

◆ **15 Aprile 2023**

ore **18.30**

presso la sede di **Tlon**

via Federico Nansen 14 00154 Roma

Quale filosofia per i Videogames?

Presentazione del libro *"Filosofia del gaming"* di Tommaso Ariemma.

Ognuno di noi, oggi, vive in un videogame.

Quando siamo felici (o meno) per il numero dei nostri like o dei nostri follower, quando scriviamo in una chat di gruppo, quando ci relazioniamo a un'immagine digitale... stiamo prendendo parte a un videogame.

Il linguaggio del videogame è il linguaggio del nostro mondo.

Come è accaduto?

La parola «videogame» non sembra essere accostabile alla parola «filosofia». Eppure, senza di essa, il videogame non sarebbe stato possibile. È la filosofia a pensare insieme gioco e mondo, ponendo così le basi del videogame più maturo e facendo di quest'ultimo una delle realizzazioni più compiute della tradizione filosofica.

Il gioco è nato con l'uomo 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, o tutte queste cose insieme. L'evoluzione dei videogame non sarebbe stata possibile senza quei temi decisivi per l'esistenza umana che la filosofia non ha mai smesso di discutere: vita e morte, realtà e illusione, umano e inumano, scelta e libertà, giustizia e società ideale.

Tommaso Ariemma è docente di Estetica e Sociologia dell'arte presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce.

Ha contribuito in modo significativo allo sviluppo della pop filosofia in Italia. La teoria dei media, dell'arte e della cultura pop sono i suoi campi d'indagine preferiti. Tra gli altri, è autore di *"La filosofia spiegata con le serie tv"* (Mondadori, 2017) e *"Filosofia degli anni '80"* (Il Melangolo, 2019).



◆ 20 Maggio 2023

ore **18.30**

presso la sede di **Tlon**

via Federico Nansen 14 00154 Roma

I videogiochi sono per tuttə?

Inclusione e linguaggio nel medium videoludico.

Nell'ambito della sociolinguistica, un cambiamento semantico o grammaticale viene ascritto nell'enciclopedia semiotica e culturalmente accettato quando si manifestano una serie di avvenimenti: il primo è che naturalmente viene radicalizzato nel linguaggio comune, il secondo è che sempre più pubblicazioni "rilevanti" (giornali, libri, media) inizino ad utilizzarlo in maniera sistematica.

Il videogame come medium sta diventando sempre di più quella "rilevanza" sociale che codifica e certifica il linguaggio inclusivo come realtà.

Fabio Bortolotti, in arte Kenobit, è musicista, traduttore e agitatore culturale.

La sua vita musicale e artistica è legata a doppio filo ai videogiochi: il suo strumento da concerto è un Game Boy e le opere che traduce sono videogiochi, dalle produzioni AAA all'avanguardia indie.

Il suo approccio riottoso sia al medium videoludico sia alla lotta ai diritti civili e politici passa per pubblicazioni e azioni iconoclaste, e si inserisce in un contesto sempre più ampio di approccio politico e sociale alla produzione, promozione e utilizzo dei videogiochi.

PROGRAMMA
INCONTRI
APRILE - GIUGNO 2023



◆ **24 Giugno 2023**

ore **18.30**

presso la sede di **Tlon**

via Federico Nansen 14 00154 Roma

“Giochi con me?”

L'importanza di accompagnare gli adulti in mondi fantastici e di fornire ai minori l'educazione digitale.

Il 38% della popolazione italiana è un videogiocatore.

Il 40% dei videogiocatori in Italia è minorenni.

Ciò vuol dire che i videogame sono per la maggior parte un “intrattenimento” per “adulti”, malgrado i luoghi comuni. Ma la maggior parte degli “adulti” non ha mai giocato a un videogioco in maniera continuativa: questo crea un gap enorme comunicativo tra i due mondi. Ovvero raramente un adulto (o peggio, un insegnante, un assistente sociale o uno psicologo) ha gli strumenti per entrare in relazione con quello che ormai è più che un hobby per la fascia 10-18.

EduGamers for kids 4.0 è un progetto di **Crescere Insieme**, Onlus torinese attiva da oltre 40 anni nel settore dei servizi educativi. ◆

Il team progettuale è formato da educatori professionali con esperienza pluriennale, psicologi e gamer che offrono ai genitori alla ricerca di consigli un supporto per affrontare la paura del gaming disorder e per rendere evidenti le potenzialità dei videogiochi.