

## Ludomatica

Laura Ricci

---

PUBBLICATO: 1 LUGLIO 2022

### Quesito:

Una lettrice chiede chiarimenti sul significato e i contesti d'uso della voce *ludomatica*, di cui ha rintracciato un'attestazione in F. Frabboni, F. Pinto Minerva, *Manuale di pedagogia generale*, Roma-Bari, Laterza, 2001.

### Ludomatica

La parola *ludomatica*, al momento non registrata nei dizionari, rappresenta una formazione lessicale abbastanza agevole da scomporre, ma di interpretazione non del tutto univoca e immediata; prodotta dall'accostamento di *ludo-* 'gioco' + (...) *matica*, si presta infatti a più significati, a seconda dello scioglimento del secondo elemento, che figura in forma accorciata. Negli esempi più recenti (ma non in tutti, come vedremo), il termine fa riferimento a un metodo di insegnamento della matematica basato sul gioco, riservato ai primi livelli dell'apprendimento, e dunque orientato a rendere più piacevole e accessibile la materia.

Dal punto di vista formale, si tratta di un particolare tipo di composto, detto "neoclassico", in cui il primo elemento è un prefissoide o confisso, ovvero una parola di origine latina (*ludus* 'gioco') che funziona da prefisso. Il secondo elemento è una voce del lessico comune, anch'essa di origine classica (dal verbo greco *mantháno* 'imparo'), che, data la sua lunghezza, si presenta in forma ridotta; ma anche il più trasparente *ludomatematica* ha qualche minoritaria occorrenza. Analoghi accorciamenti, a testimonianza della produttività del meccanismo, si osservano anche in parole di tipo diverso (non neoclassiche) e già da tempo circolanti, come *cartolibreria* e *ferrotranviere*, o, tra quelle di foggia più nuova, *ristocaffè* e *italiese* 'italiano infarcito di lessico inglese'. Quando almeno uno degli elementi di un composto è abbreviato, si parla di "parole macedonia" (secondo la prima definizione di Bruno Migliorini, oggi in concorrenza con le sovrabbondanti denominazioni "composto ibrido", "tamponamento", "amalgama"). Normalmente l'abbreviazione consiste nella caduta della seconda parte del primo elemento, mentre più raramente cade l'inizio del secondo elemento; in effetti, un accorciamento che privi la parola della parte iniziale è semanticamente più problematico, dato che il significato delle parole risiede nella radice.

La parola latina *ludus* continua nel raro latinismo *ludo* (riferibile in special modo ai giochi pubblici dell'antica Roma). Come prefissoide ha dato luogo in italiano a diverse formazioni, alcune delle quali compattamente attestate nei principali vocabolari, quali *ludoteca* 'luogo adibito a raccogliere giochi e ad accogliere bambini' e *ludopatia* 'dipendenza patologica dal gioco d'azzardo'; altre più recenti e occasionali, e perciò distribuite in modo non uniforme nei diversi dizionari, come *ludodidattica*, *ludolinguistica*, *ludologo*, *ludotecario*, *ludotecnica*, *ludoterapia*.

L'elemento *-matica*, come si diceva, può generare qualche equivoco, dato che è accorciamento di (*mate*)*matica*, ma anche di (*infor*)*matica*, presente ad esempio in *geomatica* 'tecnologia di rilevamento e trattamento informatico dei dati relativi alla Terra e all'ambiente', o in *turismatica* 'gestione delle attività turistiche con l'aiuto di tecnologie informatiche'. Il formante potrebbe alludere inoltre ad (*auto*)*matica* 'insieme delle tecniche, metodologie e applicazioni dell'automazione', tuttavia con una differenza di significato non netta rispetto al precedente (*infor*)*matica*; difficile ad esempio stabilire se il nome *Lottomatica* (società che dal 1990 opera nell'ambito dei giochi, lotterie e scommesse regolamentate dallo Stato) alluda all'automazione degli apparecchi da intrattenimento (*gaming machines*) o alla gestione on line dei servizi.

Sebbene *ludomatica* vada attualmente associato alla *matematica*, alcuni esempi più arretrati (dal 1999, stando alla banca dati in rete Google Ricerca Libri) sembrano riferirsi piuttosto all'*automatica* o all'*informatica*; in particolare, l'attestazione segnalata dalla lettrice (F. Frabboni, F. Pinto Minerva, *Manuale di pedagogia generale*, Roma-Bari, Laterza, 2001) va sciolta 'settore dei giocattoli elettronici, automatici e informatici'. Con questa accezione il termine si colloca nel dibattito pedagogico, apertosi fra tradizionalisti e modernisti, sul finire del secolo scorso, sui vantaggi o rischi educativi dei nuovi giochi computerizzati.

Nel significato oggi un po' più vitale, la *ludomatica* può essere considerata una branca della *ludodidattica* (o, volendo, della *ludopedagogia*, per citare un'altra formazione d'uso marginale e specialistico). L'elemento giocoso, ludico appunto, è particolarmente sfruttato nell'insegnamento di base (scuola materna ed elementare), sulla base di principi di ispirazione montessoriana, orientati a stimolare la curiosità e la partecipazione attiva dei bambini, e affermatasi con maggiore evidenza a partire dagli anni Sessanta del Novecento. Ma si può ricordare che l'idea dei 'giochi matematici' come mezzo per facilitare lo studio e la comprensione della materia, tradizionalmente ritenuta ostica, è molto antico. Esercizi di svago sono presenti già nel celebre *Liber abaci* (in latino, 1202) di Leonardo Fibonacci o Pisano, mentre per il Rinascimento si possono citare almeno due esempi di matematica "dilettevole" o "ricreativa": i *Ludi rerum mathematicarum* (metà XV sec.) di Leon Battista Alberti (in volgare, a parte il titolo latino), raccolta di "cose iocundissime" offerte ai lettori perché ne prendano "diletto sì in considerare, sì ancora in praticarle e adoperarle"; e il *De viribus quantitatis* ('la forza dei numeri') di Luca Pacioli, trattato in volgare del primo Cinquecento; vengono qui raccolti enigmi, indovinelli e trucchi mnemonici che sfruttano tecniche di calcolo per "solicitar ingegno et solazzo". In altre parole, a un termine nuovissimo nel significante soggiace un concetto molto antico.

Come per altri composti non stabilmente acclimati, accanto alla scrittura univertata è possibile ricorrere al trattino che separa e distingue i due formanti: un accorgimento che può trovarsi con *ludo-matematica*, mentre *ludomatica*, secondo la tendenza dei composti ibridi, è sempre con scrittura unificata.

Aggiungo che il composto, nella forma piena, può funzionare anche come aggettivo, come si vede nel titolo di questo saggio del 1993: M. Francipane, *La scuola in gioco: strategie ludomatematiche nella scuola materna ed elementare*, "Quaderni IRRSAE Lombardia", 35.

Inoltre, può essere utile precisare che il termine *ludomatica* è assonante ma non perfettamente

sinonimo del neologismo *ludomatetica*, che, recuperando il significato originario del verbo greco *mantháno* e del sostantivo *máthesis* ‘apprendimento, conoscenza’ (traslitt. del gr. μάθησις, dal tema μαθ- di μαθηάω ‘imparare’), indica, in generale, l’insieme delle teorie e metodologie educative che si avvalgono del gioco; è dunque vocabolo vicino alla già citata *ludopedagogia*.

Osservo infine che, come avviene spesso con i composti neoclassici, il termine ha i suoi corrispettivi in altre lingue europee. Sebbene con pochissimi esempi (e con analoghe sfrangiature semantiche), esistono lo spagnolo *ludomática* e il francese *ludomathique*, mentre l’inglese *ludomath(s)* ha un significato meno ambiguo, sfruttando la diffusa abbreviazione *math* o *maths* di *mathematics*.

Il mancato accoglimento lessicografico della voce *ludomatica* (come degli altri tecnicismi correlati che si è avuto occasione di citare) appare giustificato dal basso uso del termine, che troviamo solo in poche pubblicazioni settoriali e in siti web dedicati a questioni pedagogiche e scolastiche.

**Cita come:**

Laura Ricci, Ludomatica , “Italiano digitale”, XXII, 2022/3 (luglio-settembre)  
DOI: 10.35948/2532-9006/2022.19792

Copyright 2022 Accademia della Crusca

Pubblicato con licenza creative commons **CC BY-NC-ND**