

## **L'EUTIFRONE DI PLATONE IN DUE RECENTI RIELABORAZIONI AL COMPUTER**

---

### ALCUNI PRELIMINARI

Informatica e filosofia, informatica e studi classici, uso di strumenti informatici per la ricerca e l'insegnamento delle discipline filosofiche e, più in generale, nell'ambito delle *humanae litterae*: sui possibili punti di incontro tra queste discipline si discute ormai da molto, talvolta con diffidenza, più spesso con entusiasmo. Basti pensare all'informatizzazione delle biblioteche e dei repertori bibliografici, alla gestione degli archivi e di grandi quantità di documenti storici omogenei<sup>1</sup>, ovvero alla possibilità, ancora non sfruttata, di trasformare accurate fotografie di papiri, codici ed incunaboli in immagini a colori riprodotte sul monitor e tali da poter essere ingrandite a volontà per una più accurata osservazione dei dettagli.

Per quanto concerne lo studio di Platone, viene naturale pensare ad almeno tre o quattro tipi di supporto informatico molto diversi tra loro. Il più ovvio è la trasformazione di un'edizione del testo greco in un apposito file. Chi se ne giova di più è senza dubbio il filologo, il traduttore, il commentatore di Platone. Questi infatti si risparmia la fatica di digitare il greco, si limita ad optare tra le *variae lectiones* e le *emendationes*, riduce al minimo il rischio di incorrere in errori materiali nella costituzione del testo e non si sente più obbligato a riprodurre fotograficamente una edizione già disponibile al solo scopo di non far lievitare oltre misura i costi di composizione e stampa<sup>2</sup>. La semplificazione può del resto interessare anche altri, ogniqualvolta si desideri o si debba riprodurre anche soltanto alcuni passi dei dialoghi per i motivi più diversi.

Come è noto, questa non è una possibilità solo teorica e futuribile, ed è estesa alla generalità delle fonti letterarie greche grazie al *Thesaurus Graecae Linguae*, il CD-ROM realizzato in California oltre dieci anni fa. Al pari di ogni altro prodotto simile (come ad es. la recente edizione della *Patrologia* su CD-ROM), anche il *Thesaurus* offre inoltre l'opportunità di reperire

---

<sup>1</sup> Da segnalare, in proposito, tre recenti contributi apparsi in AICA99, Congresso annuale 1993, Atti, vol. I, Gallipoli 1993 [AICA = Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico]: P. MARIOTTI, *L'informatica applicata alla documentazione storica*, R GIRALDI e F. PORSIA, *Esperienze, progetti e realizzazioni in campo storico-umanistico*, L. GATTI, *Maestri e garzoni nella società genovese tra XV e XVI secolo* (pp. 695-728). Ricordo inoltre, con l'occasione, che esistono già svariate riviste specializzate vertenti sulle forme di interazione tra informatica, filosofia e altre discipline dell'area umanistica. Tra queste «Philosophy and the Computer» e «Computer Studies in the Humanities and Verbal Behaviour».

<sup>2</sup> Ciò accade ancora, ad es., nelle opere di Aristotele recentemente apparse nella B.U. Rizzoli e nel caso dei testi greci della *Bibliotheca Scriptorum Graecorum et Romanorum Mexicana*.

rapidamente e senza errori la serie dei *loci similes* relativi agli usi linguistici e al senso che può avere una parola o un modo di esprimersi in Platone e in altri scrittori greci, rintracciare le occorrenze di un nome di persona, di luogo, di divinità, di concetti, di istituti giuridici.

Un secondo tipo di utilizzazione dell'informatica si è affermato in Gran Bretagna: nel 1976 il Brandwood ha pubblicato, come è noto, un fondamentale *Word-Index to Plato* fondato appunto sulla informatizzazione di tutto il *Corpus Platonicum*, sulla base di una ricerca iniziata circa venti anni prima con la sua dissertazione dottorale (*The Dating of Plato's Works by the Stylistic Method*, London 1958). In seguito sempre il Brandwood ha condotto ulteriori ricerche stilometriche rielaborando al computer un gran numero di tabelle che altri studiosi – dal Campbell (1869) a Ritter (1935) e Díaz Tejera (1961) – avevano compilato manualmente, nonché quelle prodotte e discusse da Wishart e Leach in un articolo del 1970 (questa volta con l'uso del computer)<sup>3</sup>. Inoltre nel 1989 il Ledger, che pure professa di essere uno statistico e non un classicista, ha pubblicato un'altra impegnativa e fruttuosa ricerca informatica, anch'essa finalizzata alla rilevazione di indici sull'evoluzione dello stile in Platone, il che si traduce in un ulteriore aiuto per stabilire la cronologia e la stessa autenticità di singoli dialoghi<sup>4</sup>.

Un terzo ambito è costituito dalla gestione informatica della bibliografia. Dal 1977 il Brisson pubblica ogni cinque anni nella rivista «Lustrum» una preziosa bibliografia platonica, ed ora risulta essere in preparazione un apposito CD-ROM in cui confluiranno i repertori bibliografici da lui curati (nonché, tra i repertori anteriori, almeno quello apparso in «Lustrum» negli anni 1959-1960 a cura di Harold Cherniss) e che verrà periodicamente aggiornato.

Sussiste inoltre la possibilità teorica di riunire in un solo CD-ROM i tre tipi di strumenti finora descritti, con opportunità di raccordare e coordinare testo, lessico, bibliografia, dati stilometrici e quant'altro vi fosse incluso.

A giudicare da questa sommaria rassegna si direbbe invero che il computer sia di grande aiuto per il platonista di professione (di norma un universitario), o almeno per chi coltiva la filologia platonica, ma di scarsa utilità per chi conduce studi platonici da ogni altro possibile punto di vista. Questi strumenti sono inoltre di utilità prossima a zero per la didattica, cioè per l'iniziazione delle giovani generazioni alla conoscenza e allo studio del filosofo.

C'è anche un quinto ambito? Vengono offerti anche modi meno elitari di ricorrere al computer quando ci si occupa di Platone? Sì, e sono degli strumenti orientati, per l'appunto, verso la didattica. I prodotti di cui si ha notizia sono ancora pochi, ma di grande pregio proprio come strumenti per l'iniziazione all'universo mentale del filosofo. Uno di questi programmi verte su libri centrali della *Repubblica*, altri due prendono in esame l'*Eutifrone* e permettono di accostarsi al

<sup>3</sup> Cfr. L. BRANDWOOD, *The Chronology of Platos' Dialogues*, Cambridge 1990.

<sup>4</sup> Cfr. G. R. LEDGER, *Re-counting Plato. A Computer Analysis of Plato's Style*, Oxford 1989. Per una valutazione di questi nuovi apporti e l'indicazione di alcuni limiti v. T. M. ROBINSON, *Plato and the Computer*, «Ancient Philosophy» XII (1992), pp. 375-382.

dialogo in modo decisamente creativo quanto inedito. E appunto di questi due ultimi che vogliamo qui riferire non troppo fuggacemente.

### L'EUTIFRONE COME LABIRINTO

Le due versioni informatiche dell'*Eutifrone* hanno in comune, per cominciare, il pregio di materializzarsi ciascuna in un floppy disk da 3 pollici e mezzo che gira su un normale personal computer, eventualmente anche su un PC un po' obsoleto.

Tutti e due i programmi vengono dagli Stati Uniti e rientrano nella categoria della «Computer-Assisted Instruction», cioè nell'ambito dei sussidi didattici di tipo interattivo, sia pure con caratteristiche alquanto innovative rispetto allo standard corrente.

Il primo, datato 1987, è stato ideato da Daniel M. Lachenman (Seton Hill College, Greensburg, Pennsylvania). Il programma si propone di accostare l'utente alla complessità del discorso che fa Platone e alle insidie del dichiarato, dunque a quel tanto di intricato e di fluttuante che connota il dialogo (ricordo le dispute sia sulla consequenzialità di determinati passaggi, sia sulla possibilità di estrarre dall'*Eutifrone* una definizione positiva della santità, definizione che secondo alcuni – es. l'italiano G. Reale – si celerebbe appena in una delle ultime sezioni, mentre l'opinione prevalente vuole che Platone abbia rinunciato ad offrire una definizione veramente affidabile). A tenaci perplessità dà adito soprattutto l'oscuro nesso che lega le varie ipotesi definitorie, o almeno il passaggio da «caro agli dei perché santo» a «la santità è quella parte del giusto che ...».

Assumendo la tesi della quasi inestricabile complessità del percorso inferenziale delineato nell'*Eutifrone*, il Lachenman ha addirittura scelto di riorganizzare le principali sezioni del dialogo in modo da dar vita ad una sorta di intricato labirinto filosofico, ed è ben per questo che il programma si chiama appunto *Labyrinth*. L'operatore alla tastiera è formalmente collocato in un labirinto dedalico e posto sotto la minaccia incombente del minotauro, che sorveglia la correttezza del ragionamento fatto dall'operatore e si riserva di dichiararlo suo prigioniero ogniqualvolta gli accada di dare la risposta sbagliata. Viene inoltre proposta una intelligente panoplia di personaggi mitologici che intervengono ad orientare (eventualmente a disorientare) l'operatore ad ogni passaggio cruciale, cioè ogniqualvolta il programma prevede che l'utente si pronunci per un «sì» o per un «no» di fronte a determinati quesiti. Ecco dunque alcune videate in grado di dare un'idea di questa dinamica (figg. 1-3).

In a labyrinth just when you think you are getting somewhere you find yourself returning to some point you passed long ago. Socrates has already warned you of the Minotaur. So remember how you've answered our questions. The more familiar you become with a passage-way in the labyrinth, the more familiar you become to the Minotaur who haunts these passages. He consumes the young and the innocent who blindly do their culture's bidding.

I and the rest of the Greek divinities are here to help you lead yourself out of the labyrinth of this conversation. We shall lead you with questions, but beware, each question you must answer for yourself. There is no right answer and no one way out, but there are many more ways to get lost. Socrates learned his irony from us, so beware: our leading questions do not so much guide as hint; and hints especially by the gods to mortals, are often misinterpreted.

Press any key to continue

(Fig. 1, da *Labyrinth*)

Athene: I am a goddess of wisdom and justice. I know the conversation between Euthyphro and Socrates. Socrates always pretends to know less than he does. He is an ironic fellow.

15e3 Let us do this again, Socrates; for I must hurry and delay no longer.  
15e5 Hey, pal, what are you devising? Are you abandoning me and letting me way down by not working out what we had in mind: for me to learn what was sacred and what not, and destroy Meletus's indictment, showing him an expertise on the godly already sired by you, and that I no longer rashly innovate concerning it, but live otherwise and much to the better.

Consider: Do you think that Socrates really imagines that Euthyphro can help him to figure out how to fool Meletus? Or does he imagine that perhaps he can inspire the voice of conscience to cry out in Euthyphro that he does not know what is sacred?

Press any key to continue

(Fig. 2, da *Labyrinth*)

Answer YES or NO:  
Do you think that if Socrates conducts himself with the jury as he did with Euthyphro, he will be found not guilty?

If you are ready to answer the question, PRESS Enter

If you would like to review, PRESS Pg Up

(Fig. 3, da *Labyrinth*)

Il programma propone dunque una sequenza di spezzoni del dialogo sui quali deve poi esercitarsi l'acume dell'operatore. Il fatto di emettere un giudizio di merito sulla correttezza delle risposte, creando problemi per l'operatore, risponde a finalità eminentemente didattiche. In pari tempo fa di *Labyrinth* un giuoco, una sorta di Solitario per filosofi o, se si vuole, una sorta di

impegnativa partita a scacchi con il computer. L'elasticità è data dalla previsione di una varietà di percorsi alternativi a seconda che si risponda « sì » o « no » a ciascun quesito. Con la prospettiva di un uso in classe, *Labyrinth* dispone del resto anche di un file di controllo che memorizza e classifica (di fatto giudica) la pertinenza delle risposte date da ciascun utente.

A parte questa funzione di controllo, ciò che con ogni evidenza caratterizza *Labyrinth* è la scelta di mettere l'operatore di fronte ad una situazione che non può veramente controllare, fino a coinvolgerlo in una sorta di impegnativa battaglia di idee da cui ben difficilmente può uscire vincitore. Lo studente che si cimenta con *Labyrinth* deve insomma potersi disorientare fino a soffrirne, fibrillare, quindi accanirsi, provare, riprovare e tentare a più riprese di disimpariarsi nella speranza, virtualmente vana, di riuscire prima o poi nell'impresa e sfuggire quindi alle grinfie del minotauro.

Siamo in presenza, pertanto, di una pregevole iniziazione alla complessità del discorso filosofico, alle insidie della teoresi. Come si è già accennato, il programma include anche una componente ludica (a cui concorrono sia la grafica, sia l'emissione di suoni differenziati), ma a titolo di sfida intellettuale, allo scopo di instillare la perplessità e di indurre l'operatore a cimentarsi in un sostanziale salto di qualità rispetto al dichiarato che compare in video. Che l'esperienza possa risultare avvincente per chi abbia una minima sensibilità filosofica è, oserei dire, automatico fino al punto di risultare inevitabile.

Se ne inferisce che l'obiettivo scientemente perseguito è il coinvolgimento, l'iniziazione, e solo molto in subordine l'apprendimento, anche perché i quesiti proposti si spingono quasi sempre fino alle soglie del non-senso.

In effetti l'utente un po' navigato spesso vorrebbe poter non rispondere né « sì » né « no », magari appellandosi a Wittgenstein per sostenere che la domanda è tale che ad essa sarebbe meglio non rispondere affatto. In ciò ravviserei, invero, un limite del programma, che riesce a coinvolgere proprio in quanto propone quesiti in grado di ingenerare perplessità e spiazzare l'operatore. Prova ne siano le videate riprodotte qui di seguito (figg. 4-5).

If you are ready to answer the question, PRESS Enter

Now CHOOSE: Do you think that

(a) each of you knows what he or she means by words such as 'good' 'splendid', 'befitting', and 'sacred', but each of you think of them differently,

OR

(b) we mean the same in general and just get confused about the application to the world we live in?

If you would like to review, PRESS Pg Up

(Fig. 4, da *Labyrinth*)

Daedalus: Athenian citizens trace their origins back to demi-gods, which means that, ultimately, they understand themselves as the offspring of gods, the ultimate great-grandparents, the true elders. I, for instance, am a demi-god who devised: a) for a Cretan Queen endeared to a bull, an artificial cow which enabled the conception of a monster, the Minotaur, b) a labyrinth to house the Minotaur, c) a way to fly away from it all.

Consider: Who is the true Daedalus here? Euthyphro who shows his father no respect and seems not to mind that he cannot find his way about in a labyrinth of discussion about how we mortals should act towards the gods and all the sires in between?

Or Socrates whose very life is at stake in this discussion? If Socrates is Daedalus, is he also the Minotaur, who at home in the labyrinth is a blasphemous, spirit-devouring consequence of devising Daedalus?

Choose an answer:

- a: Euthyphro is the Daedalus.
- b: Socrates is the Daedalus.
- c: Socrates is Daedalus and Minotaur both.

(Fig. 5, da *Labyrinth*)

Sono precisamente questi quesiti a marcare immediatamente una differenza di rilievo rispetto allo standard della «Computer-Assisted Instruction». I programmi CAI di più largo impiego – programmi di logica formale, di matematica, di apprendimento dell'ortografia di una lingua straniera – puntano, come è noto, all'addestramento e guidano l'utente all'uso corretto delle regole che vengono via via introdotte, prevedono cioè la totale ricettività dell'utente-allievo. Nel caso di *Labyrinth*, invece, la funzione di controllo non potrebbe servire per segnalare che la risposta data è corretta o sbagliata, perché i quesiti non sono tali da marcare una netta differenza tra rispondere «sì» e rispondere «no». Invece di indirizzare verso la penetrazione del giro di pensieri attualmente proposto nell'*Eutifrone*, essi puntano piuttosto ad evocare delle perplessità tipicamente moderne. Di conseguenza non c'è un insegnamento preciso da impartire, non c'è un sapere oggettivato e controllabile da poter trasmettere. La stessa possibilità di trovare il modo di sottrarsi alle pretese del minotauro è aleatoria: il procedimento per tentativi ed errori non consente di accedere né al pensiero platonico né ad una qualunque ortodossia dottrinale moderna, ed anche i controlli che può effettuare il docente sono virtualmente privi di un contenuto epistemico. In altri termini: non c'è una vera chiave del labirinto e non è neppure così importante trovarla.

La fibrillazione indotta serve perciò non tanto per guidare all'apprendimento, quanto piuttosto per mettere in moto il pensiero ed istillare il gusto di *t e n t a r e* di penetrare il dialogo o, meglio, di andar oltre Platone, verso la filosofia. *Labyrinth* pretende cioè di provocare piuttosto uno shock, attivare la domanda filosofica, fare almeno intravedere una serie di possibilità e dare quindi il via

ad una discussione che, a parte il rischio di rivelarsi o sembrare male impostata, rimane strutturalmente interlocutoria e doverosamente aperta ad ogni possibile sviluppo.

Lo si direbbe quindi concepito in funzione della pura e semplice iniziazione, e di una iniziazione volutamente un po' traumatica, alla filosofia. È insomma un bel giuoco, un anomalo e stimolante giuoco filosofico, di un tipo decisamente inedito.

#### DIVENTARE INTERLOCUTORI DIRETTI DI SOCRATE

Tre anni dopo l'uscita di *Labyrinth* è stato prodotto *Díalog* ad opera di Steve Scott, Don Barker e Padric Dougherty (Gonzaga University e altri atenei dei dintorni di Seattle). L'approccio è completamente diverso e, in prima approssimazione (ma solo in prima approssimazione), più prossimo allo standard CAI.

Quel che più conta, *Dialog* è portatore di una novità per caratterizzare la quale è quasi impossibile non ricorrere a qualche superlativo. Anziché porci ogni volta di fronte ad un frammento di dialogo, con coppie di domande e risposte dei due personaggi, esso offre all'utente l'inedita opportunità di rimpiazzare Eutifrone e mettersi a dialogare direttamente con Socrate, con facoltà di accordare, ma anche negare il suo assenso indipendentemente dalle scelte che fa Eutifrone nel dialogo.

Ogniqualevolta l'operatore alla tastiera digita una risposta deviante rispetto alle attese di Socrate (rispetto cioè alle linee di sviluppo della conversazione, così come Platone ce l'ha proposta) questo inedito Socrate appare anzi disposto a seguire almeno per un po' l'interlocutore, ovviamente tentando di ricondurlo entro l'alveo del dialogo così come questo è stato a suo tempo definito nei suoi esiti parziali e complessivi.

Già questa è una novità di prim'ordine, anche se può essere legittimamente invocato il precedente costituito da un singolare commento al *Protagora* in cui l'offerta di chiarimenti si traduce in grappoli di quesiti che inducono il lettore a pronunciarsi sul merito delle tesi che vengono di volta in volta accreditate e sugli obiettivi comunicazionali di volta in volta perseguiti da Platone, senza propriamente dare delle risposte<sup>5</sup>. Ma non è la stessa cosa leggere una serie coordinata di domande mentre si scorre il dialogo ed avere addirittura la possibilità di fungere da interlocutore e f f e t t i v o di Socrate, per giunta con la possibilità di non attenersi all'ortodossia platonica, così come il singolo dialogo la configura. Per cogliere la portata della differenza sembra anzi indispensabile aprire una finestra su alcuni elementi strutturali del dialogo platonico<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Cf. S.A.E. HUBBARD - E.S. KARNOFSKY, *Plato's Protagoras: A Socratic Commentary*, London 1982.

<sup>6</sup> Riprendo qui alcune idee svolte in L. ROSSETTI, *La versione informatica di un dialogo platonico: l'Eutifrone*, in *AICA93*, vol. cit., pp. 771-781 (spec. pp. 772-774). Ricordo, con l'occasione, che le grandi linee di questo articolo sono state anticipate in una breve nota apparsa in «Informazione filosofica» IV (1993), n. 15, pp. 27-31.

Nel caso della conversazione Socrate-Eutifrone, così come ci è stata tramandata, il momento creativo si è verosimilmente articolato in tre fasi: il giorno in cui il filosofo e l'esperto in religione hanno forse trascorso per davvero un'ora insieme in prossimità della Stoa Basileios, poi il giorno in cui Socrate ha forse fatto ai suoi un dettagliato resoconto di quella conversazione, infine il periodo in cui Platone si è dedicato a porre il tutto per iscritto, introducendovi quanto voleva di suo e assumendosi la responsabilità di decidere che cosa far dire a ciascun interlocutore. A questo punto il tutto, pur rivelandosi dotato di innegabile vitalità a titolo di simulazione di un dialogo reale non meno che a titolo di opportunità per il lettore di riflettere mentre legge, si è c o n g e l a t o una volta per sempre: da oltre due millenni a noi lettori è dato solo di riceverlo così come è stato a suo tempo definito in ogni particolare, cioè di leggere e rileggere, certamente con la facoltà di ricreare il giro di pensieri nella nostra mente, ma rimanendo pur sempre passivi – cioè ricettivi – rispetto all'unità testuale tramandata. Il dialogo è avvenuto, il testo è chiuso, noi possiamo giudicare il corso degli eventi (i termini della discussione), ma non modificarlo: possiamo solo valutare *in interiore homine* l'opportunità di accordare o negare il libero assenso della nostra intelligenza a quanto l'*Eutifrone* di volta in volta prospetta.

Ci sono poi gli automatismi innescati dalla dinamica della lettura. Una certa inerzia puntualmente dissuade i lettori dal fermarsi a riflettere e invita piuttosto a desiderar di vedere dove mai il discorso vada a parare, rinviando pressoché *sine die* il momento in cui pronunciarsi sul merito delle affermazioni fatte dai dialoganti. Ciò comporta solo in apparenza la mera sospensione dell'assenso, perché nel frattempo si assorbe il dichiarato, lo si assimila, ci si acclimata all'universo mentale prospettato dall'autore. Per poco che l'unità testuale abbia qualche pregio, puntualmente si determina, insomma, una ulteriore e più insidiosa ricettività, in grado di condizionare lo stesso giudizio di merito. Posto che l'unità testuale abbia, come nel caso del dialogo platonico, delle pretese epistemiche, il rischio è che si determini un assorbimento parzialmente irriflesso delle tesi accreditate, in particolare di singoli enunciati e itinerari argomentativi, fino a intaccare, ora più ora meno, la stessa distanza critica.

Congelamento e ricettività comportano dunque delle conseguenze di rilievo precisamente in quanto siamo in presenza di un dialogo filosofico, cioè di un'opera che, pur avendo anche delle finalità di intrattenimento, privilegia il momento dell'*episteme*: c'è una verità che ci viene offerta, sia pure in piccole dosi, e la verità presuppone il libero assenso delle intelligenze, non certo la loro coartazione più o meno mimetizzata. Senonché non soltanto Socrate doveva essere incline ad effettuare qualche violenza intellettuale sui suoi interlocutori, ma anche Platone puntualmente esercita una qualche violenza su di noi nel momento in cui ci immette in un'atmosfera, ci induce a parteggiare per Socrate e ci incoraggia ad accedere a determinati punti di vista non soltanto con la forza degli argomenti ma avvalendosi anche di accorgimenti retorici<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Cf. L. ROSSETTI, *If we Link the Essence of Rhetoric with Deception: Vincenzo on Socrates and Rhetoric*, «Philosophy and Rhetoric» XXVI (1993), pp. 311-321 .

Si aggiunga che un dialogo come l'*Eutifrone* è pur sempre in grado di trasmettere l'impressione di spontaneità e improvvisazione, ma questa non è che un'impressione, perché tutto è stato in realtà pianificato dall'autore e la stessa impressione non è altro che il frutto della sua sapienza comunicazionale, cioè, in ultima analisi, un fatto di suggestione, un'apparenza (di cui possiamo nondimeno essere grati all'autore).

È significativo perciò che la tradizione ermeneutica non si sia neppure posta l'esigenza di un eventuale disgiungimento del dialogo così come possiamo leggerlo, ritenendo (non senza motivo) che l'operazione, pur desiderabile, sia in realtà fuori della nostra portata.

*DIALOG*, viceversa, attua precisamente il disgelo dell'*Eutifrone*, e questo è un avvenimento probabilmente destinato a fare epoca. Il fascino di un *Eutifrone* nel quale possiamo entrare, dire la nostra opinione, dare noi una piega diversa alla discussione non può che travalicare di molto l'ambito della fruizione del programma a fini didattici anche se, come facilmente si immagina, queste possibilità di immettere in circolo opinioni inedite e magari devianti non sono addirittura illimitate, ed anche se persino *DIALOG* finisce per ricreare forme inedite di riconduzione del pensiero dell'utente entro l'alveo di una determinata ortodossia filosofica (che, come vedremo, solo in parte coincide con quella platonica).

La strategia adottata è piuttosto lineare. L'itinerario argomentativo del dialogo viene opportunamente scomposto in oltre cinquanta passaggi, a ciascuno dei quali corrispondono una o più videate. A tal fine esso viene razionalizzato quanto basta per estrarne un nitido percorso inferenziale, e per tradurre i vari passaggi in rudimenti di logica formale. All'operatore alla tastiera spetta di pronunciarsi letteralmente ogni volta, cioè ad ogni videata: spesso deve optare tra vero e falso, talvolta è posto di fronte a risposte multiple, talaltra gli si richiede di digitare un enunciato, come si può notare già a partire dalle seguenti videate (figure 6-8).

In prima approssimazione si può ben dire che nel caso di *DIALOG* siamo largamente nello standard dei programmi CAI. Anche la funzionalità didattica del programma è assicurata. Di un file di controllo non c'è bisogno perché, a seconda delle risposte che decidiamo di dare, il programma propone o l'approvazione di 'Socrate' o sue ulteriori considerazioni atte a farci ritornare sul giudizio di merito che abbiamo appena formulato. Il programma, in altri termini, non va avanti, la simulazione del dialogo non prosegue se non quando l'utente accetta, più o meno di buon grado, di aderire al punto di vista di 'Socrate'.

#### Euthyphro

The finished argument:

- (1) An action can please some gods and displease others.
- (1) (2) So, if piety consists in pleasing the gods, then an action can be both pious and impious.
- (3) An action cannot be both pious and impious
- (2-3) (4) So, piety does not consist in pleasing the gods.

In the end, then, (4) is true if (3) and (1) are.

Suppose someone says, "I don't think (4) is true at all". She'll have to show that we were wrong to agree to (3) or that we were wrong to agree to (1). It won't do just to jump up and down and shout that (4) is false. Because, if the premises are true, then the conclusions that follow from them have to be true also?

TRUE FALSE

(Fig. 6, da Dialog)

Euthyphro

If a thing must please all the gods in order to be pious, then something will be impious if it displeases all the gods. What about things in the middle, which please some gods and displease others? What will they be?

Pious?

Impious?

One or the other, but we can't tell which?

Neither one?

Both?

(Fig. 7, da Dialog)

Euthyphro

- (a) An action is pious because it pleases all the gods.  
(b) An action pleases all the gods because it is pious.

The argument so far:

- (1) (b) implies that we must first know that an action is pious before we can know that it pleases all the gods.  
(2) (b) is true.  
(1-2) (3) So, we must first know that an action is pious before we can know that it pleases all the gods.  
(4) If piety consisted in pleasing all the gods, we could know that an action pleased all the gods before we knew that it was pious.

So, (4), which says that Euthyphro's definition implies the opposite of (3). What follows from (3) and (4)?

(Fig 8, da Dialog)

Prima di questa adesione (che può anche avere il sapore di una resa, o di una concessione non dovuta, che accordiamo soltanto per non interrompere questo impensato nostro dialogare con Socrate) ci viene comunque offerta una concreta possibilità di persistere nel mantenere

l'opinione divergente, sia che l'operatore alla tastiera sia convinto di ciò che digita, sia che egli inseguia l'opinione divergente al solo scopo di vedere come fa a cavarsi d'impaccio questo Socrate messo nuovamente in condizione di misurarsi con l'imprevedibilità delle reazioni del suo interlocutore. Quando dunque optiamo per una opinione che non sia in linea con le attese di 'Socrate', questi è preparato ad argomentare e sub-argomentare: qualche volta in modo un po' sbrigativo (con una sola videata), talaltra finendo, se l'utente è pertinace, per gettare la spugna e prendere atto della riluttanza del suo moderno interlocutore, ad es. con un'espressione di questo genere: «Ho letteralmente esaurito le mie risorse, non saprei che altro dire. Vedo che non ci capiamo proprio. Se è così, posso solo consigliarti di uscire dal programma e porre fine al nostro scambio di idee», o anche così:

Euthyphro

I'm out of things to say. The next screen (if you choose to go on) will show you the argument so far, and the "if ... then" sentence we're discussing will be step (2). If you look at it coolly and get a clear head about what "if's" say, you should be able to see that (2) follows from (1).

(Fig. 9, da *Dialog*)

L'esperienza è veramente un po' fuori dal comune, non foss'altro per la vistosa componente interattiva che la connota, ma proprio qui si nascondono sia un'insidia sia una potenzialità didattica di prim'ordine.

Vediamo l'insidia. L'operatore alla tastiera viene almeno in parte rispettato nelle sue opinioni e comunque ampiamente gratificato. Ciò che 'Socrate' gli presenta, e su cui chiede il suo assenso, è infatti un insieme di opinioni ragionate e, in generale, ben argomentate. 'Socrate' si attende cioè il libero assenso dell'intelligenza dell'operatore, e questi, a meno di essere prevenuto o di voler esercitare di proposito una azione di disturbo, a meno cioè di optare di proposito – e magari solo per gioco, con falsa coscienza – per l'opinione deviante, tenderà ad accordarglielo. Di fatto l'operatore finisce per subire una pressione psicologica pressoché irresistibile. Tutto gli appare ben argomentato e largamente plausibile, anche perché supportato da schemi logici non controversi. *Ergo* non si può non dar ragione a 'Socrate', e il tutto è perfettamente in linea sia con l'impatto che il dialogare di Socrate avrà per lo più avuto con i suoi interlocutori in carne ed ossa, sia con l'impatto che il dialogo platonico suole avere con il comune lettore.

Ma che ne sarà, in queste condizioni, del libero assenso dell'intelligenza? Il dialogo platonico è tentatore, e la versione informatica, proprio in virtù della duttilità di cui dà prova 'Socrate', se da un lato invoglia a dissentire sistematicamente, dall'altro finisce piuttosto per accentuare la capacità di strappare l'assenso, anche perché l'itinerario deduttivo non viene tradotto in linguaggio-macchina: il linguaggio-macchina interviene solo nel prefigurare quale debba essere la videata successiva, in base alla valutazione della pertinenza del giudizio di merito formulato di volta in volta dall'utente. Quindi, posto che 'Socrate' stia tentando di forzare la mano, o che qualche *non*

*sequitur* si annidi nel suo modo di argomentare – e di riflesso anche nella singola videata di *Dialog* – il programma non è per nulla protetto dal rischio di incorrervi.

Ora si dà il caso che alcuni importanti passaggi siano veramente affetti da *non sequitur*, tanto nel dialogo originale quanto nella sua simulazione al computer, e che le molte differenze che il passaggio dall'una all'altra versione inevitabilmente comporta non incidano, di norma, sui *non sequitur*.

Per di più questi passaggi fallaci sono decisamente sottili, ancorché inequivocabili, e il programma non fa nulla, assolutamente nulla, per mettere in guardia l'utente.

In ciò verrebbe fatto di ravvisare un difetto del programma, anche perché Barker e Scott neppure in altra sede hanno fatto la minima messa in guardia a questo proposito<sup>8</sup>. I due coautori di *Dialog* si discostano, invero, e apertamente, dall'ortodossia platonica in un punto cruciale (allorché estraggono dall'*Eutifrone* la tesi che «religions based on faith are false»), ma per il resto mostrano di ritenere che l'itinerario argomentativo, così come viene da loro stessi ricostruito, sia impeccabile, tale cioè da meritare un pieno assenso intellettuale.

*Dialog* è perciò tale da ricreare una situazione davvero prossima a quella dell'originale proprio in quanto finisce per riproporre alcune forme di persuasione forzosa, e per riproporla proprio allorché il dialogo platonico incappa in inequivocabili *non sequitur*. Quindi nel bene, ma anche nel male.

## I NON SEQUITUR DELL'EUTIFRONE

Resta da dimostrare che dei *non sequitur* non controversi siano effettivamente osservabili nell'*Eutifrone*. Quanto avrò occasione di osservare da qui in avanti presuppone, invero, che sull'esistenza di svariati *non sequitur* non ci sia motivo di dubitare. Una discussione sul merito dei nessi inferenziali fallaci porterebbe però davvero molto lontano e richiederebbe di pro-porre non una presentazione di *Dialog*, ma un'approfondita analisi di non pochi passi: poco meno che un dettagliato commento dell'intero *Eutifrone*. È pertanto giocoforza che io qui assuma, persino un po' dogmaticamente, l'effettiva presenza di svariati *non sequitur*, limitandomi a rinviare il lettore ad alcuni scritti in cui il problema viene sia pure parzialmente affrontato<sup>9</sup>. Non rinuncerò tuttavia ad entrare in qualche dettaglio almeno sul conto di uno di questi passaggi fallaci: il primo della serie.

---

<sup>8</sup> In *Computer-Assisted Instruction for a Socratic Dialogue* (dal volume: *Philosophy and the Computer*, Edited by L. BURKHOLDER, Boulder - San Francisco - Oxford, Westview Press, 1992, pp. 235-246), D. BARKER e S. SCOTT sono espliciti nello scrivere che: «The main thing we want a student to learn from the program is the force of the substantive argument of *Euthyphro*» (p. 235). Anche per loro, nondimeno, «the aim of the program is to get the user to think for himself» e «it is a teacher's function to draw the user's attention to fallacious moves in the dialogue» (da una lettera di S. Scott).

<sup>9</sup> Per qualche esplorazione (settoriale) di queste sfasature v. almeno C. CARABBA, *I molti non sequitur dell'«Eutifrone» platonico*, «Sandalion» V (1982), pp. 91-95, e L. ROSSETTI, *Encore une inconséquence dans Euthphr.* 10, «Apeiron» XVIII (1984), pp. 26-30. Vd. anche il già citato *La versione informatica di un dialogo platonico* alle pp. 777 s.

Euthyphro

Euthyphro answered, "It is the sort of thing I am doing now, prosecuting a wrongdoer. This is what a pious or religious person should do. This is what a right attitude to the gods requires of me".

You can see that his answer is not a definition. Is prosecuting a wrongdoer the only kind of pious action there is?

YES NO

TRUE FALSE

(Fig. 10, da Dialog)

Euthyphro

Rather I should have said that a bachelor is an unmarried male. I should have explained the feature that makes someone a bachelor. And this is what Euthyphro should have done, too? I mean that he should have presented the feature that makes an action pious instead of an example?

TRUE FALSE

(Fig. 11, da Dialog)

Euthyphro

Now, Euthyphro knew that. He wasn't focusing, because he was preoccupied with his court case. Besides, he wanted to explain WHY he was acting piously in prosecuting his father. He didn't expect Socrates' question, "WHAT is piety?" Kindergarten was the last time anyone asked him a question that simple.

(Fig. 12, da Dialog)

Con riferimento alle figg. 10-12 notiamo che 'Socrat' contesta la proponibilità dell'esempio («Santo è ciò che sto facendo appunto io»: *Eu.* 5d-6a) adducendo che, in quanto esempio, questa non può valere come definizione. In effetti l'esempio addotto non identifica una classe di comportamenti e non delinea un criterio per includere o escludere singoli comportamenti o tipi di comportamento nella categoria dei comportamenti santi. Per di più induce a pensare che santo possa essere tutt'al più un comportamento e non anche, per esempio, un luogo, un oggetto, una persona ed eventualmente altro, cioè cose così diverse come il tempio, l'altare, un'area di Delfi, l'oracolo emesso dalla Pizia, la stessa Pizia, la tomba dei propri genitori, l'ospitalità ecc. Si deve poi considerare che l'ambito coperto dalla definizione è strettamente correlato all'identificazione di ciò che deve rimanerne fuori, non senza distinguere tra empio e né-santo-né-empio.

In compenso si può ben ammettere che ogni discorso definitorio, posto che prenda forma per approssimazioni successive, possa solo partire dall'evocazione di esempi appropriati, da sottoporre ad un processo di astrazione e generalizzazione solo in un secondo momento.

L'esempio, del resto, se è un esempio, è esempio di una classe. Posto che io dica «Santo è, p e r e s e m p i o , ciò che sto facendo ora», con ciò stesso evoco una tipologia di comportamenti, e la tipologia è suscettibile di essere esplicitata: dapprima forse con molti altri esempi, ma poi con l'identificazione del loro denominatore comune, cioè del tratto che li caratterizza appunto come esempi. Si aggiunga che ogni buon esempio viene prescelto tra i casi meno controversi. Si va cioè a pescare l'esempio nella zona centrale coperta dalla nozione, non nei territori di confine, non in aree in cui la distinzione tra ciò che rientra e ciò che non rientra nella categoria invocata si faccia confusa, problematica o manifestamente controversa.

Di conseguenza ad Eutifrone si sarebbe potuto contestare che il suo esempio non è un buon esempio, che va per l'appunto ad evocare un caso controverso, mentre è senza dubbio improprio contestare che il suo esempio non è che un esempio. Anche perché lo stesso Socrate platonico si serve correntemente di esempi, e se ne serve anche nell'*Eutifrone*. Talvolta, infatti, per contestare le opinioni emesse dal suo interlocutore egli non esita a proporre, al posto della definizione presuntamente corretta, dei contro-esempi presuntamente palmari (v. spec. *Eu.* 10 a-d). Che c'è di male allora nella scelta di Eutifrone di esordire con un esempio?

Ora è pur vero che il Socrate platonico era stato esplicito nel chiedere l'offerta di un connotato caratterizzante, un tratto comune a più casi, ma si ammetterà che l'esempio addotto è di particolare pregio, perché ci parla di un'accezione ben precisa della *hosíotes*, quella per effetto della quale si accetta di adempiere a doveri anche penosi (vien fatto di ricordare la figura di Antigone, eventualmente quella di Oreste o, in altre culture, il sacrificio di Abramo). Ora Platone non valorizza una simile intuizione né subito né in un secondo momento, e ciò impone di supporre che egli abbia lasciato cadere l'esempio per mero vizio di forma. Pertanto il *non sequitur* non è neppure veramente innocuo, perché induce a trascurare un rilievo di sicura pertinenza.

Quanto poi al Socrate di *Díalog*, questi si limita ad accentuare il valore di ritrattazione che ha il passaggio dall'esemplificazione alla definizione, tanto da accreditare l'idea che Eutifrone debba in qualche modo giustificarsi per aver esordito offrendo un esempio anziché una definizione (figg. 10-12).

Vorrei ancora aggiungere qualche rilievo sulla gestione delle analogie. Nella centrale p. 10 del dialogo in esame, Platone opera un appiattimento del campo connotativo che è persino controproducente. Nella disamina, infatti, egli ignora sistematicamente l'analogo della seduzione ("farsi amare"), come se il vedere, il portare e il condurre dovessero necessariamente riferirsi ad oggetti inanimati e non anche a persone che concorrono al determinarsi dell'effetto (ad es.: persone che vengono viste perché si sono fatte notare). Così appiattite, le quattro analogie si rivelano semplice-mente inutili per introdurre il tema del "caro agli dei in virtù di certe sue caratteristiche" (e c'è dell'altro, perché i commentatori sono virtualmente unanimi nell'accreditare l'itinerario argomentativo in questione senza prendere le distanze dal dichiarato. Non se ne dovrà inferire che il dialogo attiva una inquietante subalternità del lettore medio?).

Ciò valga come *pars pro toto* in relazione a non pochi altri elementi di fragilità che indiscutibilmente connotano l'itinerario argomentativo dell'*Eutifrone*.

#### LA GESTIONE DEI NON SEQUITURAFINI DIDATTICI

Posto che svariati *non sequitur* siano effettivamente all'opera sia nel dialogo sia nella sua versione informatica, si profila la suggestiva possibilità di trasformare il limite appena segnalato in un pregio impagabile: perché non assumere che *Dialog* offra di proposito una simulazione perturbata ('truccata') del percorso inferenziale e induca scientemente a non notare tutta una serie di passaggi ostensibilmente fallaci, ma anzi faccia di tutto per non farlo notare, e di raccogliere quindi la sfida? In tal modo si deroga dagli obiettivi originariamente perseguiti nel compilare *Dialog*, e tuttavia si aderisce alla realtà del programma, lo si prende per quello che è (anziché per quello che, a quanto pare, avrebbe voluto essere), e quindi non gli si fa torto.

Una volta adottata l'idea che il programma sia perturbato e decettivo in più punti, si istituisce dunque per il docente un ulteriore impensato: l'opportunità di aprire ogni tanto delle 'finestre' di discussione mentre gli allievi si cimentano a rispondere «sì» o «no», per invitarli ad essere guardinghi, ad accertarsi cioè che in determinati punti non si nascondano per avventura dei *non sequitur* debitamente mimetizzati, per poi dar loro il tempo di provare a frugare e, in un secondo momento, offrire loro qualche Input più diretto nella misura in cui ciò si riveli necessario.

Gli effetti – e mi riferisco ad una sperimentazione già iniziata con classi di studenti sia universitari sia liceali – sono decisamente interessanti: si delineano impensate opportunità di dissentire a ragion veduta da 'Socrate', così come da certe sequenze inferenziali che la stessa informatica è lì ad avallare; diventa imperativo provare ad avventurarsi nell'inesplorato e ricercare delle formulazioni alternative alle idee proposte; si dilatano quindi di colpo gli orizzonti intellettuali senza per questo allontanarsi dal riferimento all'*Eutifrone*, ma anzi limitandosi a prendere il dialogo per un'opera di filosofia (come dobbiamo) e non per mera letteratura di intrattenimento.

Per di più l'esperienza resa possibile da *Dialog* (posto che in esso si ravvisi un percorso inferenziale perturbato) si presta ad essere assunta a simbolo o paradigma dell'esigenza di decondizionarsi dalla pressione dei *media*, della possibilità di opporre loro una motivata resistenza, delle precondizioni in assenza delle quali siamo sempre un po' troppo subalterni a ciò che ci viene proposto, dell'idea stessa di filosofia come ricerca della verità a dispetto delle opinioni più accreditate. Per rimanere all'esempio appena proposto sull'uso degli esempi: pare appropriato che il docente si adoperi per indurre gli studenti a scoprire (o meglio: a non dimenticare per l'occasione)<sup>10</sup> che abbiamo tutto il diritto di rivendicare la facoltà di avviare un discorso definitorio

---

<sup>10</sup> Varrà la pena di osservare che entra in giuoco, in questo caso, la nozione di «contratto letterario» cara a U. Eco. Il «contratto letterario», per il fatto di guidare ad una ricezione 'corretta' e funzionale del dichiarato, difficilmente manca di indurre a sorvolare su ciò che potrebbe ritenersi dissonante o non proprio conclusivo nell'economia del discorso (c'è un interesse ad immergere il lettore nell'atmosfera sempre un po' fatata del dialogo), ma ciò che è funzionale per gustare l'*Eutifrone* a titolo di opera d'intrattenimento è letale

partendo da meri esempi, se non altro allo scopo di astenerci da generalizzazioni premature e superficiali.

Qualora una scolaresca si cimentasse con *Dialog* senza essere indotta a sospettare la benché minima forzatura, il rischio di un indottrinamento perfino temibile sarebbe invero cospicuo, se non altro per quanto attiene all'opportunità di convincersi un po' sbrigativamente che «le religioni basate sulla fede sono false» (nel senso di «infondate» o nel senso, appunto, di «false»?) e che questo è quanto Platone insegna nell'*Eutifrone*. Viceversa, qualora il docente inviti la classe a non fidarsi troppo della lettera di *Dialog*, non può che prendere il via l'esplorazione di ipotesi alternative di sistemazione concettuale.

A sua volta questa esplorazione è tale da doversi necessariamente fermare molto prima di arrivare a delle conclusioni suscettibili di configurarsi come una forma di indottrinamento alternativo. Infatti, una volta avviata la *pars destruens* (dissociazione dal punto di vista che il Socrate platonico è lì ad accreditare), non si è ancora fatto quasi nulla per delineare una qualche proposta alternativa accettabilmente organica, in grado di essere accreditata come *episteme* alternativa. Il cammino da percorrere perché dall'elaborazione di un dissenso su alcuni punti caratterizzanti si possa passare all'edificazione di un nuovo consenso, quindi di una teoria non platonica sulla natura del comportamento dotato di valori religiosi positivi (e di ogni altra sua concrezione il oggetti, luoghi, persone ecc.) è indiscutibilmente lungo, lunghissimo, e questa può ben dirsi una garanzia a beneficio dell'allievo, una tutela da indottrinamenti temibili.

Mi resta da aggiungere che anche *Dialog* è un programma multimediale: richiede di pensare e discutere, ma anche di usare il computer e digitare, talvolta, interi enunciati. Esso costituisce perciò qualcosa di più di uno stimolo e di una sorpresa: in primo luogo per i momenti di libera ma impegnativa discussione che si creano in classe, in secondo luogo perché il docente, per una volta, investe energie allo scopo di far pensare, non di insegnare un qualche *mathema* preconfezionato.

Questo programma costituisce pertanto un nuovo le cui potenzialità devono ancora essere compiutamente esplorate, e rappresenta, al tempo stesso, una svolta di rilievo rispetto agli attuali standards della «Computer-Assisted Instruction»: le abilità che vengono propriamente insegnate sono un esercizio della diffidenza, non una forma di apprendimento o di addestramento di fronte al quale essere solo ricettivi. Da notare che lo stesso dialogo originale non viene accantonato, ma anzi evocato con forza: una volta infatti che ci si sia misurati con *Dialog*, non si può non avvertire

---

per la sua ricezione a titolo di testo filosofico, in quanto induce il lettore ad accordare all'autore qualcosa che ha solo le apparenze del libero assenso delle intelligenze: un'adesione non dovuta, dietro alla quale è operante un raggio (ed è secondario che il raggio sia involontario, che cioè neppure Platone ne sia pienamente consapevole). La circostanza è tanto più significativa in quanto, di per sé, il «contratto letterario» non richiede che il lettore non si accorga di nulla: ai fini dell'intrattenimento è sufficiente che questi accetti di buon grado di stare ad un certo giuoco.

l'esigenza di ritornare a Platone per notare il di più e il di meno che esso offre rispetto al suo sostituto informatico, e l'analisi delle differenze può ben condurre anche molto lontano.

Superfluo aggiungere che un simile programma, specialmente se inteso come perturbato, richiede un docente-istruttore che, oltre ad essersi preventivamente familiarizzato con i molti *non sequitur* dell'*Eutifrone*, abbia una idea non vaga degli obiettivi da perseguire e degli interventi che la somministrazione del programma richiede. È ben per questo che è in atto un processo di ulteriore definizione delle strategie d'uso<sup>11</sup>.

Senza nulla togliere ai meriti di *Labyrinth* (anche *Labyrinth* presenta, a suo modo, un *Eutifrone* sapientemente manipolato), di *Dialog* si può ben dire che si traduce in stimoli più definiti e più fecondi, almeno a patto di trattarlo, come si è detto, quale itinerario inferenziale perturbato e sospetto.

LIVIO ROSSETTI

---

<sup>11</sup> Col concorso dell'IRRSAE dell'Umbria, in vista dell'approntamento di una versione italiana di *Dialog* che è in corso di realizzazione con il supporto tecnico del Centro di Calcolo Elettronico dell'Università di Perugia.