

Giochi mentali.

Si può filosofare *tramite* i videogame?

[Filosofia dei media (livelli 1 e 3 – *game demo*)]

Giacomo Pezzano

Ricercatore post-doc presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, UniTo). Temi principali di ricerca: sviluppi dell'antropologia filosofica contemporanea; ontologie realiste e concetto di "cosa" nell'era digitale; teoria e prassi della filosofia dei nuovi media.

giacomo.pezzano@unito.it

The paper discusses alternative forms of production and dissemination of philosophical knowledge, focusing specifically on video games. Firstly, §§ 1-2 introduce the question of the existence of a textual bias informing present academic practices and habits: § 1 discusses the cases of some new disciplines of the video-images, while § 2 presents some examples taken from philosophy “of” image, “of” media, “of” video game, and pop-philosophy, insisting on the deep intertwining of philosophy with alphabetic writing. Then, §§ 3-5 address the question of whether it is actually possible to philosophize *through* video-images, considering the case of video games: § 3 highlights the existence of some *game-philosophers* who produce and disseminate their research also through video games; § 4 distinguishes the different ways in which the connection between philosophy and video game can be conceived; § 5 states that it is possible to identify an *analytic* and a *continental* approach to philosophy made through video games. Finally, §§ 6-7 analyze the possible future evolution of philosophical discourse: § 6 points towards a mediologically more inclusive philosophical practice, and § 7 concludes by arguing the need to engage actively in the construction of a post-literate philosophy.

131

Questo articolo è parte dei progetti di ricerca “Philographics: How to Do Concepts with Images” finanziato dalla Fondazione Compagnia di San Paolo di Torino, e “GraPhil – New Habits in Mind: In Search of a Graphic Philosophy” finanziato dal piano “Next Generation EU”, entrambi nell’ambito del programma “Horizon 2020 – Marie Skłodowska-Curie Actions, Seals of Excellence”. Un primo *working paper* del contributo è stato discusso il 19/01/2023, in occasione di una seduta del seminario pluriennale di filosofia morale organizzato presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell’Educazione dell’Università di Torino: ringrazio in particolare per il contributo attento e critico Matteo Cresti, Graziano Lingua, Luca Lo Sapio, Antonio Lucci, Alessandro Monchietto, Paolo Monti, Andrea Osti, Alberto Romele, Francesco Striano e Luca Stroppa.

I. Promesse mancate: le nuove discipline delle videoimmagini

È ormai persino ovvio constatare che stiamo vedendo in opera la *combo* tra visualizzazione e digitalizzazione, grazie a cui la tecnologia per registrare, produrre, diffondere e utilizzare immagini di vari tipi intraprende un processo di “domesticazione”, diventando via via:

- a. *socialmente* disponibile a pressoché chiunque,
- b. *temporalmente* attivabile in qualunque momento,
- c. *spazialmente* accessibile in qualsiasi luogo,
- d. *economicamente* abbordabile a costi sempre più irrisori,
- e. *tecnologicamente* utilizzabile con crescente facilità.

Ciò si traduce in un generale movimento di *privatizzazione e liberalizzazione* delle videoimmagini: la loro produzione e il loro consumo sono nelle mani anche del singolo qualunque, non soltanto di macro-soggetti politici o istituzionali, e si prestano a venire impiegate per le finalità più disparate (propagandare, vendere, fare impresa, ingannare, descrivere, manipolare, intrattenere, raccontare, criticare, esprimere, comunicare, pensare, e così via). Tale condizione spiega anche la formazione di una serie di nuove discipline delle videoimmagini, accomunate dall’idea di fondo per cui il modello testuale tradizionale del mondo come «libro scritto» è incalzato se non scalzato dal *competitor* del «modello pittoriale» (Mirzoeff 1998, 5), così che occorre innescare macro-processi di ralfabetizzazione sotto forma di «*picturacy*» (Heffernan 2006) o «*graphicacy*» (Roth et al. 2005), al fine di operare una «riconcettualizzazione» del significato stesso di alfabetizzazione (Buckingham 2003, 177). Simili *discorsi* rischiano però di imboccare un vicolo cieco, scontrandosi con le proprie promesse mancate: a fronte di simili obiettivi, bisogna infatti domandarsi in che modo essi sappiano effettivamente contribuire alla causa. In che misura lo studio “su” e “di” questi nuovi oggetti video-immaginali sta avvenendo anche “con” essi, ovvero *tramite e attraverso* le videoimmagini? È quanto ci si comincia a chiedere – per scegliere alcuni esempi – (i) nei *visual studies*, (ii) nei *new media studies* e (iii) nei *game studies*.

- i. Si riscontra che la promessa fondativa di restituire dignità alle immagini, riconoscendo loro la capacità di produrre effettivo significato e persino di generare conoscenza, continua a scontrarsi con la contraddizione performativa per cui i *saggi e libri* prodotti e dibattuti nella disciplina consistono prevalentemente di testo e nessun contributo utilizza le immagini a scopo davvero argomentativo, o si impegna perlomeno a produrre un «oggetto visuale» per fornire un «risponso visuale» ai problemi affrontati (Elkins 2003, 157-159; 2008, 6; 2013; 2015; Elkins & Fiorentini 2021, 363-397).
- ii. Si rimarca la difficoltà a produrre studi sui nuovi media e sulla scritturalità audiovisuale da essi supportata e sollecitata in forma diversa dalla scrittura accademica classica, legata al saggio gerarchico-lineare stampato: «gli accademici non stanno pubblicando i loro pensieri più validi sui nuovi media – quelli per cui sperano di ottenere contratti o promozioni – tramite i nuovi media» e «continuano a scrivere intorno alla rinegoziazione tra il verbale e l’audiovisivo

tramite saggi stampati, spesso senza immagini» (Bolter 2001, 105-113). La ri-mediazione è dunque al più enunciata ma mai praticata.

- iii. Si denuncia l'esistenza di un «*bias* epistemico» che porta a ritenere valida per la comprensione dei videogiochi esclusivamente un tipo di conoscenza «astratta e mediata dal linguaggio», ovvero quella scritta: così, non si prende nemmeno in considerazione l'idea che il sapere sul videogame possa essere prodotto, diffuso e dibattuto proprio tramite videogiochi (Mosselaer & Gualeni 2023) – come se l'unica maniera per riflettere seriamente sulle cose fosse scriverci su.

Uno scenario analogo traspare negli studi sull'argomentazione visuale, dove oltre agli scettici, per cui le immagini sono semanticamente polivalenti, olistiche, vaghe, emotive, mostrative, ecc., dunque incapaci di affermare/negare, definire, interrogare, dimostrare, spiegare, mettere in sequenza, ecc. (Fleming 1996; Johnson 2003; Patterson 2010; Popa 2016), troviamo anche chi riserva alle immagini capacità in ambito retorico (persuasione) e dialettico (contraddizione) – dunque in ogni caso non in quello più strettamente logico-formale (Birdsell & Groarke 1996; 2007; Blair 1996; 2004; Godden 2017; Kjeldsen 2018; Lake & Pickering 1998; Tseronis 2013). Eppure, anche questi ultimi studiosi più inclini a riconoscere un certo potere epistemico alle immagini affidano l'espressione delle proprie idee alla tradizionale argomentazione verbale scritta: persino chi alza i toni, stigmatizzando i «dogmi» verbalisti (Groarke 2007) o addirittura l'«arroganza dell'imperialismo linguistico» (Roque 2009), *lo fa scrivendo*.

Sono tutte testimonianze della (pre)convinzione che anima la circolazione del sapere accademico anche alle soglie dell'epoca della «post-stampa» (Hayles 2021): anche in un'era comunicativamente ibrida e flessibile, per condividere, tramandare e criticare la conoscenza occorrerebbero *parole scritte*, le uniche capaci di produrre significati complessi, rigorosi e stabili, garantendo precisione, densità e chiarezza sul piano semantico e argomentativo (Gourlay 2016). Tale presupposto ha però cominciato a essere apertamente connotato come «*bias* discorsivo e linguistico» (Ramsay & Rockwell 2012, 78), per esempio nell'epistemologia della scienza e nella semiotica dei media: l'intera epistemologia occidentale a partire «almeno da Platone» sarebbe accecata da un «*bias* testuale» per cui i ricercatori, «parolai» o «fabbricanti della parola» (*wordsmiths*), si sono via via «abituati a pensare la verità in termini di proposizioni o frasi», facendo del binomio parole/pensieri l'unico «portatore di conoscenza» (Baird 2004, 1-11, 122). In base a tale «monodalità», il significato più puro è espresso dalla parola, in particolare quella scritta: ne seguirebbe un atteggiamento persino repressivo rispetto al potenziale di altri modi di espressione e comunicazione (Kress & Leeuwen 2001, 1; Kress 2000, 157). Simile attitudine sarebbe originariamente codificata nel pregiudizio contro le immagini espresso e disseminato sin dall'antichità proprio dai filosofi, che rappresenterebbe la radice profonda della «diffidenza di lunga data per i metodi visuali come modi primari del lavoro epistemologico» (Drucker 2020, 10-11).

In breve, per via della *reductio ad litteram* della conoscenza, «siamo pronti a pensare che i concetti siano il significato delle parole», così che «le proposizioni o i fatti», cioè un sapere di tipo informativo-dichiarativo e una riflessione di natura disincarnata, diventano «il fulcro, se non

la totalità, del panorama di ciò che conosciamo» (diSessa 2001, 65). Non sorprende dunque la difficoltà a passare dallo *scrivere di* videoimmagini all'*usarle* nei discorsi accademici: *tutti bravi, a parole*. Ma ciò vale anche nei discorsi filosofici?

II. Nuovi discorsi filosofici, vecchio medium: un “Video-Image Washing”?

Se davvero tutto comincia da Platone (cfr. più specificamente Pezzano 2023c) e il nesso tra razionalità e alfabetizzazione – che qualcuno non esita a denotare «scrittismo» o «tirannia dell’alfabeto» (Harris 2001; 2009) – in filosofia non solo viene presupposto o rialimentato ma addirittura inaugurato ed edificato per auto-fondare la propria ricerca del (non)sapere, allora le cose vanno forse anche peggio. Effettivamente, nella ricerca filosofica vige un tacito accordo mediale: idee e concetti vanno veicolati *attraverso parole scritte* – patto tanto solido che le vicende della filosofia e dell’alfabetizzazione appaiono persino consustanziali, improntando gli abiti filosofici e pratici (*come si pensa*) e mentali (*ciò che si pensa*). Su queste basi (cfr. per esempio Appiah 2009, 359-363; Galay 1977; Olson 2016; Pezzano 2022; 2023a; Sini 2016; Sloterdijk 2011, 97-102), esprimersi attraverso media diversi dalla scrittura alfabetica parrebbe ancora più inverosimile, tanto che una situazione analoga a quella descritta nel § 1 è facilmente riscontrabile anche nei discorsi filosofici correnti sulle videoimmagini. Prendiamo di nuovo “3 + 1” esempi: i) la filosofia dell’immagine; ii) la filosofia dei media; iii) la filosofia dei videogame.

- i. È ormai moneta corrente assumere che l’immagine sappia agire come portatore attivo e non mero supporto passivo dei processi cognitivi (cfr. per esempio Bredekamp 2015, 233-238). L’immagine assurge così a «oggetto privilegiato della ricerca filosofica» ed è riconosciuta «portatrice di conoscenza, riflessione e, in fin dei conti, verità», dunque «di un sapere, di informazioni, di significati»; *ep-pure*, «il compito specifico di un approccio filosofico consiste nel determinare la natura e la funzione delle immagini, nell’espone i presupposti e le implicazioni delle teorie sviluppate in proposito, nell’interrogarsi sui valori e i significati di tali rappresentazioni» (Wunenburger 1999, 400, 269-272, XIII). La filosofia è chiamata a esercitarsi a parole sulle virtù delle immagini, non a trovare il modo di incorporare queste nelle proprie pratiche conoscitive.
- ii. Si è già affermata l’idea che concettualizzare i media permette non solo di riformulare le questioni filosofiche tradizionali, ma altresì di dare nuovo impulso alla stessa autocomprensione della filosofia (cfr. per esempio Krämer 2020, 1). Addirittura, c’è chi fa della *Medienphilosophie* la nuova «filosofia prima»: non tanto un discorso fondativo o fondazionale, quanto piuttosto un discorso critico-riflessivo di accompagnamento per ogni atto epistemico, nella misura in cui si individua nei media una nuova forma di *a priori* in senso kantiano (Margreiter 2003). *Eppure*, la filosofia-media, pur presentandosi non come nuova metafisica bensì come nuova filosofia critica, è pur sempre una filosofia “sui” media e non “tramite” essi: è un *discorso*, una filosofia scritta, il cui *sottotesto* recita che

nulla meglio delle parole messe per iscritto può dar vita a un'operazione genuinamente critico-riflessiva. Il suo *a priori* resta ancora quello scritturale.

- iii. Si riconosce che i videogiochi sono – come il libro o il film – una nuova tecnologia culturale, capace di ingenerare una certa forma di esperienza e scolpire un certo tipo di soggettività, tramite la configurazione di uno «stato di ritraimento dalla vita sociale», basato sull'inedita commistione tra interattività, simulazione e calcolo, che innesca processi di «allu-simulazione» e di «realismo sperimentale» (Triclot 2017). *Eppure*, anche in questo caso il discorso filosofico – se così si può sintetizzare – sembra tirarsi indietro da questa nuova possibilità di ritraimento, senza provare a mettersi in gioco.

A questi, possiamo accostare il caso del *popfilosofo* che esplora già da tempo i territori della video-filosofia, prevalentemente via Twitch e YouTube, ma quando si esprime attraverso un libro confessa che «il livello di approfondimento di un video su YouTube o un podcast su Spotify non eguaglierà mai quello della pagina scritta», la cui silenziosità «ti mette in contatto con i tuoi pensieri [...], ti riserva uno spazio di concentrazione e un tempo di introspezione che gli altri mezzi non permettono», annullando «il rumore di sottofondo che soggiace agli altri media» e facendo così spazio a «uno sguardo critico più preciso, attento ed esaustivo»: addirittura, tutti gli altri mezzi a un certo punto «devono tornare» al libro, se l'obiettivo è dare centralità al linguaggio filosofico vero e proprio (DuFer 2022, 13).

A esser maliziosi, sembra in corso una sorta di *Video-Image Washing* analogo ai vari *Gender Washing* o *Green Washing* spesso imputati alle grandi aziende multinazionali: la “Filosofia S.p.a.” pare intenta meno a esercitarsi sui modi per aprire la propria cassetta degli attrezzi mediale alle videoimmagini e più a fare *refresh* e *rebranding* dei vecchi ferri del mestiere, rendendo il classico gesto di parlare “sopra” un po' più *up to date*. Al contempo, non bisogna credere che le alte sfere filosofiche abbiano ordito un complotto per difendere le posizioni di potere intellettuale maturate negli oltre due millenni di predominio dell'alfabeto: la difficoltà è reale e si spiega con una stratificata commistione di ragioni sociali, psicologiche, storiche, istituzionali e – appunto – mediali. Tuttavia, stabilire che «come fare cose con le parole» (scritte) rappresenta da sempre «l'epigrafe per un manuale occidentale fai-da-te di razionalità» (Harris 2009, 147) oggi equivale a effettuare un rilievo critico e a domandarsi se realmente la filosofia sia impossibilitata a *fare concetti con le videoimmagini*.

III. Il caso dei game-filosofi

Per provare a rispondere a simile quesito, risulta particolarmente calzante il caso del videogioco, in quanto esso – in qualità di artefatto audiovideo puramente computazionale – appare capace di portare al culmine la «scrittura estesa» che già l'immagine cinematografica aveva messo al centro dell'attenzione (Montani 2022), spingendo tra le altre cose a interrogarsi sulle sue potenzialità filosofiche (vedi Pezzano 2023b). Infatti, coniugando l'utilizzo delle *moving images* come mezzo espressivo e del computer

come strumento produttivo (Meskin & Robson 2010), il videogioco sembra sfruttare tale *metamedium* (Manovich 2001, 45-48) per offrire un'immagine "non-pittoriale" (Klevjer 2019) o «an-iconica» (Pinotti 2020), *in e tramite* cui agire (Arielli 2023): un'immagine peculiare, che accoppia in uno schema operativo le risorse di codice macchinico e gestualità corporea (Crevoisier 2019). Integrando azione, immagine e script (Galloway 2022), il videogame permetterebbe per la prima volta all'umanità di riprodurre tecnicamente gli schemi corporei o schemi di azione, ovvero di scolpire la ragione pratica, costruendo e trasmettendo veri e propri archivi di possibili azioni, da giocare e rigiocare per allenare ed estendere la propria *agency* (Thi Nguyen 2020). Con ciò, la forma-videogame si candiderebbe persino a sostituire la forma-libro: unendo nella simulazione interattiva la funzione emotiva e la funzione cognitiva tradizionalmente associate in modo univoco rispettivamente all'immagine e alla parola (Antinucci 2011, 288-312), esso farebbe risaltare la peculiarità delle «immagini diagrammatiche», insieme astratte-concettuali e concrete-raffigurative, dunque deputate a veicolare «mondi possibili» (Mul 2022), che in questo caso diventano virtual-fisicamente esplorabili e manipolabili.

Per quanto tutto ciò sia già di per sé decisamente rilevante, c'è un'ulteriore ragione per cui rivolgersi ora ai videogame per incalzare la scritturalità filosofica e aprirla a possibili alternative videoimmaginali, ed essa è stavolta più strettamente inerente allo stato dell'arte della ricerca filosofica contemporanea. Difatti, abbiamo (almeno) due esempi di studiosi che non solo rivendicano esplicitamente l'opportunità di mettere in discussione il legame esclusivo tra pensiero filosofico e parola alfabetico-tipografica in termini strutturali (come anche altri hanno comunque provato a fare: vedi per esempio Flusser 1973; Hartmann 2000; Kittler 2009), ma lo fanno proprio producendo e diffondendo filosofia anche tramite videogame: si tratta di Ian Bogost e Stefano Gualeni, veri e propri filosofi game designer, *game-filosofi* che non si limitano a *parlare di* una filosofia "post-testuale", ma provano già a praticarla. [1] In questo modo, viene presa radicalmente sul serio l'idea per cui se realmente «il gioco è la caratteristica fondamentale per comprendere e costruire il mondo e noi stessi», allora «il videogioco può essere considerato il vero *organon* della filosofia del XXI secolo» (Mul 2021, 117), ossia uno strumento per produrla e diffonderla a tutti gli effetti: si fa dunque di esso un genuino *medium* filosofico.

Si inaugura così – lato Bogost – una «carpenteria filosofica» intenta a costruire «artefatti filosofici», facendo valere un «approccio manuale», «sperimentale» e «costruttivo» alla conoscenza filosofica, secondo cui la scrittura non deve essere la pratica standard per «inscrivere e disseminare idee», come se le conoscenze diventassero «professionalmente valide solo se messe per iscritto» e l'equazione «la vera ricerca è la ricerca scritta» fosse un dogma istituzionale (Bogost 2012, 85-90). Si delinea – stavolta lato Gualeni – il tentativo di «sfidare e integrare la tradizione esclusivamente testuale della filosofia occidentale», che appare «dominante e largamente indiscussa», intaccando «i veri e propri assunti fondamentali del discorso filosofico» per denunciare «l'eclissi quasi completa dell'attitudine critica della filosofia nei confronti dell'esclusività mediale e della percorribilità di modi alternativi di mediare il pensiero e il pensare»: il

[1] Correntemente, soprattutto il secondo: cfr. la pagina web <https://www.gua-le-ni.com/games>.

principium firmissimum che «lega i metodi dell'indagine filosofica (e l'essere un filosofo) a una relazione esclusiva con una specifica tecnologia», l'alfabeto, comincia così a diventare quantomeno «un argomento di discussione, piuttosto che qualcosa di implicito e mai apertamente negoziato» (Gualeni 2014, 192-193; 2015a, 20, 80, 91, 130, 142, 151; 2015b, 70; 2016, 11, 16-17; Westerlaken & Gualeni 2017, 6, 11).

L'esistenza di simili pionieri che si esprimono tramite videogiochi *intenzionalmente e consapevolmente* filosofici permette di smentire, problematizzare o sopravanzare già nei fatti una serie di posizioni in merito al possibile rapporto tra filosofia e videogame, che si propone di stilizzare in sette personaggi concettuali.

IV. Filosofia & Videogame: sette personaggi concettuali

Si tratta dei seguenti: il filosofo boomer, il filosofo scettico, il filosofo didascalico, il filosofo traduttore, il filosofo gamer, il gamer filosofo e il filosofo-game.

- Il *filosofo boomer* (per esempio Han 2020; Stiegler 2014) pensa che i videogame non facciano altro che disperdere, frammentare e dissipare senza sosta l'attenzione, esponendola a un diluvio di immagini immersive che consegna a una vigilanza continua tipica della sopravvivenza in un habitat selvaggio, dove occorre una forma d'attenzione priva di coscienza in senso pieno, ovvero senza pensiero, senza mediazione concettuale.
- Il *filosofo scettico* (per esempio Sicart 2009; Tavinor 2009) ritiene che l'*engagement* immersivo e immedesimativo caratteristico dei videogiochi comprometta la possibilità di sviluppare una prospettiva disinteressata e distaccata, tale da far per esempio realizzare che persino i videogame più esplicitamente etici offrono comunque scenari iper-semplificatori, di natura binario-manichea ("male VS bene"), e che i personaggi impersonati e gli atti compiuti rimangono ugualmente irrealistici e banali.
- Il *filosofo didascalico* (per esempio Cogburn, Silcox 2009) riconosce che i videogiochi possono essere utilmente utilizzati per sollevare e spiegare temi filosofici già elaborati nelle forme canoniche, magari anche per riattualizzarli e renderli più digeribili – correndo il rischio di esagerare con le «piroette concettuali» (Bown 2019, poss. 839, 1040).
- Il *filosofo traduttore* intravede nei videogame l'occasione per trasporre in una forma rinnovata, più coinvolgente e partecipativa, almeno alcuni tra i problemi discussi nel dibattito tradizionale o contemporaneo, com'è accaduto per esempio più di una volta ai dilemmi della carrellologia.
- Il *filosofo gamer* (per esempio Ariemma 2023; Lucci 2019) insiste che videogame come *Detroit: Become Human*, *Loved*, *Outer Wilds*, *Superliminal*, *Horizon Zero Down*, *The Stanley Parable*, *The Talos Principle*, *Mass Effect*, *Dragonage*, *Black & White*, ecc. (proprio come *alcuni* testi) veicolano idee e dischiudono esperienze propriamente filosofiche, ancorché in maniera *colposa* o *preterintenzionale*.

- Il *gamer filosofo* (per esempio Schulzke 2014) sostiene che la specificità dei videogiochi non sia catturata dagli approcci classici narratologico (*sono nuovi tipi di storie*) e ludologico (*sono nuovi tipi di giochi*); piuttosto, essi vanno considerati esperimenti mentali «eseguibili»: portatori di ragionamenti sotto forma di teorie alternative o mondi possibili, peraltro particolarmente efficaci in termini di dettaglio, complessità, ricchezza, vividezza, incarnazione, partecipazione, ecc.
- Il *filosofo-game* individua nel videogioco uno stimolo per esplorare nuovi interrogativi filosofici tipici dell'epoca dell'informatizzazione del mondo, creando lo spazio per «una nuova disciplina filosofica». [2]

[2] Cfr. il sito dell'associazione "Game Philosophy Network", <https://www.gamephilosophy.org/>.

Rispetto a questi, il *game-filosofo* non solo ritiene appunto che si possa fare filosofia *attraverso* il videogioco, esprimendosi su temi tanto interni (videogame auto-riflessivi) quanto esterni (videogame riflessivi) all'universo videoludico, e che questo persino potenzi l'attitudine tipicamente filosofica a intrattenersi in giochi mentali (normalmente via parole: cfr. Bencivenga 2013, 107-135) – non di rado connotati dal senso comune con epiteto ben più ingeneroso. Difatti, i *game-filosofi* qui chiamati in causa fanno un decisivo passo oltre: praticano *dolosamente* la *game-filosofia* e ne articolano le possibili forme. Vediamo meglio in che senso.

V. Diatribe vecchia scuola: game-filosofia analitica e continentale

Una prima tassonomia dei videogiochi filosofici *dolosi* distingue giochi *retorici*, «saggi giocabili» costruiti per convincere della bontà di certe osservazioni e corsi d'azione e far convergere verso una determinata conclusione, e giochi *dialettici*, «esperimenti mentali giocabili» configurati in modo più ambiguo, volto a stimolare l'esplorazione e la presa di posizione, ossia il corrispettivo dei classici atti interpretativi (Gualeni 2022). Sviluppando simile impostazione, i due *game-filosofi* sembrano prestarsi a venire considerati come esponenti di due possibili macro-approcci alla costruzione di videogame filosofici: uno *analitico* e uno *continentale* – distinzione spesso dichiarata desueta, ma nei fatti ancora piuttosto viva.

Dal primo versante (Bogost 2007, 1-64), i videogame sono l'espressione più compiuta di una nuova peculiare «retorica procedurale»: essi argomentano e avanzano tesi intorno a come qualcosa funziona, opera o appunto procede modellandolo computazionalmente, anziché raccontandolo/spiegandolo (via parole) o raffigurandolo/mostrandolo (via immagini pre-videoludiche). I videogiochi permettono così di suggerire, sollevare, supportare, ecc. prese di posizione e istanze critiche relativamente allo svolgimento di *processi*, che vengono «fatti correre», rendendoli esperibili e (inter)agibili. Grazie alla simulazione, si può rimarcare un punto non enunciandolo o esibendolo, bensì *animandolo*: gli argomenti assumono la veste di regole di comportamento e modelli dinamici – strutture la cui peculiare espressività è incentrata, ben prima che su aspetti visuali o testuali, sull'interazione tra giocatore e design di gioco. Il *game-filosofo*

costruisce un artefatto procedurale con lo scopo di portare il giocatore a «riflettere su uno o più temi durante o dopo il gioco, senza un interesse per la risoluzione o l'effetto» (Bogost 2011, 14), sforzandosi più di astrarre che non di ricercare una verosimiglianza narrativa o grafica: “dice” le cose costruendo nessi e rapporti tra parti in modo tale che queste possano «contare come uno», ossia montando una data «unità operativa» (Bogost 2006). Il *game*-filosofo è autore non di rappresentazioni, bensì di un codice capace di generare rappresentazioni: è così che può per esempio elaborare – come con il gioco per Facebook *Cow Clicker* – una teoria critica giocabile sulla realtà social(e).

Dal secondo versante (Gualeni 2013; 2015a, 88-91; 2015b, 70-72; 2016; 2019; Mosselaer & Gualeni 2021), i videogame rappresentano il medium per una conoscenza filosofica di impronta teoretica, critica e riflessiva che implica altresì un'esperienza in prima persona: questa però non deve essere necessariamente immersiva, ma è anzi più propriamente “emersiva” e “glitchante”, capace di generare effetti di straniamento e sospensione o persino inganno e delusione. Il *game*-filosofo dà così nuovo corso al meccanismo critico-filosofico della denaturalizzazione, defamiliarizzazione o messa tra parentesi, tradizionalmente applicato al senso comune, agli idoli mentali o alla struttura sociale e ora diretto anche verso l'artificialità dei video-mondi. Se la filosofia consiste in una «pratica trasformativa» o «autopoietica» capace di «elicitare un certo mutamento nel comportamento o nella prospettiva di una persona alle prese con essa», ovvero in un'attività che «ha effetti trasformativi attraverso un processo critico continuo» (Gualeni 2015b, 65-66), un *game*-concetto allora non ha nulla da invidiare a un concetto scritto. Infatti, i videogame sanno favorire il riorientamento esistenziale e le esperienze trasformative (Mosselaer & Gualeni 2019; Gualeni & Vella 2019; 2020), ed esigono non un complemento immaginativo, una decodifica interpretativa o un distacco analitico, bensì un'interazione materiale, una negoziazione proiettiva e un posizionamento pratico (Gualeni 2014; 2015a, 66-68, 125-126, 131-134; 2015b, 66). Nella *game*-filosofia, i mondi virtuali sono non evocati o rappresentati, ma oggettivati ed esperiti: la conoscenza filosofica si presenta come un fare (*doing*) che fa interagire il produrre (*making*) e l'agire (*acting*), il pensare-in-pratica del disegnatore e quello del giocatore (Gualeni 2018).

La *game*-filosofia sembra quindi soddisfare perlomeno alcuni *pre-requisiti minimi* sia sul versante filosofico-analitico (avanzare argomenti e prendere posizione) sia sul versante filosofico-continentale (innescare riflessione e riposizionamento). Non si fraintenda però: da entrambi i lati, come la soluzione all'iconoclastia non è l'idolatria, così la soluzione alla testolatria non sta in una “testoclastia”. Piuttosto, la relazione tra medium videoludico-filosofico e medium alfabetico-filosofico oscilla tra supplemento e superamento, integrazione e sostituzione, complementarità e alternativa. Disegnare videogiochi non può ambire a un primato o a un nuovo monopolio mediale, perché «la creatività filosofica può assumere molte forme e l'approccio di ciascun filosofo alla carpenteria sarà diverso»: al filosofo-programmatore si possono e potranno così variamente affiancare, oltre al tradizionale filosofo-scrittore, «il filosofo-geologo, il filosofo-chef, il filosofo-astronomo, il filosofo-meccanico» (Bogost 2012, 93-94, 100, 109-111). Per quanto sia probabile e auspicabile che «le

nuove generazioni di filosofi sempre più frequentemente svilupperanno, testeranno e distribuiranno le loro idee nella forma di contenuti interattivi mediati digitalmente», sfruttando appieno la possibilità di «foggiare, esperire e divulgare le proprie affermazioni all'interno di ambienti simulati», non si invoca «l'abbandono del testo scritto», né si prospettano «i media digitali come strumenti filosofici definitivi»: rimane fermo «l'intrinseco valore della mediazione scritta del pensiero», che non può venir sostituita dai mondi virtuali «in ogni tipo di impresa filosofica e all'interno di tutte le branche della filosofia» (Gualeni 2014, 193-194, 197-198).

VI. Tra giochi di parole e giochi di videoimmagini: inclusività mediale

D'altronde, ancora oggi e forse chissà per quanto, produrre un videogioco filosofico è a dir poco esigente in termini di attitudini cognitive, competenze pratiche, abilità espressive, risorse economiche e mezzi tecnologici, rispetto a quando richiede produrre e diffondere un testo filosofico: non solo il *coding* è un linguaggio ancora tanto sconosciuto ai filosofi da far apparire utopici un dialogo tramite artefatti videoludici e un passaggio dal linguaggio-in-codice dei gerghi scritti degli addetti ai lavori al linguaggio-codice della programmazione, ma la stessa strumentazione richiesta nella *game industry* si fa presto obsoleta, rendendo la competizione con “carta e penna” impietosa. Più nel complesso, ogni medium agisce in una doppia direzione: potenzia e apre mentre amputa e chiude, ovvero *rende possibile* – consente nuove opportunità all'interno di dati vincoli. Per ogni guadagno, una perdita: Cartesio fa riflettere chi legge sulla possibilità di essere vittima di un genio maligno, ma un game-filosofo ne incarna i panni e disegna uno scenario per ingannare *davvero-virtualmente* chi gioca (come nei videogiochi *Necessary Evil* e *Here* di Gualeni); un game-filosofo rinnova l'esperienza del pensiero in chiave appagante e partecipativa, ma Cartesio opera distinzioni di ragione (scritta) particolarmente raffinate e precise.

Sembra allora ragionevole prospettare per la mediazione filosofica un futuro perlomeno più inclusivo, persino fluido, in cui mediumA interviene per integrare o anche sostituirne mediumB laddove emergano i limiti intrinseci del secondo (Gualeni 2015a, 88, 93-94; 2015b, 73-74; 2016, 18; 2018, 250-252): se si rischia di perdersi in giochi di parole vacui, si può lavorare videoludicamente per materializzare i concetti; se si rischia di ridursi a “smanettare” in maniera dispersiva, si può lavorare scritturalmente per incrementare la sottigliezza concettuale. È anche per questo che videogame quali *Something Something Soup Something* o *Doors (the game)* di Gualeni prevedono non solo il richiamo a paper esplicativi extra-game, ma altresì la presenza di momenti testuali didascalici intra-game – quasi a delineare le *beta version* di una “opera filosofica totale” à la Wagner. In tal senso, i videogame filosofici *dolosi* contribuiscono anche a trivialisare il *gaming* in senso buono – proprio come “padroneggiare + normalizzare” il medium scritturale ha prodotto la cultura (alfabetizzata): cominciare a «fare cose con i videogame», comprese quelle filosofiche, aiuta ad «addomesticare» il medium videoludico, diffondendolo anche al di fuori della cerchia ristretta dei *gamer* attuali, per i quali videogiocare è parte integrante della propria identità e non un atto banale tra i tanti (Bogost

2011, 147-154). Oggi, simili videogame filosofici sembrano e sono eccezionali perché sfidano le consuetudini sia filosofiche sia videoludiche; ma non è affatto detto che debba essere sempre e necessariamente così.

Andare in direzione di una maggiore inclusività mediale per il discorso filosofico richiede certamente un allargamento della nostra concezione della filosofia, che potrebbe per esempio portare a vederla in senso più comprensivo come «uso di mezzi grafici per concettualizzare il mondo e i nostri problemi» (Noë 2022, 49), mezzi che possono appunto comportare la grafia sia della parola scritta sia di immagini di vario tipo, a cominciare ora da quelle videoludiche. Evidentemente, suggerire questo da sé non può bastare a convincere definitivamente che si possa fare o si stia già facendo filosofia tramite i videogame, piuttosto che non per esempio arte o chissà che altro, e non soltanto perché un paper da solo non può certo assolvere simile compito, ma innanzitutto perché l'invito della game-filosofia è a cominciare a provare un certo tipo di esperienza, che esula i confini di qualsiasi argomentazione discorsiva avanzata via testo scritto. Anche per tale ragione, si è qui scelto di non ricorrere al classico gesto *ekfrastico* di descrivere videogame filosofici, né a quello di iconicizzare tramite screenshot illustrativi, che non avrebbero fatto altro che alimentare le medesime forme di riduzionismo alfabetico-tipografico su cui si è cercato di puntare criticamente l'attenzione. [3] Si tratta davvero di giocare e mettersi in gioco, prendendo quanto prima sul serio le trasformazioni a cui sta andando incontro la stessa pratica della scrittura, sempre più incalzata dalla scrittura-schermo (Kress 2003) e dalla scrittura-codice (Vee 2017).

[3] Si possono comunque leggere alcuni esempi di tale impronta nella rubrica *in fieri* su videogiochi e filosofia tenuta dal sottoscritto sul portale di "Agenda digitale", il cui elenco è consultabile alla pagina web <https://www.agendadigitale.eu/giornalista/giacomo-pezzano/>.

VII. *Post scriptum*: pensare post-alfabeticamente

Quest'ultima considerazione espone però il fianco a una possibile obiezione di carattere strutturale, che non può essere semplicemente ignorata: limitarsi a produrre ulteriori pagine scritte per discutere l'opportunità di praticare una maggiore apertura mediale nel discorso filosofico non esprime una contraddizione insieme logica e performativa, che ricalca il gesto tipico delle filosofie "su" o "di" che si intendeva stigmatizzare? Non potendo effettivamente controbattere a simile accusa, sarebbe troppo facile, o troppo timido, rifugiarsi dietro al fatto che – come appena rilevato – l'inclusività mediale non si traduce affatto in una sorta di esorcismo o caccia alle streghe nei confronti dei testi scritti, che dunque continuano e devono continuare ad avere pieno diritto di cittadinanza nel discorso filosofico. Piuttosto, una risposta forse più diretta e incisiva la si può dare segnalando che questo contributo si inserisce nell'insieme di una ricerca sulla "filosofia dei media" che cerca di unire una parte teorica tradizionale, mediata in forma alfabetico-tipografica (vedi più diffusamente Pezzano 2024, capp. 4-6), e una parte più laboratoriale o sperimentale, che tenta di percorrere medialità filosofiche alternative e si sta concretando soprattutto nella realizzazione di un *graphic essay* in collaborazione con la Scuola Internazionale di Comics di Torino. L'articolazione generale della ricerca è correntemente la seguente – il che permette anche di rendere pienamente perspicuo il sotto-sottotitolo del presente testo:

Fasi progetto	Contenuto	
1. Fase teoretico-discorsiva (il problema della "disalfabetizzazione" del pensiero filosofico)	<i>Auto-debunking</i> meta-filosofico	Definizione del "mito della parola scritta" [→Livello 0]
	Analisi del passaggio dalla filosofia "2D" a quella "3D"	Piano "trascendentale": oltre la filosofia "alfabetica" [→Livello 1] Piano 'empirico' (I): filosofie "post-alfabetiche" <i>analogiche</i> (alternative filosofico-pratiche, neo-orali) [→Livello 2]
		Piano "empirico" (II): filosofie "post-alfabetiche" <i>digitali</i> (alternative ipertestuali, grafiche, cinematografiche e videoludiche) [→Livello 3]
2. Fase pratico-laboratoriale (sperimentazione di medialità filosofiche alternative)	Elaborazione e produzione di artefatti filosofici alternativi	"Artefatti" <i>diversamente discorsivi</i> [→Livello 4]
		"Artefatti" <i>non-discorsivi</i> [→Livello 5]

Senza dubbio, il significato di una filosofia post-alfabetica e più in generale di una razionalità post-alfabetica, non dunque reattivamente "anti-alfabetica" o "an-alfabeta", resta ancora tutto da determinare e può esserlo fatto soltanto costruendolo in senso materiale, ovvero provando a ricorrere concretamente ad altri media rispetto a quello canonico. Tuttavia, si può perlomeno indicare che il processo per cui, «piuttosto che limitarsi a una logica di meri testi», ci si potrà o dovrà sempre più confrontare con «identità, implicazioni e dimostrazioni che coinvolgono immagini e suoni» non comporterà soltanto il fatto di occuparsi di «reti, interazioni e flussi» anziché «entità, concetti o significati autosufficienti» e della «nuova, schiacciante realtà di un mondo non fisico, il mondo degli oggetti, degli eventi e delle connessioni virtuali» (Nyiri 2002, 195). Questi sono infatti cambiamenti nei tipi di oggetti su cui la filosofia si esercita, cioè nei *contenuti* filosofici: rappresentano l'esito del tentativo di «fare i conti concettualmente con il fatto che il dominio del libro stampato come mezzo di comunicazione è stato messo in discussione dall'ascesa dei nuovi media elettrici ed elettronici» (Nyiri 2002, 185). Simili mutamenti sarebbero già certamente già rilevanti, ma rimarrebbero ugualmente ancora lontani dall'aver presa sui modi di pensare in cui la filosofia si esplica, cioè sulla *forma mentis* filosofica: la vera posta in palio non è semplicemente "fare i conti concettualmente" con le conseguenze di un cambiamento, ma mutare la stessa maniera di condurre tale operazione, ossia di negoziare i concetti filosofici.

Come mostra proprio il caso dei videogiochi, la possibilità di cui ora disponiamo non è solo quella di trasmettere e condividere anche significati particolari, situati, vissuti, incarnati, e così via in maniera semplice e seriale, piuttosto che esclusivamente significati generali, decontestualizzati, distaccati e via dicendo – come avviene invece tramite la parola scritta: abbiamo infatti altresì la capacità di rendere questi significati direttamente partecipabili e interagibili. Ciò potrebbe finire per investire nel profondo i nostri abiti di pensiero più consolidati, conducendo a una riconfigurazione della pratica di riflessione, analisi, critica, e annessi intesa fundamentalmente come un esercizio di astrazione e speculazione:

si delineerebbero i contorni di una razionalità e di una filosofia più “incorporata”, per la quale azione e riflessione, pratica e teoria risultano molto più connessi di quanto non sia storicamente avvenuto – non fosse per altro che non si erano mai dati i presupposti mediologici per cui ciò potesse accadere (cfr. per esempio Kondor 2008). Innegabilmente, simile esito suona ancora vago e forse persino indesiderabile se guardato da prospettiva “scrittocentrica”, ma – per concludere – è forse proprio questo a segnalare il bisogno di sforzarsi di costruire attivamente modi di pensare filosofici di impronta post-alfabetica.

Bibliografia

- Antinucci, F. (2011). *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*. Roma-Bari: Laterza.
- Appiah, K.A. (2009). "Quell'x tale che...". *Introduzione alla filosofia contemporanea*. Trad. it. di S. Levi. Roma-Bari: Laterza.
- Arielli, E. (2023). Agire nell'immagine. Immagini come sostituti e come oggetti di finzione. In K. Purgar, L. Vargiu (a cura di), *Studiare le immagini. Teorie, concetti, metodi* (308-324). Roma: Carocci.
- Ariemma, T. (2023). *Filosofia del gaming. Da Talete alla PlayStation*. Roma: Tlon.
- Baird, D. (2004). *Things Knowledge: A Philosophy of Scientific Instruments*. Berkeley: University of California Press.
- Bencivenga, E. (2013). *Filosofia in gioco*. Roma-Bari: Laterza.
- Birdsell, D.S. & Groarke, L. (1996). Toward a Theory of Visual Argument. *Argumentation and Advocacy*, 33, 1-10.
- Birdsell, D.S. & Groarke, L. (2007). Outlines of a Theory of Visual Argument. *Argumentation and Advocacy*, 43, 103-113.
- Blair, J.A. (1996). The Possibility and Actuality of Visual Arguments. *Argumentation and Advocacy*, 33, 23-39.
- Blair, J.A. (2004). The Rhetoric of Visual Arguments. In M. Helmers, C.A. Hill (eds.), *Defining Visual Rhetorics* (137-151). Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bogost, I. (2012). *Alien Phenomenology, or What it's like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bolter, J.D. (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- Bown, A. (2019). *Capitalismo & Candy-Crush*. Trad. it. di M. Bittanti. Roma: NERO.
- Bredenkamp, H. (2015). *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Trad. it. di F. Vercellone. Milano: Cortina.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity.
- Cogburn, J. & Silcox, M. (2009). *Philosophy Through Video Games*. London-New York: Routledge.
- Crevoisier, M. (2019). La nouveauté de l'image vidéoludique. Remarques autour du régime-silicium de l'image chez Gilles Deleuze, *Sciences du jeu*, 11, 1-24.
- DiSessa, A. (2001). *Changing Minds: Computers, Learning, and Literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Drucker, J. (2020). *Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display*. Cambridge (MA): MIT Press.
- DuFer, R. (2022). *Seneca tra gli zombie. Guida filosofica di sopravvivenza al caos*. Milano: Feltrinelli.
- Elkins, J. (2003). *Visual Studies: A Skeptical Introduction*. London-New York: Routledge.
- Elkins, J. (2008). The Concept of Visual Literacy, and Its Limitations. In J. Elkins (ed.), *Visual Literacy* (1-9). London-New York: Routledge.
- Elkins, J. (2013). An Introduction to the Visual as Argument. In J. Elkins, K. McGuire (eds.), *Theorizing Visual Studies: Writing Through the Discipline* (25-60). London-New York: Routledge.
- Elkins, J. (2015). First Introduction: Starting Points & The Place of the Image. In J. Elkins, S. Manghani, G. Frank (eds.), *Farewell to Visual Studies* (3-9 & 143-151). University Park: Pennsylvania State University Press.
- Elkins, J. & Fiorentini E. (2021). *Visual Worlds: Looking, Images, Visual Disciplines*. Oxford: Oxford University Press.
- Fleming, D. (1996). Can Pictures be Arguments?. *Argumentation and Advocacy*, 33, 11-22.
- Flusser, V. (1973). Line and Surface. *Main Currents of Modern Thought*, 29 (3), 100-106.
- Galay, J.-L. (1977). *Philosophie et invention textuelle. Essai sur la poétique d'un text kantien*. Paris: Klincksieck.
- Galloway, A.R. (2022). *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*. Trad. it. di G. Pedini, M. Salvador. Roma: Sossella.
- Godden, D. (2017). On the Norms of Visual Argument: A Case for Normative Nonrevisionism. *Argumentation: An International Journal on Reasoning*, 31, 395-431.
- Gourlay, L. (2016). Multimodality, Argument and the Persistence of Written Text. In E. Breuer, A. Archer (eds.), *Multimodality in Higher Education* (79-90). Leiden: Brill.
- Groarke, L. (1996). Logic, Art and Argument. *Informal Logic*, 18, 105-129.
- Groarke, L. (2007). Beyond Words: Two Dogmas of Informal Logic. In H.V. Hansen, R.C. Pinto (eds.), *Reason Reclaimed* (135-155). Newport News: Vale Press.
- Gualeni, S. (2014). Augmented Ontologies or How to Philosophize with a Digital Hammer. *Philosophy of Technology*, 27, 177-199.
- Gualeni, S. (2015a). *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*. London: Palgrave.
- Gualeni, S. (2015b). Playing with Puzzling Philosophical Problems. In N. Zagalo, P. Branco (eds.), *Creativity in the Digital Age* (59-74). London: Springer.

- Gualeni, S. (2016). Self-reflexive Videogames: Observations and Corollaries on Virtual Worlds as Philosophical Artifacts. *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, 5, 11-20.
- Gualeni, S. (2018). A Philosophy of "Doing" in the Digital. In A. Romele, E. Terrone (eds.), *Towards a Philosophy of Digital Media* (225-255). London: Palgrave.
- Gualeni, S. (2019, August). On the De-familiarizing and Re-ontologizing Effects of Glitches and Glitch-alikes. Paper presented at Proceedings of DiGRA International Conference, Kyoto, www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_20.pdf
- Gualeni, S. (2022). Philosophical Games. In P. Grabarczyk (ed.), *Encyclopedia of Ludic Terms*, Spring Edition, <https://eolt.org/articles/philosophical-games>
- Gualeni, S. & Vella, D. (2019). Virtual Subjectivity: Existence and Projectuality in Virtual Worlds. *Techné. Research in Philosophy and Technology*, 23 (2), 115-136.
- Gualeni, S. & Vella, D. (2020). *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. London: Palgrave.
- Han, B.-C. (2020). *La società della stanchezza*. Trad. it. di F. Buongiorno. Roma: Nottetempo.
- Harris, R. (2001). *Rethinking Writing*. London-New York: Continuum.
- Harris, R. (2009). *Rationality and the Literate Mind*. London-New York: Routledge.
- Hartmann, F. (2000). *Medienphilosophie*. Wien: WUV.
- Hayles, N.K. (2021). *Postprint: Books and Becoming Computational*. New York: Columbia University Press.
- Heffernan, J.A.W. (2006). *Cultivating Picturacy: Visual Art and Verbal Interventions*. Waco: Baylor University Press.
- Johnson, R.H. (2003). Why "Visual Arguments" aren't Arguments. Paper presented at Il@25. International Symposium on Informal Logic, Windsor, Ontario, <https://scholar.uwindsor.ca/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1532&context=ossaarchive>
- Kittler, F.A. (2009). Towards an Ontology of the Media. *Theory, Culture & Society*, 26 (2-3), 23-31.
- Kjeldsen, J.E. (2018). Visual Rhetorical Argumentation. *Semiotica*, 220, 69-94.
- Klevjer, R. (2019). Virtuality and Depiction in Video Game Representation. *Games and Culture*, 14 (7-8), 724-741.
- Kondor, Z. (2008). *Embedded Thinking: Multimedia and the New Rationality*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Krämer, S. (2020). *Piccola metafisica della media-lità. Medium, messaggero, trasmissione*. Trad. it. F. Buongiorno. Roma: Edizioni di Storia e Letteratura.
- Kress, G. (2000). Design and Transformation: New Theories of Meaning. In B. Cope, M. Kalantzis (eds.), *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures* (153-161). London-New York: Routledge.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. London-New York: Routledge.
- Kress, G. & Leeuwen, T. van (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- Lake, R.A. & Pickering, B.A. (1998). Argumentation, the Visual, and the Possibility of Refutation: An Exploration. *Argumentation and Advocacy*, 12, 79-93.
- Lucci, A. (2019). "Horizon Zero Down" e "Detroit Become Human": filosofia dei media, narrazioni videoludiche e fantascienza. *Philosophy Kitchen*, 6 (10), 159-171.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Margreiter, R. (2003). Medien/Philosophie ein Kippbild. In S. Münker, A. Roesler, M. Sandbothe (Hrsgs.), *Medienphilosophie: Beiträge zur Klärung eines Begriffs* (150-171). Frankfurt a.M.: Fischer.
- Meskin, A. & Robson, J. (2010). Videogame and the Moving Image. *Revue Internationale de Philosophie*, 4 (254), 547-564.
- Mirzoeff, N., ed. (1998). *The Visual Culture Reader*. London-New York: Routledge.
- Montani, P. (2022). *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*. Milano: Meltemi.
- Mosselaer, van de N. & Gualeni, S. (2019, August). The Implied Designer and the Experience of Gameworlds. Paper presented at Proceedings of DiGRA International Conference, Kyoto, www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_36.pdf
- Mosselaer, van de N. & Gualeni, S. (2021). Ludic Unreliability and Deceptive Game Design. *Journal of the Philosophy of Games*, 3 (1), 1-22.
- Mosselaer, van de N. & Gualeni, S. (2023, June). Game Studies through "Conceptual Games": The case of Doors (the game). Paper presented at Proceedings of DiGRA International Conference, Sevilla, www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/111355/1/Conceptual_Games.pdf
- Mul, de J. (2021). I giochi come vero organon della filosofia. In M. Accordi Rickards, F. Belsanti (a cura di), *Homo Cyber-Ludens* (101-128). Roma: Idra.
- Mul, de J. (2022). Imagination, Images, and Imaginaries. In J.H. Rubio, A. Romele, D. Rodighiero, C. Pedro (eds.), *From Wisdom to Data: Philosophical Atlas on Visual Representations of Knowledge* (35-44). Porto: University of Porto Press.
- Nyiri, J.C. (2002). Post-Literacy as a Source of Twentieth-Century Philosophy. *Synthese*, 130 (2), 185-199.

- Noë, A. (2022). *Strani strumenti. L'arte e la natura umana*. Trad. it. di V. Santarcangelo. Torino: Einaudi.
- Olson, D.R. (2016). *The Mind on Paper: Reading, Consciousness and Rationality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Patterson, S.W. (2010). "A Picture Held Us Captive": The later Wittgenstein on Visual Argumentation. *Cogency. Journal of Reasoning and Argumentation*, 2 (2), 105-134.
- Pezzano, G. (2022). Il mito della parola scritta. *Filosofia dei media (Livello 0 – beta version)*. *Lessico di etica pubblica*, 13 (1), 157-178.
- Pezzano, G. (2023a). La filosofia al tempo dei nuovi media. Sini e la "ripratica" della scrittura. *Il Pensiero*, 62 (2), 197-214.
- Pezzano, G. (2023b). Concetto, pagina e schermo. Sull'esteriorizzazione della mente filosofica [Filosofia dei media (Livelli 1 e 3 – script)]. *Lo Sguardo*, 36 (2) [in pubblicazione].
- Pezzano, G. (2023c). Thinking Through Digital Technologies: Plato as Media Philosopher. *Athena: Philosophical Studies*, 18 [in pubblicazione].
- Pezzano, G. (2024). *Digit4l-m3nte. Antropologia filosofica e umanità digitale*. Milano: FrancoAngeli [in pubblicazione].
- Pinotti, A. (2020). Towards An-Iconology: The Image as Environment. *Screen*, 61 (4), 594-603.
- Popa, O.E. (2016). We Have Yet to See the "Visual Argument". *Multimodal Communication*, 5 (2), 79-92.
- Ramsay, S. & Rockwell, G. (2012). Developing Things: Notes Towards an Epistemology of Building in the Digital Humanities. In M.K. Gold (ed.), *Debates in the Digital Humanities* (75-84). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Roque, G. (2009). What Is Visual in Visual Argumentation?. *OSSA Conference Archive 137*, 1-9.
- Roth, W.M. et al. (2005). *Critical Graphicacy: Understanding Visual Representation Practices in School Science*. Dordrecht: Springer.
- Schulzke, M. (2014). Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. *Philosophy of Technology*, 27, 251-265.
- Sicart, M. (2009). The Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay. *Ethics and Information Technology*, 11, 191-202.
- Sini, C. (2016). *L'alfabeto e l'Occidente. Opere. III/I*. Milano: Jaca Book.
- Sloterdijk, P. (2011). *Stato di morte apparente. Filosofia e scienza come esercizio*. Trad. it. di S. Franchini. Milano: Cortina.
- Stiegler, B. (2014). *Prendersi cura. Della gioventù e delle generazioni*. Trad. it. di P. Vignola. Napoli: Orthotes.
- Tavinor, G. (2009). BioShock and the Art of Rapture. *Philosophy and Literature*, 33 (1), 91-106.
- Thi Nguyen, C. (2020). *Games: Agency as Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Triclot, M. (2017). *Philosophie des jeux video*. Paris: La Découverte.
- Tseronis, A. (2013). Argumentative Functions of Visuals: Beyond Claiming and Justifying. *OSSA Conference Archive*, 163, 1-17.
- Vee, A. (2017). *Coding Literacy: How Computer Programming Is Changing Writing*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Westerlaken, M. & Gualeni S. (2017, November). A Dialogue Concerning "Doing Philosophy with and within Computer Games" – or: Twenty Rainy Minutes in Krakow. Paper presented at Philosophy of Computer Games Conference, Kraków, www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1408080/FULLTEXT01.pdf
- Wunenburger, J.-J. (1999). *Filosofia delle immagini*. Trad. it. di S. Arecco. Torino: Einaudi.