

«FILOSOFIA DEL GAMING. DA TALETE ALLA PLAYSTATION» DI TOMMASO AURIEMMA

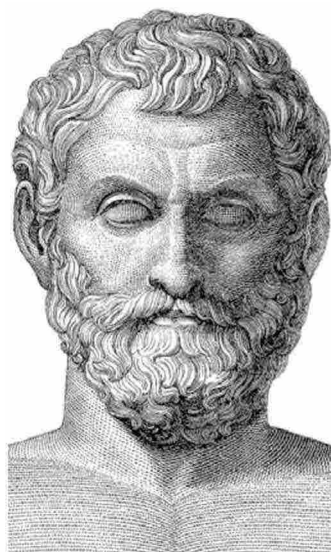
Pop filosofia videoludica

FRANCESCO MAZZETTA

■ ■ Filosofia e videogiochi. Filosofia coi videogiochi. Filosofia dei videogiochi. Rapporti forse «pericolosi» ma che ormai sono sempre più illuminati anche grazie al fatto che la «pop filosofia» è diventata una vera e propria moda. E sicuramente esponente esperto di pop filosofia è Tommaso Auriemma, già autore di testi come *La filosofia spiegata con le serie tv* (Mondadori, 2017), *Filosofia degli anni '80* (Il Melangolo, 2019), *Dark Media* (Meltemi, 2022), ed ora in libreria con *Filosofia del gaming. Da Talete alla PlayStation* (Tlon). Il metodo utilizzato è duplice: da un lato mostrare come all'interno della riflessione filosofica sia sempre presente un elemento ludico o (anche indirettamente) una sua teorizzazione (riprendendo del resto le teorie di Huizinga e Caillois sul gioco alle origini stesse della filosofia); dall'altro individuare temi caratteristici di un filosofo e ricollegarli a temi presentati all'interno di uno o più videogiochi. Ad esempio è estremamente interessante come Auriemma risolve il dualismo tra linearità della narrazione e ripetizione dei meccanismi ludici all'interno del videogioco mediante il concetto aristotelico di «catar-

si» che ritrova in *Dark Souls* e nei «soulslike». O vederei giocatori di Fortnite e di *League of Legends*, e in generale dei videogame «agonistici», descritti come riflessi dello *Übermensch* nietzscheano.

Un metodo usato del resto da altri pop filosofi non solo italiani come Jordan Erica Weber e Daniel Griliopoulos con *Ten Things Video Games Can Teach Us (About Life, Philosophy and Everything)* (Robinson, 2017) o Rick DuFer nel recente video del suo canale «Daily Cogito»: *Videogame e Filosofia: a cosa giocherebbero i filosofi?* (<https://youtu.be/Qw3zo89LiOM>). Ma non si tratta solo di accostare filosofia e videogiochi: è possibile anche che la riflessione filosofica nasca in ambiente videoludico. È quanto succede in *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject* (The MIT Press, 2021) dove Braxton Soderman critica da una prospettiva squisitamente marxista il meccanismo del «flow» mediante il quale i videogiochi riescono ad essere coinvolgenti tanto da condurre alla «dipendenza», meccanismo che però Soderman accusa di essere una sorta di strumento di «distrazione di massa» per deviare il giocatore da un'analisi critica del gioco a cui sta giocando.



Qual è l'elemento di gioco che possiamo trovare in una riflessione teorica?

Tornando a *Filosofia del gaming* di Auriemma, si tratta di un testo che apprezzeranno sia coloro che hanno studiato o stanno studiando filosofia, seguendo i percorsi - anche autobiografici - dell'autore all'interno dei videogiochi, sia i videogiocatori che vedranno nobilitato il loro medium preferito da sentieri non interrotti di riflessione. Potranno apprezzarlo in particolar modo i docenti della materia a cui consente di intrecciare le nozioni teoriche a volte percepite come eccessivamente avulse dal quotidiano con dubbi ed angosce esistenziali che si pongono ad ognuno di noi. Fondamentale il «gioco» di Auriemma è di considerare i videogiochi come opere estetiche e come macchine narrative in grado di parlarci (anche) dei temi fondamentali della vita, dato che se non lo facessero in realtà il loro successo e la loro diffusione sarebbe inspiegabile.

Utilissimi a tutti in particolare i conclusivi riferimenti bibliografici: una vera e propria bibliografia ragionata di testi filosofici affiancati a testi di storia e critica videoludica che permetteranno a tutti, qualunque sia il livello scolastico di ciascuno, di creare percorsi di studio ed approfondimento sui vari temi affrontati.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

120634