



L'evoluzione ludica dell'uomo:  
l'influenza del gioco moderno  
sulla formazione delle scienze motorie  
**The playful evolution of man:  
modern game and higher education in motor science**

---

Daniele Masala

Università degli Studi Magna Graecia – d.masala@unicz.it

Eleonora Lazzaro

Pedagogista Clinica Fondazione Manlio Canepa ONLUS – lazzaroele@gmail.com

Teresa Iona

Università degli Studi Magna Graecia – iona@unicz.it

---

**ABSTRACT**

The psycho-evolutionary dimension has been favored by the play. The study of the playful phenomenon, can give us the original interpretative keys related to the social changes of different peoples, because the game is a decisive operator of every culture. Videogames can be considered a evolved form of play, that is not at all limiting or trivializing the general game. The interaction and communication introduced by videogames have given rise to new opportunities for social relations, in which human beings are in contact with others. A pedagogical analysis can be a valid contribution focuses on the various cognitive, psychological and linguistic aspects of the videogame, through the presentation of all the fundamental aspects of video-gaming. It's need to acquire more knowledge. Today, university education in motor science is allied to the knowledge and use virtual reality tools in order to acquire the interactive and continuous skills to be acquired in an interactive and continuous journey over time.

La dimensione psico-evolutiva dell'uomo è stata favorita dal gioco. Lo studio del fenomeno ludico, nella storia umana può darci originali chiavi interpretative relative ai cambiamenti sociali dei diversi popoli perché il gioco è un operatore decisivo di ogni cultura. Il videogioco riesce a sussumere ogni modalità di gioco, rappresentando una forma evoluta e niente affatto limitante o banalizzante del gioco in generale. Le forme di interazione e di comunicazione introdotte dai videogames hanno originato nuove opportunità di relazioni sociali, in cui gli individui tra loro sconosciuti, si incontrano e danno vita a scambi comunicativi senza mediazione di soggetti terzi. Con un'analisi pedagogica si può affermare che un valido contributo si concentra sui vari aspetti cognitivi, psicologici e linguistici propri del videogioco, attraverso la presentazione tutti gli aspetti fondanti del video-giocare. Appare la necessità di acquisire maggiori conoscenze e ricostruire un'immagine coerente dei videogames, considerando la celere evoluzione di questi gradevoli strumenti d'intrattenimento, per poter sfruttare gli aspetti educativi che ipotizziamo

possano consentirci di considerare il gioco come prezioso elemento formativo per il futuro cittadino. Oggi la formazione universitaria delle scienze motorie si allea alla conoscenza e all'utilizzo di questi strumenti per poter trasformare le competenze da acquisire in un viaggio interattivo e continuo nel tempo.

#### KEYWORDS

Fenomeno Ludico, Gioco; Serious Games, Videogames; Internet.

Playful Phenomenon, Game; Serious Games, Video Games; Internet.

## Introduzione<sup>1</sup>

Il gioco è attualmente riconosciuto come elemento necessario, spontaneo e formativo ma non tutte le attività ludiche trasferiscono magicamente e unilateralmente i loro influssi educativi su soggetti che li praticano (Ferretti 2016). La stretta correlazione tra le condotte motorie dei giocatori e le situazioni ludiche sono da sempre state oggetto di indagine e analisi da parte delle scienze pedagogiche, filosofiche e psicologiche mettendo in luce quello che succede nel corso di un gioco ma anche nell'evoluzione del gioco stesso e il suo adattamento ai cambiamenti generazionali. Affrontando l'argomento da un punto di vista storico pedagogico e psicologico emerge in modo possente quanto difficile possa essere catalogare e isolare i diversi e molteplici concetti espressi dal gioco, considerando soprattutto 'influenza dell'attività ludica sulla cultura. Cambi e Staccioli (2007) hanno evidenziato come il contesto storico ha premiato e declassato il gioco, se per alcuni periodi storici è stato integrato nei costumi e nell'identità di un popolo, in altri è stato rimosso dalle funzioni culturali e simboliche. La modernità lo ha valorizzato segnando profondamente il rapporto tra gioco ed educazione, se Jean Jacques Rousseau tratteggiò le basi per un insegnamento pedagogico atto a valorizzare il carattere formativo del gioco tramite la scoperta, Johan Huizinga ha "homo ludens" assunto un ruolo determinante nell'interpretazione del processo di civilizzazione. L'importanza dello studio dei comportamenti umani di fronte alle occupazioni gradevoli oggi spinge ricercatori di aree scientifiche umanistiche e non a indagare il rapporto tra natura e cultura nell'ottica del gioco innovativo che utilizza il corpo proiettandolo nella realtà virtuale. Appare la necessità di acquisire maggiori conoscenze e ricostruire un'immagine coerente dei videogames, considerando la celere evoluzione di questi gradevoli strumenti d'intrattenimento, per poter sfruttare gli aspetti educativi che ipotizziamo possano consentirci di considerare il gioco come prezioso elemento formativo per il futuro cittadino. La gamification, il cui scopo principale è agire sulle attività quotidiane, spesso ritenute noiose, cercando il coinvolgimento in modo naturale e divertente, proprio come accade nell'uso dei videogiochi, sta trasformando anche le metodiche di apprendimento universitario. Le dinamiche ludicizzanti sono applicabili ai più svariati settori e l'educazione di alto livello piuttosto che la formazione

1 Tutti gli autori hanno curato, in egual misura, l'ideazione, lo sviluppo, la stesura e la revisione dell'articolo. In particolare, essi hanno contribuito alla stesura dei seguenti paragrafi: Masala D.: Introduzione, n.2 Dal gioco tradizionale ai videogames. Lazzaro E.: n.1 Infanzia e dimensione ludica tra educazione e crescita; Iona T.: n.3 Comunicazione e videogames, Conclusione.

aziendale sono catechizzate da questi nuovi modelli emozionali. Le emozioni contribuiscono «ai successi nell'apprendimento, all'interiorizzazione di saperi e significati, al miglioramento dell'esperienza personale dell'adulto che apprende e che trasferisce e applica nel proprio ambito professionale i risultati di quando appreso coinvolgendo le proprie risorse emotive (Stefanini A., 2013). Purtroppo per tanto tempo questo non è stato compreso e le emozioni sono state bandite nelle scuole, perché non erano misurabili oggettivamente e perché potevano intralciare l'attività didattica, condotta con procedure rigide, rigorose e intransigenti. Le emozioni diventano risorsa formativa: emozionare ed emozionarsi rende la formazione più vicina alle persone ne potenzia le strategie, le pratiche, gli orientamenti. La formazione universitaria delle scienze motorie fa entrare l'emozione in aula, approfitta della naturale conoscenza dei discenti di questi strumenti tecno-ludico-motori per trasformare l'istituzione del sapere in sapere in formazione umana. Gli e-games potenziano il coinvolgimento dello studente, creano una partecipazione attiva e collaborativa, generano un efficace apprendimento personale e condiviso, creano un clima di gruppo favorevole all'apprendimento e allo sviluppo di relazioni.

## 1. Infanzia e dimensione ludica tra educazione e crescita

La dimensione ludica ha da sempre caratterizzato la sfera umana, accompagnando l'uomo sin da bambino in tutto il suo sviluppo, favorendone la dimensione psico-evolutiva. Sul gioco si sono affermati la filosofia, la pedagogia, la psicologia, la psicoanalisi contemporanee, superando le impostazioni romantiche e idealistiche che facevano coincidere il gioco, con la fantasia, con la creatività e con l'arte. In particolare, la pedagogia e la filosofia analitica si sono interessate, agli aspetti linguistici simbolici, logici del gioco, agli schemi intersoggettivi, alle regole e ai sistemi di controllo. Assai lunga è stata la trafila filosofica e pedagogica per ottenere un riconoscimento teorico e pratico del gioco (Platone, Quintiliano, San Agostino, Erasmo, Locke, Rousseau, Pestalozzi, Dewey, ecc.), per ribadire il diritto del bambino a giocare, riaffermandone il principio del valore educativo e formativo (Cambi, 2003). Non sempre facile è stato, nell'ambito delle diverse società, dare al gioco uno spazio adeguato. Dacché, infatti, si considerava il gioco come "sfogo delle energie esuberanti" a strumento dell'apprendimento, il passo non è stato breve. Solo nell'ultimo secolo, psicologi e pedagogisti hanno analizzato il gioco arrivando al concetto che il giocare dell'uomo e degli animali evidenzia il ruolo nello sviluppo e nell'evoluzione (Piaget 2013). Su questo tema, gli approfondimenti pedagogici, biologici, psicologici e sociali, si sono intrecciati con quelli filosofici, storici, antropologici e culturali. Fino ad arrivare al concetto che il gioco, non va inteso solo come un fatto naturale perché il bambino, l'adolescente, l'adulto, i gruppi, gli strati e le classi sociali, lo vivono costantemente e in modo differenziato.

Lo studio del fenomeno ludico, della sua presenza e del suo sviluppo nella storia umana può darci dunque, originali chiavi interpretative relative ai cambiamenti sociali dei diversi popoli ed alle metamorfosi che nel corso dei secoli hanno caratterizzato le attività dell'uomo ed il riconoscimento da parte sua di importanti valori. Questo perché il gioco ha rappresentato fin da sempre, uno degli elementi al centro di diverse prospettive di analisi e riflessione, in quanto le forme del gioco e i giocattoli riflettono la cultura di appartenenza di un popolo. Analizzare il gioco, così come si presenta in una determinata società, significa raccontare la storia da

un osservatorio particolare: appunto, quello dell'universo ludico. Solo con Johan Huizinga, grande storico del passato, si assisterà ad un mutamento di approccio, metodologia di analisi e di affermazione della tendenza ad analizzare un determinato periodo, per l'individuazione del modo di giocare, considerato, quindi, indicativo e rappresentativo della cultura di una data società. Il gioco è un operatore decisivo di ogni cultura... La cultura sorge in forma ludica. La caratteristica più significativa del gioco è di essere un atto libero, almeno per l'uomo adulto. Inoltre esso si differenzia dalla vita normale come lo scherzo dalla cosa seria, anche se a volte viene preso molto sul serio (Huizinga 2002).

Ecco dunque una prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà. "Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di santità che la serietà non raggiunge" (Negri, 1991). Vi sono stati nel corso degli anni, diversi autori che si sono interessati al ruolo del gioco nello sviluppo degli individui, Piaget nel periodo 1937-1945 rappresenta l'attività ludica come la fonte primaria di stimolazione di memoria, attenzione e concentrazione favorendo così lo sviluppo degli schemi percettivi, della capacità di confronto e di relazione. In una prospettiva evolutiva, egli approfondisce il ruolo del gioco come fattore di sviluppo e di apprendimento. Come l'imitazione, secondo l'autore, anch'esso svolge una funzione simbolica (Piaget, 1999).

Piaget identifica tre forme di interpretazione del gioco accomunate dal processo dell'assimilazione:

- *il gioco di esercizio*: compare nei primi 18 mesi di vita, nel quale il bambino complica e varia gli schemi senso-motori acquisiti;
- *il gioco simbolico*: si manifesta dopo i due anni, attraverso il quale il bambino sperimenta modalità di manipolazione dei simboli e ha accesso all'universo ludico del "come se";
- *i giochi con le regole*: si manifestano come tipici dei bambini con più di 4 anni ed avviano il processo di accettazione-inserimento del bambino nel gruppo sociale, favorendo l'acquisizione di norme sociali in quanto richiedono il superamento dell'egocentrismo infantile.

Il gioco dunque, svolge due funzioni significative per lo sviluppo cognitivo del bambino: consolida capacità già acquisite attraverso l'esercizio e l'imitazione e rinforza nel bambino il sentimento di poter agire sulla realtà modificandola senza incontrare i vincoli delle situazioni reali e senza sperimentare dei vissuti di insuccesso o di errore (Verrastro, 2008). Karl Groos, sempre sulla scia della prospettiva evolutiva, ha elaborato una teoria del gioco come pre-esercizio: l'utilità del gioco che "consiste nella pratica e nell'esercizio che esso fornisce in relazione ad alcuni dei più importanti compiti che l'animale si trova a fronteggiare nel corso della sua vita, in quanto gli animali non giocano perché sono giovani, ma dispongono di un periodo giovanile perché devono giocare" (Groos, 1981). Nel considerare le forti basi biologiche del comportamento ludico, egli descrive le analogie e le continuità esistenti tra il gioco degli animali superiori e quella infantile e ne evidenzia il carattere di preparazione/esercitazione ai compiti necessari alla sopravvivenza dell'individuo e del gruppo. I cuccioli attraverso il gioco si esercitano, in situazione protetta, a sviluppare le abilità che saranno loro utili da adulti per procurarsi il cibo, accoppiarsi e socializzare (Groos, 1981).

Il gioco non rappresenta soltanto un modo per conoscere il mondo, ma anche una forma di comunicazione, di esperienza emotiva, di azione trasformativa della realtà. Quindi, attraverso il gioco possiamo riconoscere come non ci sia alcuna

prospettiva culturale di riferimento che possa dirsi assoluta: la prospettiva sulla realtà varia, in quanto la realtà si definisce in rapporto agli scopi verso i quali tende ciascun giocatore in un dato momento del gioco. Esso può essere spiegato come un elemento dell'esperienza umana che produce fenomeni eccezionali, permettendo all'uomo di destreggiarsi tra "apertura e creatività, regole e costrizioni". Si può definire il gioco come la capacità di fare la stessa cosa in modi differenti e cose differenti allo stesso modo come una forma, quindi, di apertura comportamentale (Schultz & Lavenda 1999). Per queste ragioni il gioco come ricerca sperimentale, fonte di apprendimento e stimolo creativo, assume per l'individuo un duplice ruolo:

- 1) per l'adulto può assumere il ruolo di medium nel trasferire cultura al bambino, ovvero essere utilizzato per modificare le azioni presenti e future del bambino perseguendo finalità culturali;
- 2) per il bambino invece, contribuisce a generare autocoscienza. Infatti, a partire dai primi giochi o dal primo giocattolo con cui entra in contatto, egli li utilizzerà come oggetti transizionali attraverso i quali imparerà a differenziare interno ed esterno, sé da non sé. Attraverso i giocattoli imparerà anche ad avere rapporti con la realtà manipolandola concretamente e simbolicamente, assumendo quindi nei suoi confronti un atteggiamento di controllo (Winnicott, 2005).

I giochi, o meglio i giocattoli secondo Maria Montessori, sono stati nel corso del tempo integrati con materiale strutturato e strutturante (come palline, cubetti, incastri, puzzle, ecc.) in grado di fare acquisire e sperimentare i concetti di spazio, di volume, di massa, di tempo, di velocità, di uguaglianza, di differenza ed in generale delle operazioni principali come aggiungere, togliere, dividere, moltiplicare, accanto alla progettazione, all'ipotesi, alla verifica, all'introduzione della probabilità (Montessori, 2017). Giochi logici integrati con quelli collegati all'attività psicomotoria, all'animazione, al teatro, alla recitazione, ai giochi imitativi, alla costruzione di ambienti, il tutto secondo coinvolgimenti individuali, personali, di gruppo e con la socializzazione. Negli asili nido, nelle scuole dell'infanzia, nelle comunità infantili, nella scuola primaria e secondaria di I grado, nelle attività libere scolastiche ed extrascolastiche il gioco, i giocattoli, l'attività ludica hanno acquisito uno spazio molto importante per l'autonomia nella loro esplicazione e, nello stesso tempo, per le implicazioni educative, formative, conoscitive, espressive e sociali. Superata la fase della tesi che il bambino gioca naturalmente si passa alla didattica del gioco, all'arricchimento di contenuti, metodi, materiali, alla dosatura ed alla promozione delle esperienze ludiche anche per non ingenerare noia, ripetizioni, distorsioni.

La pedagogia e l'azione educativa si sono inserite secondo moduli piuttosto differenziati nella dimensione ludica:

- 1) utilizzare il gioco per facilitare l'apprendimento di elementi altrimenti piuttosto complessi (leggere, scrivere, memorizzazione di contenuti);
- 2) riconoscere il gioco come elemento originale arricchendolo di motivazioni, di strumenti, di tecniche in modo da mettere in azione interessi, capacità attitudinali e da sviluppare in modo completo la personalità del bambino (Farnè, 2006).

Non si può immaginare che la qualità del gioco, del giocare, possa non essere quindi, tenuta in grande considerazione. Di qui altre conseguenze:

- 1) portare a conoscenza dei genitori e degli educatori il modo migliore per impostare, aiutare, liberare il gioco dei bambini al fine di renderlo educativo, formativo;
- 2) predisporre ambienti (dall'asilo nido alla scuola dell'infanzia primaria, agli spazi pubblici, e privati compresi i giardini, i caseggiati, i quartieri e gli alloggi) materiali, oggetti, strutture tali da permettere giochi individuali e socializzati, con effetto bilanciamento;
- 3) esercitare un controllo critico nei confronti della produzione puramente consumistica dei giochi e dei giocattoli che, oltre a risolversi in una inutile spesa, determina solo distorsioni di tipo conoscitivo, forme negative di alienazione e di esperienze prive di stimoli creativi ed educativi.

## 2. Dal gioco tradizionale ai videogames

L'esperienza del gioco può essere quindi definita come il primo strumento di cui dispone il bambino per acquisire la conoscenza del mondo circostante, che fin dai primi anni di vita adora giocare acquisendo sempre più abilità. Queste abilità si sviluppano man mano che le caratteristiche di gioco diventano più complesse, passando da giochi senso-motori a giochi simbolici (o gioco del far finta) per arrivare a giochi più complessi, fatti di regole ben precise che contribuiscono a perfezionare le abilità sociali, il senso del sé e le norme di condotta umana.

Attraverso l'esperienza el gioco, il bambino costruisce la sua idea di mondo circostante e di come questo cambia in funzione della sua azione. L'approccio ludico alle nuove esperienze stimola nel bambino la capacità di aggiustamento e la percezione della propria efficacia nel modificare il contesto in funzione della sua crescita. Questo avviene inizialmente con il supporto degli adulti. Tuttavia il momento di maggiore plasticità nel comportamento del bambino, quel momento in cui egli, nel fare da solo, evolve e cresce in maniera esponenziale, è proprio il contesto di gioco più o meno strutturato e condiviso con i pari. Fino a circa trent'anni fa l'apprendimento di molti degli sport, avveniva attraverso la condivisione dei momenti ludici in cortile; dove si giocava a pallone o a pallavolo, piuttosto che ad andare sui pattini o sullo skateboard. Recentemente questa dimensione di gioco tra pari, con il gruppo di amici in cortile o nel quartiere, si sta perdendo e anche il primo approccio allo sport avviene quasi unicamente in contesti strutturati. Aggiungiamo poi che negli ultimi anni il tempo libero dei bambini è sempre più rivolto all'utilizzo dei videogiochi. Questi strumenti super tecnologici permettono ai giovani delle ultime generazioni di essere mediamente più svegli, più maturi, più in grado di affrontare una società complessa. Questi giochi così sofisticati, infatti, offrono grandi opportunità intellettive, tecniche e cognitive. Di contro dal lato delle competenze motorie, stiamo assistendo ad un impoverimento delle abilità. Nelle scuole elementari e medie, troviamo bambini che non sanno arrampicarsi o rannicchiarsi. Bambini per i quali correre è un'attività assolutamente non spontanea. Purtroppo la tendenza delle nuove generazioni è quella di rinchiudersi in una routine quotidiana, dalla quale vengono sempre più escluse attività di movimento (a parte gli sport praticati in modo strutturato) e dove invece l'iper stimolazione corticale viene privilegiata, soprattutto tramite l'utilizzo di dispositivi elettronici, che per immediatezza di linguaggio e conseguente richiesta di competenze digitali, risultano più attraenti (Ceccherelli, 2008). Il risultato è che se non si propone, come genitori e come educatori in generale, un sano equilibrio tra tempo dedicato al gioco "fisico" e tempo dedicato ai videogiochi, alcune compe-

tenze motorie che servono all'apprendimento naturale di regole e comportamenti in determinati contesti, verranno via via perse.

Molte discipline hanno affrontato il mondo dei videogiochi per studiarne le caratteristiche e le potenzialità. Sociologi, psicologi, artisti, medici e studiosi di comunicazione, hanno osservato come all'interno di queste realtà virtuali, si intrecciano culture del video, culture del gioco, tecnologie, creatività ed altro ancora. Possiamo quindi considerare il gioco, come un sistema di segni socialmente costruito e "significativo" in quanto produttore di significati culturali che attraverso il gioco e il giocattolo, si trasferiscono dall'adulto al bambino, da una generazione all'altra. Il videogioco riesce dunque, a sussumere ogni modalità di gioco, ogni tipo di partecipazione ludica, rappresentando una forma evoluta e niente affatto limitante o banalizzante del gioco in generale:

"Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento ed educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo" (McLuhan, 2008). Questa frase è ormai messa ad esergo di ogni testo che intenda parlare di "edutainment". Con questo termine, fusione delle parole *educational* (educativo) ed *entertainment* (divertimento), ci si riferisce alla relazione tra didattica e ogni nuovo medium che intende porsi come strumento educativo" (Ceccherelli 2008). Con l'avvento delle tecnologie digitali, il discorso sull'*edutainment* si è spostato però, essenzialmente dallo schermo della televisione all'informatica in generale, e dunque al videogioco aprendo ampissimi scenari e nuove possibilità di "apprendimento divertente", possibilità insite nelle caratteristiche stesse del medium, dall'interattività, alla multimedialità, alla plurisensorialità al *problem solving*. A differenza di media decisamente più passivi come la televisione, internet, software didattici, i videogiochi richiedono invece, una partecipazione costantemente attiva, fatta di scambi stimolo-risposta, di scelte da dover prendere, di gratificazione immediata e/o ritardata, di problemi la cui risoluzione permette l'avanzamento nel gioco e nella conoscenza. Oggi l'Era Esperienziale spinge i giovani odierni a vivere un mondo quanto reale tanto digitale, in cui i momenti della vita quotidiana vengono registrati, alterati e comunicati in modi sempre più variegati, attraverso reti sociali e applicazioni digitali che ne modificano spesso il senso e il vissuto. La possibilità di fare esperienza della realtà in modi nuovi, più ricchi e più dinamici sta cambiando anche il modo in cui i giovani apprendono: da più di vent'anni la realtà virtuale. La realtà virtuale (VR) nasconde un ampio potenziale educativo rivolgendosi all'apprendimento attivo ed esperienziale: offre contesti formativi autentici e altamente rilevanti; facilita l'apprendimento di capacità trasversali, quali le competenze informatiche e tecnologiche, il ragionamento astratto e sistemico, l'empatia e la creatività;

Internet, ad esempio, offre un ampio ventaglio di *Learning games*, o software didattici, pensati appositamente come accompagnamento dei classici strumenti di insegnamento: programmi settati su specifiche fasce d'età, dai 3/4 anni alla preadolescenza, e a seconda dell'età provano a rendere in versione ludica insegnamenti di italiano, matematica, geografia, logica, inglese e molte altre discipline in grado di aiutare il bambino o il ragazzo nella sua crescita cognitiva.[...] "A stimolare iniziative e nuove prospettive d'insegnamento sono senza dubbio i videogiochi, e non soltanto quelli pensati appositamente per una finalità didattica. Quello che è interessante e ricco di potenzialità in quest'utilizzo particolare del nuovo medium non è il suo piegamento a fini didattici (pure di notevole interesse), quanto l'emergere di capacità intellettive e di atteggiamenti mentali indotti da quest'uso" (Ceccherelli 2009).

Anche le università lavorano per adattarsi alle esigenze di una nuova gene-

razione di studenti; specialmente lo studio mobile e in remoto e la formazione di team virtuali (VT) consente agli studenti di integrare i loro studi nella loro vita scegliendo tra ricche opzioni (Vogel et al., 2018). La meta-analisi compiuta da Uttal, ad esempio, ha portato in evidenza come le abilità spaziali derivate dalla riproduzione dei videogiochi soprattutto consentano, di ottenere effetti positivi ed apprendimento che, se pur ottenuti in tempi minori e durata permanente, vanno intesi alla pari di corsi formali volti allo sviluppo di tali abilità (Uttal et al., 2013). Ricerche scientifiche a tal proposito hanno saputo mettere in evidenza come e quanto questo tipo di esperienze ludiche consentano di innescare cambiamenti significativi dei giocatori, sviluppando ed accrescendo la capacità di essere gruppo, le competenze di leadership la gestione dei ruoli e l'interazione per il conseguimento di un obiettivo comune. Alla tecnologia va, oggi, il merito di riuscire a sorprenderci, intimorirci e trasformarci senza che nessuno di noi ne sia pienamente consapevole, insinuandosi non solo nella vita del singolo, ma anche all'interno di contesti organizzativi, sociali e culturali e riuscendo a plasmarci e a modificarci in relazione alle richieste di un mondo che è sempre più digitale. I videogames sono diventati negli ultimi anni una vera e propria forma di evasione dalla e della società e, in alcuni casi, persino emulatori della stessa nelle più svariate forme. Le cause sono da rintracciarsi da parte delle persone, ma soprattutto da parte dei ragazzi, con quel bisogno di evadere da una realtà che non riesce più a soddisfare le loro aspettative. Nella società odierna, l'individuo risulta essere sempre meno impegnato, sia da un punto di vista mentale che da un punto di vista fisico, egli preferisce essere spettatore piuttosto che protagonista del mondo in cui vive. Se nel lontano passato, ad esempio i soggetti facevano ricorso ai libri come strumenti per sviluppare un senso critico adeguato, oggi per evadere dalle problematiche della società, si preferisce identificarsi in videoludico ovvero nel mondo dei videogiochi (McLuhan, 2011).

### 3. Comunicazione e videogames

Le forme di interazione e di comunicazione introdotte dai videogames soprattutto negli ultimi anni, hanno originato nuove opportunità di relazioni sociali. In queste realtà virtuali, gli individui tra loro sconosciuti, si incontrano e danno vita a scambi comunicativi senza che vi sia necessariamente bisogno della mediazione di soggetti terzi (Ascione, 1999). È certo che i più giovani, esagerando nella pratica, possano arrivare ad estraniarsi troppo dalla realtà, essendo molto attrattivi; a volte fanno perdere l'empatia fra i soggetti: il non guardare negli occhi la persona con la quale si sta giocando, o il guardarla solo attraverso uno schermo, diminuisce la possibilità di rispecchiamento emotivo e aumenta di contro la deresponsabilizzazione verso le proprie azioni, percepite come virtuali e di minor importanza.

Altro elemento di criticità è la sedentarietà a cui si va incontro, che potrebbe portare al sovrappeso e a disturbi della vista. Per limitare questi rischi, bisognerebbe affiancare alle ore spese sul PC, uno stile di vita salutare già in giovane età. Anche se questi ragazzi possono apparire a prima vista in salute, se non coadiuvati da un'attenta, parallela e costante attività atletica, possono negli anni a seguire, essere equiparabili a quello di un sessantenne fumatore, una situazione dovuta alle diverse ore spese nella semi-immobilità (Riva & Scarcelli, 2016).

Ma è anche vero che le interattività, la possibilità di contatto e di libero scambio di contenuti a distanza sono, però, alla base della nascita di nuove occasioni di socialità mediate dalle tecnologie. La centralità che i videogames ricoprono nella cultura della simulazione, centralità che condivide con Internet fino a quasi

a confondersi, è dimostrata anche dall'influenza che essi riescono ad esercitare sugli altri media, plasmandone alcune peculiarità e, obbligandoli ad una generale riconfigurazione per poter restare in vita: la televisione, il cinema, il fumetto, la letteratura, sono costretti – chi più chi meno – a fare i conti con la loro presenza, usando strategie che a volte puntano alla fusione, altre volte alla resistenza (Riva & Scarcelli 2016).

In queste realtà virtuali si sperimenta: la maggior parte delle innovazioni, il cambiamento nei comportamenti dei consumatori, si provano i più nascosti modelli di business e si ipotizza quello che sarà il mood del futuro. I videogames hanno quindi compiuto, rispetto a solo qualche decennio fa, una crescita o, in questo caso, un *"level up"* talmente grande da influenzare e arricchire quella stessa società che un tempo li teneva in disparte e che delle volte tentava pure di arrestarne lo sviluppo, ma che adesso ne è stata travolta e conquistata. Questi strumenti tecnologici, vanno quindi a rappresentare un importante fenomeno capace di far emergere le modalità con cui la società è in grado di trasmettere i propri valori e la propria organizzazione. Nel corso del tempo questi dispositivi digitali, hanno subito una grande trasformazione, intesa come una notevole evoluzione, tanto da assumere una complessità tale da non permettere trattamenti superficiali o al contrario onnicomprensivi (Ascione, 1999).

Con un'analisi pedagogica si può affermare che un valido e già citato contributo di questa area si concentra sui vari aspetti cognitivi, psicologici e linguistici propri del videogioco, attraverso la presentazione di un po' tutti gli aspetti fondanti del video-giocare in relazione agli utenti di età infantile e preadolescenziale (Marigliano, Melai, Quadrio, 2003). Vi si introduce una terminologia, peraltro, molto indicativa dei processi mentali che gli utenti dei *videogames* attraversano nel video-giocare: *"analfabetismo"* per designare l'assenza o quasi di elementi alfabetici all'interno del cosmo videoludico, segnato, com'è questo, dai codici iconici, e *"dentrismo"*, per indicare, con licenza parlando, l'uso in situazione del videogioco da parte del bambino, che ne attua un'esperienza empirica e non teorica, senza particolari sovrastrutture di pensiero (Maietti, 2017).

Oggi questi innovativi dispositivi, non sono più soltanto un gioco trasmesso attraverso uno schermo, ma finiscono per diventare storie interattive che sempre più spesso rappresentano dei veri *"mondi online"*. L'aspetto che più di tutti coinvolge il giocatore è il diventare parte di un mondo virtuale, poter interpretare ciò che egli desidera e divenirne il personaggio o protagonista stesso. Le esperienze di gruppi di utenti che giocano online mettono in evidenza come ogni giocatore trasferisca al proprio avatar le proprie competenze e i propri limiti, offra i propri punti di forza al gruppo, mettendosi così nella condizione di poter apprendere, accrescere e perfezionare abilità cognitive, emozionali o sociali acquisite o da acquisire. In molti aspetti di forma e contenuto il videogioco *"motorio"* offre al giocatore qualcosa in più oltre alla semplice possibilità di una distrazione passiva e divertente, offre apprendimento anche motorio, offre l'opportunità di esperienza fisica e dunque utile nella formazione delle scienze motorie.

La realtà virtuale ci avvolge e sarà sempre più profonda e ormai sono molti anni che fa parte delle nostre vite. Questa nuova realtà ci ha portato inesorabilmente a cambiare il nostro modo di percepire anche lo sport, in quanto il mondo dei videogiochi, che non ha mai ignorato il mondo dello sport, adesso non potrà più essere ignorato dallo sport stesso (Mulargia 2016). Ed è proprio da questo presupposto che viene coniato e si diffonde, anche con una certa rapidità, il termine e-Sports o sport elettronico inteso come una vera mediazione tra umanità e computer (Hamary & Sjöblom 2016). Non si tratta di semplici videogiochi, ma rappre-

sentano la nuova frontiera del gioco di gruppo e della competizione sportiva. Al pari di qualsiasi altra competizione, gli e-Sports permettono ad uno o più utenti di giocare interattivamente e dare vita a delle vere e proprie gare.

In una chiave puramente psicologica, sono tre le dimensioni che gli e-Sports sono in grado di sviluppare e potenziare al pari di qualsiasi altro sport; si riconosce il potenziamento della componente di successo (avanzamento di ruolo, competizione), la componente sociale (socializzazione, relazione, lavoro di squadra) e la componente di partecipazione (scoperta, gioco di ruolo, personalizzazione ed evasione) (Yee, 2008). È chiaro ed indiscusso il valore della motivazione psicologica che accompagna il giocatore all'utilizzo delle nuove tecnologie e degli e-Sports a prescindere dal genere di appartenenza. I videogiochi coinvolgono ed attivano molte componenti della sfera umana, dalle emozioni, alle aree cognitive, alle scale di valori, la desiderabilità sociale e le relazioni sociali. Desideri, soddisfazioni, gratificazioni, sono da sempre stati motivazioni all'agire umano; questi canali appartengono al linguaggio dei videogiochi, senza alcun legame differente legato alla tipologia di gioco e senza alcuna differenza tra genere e provenienza socioculturale del giocatore.

Va detto, inoltre, che nei confronti del videogioco (ma il discorso si potrebbe tranquillamente allargare al gioco in generale) resiste ancora una sostanziale pregiudizialità, rafforzata da un certo snobismo intellettuale e da una concezione della cultura come qualcosa di disgiunto, di più importante della massa, per non parlare dei preconcetti nei confronti delle nuove tecnologie, dell'innovazione tecnologica e della mancanza di interazioni interpersonali tra i giocatori. Secondo Erving Goffman, l'interazione faccia a faccia, nei mondi virtuali e nei videogames, continua ad esistere attraverso gli avatar. Anche se il gestuale del corpo umano non è presente, c'è lo specifico gestuale di ogni avatar, sia nel movimento del personaggio o attraverso un'interazione con l'uso dei simboli. Per Goffman, l'attore può essere molte cose simultaneamente, e lo farà seguendo ogni azione e ogni relazione faccia a faccia (Goffman, 2009). Sono più lingue (questo è importante per lo studio dei giochi) e ruoli sociali attivati dall'attore in un'unica e sola interazione: come gli attori si presentano, come coordinano le loro azioni, come certe etichette rivelano i contesti. Pertanto, tenendo conto del fatto che tutte le azioni sono incerte, l'attore è composto da più ruoli e repertori di condotta in cui c'è sempre la preoccupazione, con i vocabolari e le grammatiche innescati da certi attori in alcune situazioni, in cui la componente di imprevedibilità è notevole. Ci sarebbe anche una preoccupazione costante per l'impressione che il desiderio di ottenere una risposta a questa impressione, dovrebbe essere attentamente controllata. C'è nei videogiochi l'idea di conoscere in anticipo ciò che un particolare attore può aspettarsi da altri giocatori e cosa essi possono aspettarsi dalle loro azioni.

In conclusione possiamo affermare che il gioco è il modo in cui la natura ha inserito la creatività nell'intelligenza. Giocare con il movimento, con i concetti, con le idee, produce "novità" che ci fa evolvere continuamente e il videogioco rappresenta proprio questa novità. Oggi questo strumento tecnologico, non è solo un rappresentante della cultura contemporanea, ma ne è un rappresentante illustre, perché luogo intellettuale ed emotivo di sperimentazione, di creazione di nuovi linguaggi, di interazione sociale e di esplorazione del mondo. Formato da simboli e convenzioni sociali, esso è un fenomeno storicamente e culturalmente situato e quindi un potente evidenziatore dei modelli culturali di un dato contesto sociale. Il videogioco ha dimostrato in pochi decenni di vita, di avere tutte le carte in regola per assumere il ruolo di emergenza complessa nella cultura

contemporanea e futura. Situandosi nel punto ideale di congiunzione tra l'arte, la tecnologia, la comunicazione di massa e l'intrattenimento, oggi rappresenta un importante strumento di testimonianza del nostro patrimonio evolutivo.

## Conclusione

La cultura è intimamente connessa all'attività ludica, sin nelle sue pieghe più recondite, e anche le prime forme di attività culturali come la religione e l'arte sono da ricondurre al gioco. Il gioco "oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. Al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. Ogni gioco significa qualche cosa" (Huizinga, 2002).

Recita così una frase di Sutton Smith: "I giochi possono essere considerati simulazioni di problemi di adattamento", e servono per "ridurre quello stesso problema a una dimensione più accettabile" (Sutton Smith, 2002).

Con l'avvento delle tecnologie digitali, il videogioco ha aperto ampissimi scenari e nuove possibilità di "apprendimento divertente", possibilità insite nelle caratteristiche stesse del sapere universitario, nello specifico del sapere motorio e sportivo. Il videogame, e nello specifico il *serious game*, richiede una partecipazione costantemente attiva, fatta di scambi stimolo-risposta, di scelte da dover prendere, di gratificazione immediata e/o ritardata, di problemi la cui risoluzione permette l'avanzamento nel gioco e nella conoscenza, si presta a divenire strumento educativo-formativo. In un periodo di estrema facilità comunicativa la pratica dei giochi motori virtuali ha un riverbero straordinario, tanto da divenire attività divulgative. Avatar, massive multiplayer, giochi di ruolo, jump'n run, action game e i discussi videogame "sparatutto" sono solo la punta dell'iceberg. Dietro questi videogame si celano meccaniche e scenari difficili da comprendere ad un primo sguardo, soprattutto se non si hanno a disposizione gli opportuni strumenti. Il tutto viene reso ancora più difficile dalle tante piattaforme di gioco che negli ultimi anni hanno invaso la rete: oltre alle classiche console non bisogna infatti dimenticare i videogame su smartphone e tablet. Alla scuola, alla formazione di altro livello, ai corsi di laurea e alle società ricreative che si occupano di tempo libero, ma allo stesso tempo alle famiglie rimane il ruolo di trasmissione, sapendo che sono i bambini e i ragazzi di questa nuova generazione a premiare i giochi virtuali e a contestualizzarli nei simboli, nelle relazioni e nelle emozioni.

## Riferimenti Bibliografici

- Ascione, C. (1999). *Videogames. Elogio del tempo sprecato*. Roma: Minimum fax.
- Cambi, F. (2003). *Manuale di storia della pedagogia*. Roma-Bari: Laterza.
- Cambi, F. & Staccioli, G. (2003). *Il gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche*. Roma: Armando.
- Ceccherelli, A. (2008). Nuove forme di insegnamento: i videogiochi e l'edutainment. *Rivista.scuola.iad*.
- Dipace, E. (2015). *Videogiochi, scuola e salute*. Bari: Progedit.
- Farnè, R. (2006). *Diletto e giovamento. Le immagini e l'educazione*. Torino: Utet.
- Ferretti, E. (2016). *Educazione in gioco. Giochi tradizionali, sport e valori educativi analizzati alla luce di una nuova scienza: la prasseologia motoria*. Edizioni Casagrande
- Goffman, E. (2008). *L'interazione strategica*. Bologna: il Mulino.
- Groos, K. (1981). Il gioco degli animali: gioco e istinto. In Buner J., Jolly A., Sylva K. (Eds.), *Il*

- gioco: ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*. Roma: Armando.
- Hamary, J., & Sjöblom M. (2016). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, 2, 211-232.
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Maietti, M. (2017). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Marigliano, R., Melai, M., & Quadrio, A., *Joystick. Pedagogia e videogames*. Milano: Walt Disney Company.
- Masala, D., *Il gioco virtuale è realtà*. Roma: Società Editrice Universo, 2019
- McLuhan, M. (2008). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- McLuhan, M. (2011). *Letteratura e metafore della realtà* vol. 3. Roma: Armando.
- Montessori, M. (2017). *La scoperta del bambino*. Milano: Garzanti.
- Mulgaria, S. (2016). *Videogiochi. Effetti (sociali) speciali*. Milano: Guerini.
- Negri, A. (1991). *Novecento filosofico e scientifico*, Milano: Marzorati.
- Piaget, J. (1999). *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze: La Nuova Italia.
- Piaget, J. (2013). *La rappresentazione del mondo nel fanciullo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Riva, C., Scarcelli, C. M. (2016) (Eds.). *Giovani e media. Temi, prospettive, strumenti*. Milano: McGraw-Hill.
- Schultz, E. A., & Lavenda, R. H. (1999). *Antropologia culturale*. Bologna: Zanichelli.
- Stefanini, A. (2013) *Le emozioni: Patrimonio della persona e risorsa per la formazione*. Milano: Franco Angeli.
- Sutton Smith, B. (2002). *Nel paese dei Balocchi. I giocattoli come cultura*. Bari: La meridiana.
- Uttal, D. H., Meadow, N. G, Tipton, E., Handb, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, 139, 352-402.
- Verrastro V. (2008). *Psicologia dello sviluppo dei processi comunicativi*. Milano: Franco Angeli.
- Vogel C., Großer B., Baumöl U., Bastiaen T.J. (2018). *Tacit Knowledge in virtual university learning environments. 14th International Conference Mobile Learning*.
- Winnicott D. W. (2005). *Gioco e realtà*. Roma: Armando.
- Yee N. (2008). Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. Beyond Barbie and Mortal Kombat. *New perspectives on gender and gaming*, 1, 83-96.