

Seminari Aperti di Pratiche Filosofiche

La vita in gioco?
Sulla gamification della vita
quotidiana e i suoi limiti etici

Paolo Monti

27 aprile e 4 maggio 2023

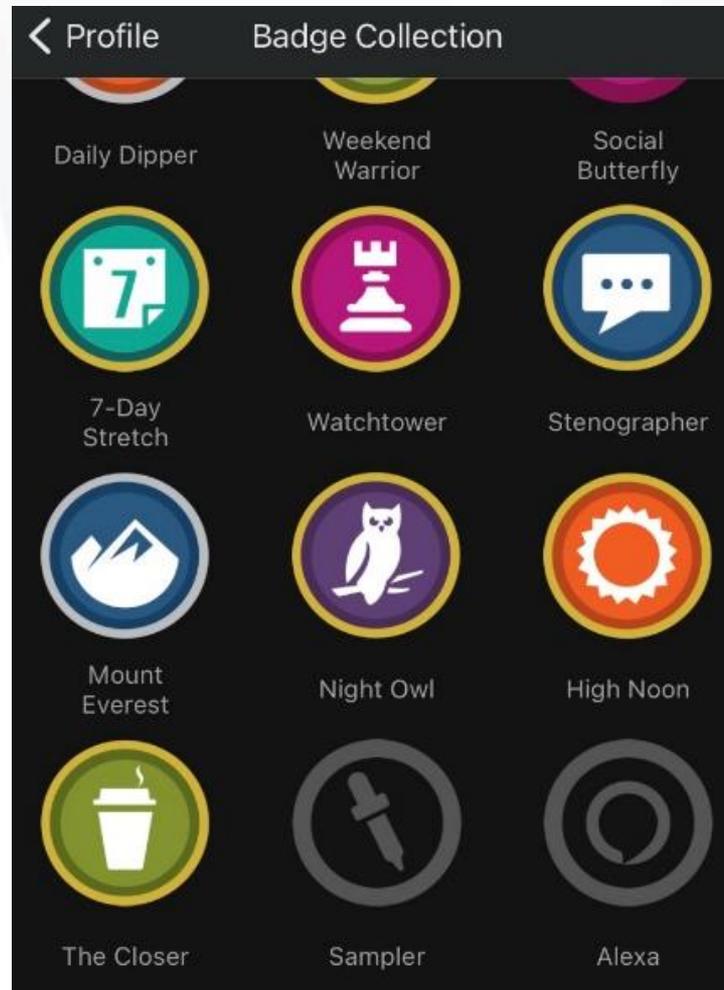
Che cos'è la «gamification»



The gamification of agency



The gamification of agency



The gamification of agency



The gamification of agency

jack ✓
@jack

#bitcoin ₿

📅 Iscrizione: marzo 2006

4.585 following **6,4 Mln** follower

👤 Seguito da Kialo, Giovanni Maddalena e altri 17 che segui

Tweet Tweet e risposte Contenuti multimediali Mi piace

📌 Tweet fissato

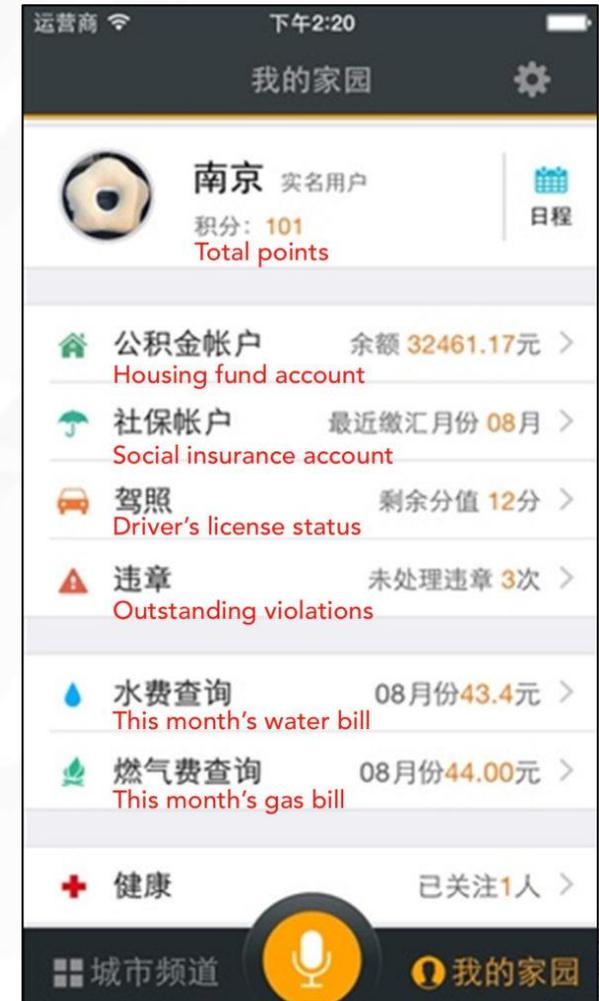
jack ✓ @jack · 7 apr 2020

I'm moving \$1B of my Square equity (~28% of my wealth) to #startsmall LLC to fund global COVID-19 relief. After we disarm this pandemic, the focus will shift to girl's health and education, and UBI. It will operate transparently, all flows tracked here:

docs.google.com
#startsmall tracker
Donations Total Value Created:, \$ 1,669,973,411.39
Total Disbursed:, \$ 496,696,311.00 Total ...

💬 34.942 🔄 93.232 ❤️ 381.924 📤

The gamification of agency



Sistemi di punteggio e gamification

Sistemi di punteggio

- Attribuiscono una misura quantitative alle nostre realizzazioni verso uno o più obiettivi
 - Tengono traccia dell'evoluzione di questa misura nel tempo
 - La rendono pubblica o consentono di condividerla e confrontarla con altri

L'insieme di questi elementi offre un feedback chiaro e immediato circa il valore che stiamo realizzando attraverso le nostre azioni, fornendo così una direzione e motivazione ulteriore ai nostri sforzi.

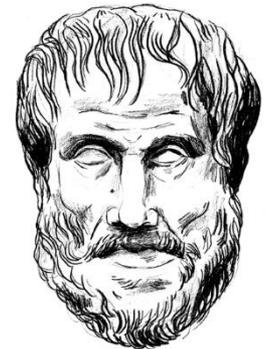


I sistemi di punteggio rinforzano (o scoraggiano) il perseguimento di certi fini nelle nostre attività quotidiane fornendo a noi (e ad altri) una credenza circa quanto abbiamo realizzato in vista di quel fine, insieme a un premio o a una gratificazione corrispondenti.

Aristotele sull'educazione morale

“ Chi vive secondo la passione non darebbe retta ad un ragionamento che lo distolga da questo genere di vita, né a dire il vero lo comprenderebbe.

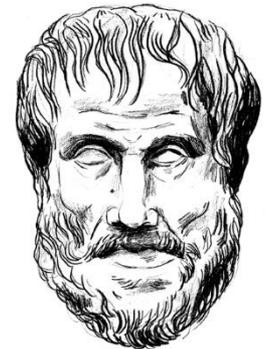
Ora, com'è possibile persuadere a cambiare vita chi versa in una simile condizione? È comunemente ammesso che, in generale, la passione non si sottomette alla ragione, ma alla forza. Di conseguenza il carattere deve in qualche modo già possedere qualcosa che è proprio della virtù, amando la bellezza morale e disprezzando ciò che è turpe. [...] ”



Aristotele, *Etica a Nicomaco*, 1179b26-31

Aristotele sull'educazione morale

“ Per questo alcuni pensano che i legislatori da un lato devono invitare alla virtù ed esortare ad essa in grazia della bellezza morale, nella speranza che daranno loro ascolto coloro che nelle abitudini sono progrediti come si conviene; dall'altro infliggere punizioni e castighi a quelli che non ubbidiscono e sono riottosi per natura virgola e bandire totalmente gli incorreggibili. Infatti l'uomo buono, che vive per la bellezza morale, obbedirà al ragionamento, mentre il malvagio, il quale desidera il piacere, sarà punito con una pena, come un animale da soma. Per questo si dice anche che le pene devono essere di natura tale da opporsi massimamente ai piaceri che sono stati amati. ”



Aristotele, *Etica a Nicomaco*, 1180a6-14

Punti come approssimazioni del valore

Questo uso dei punteggi come una approssimazione del valore influenza le relazioni fra agire e fini dell'agire in almeno due modi:

- (i) fornisce una cornice cognitiva e motivazionale continuamente aggiornata che supporta la formazione di abitudini stabili dirette verso la realizzazione di finalità predefinite (Selinger et al. 2015).
- (ii) produce, in cambio di chiarezza e motivazione, una certa omogeneizzazione del panorama dei valori e una corrispondente standardizzazione dei fini (Thi Nguyen 2021).

Sia (i) sia (ii) hanno importanti implicazioni morali.

Implicazioni morali della gamification (i)

(i) Supportando la formazione di abitudini stabili, la *gamification* può anche **supportare lo sviluppo di virtù morali**: se i fini dell'agire sono moralmente appropriati, il sistema di punteggio fornisce un **feedback** **cognitivo** e **motivazionale** costante che rafforza gli sforzi in corso verso il raggiungimento di tali obiettivi.

Riduce l'incertezza sul bene a cui miriamo e sui progressi verso di esso:

-> *“Non è forse vero che anche per la vita la conoscenza del bene ha un grande peso e che, come arcieri che hanno un bersaglio, potremmo raggiungere meglio ciò che è nostro dovere?”* EN 1094 a22-25

Il costante ricordare/ricompensare aiuta a **contrastare la debolezza della volontà**.

-> cioè il rischio di agire contro il proprio miglior giudizio.

Implicazioni morali della gamification (ii)

(ii) Traducendo la complessità dei valori perseguiti nella misura semplificata dei punteggi, la *gamification* **stabilisce un'equivalenza fuorviante** tra i nostri fini complessivi e l'obiettivo di ottenere buoni risultati secondo la metrica del punteggio.



Value-capture -> “Non credo che la *gamification* aumenti semplicemente la nostra motivazione a svolgere un'attività preservando tutti i beni originali di quell'attività. La *gamification* aumenta la nostra motivazione modificando la natura dell'attività. Spesso gli obiettivi dell'attività ordinaria sono ricchi e sottili. Quando operiamo una *gamification* di queste attività, cambiamo quegli obiettivi per renderli artificialmente chiari. [...] Per raccogliere i benefici motivazionali della chiarificazione, dobbiamo rimodellare i fini che governano le nostre attività nella vita reale. La *gamification* rende omogeneo il panorama del valore.”



(Thi Nguyen 2021:411)

Implicazioni morali della gamification (ii)

 **Agenzia ANSA**  @Agenzia_Ansa · 2h

E' morta, a soli 32 anni, la velocista statunitense **Tori Bowie**: oro con la 4X100 Usa e argento nei 100 metri ai Giochi di Rio 2016, è stata campionessa del mondo sempre nella gara regina nel 2017. Lo ha annunciato la World Athletics [#ANSA](#)



ansa.it
Atletica: muore a 32 anni Tori Bowie, fu oro olimpico a Rio - Sport
Vinse con la 4X100 Usa nel 2016, campionessa del mondo nei 100 (ANSA)

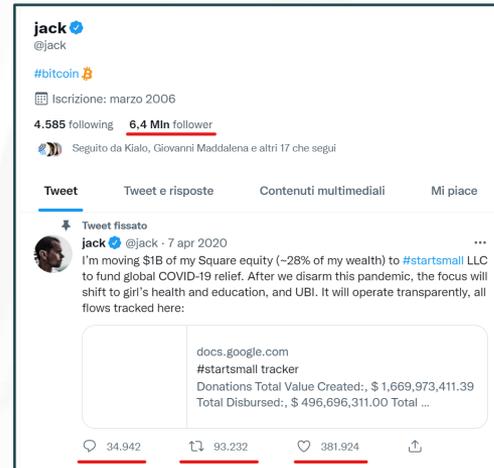
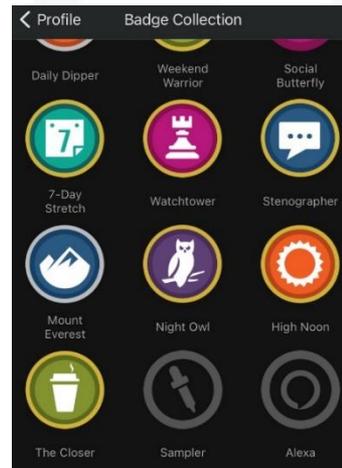
14 12 65 20.963

Metti Mi piace



Implicazioni morali della gamification (ii)

Quando i sistemi di punteggio si radicano profondamente nelle pratiche sociali che concorrono a definire **l'esperienza di senso** di una persona, e che in questo modo ne definiscono **l'identità personale**, finiscono per **dirottare l'esperienza morale** sostituendo la ricerca riflessiva e aperta dei valori con lo sforzo ristretto di ottenere buoni risultati al gioco che la *gamification* propone.



«Value-capture» nelle pratiche sociali

Il fenomeno della *value-capture* determinato dalla *gamification*, tuttavia, è un'istanza specifica di un fenomeno più generale: l'influenza esercitata dalle istituzioni sociali sull'agire degli individui attraverso l'applicazione di standard valutativi esterni alle loro pratiche.



“Il ritrattista di successo è in grado di ottenere molti beni che sono nel senso appena definito esterni alla pratica della ritrattistica: fama, ricchezza, status sociale, persino una misura del potere e dell'influenza presso le corti all'occasione. **Ma quei beni esterni non sono da confondere con i beni interni alla pratica.**” (MacIntyre 2007)

“Il NPM influisce sulle pratiche dell'insegnamento, dell'amministrazione, del lavoro sociale e simili perché **influenza i mezzi e i fini** di tali pratiche attraverso la sua forte enfasi sulla **valutazione dei risultati**, la **misurazione delle prestazioni**, il miglioramento continuo della qualità e **la standardizzazione e la manualizzazione delle valutazioni** e degli interventi. La sua influenza si fa sentire anche **in termini etici** per gli effetti nelle interazioni con coloro cui si rivolge la pratica.”

(Schwandt 2015)

«Value-capture» e dominazione

La *gamification* delle attività sociali segnala uno spostamento verso forme più pervasive e sottili di **valutazione esterna** che inquietano per l'**influenza dominante** che determinano sulla sfera della **deliberazione e motivazione morale individuale**.

“Le persone vivono all'interno di **strutture di dominio** se altre persone o gruppi possono **determinare senza reciprocità le condizioni della loro azione**, direttamente o in virtù delle conseguenze strutturali delle loro azioni.

La capacità di seguire i propri obiettivi a modo proprio è spesso limitata **non solo dall'interferenza diretta** di altri agenti, ma soprattutto dalle relazioni istituzionali, comprese quelle che assegnano potere differenziale ad alcuni agenti per **vincolare le scelte e le azioni di altri**. Queste sono relazioni istituzionali di dominio.” (Young 2000: 32)

“Il buon cittadino deve avere capacità e conoscenza riguardo sia al governo degli uomini liberi sia all'essere governato. Un buon cittadino deve possedere moderazione e prudenza e giustizia rispetto al governare.”

Aristotle, *Politics*, 1277b: 13-18

Considerazioni finali

- La *gamification* delle attività sociali mette le persone in uno spazio in cui la comprensione dei fini dell'azione è predeterminata, incorporata nel meccanismo di valutazione e misurazione del gioco.
- Mentre abbiamo una certa scelta nel giocare a giochi che supportano determinati fini rispetto ad altri, ci sono aree di pratica in cui la comprensione dei beni che miriamo a realizzare non dovrebbe essere predeterminata, ma piuttosto essere il risultato di deliberazioni, sia individuali che collettive.
- Il rischio di dominazione è più acuto quando la *gamification* si estende ad aspetti cruciali della nostra vita sociale e politica, in quanto rimodella la nostra esperienza morale.

Paolo Monti

Assistant Professor of Moral Philosophy

e-mail: paolo.monti@unimib.it

Academia: <https://unimib.academia.edu/PaoloMonti>

Research Gate: <https://www.researchgate.net/profile/Paolo-Monti>