

# Abitare i nuovi mondi. L'esistenza dei luoghi nel mondo virtuale

*Daniele Monaco\**

**Abstract:** L'esistenza dell'essere umano sulla terra è sempre localizzata, ossia in relazione con il luogo. Il luogo viene qui interpretato attraverso la categoria del *genius loci* ad opera di Norberg-Schulz. Enucleando le caratteristiche del *genius loci* descritte si ripercorre anche la teoresi heideggeriana sull'abitare da cui egli muove i passi, con particolare attenzione alla facoltà umana di radunare attorno al luogo i significati del mondo di appartenenza. Tesi di questo scritto è non solo provare che la relazione con il *genius loci* è abitativa, ma anche che tale relazione pertiene ad aspetti del reale che esulano la semplice realtà fisica, come i mondi virtuali e i mondi videoludici in particolare. Applicando la chiave ermeneutica del *genius loci* al mondo virtuale si cerca pertanto di comprenderlo fenomenologicamente in relazione ai modi d'esistere umani cercando di riconoscere in esso la relazione con i luoghi.

**Keywords:** abitare; genius loci; mondi virtuali; mondi videoludici; abitare nel virtuale.

\* [daniele.monaco@dottorandi.unipg.it](mailto:daniele.monaco@dottorandi.unipg.it)

**Abstract:** All humans exist within a localized context - that is to say, every aspect of human existence occurs in relation to the place. In this article, I propose to interpret the conceptualisation of the place through the lens of Norberg-Schulz's *genius loci*, by comparing *genius loci*'s characteristics to Heidegger's theory of dwelling, observing in particular the human ability to attribute meanings to the place they inhabit. The aim of this paper is not only to demonstrate that the relationship with *genius loci* is dwelling-oriented, but also that such relationship pertains to aspects of reality that go beyond mere materiality, such as virtual worlds and particularly video game worlds. I suggest here that applying the conceptualisation of the *genius loci* to the virtual world allows for its phenomenological understanding with reference to the human modalities of existence and their relationship with the places they inhabit.

**Keywords:** dwelling; genius loci; virtual worlds; game worlds; virtual dwelling.

“L’abitare è il modo in cui i mortali sono sulla terra”<sup>1</sup>

## 1. L’abitare e i luoghi

Che cosa si intende con il concetto di luogo, e, ancor più, quando si dice che i luoghi abbiano un *genius loci*? Dare una risposta a queste domande non è semplice dato che, per i contemporanei filosofi dell’abitare, tanto il concetto di luogo quanto quello di *genius loci* sono problematici<sup>2</sup>. Pertanto, tali risposte richiedono una rapida disamina del contesto circa lo statuto del luogo, nella proficua attenzione dedicata alla questione almeno a partire dallo *spatial turn*<sup>3</sup>.

La complessità di cogliere lo statuto del luogo ha condotto, in contemporanea, al tentativo tanto di superarne la definizione quanto di ricostruirla. In tal modo, da un lato si sostiene come la nozione di luogo vada abbandonata o quantomeno decostruita<sup>4</sup>, oppure accantonata per preferirle quella di “vicinato”<sup>5</sup>. D’altro canto, si tenta anche di ri-costruire, piuttosto che decostruire, tale nozione. Ad esempio, Augustine Berque utilizza sia la nozione di *milieu*<sup>6</sup>, per parlare di un luogo in relazione, ma anche quella di *chora*<sup>7</sup>, ossia di un luogo che deve essere distinto dal *topos*, mero punto geografico, e che viene inteso come ciò «che partecipa a ciò in cui si trova; è un luogo dinamico, a partire dal quale accade

1 M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in Id., *Saggi e discorsi*, tr. it. di G. Vattimo, Mursia, Milano 2014, p. 98.

2 Cf. in merito C. Danani, *Abitanti di passaggio: riflessioni filosofiche sull’abitare umano*, Percorsi di etica 12, Aracne, Roma 2013, p. 85.

3 Cf. in merito J. Guldi, «What is the Spatial Turn? Spatial Humanities», consultato 30 gennaio 2024, <https://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/>; M. Maggioli, *Dentro lo Spatial Turn: luogo e località, spazio e territorio*, in «Semestrale di studi e ricerche di geografia» N. 2 (2015), pp. 51-66.

4 Cf. in merito B. Palumbo, *L’UNESCO e il campanile: antropologia, politica e beni culturali in Sicilia orientale*, Meltemi, Roma 2006.

5 Cf. in merito A. Appadurai, *Modernità in polvere: dimensioni culturali della globalizzazione*, tr. it. di P. Vereni, Cortina, Milano 2012.

6 A. Berque, *Ecumene: introduzione allo studio degli ambienti umani*, a c. di M. Maggioli, tr. it. di S. Gamba e C. Arbore, Mimesi, Milano 2019.

7 O “Khora”. Cf. in merito J. Derrida, *Chōra*, a c. di G. Dalmaso, Jaca Book, Milano 2019.

qualcosa di differente»<sup>8</sup>. Questo tentativo di riformulare la nozione di luogo in chiave relazionale non è un *unicum* in ambito francofono. Ancora Pierre Bourdieu, la cui influenza sul terreno antropologico è difficile sopravvalutare, invoca la nozione di “campo” con cui indica all’incirca il “luogo” in cui il reale si svolge<sup>9</sup>, raccogliendone in tal modo non solo gli aspetti materiali od oggettivi, ma anche quelli sociali o soggettivi: la geografia, la materialità e le risorse fisiche della localizzazione quindi, ma anche l’organizzazione sociale ed economica e i rapporti di potere fra i singoli. Vale la pena qui notare l’intento, da parte di Bourdieu, di cogliere la realtà attraverso quella che possiamo definire una “complicità ontologica” per sostenere che l’intero «reale è relazionale»<sup>10</sup>. Questa modalità di intendere il luogo culmina nell’assunzione che «nel suo senso più pieno, lo “spazio” è quella struttura complessa eppure unitaria che racchiude spazio e tempo, soggettivo e oggettivo; empiricamente, lo spazio appare in quei tanti luoghi diversi, spesso nomati, nei quali si trovano persone e cose, e all’interno e tra i quali si muovono»<sup>11</sup>.

L’intento di riabilitare in chiave relazionale lo statuto del luogo investe anche il concetto di *genius loci*. Nel lavoro di Carla Danani sul luogo, ad esempio, se si accostano la nozione di *genius loci* e del già citato *milieu*, si nota una evidente familiarità: se il primo è «la coevoluzione dell’elemento naturale con quello antropico»<sup>12</sup>, il secondo costituisce «l’identità di un luogo come dinamica, sempre in costruzione e risignificata e, tuttavia, articolata su caratteristiche e specificità che si danno alla saggezza sensibile»<sup>13</sup>. Pertanto, si può dire che queste definizioni convergono su almeno due punti, fondamentali per il presente lavoro, che riassumono

---

8 A. Berque, *Ecumene*, cit., p. 65.

9 Cf. in merito P. Bourdieu, *Sistema, Habitus, Campo; Sociologia generale*, a c. di C. Pizzo, *Sociologia generale* vol. 2 Mimesis 2021.

10 P. Bourdieu, *Ragioni pratiche*, tr. it. di R. Ferrara, Il Mulino, Bologna 2009, p. 15.

11 J. Malpas, *Place and Experience: A Philosophical Topography*, Cambridge University Press, Cambridge 1999, p. 219. Dove non diversamente indicato le traduzioni sono opera dello scrivente. Lo spazio qui deve essere inteso in modo distinto rispetto la diade “spazio-tempo” poiché si riferisce piuttosto alla localizzazione umana.

12 C. Danani, *Abitanti di passaggio*, cit., p. 85.

13 C. Danani, *Identità di luogo?*, in Ead., *I luoghi e gli altri. La cura dell’abitare*, Aracne, Roma 2016, p. 79.

appropriatamente le attuali declinazioni circa il concetto di luogo:

- il luogo è il frutto di una relazione co-costitutiva fra l'elemento soggettivo, culturale, psicologico, esistenziale ed umano, e l'elemento oggettivo, materiale e geografico;
- il luogo è ciò che avviluppa e in-forma la – e a sua volta viene in-formato dalla – comunità, financo il singolo che lo “abita”.

Occorre concentrarsi brevemente, prima di offrire la specifica definizione di *genius loci* adoperata nella mia ricerca, su questa “relazionalità” dei due aspetti, al fine di enucleare al meglio la specifica accezione di luogo adombrata da Norberg-Schulz. Non è possibile comprendere appieno tale nozione, infatti, se prima non si evidenzia l'ontologia soggiacente la sua teoresi, che si pone in continuità sul sentiero aperto da Heidegger.

## 2. L'ontologia dei luoghi

Fra gli sforzi da Heidegger dedicati a comprendere in che modo esista l'essere umano, una parte non trascurabile è dedicata proprio al modo in cui si esiste *nello* spazio, ossia al modo in cui il *Da* del *Da-sein* esiste sulla terra. Similmente a quanto fatto dagli autori menzionati precedentemente, egli intende proporre una via di accesso al luogo relazionale. Infatti, Heidegger, più che un'ontologia gerarchica di contrapposizione fra soggetto e luogo, in cui il secondo deriva dal primo, intende proporre un'ontologia di relazione, di “amicizia”<sup>14</sup> con le cose e – ci avverte – lo spazio «non è né un oggetto esterno né una esperienza interiore. Non ci sono gli uomini e inoltre *spazio*»<sup>15</sup>.

Se lo spazio non è né un oggetto (*gegenstand*) fra gli altri né un fenomeno coscienziale esso deve ben derivare da altro, ossia dal modo in cui l'essere umano esiste; essendo «l'abitare [...] il modo in

14 C. Norberg-Schulz, *Genius loci: paesaggio ambiente architettura*, tr. it. di A.M. Norberg-Schulz, 11. ed, Documenti di architettura, Electa, Milano 1979, p. 168. Egli usa questa bella espressione per definire il rapporto con le cose derivante dall'ontologia heideggeriana.

15 M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, cit., p. 104.

cui i mortali sono sulla terra»<sup>16</sup>. Da tale modo di esistere egli fa derivare la costituzione dei luoghi, ponendo quindi l'essere umano e i luoghi in strettissima relazione ontologica. Per giungere a tale conclusione, mosso dalla premessa che la verità sull'esistere non sia una conoscenza ragionata, bensì un "accoglimento" dell'essenza della cosa, si pone in ascolto dell'appello fondamentale insito nel linguaggio. Pertanto, egli muove dall'analisi delle parole alto-tedesche. In primo luogo, la parola *buan*, il cui significato è costruire o anche coltivare ma che, nel suo significato originario, significa anche rimanere e, con la comune radice con il verbo essere *sein* (che alla prima persona si coniuga *ich bin*, da qui l'assonanza con *buan*), anche "esser presso". Da questi assunti Heidegger consegue un'ulteriore sfumatura dell'abitare che deriva dalla comunanza semantica fra il gotico *wunian* e la parola *Freie*, la quale significa avere la pace e, quindi, anche essere preservato, curato<sup>17</sup>.

Il tentativo, estremamente potente, è di trovare nello scrigno del linguaggio le modalità essenziali, originarie in senso stretto, dell'esistenza umana. Da questa breve analisi Heidegger trae che l'abitare umano è per essenza sia un costruire che un coltivare ma, soprattutto, un aver cura del luogo. Questo aver cura non deve essere confuso con una sorta di prodromo della contemporanea coscienza ecologica, benché non manchi in Heidegger la consapevolezza dello sfruttamento incosciente della terra da parte dell'essere umano. Piuttosto, coerentemente al suo impianto teorico, aver cura del luogo significa portare alla verità il luogo, portarlo alla luce attraverso la delimitazione e il raccoglimento. Il luogo, propriamente detto, dunque, sarà solo quella "cosa" capace di radunare i significati. Da ciò discende che l'abitare si declina come costruzione delle cose, da non intendersi come semplice edificazione ma come il venire all'essenza del luogo. La costruzione del luogo inizia dal suo limite, in cui appare la sua essenza. In tal modo, un ponte, ad esempio, è un luogo (*Ort*) in quanto fa spazio (*Raum*), ed è solo in questo spazio "sgomberato" che è possibile raccogliere lo spazio inteso come estensione o rapporto fra un punto e l'altro (*Stellen*): l'essere umano è sempre presso la cosa (o luogo) *ontologicamente* e non in senso spaziale geometrico. L'esser

---

16 *Ivi*, p. 98.

17 *Ivi*, p. 99.

luogo, o cosa, del ponte è dunque tale in funzione del fatto che apre un diverso tipo di spazio (*raum*) dalla mera estensione fisica per accogliere il paesaggio e le rive in quanto tali:

Il ponte raduna l'Essere in una certa "ubicazione" che possiamo chiamare un "luogo". Questo "luogo" tuttavia non esisteva come entità prima del ponte (benché esistessero molti "siti" lungo la riva, dove esso avrebbe potuto sorgere), bensì entra in vista con e come il ponte<sup>18</sup>.

Da questo punto, Heidegger conclude che «gli spazi che ogni giorno percorriamo sono disposti e aperti da luoghi»<sup>19</sup> in quanto, per essenza, l'essere umano è presso le cose e abbraccia lo spazio. Parlare dell'essere umano è già infatti parlare del luogo «dal momento che *Dasein* è giustamente inteso come già inclusivo del mondo» per cui «si può capire [*one can see*] come Heidegger possa commentare, nel suo successivo scritto, che "*Dasein* nomina ciò che deve prima essere sperimentato, e poi correttamente pensato, come Luogo" [*Ort*]]»<sup>20</sup>. I luoghi divengono quindi i punti tra i quali possiamo individuare ciò che definiamo spazio ed è la capacità umana di abitare e portare alla luce i "luoghi" che dispiega lo spazio come ciò che si trova fra di essi. Tale concezione della cosa, inoltre, accantona definitivamente l'ontologia cartesiana dell'ente materiale visto come corpo con estensione dotato di qualità primarie e secondarie<sup>21</sup> per sostituirvi invece un approccio in cui il costruire la cosa è un'operazione ontologica che partecipa dell'essenza della cosa stessa.

Per quanto apparentemente controintuitivo, dunque, non avrebbe senso chiedersi se l'essenza della cosa giace nella sua estensione e

---

18 W.J. Richardson, *Heidegger-through phenomenology to thought*, 3. ed, Phaenomenologica 13, Nijhoff, The Hague 1974, p. 585. Tradotto da Norberg-Schulz in C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., p. 18. Norberg-Schulz compie un enorme lavoro di interpretazione di alcuni degli autori che usa, in particolare di Heidegger.

19 M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, cit., p. 104.

20 J. Malpas, *Place and Experience*, cit., p. 33. Malpas traduce la citazione interna da M. Heidegger, «Einleitung Zu: "Was ist Metaphysik"», in *Wegmarken*, Gesamtausgabe 9, Klostermann, Frankfurt am Main 1976, p. 373.

21 Cf. in merito R. Descartes, *I principii della filosofia*, Libritalia, Milano 1997; G. Galilei, *Il sagggiatore*, Terza edizione, Feltrinelli, Milano 2015.

nelle sue proprietà fisiche più di quanto non lo abbia chiedersi se giaccia invece nell'utilizzo che se ne fa. Piuttosto, dovremmo dire che l'essenza della cosa giace nel suo riunire il mondo cui appartiene. Come il ponte raduna le rive e il paesaggio in quanto tale, così, l'esser brocca di una brocca, argomenta Heidegger, giace nel raccogliere e riunire l'offerta del liquido che vi si mette dentro, il quale disseta i mortali e ri-chiama la purezza della sorgente o il lavoro in connubio con la terra che reca il vino<sup>22</sup>. Vale la pena notare questo passaggio fondamentale in quanto tale retta ermeneutica sarà applicata anche nell'indagine sull'essenza del luogo. Questo specifico approccio alla localizzazione strappa l'ente nel mondo a una concezione eminentemente materialistica ed è ciò che muove Norberg-Schulz nel suo cercare un'ontologia relazionale con il luogo, proponendo una definizione di *genius loci* estremamente originale.

### 3. Il *genius loci* di Norberg-Schulz

Christian Norberg-Schulz (1926 Oslo – 2000 Oslo)<sup>23</sup> è stato un architetto che, pur avendo costruito assai poco, ha avuto un'influenza enorme in architettura, inaugurando quella che potrebbe definirsi un'architettura fenomenologica, e invocando, allo stesso tempo, l'avvento di una fenomenologia dell'architettura. Interprete poco noto della filosofia heideggeriana, egli la utilizza in connubio con il concetto di *genius loci*, mutuandolo dalla romanità, di cui era conoscitore anche per studi sul campo condotti in Italia. Impossibile qui ripercorrere la lunga storia del concetto di *genius loci* o della complessa teoria di Norberg-Schulz; la presente riflessione si condensa quindi intorno ad alcuni elementi ritenuti fondanti. In primo luogo, con *genius loci* si deve intendere un insieme di caratteristiche che si possono suddividere in: localizzazioni, designate dai sostantivi con cui si nominano i luoghi; spazializzazioni, specificate dalle preposizioni e il carattere dei luoghi stessi, descritto

---

22 M. Heidegger, *La cosa*, in Id., *Saggi e discorsi*, cit., p. 114.

23 La figura di Norberg-Schulz sembra in generale essere poco nota al campo filosofico, fatte salve sporadiche citazioni. Si ritiene importante invece, nel presente lavoro, rimarcare la centralità e il lavoro di interpretazione della filosofia heideggeriana.

dagli aggettivi<sup>24</sup>. Tutto questo è il *genius loci* di un posto ed è interessante qui notare che, probabilmente sulla scorta del percorso heideggeriano, Norberg-Schulz sembra voler rintracciare quantomeno una correlazione fra ontologia del luogo e linguaggio. Ed è di ontologia del luogo che, a mio avviso, occorre parlare poiché il *genius loci* denota «che una cosa “esiste” o che essa “vuole esistere”»<sup>25</sup>. Si può quindi sostenere come egli tenti di instaurare una relazione con il luogo che possiamo definire a pieno titolo come ontologica per diverse ragioni.

In primo luogo, Norberg-Schulz traccia una connessione fra la “cosità” dell’ente artificiale, mutuata da Heidegger, e l’apparire del luogo a seguito del costruire umano, approfondendo quanto descritto del raccoglimento operato dal ponte rispetto il paesaggio. Pertanto, se l’essere umano può costruire la casa in quanto per essenza abita fra cielo e terra, come ci insegna Heidegger, per Norberg-Schulz questa relazione si sviluppa sino a divenire l’assunzione che la casa, con le sue soglie, raccoglie il mondo esterno non dissimilmente da come fa la cosa rispetto al mondo che gli appartiene, instaurando un parallelismo con la “Quadratura” (*Das Geviert*)<sup>26</sup> di Heidegger. Le categorie di cielo e terra troveranno quindi riscontro in quelle di “soffitto” e “pavimento”. È l’apparire della casa in quanto luogo che raccoglie il mondo ponendo in una relazione esterno e interno, che prima del suo apparire non sussisteva. Il raccoglimento dei significati deve essere qui inteso come quel richiamo alla totalità del mondo cui l’ente luogo appartiene e che viene radunato, reso plasticamente e significato attraverso la costruzione di tale ente. Non solo la casa con le sue soglie raccoglie i significati e diviene luogo, apparendo come luogo in quanto la sua soglia distingue e instaura una relazione fra interno ed esterno, ma anche ogni luogo inteso in senso progressivamente più ampio è figlio di questa costruzione ontologica che investe quindi la casa, il vicinato, la città. Oltre le categorie di “cielo” e “terra”, riferite alla casa, Norberg-Schulz instaura un parallelismo completo con la “Quadratura” composta da terra, cielo, mortali e divini (qui egli preferisce usare la

---

24 C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., pp. 15–17.

25 Ivi, p. 18. Nel testo Norberg-Schulz afferma di usare le parole di Louis Khan senza citare una fonte scritta, da qui il virgolettato interno.

26 Cf. in merito M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, cit., pp. 99ss.

parola “spirito”) ed enuclea le quattro categorie, corrispondenti, di cosa, ordine, carattere e luce<sup>27</sup> che riguardano non più la casa ma ogni luogo. Nella semantica di Norberg-Schulz ciò vorrà dire che l'essere umano è cosa fra le cose con cui intrattiene rapporti, segue l'*ordine* cosmico delle stelle e del sole, trova corrispondenze fra i suoi stati psichici e il *carattere* delle cose e vive influenzato dalla *luce* del clima in cui si trova<sup>28</sup>. Il *genius loci* è costituito, raccoglie e significa questi quattro aspetti.

Ma la connessione aperta da Norberg-Schulz fra l'apparire della cosa e l'apparire del luogo, di fatto già precorsa da Heidegger stesso, si intensifica ulteriormente sino a fondare sull'ontologia heideggeriana quell'influenza del luogo sull'identità umana cui gli autori citati precedentemente sono pure pervenuti. Il luogo e la cosa, si è detto, ricavano la loro essenza dal raccoglimento dei significati del mondo cui appartengono e sono in un tale rapporto che «le cose non solo “appartengono” al luogo, ma sono il luogo»<sup>29</sup>. L'essenza del luogo o le sue condizioni di relazione con l'umano non giacciono quindi né nel suo utilizzo né nelle sue proprietà fisiche. Ciò è vero al punto che, se per Heidegger «siamo, nel senso più letterale della parola, i *Be-Dingten*, coloro che hanno-cose, e sono perciò condizionati (*bedingt*)»<sup>30</sup>, l'architetto norvegese ne ricava che, essendo i luoghi cose, siamo condizionati dai luoghi in almeno due modalità.

La prima è definita *orientamento* ed è la capacità umana di acquisire una conoscenza locale del luogo, con la sua spazialità geometrica, le sue caratteristiche nonché usi e costumi. Da questa conoscenza, definita dai contemporanei “mente locale”<sup>31</sup>, l'essere umano ricava le coordinate per lo spostamento. Allo stesso tempo, dalla significanza delle cose concrete di cui il luogo è anche composto, esso ottiene la seconda modalità costituita dalla possibilità di *identificarsi*, ossia di ricavare un

---

27 C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., p. 170.

28 *Ivi*, p. 168.

29 C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., p. 176. Virgolettati e corsivo sono dell'autore che traduce da M. Heidegger, *Die Kunst und der Raum*, p. 11. Non viene specificata l'edizione, ma è possibile trovare il passo in M. Heidegger, *L'arte e lo spazio: testo originale a fronte*, tr. it. di C. Angelino, Il melangolo, Genova 1995, p. 29

30 M. Heidegger, *La cosa*, cit., p. 121.

31 Cf. in merito F. La Cecla, *Mente locale*, Nuova ed. ampliata e aggiornata, Elèuthera, Milano 2021.

senso di appartenenza<sup>32</sup>.

Ciò vale a dire che, i due aspetti enucleati come fondamentali della concezione del luogo, il luogo come “luogo” relazionale e come condizionante l’essere umano, sono operativi anche nella teoresi di Norberg-Schulz che pure parte dalla capacità del costruire dell’essere umano quale enfattizzazione della capacità “ontologica” di abitare. Della triade dell’ontologia dell’abitare argomentata da Heidegger – abitare come costruire, coltivare e aver cura del luogo – il costruire occupa la maggior parte degli sforzi di ricezione di Norberg-Schulz, mentre il coltivare resta, forse volontariamente, sullo sfondo. È, invece, molto attento a recepire quella che è, a mio parere, la declinazione eminente dell’abitare: l’aver cura del luogo. Se Heidegger colloca l’aver cura nel suo complesso impalco teorico e la declina quindi come un sostanziale accogliere e far venire alla luce l’essenza del luogo, anche qui l’architetto di Oslo va ben oltre, pur se non in direzione contraria, allo scritto heideggeriano e lo fa decidendo di mantenere intatta una sfumatura del *genius loci* dell’antica cultura romana. Nella lunga evoluzione del concetto di *genius loci*, che non abbiamo percorso qui, l’estrema vitalità del concetto in epoca romana è testimoniata dalla celebre affermazione “*Non esiste luogo senza il suo genio*”<sup>33</sup>. Era infatti convinzione comune che non solo ogni luogo, ma financo ogni entità quale una casa, una legione o persona (qui in chiara derivazione dal *daimon* greco) avessero il proprio *genius loci*. Entità dallo statuto estremamente ambiguo, decisamente sovra umano ma non esattamente divino, la sua presenza era sentita in special modo in tutti quei luoghi naturali che Norberg-Schulz definisce come particolarmente significativi: rupi, fonti, radure etc. e che ancora oggi sono i luoghi che vengono associati al *genius loci*<sup>34</sup>. In un mondo abitato da una ricca metafisica immanente come quello romano, il *genius loci* era quindi un’entità con cui fare i conti, di cui chiedere il favore o implorare la benevolenza, da cui emerge come il *genius loci* sia «quell’“opposto” con cui l’uomo deve scendere a patti per

---

32 C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., p. 22.

33 Servio Mario Onorato (IV sec. d.C.) nei Commenti all’Eneide di Virgilio.

34 Cf. in merito F. Bevilacqua, *Genius loci: il dio dei luoghi perduti*, Rubbettino, Catanzaro 2010.

acquisire la possibilità di abitare»<sup>35</sup>. Non è complesso stabilire qui una relazione fra l'aver cura come declinazione fondamentale dell'abitare e "lo scendere a patti" con il luogo evocato da Norberg-Schulz: nella sua a volte tremenda capacità di influenzare il luogo l'essere umano deve aver cura del *genius loci* come alterità con cui entrare in relazione, dialogo e ascolto per preservarne l'esistenza nel tempo. Si tratta di un passaggio fondamentale e meno noto del *genius loci*, ma la *stabilitas loci*, la permanenza dell'identità del luogo nel tempo, viene intesa come «condizione necessaria alla vita umana»<sup>36</sup>. Lungi dal voler cristallizzare una situazione storica e contingente egli invoca la capacità ontologica umana di far venire alla luce il luogo sperando che essa possa «concretizzarne l'essenza in modi sempre nuovi»<sup>37</sup>.

Lo sforzo, evidente, è di trasportare i filosofemi heideggeriani a una dimensione estremamente pratica che evidentemente non solo non spettava all'intento originario ma che anzi viene apertamente diniegata da Heidegger:

Questo pensare a proposito del costruire non pretende di scoprire delle idee che possano servire di modello o di regola per effettive costruzioni. Questo tentativo del pensiero non presenta in alcun senso il costruire dal punto di vista dell'architettura e della tecnica<sup>38</sup>.

A mio personale parere, l'esito cui Norberg-Schulz perviene non è però incoerente con le premesse heideggeriane da cui parte. Sembra piuttosto che le sue riflessioni sul *genius loci* siano complementari, approfondendo le modalità di interazione e intervento sul luogo che invece mancano alla riflessione heideggeriana. Se Heidegger fonda lo statuto del luogo in senso ontologico, costruendo per così dire una relazione fra singolo e luogo, Norberg-Schulz ripercorre tale relazione in senso inverso, dotando lo statuto del luogo del ruolo di attore di questa relazione.

---

35 C. Norberg-Schulz, *Genius loci*, cit., p. 11.

36 *Ivi*, p. 18.

37 *Ivi*, p. 19.

38 M. Heidegger, «Costruire, abitare, pensare», cit., p. 96.

In questa breve presentazione del concetto di *genius loci* ci si è soffermati sugli aspetti di maggior rilievo, tanto per la loro importanza nell'economia generale della teoria di Norberg-Schulz quanto per la loro stretta ascendenza ai filosofemi heideggeriani. Cercando però una sintesi che sia insieme una definizione operativa, dovremmo dire che il *genius loci* è l'identità unica di un luogo, costituita di elementi antropologici e materiali posti in relazione ontologica dalla capacità di abitare dell'essere umano, la quale identità è attrice di una relazione con il singolo e la comunità e convoglia memoria, regole morali, identità e storia. È evidente come l'interpretazione del luogo come *genius loci* da parte di Norberg-Schulz abbia lo scopo di abilitare una relazione con il luogo che si declini anche nel rifiuto di schiacciarlo solo sul suo aspetto materiale o soggettivo o di porlo sotto l'egida dell'essere umano.

Ed è proprio questa natura relazionale dello statuto del luogo che consente applicazioni inedite della teoresi heideggeriane e del concetto di *genius loci*. Se il luogo non è limitato alla sua materialità, infatti, è possibile tentare di rintracciare le relazioni esistenziali, in particolare la relazione abitativa con il *genius loci*, a "mondi" sconosciuti ma che oggi sono pervasivi quali i mondi digitali. È pertanto questa relazione che ora si tenta di rintracciare in un fenomeno centrale della quotidianità, quale il mondo di gioco.

#### 4. Il *genius loci* del digitale

##### *Il mondo virtuale*

Sembra paradossale applicare proprio le teorie dell'autore che, insieme ad altri, temeva il potere "sradicante" dalla terra della tecnica<sup>39</sup> a un fenomeno come i mondi virtuali. Pure, considerando le specificità del mondo videoludico, applicare i filosofemi di Heidegger e Norberg-Schulz a tale tipologia di mondo sembra aprire strade sinora inedite e potenzialmente proficue. I mondi videoludici sono entrati nelle case delle persone a livello globale grazie alla console da gioco NES<sup>40</sup> e tutt'oggi

---

39 Cf. in merito M. Heidegger, *La questione della tecnica*, in Id., *Saggi e discorsi*, cit.; G. Anders, *Il mondo dopo l'uomo tecnica e violenza*, a c. di L. Pizzighella, Mimesis, Milano 2019.

40 Nintendo Entertainment System. Quale sia stato il primo videogioco in senso assoluto

costituiscono non solo un fenomeno culturale ed economico colossale ma anche una larga fetta della nostra vita digitale insieme a social, realtà virtuali e altro. Comprendere un fenomeno tanto pervasivo, e quindi divisivo, non è semplice. Ma che i mondi di gioco in sé stessi siano possibile oggetto di studio filosofico, tuttavia, non è in sé una novità.

Già Eugen Fink aveva dedicato al gioco molto del suo lavoro, rilevandone la capacità di costituire mondi finzionali ontologicamente sussistenti, in cui il singolo può esplorarsi ben oltre le sue possibilità originarie<sup>41</sup>. E, anzi, egli giunge ad eleggerlo come uno dei “fenomeni fondamentali” (*Grundphänomene*) argomentando come l’essere umano sarebbe quindi, per essenza, un giocatore<sup>42</sup>. Il passo dai mondi finzionali in generale al mondo videoludico è breve e nella ricerca contemporanea i videogiochi sono ampio oggetto di riflessione filosofica<sup>43</sup>. Ora, è possibile avere l’impressione che i mondi digitali ci insegnino a simulazioni infinite e indifferenti<sup>44</sup> divenendo quindi “non luoghi”, tanto nel senso di sottrarsi a ogni relazione ed esser privi di significato<sup>45</sup>, quanto nel senso

---

è oggetto di dibattito. Normalmente si considera come uno dei veri e propri videogiochi “Tennis for Two” di William Hingibotam del 1958 ma la NES (o FAMICON), venduta a partire dal 1983, è stata il primo successo mondiale dell’industria videoludica. Cf. in merito S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond the Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York 2001 ed. digitale, pos. 498s.

41 E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Firenze 1991, p. 69. Di poco precedente a Fink già Johan Huizinga aveva attenzionato in modo particolare il fenomeno del gioco. Cf. in merito J. Huizinga, *Homo Ludens*, tr. it. di C. Van Schendel, Piccola biblioteca Einaudi, Torino 2002.

42 La teoria finkiana sul gioco è estremamente complessa e non è possibile argomentarne qui. Cf. in merito E. Fink, *Fenomeni fondamentali dell’esistenza umana*, a c. di C. Nielsen, tr. it. di A. Lossi, ETS, Pisa 2006; E. Fink, *Per gioco: saggi di antropologia filosofica*, a c. di V. Cesarone, Morcelliana, Brescia 2016; E. Fink, *Oasi del gioco*, a c. di A. Calligaris, Cortina Editore, Milano 2008.

43 Cf. in merito S. Gualeni, *Virtual worlds as philosophical tools: how to philosophize with a digital hammer*, Palgrave Macmillan, London 2015; S. Gualeni, D. Vella, *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Palgrave Pivot, Basingstoke 2020; S. Gualeni, *Self-reflexive videogames: observations and corollaries on virtual worlds as philosophical artifacts* in «GAME. Game as Art, Media, Entertainment» 1, fasc. 5 (2016); S. Gualeni, R. Fassone, *Fictional Games: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play*, Bloomsbury, Londra 2022.

44 Cf. in merito S. Gualeni, *Virtual worlds as philosophical tools*, cit.

45 Cf. in merito M. Augé, *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, tr. it. di D. Rolland e C. Milani, Elèuthera, Milano 2014.

di sfuggire all'ordinamento "reale" fondato sulla terra<sup>46</sup>. È possibile, però, anche il tentativo inverso, ossia coglierne il portato e l'importanza che possono avere a livello esistenziale. Ciò significa innanzitutto definire l'oggetto di analisi tenendo conto che, allorché si parli di mondi digitali, si intende normalmente un ampio spettro di fenomeni che spaziano dalle realtà virtuali ai mondi videoludici includendo anche lo "spazio" dei social, generando non poca confusione.

L'ambito dei *digital studies* si è interrogato sullo statuto del mondo virtuale e, fra le varie interpretazioni possibili, offre la seguente definizione operativa che viene scelta per il presente lavoro: con mondo virtuale si deve intendere «l'esperienza interattiva [...] percettivamente stabile che viene resa disponibile [*disclosed*] da un ambiente generato dal computer»<sup>47</sup>. Con mondo virtuale ci si riferisce quindi a un ambiente generato da un dispositivo con cui si può interagire e a cui abbiamo accesso in modo continuativo. Si tratta, come si nota, di una definizione piuttosto ampia, che permette l'applicazione a sua volta a diversi fenomeni digitali. Ma il sostantivo "mondo" non è scelto a caso e, secondo Stefano Gualeni, poggia su una concezione di chiara derivazione fenomenologica, in cui il mondo viene inteso sia come orizzonte che come precondizione del nostro esperire gli enti, ma anche come relazione e comprensione dell'insieme di questi enti e delle loro relazioni fra loro e con l'essere umano<sup>48</sup>. Questa definizione è uno dei capisaldi della possibilità di rintracciare la relazione esistenziale con i luoghi e, quindi, con il *genius loci* nel mondo videoludico.

### *Il sé videoludico*

È naturalmente problematico sostenere l'esperenzialità di due "mondi" allo stesso tempo ed è possibile argomentarne solo a patto di ridefinire la nozione di soggetto. Per tale ragione è fondamentale il lavoro di Daniel Vella, il quale introduce la nozione di "soggetto ludico"

---

46 Cf. in merito C. Schmitt, *Il nomos della terra nel diritto internazionale dello «Jus Publicum europaeum»*, Adelphi, Milano 2011.

47 S. Gualeni, D. Vella, *Virtual Existentialism*, cit., p. 27.

48 *Ibidem*.

[*ludic subject*]<sup>49</sup>. Con ciò egli non intende dire che il soggetto è fratturato in modo schizofrenico quanto piuttosto sfaccettato o frammentato: il videoggiocatore – ma sarebbe più corretto dire il giocatore in generale – accede alla dimensione ludica grazie a una posizionalità soggettiva particolare: il sé ludico (*ludic self*). In sintesi «il coinvolgimento del giocatore con il mondo di gioco attraverso un'incorporazione fenomenica nella forma della figura giocabile riflette le strutture esperienziali ed esistenziali dell'essere-nel-mondo integrato [*embodied*]»<sup>50</sup>. Ciò significa che la nozione di esserci come essere-nel-mondo persiste, secondo Vella e Gualeni, nel mondo videoludico e che quindi, in secondo luogo, l'essere umano in quanto soggettività videoludica<sup>51</sup> si trova gettato (heideggerianamente), ossia ad “essere-nel-mondo-di-gioco” in quanto «essere "in atto" [*actual*] significa "esistere nel mondo da cui parlo"»<sup>52</sup>. Questo esistere significa anche che ogni oggetto che viene esperito, fenomenologicamente, nel mondo di gioco richiede una soggettività interna a tale mondo: l'oggetto del mondo di gioco è, husserlianamente, oggetto di un atto intenzionale di coscienza di cui occorre individuare tanto l'oggetto quanto le modalità con cui esso viene intenzionato<sup>53</sup>. Per tale ragione non è sufficiente dire che la soggettività esperisce dall'esterno gli oggetti del mondo di gioco, piuttosto essi vengono esperiti in quanto tali, come appartenenti al mondo videoludico cui afferiscono, se si pone una soggettività interna a questo stesso mondo attraverso un “ricentramento” (*recentering*) della coscienza nel mondo videoludico stesso. Da ciò emerge che

il soggetto ludico si manifesta onticamente nella forma della figura giocabile sotto il diretto controllo del giocatore – entità liminale sostenuta dal sistema di gioco e quindi riconosciuta come membro dell'insieme di oggetti che compongono il mondo di gioco, ma identificata dal giocatore

---

49 Cf. in merito D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, ITU Copenhagen, Copenhagen 2015.

50 *Ivi*, p. 16.

51 *Ivi*, pp. 123-164.

52 M. Ryan, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991, p. 18.

53 E. Husserl, *Ricerche logiche*, a c. di G. Piana, Il saggiatore, Milano 2015, pp. 507ss.

come “io” e assunta come punto di vista attorno al quale si raccoglie una soggettività ludica incarnata<sup>54</sup>.

Questa duplice posizionalità soggettiva non indica solo che il giocatore è nella posizione di esperire entrambi i mondi in quanto mondi, ma anche che è possibile rintracciare quelle strutture di localizzazione (l’abitare) e progettualità (ingaggio esistenziale)<sup>55</sup> che pertengono al modo d’essere dell’umano. Di conseguenza l’esperienza estetica del mondo virtuale non deriva da una “copia” o una “rappresentazione” di una struttura del reale ma è, a pieno titolo, una struttura formale, ossia un «porre in presentazione [*bringing-to-presentation*] delle pratiche esistenziali che costituiscono *l’essere-nel-mondo-di-gioco* del giocatore»<sup>56</sup>. Una delle maggiori sfide poste dal mondo virtuale alla filosofia è proprio il suo essere contemporaneamente oggetto fenomenico e “mondo”. Questa fenomenologia del mondo videoludico consente anche di superare l’analisi del videogioco solo come esperienza estetica dipendente dal suo “realismo”<sup>57</sup> e dai mezzi attraverso cui viene fornita – visori VR, monitor, tastiere e via discorrendo – e dire che, sinché il soggetto videoludico conserva la modalità esistenziali dell’essere umano, tale mondo acquisisce anche un “significato esistenziale” [*existential meaning*]<sup>58</sup> per il giocatore: nel mondo videoludico esso esplora le sue possibilità esistenziali e progettualità in quanto soggetto<sup>59</sup>, ingaggia una relazione anche abitativa e, soprattutto, preferisce l’esistenza e l’aver

54 D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, cit., p. 155.

55 Cf. in merito E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, cit.

56 D. Vella, *The Ludic Muse: The Form of Games as Art*, «*Counter Texts*» 2, fasc. 1 (2016), p. 82.

57 Impossibile qui ripercorrere la complessa teoresi dell’ingaggio esistenziale con il mondo videoludico. Occorre però rilevare come, per autori come Vella, tale ingaggio non sia dovuto al livello di realismo del videogioco quanto piuttosto alle modalità con cui il giocatore interagisce con esso. Cf. in merito D. Vella, *The Ludic Subject and the Ludic Self*, cit., pp. 143ss.

58 S. Gualeni, D. Vella, *Virtual Existentialism*, cit., p. 25. I videogiochi oggi sono analizzati per comprendere le possibilità di esplorazione del sé, l’occorrenza di empatia e relazione con gli elementi del mondo di gioco e, persino, il loro effetto, positivo o negativo, sui traumi preesistenti nel soggetto. Per un compendio introduttivo cf. in merito S. Gualeni, *Il videogioco del mondo. Istruzioni per l’uso*, Timeo, Palermo 2024.

59 Cf. in merito E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, cit.

cura di questa virtualità piuttosto che la sua non esistenza.

*Il genius loci del mondo virtuale*

Posta quindi la possibilità di argomentare di modalità esistenziali anche nel mondo videoludico ciò vale anche per l'abitare e il *genius loci*? Si può innanzitutto osservare come il mondo videoludico sia attraversato nella sua interezza dall'esistenza di luoghi al suo interno. Il giocatore che si "immerge" nel mondo videoludico si trova sempre uno spazio a disposizione che è, spesso, ricolmo di città, villaggi, località naturali (a seconda dell'ambientazione) o anche che abbia semplicemente una base. Con tali località il giocatore, dato il suo proprio modo d'esistere e il suo ingaggio con tale mondo, si trova in una relazione abitativa propriamente detta. Non semplicemente perché essi ricordano "l'apparenza" dei luoghi "reali", bensì a motivo del fatto che l'apparire dei luoghi è dovuto alla capacità ontologica umana di "raccolgere" in un punto denso di significato attraverso l'abitare. Se si assume che i luoghi sono "cose" in senso proprio, come argomentato da Norberg-Schulz, la loro artificialità di essere oggetti del mondo videoludico non si contrappone più ad una presunta essenza reale dei luoghi fisici: tanto i luoghi del virtuale quanto quelli del mondo fisico ricavano la loro essenza dalla complicità ontologica con il singolo. Il videogiocatore investe di significato dunque tutti i luoghi con cui intrattiene una relazione.

Occorre notare qui il grande ventaglio di possibilità offerto dall'interattività dei mondi videoludici. Se la relazione abitativa, infatti, per Norberg-Schulz si dispiega, seguendo Heidegger, con il costruire e l'aver cura, e il "costruire" è «in termini fenomenologici, la messa in opera [*setting-in-stone*] di un modo d'essere rivelato»<sup>60</sup>, tale costruzione avviene anche nel mondo videoludico attraverso le attività di coltivazione e di costruzione (*crafting*) che il giocatore svolge ingaggiando con i luoghi, in particolare con la propria casa o base, una relazione in cui dispiega il suo proprio modo di essere. Il giocatore, infatti, ha la possibilità di coltivare la terra e di costruire spesse volte la propria abitazione o base, se non intere città, e personalizzarle. Anche in giochi in cui questa è

---

60 D. Vella, *There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*, in «Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games», 2019, p. 151.

una possibilità secondaria (*side task* o *side quest*) ma non è vitale al completamento del gioco (della *story line* o della *main quest*) il giocatore vi si dedica con una passione e un impegno di difficile comprensione se non si assume egli abbia un ingaggio esistenziale con tali luoghi. Da ciò discende che il rovesciamento del rapporto fra spazio e luogo, fra costruire e abitare operato da Heidegger, stabilendo che i luoghi e l'abitare vengono prima dello spazio e della costruzione, è estremamente vitale anche nel mondo videoludico. Di conseguenza, i luoghi virtuali non sono punti sulla mappa precostituiti, bensì lo spazio del mondo di gioco si dispiega fra i luoghi con cui il giocatore è in relazione e, con tale relazione in atto, i luoghi appaiono come tali all'ingaggio esistenziale del giocatore. Che i luoghi appaiano come tali nel mondo videoludico significa poter argomentare che, nella chiave ermeneutica che attraversa il presente lavoro, essi sono tali in quanto dotati di *genius loci*.

Ciò è evidente con una serie di ritrovamenti nel mondo videoludico delle caratteristiche individuate da Norberg-Schulz. Non solo ogni luogo nel mondo di gioco ha una sua propria identità unica, in quanto distinto dagli altri luoghi, ma essa convoglia al videoggiatore una storia, che è la storia unica del luogo, e un insieme di regole morali, in quanto ciò che il giocatore può fare lecitamente o meno può variare da luogo a luogo, di convenzioni sociali e di abitanti costituiti da *npc* (personaggi non giocanti) o anche da altri giocatori reali nei giochi *multiplayer*<sup>61</sup>. Il *genius loci* dei luoghi virtuali entra in relazione con il giocatore stesso e raccoglie, non meno di quanto faccia il *genius loci* dei luoghi del mondo "reale", i significati del mondo cui appartiene e offre quindi al giocatore una presa esistenziale del mondo di gioco di riferimento permettendogli

---

61 Non è possibile, in questa sede, argomentare delle possibilità di relazione emotiva offerte dalla compresenza di più giocatori nel mondo di gioco di cui si sono studiate le relazioni affettive, psicologiche ed esistenziali con i giocatori e persino gli *npc* del mondo videoludico. Per una disamina non esaustiva cf. in merito O.T. Leino, *I know your type, you are a player: Suspended Fulfillment in Fallout: New Vegas*, in «Game Love: Essays on Play and Affection», McFarland & Company, Jefferson, North Carolina 2015; R. Ntelia, *Love in games: experience and representation*. IDG Università Ta Malta, Malta 2021; C. Happ e A. Melzer, *Empathy and violent videogames. Aggression and prosocial behavior*, Palgrave Pivot, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2014; R. Longobardi Zingarelli, *Fragmented subjectivity and intersubjectivity in virtual worlds: an investigation from self to other*, IDG Università Ta Malta, Malta 2022.

di comprenderlo e abitarlo, influenzando allo stesso tempo l'identità del sé ludico e, quindi, del soggetto.

La natura di tale relazione richiama anche lo scendere a patti con il *genius loci*: se nel mondo "reale" l'essere umano si trova davanti un'entità che gli preesiste, dotata di caratteristiche proprie, che può rispettare o meno, nondimeno nel mondo di gioco il luogo non è carta bianca né una mera sequenza di azioni da fare nelle mani del giocatore ma gli preesiste fornendogli quindi un sostrato tanto materiale quanto soggettivo con cui operare. In altri termini, i luoghi del mondo virtuale sembrano essere dotati di *genius loci* in quanto hanno una propria estetica, conformazione spaziale e specifiche risorse (aspetto materiale) e sono dotati di proprie norme sociali, regole morali e specifiche possibilità progettuali (carattere). Queste entità del mondo videoludico permangono stabilmente data la natura del mondo virtuale, per cui permane anche la *stabilitas loci* definita da Norberg-Schulz come una delle condizioni dell'abitare, dunque di vivere nel mondo: i luoghi del virtuale conservano la propria identità del tempo e la offrono all'interazione con il giocatore ponendosi in un circolo relazionale.

Traendo le somme, il *genius loci* presente nei luoghi virtuali è attore di una relazione che porta al giocatore un insieme di storia, sistemi morali, chiavi ermeneutiche di interpretazione e orizzonti di senso non diversamente da come avviene nel mondo "reale". La forza di tale relazione ontologica è tale che il giocatore dota il luogo virtuale di un tale valore esistenziale che egli mira a salvaguardare e migliorare, prendendosi così cura del *genius loci* del luogo virtuale. In tal modo, il giocatore va oltre gli obiettivi e le ricompense manifeste e predeterminate del videogioco (meccaniche di gioco) allo stesso modo come l'abitante nel mondo "reale" va oltre le condizioni predeterminate in cui si trova per prendersi cura del luogo in cui abita.

## 5. Conclusione

Il percorso svolto sin qui è ricco senz'altro di opportunità legate a una migliore comprensione dei fenomeni del digitale ed è attualmente oggetto della mia ricerca di dottorato, che ne sta mostrando le potenzialità ma anche le difficoltà. In primo luogo, la difficoltà di applicare

nozioni filosofiche che non prevedevano, per ragioni cronologiche, l'avvento dei mondi videoludici. Basti pensare alla nozione di "mondo" in Martin Heidegger così basata sulle coordinate della "Quadratura", con particolare riferimento alla terra, di cui non si è potuto parlare in questa sede. Ciò vale a dire che, a meno di non considerare il videogioco un'opera d'arte in senso heideggeriano<sup>62</sup>, diviene impossibile sostenere che il videogioco possa essere "mondo" in sé stesso e quindi più di un fenomeno interno al mondo "reale" o una fruizione meramente estetica. Ma, se per Heidegger l'opera d'arte è un produttore di mondo ossia un raccogliitore di verità, intesa come mostrante l'essenza delle cose del mondo, come ad esempio può fare un quadro di Van Gogh circa l'essenza delle scarpe raffigurate<sup>63</sup>, classificare il videogioco come tale sembra impossibile considerando l'assenza di ogni forma di arte contemporanea nella sua riflessione<sup>64</sup>. Già Mathias Fuchs, che pure ha rintracciato molte possibilità di applicazione della teoresi heideggeriana al mondo di gioco, in ultima istanza si chiede se i videogiochi possano essere mondo in senso heideggeriano, soffermandosi propria sulla difficoltà di intenderli come "produttori di mondo"<sup>65</sup>.

Il secondo ordine di difficoltà sembra giacere nella specificità della retta ermeneutica operativa alle spalle delle applicazioni di filosofemi al mondo di gioco, operate da Gualeni e Vella e sin qui presentate. Più che nella teoresi heideggeriana, infatti, sembrano essere le pagine di Eugen Fink le fondamenta su cui poggiano le applicazioni filosofiche al mondo videoludico. Se si entra in profondità nei suoi scritti, infatti, la sua nozione di mondo di gioco, essente sussistente e avente uno spazio-tempo proprio, è perfettamente compatibile per sussumere sotto una sola ontologia il mondo videoludico e il "reale". Più ancora, la sua concezione dei "medi" materiali con cui accediamo alla dimensione

---

62 Sullo statuto dell'arte in Heidegger cf. M. Heidegger, *L'arte e lo spazio*, cit.

63 M. Heidegger, *L'origine dell'opera d'arte*, in *Holzwege. Sentieri interrotti*, tr. it. di P. Chiodi, La Nuova Italia, Firenze 1968, pp. 3-69.

64 Cf. in merito S.O. Wallenstein, *The Historicity of the Work of Art in Heidegger*, in «Södertörn Academic Studies: The past's presence: essays on the historicity of philosophical thinking», vol. 30, Södertörn University, Södertörn 2005.

65 M. Fuchs, *Weltentzug und Weltzerfall (world-withdrawal and world-decay)*, in «Philosophical perspective on play», 1ª ed., Routledge, London 2015.

ludica, i giocattoli, si attaglia anche ai videogiochi come costruito. Infine, se la posizionalità ludica del soggetto non trova riscontri in Heidegger, Fink aggancia invece la posizionalità del soggetto nello spazio, reale o ludico che sia, alla capacità del soggetto di delimitarsi e porre il “qui” come elemento distinto da sé<sup>66</sup>. Egli argomenta, inoltre, delle possibilità esistenziali del soggetto nel mondo ludico. Ciò comporta che i filosofemi finkiani sembrano essere più coerenti e più efficienti argomentativamente, nella loro applicazione al mondo videoludico, rispetto il sistema heideggeriano, riuscendo a fondare elementi quali le possibilità esistenziali del soggetto nella dimensione ludica, l’ingaggio esistenziale, il ricentramento coscienziale e il sé ludico prospettati da Gualeni e Vella. Una delle linee di ricerca del presente lavoro in corso consta dunque nel tentativo, tutto da verificarsi, di tenere insieme la fondazione filosofica dello statuto ontologico del mondo videoludico e della posizionalità soggettiva, che, come si è detto, potrebbe reggersi sui filosofemi finkiani, con gli elementi heideggeriani sin qui rinvenuti. In altri termini, l’“essere-nel-mondo-di-gioco”, l’abitare e il *genius loci* declinati attraverso la filosofia heideggeriana, dovrebbero convivere con quegli elementi derivati invece della filosofia finkiana. Raggiungendo le strutture ultime delle rispettive filosofie si richiede dunque un’indagine ulteriore per comprendere se le nozioni di “mondo” di Heidegger e di Fink siano compatibili<sup>67</sup>.

L’ulteriore elemento di ricerca potenziale si situa invece nei guadagni ermeneutici derivanti dall’applicare le nozioni di abitare e *genius loci* al mondo videoludico. Da un lato, infatti, il mondo videoludico sembra porre in luce le costanti esistenziali con cui l’essere umano ingaggia determinati aspetti del proprio esistere, come l’abitare, permettendo quindi di esplorare ulteriormente tanto l’uno quanto l’altro. Allo stesso modo, il concetto di *genius loci* sembra poter attraversare i vari aspetti del reale e, congiunto con le potenzialità derivanti dall’interattività del

---

66 E. Fink, *Fenomeni fondamentali dell’esistenza umana*, cit., p. 51.

67 Si tratta di un approfondimento della mia ricerca attualmente in corso. Ad esempio, Giulia Cervo, nella sua tesi di dottorato, argomenta, sulla scorta di Jan Patočka, del possibile progressivo avvicinamento delle nozioni di “mondo” di Heidegger e Fink. Cf. in merito G. Cervo, *Mondo, libertà, finitezza: Eugen Fink e la questione meontica dell’origine*, Università degli studi di Trento, Trento 2017.

videogioco, potrebbe trovare svariate applicazioni. La rappresentazione del *genius loci* nel digitale potrebbe essere utile dai fini educativi riguardo il rapporto e il rispetto con i luoghi e della memoria degli stessi – sono i cosiddetti *edugames* – alla preservazione digitale di siti storici o naturali. Non a caso oggi si inizia a studiare il fenomeno del turismo digitale. Si può proporre persino il videogioco come un'istanza democratica di partecipazione, attuata attraverso il "gioco" della progettazione, alla costruzione dei luoghi della comunità. Co-partecipazione che, secondo autori come Richard Sennet, sarebbe la soluzione all'attuale crisi dell'urbanistica e malessere abitativo odierno<sup>68</sup>. Non mancano, tuttavia, le problematiche. In primo luogo, occorre rilevare come le tipologie di videogioco scelte nel presente scritto siano particolarmente adatte a sostenere la tesi in oggetto: esistono videogiochi che si prestano molto meno all'instaurazione di parallelismi fra l'abitare e l'abitare nel virtuale, o all'identità dei luoghi virtuali. Inoltre, il grado di controllo a nostra disposizione nella creazione dei videogiochi induce a dover analizzare, come per ogni produzione umana, intenti, aspettative e fini di chi ha costruito il videogioco<sup>69</sup>. Più ancora, esiste un'evidente possibilità che il videogiocatore ha e che non è data nel mondo reale: la possibilità di *disingaggiare* il mondo videoludico. Pur con l'intensità dell'ingaggio esistenziale sin qui sostenuta e che ritengo personalmente sussistente, si ha sempre la possibilità di spegnere il videogioco emergendo da esso e lasciando quelle dinamiche esistenziali in attesa nel dispositivo.

In ogni caso, pur con tutte le difficoltà che questa ricerca deve affrontare, la possibilità di vedere il videogioco, e quindi i mondi digitali, come aspetto eminente dell'esistenza umana e la possibilità di esplorazione e comprensione offerte al soggetto costituiscono una via promettente di ulteriori sviluppi, tanto per argomentare filosoficamente dei videogiochi coerentemente con altri aspetti della realtà, quanto di fare filosofia attraverso di essi con possibilità sino ad ora inedite<sup>70</sup>. Ad

---

68 Cf. in merito R. Sennet, *Costruire e abitare*, tr. it. di C. Spinoglio, Feltrinelli, Milano 2021.

69 Cf. in merito N. Van de Mosselaer, S. Gualeni, *The Implied Designer of Digital Games* «Estetika: The European Journal of Aesthetics» 1, 2023; M. Flanagan, *Critical Play: Radical game design*, MIT Press, Cambridge 2009.

70 G. Pezzano, *La filosofia al tempo dei nuovi media: Sini e la "ripratica" della scrittura*,

esempio, comprendere l'abitare come esistenziale e il rapporto con il *genius loci* giocando.

### **Bibliografia**

- Anders, G., *Il mondo dopo l'uomo tecnica e violenza*, a cura di L. Pizzighella, Mimesis, Milano 2019;
- Appadurai, A., *Modernità in polvere: dimensioni culturali della globalizzazione*, trad. it. P. Vereni, 1. ed, Culture e società 30, Cortina editore, Milano 2012;
- Augé, M., *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, trad. it. D. Rolland e C. Milani, Elèuthera, Milano 2014;
- Berque, A., *Ecumene: introduzione allo studio degli ambienti umani*, a cura di M. Maggioli, trad. it. S. Gamba e C. Arbore, Mimesis, Milano 2019;
- Bevilacqua, F., *Genius loci: il dio dei luoghi perduti*, Focus, Rubbettino, Catanzaro 2010;
- Bogost, I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, 1. MIT Press, Cambridge 2010;
- Bourdieu, P., *Ragioni pratiche*, trad. it. R. Ferrara, Nuova ed, Il Mulino, Bologna 2009;
- Id., *Sistema, Habitus, Campo; Sociologia generale*, a cura di C. Pizzo, Sociologia generale vol. 2 Mimesis 2021;
- Cervo, G., *Mondo, libertà, finitezza: Eugen Fink e la questione meontica dell'origine*, Università degli studi di Trento, Trento 2017;
- Danani, C., *Abitanti di passaggio: riflessioni filosofiche sull'abitare umano*, Percorsi di etica 12, Aracne, Roma 2013;
- Id., *Identità di luogo?*, in *I luoghi e gli altri. La cura dell'abitare*, I edizione, Percorsi di etica, Aracne, Roma 2016;
- Derrida, J., *Chōra*, a cura di G. Dalmasso, Jaca Book, Milano 2019;

- Descartes, R., *I principii della filosofia*, Libritalia, Milano 1997;
- Flanagan, M., *Critical Play: Radical game design*, MIT Press, Cambridge 2009;
- Fink, E., *Fenomeni fondamentali dell'esistenza umana*, a cura di C. Nielsen, trad. it. A. Lossi, Filosofia, Nuova serie 90, Edizioni ETS, Pisa 2006;
- Id., *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Firenze 1991;
- Id., *Oasi del gioco*, a cura di A. Calligaris, Cortina Editore, Milano 2008;
- Id., *Per gioco: saggi di antropologia filosofica*, a cura di V. Cesarone, Morcelliana, Brescia 2016;
- Fuchs, M., *Weltentzug und Weltzerfall (world-withdrawal and world-decay)*, in *Philosophical perspective on play*, 1<sup>a</sup> ed., Routledge, London 2015;
- Galilei, G., *Il saggiaiore*, Terza edizione, Feltrinelli, Milano 2015;
- Gualeni, S., *Virtual worlds as philosophical tools: how to philosophize with a digital hammer*, Palgrave Macmillan, London 2015;
- Id., *Self-reflexive videogames: observations and corollaries on virtual worlds as philosophical artifacts* in «*GAME. Game as Art, Media, Entertainment*» 1, fasc. 5 (2016);
- Id., *Il videogioco del mondo. Istruzioni per l'uso*, Timeo, Palermo 2024;
- Gualeni, S., e Fassone, R., *Fictional Games: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play*, Bloomsbury, Londra 2022;
- Gualeni, S., e Vella, D., *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Palgrave Pivot, Basingstoke 2020;
- Guldi, J., *What is the Spatial Turn? · Spatial Humanities*, consultato 12 giugno 2023, <https://spatial.scholarslab.org/spatial-turn>;
- Hansen, M., *New Philosophy for New Media*, First MIT Press, Cambridge 2006;
- Happ, C., e Melzer, A., *Empathy and violent videogames. Aggression and prosocial behavior*, Palgrave Pivot, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2014;
- Heidegger, M., *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, trad. it. G. Vattimo, Biblioteca di filosofia. Testi, Mursia, Milano 2014;
- Id., *Einleitung Zu: "Was ist Metaphysik?"*, in *Wegmarken*, Gesamtausgabe 9, Klostermann, Frankfurt am Main 1976;

- Id., *L' arte e lo spazio: testo originale a fronte*, trad. it. C. Angelino, Opuscula 4, Il melangolo, Genova 1995;
- Id., *La cosa*, in *Saggi e discorsi*, trad. it. G. Vattimo, Biblioteca di filosofia. Testi, Mursia, Milano 2014;
- Id., *La questione della tecnica*, in *Saggi e discorsi*, trad. it. G. Vattimo, Biblioteca di filosofia. Testi, Mursia, Milano 2014;
- Id., *L'origine dell'opera d'arte*, in *Holzwege. Sentieri interrotti*, trad. it. P. Chiodi, La Nuova Italia editrice, Firenze 1968;
- Huizinga, J., *Homo Ludens*, trad. it. C. Van Schendel, Piccola biblioteca Einaudi, Torino 2002;
- Husserl, E., *Ricerche logiche*, a c. di G. Piana, Il saggiatore, Milano 2015;
- Kent, S. L., *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond the Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York 2001 ed. Digitale;
- La Cecla, F., *Mente locale*, Nuova ed. ampliata e aggiornata, Elèuthera, Milano 2021;
- Leino, O. T., *I know your type, you are a player: Suspended Fulfillment in Fallout: New Vegas*, in *Game Love: Essays on Play and Affection*, McFarland & Company, Jefferson, North Carolina 2015;
- Longobardi Zingarelli, R., *Fragmented subjectivity and intersubjectivity in virtual worlds: an investigation from self to other*, IDG Università Ta Malta, Malta 2022;
- Maggioli, M., *Dentro lo Spatial Turn: luogo e località, spazio e territorio*, in «Semestrale di studi e ricerche di geografia» 2 (2015);
- Malpas, J., *Place and Experience: A Philosophical Topography*, 1<sup>a</sup> ed., Cambridge University Press, Cambridge 1999;
- Norberg-Schulz, C., *Genius loci: paesaggio ambiente architettura*, trad. it. A. M. Norberg-Schulz, 11. ed, Documenti di architettura, Electa, Milano 1979;
- Ntelia, R., *Love in games: experience and representation*. IDG Università Ta Malta, Malta 2021;
- Palumbo, B., *L' UNESCO e il campanile: antropologia, politica e beni culturali in Sicilia orientale*, Nuova ed, Meltemi, Roma 2006;

- Pezzano, G., *La filosofia al tempo dei nuovi media: Sini e la "ripratica" della scrittura*, in «Il Pensiero: rivista di filosofia» 2, (2023);
- Richardson, W. J., *Heidegger - through phenomenology to thought*, 3. ed, Phaenomenologica 13, Nijhoff, The Hague 1974;
- Ryan, M., *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Indiana University Press, Bloomington 1991;
- Sennet, R., *Costruire e abitare*, trad. it. C. Spinoglio, Saggi, Feltrinelli, Milano 2021;
- Schmitt, C., *Il nomos della terra nel diritto internazionale dello «Jus Publicum europaeum»*, Quinta edizione, Biblioteca filosofica 9, Adelphi, Milano 2011;
- Van de Mosselaer, N., e Gualeni, S., *The Implied Designer of Digital Games*, in «Estetika: The European Journal of Aesthetics» 1 (2023);
- Vella, D., *The Ludic Muse: The Form of Games as Art*, in «Counter Texts» 2, fasc. 1 (2016);
- Id., *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld*, ITU Copenhagen, Copenhagen 2015;
- Id., *There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*, in «Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games» (2019);
- Wallenstein, S. O., *The Historicity of the Work of Art in Heidegger*, in «Södertörn Academic Studies: The past's presence: essays on the historicity of philosophical thinking», vol. 30, Södertörn University, Södertörn 2005.