



RIVISTA DI DISEGNO
UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI FIRENZE

Special Issue | N. 1 | 2026
LE MECCANICHE DEL GAMING
THE MECHANICS OF GAMING

Citation: S. Parrinello, *Cogito ergo ludo*, in *TRIBELON*, Special Issue, 2026, 1, pp. 4-9.

ISSN (stampa): 3035-143X

ISSN (online): 3035-1421

doi: <https://doi.org/10.36253/tribelon-4409>

Published: September, 2026

Copyright: 2026 Parrinello S., this is an open access article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Journal Website: riviste.fupress.net/tribelon

COGITO ERGO LUDO

SANDRO PARRINELLO

University of Florence
sandro.parrinello@unifi.it

L'uomo è veramente uomo soltanto quando gioca.

Friedrich Schiller

Il gioco è il fondamento della vita, la sostanza e ne sancisce i momenti più profondi. È un peccato che si tenda spesso a sminuirne l'essenza ponendo la dimensione giocosa in contrasto con il rigore. Serio è in contrasto con giocoso e assomiglia a qualcosa di importante, mentre il gioco è frivolo ed è bello quando dura poco, come ci insegnano le mamme fin da piccoli. Tuttavia, come ricorda Freud «il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale». In questo senso il fondatore della psicoanalisi sostiene che il gioco sia estremamente serio e che chiunque sia impegnato a giocare, specialmente il bambino, possa prendere la questione molto seriamente, impegnando e investendo emozioni, creando mondi e sperimentando ruoli, trattando la finzione con la stessa intensità della vita vera. Un bambino che gioca intensamente è serio, concentrato e coinvolto, e il vero opposto è assunto come la realtà, il 'reale', in quanto l'atto creativo che si innesca attraverso il gioco è in grado di animare uno spazio separato dalla realtà fattuale, un luogo dove le regole sono stabilite da chi gioca, uno "spazio potenziale". Ecco perché il gioco è il fondamento dell'elaborazione e, attraverso

il gioco, oltre al divertimento, si elaborano esperienze reali, paure e desideri, trasformandoli in qualcosa di gestibile, astruendo e distinguendo dalla mera realtà dei fatti.

Per me il gioco è bello quando non termina mai e adesso che sono "grande" posso dirlo senza alcuna paura. Il gioco bello non è quello che finisce, bensì quello che ti porta a giocare, e a crescere, facendo assomigliare al gioco ogni aspetto della vita.

Se Platone commentava che si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione, nel pensiero classico fu Aristotele ad accostare il gioco sia alla gioia che alla virtù, la realizzazione dell'essenza innata della persona, in cui in qualche modo si delinea la capacità di una persona di eccellere in qualcosa, di compiere un certo atto in maniera ottimale. Del resto quando le cose si fanno per gioco, contrariamente a come si può comunemente affermare, si fanno molto meglio di quando le si fanno contro voglia.

Il gioco, per come lo intendiamo oggi, ha subito l'influenza della visione kantiana, quella concezione innata del piacere del gioco, e più specificatamente di quella schilleriana, dove la proiezione nella dimensione giocosa è funzionale al raggiungimento della libertà per favorire l'espressione della fantasia.

Una visione in parte priva di macchia, dove il gioco manca di un suo lato oscuro. Nel pensiero di Friedrich Schiller, l'educazione estetica mira a ricomporre l'unità tra bello e buono attraverso il "libero gioco" delle facoltà, in cui sensibilità e ragione convivono in equilibrio. Il gioco, privo di fini esterni, diventa così lo spazio della libertà umana e della piena realizzazione dell'individuo, dove si compie l'armonia tra forma e materia e si manifesta la bellezza. È in questa prospettiva che deve essere compresa l'affermazione secondo cui «l'uomo è completamente uomo solo quando gioca», contenuta nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, così come il valore attribuito all'arte e al teatro, intesi questi come strumenti di rigenerazione culturale.

Il carattere ludico dell'attività estetica risiede nel fare, in quella energia vitale che, come scrive Schiller, distingue il gioco dal bisogno: «L'animale lavora se il movente della sua attività è la mancanza di qualche cosa; e gioca se invece lo muove la pienezza della sua forza [...]».

La visione settecentesca anima il pensiero del secolo successivo per giungere ad un'analisi della natura umana che interconnette la storia, la spiritualità, la filosofia, l'antropologia e la psicologia, condotta da Huizinga all'inizio del ventesimo secolo nel celebre saggio *Homo Ludens*, dove nell'atto del gioco viene

distinta la competizione, intesa come confronto per il raggiungimento di un risultato, dalla rappresentazione, ovvero la capacità di mettere in scena qualcosa e interpretarlo.

Caillois, che sviluppa una classificazione più articolata nel suo *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, proietta il gioco in uno specchio della struttura sociale, cercando di superare la definizione "troppo ampia" di Huizinga, e criticando l'idea che il gioco sia solo "ordine" e "regola", sottolineando come esistano forme di gioco basate sul disordine e sull'abbandono (come la vertigine). L'analisi sociologica di Caillois supera la dimensione estetica schilleriana vedendo nel gioco un meccanismo di acculturazione e un indicatore dei valori di una civiltà. Le quattro categorie ludiche individuate dal critico francese sono legate a una specifica tensione psicologica. La sfida e il confronto, il caso, l'imitazione, la finzione o il travestimento, la vertigine con la perdita momentanea di controllo, possono ciascuna produrre anche una corruzione dell'anima, quando il gioco esce dai suoi confini (il "cerchio magico") e invade la vita reale. Proprio per questo la consapevolezza del gioco batesoniano, che definisce la finzione attraverso una metacomunicazione delle azioni del "come se", rivela la natura del gioco e la sua creazione di un mondo irreale in cui

azioni fittizie simulano azioni reali, stabilendo un limite alla portata del gioco stesso che deve essere inquadrato e definito.

Le derive autoritarie del primo Novecento hanno costituito un terreno privilegiato per numerose riflessioni, sia nell'ambito della teoria del gioco sia negli studi storici e filosofici sul comportamento umano e sulle dinamiche del potere. Le azioni di alcune figure politiche, segnate da una radicale distorsione del rapporto tra individuo e collettività, sono state lette anche come forme estreme di una logica ludica degenerata, in cui la dimensione della competizione e del dominio si svincola da ogni responsabilità etica.

Se tali fenomeni potevano forse apparire circoscritti a una fase storica ormai conclusa, oggi avremmo bisogno di forzare quella definizione batesoniana per gli incomprensibili gesti che sembrano riportare con forza l'attenzione su dinamiche analoghe, evidenziando come la gestione del potere possa ancora assumere caratteri di pericolosa semplificazione.

In questo senso, il riferimento al gioco come modello interpretativo si rivela ambivalente: da un lato esso consente di comprendere meccanismi di astrazione, simulazione e strategia, dall'altro mette in luce i rischi connessi alla perdita di controllo e alla riduzione della complessità del reale. Quando l'azione politica si configura come uno spazio autoreferen-

ziale, in cui l'esaltazione dell'io e la costruzione astratta della propria centralità prevalgono sul riconoscimento dell'altro, il gioco si trasforma e la vita collettiva rischia di essere trattata secondo logiche semplificate e strumentali, analoghe a quelle di una simulazione, con conseguenze concrete e drammatiche.

Il gioco, apparentemente un ambito neutro o liberatorio, diviene un teatro oscuro, possibile matrice di comportamenti devianti, quando viene meno il controllo critico e la responsabilità nei confronti della realtà e degli altri individui.

Le logiche profondamente distorte che producono morte e distruzione oggi sembrano trattate con una leggerezza disarmante, come se fossero materia di una simulazione, manovrata con la stessa semplicità con cui si spostano pedine su un tavolo di gioco. Il gioco rivela così il suo volto più tremendo diventando pericoloso quando viene completamente persa la logica e l'esaltazione del sé di un tiranno, unita a una radicale astrazione dell'io, induce a collocarsi al di sopra degli altri, svuotando di valore le conseguenze reali delle proprie azioni.

Anche su scala più circoscritta, comportamenti devianti come quelli di assassini, stupratori, ladri e truffatori possono essere interpretati come espressioni patologiche di una dinamica ludica alterata. In tali casi, il gioco perde la propria di-

mensione regolata e condivisa, trasformandosi in una pratica distorta, segnata da una frattura della coscienza e da un'oscuramento dei riferimenti etici. È come se l'azione si muovesse ancora entro una logica di gioco, ma priva di limiti, dove la perdita di orientamento trasfigura la realtà in uno spazio opaco, dominato da impulsi e proiezioni devianti.

Forse proprio in risposta a questa visione corrotta del gioco, negli ultimi giorni, avvertendo la necessità di astrarre l'immagine per indagare il senso più autentico del gioco come categoria concettuale, mi è capitato spesso di ripensare al film *Il mio amico in fondo al mare* (*My Octopus Teacher*), un documentario del 2020 diretto da Pippa Ehrlich e James Reed e prodotto da Netflix. Il film segue l'esperienza del filmmaker Craig Foster che, nel corso di un anno, sviluppa un legame profondo con un polpo selvatico all'interno di una foresta di kelp in Sudafrica. Il documentario racconta il ciclo di vita del polpo e osserva da vicino i suoi comportamenti, mettendo in luce la possibilità di una relazione inaspettata tra essere umano e animale. Mentre il titolo originale sottolinea il valore conoscitivo e quasi "didattico" dell'incontro con questa specie, quello italiano pone l'accento sul rapporto emotivo che si costruisce tra i due protagonisti. La scena più commovente è per me quella in cui il

polpo, una volta abbattute tutte le barriere della paura, coinvolge il suo amico umano in un gioco spensierato, libero, nel quale interagisce, balla e vive l'energia del contatto. Quel polpo fa capire cosa voglia dire giocare, abbattere le paure, abbracciare l'essenza della vita e interagire con l'intelligenza e con lo spazio creando paradossi.

Per me la Scienza del Disegno, così forse come ogni altra disciplina scientifica, dovrebbe essere sempre trattata come un gioco, libera, creativa, capace di far traspirare l'amore per ciò che ci circonda, permettendoci di immedesimarci e viaggiare liberamente nella dimensione creativa di quello spazio potenziale di Winnicott.

Quando qualche anno fa ebbi l'onore di poter ridisegnare gli insegnamenti del Disegno nel corso di laurea in Ingegneria Edile-Architettura dell'Università degli Studi di Pavia, introdussi un corso di Modelli tra il Laboratorio di Disegno dell'Architettura al primo anno e il Laboratorio di Rilievo dell'Architettura che fu spostato dal secondo al terzo anno. Questo corso di Modelli, tenuto negli anni dalla dottoressa Francesca Galasso, affrontava il tema della modellazione 3D e dello sviluppo di un'interazione immersiva con lo spazio digitale attraverso la creazione di un gioco. Così lo studente poteva affrontare un percorso creativo, simulativo e giocoso, che dal disegno a mano del

primo anno lo portasse alla simulazione affidabile della realtà, nel corso di rilievo, vivendo un'esperienza faticosa, ma certamente divertente, di interazione con gli strumenti e le metodologie della rappresentazione e della narrazione grafica, analogica e digitale. Analogamente quando al corso di Product, Interior, Communication and Eco-social Design della Scuola di Architettura di Firenze mi fu chiesto di occuparmi del corso di Mixed Reality, incentrai il corso, assieme al dottor Andrea Pasquali, sulla progettazione, attraverso il disegno, di un gioco. Progettare un gioco implica pensare all'idea, alla sua caratterizzazione e semplificazione, alla questione simulativa e a tutto quanto possa sostenere il paradosso comunicativo e immersivo che viene a compiersi nel momento in cui si partecipa, si gioca. Una frase trovata in rete della quale non conosco l'autore è: «*I videogiochi hanno rovinato la mia vita. Meno male che ne ho altre due*». Così penso che gli studenti di Architettura e di Design dovrebbero assolutamente conoscere le meccaniche di questa cultura pop e di questa dimensione ludico creativa che deve essere controllata, attraverso il disegno, sia questo analogico o digitale, tanto tra i due dal mio punto di vista non c'è alcuna differenza il disegno è in testa, non nella mano, né tanto meno nella penna o nel mouse.

La giornata di studi, organizzata dallo scrivente assieme alla dottoressa Galasso, sulle meccaniche del gaming, tenutasi il 27 di novembre 2025 presso l'Aula Magna della Scuola di Studi Umanistici e della Formazione dell'Università degli Studi di Firenze ha in qualche modo suggerito che alcune delle riflessioni degli interessanti contributi, rielaborati e ampliati dagli autori, potessero confluire in questo numero. I saggi, nella loro sequenza, costruiscono un *fil rouge* dove il gioco passa dall'essere esso stesso una scoperta nella quale emerge l'identità individuale ed il segno, ad una moltitudine di modelli che divengono prassi o regola progettuale. Le esperienze riportate si muovono da una missione formativa e culturale non conformata verso un'evoluzione della scelta, e verso la definizione della simulazione come regola comportamentale codificata. In questo modo il numero sviluppa una riflessione progressiva su come le meccaniche del gioco stiano entrando nel campo del Disegno come più consapevoli forme di progettazione dell'esperienza. Marcello Balzani e Alessandra Perez Amitrano descrivono il progetto *Nati per Disegnare* e quanto incentrato sul rapporto tra disegno, creatività infantile e gioco nella fascia 0–6 anni. Il contributo descrive il disegno come pratica autonoma, esplorativa e non conformata, nella

quale la dimensione ludica coincide con la possibilità di sperimentare liberamente materiali, gesti, spazi e relazioni. La meccanica di gioco sottesa alla ricerca è quindi quella della scoperta, nella quale il bambino costruisce progressivamente le proprie possibilità d'azione attraverso l'interazione con la materia, con lo spazio e con gli altri. Alessandro Luigini utilizza gli *applied games* come dispositivi progettuali per la rappresentazione e la mediazione del patrimonio culturale. Attraverso una traiettoria di sperimentazione sviluppata nell'arco di circa un decennio, il contributo propone un quadro metodologico nel quale rappresentazione, narrazione, interazione e validazione concorrono alla costruzione di ambienti esperienziali. La meccanica di gioco emerge qui come regola progettuale, capace di organizzare visibilità, accesso, esplorazione e progressione, trasformando il patrimonio da contenuto da osservare in uno spazio da attraversare e interpretare.

Alfonso Ippolito e Matilde Di Giovine descrivono la trasformazione dei dati di rilievo in esperienze interattive per la conoscenza del patrimonio architettonico. Il caso della Basilica di Santa Maria Maggiore a Roma mostra come rilievo, modellazione, semplificazione selettiva e progettazione narrativa possano convergere nella costruzione di un *serious*

game rivolto soprattutto a un pubblico giovane. La missione e la progressione nel gioco motivano l'esplorazione dello spazio in modo che la ricerca e il raggiungimento di obiettivi diventino strumenti per costruire progressivamente la conoscenza dell'architettura. Alessandro Basso, che da anni si occupa di queste tematiche, descrive l'incontro tra intelligenza artificiale, serious games e rappresentazione del patrimonio, indagando il passaggio dal modello digitale statico a un ambiente interattivo capace di integrare dati, memoria e narrazione. Il contributo descrive nuove possibilità di riconfigurazione del patrimonio tangibile e intangibile attraverso AI generativa, NeRF, Gaussian Splatting e ambienti real time, sottolineando al contempo la necessità di una regia critica del ricercatore. È l'interazione che trasforma il modello in un ecosistema informativo dinamico, pur mantenendo la necessità di controllare e validare ciò che la macchina produce. Carlotta Bin e Anna Osello utilizzano il gioco e ambienti metaversali *game-based* per la comunicazione della sostenibilità nei territori montani e per la costruzione di forme inclusive di accesso. Attraverso il caso della Valle Cervo, il contributo sviluppa un ambiente nel quale temi territoriali, ambientali e sociali vengono organizzati in percorsi interattivi e sottoposti a sperimentazione iterativa.

La scelta, articolata attraverso percorsi, compiti, quiz e decisioni, trasforma l'utente da osservatore a soggetto attivo nella costruzione dell'esperienza territoriale. Andrea Zerbi e Sandra Mikolajewska presentano una ricerca incentrata sul Teatro Farnese di Parma e sulla trasformazione della conoscenza prodotta dal rilievo e dall'analisi delle fonti in un'esperienza immersiva. Il modello tridimensionale diventa il luogo di convergenza di dati metrici, documenti storici, testimonianze iconografiche e ipotesi ricostruttive, fino alla loro traduzione in un'installazione permanente di video mapping. La meccanica ludica assume qui la forma della scoperta progressiva, affidata all'attraversamento e alla narrazione immersiva, attraverso cui il visitatore può accedere a una memoria architettonica in parte perduta. Un'esperienza che ho personalmente avuto il piacere di vivere visitando il teatro nello scorso anno. Michela Rossi, Giorgio Buratti e Yingfei Zhu affrontano il passaggio dal *gaming* alla *Digital Therapy*, indagando il gioco come ambiente adattivo per la riabilitazione pediatrica. Il caso sviluppato attraverso la simulazione della navigazione in kayak mostra come un ambiente virtuale possa integrare movimento, percezione, narrazione e monitoraggio delle prestazioni, trasformando l'esercizio terapeutico in un'esperienza progressi-

va e personalizzabile. La progressione adattiva, nella quale obiettivi, difficoltà, feedback e risposta del sistema vengono calibrati sulle capacità del paziente, fa sì che la ripetizione si costituisca come una componente dell'esperienza ludica e terapeutica. Francesca Maria Ugliotti e Muhammad Daud trasformano il modello digitale di un'infrastruttura complessa in un ambiente immersivo per la formazione tecnica. Il caso della *wastewater treatment plant* mostra come il disegno possa passare dalla rappresentazione dell'oggetto alla costruzione di un ambiente operativo nel quale procedure, rischi, ruoli e decisioni diventano direttamente esperibili. Il gioco propone delle missioni situate, nelle quali percorsi differenziati, scenari di rischio, compiti e feedback permettono di trasformare la complessità tecnica in azione, rendendo l'esperienza verificabile e valutabile. Jacopo Bono confronta le pratiche ludiche adottate da cinque musei torinesi, interrogandosi su come il gioco modifichi le condizioni di accesso, interpretazione e rappresentazione del patrimonio. Attraverso una lettura comparativa di esperienze che spaziano dai quiz alle *escape room*, dalle cacce al tesoro alle simulazioni e agli ambienti virtuali, il contributo mostra come regole, interfacce e possibilità di scelta costruiscano differenti regimi di esperienza.

Infine, Anastasia Cottini e Francesco Laiali *Dal disegno alla configurazione della forma alla progettazione del comportamento di avatar negli ambienti XR*, mettono in relazione spazio interattivo, *scripting* e figura digitale, interpretando variabili, condizioni, cicli ed eventi come elementi di una vera e propria grammatica progettuale capace di definire ciò che può accadere nello spazio digitale. Queste ricerche sul disegno sono in effetti giochi e potrei in effetti essere convinto che il Disegno e il Gioco siano la stessa cosa, dando senso all'affermazione di Jung per cui la creazione di qualcosa di nuovo non è compiuta dall'intelletto ma dall'istinto del gioco. Forse non lo sono ma certamente si assomigliano tantissimo. Entrambi producono conoscenza e strutturano informazioni, ed entrambi, nel mio pensiero, si oppongono alla paura, all'ignoto, al male. Ecco quindi che nella copertina di questo numero speciale il riferimento alla cultura pop è stato inevitabile e tra le tante suggestioni che avevo in testa, dalla Fantasia della *Storia Infinita* agli eroi dei videogiochi, ho pensato di giocare con un grande nemico del gioco stesso, IT. Nel romanzo di Stephen King, il mostro colpisce i bambini incarnando, in un gioco subdolo, la paura, favorendo narrativamente una tensione tra due modalità, opposte, di costruzione dell'esperienza

del gioco. Distorto, questo diventa lo strumento di controllo e violenza, dando forma al dominio della paura che altera e trasforma la realtà, intrappolando nella propria mente, all'interno di una simulazione che amplifica le paure più profonde. Si oppone a questa dinamica il gioco autentico degli stessi protagonisti, basato sull'immaginazione, sulla fiducia reciproca e sulla condivisione, uno spazio di rielaborazione simbolica, capace di sottrarre potere alla paura.

Nella copertina il piccolo Georgie non incontra Pennywise e non c'è alcun pericolo sotto la caditoia. È però attratto dal digitale, che lo sovrasta. Il digitale è la forma di IT, l'ignoto che fa paura e che seduce, ma è anche il modo, attraverso lo stesso disegno, per interagire e superare le proprie paure. Il grande QR-Code tridimensionale può essere utilizzato per accedere a realtà digitali e, nell'esperienza digitale, crescere e diventare adulti, proprio come nel romanzo di King, in cui le paure semplicemente ignorate, prima o poi riemergono, anche dopo molti anni. La conoscenza e la sperimentazione, la curiosità e la vivacità del giuoco, segnano una strada che è in parte digitale e che serve per affrontare le paure senza invecchiare, senza smettere di giocare, perché dopotutto, come diceva Roald Dahl, «La vita è più divertente se si gioca».