*Roberta Fidanzia**

# L'eclissi del «Chi» nell'era dell'abitudine indotta. Gamification, cosificazione e resistenza umana

**Abstract**
The current transition towards a digitally integrated society has introduced new forms of interaction that reshape human experience and subjectivity. Among the factors driving this transformation is gamification, understood as the integration of game mechanics, aesthetics, and logic into non-game contexts such as work, education, warfare, and healthcare. This process is rooted in the concept of habit, which is not merely a "liberating fold of the spirit", but also risks producing an unreflective mechanization of human experience. While habit enables the conservation of psychic energy, it may simultaneously empty human action of reflective awareness. This contribution investigates the relationship between habit, gamification, and moral identity.

**Keywords**
Habit, Gamification, Reification, Moral Identity, Applied Ethics.

## Introduzione

Il nesso che congiunge l'abitudine alla gamification risiede nella capacità di entrambe di operare una naturalizzazione dei comportamenti attraverso la ripetizione e l'automazione delle risposte. Se l'abitudine è storicamente intesa come la facoltà che permette all'essere umano di abitare il mondo trasformando lo sforzo in istinto, la gamification si inserisce in questo processo bio-politico per orientarlo verso scopi predefiniti. Essa non si limita a sovrapporre un gioco alla realtà, ma mira a generare nuovi habitus digitali: disposizioni stabili che, sfruttando la fluidità dell'agire consuetudinario, rendono l'interazione con il sistema tecnologico un gesto immediato e irriflesso. In questo senso, la gamification[1] rappresen-

* Centro Studi Femininum Ingenium.

[1] Circa la definizione di *gamification*, cfr. S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke, *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*, in "Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11)", 2011, pp. 9-15.

SIFM
FM/MP *Filosofia morale/Moral Philosophy*, vol. 1, 2026 • ISBN: 9791222334059 • DOI: 10.7413/fmmp0094
© 2026 – MIM EDIZIONI SRL

ta l'esito tecnico di una manipolazione dell'abitudine: laddove l'anima dovrebbe prendere possesso del corpo per elevarlo alla virtù, il sistema ludico interviene per piegare l'automa, trasformando la padronanza del mondo in una forma di asservimento indolore.

L'attuale transizione verso una società digitalmente integrata, infatti, ha introdotto paradigmi di interazione che ridefiniscono radicalmente il concetto di essere umano. Tra i fattori di questa trasformazione si colloca la gamification, intesa come l'integrazione di meccaniche, estetiche e logiche ludiche in contesti originariamente non ludici, dal lavoro all'istruzione, fino alla sfera della salute e della guerra. Sebbene promossa come strumento di coinvolgimento e ottimizzazione delle performance[2], la gamification agisce spesso come un potente vettore di cosificazione (reificazione), in cui la persona viene frammentata in dati, punteggi e variabili comportamentali. In questo scenario, l'essere umano non è più un "chi" irriducibile, ma un "che cosa" funzionale, un profilo ottimizzabile all'interno di un'economia delle esperienze gamificate.

Questo processo trova un fondamento inquietante nella dimensione dell'abitudine, che lungi dall'essere solo una piega liberatrice dello spirito[3], rischia di diventare la causa della meccanizzazione irriflessiva dell'esperienza, ovvero una manifestazione che permette di risparmiare energia psichica, ma rischia di svuotare l'agire consapevole. Tuttavia, questa stessa automazione è la condizione che libera la mente per compiti superiori. Félix Ravaisson descrive questo paradosso definendo l'abitudine come un movimento che arriva a farsi natura, dove la volontà si trasforma in istinto[4].

L'abitudine, infatti, è anche la condizione necessaria per la continuità cognitiva e l'accumulazione culturale. Essa funge da cerniera tra natura e storia, trasformando la cultura in seconda natura e convertendo le acquisizioni apprese nell'essere dell'individuo. Tale riflessione di origine aristotelica[5] viene ripresa da Hegel per spiegare come l'essere umano integri la cultura nel proprio essere biologico, definendo l'abitudine

[2] Cfr. J. McGonigal, *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Apogeo Education, Milano 2021. Interessante notare che il titolo originale è: *Reality is broken*.

[3] Cfr. M. Aiello, G. Paolucci, A. Romele (a cura di), *Habitus e abitudine. Filosofie della seconda natura*, in "Lo Sguardo. Rivista di filosofia", 31, 2, 2020, p. 8.

[4] Cfr. F. Ravaisson, *Dell'abitudine*, tr. it. di M. Portera, Morcelliana, Brescia 2022.

[5] Aristotele nell'*Etica Nicomachea* spiega che le virtù etiche si acquisiscono con l'abitudine: "Le virtù noi le acquistiamo dopo averle prima esercitate, come accade anche per le altre arti. Ciò che infatti dobbiamo fare dopo averlo appreso, lo apprendiamo facendolo: ad esempio, diventiamo costruttori costruendo e suonatori di cetra suonando la cetra. E così, compiendo azioni giuste diventiamo giusti, compiendo azioni moderate diventiamo moderati, compiendo azioni coraggiose diventiamo coraggiosi". Aristotele, *Etica Nicomachea*, a cura di C. Natali, Laterza, Roma-Bari 1999, p. 45 (II, 1, 1103a 31-1103b 2).

come la modalità con cui l'anima prende possesso del corpo[6]. Essa non è innata, per natura, ma non è nemmeno una forzatura esterna, contro natura, diventando parte integrante dell'identità. Senza l'abitudine, ogni esperienza sarebbe frammentaria e richiederebbe uno sforzo di apprendimento continuo. Essa permette la sedimentazione di saperi, riti e istituzioni, garantendo la continuità tra generazioni (filogenesi) e nella vita del singolo (ontogenesi)[7]. Il passaggio finale dell'abitudine, dunque, è ontologico: ciò che inizialmente abbiamo – un'abilità tecnica, una norma sociale, una lingua – diventa ciò che siamo. È il luogo dove la storia personale e collettiva si fa biologia e carattere.

La storia del pensiero occidentale è marcata da varie esperienze teoriche che con il ricorso al concetto di *habitus* hanno inteso dare all'esperienza dell'abituazione e all'abitudine la veste di un vero e proprio principio dell'azione pratica e cognitiva senza il quale non si darebbe coerenza nell'agire individuale. San Tommaso nella *Summa Theologica* afferma che è nella natura stessa dell'abito comportare un ordine all'atto, ovvero inclinare il soggetto ad agire in un certo modo in maniera quasi naturale, rendendo l'azione più facile, pronta e piacevole. L'abito, infatti, è una determinata disposizione a operare bene o male[8].

Come osserva Robert Spaemann, la natura oggi non significa più costituzione originaria ricevuta nell'atto della creazione, ma diventa nient'altro che materiale disponibile a servizio di una tecnocrazia di dominio e controllo[9]. La gamification sfrutta quella che Aristotele definiva *hexis* – una disposizione stabilmente acquisita per esercizio – ma ne svuota il contenuto etico: se per lo Stagirita l'abitudine era il prerequisito della virtù morale (*ethike*), nella società gamificata essa diventa lo strumento di una naturalizzazione del dominio. L'abitudine si configura, dunque, come una forma di padronanza del mondo che si realizza attraverso un progressivo ottundimento della riflessione: la soppressione delle alternative d'azione permette al soggetto di agire senza dover scegliere consapevolmente ogni movimento. Questo silenziamento delle ragioni[10] produce un agio esistenziale che coincide con l'esperienza del "sentirsi a casa"

[6] Cfr. G.W.F. Hegel, *La filosofia dello spirito*, a cura di A. Bosi, UTET, Torino 2000.
[7] Cfr. C. Carlisle, *On Habit*, Taylor & Francis, New York 2014; M. Piazza, *Creature dell'abitudine*, Il Mulino, Bologna 2018.
[8] Cfr. T. d'Aquino, *Somma Teologica*, vol. 11 (L'abito e la virtù), Salani, Firenze 1966.
[9] Cfr. R. Spaemann, *Natura e ragione. Saggi di antropologia*, Lindau, Torino 2016, citato in D. Airoma, *Robert Spaemann, la Croce della realtà alternativa alla prigione in sé stesso*, in "Centro Studi Rosario Livatino", 16 settembre 2022, https://www.centrostudilivatino.it/27-robert-spaemann-la-croce-della-realta-alternativa-alla-prigione-in-se-stesso/#more-11283 (ultima consultazione: 30 marzo 2026). Cfr. anche R. Spaemann, *Persone. Sulla differenza tra "qualcosa" e "qualcuno"*, a cura di L. Allodi, Laterza, Roma-Bari 2005; R. Guardini, *La fine dell'epoca moderna*, Morcelliana, Brescia 2007.
[10] Cfr. W. James, *Le leggi dell'abitudine*, a cura di D. Vincenti, Mimesis, Milano 2019.

(*heimatlichkeit*)[11]. Tale ambientamento non è confinato ai limiti biologici della pelle, ma si estende allo spazio circostante, fisico e sociale, che diventa una sorta di corpo dilatato[12] o spazio extracorporeo[13] in cui l'interazione avviene in modo fluido e automatico.

La crisi dell'umano nasce quando l'estensione del corpo nello spazio extracorporeo non è più un'espansione della vita, ma un'assimilazione del mondo a una serie di "cose" manipolabili. L'uomo si sente a casa solo perché ha "cosificato" tutto ciò che lo circonda, eliminando l'imprevisto e, con esso, la sua stessa libertà. Rintracciare la radice metafisica della cosificazione significa riconoscere che la crisi dell'umano non è infatti solo un fenomeno sociale o tecnologico, ma scaturisce da una precisa postura filosofica: il rifiuto del *logos* della differenza a favore di una metafisica dell'identità e dell'indifferenziato.

## 1. Una definizione morale della *gamification*

La ludicizzazione consiste nella progettazione ed applicazione di sistemi di gratificazione ed approcci giocosi per motivare, incentivare e premiare simbolicamente i soggetti coinvolti in un'attività non necessariamente ludica. Essa prevede la misurazione e la convalida degli aspetti quantificabili delle prestazioni di un individuo, ignorando completamente le componenti qualitative che hanno contribuito a tale esperienza.

In chiave morale, la gamification agisce tramite quella che David Hume chiamava la forza dell'abitudine (*custom*), che rendendosi invisibile nell'atto di operare, "non soltanto nasconde la nostra ignoranza, ma cancella se stessa"[14]. L'utente non si accorge del condizionamento perché l'abitudine, nel suo grado più alto, si rende invisibile. Quella che dovrebbe essere un'educazione dell'anima alla libertà si converte in un addestramento del corpo, in cui il soggetto contrae abiti non per scelta deliberata, ma per un ottundimento e silenziamento delle ragioni e delle alternative. Come evidenziato da Michael Lewis, questo processo istituisce un nesso tra abitudine e follia, dove l'individuo agisce istintivamente secondo la regola dell'abituazione, cadendo nella stessa classe della bestia[15]. Siamo, dunque, di fronte a una nuova ontologia morale in cui l'abito non è più frutto di una scelta della volontà, ma l'esito di una meccanica ludica che precede il soggetto.

[11] Cfr. M. Heidegger, *Essere e tempo*, a cura di F. Volpi, Longanesi, Milano 2005, § 12-13.
[12] Cfr. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003, p. 191.
[13] Cfr. E.T. Hall, *La dimensione nascosta*, Bompiani, Milano 1968.
[14] D. Hume, *Ricerca sull'intelletto umano*, a cura di M. Dal Pra, Laterza, Roma-Bari 2010, sez. VII, p. 115.
[15] Cfr. M. Aiello, G. Paolucci, A. Romele (a cura di), *Habitus e abitudine*, cit.

Jane McGonigal sostiene che il gioco cancella ogni distinzione tra lavoro e tempo libero, riscattando l'individuo, rendendolo autonomo, creativo e partecipativo[16]. In realtà, questo meccanismo altamente burocratizzato finisce per accentuare la condizione subordinata del soggetto, asservendolo a un sistema tecnocratico fondato sui principi della quantificazione, della classificazione, della competizione, dell'efficienza e del profitto, regolato da *benchmark* e *best practices*.

Si assiste qui a una socializzazione totale che esternalizza lo schematismo psichico nell'industria del consumo. L'*habitus* di Pierre Bourdieu, che dovrebbe essere un sistema di disposizioni aperte, viene qui ridotto a una matrice di ripetizione coercitiva[17]. Se la socializzazione primaria educa il corpo piuttosto che la mente, la gamification neoliberale utilizza questa fede pratica per imporre un'ingiunzione alla flessibilità che costringe il soggetto a rimanere in una condizione di infanzia permanente, malleabile e silenziosa[18].

Non è un caso, infatti, che la giornalista americana Heather Chaplin sostenga che si tratta di una forma di manipolazione tipicamente utilizzata da regimi repressivi e autoritari[19]. Del resto, già Hans-Georg Gadamer in *Verità e metodo* aveva osservato che la ludicizzazione gioca il giocatore:

> L'autentico soggetto del gioco non è il giocatore ma il gioco stesso. È il gioco che ha in sua balia il giocatore, lo irretisce nel gioco, lo fa stare al gioco. Il gioco come tale non lascia più sussistere per nessuno l'identità di chi gioca. Tutti domandano solo più che cosa è il gioco, che cosa esso significa. I giocatori non sono più; ciò che è, è solo ciò che da essi è giocato[20].

## 2. Quando l'abitudine piega l'intelletto: il caso dei droni militari

Hannah Arendt ci ha consegnato una delle più belle definizioni del concetto stesso di persona, quella per cui essa coincide con il vivere come distinto e come unico essendo tra eguali[21]. Arendt fu sorpresa nel consta-

[16] Cfr. J. McGonigal, *La realtà in gioco*, cit.
[17] Cfr. P. Bourdieu, *Il senso pratico*, Armando Editore, Roma 2005.
[18] Cfr. M. Aiello, G. Paolucci, A. Romele (a cura di), *Habitus e abitudine*, cit.
[19] Chaplin ha criticato le teorie di Jane McGonigal, sostenendo che l'uso della gamification come forma di ingegneria sociale ricorda le tecniche di manipolazione utilizzate dai regimi autoritari. La critica, rivolta all'ottimismo della McGonigal, mette in luce il rischio che i giochi diventino strumenti di controllo sociale anziché di *empowerment*. La citazione è ampiamente discussa nel contesto delle recensioni di *Reality is broken* pubblicate su "Slate" all'inizio del 2011.
[20] H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, tr. it. di G. Vattimo, Bompiani, Milano 1983, p. 132.
[21] Cfr. H. Arendt, *Vita activa. La condizione umana*, tr. it. di S. Finzi, Bompiani, Milano 1994, p. 127.

tare che Eichmann non appariva come un mostro, ma piuttosto come un burocrate ordinario, interessato principalmente a compiere il proprio dovere e a seguire gli ordini. Fu questo aspetto che portò Arendt a formulare il concetto di banalità del male[22], sostenendo che le azioni di Eichmann fossero il risultato di una totale mancanza di pensiero critico e di un'obbedienza cieca all'autorità, piuttosto che di una malvagità intrinseca.

Si potrebbe fare un'analogia con la costruzione della coscienza, che potremmo definire "coscienza efficiente", di cui parla Lewis[23], una coscienza artificiale, staccata, sconnessa dalla verità dell'uomo, proiettata nel virtuale che è tanto più radicata quanto sradicata nella sua espressione corporea misurabile solo in termini di risultati e obiettivi da raggiungere eteronormati. Attraverso l'analogia con Lewis, s'intende delineare il profilo di una coscienza slegata dall'essenza umana e confinata nella dimensione virtuale. Tale consapevolezza si realizza paradossalmente attraverso lo sradicamento dalla realtà corporea, riducendo l'esistenza a una mera sequenza di performance e obiettivi quantificabili definiti da criteri esterni. In questa cornice, l'abitudine diventa "causa ed effetto della meccanizzazione irriflessiva"[24]. Come ammoniva Blaise Pascal, l'abitudine è una seconda natura che distrugge la prima; essa "piega l'automa, che trascina l'intelletto senza che esso vi pensi"[25]. Quando l'uomo si riduce a mero esecutore di obiettivi eterodiretti, smette di essere la persona unica tra eguali di Arendt e diventa, appunto, un automa che risponde a stimoli esterni. Quanto evidenziato da Pascal è esattamente ciò che accade nella meccanizzazione irriflessiva di Dewey: l'individuo non sceglie più consapevolmente, ma viene trascinato da una routine produttiva o virtuale. L'intelletto non è più il timoniere, ma un passeggero passivo di una macchina che corre verso l'efficienza. Per Pascal, l'abitudine piega il corpo – l'automa – affinché la mente possa seguire certe verità senza sforzo. Nel contesto contemporaneo, questo processo porta con sé una potenziale degenerazione: la tecnologia e le metriche di risultato piegano l'agire quotidiano così profondamente al punto che la coscienza diventa artificiale. Non si agisce in un certo modo perché è vero o giusto, ma perché si è addestrati – piegati – a farlo. Quando l'addestramento del corpo prende il sopravvento, l'anima abdica alla sua funzione critica.

La banalità del male di cui parla Arendt è semplicemente il volto del male nella società di massa. La lezione profonda è che non è la Germania

[22] H. Arendt, *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*, tr. it. di P. Bernardini, Feltrinelli, Milano 1964.
[23] C.S. Lewis, *L'abolizione dell'uomo*, tr. it. di E. Rialti, Adelphi, Milano 2025, p. 78.
[24] J. Dewey, *Natura e condotta dell'uomo. Introduzione alla psicologia sociale*, tr. it. di G. Preti e A. Visalberghi, La Nuova Italia, Firenze 1958, p. 238.
[25] B. Pascal, *Pensieri*, frammento 252 (ed. Brunschvicg), a cura di A. Bausola, Bompiani, Milano 2000, p. 347.

nazista ad essere così: tutte le società fondate su questi individui normali possono assumere il volto di Eichmann. Il concetto di banalità del male suggerisce che persone ordinarie possono essere indotte a compiere azioni terribili, sopprimendo la responsabilità individuale.

Con l'applicazione del meccanismo della ludicizzazione, dal "commette i suoi crimini in circostanze che quasi gli impediscono di accorgersi o di sentire che agisce male"[26], si arriva facilmente a un rovesciamento completo della percezione: il crimine diventa un obiettivo raggiunto, per il quale si acquisiscono punti e gratificazioni. Qui l'abitudine mostra il suo risvolto oscuro e inerziale, che ostacola la ricostruzione riflessiva del rapporto con se stessi e con il mondo[27]. Dall'annichilimento della sensibilità si passa all'esaltazione adrenalinica: poco conta che la competizione comporti lo sterminio, se il corpo è stato addestrato a rispondere esclusivamente a uno stimolo dopaminico.

Nel documentario *Drone wars: the gamers recruited to kill* viene affermato che l'utilizzo dei droni produce distacco ed abbassa l'empatia, poiché non vedere il volto degli uomini priva emotivamente dell'umanità: sono soltanto obiettivi[28]. I *video game* sono stati utilizzati come mezzo per reclutare giocatori capaci di raggiungere obiettivi senza esitazioni morali. Vengono motivati secondo il motto: la vendetta dei nerd[29].

Il successo dell'informatica di massa ha trasformato quello che un tempo era un interesse isolante nella competenza tecnica necessaria per governare il mondo. Oggi la "Nerd Culture Mainstream" è un pilastro dell'economia globale, ma poggia su una difficoltà nel gestire i codici della comunicazione interpersonale non tecnica.

Su questa difficoltà si basa la potenza della scelta bellica, rafforzata dalla psicologia della distanza. Secondo Giacomo Pezzano siamo immersi in un'"atmosfera disposizionalista" che invita gli individui a coltivare buone abitudini intese solo come capacità di *self-performance*[30]. Nelle sessioni di guerra a distanza, si produce uno stato di sdoppiamento continuo. L'abitudine, come fondamento della naturalizzazione del dominio, permette al soldato-giocatore di abitare una zona di indistinzione dove l'essere si risolve nei suoi effetti pratici. Ogni volta che i nerd sono fuori dalla guerra, continuano ad essere in guerra.

Dalle testimonianze emerge un dato importante: ogni volta che si prova ad evidenziare questo *blackout* mentale, si viene zittiti. L'addestramento

[26] H. Arendt, *La banalità del male*, cit., p. 293.
[27] Cfr. M. Santarelli, *The Dark Side of Habits A Pragmatist Account*, cit., pp. 285-302.
[28] *Drone wars: the gamers recruited to kill*, documentario prodotto dal quotidiano "The Guardian", Regno Unito 2014-2015.
[29] Sul tema si veda anche G. Chamayou, *Teoria del drone*, DeriveApprodi, Roma 2014.
[30] Cfr. G. Pezzano, *Atmosfere come disposizioni. Per un'ontologia relazionale dell'esperienza*, in "Rivista di Estetica", LVIII, 68, 2, 2018, pp. 86-104.

del corpo è stato così efficace da rendere l'anima un "servomeccanismo degli oggetti tecnici"[31], come già teorizzato da McLuhan[32]. Un giocatore si chiede: "se si deumanizza la guerra, cosa ci impedisce di sterminare l'intera popolazione con robot?"[33]

Il riferimento ad Hannah Arendt torna ad essere cruciale per decodificare il paradosso della "deumanizzazione" nel gaming militare. Per la filosofa, la moralità intesa come mero insieme di costumi e abitudini (*Sittlichkeit*) si rivela estremamente fragile: proprio come le regole di un gioco, gli standard etici basati sull'abitudine possono essere repentinamente sostituiti da un nuovo insieme di norme sociali, rendendo il male un atto ordinario e banale.

I non partecipanti sono gli unici che osano essere giudicati da loro stessi, perché praticano il dialogo silenzioso dell'io con se stesso: il pensare. Il punto di rottura, dunque, risiede nell'eclissi del due-in-uno, ovvero quel dialogo silenzioso dell'anima con se stessa che Arendt identifica con l'attività del pensare. Nel contesto dell'antropotecnica dei droni, l'addestramento non mira a sviluppare l'intelligenza, ma a sopprimere la capacità di giudizio autonomo. Il "non partecipante" – l'unico capace di sottrarsi al blackout mentale – non è colui che possiede una cultura superiore, ma chi preserva l'integrità di questo dialogo interiore. Egli si rifiuta di agire non per obbedienza a una legge esterna, ma perché, essendo abituato a riflettere, non potrebbe continuare a convivere con se stesso dopo aver compiuto un'azione atroce.

L'incapacità di pensare non è un deficit cognitivo, ma una condizione operativa necessaria affinché l'individuo diventi un ingranaggio efficiente della macchina tecnica, trasformando la reattività adrenalinica nel surrogato di una scelta morale. La selezione e l'addestramento dei nerd, infatti, provoca un distacco dal reale: è un obbedire robotico per il raggiungimento di un premio. Nel caso dei droni, l'empatia viene sostituita dal desiderio di vincere il gioco. La scarica adrenalinica annienta l'umano. Se anche l'OMS parla di *gaming disorders* inserendole tra le dipendenze[34], s'intuisce che il sistema ludico può far compiere qualunque azione percepita come un bene. Questo è quello che viene definito effetto Lucifero,

[31] G. Simondon, *Del modo di esistere degli oggetti tecnici*, a cura di A.S Caridi, Orthotes, Napoli-Salerno 2021, p. 33.
[32] M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, tr. it. di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 2015, p. 51.
[33] *Drone wars: the gamers recruited to kill*, cit.
[34] World Health Organization, *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*, Sezione 06, Codice 6C51 (*Gaming disorder*), Ginevra 2018/2022. L'ICD-11 (*International Classification of Diseases*, 11ª revisione) è stata pubblicata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità nel giugno 2018 e ufficialmente approvata durante la 72ª Assemblea Mondiale della Sanità nel 2019.

che si manifesta laddove l'educazione dell'anima è stata completamente sostituita da un'antropotecnica volta all'auto-sfruttamento e alla reattività continua[35].

Ci si potrebbe domandare dove sia finita la fatale esitazione della struggente poesia *Veglia* di Ungaretti[36] nella quale, sebbene in una situazione di guerra, l'umano sussiste ancora per un attimo fondamentale in cui si decide "o io o lui". Se la riflessione di Arendt ha reso evidente che nella società di massa il male si presenta in modo impersonale e privo di coinvolgimento emotivo e la sua banalità lo rende freddo e distaccato, come se fosse una semplice routine priva di responsabilità personale, nella società contemporanea, quella della guerra dei droni, l'umano è cancellato *in primis* nel giocatore: è soppresso, robotizzato. L'abitudine, che Hume descriveva come ciò che "priva persino le buone azioni del loro valore morale poiché compromette la libertà della mente"[37], opera una vera e propria erosione della dimensione etica e in questo contesto raggiunge il suo apice distruttivo: il male diventa bene perché inserito in un sistema di premialità adrenaliniche. Se per Hume l'abitudine è il "grande regolatore della vita umana"[38], egli ne scorge anche il lato oscuro: quando l'agire diventa puramente riflesso, la mente perde quella libertà di scelta necessaria affinché un'azione sia definibile come morale. Nella guerra dei droni, questo processo giunge a compimento: l'addestramento trasforma la decisione etica in un automatismo tecnico. Sostituendo la fatale esitazione ungarettiana con una reattività algoritmica, il sistema non si limita a indurre l'obbedienza, ma annulla la capacità del soggetto di percepire il valore morale del proprio operato. Il male, dunque, non è più l'esito di una scelta malvagia, ma la conseguenza fisiologica di una mente che, privata della sua libertà, risponde unicamente a stimoli ludici e adrenalinici.

## 3. Verso la non-cosificazione digitale e la banalità del male 2.0

La cosificazione contemporanea affonda le sue radici in una metafisica identitaria che riduce la realtà a un reticolo di forme manipolabili. Hans-Georg Gadamer individua qui il trionfo della razionalità strumen-

[35] Cfr. C. Duhigg, *Il potere delle abitudini. Come si formano, quanto ci condizionano, come cambiarle*, tr. it. di M.S. Sartori, TEA, Milano 2014.
[36] G. Ungaretti, *Veglia*, in Id., *Vita d'un uomo. Tutte le poesie*, a cura di L. Piccioni, Mondadori, Milano 1969, p. 7.
[37] D. Hume, *Della superstizione e dell'entusiasmo*, in Id., *Saggi morali, politici e letterari*, a cura di M. Dal Pra ed E. Ronchetti, UTET, Torino 1974, p. 81.
[38] Id., *Trattato sulla natura umana*, a cura di P. Guglielmoni, Bompiani, Milano 2001, p. 805.

tale. Questo "pensiero calcolante" opera una restrizione dell'esperienza, riducendo l'essere a ciò che è misurabile[39].

Questa riduzione trova il fondamento nella critica di Heidegger alla tecnica come "imposizione" (*gestell*), che trasforma la realtà in "fondo" (*bestand*)[40]. L'uomo stesso finisce per essere arruolato come materiale umano. L'abitudine gioca un ruolo cruciale in questo: essa è la meccanica di cerniera dove la cultura si sovrascrive alla natura[41]. Se l'educazione dell'anima ha il prezioso compito di essere un processo di emancipazione, nella gamification essa diventa un addestramento (*drill*) che mira a eliminare ogni frizione corporea e ogni resistenza critica. Essa, infatti, interponendo uno schermo e una logica a premi tra il soggetto e le conseguenze delle sue azioni, trasforma il nemico in un target, un pixel o un obiettivo da abbattere, negandogli lo status di persona. La distanza non è solo fisica, come in un attacco con droni, ma soprattutto cognitiva.

Rendendo l'interazione simile a un videogioco, si annulla il coinvolgimento emotivo. Se l'azione è percepita come una sequenza di task ottimizzabili per ottenere un *level up*, la sofferenza dell'altro scompare. Quando l'altro è ridotto a oggetto del gioco, il soggetto stesso si trasforma in un ingranaggio. In questa zona di indistinzione il soldato-giocatore agisce per automatismo, l'azione si risolve nel suo effetto pratico, il successo della missione, e si perde la capacità di interrogarsi sul senso etico, poiché la distanza annulla il riconoscimento dell'umano nell'altro. La psicologia della distanza, attraverso una oggettivazione totale, crea un filtro che impedisce alla coscienza di percepire la gravità morale dell'atto.

Come evidenziato da Robert Spaemann, la natura cessa di essere una costituzione originaria per trasformarsi in mero materiale[42]. Il rischio immanente per l'essere umano è l'eclissi della propria unicità nel conformismo sociale; un processo che Hannah Arendt aveva già individuato nella degradazione dell'individuo ad *animal laborans*[43], ridotto a mera rotella sostituibile all'interno del processo vitale automatizzato della società moderna.

Il cuore di questa violenza risiede nella riduzione del "chi" – l'identità unica – al "che cosa", l'aggregato di qualità oggettivabili. Questo processo trova oggi compimento nella gamification: riducendo l'agire umano a input per algoritmi, essa annulla la spontaneità. L'abitudine viene reificata in un sistema di dispositivi tecnologici, dove il soggetto abituato è pre-agito dal suo ambiente. Già Pascal scriveva: "Bisogna che l'intelletto

[39] H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, cit., p. 401.
[40] Cfr. M. Heidegger, *La questione della tecnica*, in Id., *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, Mursia, Milano 1976.
[41] Cfr. G. Pezzano, *Umano, post-umano, troppo umano. Verso un'antropologia della tecnica*, in "Lo Sguardo", 18, 2, 2015, pp. 171-189.
[42] Cfr. R. Spaemann, *Persone*, cit.
[43] Cfr. H. Arendt, *Vita activa*, cit., pp. 234-236.

beva nelle stesse sorgenti dell'automa [...] bisogna piegare l'automa, che trascina l'intelletto senza che esso vi pensi"[44].

La gamification, in questi termini, opera una "degenerazione sistemica" (*bullshitification*) del processo decisionale: il soggetto è guidato esclusivamente da rinforzi estrinseci. Il risultato è una *zombificazione* dell'utente, trattato come un "automa senza senso"[45]. Così come Husserl denunciava la trasformazione dell'uomo in un essere che si limita a funzionare senza interrogarsi sul significato del proprio agire, nella società digitalmente integrata, l'uomo agisce per automatismo – l'abitudine meccanica– perdendo il contatto con il mondo della vita (*lebenswelt*), ovvero lo spazio del senso e della responsabilità. L'uomo, diventato automa, è colui che applica procedure formali – algoritmi, regole di gioco – in modo impeccabile ma cieco. Nei suoi aspetti più estremi, la gamification non è solo un gioco, ma una tecnologia che produce un soggetto svuotato, un automa che non abita più le sue azioni ma le subisce come impulsi tecnici.

Secondo McLuhan, ogni tecnologia è un'estensione del nostro corpo che, per essere utilizzata, richiede un adattamento totale dei nostri sensi. Noi diventiamo servi della tecnologia proprio perché essa è una parte di noi che agisce al posto nostro: "L'uomo diventa, per così dire, il servomeccanismo della propria estensione di sé"[46]. In questo scenario, la distinzione tra attività libera e lavoro svanisce nel "playbour" (giocolavoro). La gamification si configura come un dispositivo di decondizionamento culturale che assoggetta la psiche a un "capitalismo limbico"[47]. Quando la tecnologia prevale, l'individuo finisce per essere solo un "dato operazionale della macchina"[48], perdendo la dignità in favore dello "spettacolo del progresso"[49].

L'esempio dei droni configura quella che può essere definita una "banalità del male 2.0": il soldato gamificato rischia di perseguire punti in un sistema asettico. L'empatia – intesa da Edith Stein come l'atto di riconoscere il vissuto dell'altro – viene annullata. Il nemico diventa un punto sullo schermo, una "non-cosa"[50] da eliminare. Infatti, mentre la riduzione del "chi" al "cosa" opera ancora in una dimensione fisica – la reificazione

[44] B. Pascal, *Pensieri*, cit., p. 347.
[45] Cfr. E. Husserl, *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, a cura di W. Biemel, Il Saggiatore, Milano 2015, p. 79.
[46] M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 51.
[47] Cfr. D.T. Courtwright, *L'era della dipendenza. Come le cattive abitudini sono diventate un grande affare*, Minimum Fax, Roma 2020, p. 14.
[48] G. Simondon, *Del modo di esistere degli oggetti tecnici*, cit., p. 33.
[49] G. Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 2017, Tesi 24-25.
[50] Cfr. B.-C. Han, *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, tr. it. di S. Aglan-Buttazzi, Einaudi, Torino 2022, p. 5. Dello stesso autore *Infocrazia. Le nostre vite manipolate dalla rete*, tr. it. di F. Buongiorno, Einaudi, Torino 2023.

del corpo –, il passaggio alla "non-cosa" segna la definitiva dematerializzazione del nemico. Nel sistema gamificato, l'altro non è nemmeno un oggetto da distruggere, ma un'interferenza informativa da cancellare. La "non-cosa" è il pixel asettico che sottrae al soldato l'ultima possibilità di empatia: non si colpisce un corpo, si risolve un algoritmo, si colpisce il segnale termico sullo schermo del drone. Il nemico non ha più nemmeno la consistenza di una cosa fisica: è un'icona sullo schermo, un'astrazione digitale all'interno di un'interfaccia ludica che recide l'ultimo legame con la realtà corporea, rendendo il male un'operazione di pulizia informatica priva di attrito morale.

## 4. Prospettive filosofiche al femminile per tornare all'umano

In risposta alla cosificazione, è possibile rinvenire in alcune prospettive filosofiche femminili una via di resistenza fondata sulla soggettività incarnata. Edith Stein, ad esempio, scardina la visione meccanicistica descrivendo il corpo umano come *durchseelter*, "corpo vivente compenetrato dall'anima"[51]. Per la Stein, l'integrità della persona è tale che ogni atto fisico è l'epifania di un centro spirituale interiore[52]. Questa unità impedisce la riduzione dell'uomo a dati, poiché l'anima organizza la materia dall'interno[53].

A questa ontologia si sposa la riflessione di Adriana Cavarero, che rivendica l'unicità della "voce" contro l'indifferenziazione moderna[54]. La difesa dell'unicità trova un baluardo anche nell'"attenzione pura" di Simone Weil[55], che richiede la sospensione dell'Io contro la saturazione della gamification. Sebbene, come noto, la riflessione di Simone Weil preceda cronologicamente l'era digitale, la sua nozione di attenzione pura e senza riserve costituisce oggi un baluardo teorico fondamentale contro le logiche della gamification. Se quest'ultima satura la coscienza attraverso un sistema di stimoli reattivi e premi immediati, l'attenzione weiliana opera in direzione opposta: essa non è uno sforzo muscolare della volontà verso un obiettivo, ma, come già espresso, una sospensione dell'Io. In questo senso, l'attenzione si pone come l'esatto contrario della reattività

[51] E. Stein, *La struttura della persona umana*, tr. it. di M. D'Ambra, Città Nuova, Roma 2000, p. 114.
[52] Cfr. A. Ales Bello, *Edith Stein. La passione per la verità*, Edizioni Messaggero, Padova, 2003; Ead., *Edith Stein o dell'armonia. Esistenza, pensiero, fede*, Studium, Roma 2005 ed Ead., P. Cheneaux (a cura di), *Edith Stein e il nazismo*, Città Nuova, Roma 2005.
[53] E. Stein, *La struttura della persona umana*, cit., p. 125.
[54] A. Cavarero, *A più voci. Per una filosofia dell'espressione vocale*, Feltrinelli, Milano 2003, p. 15.
[55] S. Weil, *Attesa di Dio*, a cura di M.C. Sala, Adelphi, Milano 1972, p. 193.

adrenalinica del giocatore; essa è una passività vigile che, rifiutando di ridurre l'altro a un punto su uno schermo, ne preserva l'unicità e la sofferenza, sottraendolo alla banalizzazione del sistema ludico.

Parallelamente, Maria Zambrano richiama la necessità di un legame profondo con il "sacro" della persona per contrastare lo sradicamento prodotto dall'idolatria tecnologica[56]. Per la filosofa spagnola, la crisi della modernità risiede proprio nell'aver dimenticato che l'uomo non è un oggetto di indagine scientifica, ma un mistero che richiede ascolto: "L'essere umano non è soltanto un pezzo di universo, ma è 'un luogo dove l'universo si fa consapevole'; la persona è quel sacro che non può essere manipolato senza essere distrutto"[57].

In tale orizzonte di resistenza, può inserirsi anche la visione cristiana della dignità umana come *imago Dei*[58]. L'uomo deve essere riaffermato come *initium* – iniziatore capace di interrompere gli automatismi[59]. Resistere alla deriva nichilista significa trasformare l'addestramento del corpo in un nuovo umanesimo dell'intersoggettività. La sfida non si gioca solo sul piano teorico, ma nella capacità quotidiana di sottrarsi al dominio del "pensiero calcolante". Se l'essere umano gamificato appare come una "pedina", la sua salvezza risiede nel riconoscere che, isolato dalle relazioni, egli torna ad essere un "semplice, muto pezzo di pietra"[60]. La resistenza deve farsi pratica di ascolto e prossimità, rompendo la psicologia della distanza.

La vera linea di confine tra l'uomo e l'automa risiede nella genesi dell'abitudine. Mentre l'addestramento tecnologico modella il corpo attraverso una coazione a ripetere dopaminica che bypassa il pensiero, l'uomo come *initium* è colui che trasforma l'abitudine in una seconda natura consapevole. Scegliere le proprie abitudini significa decidere a quale orizzonte di senso appartenere, sottraendo la propria carne (*Leib*) alla catena di montaggio del gioco totale. Resistere significa riaffermare l'uomo come *initium*. Questo atto richiede il coraggio della lentezza e dell'attenzione pura, opponendo alla serialità digitale la forza della voce incarnata. Solo uscendo dal tabellone del profitto l'uomo può smettere di

[56] Cfr. A.M. Pezzella, *María Zambrano. Educazione, etica, politica tra permanenza e cambiamento*, Fattore Umano Edizioni, Roma 2020 ed Ead., *Maria Zambrano. Per un sapere poetico della vita*, Edizioni Messaggero, Padova 2004.
[57] M. Zambrano, *L'uomo e il divino*, Edizioni Lavoro, Roma 2001, p. 158.
[58] Sulla dignità umana come limite assoluto alla tecnica cfr. Pontificio Consiglio della Giustizia e della Pace, *Compendio della Dottrina Sociale della Chiesa*, Libreria Editrice Vaticana, Città del Vaticano 2004, n. 108.
[59] Cfr. H. Arendt, *Vita activa*, cit., p. 128. Il concetto di *initium* è ripreso da Agostino, *De Civitate Dei*, XII, 20, *CCSL* 48, pp. 375-377.
[60] D. Hume, *Trattato sulla natura umana*, Libro II, Parte III, Sezione III (*Sui motivi che influenzano la volontà*), a cura di E. Lecaldano, Laterza, Roma-Bari 2001, p. 436.

essere un dato della macchina, cessare di agire come un attore costretto a recitare in un dramma scritto da un algoritmo, convinto che la maschera che indossa sia l'unica realtà possibile[61].

[61] Cfr. G. Pezzano, *Umano, post-umano, troppo umano*, cit., pp. 171-189. Cfr. anche i saggi di G. Anders, *L'uomo è antiquato. Vol. 1: Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, tr. it. di L. Dallapiccola, Bollati Boringhieri, Torino 2007 e Id., *L'uomo è antiquato. Vol. 2: Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, tr. it. di M.A. Mori, Bollati Boringhieri, Torino 2007.