Come leggere Platone*, Vita e Pensiero, Milano 1991; IDEM, *Struttura e finalità dei dialoghi platonici. Che cosa significa 'venire in soccorso al discorso'?*, “Rivista di Filosofia neoscolastica”, LXXXI (1989), pp. 523-542.

All'interno di questa prospettiva è pure collocabile la nuova interpretazione di Platone proposta dalla scuola di Tubinga e quella milanese: l'alludere degli scritti platonici rivela la presenza di dottrine non scritte e riservate all'oralità, alle quali, poi, spetta il soccorso ultimativo.

“Nei suoi scritti Platone non ha rivelato *expressis verbis* i contenuti delle Dottrine non scritte; e tuttavia non ha taciuto *in toto* su di essi; ne ha parlato per allusioni, facendo complessi giochi di risparmio di alcune dottrine, di rimandi ad un ‘dopo’ che negli scritti non si verifica mai, di omissioni e di silenzi ‘per il momento’ e ‘per ora’, ma con precisi cenni che indicano l’obiettivo cui vuole arrivare, indirizzati chiaramente a coloro che erano a conoscenza delle dottrine orali che egli professava all’interno dell’Accademia (...) Ci preme mostrare *i precisi giochi di allusione e di rimando* che fa Platone, in passato trascurati o non presi sul serio”³⁸.

Lo stesso Platone, attraverso l’autotestimonianza offerta nella settima lettera, ci chiede d’interpretare il suo *corpus* come un grandioso gioco allusivo³⁹. In modo suggestivo si è potuto scrivere: “Il lettore [...] deve sforzarsi di cogliere in questi scritti la verità non diversamente da come si sforza di intendere le sentenze oracolari. Si può applicare ai dialoghi platonici quel che Eraclito ha detto del Dio di Delfi: non afferma, né nasconde, ma lascia intendere per cenni”⁴⁰. Il gioco del non affermare né nascondere, ma dire mediante tutta una serie di allusioni, diventa, in Platone, veramente paradigmatico⁴¹. Tuttavia: l’allusione platonica trova la sua ragion d’essere solamente nella struttura del soccorso dei dialoghi e

³⁸ G. REALE, *Introduzione generale*, in IDEM (a cura di), *Platone. Tutti gli scritti*, Rusconi, Milano 1991² pp. XXXIV – XXXV (corsivo dell’autore). Si legga ancora: “i richiami ai punti chiave delle ‘Dottrine non scritte’, quando vengono presentati nei dialoghi, sono sempre fatti in quella forma del *gioco* che per Platone è tipica dello scritto, spinta talora addirittura all’estremo. E questo è proprio ciò che avviene nel *Simposio*, in un modo che si può considerare paradigmatico” (IDEM, *Per una nuova interpretazione di Platone*, op. cit., p. 471).

³⁹ Cfr. PLATONE, *Lettere*, VII, 341 b-344 d.

⁴⁰ K. GAISER, *Platone come scrittore filosofico. Saggi sull’ermeneutica dei dialoghi platonici*, ed. it Bibliopolis, Napoli 1984, p. 89. G. Reale, per dire la medesima cosa, ricorre all’*Agamennone* di Eschilo: “Io per chi sa parlo volentieri, per chi non sa dimentico” (cit. in G. REALE [a cura di], *Platone. Fedro*, Lorenzo Valla, Milano 1998, p. LXVII).

⁴¹ Forse, allargando l’orizzonte, si potrebbe dire che tutta la filosofia, e non solo quella platonica, ha un irrinunciabile carattere *al-lusivo*: “Io penso che l’intera filosofia sia *allusiva*, cioè sia un *gioco che allude a qualcosa* (...) La filosofia allude a ciò che non si può dire. Se io potessi dire tutto, non avrei bisogno della filosofia. Ma occorre dire anche cose che non si possono dire, cui si può soltanto alludere” (V. MATHIEU, *Gioco e lavoro*, Sprali/Vel, Milano 1989, pp. 10-102).

nell'esistenza delle dottrine non scritte? Non si può ipotizzare qualcosa d'altro? Qualcosa che metta in rilievo, al di là dei singoli giochi di rimando, un insostituibile e prezioso *rimando del gioco* in quanto tale? Magari qualificato nel senso della trascendenza?

Nella *Repubblica*, in cui si parla dei capisaldi metafisici, gnoseologici, etici e politici, lo Stato ideale presentato da Platone è fondato sul Bene; più che mai parrebbe necessario, quindi, che egli dicesse che cosa esso sia. Ma Platone non lo fa e continua i suoi giochi di rimando⁴². È sensato ipotizzare che il Bene, collocato al di là dell'essere in quanto sua *origine*⁴³, sia da Platone *alluso* attraverso il gioco, l'unico veramente capace di dirne la seria serenità. Significativamente ed in modo sorprendente egli, subito dopo aver fatto proclamare da Socrate la sublime trascendenza del Bene, regge il gioco scrivendo: "E Glaucone, molto comicamente, disse: Apollo! Che divina superiorità". Apollo – *a-pollon*: il non molteplice – era per i pitagorici il nome simbolico dell'Uno. Si può dire che, qui, la *forma* ludica del dire diventa il *contenuto* e l'allusione del gioco si mostra rivelativa del Bene in un senso eccezionale.

Il gioco come linguaggio per dire la Trascendenza: è questo il suggerimento che ci giunge ascoltando Platone. *L'altro*, detto nel gioco, non è riconducibile esclusivamente alle dottrine non scritte, ma conduce più in là; anzi, sembra che per Platone la serenità del gioco sia seria solo se espressiva di forza di rimando all'altrove, all'al di là, al Bene originario; solo così, infatti, il gioco, mentre svela la propria profondità, porta lontano e *diverte*.

2. Il Fedro: gioco e scrittura

2.1. Il Fedro

Platone è un serio giocatore. Una decisiva conferma di ciò la offre, nel *Fedro*, egli stesso quando assimila *ogni* discorso scritto al gioco. Mentre esponeva questa tesi, egli non aveva certamente smarrito la consapevolezza d'essere un *filosofo scrittore* che, per di più, affidava al testo vergato, come a lettere per amici lontani nel tempo, il compito implicito di dire la sua filosofica gocosità. Dunque, la sua intera produzione letteraria è, per ammissione dell'autore, un gioco: quando Platone addita la

⁴² Cfr. le allusioni al "figlio" e agli "interessi": PLATONE, *Repubblica*, VI, 506 d – 507 a.

⁴³ Cfr. PLATONE, *Repubblica*, VI, 509 b.

trascendenza del bene scrivendone, affida al gioco il proprio pensiero dell'origine.

Socrate non ha scritto nulla. Aristotele, invece, si trova nella posizione di chi assume e difende le posizioni raggiunte dalla cultura della scrittura⁴⁴. Platone si colloca nel mezzo e vive il travaglio d'un cambiamento epocale. Dalla metà del VI secolo a. C. la scrittura aveva cominciato a diffondersi, ma solo nell'epoca dei sofisti raggiunse l'acme. Il libro, nel suo rendersi autonomo dall'autore, assumeva spesso il ruolo del modello da imitare e veniva considerato efficace sia come strumento per acquisire conoscenza, sia come farmaco per la memoria. Sempre più si diffondeva il solitario lettore di filosofia e cresceva la convinzione che si potesse imparare prescindendo dal maestro e dai canoni dell'oralità⁴⁵. In questo contesto, Platone non si mostra contrario alla scrittura – diversamente non avrebbe redatto i suoi numerosi dialoghi, ma ne tenta, piuttosto un'ermeneutica in chiave ludica⁴⁶.

Il *Fedro* è certamente uno dei dialoghi più complessi e ricchi; "per certi aspetti è addirittura il più significativo"⁴⁷. Esso è redatto nell'ultimo periodo della vita di Platone ed è sicuramente posteriore alla *Repubblica*; per questo può anche essere visto come un bilancio della sua opera. Nel *Fedro* si avvicinano i temi dell'eros, dell'anima, della retorica, della dialettica; ma il perno attorno a cui ruota l'intera trattazione è l'arte dello scrivere i discorsi.

La trama del dialogo è lineare: Fedro, un giovane amante dei discorsi, grazie all'incontro con Socrate, si converte dalla retorica alla filosofia. L'incontro si apre con Fedro che legge a Socrate un discorso scritto da Lisia. Socrate lo riformula in forma corretta ma, subito dopo, ne denuncia anche la falsità di contenuto e, in una sorta di gara oratoria, lo rifonda completamente. Dopo aver convinto Fedro della necessità, per chi vuol comporre discorsi, della conoscenza della dialettica e delle anime degli

⁴⁴ Nella *Politica* afferma che i libri sono utili per apprendere (VIII 1338 a); nei *Topici* che è bene farne degli estratti (105 b); nella *Poetica* dichiara l'esigenza di scrivere chiaramente le tragedie (1462 a) e nel *Protrettico* difende la lettura solitaria dei libri fatta nella quiete (fr. 56 Düring).

⁴⁵ Sul ruolo del libro all'epoca di Platone cfr. M. ERLER, *Il senso delle aporie nei dialoghi di Platone. Esercizi di avviamento al pensiero filosofico*, op. cit.

⁴⁶ Platone non era il solo ad interpretare lo scritto come un gioco; con lui era anche Alcidamante in *Su coloro che compongono orazioni scritte, ovvero sui sofisti* (cfr. AVEZZÙ, *Alcidamante. Orazioni e frammenti*, L'Erma di Bretschneider, Roma 1982).

⁴⁷ Così si esprime G. REALE (a cura di), *Platone. Fedro*, op. cit., p. IX. Rimando a questo stesso volume per il dettaglio delle questioni filologiche, per la storia delle interpretazioni e per la bibliografia.

interlocutori, Socrate si appresta ad interpretare ogni scritto come un gioco.

Data la densità del dialogo, le considerazioni preliminari che possono essere fatte sono davvero molteplici. L'unica che propongo, idonea ad evidenziare come il tema del gioco attraversi l'intero capolavoro, è relativa all'ambientazione topografica del *Fedro*: essa è un vero *apax*! Platone nei suoi dialoghi parla di uomini e di idee, ma mai di paesaggi; fanno eccezione proprio le pagine iniziali di questo dialogo. Siamo in campagna, lungo le rive del fiume Illisso. Lo stesso Fedro nota la singolarità di trovare Socrate, che non usciva mai dalla città, fuori dalle mura⁴⁸; ma è là, si dice nelle *Leggi*⁴⁹, che si gioca. Significativamente proprio in quel luogo, secondo un mito di cui Platone ci fa sapere all'inizio dell'opera, Farmacèa e Borèa giocavano. È un dato di fatto che, lungo il dialogo e prima ancora della parte conclusiva in cui il tema del gioco acquista di rilievo, c'è un costante riferimento ad un'atmosfera ludica che accompagna il discorrere degli interlocutori⁵⁰. Infine, anche la preghiera al dio Pan che conclude il dialogo, stante quanto suggerito da Platone nelle stesso⁵¹, non fa che confermare l'alone giocoso che si sprigiona dal *Fedro*.

2. 2. Gioco e scrittura: l'allusione

Nell'ultima parte del dialogo, Platone offre la propria interpretazione del discorso scritto⁵². In via preliminare egli narra a Fedro un mito in cui la scrittura, invenzione del dio Theuth, viene presentata da questi al saggio re Thamus come un *farmaco* per la sapienza e per la memoria. Ma la risposta del re smentisce l'aspettativa di Theuth.

“O ingegnossissimo Theuth, c'è chi è capace di creare le arti e chi è invece capace di giudicare quale danno o quale vantaggio ne riceveranno coloro che le adopereranno. Ora, essendo padre della scrittura, per affetto tu hai detto proprio il contrario di quello che essa vale. La scoperta della scrittura, infatti, avrà per effetto di produrre la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno, perché, fidandosi della scrittura, si abitueranno a ricordare dal di fuori mediante segni estranei, e non dal di dentro e da sé medesimi: dunque, tu hai trovato non il farmaco della memoria, ma del

⁴⁸ Cfr. PLATONE, *Fedro*, 230 c-d.

⁴⁹ Cfr. IDEM, *Leggi*, 804 c.

⁵⁰ Cfr. IDEM, *Fedro*, 234 d; 236 b; 262 d; 265 c; 278 b.

⁵¹ Cfr. IDEM, *Leggi*, VII, 803 c-e.

⁵² Cfr. IDEM, *Fedro*, 274 b.

richiamare alla memoria. Della sapienza, poi, tu procuri ai tuoi discepoli l'apparenza, non la verità"⁵³.

Platone insiste particolarmente sull'efficacia *rammemorante* dello scritto: esso richiama e rievoca quanto, pur essendo già conosciuto, si è dimenticato⁵⁴. Per chiarire ulteriormente la questione, egli distingue due generi di discorsi scritti, tra loro "fratelli legittimi": il discorso scritto nelle anime e quello scritto nei rotoli⁵⁵. Questi ultimi sono "giochi molto belli".

"SOCRATE: [Il filosofo] i giardini di scritture li seminerà e li scriverà per gioco, quando li scriverà, accumulando materiale così da richiamare alla memoria per sé medesimo, quando giunga alla vecchiaia che porta all'oblio, se mai giunga, e per chiunque segua la medesima traccia, e gioirà nel vederli crescere freschi. E quando gli altri si dedicheranno ad altri giochi, passando il loro tempo nei simposi, o in altri piaceri simili a questi, egli allora, come sembra, invece che in quelli passerà la sua vita giocando nelle cose che io dico.

FEDRO: Ed è un gioco molto bello, Socrate, in confronto dell'altro che non vale nulla, questo di chi è capace di giocare con i discorsi, narrando storie sulla giustizia e sulle altre cose di cui parli"⁵⁶.

Per Platone scrivere è giocare; ma scrivere con inchiostro, pur essendo un bel gioco, è meno serio dello scrivere nelle anime.

"SOCRATE: Chi ritiene, invece, che in un discorso scritto, qualunque sia l'argomento su cui verte, vi sia necessariamente molta parte di gioco, e che nessun discorso sia mai stato scritto in versi o in prosa con molta serietà (...), ma che, veramente, i migliori di essi non sono altro che mezzi per aiutare la memoria di coloro che già sanno; e ritiene che solamente nei discorsi detti nel contesto dell'insegnamento e allo scopo di far imparare, ossia nei discorsi scritti realmente nell'anima intorno al giusto e al bello e al bene, ci sia chiarezza e compiutezza e serietà; e inoltre ritiene che discorsi di questo genere debbano essere detti suoi, come se fossero figli legittimi, e prima di tutto il discorso che egli reca in se stesso, se mai lo abbia trovato, e poi quelli che, o figli o fratelli di questo, sono nati in ugual modo in altre anime di altri uomini a seconda del loro valore, e saluta tutti gli altri e li manda a spasso; ebbene, Fedro, appunto un uomo di questo genere è probabile che sia colui che tu e io ci augureremmo di diventare"⁵⁷.

⁵³ *Ibidem*, 274 e-275 a.

⁵⁴ Cfr. *Ibidem*, 275 c-e.

⁵⁵ Cfr. *Ibidem*, 276 a.

⁵⁶ *Ibidem*, 276 d-e.

⁵⁷ *Ibidem*, 277 e-278 b. Il concetto di scrittura nelle anime è anche in *Ibidem*, 276 e.

Una lettura poco attenta potrebbe portare a contrapporre la serietà dello scrivere nelle anime alla giocosità dello scrivere con inchiostro. Nondimeno rimane una certa possibilità d'equivocare; ciò avviene, però, qualora ci si fermi al mero livello terminologico; se invece si passa a quello concettuale le cose appaiono nella loro chiarezza. Diverse, infatti, sono le considerazioni che inducono a negare l'antitesi tra la giocosità del discorso scritto nei rotoli e la serietà del discorso scritto nelle anime. La prima è che sarebbe davvero ridicolo sostenere che Platone abbia scritto – *giocato* – i suoi dialoghi senza serietà. La seconda è che, come si è visto, “la giocosità è complemento naturale della serietà”. La terza è che, *expressis verbis*, Platone dice che il discorso scritto è un *bel* gioco e, la bellezza, è sempre affare serio⁵⁸. La quarta è che l'alternativa non è tra scrivere e non scrivere, dunque tra gioco e serietà, ma tra *scrivere nei rotoli o nelle anime*, ossia tra un gioco ed un altro. Infine, la vocazione *ipomnemantica* dello scritto permette di accostare quest'ultimo alla bellezza dei corpi e delle cose fisiche, le quali rammemorano, a chi già sa, l'*Iperurano*; dunque, se questo accostamento è plausibile, va allora detto che il Demiurgo, plasmando il mondo, si è comportato come un giocoso scrittore che ci ha lasciato, attraverso i corpi belli, delle lettere capaci di rievocare, nei filosofi, la trascendenza dell'origine. Pertanto, nessuno potrebbe pensare che, per Platone, l'attività del Demiurgo, ispirata dal Bene, non abbia serietà; essa, quindi, può ben rappresentare il valore rievocativo d'ogni scrittura con inchiostro.

Dunque, non c'è contrapposizione tra i due tipi di discorso; piuttosto, Platone mostra la consapevolezza della maggior facilità d'*equivoco* insita nel discorso scritto sui rotoli. Esso, nella sua rigidità, non è in grado di qualificarsi per quel che è: un gioco; tutta la sua forza allusiva può, così, venire vanificata. Insomma, *solo* quando lo scritto appare nella sua qualità *rievocatrice ed allusiva*, allora si presenta nella sua natura di *bel* gioco; questa è la sua debolezza. La serietà giocosa del discorso scritto con inchiostro rischia di perdersi qualora non se ne colga la forza di rimando all'altrove; infatti solo a tale condizione esso riesce a far giocare: unicamente chi sa che lo scritto è un gioco non corre il pericolo di sclerotizzarsi ed insuperbirsi. Il discorso scritto nei rotoli rischia di non alludere, bensì d'illudere che il vero sia questione di conoscenza esteriore di formule. Veramente diverso è, invece, il discorso scritto nelle anime; esso, in quanto agisce dall'interno, è sicuro rimando al vero. Ecco perché non rischia l'equivoco: si tratta d'*in-scrivere il gioco del rimando nei cuori*, ossia fissare indelebilmente, senza ambiguità, il serio sereno desiderio del Bene. Platone dice che solo il vero filosofo conosce la “debolezza” del

⁵⁸ Cfr. *Ibidem*, 258 d; 276 e.

discorso scritto con inchiostro⁵⁹: chi scrive discorsi nei rotoli gioca – *allude*, ma solo chi è consapevole dell’altrove lì indicato, solo chi *sa* di giocare può davvero giocare e, così, *far* giocare; questi è il filosofo.

3. Il gioco di Platone

3. 1. Giocare è imitare

Dopo aver riconosciuto l’erroneità della contrapposizione tra gioco e serietà, secondo la quale lo scritto sarebbe un gioco poco apprezzabile rispetto alla seria oralità, va affrontata la delicata questione del perché mai, per Platone, scrivere sia giocare e, ancor più, giocare sia sempre allusione, rimando all’altro, trascendimento. Le domande potranno trovare la loro risposta solo dopo aver chiarito quale idea di gioco soggiace nei dialoghi platonici.

Il concetto di mito ci offre preziosi indizi. Il consistente ricorso al mito da parte di Platone ha suscitato molte interpretazioni; la maggior parte di queste, piuttosto che soffermarsi sul *che cosa* sia il mito per Platone, si soffermano sulla sua *funzione*; ma, così, l’esito non può che essere parziale. Platone, in svariati luoghi, dice chiaramente che *il mito è un gioco – paidìa*, oppure lo descrive come una *narrazione giocosa* che diletta: una favola⁶⁰; ed è un gioco a cui egli non vuole assolutamente rinunciare se si considerano le sue risolte risposte contro i tentativi demitizzanti dei sofisti⁶¹: i miti danno a pensare, non a dispetto del fatto che siano giochi, ma proprio perché tali. Il gioco della narrazione mitica, inoltre, viene qualificato da Platone anche attraverso il concetto d’*imitazione*: il mito è come una pittura⁶², un *pensare per immagini* che si affianca al *logos* per esigenze di trascendenza; Aristotele, a ragione, dirà che “anche colui che ama il mito è filosofo”⁶³. L’incrocio di gioco ed imitazione nel mito, lungi dall’essere accidentale, permette d’ipotizzare che giocare, per Platone, significhi imitare bene: “in Platone il gioco diviene *buona mimesis* e la *mimesis* diviene gioco con la conseguenza che i due concetti rimangono

⁵⁹ Cfr. *Ibidem*, 278 c-e.

⁶⁰ Cfr. PLATONE, *Politico*, 268 d-e; IDEM, *Fedro*, 265 c; IDEM, *Timeo*, 26 c; 29 d; IDEM, *Repubblica*, II, 376 c;...

⁶¹ Cfr. IDEM, *Gorgia*, 527 a-b; IDEM, *Fedro*, 229 c-230 a. Addirittura Platone non esita a definire uno dei suoi dialoghi più significativi, la *Repubblica*, come un grandioso mito (cfr. II, 376 d-e; VI, 501 e).

⁶² Cfr. PLATONE, *Repubblica*, IX, 588 b; II, 382 c-d; IDEM, *Timeo*, 26 c; ... In altri testi Platone, mentre *forgia* i miti, si descrive come un *pittore* (cfr. ad esempio in *Repubblica*, VI, 488 a; V, 472 d-e). Ciò dovrebbe, quantomeno, condurre a calibrare meglio quanto si è soliti dire circa il rapporto di Platone con l’arte.

⁶³ ARISTOTELE, *Metafisica*, A 2,282 b.

indistricabilmente uniti”⁶⁴; in questo modo, in effetti, risulta agevole intendere perché scrivere sia giocare: *chi scrive imita*, con le parole, la verità così che, il discorso scritto, appare come una speciale raffigurazione assimilabile ad un’opera pittorica.

“SOCRATE: Perché, o Fedro, questo ha di terribile la scrittura, simile, per la verità, alla pittura: le creature della pittura ti stanno di fronte come se fossero vive, ma se domandi loro qualcosa, se ne stanno zitte, chiuse in un solenne silenzio; e così fanno anche i discorsi”⁶⁵.

A questo punto, anche l’intrinseco carattere *allusivo* del gioco si chiarisce: quest’ultimo, qualificandosi come atto imitativo, rimanda oltre sé e, così, può distinguersi dalla finzione ingannatrice.

3.2. Il concetto d’imitazione nella filosofia di Platone

Huizinga ci ha abituati a vedere l’essenza del gioco nella *competizione*. Platone, viceversa, sembra suggerirci che essa sia contraddistinta dall’*imitazione*; in effetti, non solo i *giochi rappresentativi*, ma tutte le tipologie ludiche vi trovano il loro elemento unificante: i *giochi di alea* e di *vertigine* possono essere interpretati come imitazioni d’un destino che sfugge alle nostre pianificazioni, quelli *agonistici* possono essere compresi, invece, come imitazioni della sfida che costantemente il male lancia all’uomo⁶⁶.

Dunque, nel contesto platonico, la questione cruciale diviene: qual è il valore dell’imitazione e, di conseguenza, del gioco? La storiografia più abitudinaria ci ha resi avvezzi ad abbinare il tema dell’imitazione a quello dell’arte e, con ciò, a trascinarlo agli antipodi della filosofia; un testo esemplare cui si fa spesso riferimento è il seguente:

⁶⁴ M. SPARIOSU, *Introduction*, in IDEM (a cura di), *Mimesis in Contemporary Theory: An Interdisciplinary Approach*, vol I: *The Literary and Philosophical Debate*, John Benjamins Publishing Company, Philadelphia – Amsterdam, 1984, p. IX. Per Platone l’imitazione è gioco che richiede notevole abilità e, al contempo, produce grande piacere (cfr. PLATONE, *Sofista*, 234 b).

⁶⁵ IDEM, *Fedro*, 275 d. Cfr. anche *Ibidem*, 275 e-276 a; 261 d-262 c; IDEM, *Repubblica*, IX, 588 b; *Imdem*, *Cratilo*, 430-432; ...

⁶⁶ La tipologia qui riprodotta è quella indicata da R. CALLOIS, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981. Pure per Gadamer il gioco ha la sua espressione più originaria nella *mimesis* (cfr. H. G. GADAMER, *Verità e Metodo*, Bompiani, Milano 1983⁴, p. 145). Volgendo lo sguardo alle scienze umane mi pare che anche Freud, indicando nel gioco l’esperienza che permette di ripetere e, quindi, superare situazioni ansiogene rielaborandole, si collochi sul versante di chi interpreta l’imitazione come elemento portante del ludico (Cfr. S. FREUD, *Al di là del principio del Piacere*, in *Opere di Sigmund Freud*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977, pp. 187-249).

“- Allora, l’imitatore non avrà né scienza né retta opinione di ciò che imita, rispetto al bello e al brutto.

- Non sembra.

- Amabile è dunque l’imitatore nella poesia, quanto alla sapienza delle cose che fa!

- Non troppo!

- E tuttavia egli imiterà, senza sapere, per ciascuna cosa, sotto quali aspetti sia buona o cattiva; ma come pare, come sembri bella ai più che non sanno nulla, così la imiterà.

- E che altro?

- Ebbene, su questo, come sembra, siamo d’accordo quanto basta, ossia che l’imitatore non sa nulla di valido sulle cose che imita, e che l’imitazione è un gioco e non una cosa seria, e che quelli che compongono la poesia tragica, in giambi e in esametri, sono imitatori nel maggior grado che si possa essere.

- Proprio così”⁶⁷.

Si faccia però attenzione: la condanna non interessa *l’imitazione in quanto tale* – il gioco, ma una *certa imitazione*, quella fatta nell’ignoranza e che, di conseguenza, è solo parvenza di imitazione, *imitazione di imitazione*; è evidente che questo raddoppiamento va inteso in un senso del tutto diverso da quello consueto. Qui si fa spazio la possibilità d’intendere Platone che, per un verso sembra condannare l’arte, per l’altro pare però riconoscergli poi un insostituibile ruolo nell’educazione dei futuri filosofi⁶⁸. Questa oscillazione si ripropone per la retorica; è noto l’aspro giudizio platonico su quest’arte, tuttavia, nel *Fedro*, precisando meglio tale critica, si sostiene pure che, senza retorica, “anche se uno conosce le cose vere, non sarà in grado di persuadere secondo arte”⁶⁹; significativamente, in seguito, nel *Poltico*, tra i collaboratori del re, figurano i retori accanto ai giudici e agli strateghi⁷⁰. Dunque la condanna non va diretta all’imitazione/gioco *tout court*, ma solo a quella priva di scienza.

⁶⁷ PLATONE, *Repubblica*, X, 602 a-b.

⁶⁸ Si può considerare, ad esempio, il caso della musica che, per Platone, è anch’essa imitazione (cfr. PLATONE, *Politico*, 288 c; IDEM, *Leggi*, II, 668 a): l’arte, e più in generale il gioco imitativo, ha senso solo se scaturisce dal vero.

⁶⁹ IDEM, *Fedro*, 260 d; cfr anche tutta la sezione 259 e-262 c.

⁷⁰ La duplicità della retorica, quindi la sua non univoca valutazione platonica, è fatta affiorare in M. MIGLIORI (a cura di), *Gorgia/Platone*, La Nuova Italia, Scandicci 2000; cfr. pure IDEM (a cura di), *Politico/Platone*, Rusconi, Milano 1996.

Risulta plausibile, ora, vedere nel concetto d'imitazione un'idea che irroria l'intera filosofia platonica: l'*ironia* è imitazione dell'ignorante; il *dialogo scritto* è imitazione del discorso vero; il *mito* è immagine che imita cose altrimenti indicibili; la *dialettica*, almeno in una sua accezione, è imitazione della struttura delle Idee nel pensiero; il *mondo sensibile* è l'opera imitativa del Demiurgo; il *tempo* è immagine mobile dell'eterno e, infine, il *filosofo* è colui che, volendo "farsi simile a un dio nei limiti delle possibilità umane"⁷¹, desidera imitare, nel sensibile, l'ordine soprasensibile: è per questo che i filosofi sono "pittori" della costituzione giusta⁷².

"Sì Adimanto, perché chi pensa seriamente alle 'cose che sono', non ha nemmeno tempo libero per abbassare lo sguardo alle cose degli uomini, riempirsi d'invidia e di astio combattendo con loro. Tali persone guardano invece a oggetti ordinati e sempre invariabilmente costanti, e osservano che non si fanno reciproca ingiustizia, ma che se ne stanno tutti ordinati secondo un principio razionale; e perciò li *imitano* e si fanno simili a loro quanto più possono. Credi che si possa evitare d'*imitare* ciò con cui si vive in armonia e che si ammira? È impossibile, rispose"⁷³.

4. Ambiguità del gioco e pensiero della trascendenza

Si è già affacciata la delicata questione dell'ambiguità dell'imitazione e, con questa, del gioco. Si è visto come il filosofo giochi quando scrive di filosofia o imita il dio; ma anche i sofisti giocano⁷⁴; così come accanto alle fiabe vere ci sono quelle false⁷⁵: l'imitazione, a volte, è inganno⁷⁶. Il gioco, poiché è un "genere di falso non scevro di cose vere"⁷⁷, è inevitabilmente bifronte.

L'ambiguità del gioco è stratificata. Ad un primo livello si colloca quella gnoseologica: c'è *vera imitazione* solo quando si dà la possibilità di un'*imitazione vera*, ossia laddove essa si accompagna a conoscenza e non ad opinione. È questa l'ambiguità dell'arte cui già si è accennato, ma anche quella del sofista.

⁷¹ PLATONE, *Repubblica*, X, 613 b.

⁷² Cfr. IDEM, *Repubblica*, VI, 501 b-c.

⁷³ IDEM, *Repubblica*, VI, 500 b-d (il corsivo è mio).

⁷⁴ Cfr. IDEM, *Eutidemo*, 277 d; 278 b; IDEM, *Sofista*, 234 a; 235 a.

⁷⁵ Cfr. IDEM, *Repubblica*, II, 376 e-377 a.

⁷⁶ Cfr. IDEM, *Epinomide*, 975 d.

⁷⁷ IDEM, *Repubblica*, II, 377 a; cfr. anche II, 382 d.

“STRANIERO – Di quelli che imitano, alcuni lo fanno conoscendo ciò che imitano, altri, invece, senza conoscerlo. Ebbene, quale distinzione potremo porre più grande di quella tra ignoranza e conoscenza?

TEETETO – Nessuna.

STRANIERO – Ciò che è stato detto poco fa non era imitazione fatta da uomini che sanno? Infatti, uno può imitarti solo se conosce te e la tua figura.

TEETETO – Come no?

STRANIERO – Ma quale è la figura della giustizia, ed in generale della virtù nel suo complesso? Non è forse vero che, pur non conoscendola, molti fanno grandi e ardenti sforzi per far apparire come in loro presente ciò che a loro volta sembra virtù, imitandola più che possono nelle azioni e nei discorsi?

TEETETO – Certo, proprio molti.

STRANIERO – Dunque, riusciranno forse tutti a sembrare giusti, pur non essendolo affatto? O è vero il contrario?

TEETETO – Tutto il contrario.

STRANIERO – Credo che si debba dire questo imitatore diverso dall'altro, *quello che non conosce diverso da quello che conosce*.

TEETETO – Sì⁷⁸.

L'azione del sofista è un'imitazione dell'imitazione; egli è solo un "imitatore che simula"⁷⁹, uno che *finde di giocare*: un baro.

Un secondo piano è dato dall'ambiguità ontologica: il gioco imitativo è un *misto* di essere e non essere che lo rende un *differente*⁸⁰.

“TEETETO – Che cosa, straniero, potremmo dire che sia un'immagine, se non l'oggetto fatto a somiglianza di quello vero, diverso, ma simile?

STRANIERO – Ma con 'diverso, ma simile' intendi dire un oggetto vero, oppure a che cosa riferisci la parola 'simile'?

TEETETO – Per niente un oggetto vero, bensì uno somigliante.

STRANIERO – E intendi dire che quello vero esiste realmente?

TEETETO – Sì.

STRANIERO – E poi? Quello non vero non è il contrario di quello vero?

⁷⁸ IDEM, *Sofista*, 267 b-d (il corsivo è mio).

⁷⁹ *Ibidem*, 268 a.

⁸⁰ Tutto il *Sofista* può essere letto come una riflessione di carattere ontologico sull'imitazione e l'immagine; cfr. in particolare 231 c-236 d; 239 b-240 b; 260 b-261 c; 267 a-268 d.

TEETETO – Certo.

STRANIERO – Dunque, tu dici che il somigliante non è realmente, dal momento, almeno, che lo dici ‘non vero’.

TEETETO – Eppure, in qualche modo è.

STRANIERO – Ma non veramente, dici.

TEETETO – No, infatti; tuttavia, almeno come raffigurazione, realmente è.

STRANIERO – Dunque, quella che chiamiamo raffigurazione è realmente, pur non essendo realmente?

TEETETO – C’è il rischio che l’ente si intrecci con il non-ente in un intreccio di questo tipo: molto strano!”⁸¹.

L’antica questione dell’icona si ripropone; l’immagine, contrassegnata da un’originaria virtù di rimando, non è la “cosa stessa”, ma neppure un semplice segno convenzionale⁸². Può, pertanto, essere approssimata al simbolo? Per Hegel mentre “il segno rappresenta un contenuto del tutto diverso da quello che ha per sé”, il simbolo invece “è più o meno il contenuto che esso esprime⁸³”. Tuttavia, qualunque sia la risposta, un punto fermo sta nel riconoscere una certa opacità della raffigurazione la quale, nel rischio del fraintendimento, riproduce il carattere polisenso dell’esperienza simbolica e, così, permette d’*intravedere*.

Un terzo livello d’ambiguità del gioco mimetico è etico: esso, infatti, confina con la *finzione dell’inganno*. Il gioco, per non essere imbroglio, *vive di sincerità*. Non si tratta semplicemente del fatto che si gioca per giocare, ma pure che gioca solo chi *sa* di giocare: può *far giocare* esclusivamente chi non nasconde l’intenzione ludica. Il gioco vuole essere riconosciuto in quanto gioco: l’immagine è sincera quando si confessa per quello che è. Quando Platone nei suoi dialoghi dice che scherza, e lo fa di frequente, soprattutto quando narra miti, non intende instaurare l’opposizione tra serietà e gioco, ma, *testimoniando la sincerità del ludico*, si ripropone di *far giocare*. Questa franchezza è presentata come un *farmaco* che, nella sua ambivalenza, da un lato può preservare dall’inganno, ma dall’altro può indurre a non prestare un’adeguata attenzione⁸⁴.

Andando con Platone oltre Platone, si può, infine, avvertire che l’enigmaticità del gioco, nei suoi vari livelli, è riconducibile ad una questione logica del tutto sovrapponibile al celebre *dilemma del mentitore*:

⁸¹ *Ibidem*, 240 a-c.

⁸² Cfr. H. G. GADAMER, *Verità e metodo*, op. cit., pp. 188-191.

⁸³ J. W. F. HEGEL, *Enciclopedia delle scienze filosofiche in compendio*, § 458.

⁸⁴ Cfr. PLATONE, *Repubblica*, X, 595 a-598 d; II, 378 d-e; 393 a-d.

dire “io gioco”, per Platone, significa dire “io fingo”. Come interpretare questa struttura paradossale del gioco di cui Platone mostra ampia consapevolezza? Forse, l’ambiguità del gioco potrebbe radicarsi nel suo essere traccia della serena serietà della trascendenza del Bene originario: se nell’esperienza ludica l’Altro si dice, essa riverbera l’ambiguità insita in ogni *ri-velazione* di ciò che è al di là dell’essere⁸⁵.

5. Gioco e conoscenza filosofica

Il gioco mimetico, nella sua ambiguità, è particolarmente idoneo a risvegliare l’amore per la conoscenza poiché solo ciò che ha il carattere dell’enigma suscita il pensiero.

“Gli oggetti, feci io, che non invitano l’intelletto ad agire sono tutti quelli che non producono nel contempo una sensazione opposta; quelli che la producono li considero oggetti che la invitano ad agire, tutte le volte che, venendo da vicino e da lontano, la sensazione indichi indifferentemente un oggetto o l’opposto (...) Era questo che cercavo di dire anche poco fa: certi oggetti invitano il pensiero ad agire, e altri no; e definivo oggetti che l’invitano quelli che colpiscono la sensazione con impressioni tra loro opposte”⁸⁶.

Il valore conoscitivo dell’esperienza ludica è ampiamente riconosciuto da Platone: *paidia* e *paidèia* non una hanno solo parentela etimologica. La sincerità del bel gioco educa al bene⁸⁷ e, insieme, svela le predisposizioni:

“- La scienza dei computi, pertanto, e quella della geometria e ogni disciplina preparatoria che deve essere insegnata prima della dialettica, dobbiamo proporla loro mentre sono ancora fanciulli, senza però farne quasi un sistema di dottrine da impararsi per obbligo.

- E perché?

- Perché, dissi io, l’uomo libero non deve apprendere alcuna scienza in modo da schiavi. Se infatti le fatiche del corpo sopportate per forza non rendono questo in nulla peggiore, nell’anima nessun insegnamento forzato può durare.

- È vero, disse.

- Non con la violenza pertanto, o caro, dissi io, hai da educare i fanciulli negli studi, ma coi giochi, affinché tu sia in grado di meglio discernere a che cosa ciascuno sia nato”⁸⁸.

⁸⁵ Cfr. cap. I § 4.

⁸⁶ IDEM, *Repubblica*, VII, 523 b-c; 524 d.

⁸⁷ Numerosi, a riguardo, sono i riferimenti: *Ibidem*, IV, 425 a; IDEM, *Leggi*, I, 643 b-d; VII, 819 b-c; ...

Dunque, l'uomo impara attraverso il gioco e se il filosofo è colui che "ama imparare"⁸⁹, allora egli ama giocare. In modo eloquente Platone fa giocare bambini e giovani, ma anche *saggi* vegliardi, anzi, per questi ultimi, l'attività ludica è la più conveniente⁹⁰; si delinea così la figura del saggio *ludimagister*. Di esso Platone è eccelso interprete; egli giunge persino a definire "la filosofia come la musica più grande"⁹¹. La musica ha certamente un ruolo propedeutico nell'educazione del filosofo⁹², ma la *musicalità* si estende al di là delle preparatorie grazie degli accordi e raggiunge il diletto del pensiero: "il fine ultimo della musica è l'amore del bello"⁹³.

La virtù conoscitiva insita nel gioco, tuttavia, va ben al di là d'un risultato pedagogico e raggiunge la questione metafisica. L'ampio contesto ludico della filosofia platonica suggerisce di tracciare la via del pensiero come una linea che va dalla vasta gamma dei *giochi imitativi* alla più radicale *imitazione che il gioco è*; il gioco, *tout court*, è imitazione di ciò che è al principio, sua seria e serena rivelazione. Esso, in quanto *mimesis*, dice la presenza di un'assenza e rivela nel rischio dell'ambiguità: nel gioco, la trascendenza si fa linguaggio e, così, si dà. Il gioco, in quanto imitazione, non supera la differenza, ma la dà a pensare poiché, da sempre, è *nella* differenza. Quando Pareyson sostiene circa la qualità tautologica del simbolo, può validamente essere detto anche per il gioco di Platone.

"La superba pretesa di attingere la divinità con puri concetti è controproducente, e allontana e respinge ciò che si vorrebbe cogliere e penetrare, mentre a tal fine riesce ad essere molto più efficace il fascinoso incanto dell'immagine e molto più captante la delicata concinnità del simbolo. Certo, rispetto alla precisione e al rigore del concetto e alla fatica che ne accompagna l'arduo cammino il simbolo non può contrapporre che il suo dimesso aspetto sensibile e la spontaneità della sua nascita poetica; ma dove l'indeterminatezza dell'oggetto è dovuta non alla nebulosità d'un'idea vaga e indistinta, ma alla sua essenziale e irriducibile ulteriorità, allora la schietta umiltà del simbolo trova il suo compenso a spese dell'indebita e sterile *hybris* della ragione, rendendosi per questa via pronta a riscuotere la sua completa remunerazione (...) Così prospettata, l'immagine sensibile del simbolo non è tanto un'immagine riflessa quanto un'immagine rivelativa,

⁸⁸ IDEM, *Repubblica*, VII, 536 d – 537 a; cfr. anche IDEM, *Politico*, 308 d.

⁸⁹ IDEM, *Fedro*, 230 d; cfr. anche IDEM, *Repubblica*, II, 376 b.

⁹⁰ Cfr. IDEM, *Leggi*, II, 657 d; III, 685 a; VI, 769 a; VII, 820 c-d;

⁹¹ IDEM, *Fedone*, 61 a.

⁹² Cfr. IDEM, *Repubblica*, II, 298; VII, 531 a-d.

⁹³ *Ibidem*, III, 403 c. Su questo argomento è ancora valido E. MOUTSOPOULOS, *La musique dans l'oeuvre de Platon*, PUF, Paris 1959.

non tanto un segno arbitrario e sostituibile quanto la cosa stessa nella sua presenza visibile: non è tanto una metafora che, pur partendo da una somiglianza iniziale, nell'implicare un trasporto suppone una separazione e un allontanamento, quanto una vera e propria identità di rappresentante e rappresentato; (...) non tanto uno specchio che riflette e riproduce, quanto una limpida trasparenza in cui il mezzo scompare per dar luogo alla presenza diretta (...) È questa presentificazione vivente, anzi questa radicale identità, che chiamiamo unità tautegorica, la quale fa sì che nel simbolo sia presente ciò che non può esser presente in altro modo, e che perciò esso sia essenzialmente manifestazione o rivelazione"⁹⁴.

6. Divagazioni sul tema del gioco agli inizi della tradizione platonica

6.1. Ludicità della filosofia e del cosmo

Poiché il significato di un'intuizione si palesa tramite gli *effetti* prodotti nel tempo, gli echi e le risonanze che suscita, è opportuno indicare delle piste d'indagine, pur senza pretendere di percorrerle, inerenti alle *ripres*e del tema del gioco agli inizi della tradizione platonica.

La *serena serietà* del filosofo sottolineata da Platone è riconducibile, attraverso Senofonte, a Socrate stesso: "mi paiono degne di ricordo le opere degli uomini belli e buoni, non solo se compiute con serietà, bensì anche se compiute giocando"⁹⁵. Tuttavia è impensabile che potesse arrivare sino a Filone Alessandrino se Platone non l'avesse consacrata con la sua autorità.

"La vera saggezza non è oscura e tetra, non preoccupante e dubbiosa, anzi serena e cordiale, colma di letizia e gioia. Da queste qualità già più d'uno fu incitato allo scherzo intelligente, naturalmente uno scherzo che si intona alla serietà e dignità, armonicamente fondendo toni e controtoni in una melodia unica (...) Infatti secondo Mosé, il Santo, la saggezza mira alla letizia e al sorriso, non però come fanno senza giudizio gli esseri infantili, bensì come quelli già incanutiti, non incanutiti tuttavia per gli anni, ma per assennatezza. Ecco Isacco, il cui nome significa 'sorriso': a lui s'addice scherzare con la 'pazienza', come gli Ebrei chiamavano Rebecca. Non è però lecito ad un uomo qualunque vedere questo divino scherzare dell'anima, solo ad un re è lecito, ad Abimelech. Questi guardando dalla finestra, occhio dell'anima che guarda alla piena luce, vide Isacco giocare con Rebecca, sua

⁹⁴ L. PAREYSON, *L'esperienza religiosa e la filosofia*, in IDEM, *Ontologia della libertà*, op. cit. p. 104.

⁹⁵ SENOFONTE, *Simposio*, 1, 1. Saper scherzare con serietà è arte sublime (Cfr. IDEM, *Ciropedia*, 6, 1, 6) e Socrate ne era capace (Cfr. IDEM, *Memorabili*, 1, 3, 8).

moglie. *Qual altra attività si addice dunque al saggio, se non giocare, essere lieto e sereno con la pazienza nel bene?*"⁹⁶.

E Clemente Alessandrino, facendo eco, chiede: "quale altra attività potrebbe convenire al sapiente e al perfetto meglio del gioco, che è rallegrarsi della pazienza dei buoni e dar forma alla bellezza per fare un giorno festa con Dio?"⁹⁷.

Il tema del gioco si trasforma nel passaggio da Platone ad Aristotele: esso perde le risonanze cosmiche e teologiche per conservare solo quelle etiche⁹⁸. Tuttavia lo Stagirita, indicando nella filosofia un sapere disinteressato e senza altro fine che se stesso⁹⁹, apriva la strada ad una comprensione ludica della sapienza e della contemplazione che, attraversando i secoli, giunse a san Tommaso.

"Il culto della sapienza ha questo privilegio, che nell'atto in cui si compie basta, per così dire, a se stesso. Nelle attività esterne, infatti, l'uomo necessita dell'aiuto di molte cose; nella contemplazione della sapienza, invece, egli è tanto più creativo quanto più è solo con se stesso. Perciò il Sapiente, nella massima succitata, invita l'uomo a ritirarsi in se stesso... "E là gioca!", dice [Sir. 32,12-13]. Qui occorre osservare che la contemplazione della sapienza, con immagine appropriata, viene assimilata al gioco per due ragioni: anzitutto perché il gioco produce gioia, e la contemplazione della sapienza comporta la gioia più profonda; poi perché l'attività ludica non ha di mira altro, ma viene ricercata per se stessa. Questo appunto accade anche nelle gioie offerte dal sapere. *Perciò l'eterna Sapienza stessa uguaglia la sua gioia al gioco: 'Allora io ero la sua gioia giorno per giorno, giocando davanti a lui in ogni tempo' [Pr. 8,30-31]*"¹⁰⁰.

Ma, per rimanere all'interno della più classica tradizione platonica, il rapporto tra conoscenza/visione e gioco è ancora ribadito da Plotino: "Anzitutto per gioco, prima di far sul serio, vorremmo affermare che tutte le cose tendono alla teoria (θεωρία). Allora questo trattato è solo un gioco? Tutto infatti, sia la serietà dell'uomo, sia il gioco del bambino, è un gioco che per istinto tende ad una visione"¹⁰¹.

⁹⁶ FILONE ALESSANDRINO, *La piantagione di Noè*, Rusconi, Milano 1990, pp. 167-170 (il corsivo è mio).

⁹⁷ CLEMENTE ALESSANDRINO, *Pedagogo*, 1, 5, 22, 1 (GCS vol. I, p. 103)

⁹⁸ Cfr. F. EUVÉ, *Penser la création comme jeu*, Du Cerf, Paris 200, pp. 141-150.

⁹⁹ Cfr. ARISTOTELE, *Metafisica*, 982 b.

¹⁰⁰ TOMMASO D'AQUINO, *Expositio super Boethium de hebdomadibus*, Mandonnet, Paris, 1927, pp. 165-166 (il corsivo è mio).

¹⁰¹ PLOTINO, *Enneadi*, 3, 8, 1-3 (ed. it. Laterza, Bari, vol. II, p. 142)

L'altra grande intuizione, accennata da Platone nel *Timeo*, che non andrà perduta, è la tonalità ludica che presiede all'origine del cosmo: Proclo attesta che, con Platone, "altri poi dicono che il creatore del mondo plasmando il cosmo giochi, come già ha detto Eraclito"¹⁰². Quando questa tradizione incontrerà quella biblica in cui il Logos, mentre crea, *gioca* davanti a Dio allietandolo¹⁰³, allora essa, attraverso diversi pensatori cristiani, inaugurerà un'unica ed originale interpretazione del cosmo¹⁰⁴. Addirittura Massimo il Confessore, commentando Gregorio di Nazianzo, non esiterà a leggere l'*incarnazione* nei termini d'una ludica *ri-creazione*: "questo gioco infantile, di cui Gregorio parla, è il mistero della divina incarnazione"¹⁰⁵.

6. 2. Il giocattolo del dio: l'uomo

Le *Leggi* descrivono lo *stato secondo*, ossia quello che viene dopo quanto rappresentato come una *favola*¹⁰⁶ nella *Repubblica*. Esso è lo stato realizzabile data l'effettualità della storia¹⁰⁷; se la sua costruzione è presentata come un gioco tra vegliardi non è detto che ciò sia per un'amara rassegnazione, ma, in modo più consono al pensiero platonico, perché il gioco ha la virtù d'incardinare, per imitazione, l'ideale nella storia. È in questo contesto che l'uomo viene interpretato come un giocattolo degli dèi.

"ATEN.: Io dico che noi dobbiamo occuparci di ciò che ha valore, tralasciare il resto; la divinità è per natura degna di ogni interesse, che sia anche fonte di beatitudine, ma l'uomo, l'abbiamo detto prima, non è che un giocattolo uscito dalle mani degli dèi e ciò che di lui vale di più è proprio questo, in realtà. E in modo a ciò conseguente ogni uomo e ogni donna devono anche vivere la loro vita, cioè giocando i giochi migliori (...) Bisogna passare la propria vita divertendosi con qualche divertimento, coi sacrifici, i canti, le danze in modo da essere capaci di renderci così favorevoli gli dèi, respingere i nemici, e vincerli in battaglia"¹⁰⁸.

¹⁰² PROCLO, *Sul Timeo*, 1, 39; cfr. anche 2, 101; 3, 147; 3, 169. Per la prosecuzione di questo tema in Filone Alessandrino cfr. J. CAZEAUX, *Le voyage inutile ou la création chez Philon*, in AA. VV, *La Création dans l'Orient ancien*, Du Cerf, Paris 1980, pp. 345-408.

¹⁰³ Cfr. *Proverbi*, 8, 27-31.

¹⁰⁴ Cfr. GREGORIO DI NAZIANZO, *Carmina*, I, 2, 2, 589-590: PG 37,624 A; MASSIMO IL CONFESSORE, *Ambigua*, 263: PG 91,1408-1410.

¹⁰⁵ MASSIMO IL CONFESSORE, *Ambigua*, 262: PG: 91, 1409 B-D.

¹⁰⁶ Cfr. PLATONE, *Timeo*, 26 c.

¹⁰⁷ Cfr. G. REALE, *Storia della filosofia antica*, vol. II, Vita e Pensiero, Milano 1981⁴, pp. 339-341.

¹⁰⁸ PLATONE, *Leggi*, VII, 803 b-e; cfr. pure I, 644 e.

La metafora ebbe successo e, tempo dopo, Plotino poteva ancora scrivere: “La vita del tutto nella sua pienezza produce tutte le cose, e vivendo produce la varia molteplicità; non ha sosta, ma vivendo produce continuamente bei giocattoli viventi”¹⁰⁹. Massimo il Confessore piegò l’immagine all’esigenza di ricordare all’uomo la sua contingenza: “Noi stessi, concepiti e generati come tutti gli altri animali terreni, poi diventati bambini, finalmente passati dalla gioventù alle rughe della vecchiaia, simili ad un fiore che dura un solo istante, poi moribondi e portati all’altra vita (...) davvero meritiamo di essere detti giocattoli di Dio”¹¹⁰. Ma in questo modo la metafora, che pur intendeva avere valore antropologico, rischiava di degradare inevitabilmente il gioco a figura dell’effimero piuttosto che della gratuità, dell’assurdo invece che dell’eventuale¹¹¹. Che l’uomo sia un giocattolo comporta certo la consapevolezza di non poter padroneggiare la propria origine rispetto al divino e, Platone, in tal senso usa la metafora¹¹². Questa, però, lascia intravedere anche altri significati; non solo che per l’uomo giocare è un fatto d’autenticità, ma anche che gli dèi giocano¹¹³. Indubbiamente è sempre una delicata questione quella del rapporto tra il giocare umano e quello divino; il timore che quest’ultimo sia il nostro essere giocati è legittimo. Ma se il gioco umano, platonicamente, è imitativo, quello divino non può che essere creativo o, come suggeriva Massimo il Confessore, *ricreativo* e, dunque, partecipazione o reintegrazione del Bene.

Francesco Giacchetta

¹⁰⁹ PLOTINO, *Enneadi*, 3, 2, 15. (Bari 1947 –1948, vol. II, p. 17).

¹¹⁰ MASSIMO IL CONFESSORE, *Ambigua*, 262, PG: 91, 1416 C.

¹¹¹ Già Agostino, che pure sapeva che “nella casa di Dio è sempre festa” (*Enarrationes in Psalmos*, 41, 9: PL 36, 470), aveva detto che “la vita umana è una commedia, una farsa vana” (*Ibidem*, 127,15: PL 36,1686).

¹¹² Cfr. PLATONE, *Leggi*, VII, 804 b.

¹¹³ Va osservato che il giocattolo non indica in prima battuta alcunché d’insignificante, la cui perdita lasci indifferenti; piuttosto qualcosa di caro e, questo, più che nei balocchi dei bimbi, è palese soprattutto nei giocattoli degli adulti.