



"S-gamificazione e autodifesa digitale". Cagliari, 10 febbraio 2017

Venerdì 10 febbraio 2017 alle 18.30, nella sede del Circolo del Cinema FICC LaboratorioVentotto, in via Montesanto 28 a Cagliari, avrà luogo l'incontro "S-gamificazione e autodifesa digitale" con il collettivo Ippolita, gruppo di ricerca attivo dal 2005 nell'analisi del web e della riflessione sulle contraddizioni prodotte dalla digitalizzazione delle nostre esistenze in rete.

La rete, e i social in particolare, rappresentano un campo da gioco sterminato. Nell'epoca della connessione è però necessario distinguere tra giochi e "gamification", ovvero la trasformazione in gioco, o, meglio, in schemi di gioco, di esperienze e problemi che giochi non sono. Come si fa a convivere con i dispositivi digitali? Si possono usare senza essere usati? Siamo sotto controllo, senza via d'uscita? Che ne è della sfera privata, della sfera pubblica, della vita analogica? Siamo dipendenti dal digitale? Questi alcuni dei temi che verranno affrontati nel corso dell'incontro.

Ippolita è un gruppo di ricerca indisciplinare attivo dal 2005. Conduce una riflessione ad ampio raggio sulle "tecnologie del dominio" e sui loro effetti sociali. Tra i saggi pubblicati: Anime Elettriche (Jaca Book, 2016); La Rete è libera e democratica. FALSO! (Laterza 2014, tradotto in spagnolo e francese), Nell'acquario di Facebook (Ledizioni 2013, tradotto in francese, spagnolo e inglese), Luci e ombre di Google (Feltrinelli 2007, tradotto in francese, spagnolo e inglese), Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale (Elèuthera 2005).

Nella giornata di sabato 11 febbraio, dalle 9.00 alle 13.00, è inoltre previsto un laboratorio di formazione del pubblico, sempre a cura del collettivo Ippolita: si condivideranno piccoli o grandi accorgimenti, microtecniche di autodifesa digitale e "trucchetti" per abitare la rete, usare i dispositivi digitali e - in un'ottica di riduzione del danno - i servizi e i social network commerciali e non essere così "giocati dal gioco". Per informazioni e iscrizioni: laboratorioventotto@gmail.com

L'incontro e la formazione sono inseriti nella rassegna "A che gioco giochiamo. Riflessioni cinematografiche sul gioco del mondo" che, attraverso proiezioni e incontri, intende riflettere sul tema del gioco secondo la ripartizione del sociologo Roger Caillois: il gioco come agon (sfida), alea (caso), mimicry (mimetismo e travestimento), ilinx (vertigine). La rassegna, ideata e realizzata dal Circolo del Cinema FICC Laboratorio 28 con la collaborazione dell'Associazione Terra Onlus, è finanziata dalla Regione Autonoma della Sardegna - Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - Direzione Generale dei Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport - Servizio Sport, Spettacolo e Cinema (art. 15 della L.R. 20 settembre 2006, n. 15 "Norme per lo sviluppo del cinema in Sardegna" anno 2016).

Alcuni collegamenti utili:

sito web del Circolo del Cinema Laboratorio 28

www.laboratorio28.it

sito web dell'associazione Terra

<http://www.associazione-terra.eu/progetti/arrivano-le-tecnoscimmie/>

sito del collettivo ippolita

<http://ippolita.net/>