



## SE VIDEOGIOCARRE E FILOSOFARE NON SONO COSÌ DISTANTI

Posted on 3 November 2023 by Giusy Capone

Category: [Lecture](#)

Recensione a: T. Ariemma, *Filosofia del gaming. Da Talete alla PlayStation*, Edizioni Tlon, Roma 2023, pp. 104, € 13,00.

*Filosofia del gaming. Da Talete alla PlayStation* è un'opera di "pop filosofia", afferente, quindi, a quell'indirizzo di studi filosofici che punta ad adottare gli strumenti della tradizione speculativa ad ambiti e temi generalmente estranei a tali studi e, in particolare, alle polimorfe espressioni della cultura e dell'intrattenimento di massa. Superato il disorientamento che nasce dallo squilibrio fra l'oggetto studiato ed il mezzo usato nella sua analisi, *performances* critiche brillanti ed acute conducono ad affermare che la pop filosofia abbia scommesso e vinto: essa non è la filosofia veicolata attraverso televisione o social media né, ovviamente, la sua banalizzazione ma quell'esercizio della filosofia che usa strategicamente i fenomeni pop non solo come oggetto d'analisi ma anche come strumenti per filosofare.

Il "gaming" è un videogioco, ovvero un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo. Essenziale è il prefisso "video":

*una traccia indelebile, un marchio che i videogame hanno ereditato dalla cultura greca... La nostra visione ricostruisce il mondo. Gli permette di essere, di restare. Abbiamo sempre vissuto, e ancora viviamo, non dentro una simulazione, ma grazie a una simulazione della realtà*

[ilpensierostorico.com](http://ilpensierostorico.com)

Se videogiocare e filosofare non sono così distanti

<https://ilpensierostorico.com/se-videogiocare-e-filosofare-non-sono-cosi-distanti/>

*operata costantemente dalla nostra mente in contatto con le altre.*

Il termine generalmente tende ad identificare un software, ma in alcuni casi può riferirsi anche a un dispositivo hardware dedicato ad uno specifico gioco.

Il gioco è nato con l'essere umano ed esiste ben prima della filosofia ma il videogame non è un semplice gioco. Può essere puro divertimento, narrazione complessa, esperienza estetica, laboratorio per dilemmi morali oppure tutte queste cose insieme. Non è certamente una casualità che le nostre vite quotidiane si siano *gamificate* progressivamente, senza che quasi ce ne rendessimo conto:

*Ognuno di noi, oggi, anche chi non crede di farlo, sta prendendo parte ad un videogame. Nel momento in cui siamo felici (o meno) per il numero dei nostri like o dei nostri follower; nel momento in cui rispondiamo alla chat di un gruppo creato con uno scopo preciso; nel momento in cui relazioniamo a un'immagine digitale come a qualcosa con cui possiamo interagire, stiamo prendendo parte ad un videogame. Il linguaggio del videogame è il linguaggio del nostro mondo. Com'è accaduto?*

Perché una Filosofia del Gaming? Tommaso Ariemma, docente di Estetica e Sociologia dell'arte presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce, è convinto che il *gaming* sia parte integrante della Filosofia stessa: tocca e rivela alcuni punti della sua storia e diversi aspetti dell'esistenza umana, ovvero il rapporto con le immagini, il rapporto con le macchine, il rapporto con ciò che è giusto e con ciò che è sbagliato, il rapporto tra la vita e la morte, il rapporto tra la realtà e l'illusione, il rapporto tra l'umano e l'inumano, il rapporto tra la scelta e la libertà, il rapporto tra la giustizia e la società ideale.

Il giocatore si trasforma sempre di più in un agente morale, se non in un vero e proprio sperimentatore morale, soprattutto dinanzi a videogame che offrono invece un design etico 'chiuso', costringendo di fatto il videogiocatore

[ilpensierostorico.com](http://ilpensierostorico.com)

Se videogiocare e filosofare non sono così distanti

<https://ilpensierostorico.com/se-videogiocare-e-filosofare-non-sono-cosi-distanti/>

a prendere decisioni morali contro la propria volontà o a immedesimarsi in personaggi differenti all'interno del gioco, alcuni dei quali percepiti come avversari nelle prime ore di *gaming*.

Quindi il testo dedicato al *gaming* non è solo una filosofia “del” *gaming* nel senso del genitivo oggettivo ma è anche una filosofia “del” *gaming* nel senso del genitivo soggettivo.

Il nesso tra *gaming* e filosofia semplifica la divulgazione della filosofia senza che ne perda in termini di serietà e rigore scientifico. Allontanando qualsiasi sospetto di banalizzazione del sapere filosofico, il *gaming* rende la filosofia “pop”: per tale ragione il videogioco può essere definito eracliteo, sofistico, platonico, aristotelico, spinoziano, kantiano, hegeliano, marxiano, nietzschiano. Il libro del professor Ariemma offre tutte queste correnti ed i rispettivi autori come modi del videogioco:

*La nascita della filosofia è legata al desiderio di comprendere il mondo attraverso la sua ricostruzione mentale. Insomma, il sistema filosofico funziona come un videogioco: ordina la realtà in schemi specifici, e ne impacchetta la complessità in un'organizzazione coinvolgente. L'operazione di sistemare la realtà nei canoni della filosofia è la stessa che un game designer compie quando deve organizzare il mondo di gioco: Platone è allora il massimo game designer.*

Ecco che il *gaming* diventa un utile strumento per filosofare.

D'altronde, Nietzsche porta l'agone al cuore della credenza nel “soggetto”, come ciò che può essere intimamente esperito e sempre più identificato. I videogame non sono macchine *nietzscheane*, cioè strumenti attraverso cui facciamo un esperimento di noi stessi?

*Lo Übermensch è essenzialmente un Giocatore: i dispositivi che cambiano il nostro modo di giocare contribuiscono, pertanto, a*

[ilpensierostorico.com](http://ilpensierostorico.com)

Se videogiocare e filosofare non sono così distanti

<https://ilpensierostorico.com/se-videogiocare-e-filosofare-non-sono-cosi-distanti/>

*trasformare il nostro modo di essere.*

I videogame e la filosofia, pertanto, sembrano due mondi distanti. Ciononostante, a ben scrutare, senza la filosofia il videogame non sarebbe stato possibile.

Per la prima volta nella storia dell'umanità, è la filosofia a pensare simultaneamente “gioco” e “mondo”, ponendo così le fondamenta del videogame più maturo e facendo di quest'ultimo una delle realizzazioni più compiute della tradizione filosofica.

[ilpensierostorico.com](http://ilpensierostorico.com)

Se videogiocare e filosofare non sono così distanti

<https://ilpensierostorico.com/se-videogiocare-e-filosofare-non-sono-cosi-distanti/>