







# Il valore sociale del gioco, con un'occhiata a ieri, oggi ed domani

Il gioco accompagna l'essere umano fin dagli albori della sua storia, fin dalle origini. Non si tratta soltanto di qualcosa per passare il tempo, ma di una vera e propria forma di linguaggio e persino un mezzo di adattamento sociale.

Un processo che è prima di tutto di apprendimento, tanto che, come confermato da diversi studi, i bambini che non hanno propensione al gioco difficilmente sviluppano capacità creative.

Il senso del gioco è fonte di stimolo, non solo di gioia: non a caso sono diverse le culture che, stando alle ricerche antropologiche, ne stimolano l'adozione. Una dimensione che troviamo non solo nella storia passata ma anche in quella odierna.

Se un tempo il gioco era emblema di socialità in strade, piazze e cortili, oltre che nei circoli, naturalmente, oggi è al centro anche delle soluzioni dell'intrattenimento digitale e in particolare nelle slot machine pensate per il web: tra i format che maggiormente fanno parlare di sé negli ultimi anni. Ne è un esempio la linea [slot gattine](#), che combina i colori e i simboli rurali in un contesto digitale capace di far sorridere e insieme evocare la memoria collettiva. Una formula di gioco che ben si richiama alla dimensione ancestrale di un fenomeno che si apre a scenari futuri senza precedenti.

## Il linguaggio universale del gioco

Il gioco è un linguaggio universale e viene utilizzato fin dagli albori della formazione non solo per stimolare l'apprendimento, ma per educare all'ordine della società, ricoprendo un ruolo determinante nello sviluppo della persona.

Questo perché permette di diventare confidenti con l'ambiente che ci circonda, dal momento che presenta caratteristiche ben definite, adatte a una condivisione naturale. Una delle analisi più attuali del fenomeno del gioco è quella realizzata dallo studioso [Johan Huizinga](#) già nel 1939, all'interno del suo celebre volume Homo Ludens. Questi gli aspetti più rilevanti:



- il gioco è prima di tutto un atto di libertà e non si presta a imposizioni;
- il gioco viene vissuto come un impegno nel momento in cui lo si correla a un compito, assumendo una matrice culturale;
- è qualcosa di disinteressato, soddisfacendo il bisogno di espressione della persona;
- intercorre in uno spazio e tempo delimitati – è dunque condensato – e può essere tramandato;
- anche quando spontaneo, ha le sue regole. Senza regole, infatti, non può esserci gioco;
- la sua struttura incentiva la persona a tirare fuori il massimo, rafforzando al contempo il senso di comunità.

## Cosa è cambiato, in termini di relazioni e digitale

Gli aspetti evidenziati da Huizinga sono comuni a tutte le forme di gioco, incluse quelle legate all'intrattenimento digitale. Ne è una conferma il rapporto tra [Gen Z e videogame](#), considerato molto più di un semplice passatempo, dal momento che al centro ci sono esperienze percepite come reali.

Il successo dei format di gioco digitale sembrerebbe legato proprio al realismo: una svolta che ritroviamo in tutti i format di ultima generazione e destinata a essere sviluppata ulteriormente. L'introduzione di questo aspetto coincide con quello delle grafiche 3D.

