

La vertigine, la maschera, la sfida*

Una rilettura dell'universo videoludico tra Caillois e Vygotskij

UMBERTO ZONA

Università degli studi Roma Tre
umberto.zona@uniroma3.it

MARTINA DE CASTRO

Università degli studi Roma Tre
martina.decastro@uniroma3.it

Soprattutto nel nostro paese, i videogiochi continuano a essere relegati tra le forme di svago e intrattenimento, il che rende problematico l'affermarsi di una cultura videoludica in grado di farne apprezzare la complessità e le importanti ricadute che essi esercitano sulle modalità di comunicazione e apprendimento delle nuove generazioni. Sarebbe importante, pertanto, che gli operatori culturali e quelle istituzioni, come le biblioteche, che svolgono un ruolo cruciale per la conservazione e la circolazione dei saperi, inserissero i videogiochi nel novero dei dispositivi di trasmissione culturale meritevoli di studio e attenzione. La riflessione che qui si offre intende presentare gli elementi di base del gioco individuati da Caillois e Vygotskij e indagare se e quali di tali elementi siano rintracciabili nei videogame di diversa tipologia.

Il signore delle pietre¹

Caillois, è, per molti versi, una figura atipica nel panorama culturale novecentesco, essendo riuscito come pochi altri a far convivere nei suoi scritti il rigore dell'analisi scientifica e un potente stile immaginifico – una scrittura allo “stato ardente della lava”, con le parole dello stesso Caillois –, giungendo a far dialogare nei suoi ragionamenti discipline diverse – antropologia, sociologia, filosofia –, fino a farne la pozione ribollente del suo originalissimo “pensiero diagonale”. La vasta produzione di Caillois si spinse in varie direzioni,² dando luogo ad affascinanti testi “di confine”, tra i quali spicca *I giochi e gli uomini*,³ in cui confluiscono molti degli interessi dello studioso francese.

Il libro, pubblicato nel 1958, utilizza mirabilmente il doppio registro letterario/sociologico per esplorare

* Il saggio è opera congiunta degli autori. Tuttavia, ai fini del riconoscimento delle singole parti, si precisa che i paragrafi 1, 2, 3 sono di Umberto Zona e il paragrafo 4 di Martina De Castro. Si ringrazia inoltre Giancarlo Giumini per il prezioso lavoro di ricognizione della produzione videoludica di ultima generazione

un microcosmo – quello del gioco – governato, nella visione di Caillois, da potenze primarie, il *ludus* (il calcolo) e la *paidia* (l'improvvisazione), che inducono il giocatore a misurarsi con varie dimensioni di sfida e di piacere. Secondo Caillois, il gioco è una “isola incerta”, sospesa tra una realtà poco incline a mettere in discussione le regole della vita quotidiana e una dimensione fittizia, ma non ingannevole, dove tali regole vengono riscritte. Una sorta di “sintesi magica” – ci viene da dire, rubando la celebre definizione di “creatività” proposta da Arieti⁴ – dove il piacere dell'invenzione e della scoperta scende a patti con il mondo delle norme, che penetrano anche nell'architettura primaria del gioco.

La premessa di Caillois è che il gioco è un'attività *libera e separata*, perché conclusa in un preciso contesto spazio-temporale precedentemente stabilito; è *incerta*, perché né lo svolgimento né il risultato possono essere acquisiti preliminarmente; è *improduttiva*, in quanto non genera beni o ricchezza, ed è *regolata*, sottoposta cioè a delle convenzioni valide solo per l'ambiente del gioco, che instaurano una vera e propria legislazione temporanea; è, infine, *fittizia*, come ben sanno i giocatori, consapevoli di immergersi in una dimensione di irrealtà che poco ha a che fare con la vita reale. Il termine “gioco” mette quindi insieme le idee di *limite*, di *libertà* e d'*invenzione*.

L'ecosistema ludico: dall'ebbrezza del vortice al piacere della disciplina

Se queste sono le caratteristiche di base valide per ogni gioco, altre, invece, sono peculiari e determinano la suddivisione dell'universo ludico in quattro quadranti, ognuno dei quali è governato da quello che Caillois definisce “principio guida”:

Agon – Riguarda tutti i giochi caratterizzati dalla competizione, nei quali il successo dell'uno o dell'altro giocatore assume un valore preciso e incontestabile. La molla che muove i concorrenti è il desiderio di vedere riconosciuta la propria abilità e superiorità, che in genere è frutto di disciplina e perseveranza, di costanza negli allenamenti e grande motivazione alla vittoria.

Alea – Contraddistingue tutti i giochi che si basano su una decisione che non dipende dalla volontà del giocatore, bensì dal fato (per esempio, il gioco dei dadi). Chi gioca, oltre a investire una posta, può solo

attendere trepidante il verdetto della sorte; nulla conta, infatti, la preparazione o l'allenamento, anzi, questi giochi sono una “insolente e sovrana derisione del merito”.

Mimicry – All'interno del perimetro ludico noi stessi possiamo divenire personaggi immaginari, abbandonando la nostra personalità e assumendone una totalmente nuova. Caillois chiama questo processo *mimicry* per rimarcare la natura di impulso primario, alludendo nella fattispecie al mimetismo degli insetti, che è il più estremo in quanto comporta una modificazione organica, assoluta, alla quale corrisponde il piacere dell'essere umano per il mascheramento e il travestimento. La *mimicry* può vantare tutte le caratteristiche del gioco – la libertà, la sospensione del reale, la delimitazione di spazio e tempo – tranne l'assoggettamento a regole imperative perché la *mimicry* è invenzione continua.

Ilinx – Questa dimensione include quei giochi che ricercano la vertigine e mirano a distruggere per un attimo la percezione stabile, a precipitare la coscienza in un vortice di “panico voluttuoso”, in uno stato di *trance* o smarrimento che polverizza la realtà. Caillois, non a caso, cita le evoluzioni dei dervisci danzanti e quelle dei *voladores* messicani. Caillois designa questo impulso allo smarrimento organico e psichico con il termine greco *ilinx*, il cui significato letterale è “gorgo” e da cui deriva “vertigine” (*ilingos*), al quale può essere assegnato anche un valore formativo.

A presiedere questo microcosmo disegnato da Caillois stanno poi due tendenze: la prima incarna la potenza primordiale dell'improvvisazione, una sorta di turbolenza vitale, spensierata e senza regole, che egli chiama non a caso *paidia* perché ha la stessa radice della parola greca “bambino”. La seconda è il *ludus*, cioè il complemento della *paidia*, che da esso viene disciplinata e arricchita. Il *ludus* contempla l'allenamento, l'acquisizione della padronanza ma si differenzia dall'*agon* perché in questo caso la tensione e l'ingegno del giocatore hanno per obiettivo l'ostacolo da superare e non l'avversario.

Ludus e *paidia* inducono due diverse forme di piacere. Nel *ludus*, il godimento viene generato dal riuscire a superare un ostacolo costruito *deliberatamente*, così che l'unico vantaggio che ne deriva per il giocatore consiste nel segreto compiacimento per l'essere riusciti a risolvere una prova che egli stesso ha predisposto. Nella *paidia*, invece, il piacere, soprattutto nel

	AGON (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Tumult Agitation Immoderate laughter Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles LUDUS	Racing Wrestling Etc. Athletics Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess Contests, Sports in general	Counting-out rhymes Heads or tails Betting Roulette Simple, complex and continuing lotteries	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises Theater Spectacles in general	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking

Figura 1 - Le quattro categorie di gioco e il loro rapporto con *Paidia* e *Ludus* secondo Caillois

bambino, nasce dal gusto estremo di mettersi alla prova – con un approccio quasi ascetico, abbiamo visto – per verificare fin dove è in grado di spingersi, per scoprire quali sono i propri limiti, testando, nel contempo, anche la propria soglia di sopportazione fisica. Insomma, la *paidia* è tumulto incontenibile, impeto irrefrenabile, mentre il *ludus* è dominio di sé, esercizio di equilibrio, disciplina consapevole.

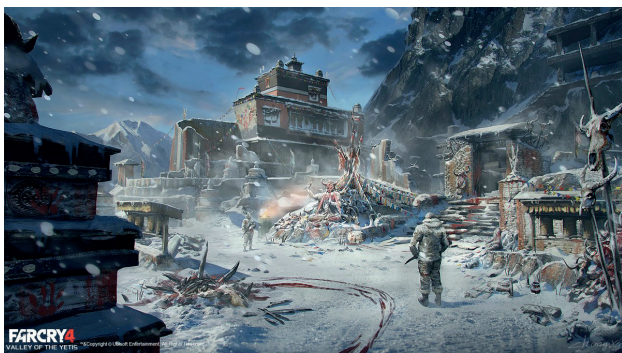
L'esodo magico del desiderio: il gioco in Vygotskij

Negli anni Trenta, Vygotskij, ormai gravemente ammalato, inizia una collaborazione con l'Istituto di Psicologia Herzen, a Leningrado, dove terrà una serie di lezioni e conferenze che si protrarranno fino all'inizio del 1934, anno della sua morte. Dei suoi interventi rimangono dei resoconti stenografici, sulla cui attendibilità numerosi studiosi⁵ hanno sollevato dei dubbi, essendo stati pubblicati postumi senza l'autorizzazione dell'autore. Non è assolutamente in discussione il fatto che Vygotskij abbia effettivamente tenuto i suoi corsi all'Herzen sui temi oggetto dei resoconti ma, come per gran parte della produzione dello studioso sovietico, il rischio è che siano stati effettuati degli interventi postumi che abbiano alterato in qualche parte le tesi vygotskijane. Tra le lezioni tenute all'Istituto di Psicologia ve ne è una – *Il gioco e la sua funzione nello sviluppo mentale del bambino*⁶ – tenuta nel 1933, della quale esiste un testo che, grazie an-

che a successivi e accurati interventi di ricostruzione filologica, ci consente oggi di apprezzare in tutto il loro splendore le tesi di Vygotskij sul gioco infantile. Si tratta, a tutti gli effetti, di un contributo seminale che suscita in chi scrive una sorta di straniamento se confrontato con *I giochi e gli uomini* di Caillois, scritto un quarto di secolo dopo, la cui struttura risulta straordinariamente affine a quella adottata da Vygotskij nella sua lezione del 1933.

Iniziamo con il ricordare che, per Vygotskij, al fondo di ogni attività creativa – e, dunque, anche del gioco – è sempre un bisogno o un desiderio.⁷ Se l'essere umano fosse in equilibrio perfetto con il proprio ambiente, se quest'ultimo lo soddisfacesse in ogni aspetto, verrebbero meno gli stessi presupposti del processo creativo, giacché un essere pienamente adattato non desidera e non crea nulla. Nel gioco infantile l'elemento creativo è costituito dall'immaginazione, cioè dalla capacità di costruire contesti irreali nei quali soddisfare il desiderio. Il gioco nasce dunque, nel bambino, dall'insoddisfazione per una realtà che mostra di non voler assecondare, senza deroghe o rinvii, le sue fantasie, le sue aspettative magiche, mettendo così in crisi il suo senso di onnipotenza. I desideri insoddisfatti, in altri termini, vengono convogliati verso la sfera ludica, che assolve una funzione vicariante.

È il desiderio, dunque, e non la ricerca del piacere, a costituire la preconditione del gioco, il quale risulta appagante per il bambino solo se si risolve in un successo o in una vittoria, generando, in caso



contrario, insoddisfazione e malcontento. Come è evidente, su questo punto le tesi di Vygotskij e Caillois, che, pure, prendono le mosse dalle medesime considerazioni, divergono. Per Caillois, infatti, il piacere è il principio costituente del gioco, pur manifestandosi secondo due diverse forme: da un lato la turbolenza primaria e vitale incarnata dalla *paidia* e, dall'altro, la gratificazione derivante dalla capacità autoregolatoria e di autodisciplinamento del giocatore. Proprio sul rapporto fra piacere e regola, tuttavia, i due studiosi mostrano sorprendenti assonanze. Nella visione vygotskijana del gioco, la funzione principale della regola è quella di non assecondare l'impulso immediato, di contenere il piacere per l'azione in sé (la *paidia*, direbbe Caillois), il che consente al bambino di sperimentare i propri limiti di resistenza, esperienza che è fonte essa stessa di piacere; anzi, secondo Vygotskij, il rispetto della regola *autoimposta* promette un piacere più grande e più intenso di quello generato dall'assecondare l'impulso immediato.

La regola, in altri termini, interviene non per ridurre al silenzio questo piacere, ma per dare a esso l'opportunità di manifestarsi con una pienezza ancora maggiore. Il che è esattamente la funzione del *ludus* secondo Caillois: una sorta di piacere normativo, per quanto l'associazione possa evocare un ossimoro.

È senz'altro suggestivo – anche se certamente non sorprendente – non tanto il fatto che sia Vygotskij che Caillois, per indicare la dimensione irrealistica generata dal gioco utilizzino l'aggettivo “fittizio”, quanto il fatto che ambedue lo adoperino per introdurre la questione delle regole e delle identità che il giocatore assume in ambito ludico.⁸

Ricadute delle tesi di Caillois e Vygotskij nella filosofia videoludica

Quanti e quali degli elementi di base del gioco individuati da Caillois e Vygotskij permangono nel videogame? È abbastanza evidente che possiamo ritrovarli tutti, con forza diversa, nella struttura e nella filosofia dei giochi elettronici. L'ambiente digitale è per sua natura immersivo, poiché sollecita più sensi contemporaneamente, e si presta, dunque, a enfatizzare la voluttuosa vertigine dell'*ilinx*. Perfino superfluo sottolineare, poi, come una delle maggiori attrattive dei videogame sia la possibilità di assumere sembianze e identità diverse (*mimicry*) attraverso l'uso degli avatar nei giochi di ruolo, e non solo. L'*alea* è una caratteristica ricorrente in tutti i videogiochi, soprattutto in quelli di strategia, mentre l'*agon* è un elemento costitutivo degli *action game*, ma anche di quelli in cui il videogiocatore è chiamato a confrontarsi con insidie e pericoli di vario tipo.⁹

Nei videogiochi l'asse *ilinx-mimicry* può essere letto anche secondo la teoria dell'esperienza di flusso di Csikszentmihalyi,¹⁰ secondo il quale l'immersione in alcune attività creative induce un particolare stato d'animo, definito “stato di flusso”, in cui si è totalmente assorbiti dall'azione, al punto da perdere la cognizione dell'ambiente reale.

Per quanto concerne Vygotskij, è opportuno sottolineare l'attualità delle sue considerazioni circa il piacere che nel giocatore suscita il rispetto delle regole interiori, le quali hanno direttamente a che fare con la capacità di gestire le risorse a disposizione, capacità definita da Bandura in termini di “autoefficacia”.¹¹ In tutti i videogiochi, infatti, in particolare in quelli di strategia, assumere delle personali regole di condotta contribuisce ad amplificare il piacere che

si prova nell'ottenere gratificazioni sotto forma di premi o di avanzamento di livelli. A proposito di videogiochi, la lezione di Vygotskij ci viene in soccorso su altri due versanti. Il primo è quello che riguarda l'identità. Come abbiamo visto, lo psicologo sovietico mette in risalto come l'assunzione di un'identità fittizia avvenga sotto la spinta esercitata dalle culture che operano in una data comunità in una data epoca. Queste influenze storico-culturali sovente producono stereotipi che condizionano la scelta dell'identità da parte del giocatore, soprattutto per quanto riguarda le condotte associate al genere (la bambina si immedesima nella donna di casa, il bambino nel soldato o il cavaliere). Questo meccanismo dà luogo nei videogiochi a un costruito identitario complesso, analizzabile, secondo il semiologo Paul Gee, a tre livelli: quello dell'*identità reale* (io che sto giocando), quello dell'*identità virtuale* (il personaggio che ho scelto di essere) e quello dell'*identità proiettiva* (quello che io vorrei fare attraverso il mio personaggio). Potremmo dire che gli stereotipi si strutturano all'incrocio degli ultimi due livelli identitari, dove i condizionamenti culturali determinano l'associazione tra la scelta del personaggio e le condotte che attraverso di esso il giocatore vorrebbe perseguire: "Quando si videogioca vi è una scissione tra la *sfera cognitiva* (io che seleziono, in base a degli specifici parametri, il mio avatar e che strategicamente prendo decisioni che influenzano l'andamento e la direzione del gioco, che do l'input al mio alter ego), quella *motorio-prassica* (l'avatar agisce direttamente nel mondo virtuale, manipola oggetti, si muove nello spazio, sperimenta e subisce l'output) e la *sfera affettivo-emotiva*, che è proiezione di valori, ideali e speranze che permettono il ricongiungimento tra me che gioco e il mio alter ego. Se non vi fosse concordanza tra queste tre sfere quale potrebbe essere il rischio? Quali ripercussioni potrebbero esserci per il sé? Ma soprattutto cosa succederebbe se i valori veicolati dai videogame, quegli stessi che dovrebbero permettere un positivo e felice ricongiungimento tra identità reale e virtuale, fossero invece fondati su stereotipi, sulla riproduzione di rapporti di dominanza, su modelli unici di eroe?"¹²

Del resto, questo nesso si ritrova espresso in forma esplicita in Vygotskij, quando afferma che tutte le attività cognitive si attuano per mezzo di artefatti tecnologici che mediano la nostra relazione con l'ambiente. Artefatti che "non sono strumenti cognitiva-

mente neutri" ma che "compiono azioni sociali e prescrivono comportamenti specifici".¹³ L'interazione umana con l'ambiente è dinamicamente regolata da questi artefatti, che nella visione di Vygotskij, ovviamente, sono dispositivi cognitivi, linguistici, culturali più che macchine ma che con le macchine condividono l'essere *sapere sociale generale* originato da una mente pubblica. L'altro riferimento obbligato a Vygotskij riguarda quelle che, ricorrendo nuovamente a una definizione di Gee, nei videogiochi sono definite *grammatiche interne* e che includono le regole del gioco e i limiti intrinseci dei personaggi (vale a dire quello che possono o non possono fare). Ora, secondo Gee, per apprendere le regole occorre giocare (*apprendimento esperienziale*) ma anche sviluppare relazioni con altri giocatori che siano appassionati dello stesso gioco (*apprendimento cooperativo*). Quest'ultima considerazione richiama la vygotskijana "zona di sviluppo prossimale" che, come è noto, prevede che l'apprendimento si realizzi attraverso l'interazione sociale che si instaura fra un soggetto più competente (che si fa carico del processo) e un soggetto non ancora in grado di operare autonomamente in modo efficace.

Conclusioni

L'intento di questo nostro contributo era quello di guardare al mondo dei videogiochi senza atteggiamenti pregiudiziali, con la consapevolezza che questo tipo di prodotti culturali conosce da tempo una larghissima diffusione, senza ricevere però, soprattutto nel nostro paese, un'attenzione adeguata da parte degli studiosi, se non nella ristretta cerchia degli addetti ai lavori. Ciò ci sembra rappresenti un limite perché i videogiochi sono in grado di sollecitare i processi di apprendimento e di esercitare una funzione formativa che non può essere trascurata da chiunque si occupi di cultura, nelle molteplici forme che essa assume nelle società complesse contemporanee.

Per finire, a puro titolo di esempio, citiamo alcuni videogiochi in cui è agevole rintracciare i principi guida di Caillois:

Agon: "Call of Duty" (Infinity Ward, Sledgehammer Games e Treyarch, 2003 - in corso). Conosciuto anche come "CoD" è probabilmente la serie di videogiochi multiplayer più famosa e longeva. Si tratta di uno sparatutto in prima persona ambientato in scenari di

guerra sia reali che di fantasia. Il fulcro del gioco è costituito da un alto livello di sfida: in ogni partita i giocatori sono organizzati in due o più fazioni e l'obiettivo di ogni fazione è quella di sconfiggere tutti i giocatori di quelle avversarie. Ogni singolo giocatore opera su un proprio monitor e mantiene i contatti con gli altri giocatori tramite una chat vocale. Altri esempi di giochi appartenenti alla categoria Agon sono "Battlefield" e "Fortnite".



Alea: "Dead Cells" (Motion Twins, 2017) e tutti i giochi appartenenti al genere *rogue like*. In "Dead Cells", un gioco indie 2d, il protagonista deve scoprire le diverse aree di gioco e raggiungere i boss per superarli. Una caratteristica molto importante legata ai *rogue like* è che tutti gli elementi del gioco vengono generati in maniera casuale: a ogni partita la struttura del livello, la posizione delle armi e dei nemici, le tipologie di armi appaiono in maniera sempre differente.



Mimicry: La categoria *mimicry* è probabilmente quella che presenta il maggior numero di esempi in ambito videoludico. Una serie di videogiochi fra le più rappresentative è sicuramente "The Legend of Zelda" (Nintendo, 1986 - in corso), di ispirazione fantasy, il cui protagonista, Link, ha il compito di salvare la principessa Zelda dalle grinfie del cattivo Ganondorf. Va anche sicuramente ricordato "Far Cry 4" (Ubisoft, 2014),

in cui il giocatore veste i panni di Ajay Ghale, tornato nel Kyrat per realizzare l'ultimo desiderio della madre prima di morire. La visuale in prima persona non solo permette al giocatore di diventare Ajay, ma implica l'accettazione della sua modalità di vedere il mondo.



Ilinx: Con l'avvento delle moderne tecnologie legate alla realtà virtuale ogni giocatore può vivere delle eccezionali avventure in prima persona. In questa categoria è possibile inserire molti titoli legati alla simulazione di guida come "Gran Turismo" (Poliphony Digital, 1997 - in corso) o "Assetto Corsa" (Steam, 2013), che esperiti attraverso i caschi di realtà virtuale permettono al giocatore di vivere un'esperienza totalmente immersiva e, in molti casi, di vera e propria ebbrezza.



NOTE

¹ "L'amante delle pietre" è la definizione che Margherite Yourcenar dette di Caillois per via dei suoi studi di gemmologia.

² Gli interessi di Caillois furono vasti e diversificati. Per quanto riguarda gli studi sociologici, vanno ricordati *Istinti e società*, Parma, Guanda, 1983, e *La vertigine della guerra*, Ve-

rona, Casa di Marrani, 2014. Per gli studi letterari: *La forza del romanzo*, Palermo, Sellerio, 1980, *Dalla fiaba alla fantascienza*, Napoli, Theoria, 1985. Per gli studi di gemmologia: *Pietre*, Genova, Graphos, 1988,⁸ e *La scrittura delle pietre*, Bologna, Marietti, 1986. Per gli studi sul mito e il sacro: *L'uomo e il sacro*, Torino, Bollati Boringhieri, 2001, *L'occhio di Medusa. L'uomo, l'animale, la maschera*, Milano, Raffaello Cortina, 1998, *Il mito del liocorno* Milano, Medusa, 2003.

³ ROGER CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981.

⁴ SILVANO ARIETI, *Creatività. La sintesi magica*, Roma, Il Pensiero Scientifico, 1979.

⁵ Si veda, tra gli altri, RENÉ VAN DER VEER - ANTON YASNITSKY, *Vygotsky in English: What still needs to be done*, "Integrative Psychological and Behavioral Science", 45 (2011), 4, p. 475-493; EKATERINA ZAVERSHNEVA, (2010). *The Vygotsky Family Archive: New Findings. Notebooks, Notes, and Scientific Journals of L.S. Vygotsky (1912-1934)*. "Journal of the Russian and East European Psychology", 48 (2010), 1, p. 14-60.

⁶ Circolato la prima volta nel 1933 sotto forma di resoconto stenografico, il testo fu poi pubblicato nel 1966 con il titolo *Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka*, "Voprosy psihologii", 12 (6), 62-76. Come ricostruito da N. Veresov & M. Barrs nella prefazione alla traduzione pubblicata in "International Research in Early Childhood Education", 7 (2016), 2, esso, conobbe, negli anni seguenti, numerose edizioni in lingua inglese, la prima delle quali apparve nel 1967 con il titolo *Play and its role in the mental development of the child*, "Soviet Psychology", 5 (3), 6-18, con la prefazione di Jerome Bruner e la traduzione di Catherine Mulholland, che rimane, a tutt'oggi, la più accreditata, essendo la più aderente al resoconto stenografico originale. Si veda anche <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>. In italiano, il testo di Vygotskij è stato pubblicato con il titolo *Il giuoco e la sua funzione nello sviluppo mentale del bambino* in LEV VYGOTSKI, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Roma, Editori Riuniti, 1972, con la traduzione di Rosanna Platone.

⁷ Si veda LEV VYGOTSKIJ, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, cit.

⁸ "Ogni gioco - scrive Caillois - presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione [...] almeno di un universo chiuso, convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio. Il gioco può consistere [...] nel diventare noi stessi un personaggio illusorio e comportarci in conseguenza. [...] Nel bambino, si tratta essenzialmente di imitare l'adulto. [...] La bambina gioca alla mamma, alla cuoca, alla lavandaia, alla stiratrice; il bambino finge d'essere un soldato, un moschettiere, un poliziotto, un pirata, un cow-boy, un

marziano, ecc." (*I giochi e gli uomini*, cit., pos. 703-734, ed. digitale). E Vygotskij: "Nel giuoco il bambino crea una situazione fittizia. [...] Che cosa significa il comportamento del bambino in una situazione fittizia? [...] Che dovunque vi sia una situazione fittizia, nel giuoco, vi è una regola. [...] Se una bambina fa il ruolo della madre ha le regole di comportamento della madre. [...] Nel giuoco il bambino è libero; ma è una libertà illusoria" (*Immaginazione e creatività nell'età infantile*, cit., p. 139-141).

⁹ Sul tema si veda anche XIMENA LOPEZ, *Videogiociamo dunque impariamo, un modello per l'analisi educativa dei videogiochi*, Roma, Nuova cultura, 2010.

¹⁰ MIHÁLI CSIKSZENTMIHALYI, *Flow. The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper, 2011.

¹¹ cfr. ALBERT BANDURA, *Self-Efficacy: The Exercise of Control*, Gordonsville, Worth Pub, 1997.

¹² MARTINA DE CASTRO, *Videogiochi e questione di genere*, in UMBERTO ZONA - MARTINA DE CASTRO, *Apprendimento e macchine didattiche nell'era social*, Roma, Didagen, 2018.

¹³ CRISTINA ZUCCHERMAGLIO, *Vygotskij in azienda. Apprendimento e comunicazione nei contesti lavorativi*, Roma, Carocci, 2004, p. 28.

ABSTRACT

Video games have long been one of the most effective and widespread forms of communication and learning among the younger generations. Far from being mere leisure and entertainment opportunities, they present themselves to a more careful analysis as complex constructs - cognitive artifacts, to use Vygotsky's words - that deserve to be studied with the same attention as the great authors of the past reserved for the game. For the same reason, the world of libraries should perhaps consider the possibility of including video games among those devices for transmitting knowledge - such as books and multimedia of various kinds - which it preserves and offers the possibility of consultation. This essay, in particular, examines the theses of Vygotskij and Caillois that, if used to read architecture and videogame philosophy, show all their extraordinary relevance.

DOI: 10.3302/0392-8586-201807-029-1