

Il videogame di Platone

Rivoluzione filosofica, estetica e videogiochi.

Non è necessario essere praticanti di videogiochi, conoscerne i generi e gli stili, per sapere che da almeno trent'anni questi giochi hanno profondamente cambiato la cultura ludica. Parliamo di "cultura ludica" perché i giochi (tutti i giochi) sono parte della cultura su cui si formano le giovani generazioni e perché definiscono modi di comunicazione, linguaggi, metafore, spezzoni di modelli "filosofici" del modo in cui ci si può relazionare con il proprio mondo interno (affettivo) e con il mondo esterno. Come per i giochi sportivi, i giochi di carte ecc. anche per i videogiochi le due dimensioni del *game* e del *play* vanno tenute distinte per comprendere il fenomeno, anche se nella esperienza del gioco sono strettamente connesse. Il game fa riferimento ai videogiochi: da *Space Invaders* a *Super Mario*, da *Pong* a *Sim City* ecc. Oggetti culturali che possiamo analizzare nelle forme e nei contenuti, nelle pratiche ludiche che attivano. Il play invece riguarda "The sense of play" cioè lo stare al gioco e nel gioco, il modo (o i modi) di giocare che il videogame attiva e i significati a esso sottesi. Per esempio: esiste un fair-play del videogioco, come esiste nei giochi sportivi, negli scacchi, nei board games? In altri termini: che "filosofia" sottendono i videogiochi? È questo il tema dell'agile e intenso libro di Tommaso Ariemma, *Filosofia del gaming: da Talete alla PlayStation* (Tlon, 2023). Un titolo che può apparire presuntuoso, nella sua seconda parte: l'idea cioè di collegare la Filosofia ai videogiochi, trovando chiavi di lettura e nessi di significato tra Platone, Cartesio, Marx ecc. e le forme dei videogiochi. Leggere che "Super Mario Bros è un gioco profondamente hegeliano (...)" (p. 68), che i videogiochi sono portatori di una dimensione etica per cui "oggi Spinoza avrebbe scritto un' *Etica more videoludico demonstrata*" (p. 58), o che l'articolazione dei Dialoghi con cui Platone dà vita al personaggio di Socrate, sono tali da

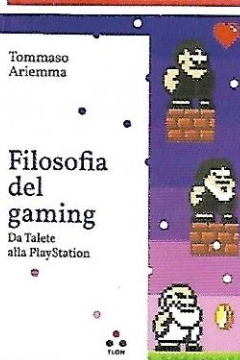
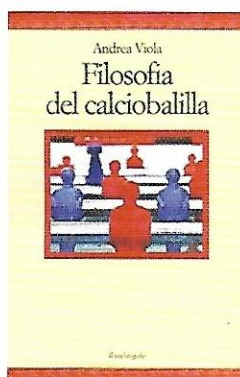
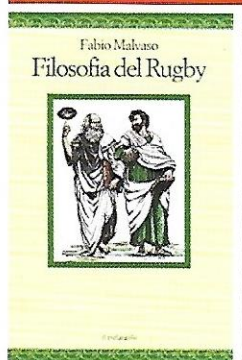
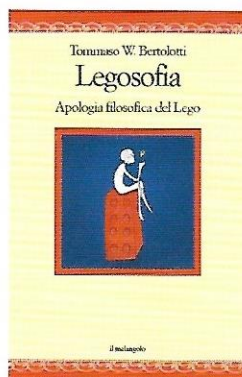
definirlo "non solo come il primo game designer, ma come il game designer della filosofia stessa" (p. 36), sono affermazioni forse provocatorie nella loro icastica formulazione, ma anche questo fa parte del gioco di cui abilmente Tommaso Ariemma tesse la trama con il suo libro.

Egli non è solo un esperto videogamer, ma anche uno studioso e docente di Estetica. E qui occorre fare una precisazione: parliamo di Estetica non nel senso di filosofia delle arti o del

bello, come viene spesso "scolasticamente" intesa, ma recuperando il suo significato originario, quello riferito ad *aisthesis* cioè alle sensazioni, alla conoscenza attraverso le percezioni sensibili e quindi al significato che a esse attribuiamo. Non a caso diciamo che una cosa "ha senso" oppure "non ha senso" attribuendo al termine "senso" qualcosa che va oltre il mero dato sensibile.

Ciò che i videogiochi hanno fatto, la loro "rivoluzione filosofica" se così possiamo dire seguendo il ragionamento di Ariemma, è di aver cambiato profondamente l'estetica del gioco. Se tradizionalmente l'atto del giocare si esprime nella partecipazione diretta, mentre il guardare è un altro gioco, quello che si identifica nel piacere dello spettatore che guarda giocare: dalle gradinate di uno stadio o dietro un tavolo dove si svolge una partita

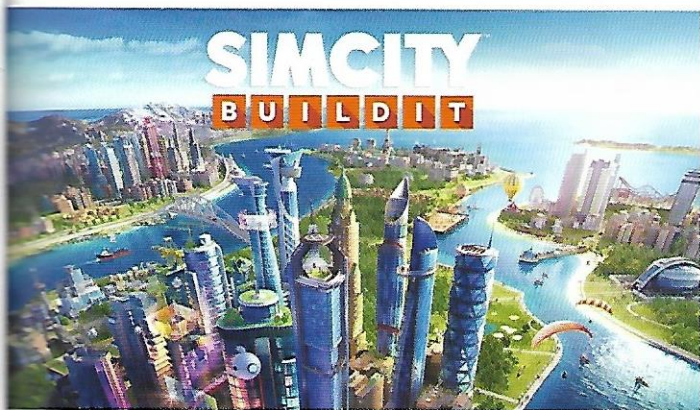
a briscola, il video-gioco ha saldato queste due dimensioni. Soprattutto con i videogame, dove la qualità grafica ha reso possibile la realizzazione di scenari prima inimmaginabili, veri e propri campi gioco virtuali da esplorare, da conquistare o su cui edificare ambienti e mondi. Pur se le estetiche dei videogiochi sono diverse (diversi sono i game-designer) essi hanno prodotto una nuova forma di arte contemporanea, come scrive l'autore che si spinge a definirla "una rivoluzione visiva che ripete quella di sei secoli prima messa in atto dalla prospettiva in pittura" (p. 49).



La tesi di Tommaso Ariemma non è distante da quanto Marshall McLuhan scrisse mezzo secolo fa a proposito dei mezzi di comunicazione: il celebre aforisma “Il medium è il messaggio” (ma anche il massaggio...) vale anche per i videogiochi: è l’esperienza del videogioco il fattore preponderante, poiché ha modificato le percezioni sensoriali dello spazio, del tempo, dell’immaginario e della interazione ludica.

Il singolo videogame non è che una variabile interna all’esperienza. L’estensione dei nostri sensi di cui McLuhan parla a proposito dei media, dalla stampa in poi, con i videogames

significa sottoporre ad analisi filosofica fenomeni della cultura diffusa, come le serie televisive, la bambola Barbie, il cinema di Quentin Tarantino, i videogiochi ecc. Non c’è campo d’esperienza del vivere quotidiano che non si presti a essere letto e analizzato dal punto di vista della riflessione filosofica, come del linguaggio matematico, di quello narrativo, storico. La pop filosofia non tratta la filosofia per caduta verso il basso dal sapere dei filosofi, ma arriva ai filosofi (quando serve) attraverso la ricerca dal basso; l’oggetto dell’indagine viene prima. Continua così la lezione di Umberto Eco che in *Apocalittici e integrati*¹ dimostrava come i fumetti e le canzoni popolari fossero oggetti di studio dove si mettevano le categorie di alta e bassa cultura. La strada intrapresa da Tommaso Ariemma è aperta e ricca di suggestioni come dimostra anche la casa editrice il Melangolo, che fra il 2017 e il 2022 ha pubblicato *Filosofia del calciobalilla*, di Andrea Viola; *Legosofia, apologia filosofica del lego*, di Tommaso W. Bertolotti; *Filosofia del Rugby*, di Fabio Malvaso. Sui videogiochi e sulla loro cultura dobbiamo alla casa editrice Unicopli l’iniziativa di aver aperto la collana Ludologica: teorie del videogioco, diretta da Matteo Bittanti e Gianni Canova, che conta già diversi titoli. Qualcuno potrebbe pensare che trattare filosoficamente i videogiochi sia niente più di un



di ultima generazione e i loro dispositivi tecnologici diventa una “estensione” di tutto il nostro corpo.

Che tipo di filosofia è quella trattata da Tommaso Ariemma nel suo libro? Lo scopriamo alla fine del libro, dove l’autore ci porta “dietro le quinte” del suo gioco: “Il presente libro è un’opera di pop filosofia” scrive. Due pagine da leggere con attenzione perché sono la chiave di lettura di tutta la riflessione svolta nelle pagine precedenti. Pop filosofia non significa rendere popolare, divulgativa la Filosofia colta, quella che si studia nei licei o all’Università, dove generalmente “non si fa” filosofia, ma si studia la filosofia dei filosofi. Pop filosofia

abile e piacevole gioco retorico. A questa obiezione si può rispondere, in prima battuta, che il gioco e la retorica sono due dispositivi il cui valore di impegno e serietà nessuno oggi mette in discussione, anzi, la retorica è prima di tutto un formidabile apparato ludico. Poi, a dimostrare che per fare pop filosofia la filosofia comunque bisogna saperla, ci sono le 14 pagine di bibliografia ragionata alla fine del libro, dove Tommaso Ariemma dà conto, capitolo per capitolo, dei riferimenti e delle fonti a sostegno del suo studio: una fitta e suggestiva trama di temi, autori e opere. La conferma che “giocare e studiare è una cosa da imparare”.