



Michele Todino*

Ricercatore a tempo determinato | Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione | Università degli Studi di Salerno

Amelia Lecce

Ricercatrice a tempo determinato | Dipartimento di Scienze e Tecnologie | Università del Sannio

Lucia Campitiello

Dottoranda di Ricerca | Università degli Studi di Salerno

Stefano Di Tore

Professore Associato | Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione | Università degli Studi di Salerno

Verso una tassonomia inclusiva dei prodotti videoludici

Towards an inclusive taxonomy of videogame artifacts

Fuori Call

ABSTRACT

This paper purposes to begin to implement a new inclusive taxonomy of video games, starting with the implementation of Mosna's taxonomy, in order to use video games as a symplex tool to foster educational purposes. Recent research has revealed the use of video games as a possible workable educational tool. Forthcoming perspectives include a qualitative observation research, to investigate, the strengths and weaknesses, of videogames, selected by educators, usable by secondary school students.

Keywords: Taxonomy; videogames; inclusion; simplexity

OPEN ACCESS Double blind peer review

How to cite this article: Todino M., et al. (2022). Towards an inclusive taxonomy of videogame artifacts. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, X, 2, 246-260 <https://doi.org/10.7346/sipes-02-2022-23>

Corresponding Author: Stefano Di Tore

Italian Journal of Special Education for Inclusion | © Pensa MultiMedia Editore srl
ISSN 2282-6041 (on line) | DOI: 10.7346/sipes-02-2022-23

* Michele Todino è autore dei paragrafi "La trasformazione dei generi videoludici"; "I descrittori PEGI promuovono valori inclusivi?"; "Verso una tassonomia inclusiva"; "Cinismo, intelligenza artificiale e mercato videoludico"; "Conclusioni"; Amelia Lecce è autrice dell'Introduzione; Lucia Campitiello è autrice del paragrafo "Ibridazione dei generi, il ruolo delle cut scene e la dissonanza ludico-narrativa"; Stefano Di Tore è coordinatore scientifico del lavoro



Introduzione

Il presente lavoro intende avviare una riflessione in merito alle principali tassonomie che negli ultimi quarant'anni hanno dettato gli orientamenti narrativi, di design, di progettazione e di sviluppo dei videogiochi. La platea sempre più ampia di *gamers* ha contribuito ad attenzionare le responsabilità pedagogiche, etiche e didattiche della programmazione dei prodotti e la successiva diffusione sul mercato. Il crescente utilizzo dei videogiochi, anche per scopi didattico-educativi, ha condotto gli *stakeholders* coinvolti nei sistemi educativi a interrogarsi sulle responsabilità educative dei prodotti tecnologici. Di riflesso, le grandi aziende operanti nel settore videoludico hanno avviato un dialogo con gli esperti dell'educazione, ma manca tutt'oggi una dichiarazione ufficiale delle responsabilità pedagogiche, etiche e didattiche dei prodotti.

Un punto di partenza per avviare un dialogo costruttivo è la classificazione PEGI (Pan European Game Information) che attraverso i descrittori (Violenza, Linguaggio volgare, Discriminazione, Farmaci, Azzardo, Online, Sesso) prova a delineare il contenuto offerto dal videogioco, etichettandolo per le diverse categorie di età.

Il luogo privilegiato a videogiocare, per lungo tempo, è stato l'extrascuola che rifletteva lo stigma di-educativo del *gaming*, in accordo con un modello lineare della didattica basato principalmente sulla trasmissione dei saperi *product oriented*.

Oggi, sebbene molte narrazioni videoludiche si presentano come *eticamente compromesse*, si ritiene indispensabile saper utilizzare sapientemente i videogiochi per una efficace *interazione didattica* (Sibilio, 2020). Anche i recenti studi di matrice psicologica (Ferguson, 2010; Szyck, Mohammadi, Münte, & Wildt, 2017) evidenziano che l'attività videoludica allena le skills sociali come problem solving e decision making (Gee, 2008; Hell, Melzer, 2021). Di fatto l'immersività, tipica del gaming, richiama il pensiero posizionale di cui parla Martha Nussbaum (2001) che presuppone il mettersi dal punto di vista dell'altro, pur non condividendo la posizione. Tuttavia, gli spazi (o i setting) in cui oggi è possibile giocare si sono dilatati e hanno ridefinito nuovi schemi comunicativi, passando dal *single player* al *multiplayer*, in cui la partecipazione viene condivisa con la collettività virtuale che potrebbe avere la caratteristica dell'ignoto. L'avatar, infatti, potrebbe fungere da *barriera* o da *facilitatore* alla partecipazione di memorie condivise e promuovere gli apprendimenti attraverso i processi di motivazione, personalizzazione e autovalutazione (Teyssier, 2016).

Pertanto, se da un lato le istituzioni ritengono indubbio il valore educativo e inclusivo dei videogiochi (Di Tore, 2020), dall'altro bisognerebbe incentivare azioni didattiche che allenino la *flessibilità* cognitiva (Sibilio, 2014) dei docenti nell'adottare gli strumenti più efficaci per promuovere l'inclusione scolastica. In questo senso, le tassonomie presentate nel seguente articolo potrebbero orientare l'agire inclusivo del docente e configurarsi come strumenti *semplessi* (Sibilio, 2014) per fronteggiare la complessità del sistema scolastico.

La trasformazione dei generi videoludici

Tipologia	Videogame	Arcade	Computer game	Hand-held
Device	Console	Sala/bar coin-op	Personal Computer	Console portatile
Sfera	Domestica	Pubblica	Domestica	Pubblica
Fruizione	Offline	Offline	Offline e online	Offline
Origini	1972	1971	1962	1977

Figura 1. Una possibile suddivisione/tassonomia dei tipi di videogame (Bittanti, 1999)

Fonte: adattamento da Bittanti, M. (1999). *L'innovazione tecnologica - l'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Milano: Jackson Libri



Genere	Materiali testuali	Strutture	Funzioni Interattive	Esempi
Arcade	<i>Astrazioni/geometriche</i>	<i>Stimolo-risposta</i>	<i>Scoperta/apprendimento</i>	<i>Space Invaders</i>
Adventure	<i>Astrazioni/ drammaturgiche</i>	<i>Logica</i>	<i>Scoperta/apprendimento</i>	<i>Indiana Jones e il tempio d'Atlantide</i>
Simulazione	<i>Algoritmi meccanici</i>	<i>Meccanica</i>	<i>Scoperta/ apprendimento/ manipolazione</i>	<i>Microsoft flight simulator</i>
Gioco di ruolo	<i>Modelli culturali</i>	<i>Culturale</i>	<i>Scoperta/ apprendimento/ manipolazione/ testo</i>	<i>Baldur's gate</i>
Wargame	<i>Scelte operate dall'avversario</i>	<i>Competizione con un avversario</i>	<i>Scoperta/ apprendimento/ manipolazione/ testo</i>	<i>Centurion defender of Rome</i>
Strategia	<i>Scelte operate dall'autore</i>	<i>Competizione con l'autore del gioco</i>	<i>Scoperta/ apprendimento/ manipolazione/ testo</i>	<i>Myst</i>

Figura 2. Una possibile suddivisione/tassonomia strutturalista dei generi di videogame (Myers, 1990)
 Fonte: adattamento da Myers, D. (1990). A Q-Study of Game Player Aesthetics. *Simulation & Gaming*, 21(4), 375–396



Genere	Sottogenere	Caratteristiche peculiari (tramite concetti chiave)	Esempi (viene specificato se 2D o 3D)	Punti di forza <u>Legenda</u> Competenza spaziale: capacità di esplorare lo spazio del game; apprendimento per prova ed errori: il superamento del quadro è conseguente all'abilità acquisita; superamento del livello attraverso la sottrazione del pericolo: per superare il livello il giocatore deve superare dei pericoli rapidità di azione: rapidità nella scelta delle strategie; rapidità tattile: rapidità nell'utilizzo del controller rapidità cognitiva: rapidità nella scelta della strategia da utilizzare flessibilità cognitiva: capacità di adattamento ad ambienti e stimoli nuovi competenze strategiche militari: capacità di astrazione di strategie militari (nascondersi, utilizzo della giusta arma) attenzione selettiva uditiva e visiva: capacità di selezionare gli input visivi e uditivi utili al superamento dei livelli problem solving: capacità di risoluzione dei problemi conoscenza delle regole: competenze mnemoniche e procedurali rotazione mentale: capacità di ruotare le rappresentazioni mentali di oggetti



Azione	Platform	<i>Necessitano di una buona coordinazione oculo manuale (ovvero la capacità di integrare la percezione visiva, elevarla e rispondere rapidamente con i movimenti delle mani attraverso la tastiera, il mouse o il gamepad); livelli; ostacoli; nemici standard e "boss"; numero di vite; punteggio; mappa;</i>	<i>Mario Bros. (2D); Super Wonder Boy (2D); Prince of Persia (2D); Assassin's Creed Brotherhood (3D);</i>	<i>competenza spaziale; apprendimento per prove ed errori; superamento del livello attraverso la sottrazione al pericolo; Rapidità di azione; rapidità tattile</i>
	Picchiaduro	<i>Nemici controllati dall'intelligenza artificiale; studiare le mosse del nemico; arti marziali; giusto tempismo; ritmi molto frenetici;</i>	<i>Street fighter II (2D); Mortal Kombat (2D); Marvel's Avengers (3D);</i>	<i>rapidità tattile; rapidità di azione;</i>
	Sparatutto	<i>I nemici si affrontano con l'uso di armi da fuoco; bidimensionali e tridimensionali; "shoot'em up"; con l'avvento di Internet molto giocati online; vista egocentrica attraverso gli occhi del personaggio guidato dal giocatore;</i>	<i>Cyberpunk 2077 (3D); Call of duty (3D); Rainbow six siege (3D); Unreal (3D); Doom (3D);</i>	<i>Competenza spaziale; competenze strategiche militari</i>
	Stealth	<i>Approccio silenzioso; mimetismo; il giocatore maldestro o rumoroso perde;</i>	<i>Tom Clancy rainbow six (3D); Metal Gear Solid V (3D); Hitman 3 (3D);</i>	
	Survival	<i>Open world; segreti; grado di libertà; mappa; crafting</i>	<i>Minecraft (3D); Conan exiles (3D); Far cry primal (3D);</i>	
Avventura	Avventura testuale	<i>Simile al librogame predecessore delle visual novel; indie games;</i>	<i>The Hitchhiker's Guide To The Galaxy (2D); Zork (only text); AI Dungeon (only text); Stories Untold: The House Abandon (2D);</i>	
	Avventura grafica	<i>Risoluzione di enigmi e rompicapi; la narrazione è l'elemento principale; sistema di hotspot; capacità di analizzare gli ambienti e seguire i dialoghi;</i>	<i>Prodotti Lucasfilm games (2D), es. Indiana Jones and the Fate of Atlantis (2D); Hidden Agenda (3D); Monkey Island (2D);</i>	<i>attenzione selettiva (uditiva e visiva); problem solving; apprendimento per prova ed errore</i>
	Walking simulator	<i>l'esplorazione prendere il posto dell'interazione (tipica delle avventure grafiche) e basta camminare per passare di livello in livello (vengono meno gli enigmi)</i>	<i>Firewatch (3D); The Stanley Parable (3D);</i>	
	Puzzle Adventure	<i>I rompicapi prendono il sopravvento sull'avventura grafica</i>	<i>The Talos Principle (3D)</i>	
	Visual novel	<i>Genere particolarmente apprezzato in Giappone; disegni stile manga; si effettuano scelte in base alla storia (stile libro game); non è necessario raccogliere oggetti. Talvolta lo scopo è quello di conquistare una ragazza o un ragazzo (simulazione definita dating simulator)</i>	<i>Ace Attorney (3D-manga)</i>	
	Film interattivo	<i>Sequenze cinematografiche; live action; quick-time-event;</i>	<i>Dragon's Lair (3D-cartoon);</i>	



Action-adventure	<i>Survival horror/teen horror</i>	<i>Buona coordinazione oculo manuale; capacità di analizzare gli ambienti e seguire i dialoghi; ricorso a tecniche tipiche del cinema hitchcockiano; suspense; jump scene; immagini scioccanti e inaspettate;</i>	<i>Until Dawn (3D); The Inpatient (3D); Resident Evil (3D); Alone in the Dark (3D)</i>	
	<i>Motroidvania</i>	<i>Mappa labirintica; vista dall'alto (alocentrica); esplorazione obbligatoria degli eventi; rivisitare i luoghi (backtracking e respawning)</i>	<i>Metroid (2D); Castelvania (2D);</i>	
Sportivo	<i>Simulativo</i>	<i>È un proto-genere; segue le regole dello sport; fedele alla realtà; leggi fisiche reali;</i>	<i>FIFA (3D)</i>	<i>Conoscenza delle regole; apprendimento per prova ed errori</i>
	<i>Arcade</i>	<i>Le regole sono semplificate; i tempi sono ridotti rispetto alla realtà; invenzione di nuovi sport</i>	<i>Street Hoop (2D)</i>	
Gioco di ruolo	<i>Action RPG</i>	<i>Gioco in tempo reale; buona coordinazione oculo manuale; ambientazione fantasy o fantascientifica; Dungeons; looting; nemici; alleati; livelli; punti esperienza; classi di personaggi; primary quest; secondary quest; crafting; ampia libertà;</i>	<i>Diablo (3D); The Witcher (3D); The Elder Scrolls (3D)</i>	
	<i>JRPG</i>	<i>Il gioco di ruolo è influenzato dalla cultura tanto da far rientrare in un sottogenere quelli dedicati al mercato giapponese che ha una caratteristica: alternanza tra esplorazione e combattimento con due grafiche diverse.</i>	<i>Serie Final Fantasy (2D-3D); serie Dragon Quest (2D-3D);</i>	
	<i>GDR tattici</i>	<i>Combattimenti a turni tipici dei GDR da tavolo (D&D); i personaggi vengono guidati come pedine; si basano su sistemi di gioco spesso molto famosi che hanno già un seguito</i>	<i>Baldur's Gate (3D);</i>	
	<i>Rougelike</i>	<i>Mappa di gioco, nemici e tesori casuali</i>	<i>Rouge: Exploring the Dungeon of Doom (2D)</i>	
	<i>Soulslike</i>	<i>Elevata difficoltà nei combattimenti</i>	<i>Dark Souls (3D)</i>	



Strategico	<i>Strategico a turni</i>	<i>Stile Risiko, crescente numero di azioni da compiere durante il proprio turno; comprendere il mondo e agire di conseguenza</i>	<i>Civilization (3D isometrico)</i>	<i>Apprendimento per prova ed errori; flessibilità cognitiva; rapidità cognitiva</i>
	<i>RTS</i>	<i>Real Time Strategy, le azioni si compiono in tempo reale contro il computer o altri giocatori; meccanica sasso-forbice-carta ovvero ogni "casata" ha degli elementi vincenti rispetto ad altre ma non a tutte.</i>	<i>Age of Empire (3D isometrico); WarCraft II (3D isometrico)</i>	
	<i>Tower defense</i>	<i>Sapiente gestione delle risorse e buona visione d'insieme per comprendere come fermare i nemici</i>	<i>Piante contro Zombi (2D)</i>	
	<i>MOBA - Multi-player Online Battle Arena</i>	<i>Mappe perfettamente simmetriche; numero ristretto di passaggi (lane); gioco a squadre.</i>	<i>League of legends (3D); Unreal tournament (3D); Valorant (3D);</i>	
Racing	<i>Senza sottogenerare</i>	<i>Coin-up; kart racing; poco simulativo; gioco entry-level per giocare anche con persone inesperte</i>	<i>Out Run (2D con prospettiva); Mario Kart (3D); Gran Turismo (3D)</i>	
Simulazione	<i>Gestionale</i>	<i>Richiedono di costruire e mantenere un ecosistema</i>	<i>Simcity (3D isometrico); Football manager (2D);</i>	
	<i>Life simulator</i>	<i>Simula le attività biologiche e sociali; creature che si evolvono secondo i criteri della selezione naturale</i>	<i>The Sims (3D);</i>	<i>Apprendimento per prova ed errori;</i>
	<i>Simulatore di volo</i>	<i>Militari e civili; Windows per dimostrare la superiorità dei personal computer 16 bit rispetto agli 8 bit della Apple produce un simulatore che entrerà nella storia;</i>	<i>Microsoft Flight Simulator (3D); DCS World (3D); F-15 Strike Eagle II (3D);</i>	
	<i>Job simulator</i>	<i>Simulatori di attività lavorativa; training medici; chirurgia; vigili del fuoco; cucina; pesca.</i>	<i>Farming simulator (3D)</i>	
	<i>God simulator</i>	<i>Simulazione delle azioni di una divinità mitologica dai poteri limitati (simili agli dei dell'Olimpo o di Asgard), gestione di un popolo (supervisionato che possiede un libero arbitrio) e scontro con altre divinità.</i>	<i>Populous (3D); Black & White (3D);</i>	
Ritmico	<i>Senza sottogenerare</i>	<i>Esplorare la capacità ritmica; il giocatore è chiamato a compiere azioni a tempo di musica; uso d'accessori (chitarre; tappetini)</i>	<i>Guitar Hero (3D); Dance mat (3D);</i>	
Puzzle game	<i>Senza sottogenerare</i>	<i>Caratterizzato da curve di apprendimento docili e adatte a un pubblico di giocatori occasionali, hanno visto una nuova crescita grazie agli smartphone</i>	<i>Tetris (2D); Candy Crush Saga (2D);</i>	<i>rapidità tattile; apprendimento per prova ed errore; competenze capacità spaziali; rotazione mentale</i>



Generi meno diffusi	Educativi (*)	Questi prodotti hanno l'intuizione di promuoversi come strumenti adatti a divertirsi e apprendere al contempo.	Brain Training del Dr. Kawashima per Nintendo Switch (2D);	
	Serious game (*)	Prodotti interattivi con scopi artistici, estetici o concettuali	September 12 a toy world (3D)	
	Exergame (*)	Allenamento fisico;	Wii Fit (3D)	
	Maze	Mappa strutturata a labirinto;	Pac-man (2D)	Capacità tattile; apprendimento per prova ed errore; superamento del livello attraverso la sottrazione al pericolo
	Flipper	Tipici nei bar (negli anni Ottanta), richiedono una certa forza fisica rispetto ai normali videogames e una spiccata capacità di coordinazione oculo-manuale. Sono molto diffusi i simulatori di flipper.	Pinball 2 (2D);	
	Party game	Quando il videogioco segue le orme del gioco da tavolo si diffondono ambienti per giocare su un board condiviso e i giocatori connessi da remoto	Roll20 (2D) a cui si abbinano sistemi di video-call in tempo reale: Teams; Meet; Zoom;	
Pseudo-generi	Casual	Pensati per un pubblico di giocatori occasionali (casual gamers) e dunque con meccaniche di gioco molto semplici, passatempo	Chrome Dino (Dinosaur Game) (2D)	
	Arcade	Sale giochi; brevi livelli; compromesso per massimizzare i guadagni e al contempo far divertire i giocatori; termine usato in contrapposizione di gioco simulativo	Double dragon (2D)	
	Sandbox	Open world; non ha vere e proprie regole; come un bambino che gioca nella sabbia; si gioca a proprio piacimento; libertà assoluta.	Elite: Dangerous (3D); Grand Theft Auto(3D); Minecraft (3D);	

Figura 3. Una possibile suddivisione/tassonomia dei generi del mercato videoludico (Mosna, 2018)

(*) Per definizioni più esaustive di queste proposte da Mosna si rimanda a Di Tore (2016).

Fonte: adattamento da Mosna, L. (2018). *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*. Roma: Dino Audino.

Ibridazione dei generi, il ruolo delle *cut scene* e la dissonanza ludico-narrativa

La tassonomia, intesa come la classificazione sistematica di un concetto o prodotto in un sistema tassonomico, è il frutto di compromessi tra le pressioni dei produttori, le spinte del mercato e le preferenze degli acquirenti, pertanto, risulta necessario ridefinire alcune classificazioni dei videogiochi. Internet ha fatto emergere la predilezione per i giochi *multiplayer online* a scapito di quelli in cui si gioca contro un'intelligenza artificiale, invece, il trend attuale, sposta l'interesse verso ambienti di realtà virtuale e al *meta-verso*, i quali rappresentano un'opportunità per apprendimenti "vicarianti" (Sibilo, 2016) che potrebbero



restare inespresi se non debitamente supportati dalle tecnologie. Infatti, la peculiarità dei videogiochi è l'elemento non lineare che offre la possibilità di cambiare la storia e il finale contrariamente a quanto avviene nel cinema¹.

La storia del gioco non è unica ma si adatta ai gusti del giocatore, in quanto alcuni giocatori prediligono le storie e altri l'esplorazione o i punti esperienza. Spesso i giocatori scelgono di giocare a un prodotto per la familiarità con l'interfaccia grafica e per il livello di personalizzazione dell'avatar, pur svolgendo tutte le storie primarie e secondarie offerte dal gioco. Per tale motivo, gli sviluppatori dovrebbero prevedere tali "preferenze" e consentire al giocatore di terminare il gioco senza annoiarsi. Al fine di rendere il gioco avvincente, spesso vengono inserite delle *cut-scene*, ovvero delle sequenze in cui si perde il controllo del proprio avatar che diviene parte di una sequenza cinematografica (Mosna, 2018, p.107). Tali scene diventano la "spina dorsale" del gioco e vengono montate insieme per apparire come film. Alcuni appassionati hanno montato tali scene per realizzare un prodotto cinematografico (si pensi alla serie di videogames *The Witcher*) ma a differenza del cinema questi prodotti sono solo una delle possibili storie del videogioco che porta alcuni giocatori a finire varie volte lo stesso gioco.

Quello che invece stride nei videogiochi è la cosiddetta *dissonanza ludonarrativa* che rappresenta quella discrepanza tra gli aspetti ludici e narrativi che possono avvenire con maggior evidenza nei videogames (Mosna, 2018, p.109) quando i valori proposti, gli schemi di gioco, mettono a ridicolo certe situazioni o a nudo certe ipocrisie tra quello che la storia si propone di raccontare e ciò che realmente si svolge nel gioco (Ibidem), ad esempio per assurdo si realizza un gioco sparattutto per promuovere valori inclusivi. Alcuni casi di *dissonanza ludonarrativa* ben noti sono *Bioshock* e *Tomb Raider*, in entrambi i casi la storia propone di seguire valori etici e condotte che poi vengono disattese se il giocatore vuole procedere con il gioco (Ibidem).

I descrittori PEGI promuovono valori inclusivi?

In questo paragrafo si passa dalle riflessioni teoriche, riportate nei paragrafi precedenti, a qualcosa di più pratico senza voler essere particolarmente critici verso il famoso sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information). Nella classificazione più nota al mondo si legge che il *descrittore* riferito alla *violenza* si applica quando "il gioco contiene atti di violenza". Nello specifico, nei giochi classificati PEGI 7 (ossia per individui con più di sette anni) può trattarsi soltanto di violenza non realistica o non dettagliata, mentre i giochi classificati PEGI 12 (ovvero per individui con più di dodici anni) possono includere la violenza in un contesto di fantasia oppure violenza non realistica su personaggi dall'aspetto umano, invece, i giochi classificati PEGI 16 o PEGI 18 presentano una violenza più realistica"².

1 Gli anni Ottanta sono stati caratterizzati dai librigames, ovvero, delle sperimentazioni che univano contestualmente la lettura e il gioco. L'elemento mancante di tali strumenti era la qualità del prodotto, sia nelle loro versioni originali e sia nelle loro traduzioni. Contrariamente, il mercato videoludico è molto più florido in quanto i fondi per la realizzazione dei prodotti sono più cospicui e i teams di sviluppo molto più ampi, tali da raggiungere anche le cinquemila unità.

2 <https://pegi.info/it/node/59#:~:text=Il%20contenuto%20dei%20giochi%20a,agli%20occhi%20di%20un%20bambino.>



Figura 3. C64 Longplay - Impossible Mission (complete)
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ivHFP3dJAKM&ab_channel=DerSchmu

Davvero la violenza è qualcosa da insegnare e non ci sono altre soluzioni per divertirsi? Non sarebbe interessante uno schema di gioco entro il quale sia possibile vincere senza arrivare allo scontro? In un videogioco molto diffuso ai tempi del Commodore 64, *Mission Impossible*³, l'abilità del giocatore era quella di evitare lo scontro e portare a termine le varie missioni che si susseguivano in una stanza dopo l'altra. Molti giochi, soprattutto di avventura, si basano su sistemi a "scelte multiple", ma un media educator dovrebbe riflettere su alcune domande: le scelte multiple favoriscono la soluzione dei conflitti senza usare l'aggressività, oppure sono fittizie e riconducono sempre ad essa? Si può veramente agire attraverso la diplomazia e l'astuzia?

Troppo spesso la scelta diplomatica è fittizia, un passaggio intermedio che riporta alla prepotenza di una delle parti in gioco che riporta al conflitto. Eppure, altri schemi sono possibili: si pensi alle *escape rooms* e ai *giochi di ruolo* che potrebbero generare una *contro-tassonomia* che riguarda non cosa c'è (descrittore sulla violenza) ma cosa manca al gioco per essere meno violento.

Il *descrittore* PEGI relativo al *linguaggio scurrile* prende in esame quei casi in cui il linguaggio passa dal poco scurrile (sconsigliato prima dei 12 anni) fino a imprecazioni a sfondo sessuale o blasfemia. In tutti questi casi la comunicazione è mediata da sistemi valoriali che discriminano determinate categorie di persone producendo una "realtà virtuale" che va contro i *Principi fondamentali* della *Costituzione Italiana*, infatti, l'Articolo 3 dichiara che «Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale [cfr. XIV] e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso [cfr. artt. 29 c. 2, 37 c. 1, 48 c. 1, 51 c. 1], di razza, di lingua [cfr. art. 6], di religione [cfr. artt. 8, 19], di opinioni politiche [cfr. art. 22], di condizioni personali e sociali», quindi, in linea di principio, alcuni giochi si collocano oltre i confini costituzionali. Non di rado, sale alla ribalta della cronaca qualche contesto videoludico entro il quale vengono meno i valori che nel mondo reale sono rispettati e riferibili all'uguaglianza sociale. A tal riguardo si pensi a GTA (Grand Theft Auto), un gioco che si concentra su un *open world* in cui il giocatore può dedicarsi a varie attività secondarie che ruotano attorno alla guida spericolata e a sparatorie. Lo *slang* la fa da padrona e non risparmia nulla e nessuno.

La *paura* è il *descrittore* successivo della classificazione PEGI che valuta le immagini o i suoni in grado di spaventare i bambini piccoli che sfocia nelle sequenze horror moderate (PEGI 12), intense (PEGI 16) o immagini inquietanti⁴. Tuttavia, tale clima non aiuta in questa epoca dove malattie, guerre e carestie sono una costante nel contesto geopolitico. Quando la paura è prodotta dalla violenza immotivata e irragionevole disorienta e produce modelli e condotte alternativi a quelli che invece sono legate alla solidarietà, all'inclusione e alla giustizia sociale. È necessario sottolineare che nel cinema, settore adiacente ai video-

3 <https://archive.org/details/games-58-1984-december/page/56/mode/2up>

4 <https://pegi.info/it/node/59#:~:text=Il%20contenuto%20dei%20giochi%20a,agli%20occhi%20di%20un%20bambino.> Ultimo accesso il 14/12/2022.



games, il mercato del genere horror è in forte crescita⁵ e pertanto non deve stupire se case cinematografiche, che prima non erano interessate al genere, ora lo trovano attrattivo⁶. Nuovamente è bene chiedersi se varcare la soglia del metafisico, spettrale e surreale sia necessario per potersi divertire. Mundorf, Weaver e Zillmann (1989) da anni hanno dimostrato che le risposte individuali ai film horror grafici sono modificate da una serie di variabili della personalità e, in particolare, da regole di comportamento sociale e pertanto lo stesso prodotto video può avere effetti diversi (divertendo alcuni e intimorendo altri). Per alcuni affrontare la paura prodotta da un videogame può essere visto come un rito di passaggio: gioco a tale gioco “per dimostrare che non ho paura”. Per chi ha una certa memoria relativa al mondo videoludico questo avvenne nel 1992 quando uscì il primo titolo horror della storia: *Alone in the Dark*, un *survival* prodotto da *Infogrames*. Volendo arrivare a un, dunque, la paura prodotta dalle scene horror fa bene? La paura, come le altre emozioni ha una funzione adattiva, il cui scopo è proteggerlo. Se la paura è prodotta da pericoli reali è preziosa (si pensi ai simulatori di volo che aiutano i piloti a evitare incidenti reali) quando invece si lega a minacce immaginarie, può provocare una sorta di dissociazione che dura quantomeno per il periodo di immedesimazione, ad esempio, con il proprio *avatar*. È bene ricordare che non sempre i giochi sono custoditi e talvolta i bambini giocano con i videogames dei loro familiari più grandi i quali sono più capaci a distinguere minacce reali da quelle immaginarie.

Il sistema di classificazione PEGI propone anche un *descrittore* relativo al *gioco d'azzardo* che mette in guardia l'acquirente da elementi che incoraggiano il gioco d'azzardo. Tali simulazioni fanno riferimento ai giochi d'azzardo che si praticano nelle sale da gioco e i giochi con questa tipologia di contenuti sono PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18. La prima riflessione riguarda proprio il concetto di “insegnare” il gioco d'azzardo, avvicinare il giocatore a questo tipo di giochi produce ciò che Roger Caillois definisce come “Ilinx” (vertigine), ossia quelle sensazioni fisiche che sono alla base del divertimento e che si manifestano quando si perde il controllo della situazione che si sta vivendo, esponendo la persona a non creare ricchezze ma a spostarle soltanto da un giocatore all'altro (Caillois, Ed. 2017, p.5).

Pure il sesso è preso in considerazione tra i descrittori PEGI: “questo descrittore di contenuto può accompagnare una classificazione PEGI 12 se il gioco include allusioni o atteggiamenti a sfondo sessuale, una classificazione PEGI 16 se il gioco presenta nudità di carattere erotico o rapporti sessuali che non rendono visibili i genitali o una classificazione PEGI 18 se il gioco prevede un'attività sessuale esplicita. Il nudo in un contenuto di natura non sessuale non richiede una classificazione per età specifica e, in tal caso, il descrittore risulterebbe superfluo”, a tal riguardo si apre la questione dell'educazione sessuale. In Italia tale questione ha ritmi diversi rispetto agli altri paesi e pertanto è possibile che un gioco sia allineato a sistemi differenti da quelli nazionali.

Nondimeno è presente un *descrittore* relativo all'uso di sostanze *stupefacenti illegali, di alcol o di tabacco* che possono istigare a modelli di vita poco sani. Segue un descrittore che determina il grado di discriminazione presente nel videogioco. Tale *descrittore* si presenta in situazioni di gioco che contengono “raffigurazioni di stereotipi di carattere etnico, religioso, nazionalistico o di altra natura che potrebbero fomentare l'odio”, ovvero evidenti segni di *discriminazione*.

Fortunatamente, la confezione del videogioco, o la pagina relativa al suo acquisto online, presenta un *descrittore acquisti online*, per prevenire esporsi non previsti da parte del giocare o della sua famiglia e grazie alla profilazione degli utenti Steam sembrerebbe proporre giochi adeguatamente classificati.

5 <https://www.parrotanalytics.com/insights/the-global-demand-for-the-horror-genre/>. Ultimo accesso il 14/12/2022.

6 Si pensi a Newmarket Films, Walt Disney, Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Sony Pictures, Warner Bros, Universal Pictures, Miramax, Trimark Pictures, Rysher Entertainment, Samuel Goldwyn Films, Constantin Film, Carolco, Magnolia Pictures. Fonte: https://www.marketwatch.com/press-release/horror-film-and-tv-show-market-size-analytical-overview-growth-factors-demand-and-trends-forecast-to-2030-2022-07-27?mod=search_headline



Verso una tassonomia inclusiva

La vasta diffusione dei videogiochi, a partire dagli anni Duemila, ha spinto il mercato a riconsiderare le grammatiche interne del gaming determinando una vera e propria scissione nell' *usabilità* (Nielsen, 1994; Norman, 2008) dei prodotti videoludici: quelli sviluppati per giocatori esperti definiti *soulslike* e quelli per giocatori principianti o non molto esperti. Il nome ha origine da un titolo che ebbe un grande successo: *Dark Souls* (Mosna, 2018, p. 87) nel quale bastava un minimo errore per terminare la partita; tanto da festeggiare il primo giocatore a portare a termine una partita *No Damage Run* in *streaming*⁷. Tuttavia, in ambito educativo la logica del mercato dovrebbe essere ribaltata a vantaggio di versioni *easy* che consentano a tutti gli *users* di beneficiare del *gaming*.



Figura 4. Gameplay di Dark Souls

Il connubio educazione - gaming rende gli strumenti videoludici “mediatori didattici” idonei a favorire apprendimenti significativi; infatti, i videogiochi potrebbero supportare lo sviluppo di una serie di skills come il problem solving o il decision making (Gee, 2008; Hell, Melzer, 2021). Partendo dalla tassonomia di Mosna (2018) si indicano, di seguito, una serie di punti di forza che candidano i videogiochi ad essere strumenti privilegiati a promuovere gli apprendimenti:

- Competenza spaziale – la capacità di esplorare lo spazio del game;
- apprendimento per prova ed errori – la capacità di acquisire l’abilità utile al superamento del livello di gioco;
- superamento del livello attraverso la sottrazione del pericolo – la capacità di individuare il pericolo e scoprire strategie per superare il livello del gioco;
- rapidità di azione – la rapidità nella scelta delle strategie;
- rapidità tattile – la rapidità nell’utilizzo del controller;

7 <https://www.gamesoul.it/squillakilla-e-il-primo-streamer-a-finire-dark-souls-senza-mai-subire-danno/>. Ultimo accesso il 14/12/2022.



- rapidità cognitiva – la rapidità nella scelta della strategia da utilizzare;
- flessibilità cognitiva – la capacità di adattamento ad ambienti e stimoli nuovi;
- attenzione selettiva uditiva e visiva – la capacità di selezionare gli input visivi e uditivi utili al superamento dei livelli;
- problem solving – la capacità di risoluzione dei problemi;
- conoscenza delle regole – le competenze mnemoniche e procedurali;
- rotazione mentale – la capacità di ruotare le rappresentazioni mentali di oggetti (vedi figura 3).

Sulla base di tali considerazioni e preso atto che in letteratura non sono presenti delle tassonomie dal valore inclusivo, si propone una sintesi delle principali categorie che potrebbero definire un agire educativo inclusivo. Premettendo che tali categorie possono essere ampliate, di seguito sono sintetizzate le dimensioni maggiormente utilizzate nell'ambito della pedagogia speciale:

- motricità fine e coordinazione oculo manuale – la motricità fine consente di acquisire autonomia e la coordinazione oculo manuale favorisce la concentrazione;
- inclusione culturale – l'inclusione culturale genera situazioni di partecipazione sociale;
- problem solving – risolvere problemi è una capacità che incide positivamente sugli apprendimenti;
- problemi attentivi – i videogiochi amplificano il coinvolgimento e di conseguenza potrebbero migliorare anche le capacità attentive degli studenti (Ashinoff, Abu-Akel, 2021) (figura 5).

La scelta di tali categorie non ha l'obiettivo di ritenersi esaustiva, ma rappresenta un punto di partenza per delineare una tassonomia che possa essere definita realmente inclusiva e di supporto all'agire educativo del *media educator*.

Infatti, la programmazione dei prodotti videoludici dovrebbe essere guidata verso la creazione di culture, comunità e valori inclusivi. Se si afferma l'importanza della valorizzazione delle diversità allora essa può contribuire a sviluppare nuovi spazi virtuali di relazione e collaborazione finalizzati a superare, o quantomeno affrontare insieme, differenze cognitive, biologiche, sociali e culturali dando un supporto significativo all'arricchimento dell'esperienza educativa.

I videogiochi dovrebbero essere considerati come dei sistemi attraverso i quali apprendere molteplici competenze e skills sociali nei più diversi ambiti: interpersonali (quando ci troviamo di fronte a sistemi multi-player), cognitivi (si pensi alla memoria, alle funzioni esecutive, e all'attenzione), visuo-spaziali, linguistici, valoriali, riflessivi. Ma fintanto che non si co-progetteranno prodotti videoludici destinati al grande pubblico, a partire da chiari criteri educativi, tutto questo resterà un'utopia. Quello che è possibile fare invece è partire dai prodotti esistenti ed effettuare una *decostruzione logica* per estrarne le informazioni atte a classificare tale gioco sulla base di elementi che lo caratterizzano operando su uno schema valoriale (che ne definisce la categoria).



Figura 5. Una possibile tassonomia dei videogiochi inclusivi

Conclusioni

Negli ultimi anni, alcune ricerche (Barr, 2018; Bediou et al., 2018; Di Tore, 2020; Gee, 2013; Mayer et al., 2019; Rivoltella, 2011; Zhao et al., 2019) si sono focalizzate sullo studio del *videogame* come possibile strumento funzionale per realizzare percorsi educativi atti a favorire specifiche abilità nei discenti. Tuttavia, considerando l'assenza in letteratura di una tassonomia dei videogiochi dal valore inclusivo, il seguente lavoro intende realizzare una tassonomia inclusiva, partendo dall'analisi delle tassonomie più note e tenendo conto delle categorie che possono essere rilevanti per coloro che si occupano di pedagogia speciale. L'indagine ha come finalità quella di valutare se, e in che modo, l'implementazione della tassonomia di Mosna (2018) può essere considerata uno strumento semplice, volto a promuovere un agire educativo inclusivo. Le prospettive future prevedono l'adozione di un framework di ricerca *qualitative observation*, al fine di esplorare i punti di forza e di debolezza di alcune tipologie di *gaming* utilizzati da studenti della scuola secondaria di secondo grado.

Riferimenti bibliografici

- Ashinoff B. K., & Abu-Akel A. (2021). Hyperfocus: The forgotten frontier of attention. *Psychological Research*, 85(1), 1-19.
- Barr M. (2018). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. *Computers in human behavior*, 80, 283-294.
- Bediou B., Adams D. M., Mayer R. E., Tipton E., Green C. S., & Bavelier D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological bulletin*, 144(1), 77.
- Callois R. (Ed. 2017). *I giochi e gli uomini*. Milano: Bompiani.
- Di Tore S. (2016). *La tecnologia della parola*. Milano: FrancoAngeli.
- Di Tore S., Aiello P., Sibilio M., & Berthoz A. (2020). Simplex didactics: promoting transversal learning through the training of Perspective Taking. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 16(3), 34-49.
- Di Tore S., Todino M. D., & Campitiello L. (2020). Design and development of a didactical edugame to foster Spatial Thinking. *Giornale Italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*, 4(4).
- Ferguson C. J. (2010). "Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good?". *Review of General Psychology*, 14(2), 68-81.
- Gee J. P. (2008). Video games and embodiment. *Games and culture*, 3(3-4), 253-263.
- Gee J. P. (2013). *Come un videogioco*. Milano: Raffaele Cortina.



- Holl E., & Melzer A. (2021, November). Kill or Spare—Moral Decision-Making in Video Games. In *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 88-99). Springer, Cham.
- Myers D. (1990). A Q-study of game player aesthetics. *Simulation & Gaming*, 21(4), 375-396.
- Mayer R. E., Parong J., & Bainbridge K. (2019). Young adults learning executive function skills by playing focused video games. *Cognitive Development*, 49, 43-50.
- Mosna L. (2018). *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*. Roma: Dino Audino.
- Nielsen J. (1994, April). Usability inspection methods. In *Conference companion on Human factors in computing systems* (pp. 413-414).
- Norman D. A. (2008). *Il design del futuro*. Apogeo.
- Nussbaum M. (2001). *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*. Bologna: Il Mulino.
- Rivoltella P.C. (2011). Filosofia del videogioco: capovolgendo McLuhan. *Vita e Pensiero*, 6, 110-115.
- Sibilio M. (2014). *La didattica semplice*. Italia: Liguori.
- Sibilio M. (2016). *Vicarianza e didattica. Corpo, cognizione, insegnamento*. Brescia: La Scuola.
- Sibilio, M. (2020). *L'interazione didattica*. Italia: Scholè.
- Szycik G.R., Mohammadi B., Münte T.F. & te Wildt B.T. (2017). Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study. *Frontiers in Psychology*, 8: 174.
- Teyssier Y. (2016). *Why Games For Learning Are The Training Of The Future*. Diakses dari <https://elearningindustry.com/5-advantagesgames-for-learning>.
- Zhao W., & Shute V. J. (2019). Can playing a video game foster computational thinking skills? *Computers & Education*, 141, 103633.