

## **I videogiochi come estensioni contemporanee delle teorie mediologiche di McLuhan**

Emiliano Chirchiano, Università degli Studi di Napoli Federico II

**Video games as contemporary extensions of McLuhan's media theories.** *This article explores the relationship between video games and Marshall McLuhan's mediologic theories. In particular, this study examines how video games can be seen as contemporary extensions of his ideas on media, technology, and society. Through an analysis of McLuhan's concepts, such as "hot" and "cool" media, the article argues that video games embody the principles of "cool" media, requiring active participation and engagement on the part of users. The article also discusses how video games reflect and shape cultural values, norms, and identities, and how they can be seen as a form of "global village" where players from different parts of the world interact and share experiences. The article concludes that video games offer a unique platform for social interaction, learning, and self-expression, and that they have the potential to transform the way we think about media, culture, and society.*

**Keywords:** videogames, McLuhan, mediology, media theory, technology, culture, society.

### *Introduzione*

Nonostante la sua storia abbracci ormai più di cinquant'anni, il videogioco sembra ancora fluttuare nello status di medium "nuovo", in una sorta di neotenia mediologica attribuibile a molteplici fattori: l'avanzamento costante sotto il profilo tecnologico ed espressivo; l'incremento progressivo della demografia partecipante; l'esplicita interattività intrinseca che lo caratterizza.

Roig et al. (2009) identificano nel videogioco il punto di convergenza tra media audiovisivi e culture ludiche, sottolineandone l'accettazione rapida da parte di un pubblico ampiamente variegato, che include tutte le fasce d'età, dai bambini agli anziani. L'elemento interattivo, posto al centro dell'esperienza *giocosa* e mediatica, produce innovazioni rilevanti nei processi di produzione e fruizione dei contenuti. Ciò indica un cambiamento nella relazione tra individuo e rappresentazione, superando quella che per gli autori è la tradizionale passività dello spettatore traducendola in un coinvolgimento ludico. In tale prospettiva, Gee (2006) propone che i videogiochi, in quanto innovativa forma d'arte, sfidino i ricercatori a sviluppare metodologie analitiche innovative, diventando strumenti essenziali per la comprensione della realtà. Questo approccio stimola una riflessione critica nel campo emergente degli studi videoludici.

Anche Newman (2002) presenta i videogiochi come la forma più avanzata di interazione uomo-macchina, sostenendo che essi incarnano l'esempio perfetto di "nuovo medium". La sua attenta valutazione delle ricerche condotte su quest'argomento nel lungo periodo mette anche in luce le lacune nelle tecniche di indagine convenzionali, sottolineando l'urgenza e la necessità di adottare nuovi metodi di analisi per esplorare l'esperienza videoludica. Mentre la posizione di Newman si focalizza sull'aspetto tecnologico e sulla necessità di metodologie innovative per comprendere il fenomeno, Ash e Gallacher (2011) ampliano il dibattito, integrando una prospettiva socioculturale che mette in risalto il modo in cui i videogiochi contribuiscono a modellare la nostra percezione del mondo. Essi sottolineano come, sebbene sia ormai un mezzo di intrattenimento ampiamente riconosciuto, il videogioco abbia iniziato a interessare il campo accademico solo in tempi recenti. Per loro, nello specifico, il lavoro di ricerca si focalizza sull'importanza dei videogiochi nel delineare "geografie culturali", considerando tanto le loro rappresentazioni quanto le dinamiche di produzione e fruizione.

Riflettendo sull'evolversi dinamico dell'ecosistema videoludico, nel presente contributo ci avvarremo dell'impianto teorico fornito da Marshall McLuhan nel seminale *Understanding media* (1964). Indagando questo medium attraverso le categorie identificate dal mediologo canadese, ci si pone l'obiettivo di migliorare la nostra comprensione dell'impatto che i videogiochi esercitano sulla società e sull'individuo, ma anche di capire i modi in cui essi "estendono" le capacità umane. Approcciare i videogiochi in questa prospettiva ci consente di esplorarne le funzioni come "ambiente", "medium" e "messaggio", focalizzandoci sulla loro capacità di adattarsi alle strutture culturali e sociali, influenzandole attivamente.

#### *McLuhan, giochi... e video-giochi*

L'espansione dei videogiochi nella vita quotidiana segna una profonda trasformazione del modo di interagire e di percepire l'ambiente mediale, portando in superficie una tensione evolutiva nelle culture digitali. Per comprendere tale mutazione è essenziale rifarsi agli studi mediologici, tra cui il testo già citato di McLuhan. Considerato un "modernista popolare" da Jay David Bolter (2019), McLuhan si è distinto per la capacità unica nel comunicare teorie complesse:

ricorrendo a esempi concreti e a un linguaggio accattivante, è riuscito a rendere accessibili le idee mediologiche al di là del mondo accademico, catturando l'interesse di una platea più vasta. Sostiene Bolter che ciò è stato fondamentale per colmare il divario percepito tra la cosiddetta "cultura di massa" e "cultura d'élite".

McLuhan ha esplorato in profondità l'impatto dei media sulla società. Li ha definiti come "estensioni dell'uomo", una prospettiva che ha aperto nuovi orizzonti nello studio dei media e della comunicazione. Egli sostiene che ogni strumento mediatico estende le capacità, le percezioni e le funzioni del corpo umano, sino a ridisegnarne i confini. Seguendo questa logica, in quanto forme mediatiche i videogiochi fungono da implementazione delle facoltà cognitive e sensoriali degli individui, permettendo esperienze immersive che trascendono le limitazioni fisiche. La capacità dei videogiochi di creare ambienti simulati dove gli utenti possono interagire e sperimentare narrative complesse mette in luce questo potenziale estensivo: prospettiva corroborata dalla ricerca contemporanea che esamina l'impatto dei videogiochi sull'apprendimento, sulla percezione e sul comportamento sociale (Gee, 2003; Johnson, 2005).

Nel capitolo di *Understanding Media* dedicato ai giochi, McLuhan afferma:

I giochi sono manifestazioni d'arte popolare, reazioni sociali, collettive, all'impulso o all'azione principale di una cultura. A somiglianza delle istituzioni, sono estensioni dell'uomo sociale e della politica del corpo, come le tecnologie sono estensioni dell'organismo animale. Giochi e tecnologie sono inoltre revulsivi, cioè modi di adattarsi allo stress delle azioni specializzate che si manifestano in qualsiasi gruppo sociale. In quanto estensioni della reazione popolare allo stress del lavoro quotidiano, i giochi diventano modelli fedeli di una cultura. Essi incorporano in un'unica immagine dinamica l'azione e la reazione di intere popolazioni (1986, p.198).

Per motivi anagrafici McLuhan non ha potuto sperimentare direttamente i videogiochi, ma possiamo ragionare per analogia, guardando ad essi come estensioni dell'essere sociale e della politica corporea. Mediante l'interazione con le interfacce digitali, i videogiochi ampliano le capacità cognitive, emotive e sensoriali degli utenti, consentendo modalità di espressione e di esperienza che superano i confini fisici. In secondo luogo, i videogiochi rappresentano la risposta e l'adattamento delle società alle tensioni e agli stress generati dalle dinamiche

lavorative e sociali odierne. Forniscono uno spazio virtuale per l'esplorazione di identità alternative, per affrontare nuove sfide in maniere non convenzionali e per sperimentare dinamiche sociali e politiche in ambienti sicuri e controllabili. In terzo luogo, infine, come le altre tecnologie indicate da McLuhan, i videogiochi agiscono quali estensioni dell'organismo biologico: essi potenziano e ampliano le capacità umane di interazione, percezione e decisione, servendo da strumenti per navigare e interpretare la realtà nel quadro di nuove prospettive.

I videogiochi si presentano anche come efficaci strumenti di adattamento allo stress e alle pressioni della vita contemporanea. Attraverso il gioco, gli utenti possono trovare sollievo dalle tensioni quotidiane, esplorando soluzioni creative ai problemi e sviluppando competenze inedite in un contesto ludico. Desai et al (2021) hanno evidenziato come i "casual game" (videogiochi semplici, intuitivi e accessibili, progettati per essere giocati rapidamente e senza impegno, adatti a un vasto pubblico di giocatori occasionali) rappresentino un'efficace strategia per ridurre lo stress. Al pari dei giochi tradizionali, i videogiochi si affermano come modelli esemplificativi di una cultura, riflettendo e influenzando contemporaneamente valori, norme e aspettative sociali. Mediante narrazioni, meccaniche ludiche e interazioni virtuali, essi catturano l'essenza delle dinamiche culturali contemporanee, fornendo una visione dinamica dell'interazione e della reazione delle popolazioni ai cambiamenti sociali, tecnologici ed economici.

McLuhan afferma che "I giochi (...) possono dare soddisfazioni molto diverse. A noi qui interessa considerarli come media di comunicazione all'interno di una società" (1986, p. 202). La sua visione estensiva del concetto di media individua i giochi alla stregua di strumenti attraverso cui la società esprime sé stessa, elaborando e trasmettendo il proprio patrimonio culturale. In tale prospettiva, i giochi sono canali comunicativi in grado di riflettere e al contempo plasmare le dinamiche sociali, agendo come specchi delle strutture culturali e come agenti di socializzazione. Attraverso il gioco, nell'ambito di una dinamica che per Piaget (1967) riguarda intimamente lo sviluppo intellettuale, gli individui imparano a negoziare regole, sviluppare strategie di interazione e a confrontarsi con concetti quali il fair play, la competizione e la collaborazione. Questi elementi, intrinseci all'esperienza ludica, fungono da metafore delle relazioni sociali più ampie,

offrendo ai partecipanti un terreno per esercitare e riflettere su dinamiche presenti nella vita reale.

I videogiochi offrono la possibilità di riprodurre una varietà di contesti, dando così la possibilità di immedesimarsi in differenti identità, funzioni e circostanze in modi impraticabili con altri media. Tale peculiarità li rende strumenti particolarmente adatti nel fornire esperienze coinvolgenti, consentendo ai giocatori di sperimentare punti di vista diversi e, di conseguenza, ottenere una più profonda conoscenza personale e sociale. Infine, per McLuhan i giochi sono:

(...) situazioni artificiose e controllate, estensioni della consapevolezza collettiva, che permettono una tregua dagli schemi consueti. Sono un modo attraverso il quale l'intera società parla a sé stessa. E il parlare a sé stessi è una forma riconosciuta di gioco, indispensabile per acquistare sicurezza. (1986, p. 204)

Anche i videogiochi, in quanto ambienti simulati, creano scenari in cui le regole della realtà possono essere sospese o modificate, permettendo ai giocatori di immergersi in situazioni altrimenti inaccessibili, una caratteristica che li rende strumenti potenti per l'esplorazione di nuove identità, strategie di problem-solving e modalità di interazione sociale. In tal senso, i videogiochi estendono la consapevolezza collettiva, permettendo agli individui di sperimentare e riflettere su aspetti della vita sociale e personale in contesti liberi dalle costrizioni del mondo reale.

La capacità dei videogiochi di offrire una "tregua dagli schemi consueti" risiede nella loro natura immersiva e nel loro potenziale di coinvolgimento. Attraverso la partecipazione attiva a mondi virtuali, i giocatori possono distaccarsi temporaneamente dalle pressioni e dalle aspettative della vita quotidiana, immergendosi in realtà alternative dove le possibilità di azione e di espressione appaiono illimitate. Questa pausa dalla routine consente non solo il divertimento e il relax, ma anche la possibilità di acquisire nuove prospettive e competenze trasferibili nella vita reale: "parlare a se stessi", in altri termini, può essere benefico per incrementare la fiducia e l'autostima (Geurts, 2017). I videogiochi, con le loro strutture narrative e le loro sfide, invitano i giocatori a intraprendere un dialogo interiore, stimolando la riflessione sul sé, sulle proprie capacità e sulle proprie

scelte. Questo processo di auto-esplorazione e auto-affermazione è fondamentale per la crescita individuale, rendendo i videogiochi strumenti efficaci per il rafforzamento della sicurezza personale e della fiducia in se stessi.

La visione di McLuhan sui giochi come veicoli di comunicazione e riflessione collettiva si può applicare, dunque, in modo particolarmente significativo ai videogiochi. I quali, attraverso la propria complessità e capacità di coinvolgimento, offrono spazi peculiari all'esplorazione della condizione umana. Essi, pertanto, non sono solo forme di intrattenimento, ma anche potenti mediatori di esperienze sociali e personali, in grado di influenzare e riflettere la consapevolezza collettiva in modi profondi e diversificati.

Grazie all'inedita capacità di coinvolgere i loro utenti, i videogiochi si presentano come opportunità ideali per esplorare nuovi modi di socializzazione e apprendimento. Molte ricerche evidenziano il potenziale di questi dispositivi per affinare abilità cognitive quali la risoluzione di problemi, il ragionamento critico e la coordinazione tra vista e movimento (Green & Bavelier, 2003). Per di più, i videogiochi stimolano un tipo di apprendimento che si basa sull'esperienza diretta e l'adattamento in ambienti che cambiano continuamente, sottolineando il loro valore come mezzi educativi innovativi e influenti (Squire, 2003).

Oltre agli aspetti cognitivi e educativi, i videogiochi esercitano un'influenza significativa sul piano sociale e culturale. Essi agiscono come mezzi espressivi estremamente performanti, riflettendo e al contempo plasmando valori, norme e ideologie. La narrativa e l'estetica dei videogiochi possono dunque veicolare messaggi culturali complessi, influenzando le percezioni e gli atteggiamenti degli utenti verso temi sociali rilevanti (Jenkins, 2006). La relazione sempre più complessa tra videogiochi e società sottolinea la loro importanza nel panorama mediatico contemporaneo, non solo quali strumenti di intrattenimento, ma anche come artefatti culturali in grado di contribuire al discorso pubblico.

Utilizzando la lente delle teorie di Marshall McLuhan, l'analisi di James R. Klassen (2014) sui videogiochi offre una prospettiva intrigante sulla natura di questo medium e sul suo impatto nei territori della cultura e sull'agenzia del giocatore. Klassen ipotizza che i videogiochi possano essere considerati come media "freddi", caratterizzati da una partecipazione elevata e una definizione bassa,

carattere che richiede un coinvolgimento attivo e interpretativo da parte dell'utente. Questa condizione crea uno spazio unico per l'espressione e l'esplorazione dell'agenzia del giocatore, consentendo una varietà di interpretazioni e interazioni all'interno dell'ambiente di gioco. Come argomentato sempre da Klassen (2014), la distinzione di McLuhan tra media caldi e freddi sottolinea come i videogiochi, appunto media freddi, invitino a una partecipazione più intensa da parte dei giocatori, rispetto ai media caldi che tendono a fornire un'esperienza più passiva e uniforme, in qualche modo "consegnata" al piano estatico dell'abbandono.

Proviamo ad approfondire. Per McLuhan, come si accennava in precedenza, i media si distinguono in "caldi" e "freddi" a seconda del grado di partecipazione che richiedono all'utente (McLuhan & Fiore, 1967). I videogiochi, che necessitano di un coinvolgimento attivo e costante da parte del giocatore, si configurano come media "freddi". Una distinzione che non intende attribuire valori qualitativi ma sottolineare come differenti media sollecitino in maniera diversificata i sensi e la partecipazione del pubblico. Richiedendo l'uso di più sensi e un'interpretazione attiva, i videogiochi si collocano all'avanguardia nel panorama mediatico, enfatizzando l'importanza del coinvolgimento partecipativo rispetto alla (relativamente) passiva ricezione di contenuti.

Klassen, inoltre, collega l'idea di McLuhan della ri-tribalizzazione culturale con l'ascesa dei videogiochi. Secondo questa visione, i videogiochi possono agire come catalizzatori per la formazione di nuove comunità e culture, basate su interessi e obiettivi condivisi all'interno degli spazi di gioco. L'approccio di Klassen a questa analisi dimostra l'importanza di considerare i videogiochi non solo come oggetti di consumo culturale, ma come media complessi che offrono opportunità uniche per l'interazione, l'apprendimento e l'espressione personale. Ciò sottolinea ulteriormente il ruolo dei videogiochi nell'evoluzione del paesaggio mediatico e la loro influenza su cultura e società.

L'interattività dei videogiochi li rende un'esemplificazione perfetta delle teorie di McLuhan sull'estensione delle facoltà umane attraverso la tecnologia (Gee, 2003). Questi "videomondi" (Boccia Artieri, 2008) estendono le capacità cognitive e percettive, modificando la nostra relazione con lo spazio, il tempo e la stessa realtà. In essi, gli utenti sono adusi vivere esperienze immersive che alterano

la percezione sensoriale e temporale, dimostrando come i media siano costitutivi per l'esperienza umana del mondo, coerentemente con la visione di McLuhan sulla tecnologia quale estensione delle nostre capacità psicofisiche.

In questo quadro teorico, i videogiochi creano ambienti mediatici che influenzano la società in modi complessi, agendo come “ambienti” nel senso mcluhaniano del termine (Jenkins, 2006). Tali ambienti, caratterizzati da una “temperatura” media specifica, offrono un'esperienza sensoriale ricca che supera la semplice interazione audiovisiva. La natura partecipativa e immersiva dei videogiochi richiede un coinvolgimento multisensoriale che promuove un tipo di apprendimento e di esperienza culturale distintivo. La formazione di comunità virtuali e la partecipazione in spazi di gioco condivisi rivelano come i videogiochi non solo estendano le facoltà individuali ma facilitino anche l'emergere di nuove forme di socialità e cultura, realizzando il concetto mcluhaniano del villaggio globale interconnesso dalla tecnologia.

#### *McLuhan abita ancora qui?*

Sebbene, come visto in precedenza, la visione di McLuhan sembri trovare terreno fertile anche nell'ambito del gaming digitale, resistono tuttavia perplessità riguardo alla loro applicabilità nell'odierno contesto mediatico. In *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich, esprime una serie di riflessioni critiche sulla completezza delle teorie di Marshall McLuhan nell'era contemporanea. Pur riconoscendo l'acume del mediologo canadese nel comprendere l'impatto dei media sulla società, sottolinea il modo in cui l'evoluzione dei media digitali e delle tecnologie informatiche ha introdotto nuove dinamiche che McLuhan non aveva potuto prevedere.

Sulla base dei lavori di McLuhan e di altri teorici dei media, Manovich costruisce un quadro teorico più specifico e contestualizzato in relazione alle culture digitali. In particolare, la dicotomia tra media “caldi” e “freddi”, basata sul grado di partecipazione richiesto all'utente, entra in crisi, diventando meno rilevante nel contesto dei media digitali, dove l'interattività e dunque la partecipazione dell'utente assumono forme molto più complesse e sfumate rispetto a quanto McLuhan avesse immaginato. Per Manovich, i media digitali non si attagliano bene



a questa classificazione poiché combinano aspetti di entrambe le categorie e introducono nuove modalità di interazione ed esperienza mediatica che vanno oltre la dicotomia tra assorbimento passivo e partecipazione attiva.

Lo studioso statunitense mette in discussione l'approccio di McLuhan che a suo parere tende a generalizzare l'effetto dei media sulla società senza tenere sufficientemente conto delle specificità tecniche e formali dei singoli media: per comprendere appieno l'impatto dei nuovi media è necessario analizzare le loro "proprietà di linguaggio", ovvero come le caratteristiche tecniche e le modalità di interazione specifiche dei media digitali vanno a influenzare la creazione, la distribuzione e la ricezione dei contenuti. Questo approccio contrasta con la visione più olistica e meno specifica di McLuhan, che si concentra più sulle conseguenze culturali e sociali dei media che sulle loro caratteristiche tecniche e operative. Manovich, in questo caso, enfatizza il ruolo cruciale delle interfacce utente nel contesto dei media digitali. L'interfaccia digitale emerge come un elemento fondamentale nell'esperienza mediatica, fungendo da mediatore tra l'utente e il mezzo. Tale dimensione evidenzia ancora di più l'importanza di andare oltre le generalizzazioni riguardanti l'influenza dei media sulla società, orientandosi verso un'analisi dettagliata delle dinamiche operative e dei risvolti delle tecnologie digitali.

Queste osservazioni non vanno a ledere il valore dell'approccio di McLuhan ma piuttosto sottolineano la necessità di adattarlo e di espanderlo per riflettere la complessità e la varietà delle esperienze offerte dai media digitali. L'approfondimento delle teorie di McLuhan nel contesto dei videogiochi apre nuove prospettive di ricerca sui nessi tra tecnologia, cultura e società. Quest'analisi consente di esplorare come i videogiochi, poiché media "freddi", promuovano un coinvolgimento attivo che va oltre il puro intrattenimento, influenzando l'apprendimento, la percezione e la costruzione della realtà sociale in modi imprevisti. Inoltre, l'analisi dell'ambiente mediatico creato dai videogiochi offre spunti significativi sulla natura dell'attuale "villaggio globale", dove le esperienze virtuali e le comunità online giocano un ruolo centrale nella definizione delle identità culturali e sociali.

Un esempio in tal senso è la saga videoludica di *The Sims*. Questa popolare “simulazione di vita quotidiana” richiede ai giocatori di gestire e prendere decisioni per i personaggi virtuali, dalle attività lavorative alle relazioni interpersonali. Anziché limitarsi a un semplice intrattenimento, *The Sims* incoraggia i giocatori a esplorare e manipolare un microcosmo sociale, sperimentando dinamiche e conseguenze delle proprie scelte. Questo processo di creazione e controllo di un ambiente digitale riflette le idee di McLuhan sui “media freddi” che promuovono un ruolo attivo del pubblico. Inoltre, la natura aperta e personalizzabile di *The Sims* ha favorito la formazione di vaste comunità online di giocatori che condividono esperienze, strategie e interpretazioni del gioco: il fenomeno illustra come i videogiochi possano contribuire alla definizione del “villaggio globale” di McLuhan, dove le interazioni virtuali plasmano in modo significativo la percezione e la costruzione sociale.

Alla luce di tali considerazioni si aprono nuove strade per ulteriori analisi nel campo degli studi mediatici, in cui il focus si sposta sull’incidenza dei videogiochi nella società. Nel suo citato studio del 2014, Klassen sottolinea come i videogiochi creino spazi unici per l’agenzia del giocatore, permettendo forme di espressione personale e decisioni che influenzano il corso degli eventi all’interno del gioco. Questa capacità di coinvolgere attivamente i giocatori e permettere loro di esercitare controllo e scelte è emblematica della loro natura di media “freddi”. Inoltre, l’interattività facilita forme di apprendimento esperienziale e di immersione in realtà alternative, estendendo oltre i limiti tradizionali le capacità cognitive e patiche degli individui.

La ri-tribalizzazione culturale, un concetto anch’esso derivato dal lavoro di McLuhan, si riferisce al processo attraverso cui i media “freddi” come i videogiochi favoriscono la formazione di nuove comunità e identità collettive basate su interessi e valori condivisi. Gli spazi virtuali diventano luoghi di incontro per individui provenienti da diverse parti del mondo, soggetti che non avrebbero altrimenti potuto interagire. Attraverso il gioco, le persone esplorano e negoziano identità, pratiche culturali e visioni del mondo, contribuendo alla creazione di culture ibride e alla diffusione di valori e norme sociali.

Nel suo lavoro del 2012, Gregory Sandstrom approfondisce l'idea McLuhaniana delle tecnologie come estensioni delle capacità umane, applicandola specificamente ai videogiochi. I quali, poiché media interattivi, estendono non solo i nostri sensi, ma anche le nostre capacità cognitive, emotive e sociali, fornendo terreno fertile all'esplorazione di scenari complessi, problem solving creativo e apprendimento attraverso il fare. In tal senso, i videogiochi agiscono come catalizzatori per lo sviluppo personale e collettivo, influenzando la percezione, il pensiero e il comportamento individuale.

Tuttavia, le implicazioni dei videogiochi negli attuali assetti della società esorbitano il piano individuale. La loro capacità di simulare realtà complesse e di offrire esperienze immersive li rende strumenti potenti per la trasmissione di valori culturali, ideologie e narrazioni. In questo contesto, i videogiochi oscillano tra il riflettere e il plasmare le norme sociali così come le strutture di potere, agendo quali agenti dei processi di mutamento culturale.

### *Conclusioni*

Analizzare i videogiochi attraverso le teorie di McLuhan permette l'emersione di nuove prospettive sulla loro complessità e sul loro ruolo nell'attuale tessuto culturale e sociale. I videogiochi, media "freddi" che sollecitano un'intensa partecipazione dell'utente, ampliano le abilità cognitive, emotive e sensoriali. Ciò li rende piattaforme uniche per esprimersi e interagire, consentendo agli utenti di esplorare nuove identità e costruire comunità virtuali. I videogiochi agiscono anche come "ambienti" in cui l'influenza dalle dinamiche culturali si amplifica, svolgendo un ruolo fondamentale nella modellazione della percezione e dell'esperienza digitale. In *Minecraft*, ad esempio, i giocatori costruiscono mondi e strutture personalizzate, interagendo con altri giocatori in modi che possono rafforzare le competenze sociali e la creatività.

Tuttavia, per McLuhan, i media "freddi" sono quelli che forniscono meno dettagli e quindi richiedono maggiore coinvolgimento da parte del pubblico per colmare i divari informativi. Applicando questa teoria ai videogiochi, si può vedere come essi spingano i giocatori a essere coinvolti attivamente non solo nella

narrazione ma anche nella creazione della stessa esperienza di gioco. Pur rappresentando una piattaforma di partenza ottimale, le teorie di McLuhan necessitano un ampliamento per meglio comprendere l'impatto e il completo potenziale dei videogiochi nell'era digitale. L'evoluzione dei videogiochi e la loro crescente complessità invitano a una costante riflessione su come essi interagiscano e siano influenzati dalle dinamiche sociali.

L'attuale panorama mediatico è caratterizzato da un'integrazione senza precedenti di diverse forme di media, fenomeno che crea un ambiente ibrido cui occorrono nuovi modelli teorici per la sua comprensione. Sebbene le teorie di McLuhan offrano spunti fondamentali, possono risultare limitate di fronte alla fluidità dei media contemporanei. Tuttavia, nel suo insieme il pensiero di McLuhan, che mette in luce il ruolo trasformativo dei media nella società, rimane del tutto pertinente. Il suo invito a considerare criticamente il ruolo dei media nel modellare le nostre percezioni, interazioni e strutture sociali è ancora valido. Ciò che muta sono il contesto e le modalità specifiche attraverso cui avviene questa modellazione. In tale prospettiva, le idee di McLuhan non possono considerarsi obsolete. Piuttosto, funzionano come i pilastri di una grande architettura culturale: fondamenta su cui sviluppare e arricchire i concetti del nostro tempo, disegnando la cangiante cartografia dell'età digitale.

### **Riferimenti bibliografici**

- Ash, J., & Gallacher, L. A. (2011). Cultural geography and videogames. *Geography Compass*, 5(6), 351-368.
- Bolter, J. D. (2020). Plenitudine digitale: Il declino delle culture di élite e l'ascesa dei media digitali. *Minimum Fax*.
- Desai, V., Gupta, A., Andersen, L., Ronnestrand, B., & Wong, M. (2021). *Stress-reducing effects of playing a casual video game among undergraduate students*. *Trends in Psychology*, 29, 563-579.
- ESA - Entertainment Software Association. (2020). *Report on the state of the videogame industry*. (<https://tinyurl.com/esa2020report>)
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gee, J. P. (2005). Why video games are good for your soul: Pleasure and learning. *Common Ground*.

- Geurts, B. (2018). *Making sense of self talk*. Review of philosophy and psychology, 9(2), 271-285.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press.
- Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. Penguin.
- Kent, S. L. (2010). *The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Vol. 1)*. Crown.
- Klassen, J. R. (2014). *The Coolest Medium: Thoughts regarding the future of videogames in an overheated culture*. Master of Arts. University of Alberta.
- Manovich, L. (2001). *Il linguaggio dei nuovi media*. Olivares.
- McLuhan, M. (1964). *Gli strumenti del comunicare*. (1986) Milano: Garzanti.
- Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame. *Game studies*, 2(1), 1-17.
- Piaget, J. (1967). *Lo sviluppo mentale del bambino e altri studi di psicologia*, Torino: Einaudi.
- Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P., & Pagès, R. (2009). Videogame as media practice: An exploration of the intersections between play and audiovisual culture. *Convergence*, 15(1), 89-103.
- Sandstrom, G. (2011). McLuhan, Burawoy, McLuhan: extending anthropic communications. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, E-compós*.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *Int. J. Intell. Games & Simulation*, 2(1), 49-62.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2007). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Bloomsbury Publishing USA.

