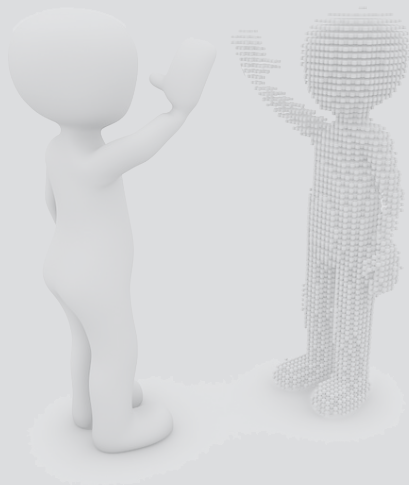


quaderni di gamification_#2



ALBERTO AN TOMARINI
BRUNELLA AN TOMARINI
MARCO AN TOMARINI
FRANCESCO LUTRARIO
DANIELA MOVILEANU

Gioco & filosofia II

Illustrazioni di Marc

SAGGI

tab edizioni

© 2025 Gruppo editoriale Tab s.r.l.
viale Manzoni 24/c
00185 Roma
www.tabedizioni.it

Prima edizione maggio 2025
ISBN versione cartacea 979-12-5669-075-6
ISBN versione digitale 979-12-5669-076-3

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la
fotocopia, senza l'autorizzazione dell'editore.
Tutti i diritti sono riservati.

Indice

- p. 9 Premessa
- 13 Capitolo 1
L'istinto al gioco. Karl Groos
- 19 Capitolo 2
Sub specie ludi. Johan Huizinga
- 23 Capitolo 3
Il gioco che muove il mondo. Eugen Fink
- 29 Capitolo 4
Il gioco tra sorte e vertigine. Roger Caillois
- 33 Capitolo 5
Gioco, medium e messaggio. Marshall McLuhan
- 37 Capitolo 6
Questo è un gioco: il valore evolutivo della comunicazione giocosa. Gregory Bateson

- p. 41 Capitolo 7
“Facciamo finta che” e l'unicità del gioco umano.
Terrence William Deacon
- 45 Capitolo 8
Mettere in gioco la filosofia. *Ermanno Bencivenga*
- 49 Capitolo 9
La cultura algoritmica del videogioco. *Alexander Galloway*
- 53 Capitolo 10
Videogame sive filosofia
- 59 Bibliografia
- 61 Appendice. *Gioco e rivoluzione digitale*

Premessa

Gioco & filosofia esplora le riflessioni che, nel tempo, i filosofi hanno elaborato sul gioco, in tutte le sue possibili accezioni e forme. Il progetto si divide in due volumetti: il primo è dedicato alla filosofia antica e moderna, considera quindi i pensatori delle grandi tradizioni e pone in evidenza luci e ombre delle loro analisi e considerazioni; il secondo, invece, affronta una svolta interessante. Avvicinandoci alla contemporaneità il gioco assume un valore maggiore. Le ragioni di questa “svolta” sono forse da ricondurre a Nietzsche che, decostruendo le pretese razionalistiche del pensiero occidentale, apriva la strada all’analisi di un pensiero più aperto alle sue funzioni estetiche, inconscie e quindi anche ludiche (come appunto è stato analizzato nel primo volume). Sicuramente la cosiddetta “svolta relativistica” del XX secolo ha anche favorito la maggiore attenzione al gioco, dal momento che le ricerche antropologiche sul campo, la psicoanalisi e le scienze cognitive hanno apostato l’attenzione del pensiero filosofico verso l’interpretazione di quelle attività umane, prima considerate prive di senso o “primitive”. La necessità del gioco come valore evolutivo di sopravvivenza richiede analisi rese possibili da questi strumenti teorici emersi da poco più di un secolo.

La cibernetica – fondata negli anni Quaranta del secolo scorso – costruiva robot che non solo intendevano rappresentare le funzioni cerebrali, ma ridavano spessore ai robot meccanici che venivano costruiti fin dall'antichità (come si vede nel primo volume). La cibernetica veniva poi sostituita dalla cultura digitale che portava alla nascita e allo sviluppo dell'intelligenza artificiale e della robotica attuale, che si possono leggere come una nuova funzione sociale del gioco (nel bene e nel male). Il concetto di cyborg (ibrido di tecnologico e organico) si può anche interpretare come la diffusione della cibernetica e dell'IA in senso estetico e ludico – pensiamo al cinema e alle arti.

E a riprova è il crescente valore dei videogame, sia in funzione pragmatica che come forma d'arte.

I filosofi sono sempre più attratti da questa dimensione che in parte rischia di togliere terreno ai loro orientamenti epistemologici, dall'altra parte li può liberare da stilemi carichi di storia e difficili da condividere. Il gioco può diventare un punto di svolta salutare non solo ai suoi usi sociali, terapeutici e persino politici, e soprattutto pedagogici. Infatti molti dei problemi di apprendimento e coinvolgimento degli studenti derivano dall'uso di media che non tengono il passo coi tempi. Una possibile applicazione di giochi digitali potrebbe nel tempo funzionare da nuovi media didattici che riconquistano le menti dei ragazzi alle prese con la cultura. Un ultimo uso dell'analisi filosofica del gioco naturalmente è quello che può giovare alla filosofia stessa. Il progetto infatti, che non pretende di essere esaustivo e si rivolge a un pubblico ampio ed eterogeneo, intende spostare l'attenzione della filosofia dalla teoria alla sua applicazione pratica, usando un linguaggio semplice e libero da inutili

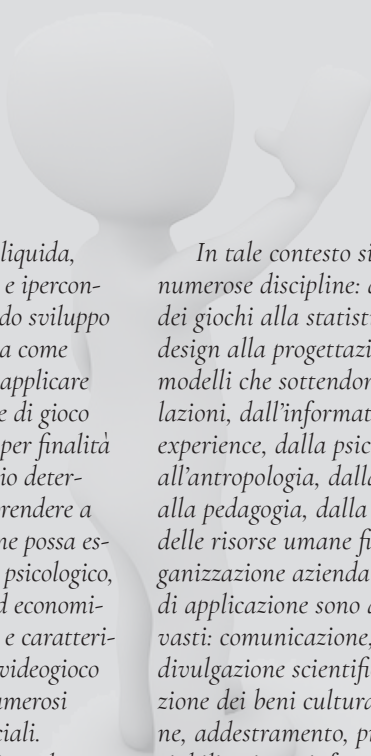
accademismi. Se la filosofia da theory-driven si avvicina a un atteggiamento più problem-driven, può occuparsi più da vicino e utilizzare il metodo del gioco, del video gioco, dell'importanza del piacere di pensare e risolvere problemi e trovare uno spazio che la potrebbe rendere socialmente più efficace. Ma forse questo è un eccesso di desiderio.

Brunella Antomarini



quaderni di gamification

progetto ideato in collaborazione
con Francesco Lutrario

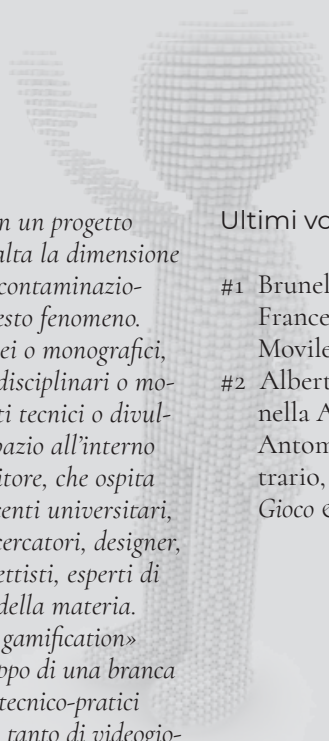


Nell'attuale modernità liquida, interattiva, tecnologica e iperconnessa si inserisce il rapido sviluppo della gamification intesa come disciplina destinata ad applicare meccaniche e dinamiche di gioco in contesti non ludici e per finalità pratiche. Questo scenario determina l'esigenza di comprendere a fondo il fenomeno e come possa essere collegato al tessuto psicologico, culturale, tecnologico ed economico, integrando elementi e caratteristiche tipiche del gioco/videogioco e delle simulazioni a numerosi processi produttivi e sociali.

I libri di questa serie esplorano i principi, le dinamiche e le evoluzioni della gamification, sia sul piano teorico e metodologico che su quello pratico-tecnologico, contemplando tutti i possibili approcci e campi di declinazione, applicazione e sviluppo.

In tale contesto si intrecciano numerose discipline: dalla teoria dei giochi alla statistica, dal game design alla progettazione dei modelli che sottendono alle simulazioni, dall'informatica all'user experience, dalla psicologia all'antropologia, dalla sociologia alla pedagogia, dalla gestione delle risorse umane fino all'organizzazione aziendale. I campi di applicazione sono altrettanto vasti: comunicazione, marketing, divulgazione scientifica, valorizzazione dei beni culturali, formazione, addestramento, prevenzione, riabilitazione, informazione, sensibilizzazione, governo dei processi e previsione/simulazione di scenari.

Studi, ricerche, teorie, tecniche, tecnologie, didattica, sperimentazioni pratiche, spunti di riflessione e approfondimen-



ti trovano voce in un progetto editoriale che esalta la dimensione di pluralità e la contaminazione propria di questo fenomeno. Volumi collettanei o monografici, trattazioni interdisciplinari o monotematiche, testi tecnici o divulgativi trovano spazio all'interno di questo contenitore, che ospita contributi di docenti universitari, professionisti, ricercatori, designer, innovatori, progettisti, esperti di settore e cultori della materia.

«quaderni di gamification» favorisce lo sviluppo di una branca di studi teorici e tecnico-pratici rivolta all'analisi tanto di videogiochi e simulazioni digitali quanto, più in generale, di tutti i giochi (games) e le forme di gioco (play) con un approccio specifico, che non si riduca a quelli già in uso per analizzare media tradizionali e sistemi non interattivi.

Ultimi volumi in collana

- #1 Brunella Antomarini, Francesco Lutrario, Daniela Movileanu, *Gioco & filosofia*
- #2 Alberto Antomarini, Brunella Antomarini, Marco Antomarini, Francesco Lutrario, Daniela Movileanu, *Gioco & filosofia II*

L'immagine utilizzata per il progetto grafico di collana è un prodotto di realtà aumentata