



## Stefano Caselli

Institute of Digital Games, University of Malta | stefano.caselli.19@um.edu.mt

## Rosy Nardone

Department of Education Studies, University of Bologna | r.nardone@unibo.it

## Alessandro Soriani

Department of Education Studies, University of Bologna | alessandro.soriani@unibo.it

# Disabilities and video games: challenges, representations and accessibility models

## Disabilità e videogiochi: sfide, rappresentazioni e modelli di accessibilità nel medium videoludico\*

Call • Media e rappresentazioni della disabilità

### ABSTRACT

Contemporary game studies have opened to an increasingly deep problematisation of video game worlds, both from a representational and an interactional point of view: there is now widespread talk of how video games contribute to build interpretations of the world, and trajectories to convey ideologically, politically, historically, and socially defined positions. In this context, studies on the relationship between video games and gender or ethnic representations are increasingly present (and decisive). On the other hand, the relationship between video games and disability, although equally complex and delicate, is surprisingly little studied: not only is the number of academic studies on the subject very low, but quantitative evaluations on the issue tend to be rare.

This contribution aims, on the one hand, to offer a synthetic view of the studies published so far about disability and video games; to provide keys to interpretation and reading to stimulate a more lively debate on the subject; and, finally, to offer an overview of the accessibility solutions that video games offer in order to better interpret the phenomenon.

**Keywords:** video games, disabilities, representation, accessibility, inclusion

OPEN ACCESS Double blind peer review

**How to cite this article:** Caselli S., et al. (2022). Disabilities and video games: challenges, representations and accessibility models. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, X, 1, 26-41 | <https://doi.org/10.7346/sipes-01-2022-02>

**Corresponding Author:** Rosy Nardone | r.nardone@unibo.it

**Received:** 02/05/2022 | **Accepted:** 21/06/2022 | **Published:** 30/06/2022

**Italian Journal of Special Education for Inclusion** | © Pensa MultiMedia Editore srl  
ISSN 2282-6041 (on line) | DOI: 10.7346/sipes-01-2022-02

\* L'impianto del contributo è stato interamente condiviso dai tre autori. Nello specifico, Rosy Nardone è autrice del paragrafo 1; Stefano Caselli è autore del paragrafo 2; Alessandro Soriani è autore dei paragrafi 3 e 4. Le conclusioni sono state composte dagli autori in maniera congiunta.



## 1. Medium videoludico rappresentazione della disabilità tra potenzialità e rischi

“Quanti danni hanno provocato le nozioni di norma e categoria, tanto presenti  
oggi in forma inconscia, ossessiva e nevrotica!  
Chi non vede gli inconvenienti che sia l’una che l’altra comportano?  
Entrambe oppongono, emarginano e rinchiudono.  
Sommate all’univocità, alla misura e alla sistematicità, diventano  
prigione dell’identità, dominazione e pretesa di universalità, rappresentando nel  
contempo una fuga dall’intrico della complessità umana e dalle sue stranezze,  
discontinuità, oscurità e disperazioni”  
(Gardou, 2006, p. 21)

Il binomio “Disabilità & Videogiochi” apre a riflessioni, intrecci e sfide socioculturali di ampie e controverse direzioni ancora poco esplorate nell’ambito dei game studies e degli studi della pedagogia speciale. Ma, allo stesso tempo, rappresenta uno dei binomi più interessanti da attraversare per riflettere sul centrale tema delle rappresentazioni, delle presenze e delle assenze narrative in un media contemporaneo e trasversale a diverse generazioni qual è il videogioco e che ha la peculiarità di immergere il giocatore/lettore in una dimensione esperienziale interattiva, multimediale e *multimodale* (Kress, 2015), costituita da inquadrature, testi, immagini, suoni, relazioni tra elementi di diversa natura e funzione.

È ormai riconosciuto come un media narrativo complesso e in continua evoluzione ed espansione – come testimoniano anche i dati dell’industria videoludica durante questi due anni di pandemia, differenziandosi da altri settori di produzione culturale e di intrattenimento<sup>1</sup> – che ha assorbito e potenziato molte delle preesistenti capacità di comunicazione, configurandosi come un nuovo tipo di *spazio di scrittura*, all’interno del quale possono coesistere tutte le precedenti modalità di rappresentazione: suoni e immagini insieme ad un testo scritto e parlato, all’interno di disposizioni spaziali. Il videogioco viene qui, dunque, proposto come media che si colloca, a pieno titolo, nel dibattito pedagogico sugli strumenti e sui linguaggi per promuovere conoscenza critica e consapevole per realizzare una cultura più inclusiva<sup>2</sup>. O – come propone Acanfora (2021) nella necessità di non categorizzare in altri recinti di pensiero, seppur con rispettose e costruttive intenzioni – per una *cultura delle convivenze*, termine che può contribuire meglio alla costruzione di una società più aperta, libera dal fuorviante, nonché illusorio mito di una “normalità” con cui confrontarsi. «La parola convivere, se ci pensiamo, racchiude già in sé una molteplicità di concetti che vanno ben al di là della sbilanciata inclusione. Convivere vuol dire stare insieme senza alcun riferimento a gruppi di maggioranza o minoranza e senza passare attraverso un atto, quello di *includere*, che suggerisce immediatamente un movimento da una parte verso l’altra, un ingresso dentro cui prima si era escluso» (p. 126).

Spostarsi, camminare, saltare, lanciare, diventano azioni accessibili in maniera differente, attraverso un comando manuale, consentendo, così, di simulare e vivere un’esperienza di gioco che può essere impossibile nello spazio fisico-reale<sup>3</sup>; richiedono che il giocatore, per andare avanti nello svolgimento, impari degli elementi che stanno nella dinamica del gioco (gameplay), con la possibilità di montare e rimontare sequenze di comportamento, a differenza da altri media, come la radio e la televisione, che consentono

- 1 Si possono consultare i report ufficiali della Europe’s Video Game Industry (ISFE) al link: <https://www.isfe.eu/data-key-facts/> (consultato il 17/06/2022).
- 2 Il dibattito scientifico riguardo ai rischi ed alle potenzialità pedagogiche del medium videoludico è ampissimo e ricco di approfondimenti. Per una panoramica delle voci più illustri e rilevanti si vedano i contributi di Nardone (2017; 2020) e Soriani (2021a; 2021b). Per motivi di spazio, in questa sede, gli autori hanno deciso di focalizzarsi sugli aspetti relativi al binomio “videogiochi e disabilità” prendendo in considerazione, in particolare, il discorso della rappresentazione della disabilità e delle possibilità di inclusione e di accesso che il linguaggio del videogioco può avere.
- 3 Questa dimensione viene approfondita nei paragrafi 3 e 4.



la loro fruizione senza che l'utente debba per forza imparare qualcosa, comprendere e prendere decisioni in "tempo reale"; ed inoltre le forme di interazione che coinvolgono il personaggio e il giocatore all'interno di molte tipologie di game, sono diventate sempre più vere e proprie scelte di natura etica, chiedendo al videogiocatore o alla videogiocatrice di "indossare" i panni di un protagonista piuttosto che un altro, di assumere uno sguardo, un punto di vista differente dal proprio, con la possibilità, allo stesso tempo, di "fare i conti" rispetto a se stessi.

Nella dinamica di un videogioco spesso una scelta, un'azione o un'identità di un personaggio, considerata nella realtà buona, positiva o negativa, malvagia, non lo è più in senso assoluto, cambia di segno o di valore: «perché il cattivo è buono? [...] Cosa rende buono ciò che definiamo buono?» chiede il linguista James Paul Gee a suo figlio (2013 p. 133), guardando al videogioco come un'importante occasione educativa anche all'interno della scuola e delle istituzioni formative, come un *laboratorio etico*, in cui chiedersi e approfondire facendo pratica del pensiero critico, in un'ottica di Media Education. Un buon videogioco, sostiene Gee, «deve farmi pensare cose nuove riguardo a ciò cui do o non do valore» (2013, p. 44).

Martha Nussbaum (2001) chiama *pensiero posizionale* il sapersi mettere dal punto di vista dell'altro, comprendendo la posizione pur senza il dovere di condividerla: è ciò che accade, a livello esperienziale, nella meccanica videoludica, per la sua strutturale dimensione di *immersività* delle trame narrative, anche quando queste sono estremamente semplificate o quasi inesistenti, aderenti alla realtà, ad eventi storici o anche di assoluta fantasia o fantascienza. «Videogiocare è, dunque, posizionarsi rispetto ad un racconto, è "abitare" scenari differenti, [...], con sembianze di varia natura e genere. Ad ogni schema ludico sottende un'ideologia, che rispecchia il pensiero di chi lo progetta» (Nardone, 2020, p. 237). Nessuna narrazione è, dunque, *neutrale*, ma rispecchia il contesto in cui emerge e il punto di vista socioculturale di chi la crea, come, afferma Michela Murgia: «quando si è impossibilitati a rivelare da soli la propria verità, è il modo in cui veniamo raccontati l'unica strada che ci rende intellegibili agli altri. Solo che spesso quella strada conduce da qualche altra parte. Non esistono narrazioni privi di conseguenze. Nemmeno una fiaba lascia il mondo come l'ha trovato. È dalle storie che i bambini ricavano inconsapevolmente i codici segreti per aprire la cassaforte del mondo» (Murgia, 2011, p. 121).

Nemmeno un videogioco è privo di tali significati, anzi può essere considerato come una forma di *ideologia visuale* (Bittanti, 2005), veicolando contenuti culturali, sociali, ideologici, politici. Diventa, perciò di estremo interesse in un'ottica educativa e di *Media Education*, analizzare, conoscere, comprendere come l'ampia produzione videoludica si ponga rispetto alla rappresentazione delle identità, delle diversità e in particolar modo del concetto di disabilità. E, viceversa, essendo un artefatto che ci restituisce un immaginario della realtà, ponendosi come sua metafora, rappresenta una finestra attraverso cui guardare i paradigmi culturali esistenti, le modalità di interpretare il mondo. Riconferma significati e modelli stereotipati presenti nell'immaginario o nel vissuto quotidiano, oppure propone nuove modalità di raccontare o rendere protagonisti soggetti con disabilità? Che ruolo e funzione ha la disabilità in un videogioco? La narrazione videoludica può essere uno spazio in cui il canone della *normalità*, del concetto di abilità che, in maniera semplicistica e falsata, viene contrapposto alla disabilità, viene smontato, ridefinito, per restituirne una visione più complessa e diversificata? Attraverso quali modalità e quali meccanismi di gameplay viene rappresentata?

La maggior parte delle ricerche nell'ambito dei *Media Studies* sottolineano quanto le rappresentazioni mediatiche della disabilità siano poche, rare e, se presenti, stereotipate, oltre che appiattite ad una dimensione etero normata e *bianchificante*. «The representation of disability in the media is inadequate, inaccurate, mostly negative, and may have significant impact on society's treatment of individuals with disabilities ...» (Warrell, 2018, p. 97). Nel suo illuminante studio sulla *marginalità*, la femminista bell hooks (2018), analizzando la rappresentazione della femminilità nera emergente da diverse produzioni cinematografiche, pubblicitarie, della pop music, sottolinea come la problematicità stia non tanto nella misura della presenza, ma nelle modalità con cui viene utilizzata, spesso funzionale a consolidare una narrazione dominante dello sguardo stereotipato "bianco", neutralizzando gli elementi di differenza e diversità.

Anche i videogiochi, in generale, non sono esenti dall'essere uno specchio delle contraddizioni e dei paradossi del nostro tempo, delle rappresentazioni fin troppo semplificate e semplificanti di un paradigma



sociale che vede la disabilità come una limitazione fisica, sensoriale o cognitiva, contrapposta ad un concetto uniforme di *abilità*, facendo ricadere, dunque, sul soggetto disabile la responsabilità del suo non essere idoneo, adeguato, nella norma. Nonostante l'affermarsi sempre più di una cultura dei diritti, dei saperi e degli studi della pedagogia speciale, nonché un cambio di prospettiva dal modello medico – secondo cui la disabilità è un *deficit* che va eliminato, sanato, riportato ad uno stato di *normalità* – a quello biopsicosociale dell'ICF, attualmente utilizzato dall'OMS, e che sottolinea come invece la disabilità sia un fattore complesso, correlato all'interazione tra la persona con le sue diversità, particolarità, unicità e l'ambiente, la società, le continuano ancora ad esserci rappresentazioni della disabilità discriminatorie, stigmatizzanti, assistenzialistiche e svilenti. «A interporsi tra il disabile e la vita non c'è l'handicap, ma lo sguardo su di esso» (Schianchi, 2009, p. 8).

Sappiamo che ogni epoca storica e società ha sviluppato etichette e sguardi sulla disabilità, che ci raccontano di paure, di comportamenti sociali, di scelte politiche, e questa stratificazione di modelli condiziona tutt'ora il linguaggio con cui definiamo e ci relazioniamo con la disabilità, e, dunque, il modo di pensarla (Schianchi, 2012). E rispetto ai modelli di rappresentazione della disabilità, dobbiamo all'antropologo Charles Gardou (2006; 2009) importanti riflessioni sulla società occidentale, che possono guidarci anche nell'analisi delle rappresentazioni applicata agli scenari videoludici. «L'obiettivo principale della suddivisione in otto modelli proposta da Gardou è quello di evitare un approccio incentrato sulla lesione, sulla mancanza organica, concentrandosi, invece, sulla situazione, sulla risonanza che una disabilità provoca in una società» (Straniero, 2020, p. 56).

Il *modello ontologico* considera la disabilità come una realtà isolabile, un male in sé, un problema individuale, che richiede un trattamento medico in funzione della normalizzazione e del cambiamento dei suoi comportamenti.

Il *modello relazionale* vede, invece, la disabilità nelle sue ricadute funzionali. Il deficit non viene nascosto, ma è considerato come l'alterazione di un equilibrio, la conseguenza di una relazione disturbata tra la persona e l'ambiente. Come sottolinea la Straniero, «[...] la branca della medicina che si occupa della riabilitazione dei corpi con disabilità parte proprio dagli assunti che sono alla base di questo quadro interpretativo. L'idea della riabilitazione, della riparazione dei corpi, della rimessa in forma, si sviluppa dopo la fine della Prima guerra mondiale, quando dai campi di battaglia tornano migliaia di soldati mutilati e in generale compromessi nella propria integrità fisica e mentale. La figura del mutilato raggruppa coloro che mancano di qualcosa, di natura organica o funzionale. L'immagine che prevale è quella del danno [...]» (*ibidem*, p. 57). Questa visione collega anche il concetto di povero a quello di disabile, ovvero categorie identitarie considerate "inutili" per la società, non produttive, causando problemi sociali di marginalità (es. il mendicante, che spesso ha un corpo menomato).

Il *modello esogeno* corrisponde alle rappresentazioni della disabilità come esito dell'azione di un elemento esterno che ha provocato la situazione disabilitante e che può essere di natura culturale, dell'ambiente di vita, biologico familiare. In questo modello rientrano le interpretazioni della disabilità come maledizione, come punizione per un'azione malvagia, come vendetta soprannaturale.

Il *modello endogeno*, al contrario, la disabilità è vista come frutto di un processo intrinseco al soggetto, di predisposizioni o eredità genetiche. «Gli infermi diventano pericolosi, malvagi, posseduti da Satana. La mostruosità sarebbe generata da rapporti sessuali tra le donne e il diavolo. In questa visione, l'infermità e la deformità sarebbero la diretta conseguenza dei comportamenti degli individui o del gruppo nelle quali esse si manifestano, di negligenza, eccesso o trasgressione dell'ordine sacro o sociale» (Straniero, 2020, p. 60).

Nel *modello additivo* la disabilità viene concepita come un elemento che invade il corpo e lo spirito, è qualcosa che la persona riceve come un fardello (il "portatore di un handicap"), c'è un "troppo", un eccesso. Questo si può riferire anche alla considerazione della "forma fisica" e a come viene stigmatizzato nella società contemporanea il corpo obeso, subendo simili processi di esclusione e di discriminazione dei corpi con disabilità (vedi fenomeno del *body shaming* e, in antitesi, il *culto del fitness*).

Il *modello sottrattivo* considera la disabilità come "qualcosa di meno", che è stato sottratto o che si è



“involato” dalla persona (ad esempio *la perdita della ragione*). Prevale, dunque, una visione della disabilità come incapacità o deficit da compensare, da riparare, da colmare (Gardou, 2009).

Nelle rappresentazioni del *modello malefico*, la disabilità è considerata un male assoluto, un’anormalità, una devianza sia biologica che sociale. La disabilità è oggetto di svalutazione, condizione di umiliazione e vergogna, dunque un sinonimo di stigma. La persona disabile è vissuta spesso come un essere non in linea con l’ordine culturale vigente. Come suggerisce l’analisi della Straniero, con tale modello si possono interpretare molti degli orrori del secolo scorso: «[...] l’Aktion T4, il programma di sterminio delle persone con disabilità messo in atto dal regime nazista, che aveva come obiettivo il “risanamento” del corpo della nazione tedesca. Questa tragica pagina di storia, [...], trova un antecedente importante nelle pratiche di sterilizzazione di individui con tare (mentali, fisiche, sociali) in alcuni paesi dell’Europa del Nord e negli Stati Uniti ben prima degli anni Trenta. [...] Al fianco di una eugenetica cosiddetta positiva basata sostanzialmente sull’igiene e sulla prevenzione (Babini, 1996; Bocci, 2011), se ne è presto affiancata una negativa, mirata all’eliminazione dei caratteri sfavorevoli e delle tare ereditarie di un popolo (sia fisiche, sia sociali, come la delinquenza, l’alcolismo, la prostituzione, ecc.), tramite la messa a morte di individui considerati portatori di questi tratti» (p. 74).

All’opposto, nel *modello benefico*, si attribuisce alla disabilità un significato positivo, ovvero come un’esperienza particolarmente significativa, trasformativa di sé, come occasione di scoperta di una propria forza interiore che nasce da una situazione di vulnerabilità. Potremmo dire come occasione di *empowerment*, di autodeterminazione, con il rischio, però, di apparire come *supereroi*, con caratteristiche *sovraumane* (vedi esempio atleti paraolimpici).

## 2. La disabilità *in gioco*: modelli e prospettive

I *game studies* contemporanei si sono aperti a una problematizzazione sempre più profonda dei mondi videoludici, tanto da un punto di vista rappresentazionale quanto interazionale: si parla oggi ampiamente di come i videogiochi costruiscano interpretazioni del mondo e traiettorie al loro interno tali da veicolare posizioni ideologicamente, politicamente, storicamente e socialmente definite. Tra i molti ambiti indagati, in particolare, l’ideazione, attivazione, e ricircolazione del videogioco entro certe ‘relazioni di potere’ (si vedano per es. Dyer-Witthford e de Peuter, 2009; Taylor e Voorhees 2018) – come altri media, il videogioco non solo è in dialogo con il mondo circostante, ma viene prodotto, e finisce poi per rafforzare, certe interpretazioni egemoniche dello stesso: si veda per esempio come il videogioco strategico occidentale rievoca, più o meno consapevolmente, la prospettiva colonialista (Hammar 2019; Mukherjee, 2017). Sempre in questa chiave, gli studi sul rapporto tra videogioco e minoranze sono sempre più presenti (e determinanti): del rapporto tra videogiochi e rappresentazioni di genere si parla da molto tempo (si veda Dietz, 1998; Williams et al. 2009; Behm-Morawitz e Mastro 2009), e ultimamente il discorso è virato verso uno spettro di genere e orientamento ben più ampio (si veda per es. Ruberg e Shaw 2017); stesso poi si osserva per quanto riguarda il rapporto tra mondi videoludici e minoranze etniche (si veda anche Mou e Peng 2009; Passmore et al. 2018). La relazione tra videogiochi e disabilità, per quanto altrettanto complessa e delicata, è invece sorprendentemente poco studiata: non solo il numero di studi accademici in materia è molto basso, ma i bilanci quantitativi sulla questione tendono a essere rari (Shell, 2021, p. 2-3).

Questo contributo vuole, da una parte, offrire una visione sintetica degli studi finora pubblicati a tema disabilità e videogioco; fornire chiavi di interpretazione e lettura per stimolare un dibattito più vivo sul tema; offrire, infine, una panoramica delle soluzioni di accessibilità che i videogiochi offrono per meglio interpretare il fenomeno.

In linea di massima, pur mettendo bene in chiaro che uno studio approfondito e quantitativo, per quanto complesso, sia una necessità da non sottovalutare, possiamo osservare alcune cose in particolare sullo stato dell’arte della rappresentazione della disabilità nel videogioco, che prenderemo come punti di partenza e precondizioni, quantitative, su cui costruire poi osservazioni e analisi di tipo qualitativo:



- anzitutto, la disabilità resta poco raccontata nel videogioco – la maggior parte delle volte, i personaggi con disabilità appaiono in ruoli secondari o terziari, e quindi in qualità di personaggi non giocabili (ibidem);
- nei casi in cui i protagonisti giocabili siano disabili, come vedremo anche in seguito, la disabilità viene poi completamente ribaltata o cancellata, o in alternativa diventa un semplice elemento visivo senza alcuna influenza nel gameplay del gioco (Meints e Green, 2019; Shell, 2021);
- in ogni caso, disabilità di tipo fisico tendono ad apparire più spesso di altre (disabilità mentali o psicologiche hanno cominciato a essere più presenti dal 2010 in poi, rileva il portale *Diversity in Gaming*)<sup>4</sup>.

Queste prime osservazioni già ci danno un'idea di come, da un punto di vista quantitativo, il videogioco tenda a polarizzare, escludere e semplificare il racconto della disabilità: fenomeno poco presente; marginalizzato, annullato o posto sullo sfondo; e spesso osservato in una sola dimensione per volta. Trasversalmente a queste osservazioni preliminari, possiamo rilevare un collegamento privilegiato tra l'idea di disabilità nel-videogioco e *agency* videoludica: se nel videogioco i personaggi principali tendono a essere potenti, forti, o in generale in grado di esercitare un maggiore controllo (anche e soprattutto fisico) sul mondo di gioco (Meints e Green, 2019), ecco che la figura del disabile diventa quasi un rovesciamento di questa stessa medaglia, e la disabilità una mera impossibilità di esercitare controllo (di nuovo: anche - e soprattutto, per quanto riguarda alcuni generi - fisico) sulla realtà.

Da un punto di vista quantitativo, non possiamo che auspicare in una progressiva inclusione di racconti della disabilità in ambito videoludico. È però da un punto di vista qualitativo che ci preme fornire una prima 'mappatura' di come i videogiochi raccontino la disabilità. Questo per stimolare un più vivo dibattito sul tema, per problematizzare lo stato dell'arte contemporaneo, e per promuovere nuove forme più consapevoli di narrazione della disabilità attraverso il videogioco. È da premettere che molti degli elementi di questa mappatura non sono esclusivi del medium: molte delle rappresentazioni e delle storie del videogioco nascono infatti in dialogo esplicito con stereotipi, cliché, icone e racconti di altri media, e nella fattispecie cinematografici e televisivi. La mappatura che segue oscillerà quindi tra aspetti interazionali propri del videogioco e aspetti invece rappresentazionali o narrativi che, inevitabilmente e comprensibilmente, il videogioco prende e ri-media da altre modalità espressive.

Con riferimento ai modelli di rappresentazione della disabilità proposti da Gardou<sup>5</sup>, non possiamo che rilevare nei racconti videoludici una tendenza a proporre interpretazioni della disabilità che corrispondano anche a precise modalità interazionali. Associamo, per motivi di chiarezza ed esemplificativi, a ciascun modello una categoria di personaggio videoludico che ne riassume le caratteristiche:

### **Modello ontologico: il paziente**

Soggetti con disabilità isolati al fine di essere normalizzati, o semplicemente rimossi (anche a livello spaziale) dalla società, sono presenti in vari immaginari videoludici che pescano a piene mani dai cliché del cinema horror. Un caso emblematico in questo senso è *Outlast* (Red Barrels, 2013), videogioco survival-horror ambientato in un ospedale psichiatrico del Colorado. I pazienti in *Outlast* cadono negli stereotipi del 'maniaco omicida' e dell''animale in gabbia': durante la partita ci si trova a osservarli (che siano dietro le sbarre o sparsi per l'ospedale), spesso mentre parlano tra sé e sé o mentre si danno all'autolesionismo o alla mattanza – in sequenze in cui non si può fare altro che camminare in giro o (dato significativo) riprenderli con una telecamera (e qua il nesso tra paziente, disabilità e 'animale in gabbia' diventa giocabile).

4 Per dati più completi si veda: <https://techtalk.currays.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/games-and-disabilities.html> (consultato il 17/06/2022).

5 Le categorie che individueremo sono da intendersi come fluide, dinamiche e interscambiabili. Come evidenziato, alcuni degli esempi usati per descrivere alcune categorie possono essere utilizzati per descriverne altre. Questo perché la mappatura non può né vuole essere esaustiva o categorica, ma soltanto innescare riflessioni e prospettive critiche sullo stato dell'arte.



In alternativa, i pazienti diventano il vero e proprio nemico del gioco, e in alcune sezioni si deve scappare per evitare che uccidano il protagonista causando il *game over*. Anche in questi casi, la figura del paziente come aggressiva e fuori controllo, e da animale in gabbia a predatore assassino (che, come una preda, ‘cerca’ il protagonista nascosto nel buio di un corridoio) diventa una versione giocabile di stereotipi presi in prestito dal cinema di genere.

### **Modello relazionale: il reduce**

Ricadute funzionali della disabilità sono presenti tanto a livello di rappresentazione quanto di interazione nel videogioco. Se da una parte la figura del reduce, dell’infermo o del mendicante sono frequentissime in personaggi di sfondo per creare certe atmosfere o ambientazioni, a essere di gran lunga più interessanti sono le ricadute che tale concezione ha sul gameplay. Se casi come *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), che mettono chi gioca nei panni di un personaggio con disabilità<sup>6</sup> dall’inizio alla fine sono molto rari, più frequenti sono quelli in cui la disabilità è uno stato transitorio o iniziale. In *The Surge*, si controlla un protagonista che per i primissimi minuti di gioco è in carrozzina, e solo in un secondo momento diventa un super-uomo ibridato a un esoscheletro meccanico; similmente, l’incipit di *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Konami, 2015) vede il protagonista paralizzato dalla vita in giù da un lungo coma e costretto a strisciare a terra per trarsi in salvo, per poi tornare con un corpo perfettamente funzionante in tutto il resto del gioco.

### **Modello additivo: l’obeso**

In *Metal Slug* (SNK Playmore, 1996-2009), se si raccolgono sette cibi si diventa obesi per un certo periodo di tempo: la potenza d’attacco aumenta, ma di contro la velocità di movimento e di salto diminuiscono significativamente, con conseguente decremento della possibilità di sopravvivere. Al contempo, le armi che si impugnano cessano di essere diversificate da un punto di vista estetico diventano una buffa pistola stondata, e l’attacco ravvicinato smette di essere effettuato con un coltello e viene sferrato con una forchetta. Quando si viene colpiti in questo stato, il personaggio esplosione come un palloncino. In *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), similmente, il protagonista ingrassa vistosamente qualora si mangi troppo, con conseguente decremento di velocità. A questi esempi fanno seguito innumerevoli altri in cui l’acquisizione di peso sancisce un cambiamento nelle abilità del personaggio, con esiti generalmente buffi, grotteschi, e implicazioni di gameplay ambivalenti: innumerevoli sono per esempio i nemici obesi che, a fronte di una forza d’attacco accentuata, si dimostrano più goffi, più lenti, o addirittura più stupidi.

### **Modello sottrattivo: il bersaglio**

Un altro cliché del racconto della disabilità nel videogioco è quello del bersaglio. Spesso, nei videogiochi la disabilità è un ostacolo in cui si incappa quando si è bersaglio di un attacco o un’abilità di qualche avversario: basti pensare a tutte quelle disabilità transitorie di cui si cade vittime quando si viene accecati, immobilizzati, o paralizzati nei videogiochi di ruolo. In tutti questi casi, da uno stato di funzionalità iniziale si passa a uno stato di minore funzionalità, e chi gioca può riacquistare quello che ha perduto (utilizzando una pozione per tornare a vedere, un tonico per tornare a muoversi, o semplicemente aspettando del tempo). Sottrazione e addizione in questi casi sono interscambiabili: a volte, un personaggio acquisisce qualcosa che prima non aveva e diventa di conseguenza meno performante. Altre volte, invece, il personaggio perde una delle sue abilità o caratteristiche.

6 In questo caso motorie: protagonista del gioco è un’anziana signora che cammina lentissima.



### **Modello malefico: il villain**

Benché le persone con disabilità siano statisticamente meno inclini a esercitare violenza di altre, nel videogioco il disabile rappresenta invece spesso una minaccia di violenza. *Debilitas*, Daniella e Lorenzo, in *Haunting Ground* (Capcom, 2005), sono tre soggetti con disabilità (il primo con una disabilità intellettiva, la seconda con una malattia psichiatrica, il terzo con condizioni di paraplegia) che danno la caccia alla giovane protagonista nel tentativo di ucciderla. In molti altri immaginari, un ruolo particolare è dato a nemici con paraplegia (si vedano *Bloodborne* o *Elden Ring*), con obesità come Mariko in *Persona 5 Strikers* (Atlus, 2020), non vedenti (*The Last of Us* (Naughty Dog, 2014) e così via. In tutti questi casi, mentre la disabilità del nemico aiuta (come da modello sottrattivo) a renderlo vulnerabile o fragile, si ha a che fare con figure la cui disabilità è non soltanto cifra di riconoscibilità, ma caratteristica portante e anche segno inequivocabile di malvagità. Spesso i nemici di questi giochi costituiscono una minaccia costante di aggressione proprio per la loro disabilità: obesi che vogliono mangiare ogni cosa o soggetti con disabilità fisiche in cerca di una “cura” per la loro condizione sono solo alcuni tra i tanti esempi possibili in questo senso.

### **Modello benefico: il cyborg**

Su una lettura post-umana del videogioco si è scritto e tutt’ora si scrive moltissimo. Questo perché, da un punto di vista fenomenologico, interagire con un mondo di gioco è in sé stesso diventare, almeno in una certa dimensione, cyborg: esseri quindi a metà tra il tecnologico e il biologico, agenti su un bilico che separa il mondo reale da quello digitale. Anche per la peculiarità dell’esperienza che propongono, i videogiochi molto spesso ospitano vari tipi di cyborg a livello diegetico: personaggi con braccia meccaniche, esoscheletri, o anche arti magici. In ogni caso, che si tratti di tecnologia avanzatissima o energia mistica, molti protagonisti sono ibridi umani/artificiali, mortali/immortali, e così via. Per quanto riguarda il racconto della disabilità, questo si traduce molto spesso in un processo di *empowerment* anziché *disempowerment*: personaggi con disabilità diventano, trasformandosi in cyborg, in esseri sovrumani. È il caso di *Sekiro* (FromSoftware, 2019), il cui personaggio giocabile perde un arto in combattimento e, grazie a una protesi estensibile, ottiene la sua vendetta diventando anche in grado di balzare tra un tetto e l’altro; di Barrett di *Final Fantasy VII* (Square, 1997), che diventa leader della lotta armata grazie a una mitragliatrice impiantata al posto del braccio (Shell, 2021, p. 18); di Nero e del suo braccio demoniaco nella serie *Devil May Cry* (Capcom, 2001-2019) e tanti altri. In questo caso, non soltanto i protagonisti fanno da parallelo a chi gioca in quanto esseri le cui possibilità di agire sul mondo che li circonda sono potenziate rispetto a quelle di chi lo abita, ma si assiste a una trasformazione della disabilità in un’occasione per diventare più forti, più abili, e più in generale per migliorare le proprie capacità. Simili, e per questo li mettiamo in questa categoria, sono tutti quei casi in cui la disabilità appartiene sì a un personaggio, ma non influenza in alcun modo chi lo controlla: un classico esempio sono tutti quei personaggi con visibilità ridotta, la cui disabilità visiva però non diventa una meccanica di gioco – a quel punto, la disabilità viene appiattita e diventa quasi un semplice fattore estetico o narrativo, separato dal flusso di gioco<sup>7</sup>.

Questa mappatura offre un primo spunto per una osservazione e analisi delle modalità di rappresentazione e interazione che raccontino la disabilità nel videogioco. Come è evidente, però, descrivono modalità che non possono che portare a stereotipi, cliché, o stigmatizzazioni negative della disabilità nelle sue varie forme, come avviene in altri media.

È però possibile, e vogliamo concludere questo contributo lasciando aperta questa prospettiva, che i videogiochi offrano anche la possibilità di un rapporto diverso con la disabilità.

Anzitutto, sono da menzionare casi di videogiochi che raccontano la disabilità con una attenzione par-

7 Abbiamo deciso di escludere i modelli esogeno/endogeno dalla mappatura in quanto, a differenza degli altri, più raramente sono ravvisabili a livello di meccaniche di gioco. Questo non significa che nel videogioco tali modelli siano assenti. Piuttosto, indica che per quanto riguarda quel modello, nel videogioco non è ravvisabile nulla di diverso da quanto non si possa osservare per altri media.





ticolare e con l'intento preciso di evitare stereotipi o stigmatizzazioni di sorta: è il caso di Josh, personaggio giocabile autistico di *Watch Dogs 2* (Ubisoft, 2016) che non cade in facili stereotipi o cliché legati all'autismo; di Huey Emmerich della serie *Metal Gear Solid* (Konami, 1998-2018), che è sì un genio dell'ingegneria che costruisce continuamente estensioni iper-tecnologiche per la sua sedia a rotelle, ma dall'altra parte rifugge qualsiasi rappresentazione pietista, ed è anche e soprattutto un bugiardo e un megalomane (a prescindere dalla sua disabilità fisica).

Ci sono poi esempi di disabilità di personaggi giocabili che però non si trasformano in facili *empowerment* sovranaturali, ma diventano occasione per strutturare un flusso di gioco impegnativo, ad alto livello di sfida: in *Getting Over It* (Foddy, 2017), il protagonista non può utilizzare le gambe (chiuse in una specie di pentola), ed è costretto ad arrampicarsi fino a raggiungere vette estreme con l'ausilio di un martello e di due braccia forti. L'intero comparto interazionale del gioco è in questo modo costruito sulla disabilità del protagonista, che diventa occasione per costruire un titolo tutto improntato sulla difficoltà della sua condizione e tutto fatto di cadute, fallimenti e nuovi tentativi richiesti per proseguire e raggiungere una fantomatica vetta.

Altri titoli rileggono in modo creativo la possibilità stessa di videogiocare la disabilità, come *The Vale: Shadow of the Crown* (Falling Squirrel, 2021) (un fantasy medievale basato soltanto sulla componente sonora, che invita letteralmente chi gioca a 'chiudere gli occhi' durante la partita); *The Nightjar* (Somethin' Else Sound Directions Ltd., 2011) (che propone di 'vedere' attraverso le orecchie); o *Papa Sangre* (Somethin' Else Sound Directions Ltd., 2011), che racconta di un viaggio in un aldilà di cui non si può vedere nulla<sup>8</sup>.

A differenza di altri media, il videogioco ha la capacità di capovolgere l'utente in panni non suoi, e in sistemi di riferimento completamente inediti. Anche per questo si parla, a ragione, del videogioco come motore e innesco per integrazione, cambi di paradigma, e possibili implicazioni esistenziali (Gualeni e Vella 2020) o sociali (Schreiner, 2008; Bogost et al., 2010). Se di fatto il videogioco è uno strumento tanto potente da poter favorire esperienze trasformatrici (Morrill & Culyba, 2019), facendoci adottare una prospettiva non nostra, o esperire la nostra stessa realtà con corpi diversi, allora c'è motivo di credere che anche il racconto della disabilità possa venire efficacemente integrato nei mondi di gioco, e diventare quindi trasformativo per l'utenza. Per capire il mondo, e ri-immaginarlo, da una prospettiva diversa dalla nostra, come accade scoprendo il mondo "con gli occhi" di Rae, la bambina non vedente protagonista del videogioco *Beyond your eyes* (Tiger & Squid, 2015), sperimentando le sue paure e il suo disorientamento, e conducendoci in un'esperienza sensoriale di conoscenza della realtà totalmente nuova e trasformativa.

### 3. Videogiochi e accessibilità: tra modello sfidante e modello inclusivo

Prima di affrontare il tema di come i videogiochi possono essere più inclusivi verso gli utenti con differenti tipi di disabilità è importante fare un piccolo passo indietro e affrontare un discorso più ampio, incentrato sulla percezione che una certa parte di utenti e game designers hanno dei videogiochi. Tale discorso, se apparentemente svincolato dalla riflessione sul tema, ha però un peso non trascurabile sul modo in cui viene inteso dal grande pubblico il concetto di videogioco stesso: un grande pubblico che troppe volte ragiona in maniera escludente e discriminatoria nei confronti dei giocatori appartenenti a minoranze o con disabilità.

Stiamo facendo riferimento al dualismo – senza dubbio da fugare – fra videogioco *sfidante* e videogioco *accessibile*. In una larga fetta di pubblico (le vendite e il livello delle produzioni più commerciali testimoniano questa tendenza) è radicata infatti l'idea che il videogioco debba essere un'esperienza sfidante e

<sup>8</sup> A partire da questi esempi, verrebbe quasi da ripensare lo stesso vocabolo che più spesso usiamo per definire il videogioco: 'video'-gioco', visto che si tratta di titoli che non hanno alcuna componente visiva.



competitiva, dai ritmi serrati dove chi si muove con più rapidità e più prontezza ha la meglio sull'altro. Anche dal lato degli sviluppatori sono riconoscibili pratiche che non vanno certo in una direzione di inclusività: non sono rari i casi di giochi in cui, in nome di una salvaguardia di un'esperienza di gioco "autentica" e "gratificante", il tipo di abilità motorie e cognitive richieste sono orientate ad un pubblico senza disabilità (Grammenos et al., 2009). Tale carenza è da ricercarsi in primis in una mancanza di attenzione che, per anni, ha interessato l'industria del videogioco riguardo questa problematica, e, in secondo luogo, alla mancanza che c'è stata nel corso degli ultimi decenni, di reali linee guida per lo sviluppo di giochi inclusivi rivolte alla community dei game designer (ibidem).

Di certo, da un lato è importante garantire la libertà espressiva e produttiva degli sviluppatori, i quali, desiderosi di offrire ai giocatori un'esperienza totalizzante di sfida e di competizione, progettano titoli dove gli elementi di difficoltà o di interazione competitiva sono mattoni fondamentali per veicolare messaggi narrativi, questioni valoriali o scelte precise di inneschi emotivi nei giocatori. Impossibile non pensare ai titoli della serie *Souls* di FromSoftware – fondati su una difficoltà non adattabile che è spesso usata come motore motivazionale per innescare gratificazione nel giocatore – o a giochi online come *Call of Duty* o *League of Legends* – basati sulla prontezza di riflessi per prevaricare sugli avversari.

Dall'altro lato è altrettanto importante garantire a tutti gli utenti di poter fruire delle esperienze videoludiche che desiderano senza che una disabilità motoria, sensoriale o di altro tipo, possa rappresentare un ostacolo a questo desiderio. Questo in rispetto soprattutto della Convenzione dei Diritti delle Persone con Disabilità (ONU, 2006), promuovendo appunto valori come la non discriminazione, le pari-opportunità e l'accessibilità.

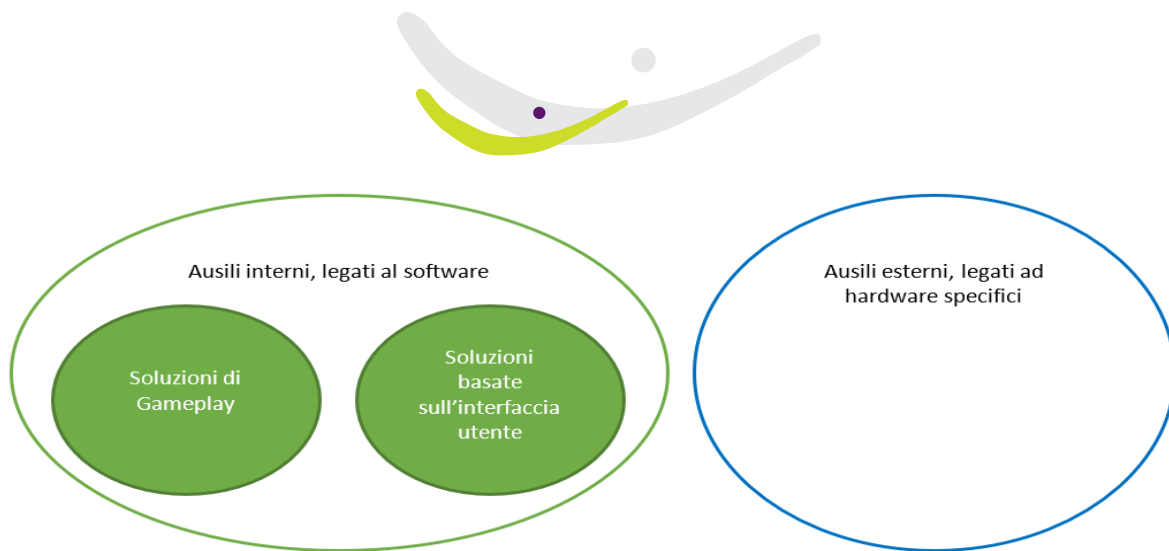
#### 4. Ausili interni ed esterni

Esistono numerosi esempi virtuosi di soluzioni pensate appositamente per aiutare tutti i giocatori a fruire di questo medium di intrattenimento così potente e rilevante. In letteratura, diversi sono i contributi che hanno cercato di fornire chiavi di lettura del tema (Yuan et al, 2011; Powers et al., 2015), possibili classificazioni (Brown & Anderson, 2020) e persino linee guida per sviluppatori come quelle proposte da Grammenos et al. (2009), o da organizzazioni come Games4Change<sup>9</sup> e Game Accessibility Guidelines<sup>10</sup>. L'approccio maggiormente seguito è quello di promuovere soluzioni di progettazione di certi aspetti del videogioco o di certe periferiche per giocare al fine di promuovere una migliore accessibilità e usabilità dei prodotti.

Fra le soluzioni identificate, alle quali gli autori propongono una serie di riflessioni ulteriori, è possibile distinguere due grandi categorie di intervento in direzione di promozione dell'accessibilità: messa in campo di ausili *interni* legati al software di gioco e affiancamento dell'esperienza di gioco ad ausili *esterni* legati ad hardware specificamente dedicati.

9 Vedere il progetto "Inclusive Play: designing games for all" presso l'indirizzo: <https://gamesforchange.org/studentchallenge/nyc/inclusive-play/#> (consultato il 17/06/2022)

10 Per maggiori informazioni: <https://gameaccessibilityguidelines.com/> (consultato il 17/06/2022)



Schema di ausili interni ed esterni per promuovere l'accessibilità e l'inclusione

Sebbene siano soluzioni già note all'interno della comunità di game developers e nella comunità scientifica sul tema, è importante, per un insegnante o un educatore, conoscere tali possibilità al fine di capire e cogliere al meglio tutte le potenzialità di questo medium all'interno di un intervento educativo finalizzato al rendere più inclusivo un contesto educativo abitato da alunni con bisogni educativi specifici o con disabilità.

#### 4.1 Ausili interni

Le soluzioni per promuovere l'inclusione nei videogiochi, che in questo contributo abbiamo denominato come *ausili interni*, sono strategie di progettazione dei prodotti videoludici che, agendo direttamente a livello software, possono creare delle condizioni per promuovere l'accessibilità e l'inclusione di utenti con disabilità.

Si riconoscono, all'interno di questa categoria, due differenti approcci: un approccio basato sul gameplay e un approccio basato sull'interfaccia utente.

Il primo approccio, basato sul gameplay, consiste nel concepire – a livello di progettazione interna del prodotto videoludico – un grado di personalizzazione di diversi parametri e meccaniche all'interno dell'esperienza di gioco che possano in un qualche modo favorirne la fruizione da parte di utenti con disabilità motorie, sensoriali, o intellettive.

Si elencano le più importanti soluzioni interne per promuovere l'accessibilità e l'inclusione basate sul gameplay.

*Saltare fasi di gioco particolarmente complesse:* alcuni giochi permettono ai giocatori di saltare fasi di gioco particolarmente ostiche che rappresenterebbero uno scoglio quasi insormontabile per persone con disabilità motorie che faticano a trovare il giusto coordinamento di riflessi. Un esempio di questa soluzione si può osservare in *LA: Noire* (Rockstar Games, 2011), avventura poliziesca dai ritmi compassati, basata su dialoghi e interrogatori che però, nelle fasi di azione (inseguimenti o sparatorie) offriva al giocatore la possibilità di saltare la sequenza dopo qualche tentativo fallito.

*Prevedere modalità integrative e alternative di assistenza al giocatore nell'orientamento verso gli obiettivi di gioco:* in alcuni titoli, specialmente quelli dove il giocatore è chiamato a muoversi in ampie mappe, è molto facile perdere il senso dell'orientamento, o tenere traccia di tutti gli obiettivi di gioco. In tal senso, vi sono soluzioni in grado di fare la differenza per i giocatori con disabilità cognitive. Ad esempio, in giochi come *Cyberpunk 2077* (CD Project Red, 2020) o sono presenti marker sulla mappa che possono orientare il giocatore, in *Elden Ring* (From Software, 2021) o *Legend of Zelda Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) è anche possibile attivare dei marker personali per potersi orientare anche mentre si gioca (vedendo fascio di luce che è presente in-game e che segna la location del marcatore). La forma più interessante di questo tipo di ausilio è presente in *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017), dove Nintendo ha previsto



una modalità di gioco chiamata *assist mode*. Attivandola, nel gioco compaiono a terra una serie di frecce che indirizzano il giocatore verso l'obiettivo selezionato.

### ***Possibilità di adattare il ritmo di gioco***

Come già precedentemente espresso, alcuni giochi dove la coordinazione oculo-motoria dei giocatori è posta maggiormente sotto stress, possono rappresentare un vero e proprio muro per giocatori con disabilità motorie o cognitive. Per questo motivo, in certi titoli, è possibile rallentare il ritmo di gioco, abbassandolo fino a adattarlo alle esigenze dei giocatori. Giochi come *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) e *Ghost Runner* (All in! Games, 2020) sono perfetti esempi.

### ***Possibilità di adattare il livello di difficoltà***

Numerosi videogiochi permettono di settare il livello di difficoltà per adattarlo al meglio al proprio personale stile di gioco. Taluni titoli portano questo concetto di personalizzazione dell'esperienza di gioco su un livello ancora più elevato. È il caso di *The Last of Us Part 2* (Naughty Dog, 2020), in cui il grado di difficoltà è del tutto personalizzabile attraverso molteplici parametri che spaziano dalla quantità di danni fatti e subiti, al numero di munizioni e risorse che è possibile trovare durante l'avventura, passando inoltre dal grado di reattività dei nemici o dall'efficacia degli item di cura.

### ***Possibilità di attivare un lock sui bersagli o di adattare un sistema di assistenza ai comandi***

La qui citata meccanica di ausilio consente di attivare modalità di assistenza nella mira automatica che punta automaticamente verso i bersagli, o di attivare sistemi di assistenza automatica per facilitare l'utilizzo del controller da parte dei giocatori. In *Mario Kart 8* (Nintendo, 2014), ad esempio, è possibile abilitare un sistema di accelerazione e frenata assistita molto utile per potersi godere il gioco anche se si ha qualche difficoltà nella gestione del controller.

### ***Smart sound design e vibrazione***

Il sound design, ovvero l'implementazione degli effetti sonori all'interno di un videogioco, può risultare un elemento portante per l'esperienza di giocatori con deficit visivi. Il suono dei passi che si interrompe, può segnalare ad un ceco che il personaggio ha incontrato un ostacolo, così come un suono che segnala il passaggio da un'icona all'altra del menu risulta importantissimo per l'orientamento nello stesso. Ancora, l'effetto stereofonico di un rumore che proviene, nelle casse, da destra, può essere fonte di informazioni chiave per un giocatore impossibilitato a vedere cosa accade a schermo. Stesso discorso applicato alla vibrazione impressa al controller: insieme al suono può fornire importanti stimoli e informazioni ai giocatori.

Il secondo approccio, basato sull'interfaccia utente (User Interface, UI), consiste concepire sistemi di UI in grado di andare incontro ai bisogni di utenti con difficoltà legate a disabilità fisiche, sensoriali o intellettive fornendo loro un ausilio concreto all'esperienza di gioco. Fra le soluzioni più importanti afferenti a questo approccio troviamo:

*Possibilità di attivare sottotitoli e rappresentazioni grafiche di suoni importanti*, sia per i dialoghi che per gli elementi sonori e visivi che compaiono a video.

*Presenza di font leggibili o possibilità di adattare il font e la dimensione alle proprie esigenze.*

*Possibilità di ingrandire parti del video*, per permettere a giocatori ipovedenti di adattare la dimensione della porzione di schermo ai propri bisogni.



*Possibilità di attivare un lettore automatico dei testi presenti a video, molto importante per giocatori ipovedenti o ciechi.*

***Presenza di scelte cromatiche che favoriscono l'accessibilità ai contenuti per persone con disturbi di daltonismo***

Su questo aspetto vale la pena precisare che i programmatori hanno davanti due scelte: progettare il gioco in modo che le scelte cromatiche base rispettino certi criteri di leggibilità o optare per inserire una modalità di ausilio visivo che, se attivata, va a modificare la palette cromatica degli elementi di gioco per renderli più riconoscibili. Nella immagine sottostante è possibile vedere questa modalità attiva in *Last of Us Part 2*<sup>11</sup>.



*La modalità di Assistenza visiva presente in Last of Us Part 2 (Naughty Dog, 2020)*

*Possibilità di modificare l'interfaccia utente in modo che possa risultare più leggibile e chiara (ad esempio permettendo di cambiare colore o di aumentare la dimensione del font).*

*Possibilità di riconfigurare i controlli, modificandone la sensibilità o, ad esempio, configurare tasti in modo che tenendoli premuti si abbia lo stesso effetto che una pressione ripetuta.*

*Possibilità di utilizzare controller personalizzati, fondamentale per permettere a giocatori con disabilità motorie o fisiche di poter utilizzare controller specificamente concepiti.*

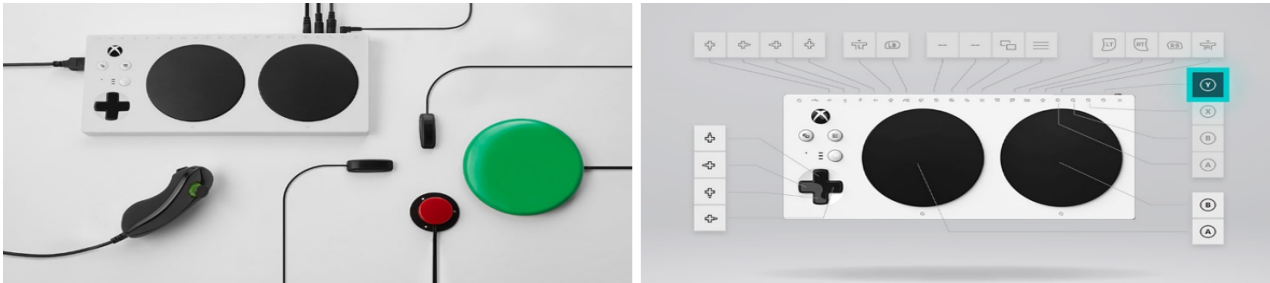
## **4.2 Ausili esterni**

Esistono infine anche soluzioni per promuovere l'inclusione nei videogiochi non legate alla programmazione software dei prodotti videoludici in senso stretto. Tali soluzioni, qui denominate *ausili esterni*, prevedono infatti l'utilizzo di periferiche di gioco appositamente concepite per consentire a giocatori con disabilità motorie di giocare e quindi accedere ad esperienze videoludiche che altrimenti sarebbero precluse.

<sup>11</sup> Il famoso titolo di Naughty Dog ha vinto diversi premi come gioco più accessibile. Per approfondimenti sulle opzioni di accessibilità previste da The Last of Us Part II, consultare: <https://blog.it.playstation.com/2020/06/11/the-last-of-us-part-ii-le-nuove-funzioni-di-accessibilita/> (ultima consultazione: 02/05/2022).

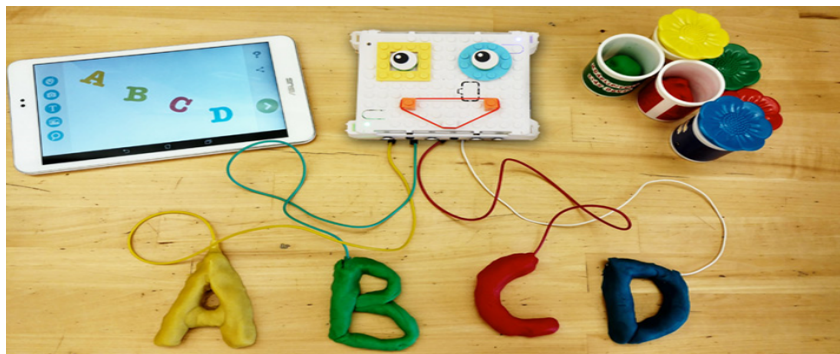


Fra gli esempi più virtuosi è importante citare l'Xbox Adaptive Controller, un dispositivo compatibile con sistemi Microsoft (PC e Xbox) completamente configurabile al quale è possibile connettere pulsanti e joystick esterni e cambiarne liberamente la configurazione degli input. Il controller, inoltre, dispone di una serie di supporti per poter essere montato su bracci di estensione, treppiedi e altri supporti ed è compatibile con numerosi pulsanti adattivi presenti sul mercato.



*Alcune immagini dell'Xbox Adaptive Controller*

Un altro esempio è il progetto *Click4all*, della fondazione ASPHI onlus di Bologna. Si tratta di un dispositivo che permette di creare una tastiera completamente configurabile e programmabile per PC, Tablet e Smartphone. Un ausilio senza dubbio fondamentale e molto interessante poiché consente di costruire pulsanti tramite svariati oggetti (frutta, inchiostro, tessuti e metalli).



*Click4all di Fondazione ASPHI Onlus*

## Conclusioni

La rappresentazione della disabilità nei media gioca un ruolo importante nel plasmare la percezione pubblica, influenzando stereotipi e pregiudizi sociali, a conferma che non sono solo le barriere architettoniche a impedire un'inclusione concreta nella società, ma anche le tante barriere culturali che non ne sostengono il processo. In questo ambito, si è voluta proporre una riflessione che manca ancora di adeguati spazi di studio e approfondimento rispetto alle potenzialità, ai limiti e ai rischi del medium videoludico, che ci permette di avvicinarci ai controversi aspetti e significati della disabilità in relazione alle richieste di abilità (quali, come, per quali scopi) come rappresentazione nel gioco. Se – come sottolineano gli studi sulla disabilità – il corpo del disabile è ancora un ricettacolo di ansie sociali, pregiudizi, preoccupazioni, fino a lasciare «nel dubbio la loro piena umanità [...] in un simile stato di sospensione [...] non sono né carne né pesce, esistono in parziale isolamento dalla società come persone, indefinite» (Murphy, 2017, p. 152), lo spazio videoludico può divenire, sempre più, lo spazio in cui capovolgere, trasformare le *misure*, i significati dell'abilità, non più, dunque, rispetto a standard fissati dalla società in modo arbitrario, così come garantendo accessibilità d'uso attraverso diverse tipologie di ausili, in contrasto a meccanismi di



segregazione ed esclusione. Come sottolinea Acanfora, «a essere estremamente fragile e sicuramente temporanea è proprio quella condizione che ci ostiniamo a definire *abilità*» (ivi, p. 82).

## Riferimenti bibliografici

- Acanfora, F. (2021). In *altre parole. Dizionario minimo di diversità*. Firenze: Effequ.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, 61, 808-823.
- Bittanti, M. (a cura di) (2005). *Gli strumenti del videogiocare*. Milano: Costa & Nolan.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Brown, M., & Anderson, S. L. (2021). Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games. *Games and Culture*, 16(6), 702-718.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex roles*, 38, 425-442.
- Dyer-Witheyford, N., & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, London: University of Minnesota Press.
- Ellcessor, E., & Kirkpatrick, B. (eds.) (2017). *Disability media studies*. New York: NYU Press.
- Gardou, C. (2009). L'handicap alla prova delle culture. In A. Goussot (ed.), *Il disabile adulto. Anche i disabili diventano adulti e invecchiano*, pp. 9-18. Santarcangelo di Romagna: Maggioli.
- Gee, J.P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Gourdain, C. (2006). *Diversità, vulnerabilità e handicap. Per una nuova cultura della disabilità*. Trento: Erickson.
- Grammenos, D., Savidis, A., Stephanidis, C. (2009). Designing universally accessible games. *Human Factors and Ergonomics*, 7(1), 1-12. Doi: 10.1145/1486508.1486516
- Gualeni, S., Vella, D. (2020). *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.
- Hammar, E. L. (2019). Producing Play under Mnemonic Hegemony: The Political Economy of Memory Production in the Videogames Industry. *Digital Culture & Society*, 5(1), 61-83.
- hooks, b. (2018). *Elogio del margine. Scrivere al buio*. Napoli: Tamu.
- Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9, 103-114.
- Kress G. (2015). *Multimodalità. Un approccio socio-semiotico alla comunicazione contemporanea*, Bari: Progedit.
- Meints, J., & Green, A. (2019). Representations of Disability and Player Agency in Borderlands 2. *GAME*, 8. <https://www.gamejournal.it/representations-of-disability-and-player-agency-in-borderlands-2/> (consultato il 17/06/2022).
- Morrill B., & Culyba S. (2019). Transformational Games. In Lee, N. (a cura di) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Cham: Springer.
- Mou, Y., & Peng, W. (2009). Gender and racial stereotypes in popular video games. In *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. IGI Global, 922-937.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*. Cham, DE: Palgrave Macmillan.
- Murgia, M. (2011). *Ave Mary. E la Chiesa inventò la donna*. Torino: Einaudi.
- Murphy, R.F. (2017). *Il silenzio del corpo. Antropologia della disabilità*. Trento: Erickson.
- Nardone, R. (2017). Videogames between ethics and politics. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 12, 41-55.
- Nardone, R. (2020). Videogiochi e processi educativi: nuovi scenari di media literacy. In S. Pescarin (ed.), *Videogames, Ricerca, Patrimonio culturale*. Milano: Franco Angeli.
- Nussbaum, M. (2001). *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*. Bologna: Il Mulino.
- ONU. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-2.html> (consultato il 17/06/2022).
- Passmore, C. J., Mandryk, R. L., Schoemann, S., Gardner, D., MacArthur, C., Hancock, M., Butt, M. A., & Tanenbaum, J. (2018). Gaming with the subaltern: Workshop on diversity and inclusion in games. In *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*. ACM, 695-701.



- Powers, G. M., Nguyen, V., & Frieden, L. M. (2015). Video game accessibility: A legal approach. *Disability Studies Quarterly*, 35(1). <http://dsq-sds.org/article/view/4513/3833> (consultato il 17/06/2022).
- Ruberg, B., & Shaw, A. (eds.) (2017). *Queer Game Studies*. London: University of Minnesota Press.
- Schianchi, M. (2012). *Storia della disabilità. dal castigo degli dèi alla crisi del welfare*. Roma: Carocci.
- Schianchi M. (2009). *La terza nazione del mondo. I disabili tra pregiudizio e realtà*. Milano: Feltrinelli.
- Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. In *Computer and information sciences*, J.5, 68-03.
- Soriani, A. (2021a). *Educating for a video game Culture. A map for teachers and parents*. Strasburgo: Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/educating-for-a-video-game-culture-a-map-for-teachers-and-parents/168-0a6ce9c> (consultato il 17/06/2022).
- Soriani, A. (2021b). Videogiocare come esercizio del pensiero: la necessità pedagogica di promuovere una cultura del videogioco. In S. Demozzi (ed.), *Contesti per pensare. Riflessioni su pedagogica, indagine filosofica e comunità di ricerca*. Milano: FrancoAngeli.
- Straniero, A. (2020). Dal deforme al supercrip. La costruzione/rappresentazione sociale dei corpi con disabilità. In Bocci F., Straniero A. (eds.), *Altri corpi. Visioni e rappresentazioni della (e incursioni sulla) disabilità e diversità* (pp. 53-88). Roma: Roma-Tre Press. <https://romatrepress.uniroma3.it/wp-content/uploads/2020/10/altr-bost.pdf> (consultato il 17/06/2022).
- Taylor, N., & Voorhees, G. (2018). Introduction: Masculinity and Gaming: Mediated Masculinities in Play. In N. Taylor, G. Voorhees (eds.), *Masculinities in Play*. London: Palgrave Macmillan.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11, 815-834.
- Worrell T. R. (2018). *Disability in the media: examining stigma and identity*. Lanham, Maryland: MD, Lexington Books.
- Yuan, B., Folmer, E., & Harris, F.C. (2011). Game accessibility: a survey. *Univ Access Inf Soc*, 10, 81-100.