

Giornate di studio “Giovani, Cultura e Istituzioni” - V edizione

**“Giochi /Games”
Entrare nella complessità**

Trieste,

30 novembre-2 dicembre 2018

I - Generali

“Giovani, Cultura e Istituzioni” è una opportunità formativa per giovani Italiani, Europei e provenienti da altri paesi del mondo, che promuove lo sviluppo di abilità professionali, manageriali e organizzative ad alto livello nei settori della cultura, della comunicazione, dell’impresa, della pubblica amministrazione e della ricerca.

Le tre Giornate di Studio prevedono la presentazione di paper da parte di giovani studiosi selezionati sulla base di questo Call for Papers, commentate criticamente da discussants e, viceversa, alcune Lectures commentate criticamente dai partecipanti.

L’invito a partecipare come speaker è rivolto a studenti del primo o del secondo ciclo di laurea, a studenti dottorali, dottori di ricerca, ricercatori post-dottorato ma anche a giovani professionisti che non abbiano superato i 35 anni di età.

Il tema è proposto secondo uno schema che intreccia materialità e concetti, processi e culture in modo da stimolare massima riflessione critica e transdisciplinarietà.

Lo scopo delle giornate di studio è la formulazione di “agende” conoscitive e pratiche, da rielaborare nei propri contesti di impegno e attraverso i propri percorsi di formazione.

Tipo di intervento

- **Paper individuali:** Ogni relatore (selezionato fra coloro che avranno presentato la candidatura) avrà a disposizione **15/20 minuti** di tempo per esporre il proprio contributo.
- **Panel:** i candidati potranno proporre panel coordinati su una delle tematiche proposte da gestire autonomamente

Paper e panel possono investire sia gli aspetti teorici e storico-culturali con la consapevolezza che ogni passo mosso dalla teoria è in realtà il frutto di una storia e di una pratica culturale), sia esemplificare risultati importanti nelle pratiche e nella ricerca, con un impatto significativo sulle sfide sociali, culturali, economiche.

- **Partecipazione ai dibattiti:** è ammessa la presenza anche di partecipanti senza paper, con interventi nel dibattito. In questo caso la partecipazione è aperta anche oltre il limite di età dei 35 anni. Si raccomanda la partecipazione di insegnanti, operatori sociali, mediatori culturali e figure professionali legate alle aree sopra elencate.

Procedura per la candidatura

Un abstract del paper proposto deve essere inviato **entro il 12 novembre 2018** (max. 500 parole, 1000 se includono bibliografia). Va specificato se nel corso della relazione saranno necessari supporti multimediali (videoproiettore per presentazioni in Power Point, collegamento Internet...).

Le candidature devono pervenire via e-mail a centrostudicultgiov@gmail.com. Una commissione procederà alla selezione. Nell'abstract devono essere indicati, oltre al titolo dell'intervento, il nome e cognome del candidato e l'eventuale ente di appartenenza. Va allegato un breve *curriculum vitae* (formazione, specializzazione e interessi: max 300 parole).

Viene rilasciato un attestato a fronte di una partecipazione a tutte le sessioni (salvo eventuali piccole deroghe da giustificare) e del rispetto delle regole di puntualità.

Selection

20 candidates will be selected. Notice of acceptance or rejection will be sent promptly after the deadline for submission of applications to the e-mail address indicated by the candidate. The text of the paper must be sent by November 22, 2018.

Iscrizione al corso, Facilities

Ai partecipanti è richiesta una quota di iscrizione

- **di 50 euro che comprende l'ammissione al Centro in qualità di soci ordinari** fino a tutto il 31.12.2019
 - di 200 euro con vitto (pranzi) e alloggio in camera doppia
- Previsto l'alloggio per le notti del 30 novembre e del 1° dicembre (dove necessario per consentire la partecipazione sin dalla prima sessione alle 14 anche del 29)
- Non vengono rimborsate le spese di viaggio.

Gli incontri avranno inizio alle ore 14 del 30 novembre e termineranno alle ore 13 del 2 dicembre.

INFO: Prof. Gabriella Valera centrostudicultgiov@gmail.com Tel. +39 331 4604536

Comitato scientifico:

Prof. Gabriella Valera (iSDC)

Prof. Lorenza Rega (Università di Trieste)

Prof. Ana Cecilia Prenz (Università di Trieste)

Call for Papers / Schema di programma¹

PREMESSA

A partire dagli anni 30 del Novecento la “Teoria dei Giochi” ha rimodulato in diversissimi campi del comportamento umano la *moderna* “Teoria dell’Azione” investendo direttamente lo studio delle strategie con cui una pluralità di decisori cooperativi e non cooperativi si affrontano.

Le giornate di studio prendono spunto da questo dato per porre ulteriori domande:

Chi sono i “giocatori” della contemporaneità?

Con quali e quanti giochi performano la complessità di spazi e tempi, la molteplicità delle sfere d’azione, dei punti di osservazione e di intervento, dei contenuti relazionali, la variabilità dei mondi fisici e culturali?

Come si determinano le regole del gioco?

*Come si confrontano scienze e valori nel loro **istituire** cultura e **fare** disciplina?*

La teoria dei giochi è corollario ineludibile della complessità. Fra Complessità e “Azione” (Play) (nel senso ampio, secondo cui l’azione impegna nel gioco soggetti e scenari) si distende poi il vasto intreccio delle regole.

Dunque “Gioco” come esercizio ludico (play) e come gara sottoposta a regole (game) viene qui assunto a parola chiave della complessità. tenendo conto delle componenti storico-culturali confluite e rielaborate nelle Teorie del gioco.

A partire da esperienze, casi di studio, problemi da affrontare e risolvere, giocatori (players), con le loro strategie, e giochi (games), con il perimetro di regole e mosse, variabili oggettive da sottoporre a governance mediante disciplina, ci si propone di indagare diverse possibili applicazioni della teoria dei giochi: la performatività che la caratterizza libera spazi di creazione e di dialogo o si risolve (alternativamente) in ulteriore chiusura e conflitto?

EXCURSUS STORICO-CULTURALE

Una premessa storico culturale per quanto schematica è necessaria e non può tralasciare il lavoro fondante di **Johann Huizinga** che rivela una tragica sconfitta.

*“ E così siamo giunti ad una conclusione: **cultura vera non può esistere senza una certa qualità ludica, perché cultura suppone autolimitazione e auto dominio, una certa facoltà [...]a vedersi racchiusa entro limiti che essa stessa liberamente si è imposta. La cultura vuole tuttora in un certo senso essere giocata dopo comune accordo, secondo date regole.]**[... il vero gioco esclude ogni propaganda. [...]La propaganda odierna [...] usa i mezzi destinati a ottenere isteriche reazioni di massa, e **perciò non la si può accettare, neppure***

¹ Il programma viene perfezionato in base alle proposte di relazione presentate dai relatori e selezionate dal comitato scientifico.

quando assume forme di gioco, come una manifestazione moderna dello spirito ludico, ma soltanto come una sua falsificazione". (Homo ludens 1938)

Nel saggio "In de schaduwen von morgen" (Nelle ombre del domani) del 1935 Huizinga aveva scritto a proposito di Cultura e Regole:

*"...la cultura esige assolutamente la pratica della sicurezza e dell'ordine. **Dall'esigenza dell'ordine nasce tutto quanto si chiama autorità, dal bisogno della sicurezza tutto quanto si chiama diritto.** In cento forme di **sistemi di autorità** e di sistemi legali si configurano foggiandosi e rifoggiandosi quei gruppi di individui il cui aspirare a salvezza si manifesta in una **cultura o civiltà.** [...] Quanto più in una civiltà **le varie espressioni della coscienza del debito si coordinano in umana dipendenza da un potere supremo** tanto più puramente e fecondamente si realizzerà il concetto indispensabile per ogni civiltà del "servire". Dal servire Dio al servire una persona che ci sovrasti comunque nei rapporti sociali".*

Gioco, regole, disciplina, auto-disciplinamento, autorità: l'esito della elaborazione huizingiana è paradossale, orientandosi verso una obbedienza totale: eppure lo stesso Huizinga per avere difeso la libertà della ricerca verrà arrestato nel 1942 dai Tedeschi e tenuto prigioniero in campo di concentramento fino alla morte avvenuta nel 1945.

Rimane, forte dal punto di vista storico, una **definizione del "gioco" come "disciplina" di gruppo e di questa come dato culturale.** Ciò invita a riflettere sui percorsi della "disciplina" tra vecchie e nuove autorità come dato culturale.

Nel 1929 **Ludwig Wittgenstein** presenta il suo Tractatus Logicus-Philosophicus dopo una lunga gestazione che inizia nel 1913. "Il mondo è la totalità dei fatti" non delle cose o degli oggetti. Da questa intuizione o visione si dipana un lungo lavoro di riorganizzazione della materia linguistica in quaderni di appunti e scritti pubblicati postumi (1953 Ricerche filosofiche; 1964: Osservazioni filosofiche). E' la formulazione della teoria dei giochi linguistici.

il significato di una parola è il suo uso nel linguaggio, il quale viene considerato alla stregua di un'abilità assimilabile a **un gioco in cui è consentito un numero limitato di mosse, soggette a determinate regole.** In questo modo, nell'analisi della comunicazione linguistica diventa importante la **dimensione pubblica del gioco e delle sue regole,** la molteplicità di usi e di funzioni, il rapporto tra giochi diversi, storicamente (culturalmente?) determinati. **Parlare un linguaggio è una pratica che modifica tempi e spazi, performa gli status delle persone e delle cose, e delle parole stesse da cui il linguaggio è costituito.**

A partire dal 1948 comincia la grande avventura che porterà **John Nash** alla formulazione della teoria dei giochi non cooperativi studiando le modalità di previsione delle strategie di equilibrio, con applicazioni della matematica all'economia. In quegli anni comincia anche la pubblicazione di un "Journal of games and economic behaviour".

Si tratta solo di tre momenti fondamentali di una storia di cui si moltiplicano scenari e giocatori (per rimanere in tema). Occorre non perderne le tracce in coerenza con la consapevolezza che "Storia" è "Complessità".

Anche da questa storia oltre che dalle declinazioni contemporanee possono essere suggeriti gli ambiti di discussione di seguito proposti.

AMBITI DI INTERVENTO SUGGERITI E PANEL IPOTIZZATI

NB: questi ambiti possono essere affiancati o sostituiti da altre proposte dei candidati, anche in prospettiva critica! Si tratta di ambiti molto vasti che si specificheranno secondo gli interessi di ricerca che ciascuno porterà in luce.

1) Informatica

Sua maestà l'algoritmo: Vecchi e nuovi demiurghi.
Finanza

2) Fisica

La "nuova fisica", visione del mondo o stile di pensiero? : "Autoorganizzazione della materia", "teoria del caos" "complessità" e regole del gioco (Suggerito da Dario Castellana).

3) "Mondo"

"Microparadigmi" e loro ecologia: Regole e strategie (Suggerito da Ignazio Licata)

4) Dialogo

"Strumenti della complessità". Saper fare e dialogo (Suggerito da Antonella Rizzo)

5) Diritto e cittadinanza

Le regole del gioco: il paradigma giuridico e la "vita". Diritto a/ diritto di (applicazioni). L'arena comunicativa. "Giochi linguistici" della cittadinanza. (collaborazione CRID/iSDC)

6) Identità

Giochi identitari: percorsi della "disciplina", fra cultura, scienza e potere.

7) In scena

Il gioco dei corpi/Corpi in gioco

Tavola rotonda conclusiva

La scienza incerta. Giochi linguistici, Complessità e Produzione della conoscenza

Dibattito aperto al pubblico.