

# Indice

- p. 9 Premessa
- 15 Introduzione. Gioco, gamification e filosofia
- 27 Capitolo 1  
*Un bambino al comando. Eraclito di Efeso*
- 31 Capitolo 2  
*Giocare al meglio. Platone*
- 35 Capitolo 3  
*Il riposo nel gioco. Aristotele*
- 39 Capitolo 4  
*Le macchine ludiche. Erone Alessandrino*
- 43 Capitolo 5  
*Giocare senza fine. Leonardo*
- 47 Capitolo 6  
*La Wunderkammer di Athanasius Kircher, o il teatro della scienza*

|       |                                                          |
|-------|----------------------------------------------------------|
| p. 51 | Capitolo 7                                               |
|       | <i>L'astuzia giocosa della tecnica. Adam Smith</i>       |
| 55    | Capitolo 8                                               |
|       | <i>Giocare a conoscere. Immanuel Kant</i>                |
| 59    | Capitolo 9                                               |
|       | <i>L'istinto del gioco. Friedrich Schiller</i>           |
| 63    | Capitolo 10                                              |
|       | <i>Il gioco come Pure Play. Charles Sanders Peirce</i>   |
| 69    | Capitolo 11                                              |
|       | <i>Il gioco delle apparenze. Friedrich Nietzsche</i>     |
| 75    | Capitolo 12                                              |
|       | <i>IA come compagno di gioco. Da Babbage a AlphaZero</i> |
| 81    | Bibliografia                                             |