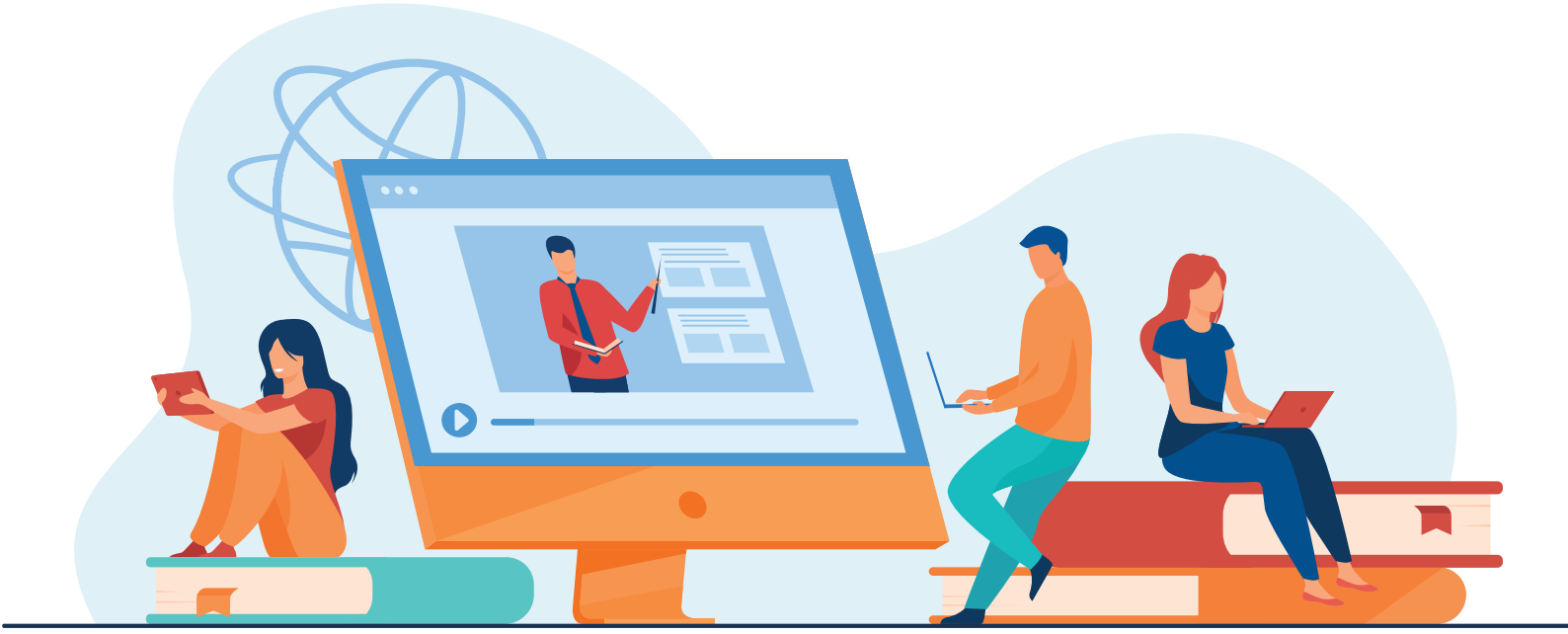
2038-3002

MEDIA EDUCATION

Studi, ricerche, buone pratiche

May 2026
Vol. 17 - n. 1



FIRENZE UNIVERSITY PRESS

Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione

MEDIA EDUCATION

Studi, ricerche, buone pratiche

vol. 17 – n. 1 – 2026

Firenze University Press

The ***Media Education – Studi, ricerche e buone pratiche*** is an academic and refereed journal that publishes original articles related to Media Education issues and more in general to the intersection between education, media and society. It is open to established and emerging scholars, media professionals, teachers and educators.

https://oaj.fupress.net/index.php/med/
ISSN 2038-3002 (print) | ISSN 2038-3010 (online)

Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione (MED): www.medmediaeducation.it

EDITORS IN CHIEF
Gianna Cappello e Maria Ranieri

MANAGING EDITOR
Cristina Gaggioli, Università per Stranieri di Perugia, Italy

EDITORIAL ADVISORY BOARD / Consiglieri
Marco Aroldi, Catholic University of the Sacred Heart, Italy
Angela Bonomi Castelli, MED, Italy
David Buckingham, Loughborough University, UK
Luciano Di Mele, Telematic International University of UNI-NETTUNO, Italy
Renee Hobbs, Rhode Island University, USA
Alberto Parola, University of Torino, Italy
Pier Giuseppe Rossi, University of Macerata, Italy

INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE / Comitato scientifico internazionale
José Ignacio Aguaded Gómez,Universidad De Huelva, Spain
Piermarco Aroldi, Università Cattolica di Milano, Italy
Ben Bachmair, Professore Emerito University of Augsburg
Giovanni Bechelloni, University of Florence, Italy
Evelyne Bevort, CLEMI – France
Giovanni Biondi, INDIRE, Italy
Barbara Bruschi, University of Torino, Italy
Milly Buonanno, Sapienza University of Roma, Italy
Antonio Calvani, University of Florence, Italy
Caterina Cangià, University of Roma LUMSA, Italy
Vincenzo Cesareo, Università Cattolica di Milano, Italy
Roberto Cipriani, Università Roma 3, Italy
Cristina Coggi, University of Torino, Italy
Sherri Hope Culver, Temple University, USA
Floriana Falcinelli, University of Perugia, Italy
Roberto Farnè, University of Bologna, Italy
Alexander Fedorov, Russian Association for Film and Media Education, Russia
Paolo Ferri, University of Milano Bicocca, Italy
Graziella Giovannini, University of Bologna, Italy
Teresa Grange, Università della Valle d'Aosta, Italy
Giovannella Greco, Università della Calabria, Italy
Alton Grizzle, UNESCO, France
Damiano Felini, University of Parma, Italy
Theo Hug, University of Innsbruck, Austria
Yan Li, Zeihjan University, China
Stefania Manca, ITD-CNR di Genova, Italy
Fabio Massimo Lo Verde, University of Palermo, Italy
Paul Mihailidis, School of Communication, Emerson College, USA
Mario Morcellini, Sapienza University of Roma, Italy
Mussi Bollini, Autrice e produttrice televisiva, Italy
Carlo Nanni, University Pontificia Salesiana, Italy
Donatella Pacelli, LUMSA, Roma, Italy
Manuel Pinto, Universidade do Minho, Portugal
Anna Poggi, University of Torino, Italy
José Manuel Tornero, University of Barcellona, Spain
Jordi Torrent, Media and Information Literacy, United Nations
Roberto Trinchero, University of Torino, Italy
Nicoletta Vittadini, Università Cattolica, Milano, Italy
Beate Weyland, Free University of Bolzano, Italy
Carolyn Wilson, Association for Media Literacy, Canada
Xiaozhou Xu, College of Education Zhejiang University, China

EDITORIAL STAFF / Redattori
Gabriele Biagini, University of Florence, University of Foggia, Italy
Isabella Bruni, University of Florence, Italy
Francesco Fabbro, Tor Vergata University of Rome, Italy
Andrea Nardi, INDIRE, Italy
Cosimo Marco Scarcelli, University of Padova, Italy
Marianna Siino, University of Palermo, Italy

Direttore Responsabile: Laura Parenti

Cover image by pch.vector / Freepik

OPEN ACCESS

© 2026 Author(s)

Content license: except where otherwise noted, the present work is released under Creative Commons Attribution 4.0 International license (CC BY 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode). This license allows you to share any part of the work by any means and format, modify it for any purpose, including commercial, as long as appropriate credit is given to the author, any changes made to the work are indicated and a URL link is provided to the license.

Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode).

Published by Firenze University Press

Firenze University Press
Università degli Studi di Firenze
via Cittadella, 7, 50144 Firenze, Italy
www.fupress.com

May 2026
Vol. 17 - n. 1

MEDIA EDUCATION
Studi, ricerche, buone pratiche

Table of contents

Gianna Cappello, Maria Ranieri
Editoriale 3

Andrea Nardi
When stories go digital: Designing children's reading for pleasure in digital storybooks 7

Micol Meghnagi, Camilla Folena
Who gets to teach the past? Colonial narratives, pedagogical authority, and platformized vernacular memories 29

Giulia Fiorentini, Daniela Paoletti, Benedetta Ragni, Martina Maiolatesi, Simona De Stasio
Lettura dialogica e lettura digitale nei servizi 0-6: conoscenze, disposizioni e percezioni degli educatori e degli insegnanti della scuola dell'infanzia 43

Marika Mascitti, Salvatore Messina, Alessandro Soriani
Oltre la rappresentazione: la griglia Q.U.A.K.E. per l'analisi queer-intersezionale dei videogiochi 55

Enrica Sgobba, Anna Fausta Scardigno
Spectatorship, bodies and digital hate: observing online hate speech and its implications for media education 67

Maria Ranieri, Gabriele Biagini, Stefano Cuomo, Joséphine Christmann
Enhancing AI literacy in education: A multi-country pre-post quasi-experimental evaluation study 83

Davide Bennato
Synthetic lovers: A framework for understanding artificial intimacy 95

Stefania Badiglio, Luciano Seta
Generative AI in the classroom: A TPACK-based instructional pathway in behavioral economics 113

MEDIA EDUCATION
Studi, ricerche, buone pratiche

Firenze University Press
www.fupress.com/me

OPEN ACCESS

Citation: Mascitti, M., Messina, S., & Soriani, A. (2026). Oltre la rappresentazione: la griglia Q.U.A.K.E. per l'analisi queer-intersezionale dei videogiochi. *Media Education* 17(1): 55-66. doi: 10.36253/me-19944

Received: February, 2026

Accepted: April, 2026

Published: May, 2026

© 2026 Author(s). This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (https://www.fupress.com) and distributed, except where otherwise noted, under the terms of the CC BY 4.0 License for content and CC0 1.0 Universal for metadata.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Oltre la rappresentazione: la griglia Q.U.A.K.E. per l'analisi queer-intersezionale dei videogiochi

Beyond representation: the Q.U.A.K.E. grid for a queer-intersectional analysis of videogames

Marika Mascitti*, Salvatore Messina, Alessandro Soriani[1]

Dipartimento di Scienze dell'Educazione, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Italia
marika.mascitti@unibo.it; salvatore.messina10@unibo.it; alessandro.soriani@unibo.it
*Corresponding author

Abstract. The article proposes a hermeneutic and pedagogical tool for the critical analysis of video games in education, situating game studies within an intersectional, feminist, and decolonial perspective. Starting from current data on the growing diversification of gaming communities and industry structures, the study recognizes both the increased visibility of marginalized identities and the persistence of structural inequalities in media representation, access, and production. Video games are interpreted as sociotechnical and cultural systems capable of shaping imaginaries, affective experiences, and forms of citizenship, which requires a true video game culture to be developed. Integrating contributions from the tradition of Critical Media Education, in particular the dimensions identified by Soriani (2024), with the Queer Media Education framework developed by Messina (2025), the article reformulates game literacy as a political, ethical and affective competence. From this perspective, game literacy implies not only knowing how to understand game mechanics and narratives but also being able to critically interrogate how video games contribute to the construction of identities, distribute power, and promote or inhibit agency. To operationalize this approach, an analytical grid is developed, which examines authorial positioning, accessibility, gameplay mechanics, interactional dynamics, aesthetic-affective dimensions, representations, and narrative quality through the Q.U.A.K.E. dimensions (*Queer, Underground/Unlearning, Affective, Knowledge and Emancipatory*). The objective is to provide educators and researchers with a tool to investigate the ways in which videogames embody or challenge hegemonic logics, placing care, justice and community as foundational values of design and transformative digital citizenship.

Keywords: videogame culture, digital citizenship education, game literacy, queer media education.

[1] Il contributo riflette la visione concettuale condivisa da tutti e tre gli autori, comprese le scelte metodologiche e le revisioni finali. Per quanto riguarda la stesura formale, i paragrafi §1 e §2.1 sono stati redatti da Marika Mascitti; §2.2 e §4 da Alessandro Soriani e §3 da Salvatore Messina.

Riassunto. L'articolo propone uno strumento ermeneutico e pedagogico per l'analisi critica dei videogiochi nei percorsi educativi, collocando i game studies all'interno di una prospettiva queer, transfemminista e intersezionale. A partire dai dati attuali sulla crescente diversificazione delle comunità di giocatori e delle strutture industriali, lo studio riconosce sia l'aumento di visibilità delle identità marginalizzate sia la persistenza di disuguaglianze strutturali nella rappresentazione, nell'accesso e nella produzione dei media. I videogiochi sono interpretati come sistemi sociotecnici e culturali capaci di modellare immaginari, esperienze affettive e forme di cittadinanza, per cui una vera e propria cultura del videogioco deve essere sviluppata. Integrando contributi della tradizione della Critical Media Education, e in particolare le dimensioni già individuate da Soriani (2024), con il framework della Queer Media Education sviluppato da Messina (2025), l'articolo riformula la game literacy come competenza politica, etica e affettiva. In quest'ottica, game literacy implica non solo saper capire meccaniche e narrative di gioco, ma anche sapersi chiedere in maniera critica come i videogiochi contribuiscono alla costruzione di identità, distribuiscono il potere e promuovono o inibiscono l'agency. Per operazionalizzare questo approccio, viene elaborata una griglia analitica che esamina posizionamento autoriale, accessibilità, meccaniche di gioco, dinamiche interattive, dimensioni estetico-affettive, rappresentazioni e qualità narrativa attraverso le dimensioni Q.U.A.K.E. (*Queer, Underground/Unlearning, Affective, Knowledge e Emancipatory*). L'obiettivo è quello di fornire a educatorə e ricercatorə uno strumento per interrogare i modi in cui i videogiochi incarnano o sfidano logiche egemoniche, ponendo cura, giustizia e comunità come valori fondanti del design e della cittadinanza digitale trasformativa.

Parole chiave: cultura videoludica, digital citizenship education, game literacy, queer media education.

1. GAMERS, DESIGNERS E GAME STUDIES: UNO SCENARIO DIVERSIFICATO E IN CONTINUA EVOLUZIONE

Nel corso dell'ultimo decennio, i game studies hanno progressivamente integrato, nel loro sguardo, una prospettiva intersezionale, inclusiva e media educativa, riconoscendo i videogiochi non solo come prodotti culturali, ma come veri e propri sistemi sociotecnici in grado di modellare, riprodurre e anche contestare le gerarchie culturali. In questo campo in espansione, l'intersectional game design si è consolidato come lente analitica decisiva, perché mette in dialogo cornici femministe, queer, antirazziste e antiabiliste, per interrogare chi progetta, chi gioca e chi beneficia del gioco digitale (Gray & Sarkeesian, 2020; Richard et al., 2017; Ruberg, 2019). Se la diversificazione delle persone che giocano appare oggi difficilmente contestabile, ciò non implica automaticamente una trasformazione delle grammatiche culturali del medium: rimane aperta la tensione tra ampliamento dei pubblici e persistenza di norme, gerarchie e dispositivi di esclusione incorporati in design, piattaforme e culture di comunità.

I dati più recenti rendono evidente un panorama di crescente diversificazione per genere, sessualità, etnia e abilità, sia sul versante della partecipazione sia su quello della produzione. Circa il 60% della popolazione negli Stati Uniti (ESA, 2024) e nell'Unione Europea (Video Games Europe, 2023) si identifica come gamer; all'interno di questo bacino, il 53% si identifica come uomo, il 46% come donna e il 9% come non binariə, trans o gender nonconforming. Secondo il report GLAAD (2024), quasi 1 giocatorə su 5 negli Stati Uniti si identifica come LGBTQIA+, mostrando un incremento significativo rispetto al 10% registrato nel 2020. Se consideriamo l'asse etnico-razziale, emergono ulteriori livelli di complessità: ESA (2024) riporta che, tra le persone rispondenti negli Stati Uniti, il 19% si identifica come ispanicə, il 12% come nero/afroamericanə, il 3% come nativə americanə e il 4% come asiaticə. Con riferimento specifico alle persone giovani, Gottfried e Sidoti (2024) evidenziano che adolescenti nerə e ispanicə mostrano livelli di engagement più elevati in termini di tempo trascorso a giocare (rispettivamente 17% e 25% contro l'8% delle persone adolescenti bianche), amicizie costruite attraverso i videogiochi (55% e 53% contro 43%) e conoscenze apprese giocando (29% e 17% contro 7%). Nel loro insieme, queste evidenze non vanno trattate come semplice fotografia demografica: indicano piuttosto un mutamento culturale che rende sempre meno sostenibile l'immaginario del "giocatore standard", sollecitando a interrogare chi viene riconosciutə come soggetto legittimo del play e quali forme di esperienza vengano rese possibili o impraticabili. Nonostante tale maggiore coinvolgimento, la rappresentazione culturale nei giochi mainstream resta sproporzionatamente bianca e occidentale, rafforzando ciò che Gray e Sarkeesian (2020) definiscono "bianchezza strutturale nel videogioco", in cui gamer non biancə continuano ad attraversare spazi che restano razzialmente codificati, andando a costituire contro-pubblici e "safe zones" digitali tramite lo streaming, o produzioni indipendenti.

La disabilità costituisce un ulteriore asse critico dell'approccio intersezionale. L'indagine Newzoo & Intel (2021), condotta su 1.824 gamer (10-65 anni), indica che il 31% dichiara una disabilità, con la salute mentale come area più frequentemente riportata. L'industria videoludica sta progressivamente affrontando le questio-

ni di accessibilità integrandole nei propri piani di lavoro (Westin et al., 2025); tuttavia, il 66% delle persone gamer britanniche con disabilità riferisce di riscontrare ancora grandi barriere che compromettono il gioco (Scope, 2021). Inoltre, la rappresentazione della disabilità, quando non viene invisibilizzata (Caselli et. al, 2022), resta problematica e oggetto di critica: tali personaggi tendono a essere raffigurati come oggetti di pietà, come eroi compensatori o come antagonisti, riproducendo stereotipi che raramente cedono il posto a soggettività complesse e autentiche (Shell, 2021).

In generale, si osserva un cambiamento nella comunità di gioco, con oltre il 70% delle persone che concorda sull'importanza di avere giochi con personaggi e storie diversificati (Conroy et al., 2023). Tuttavia, una maggiore visibilità delle comunità marginalizzate è spesso accompagnata da una maggiore vulnerabilità: nel 2023 il 37% di adolescenti e preadolescenti statunitensi gamer riferisce di aver subito molestie nei giochi multiplayer online a causa della propria identità (ADL, 2024); tra le persone adulte, donne e gamer afroamericanə risultano i gruppi più colpiti da molestie legate all'identità (cfr. Fig. 1). In termini pedagogici, questi dati segnalano che le culture del gioco non possono essere lette solo come spazi di socialità e creatività: sono anche ambienti in cui si riproducono forme di violenza simbolica e materiale che incidono su appartenenza, partecipazione e agency.

Come sostengono D'Ignazio e Klein (2020), l'inclusione richiede più della mera presenza rappresentazionale: implica un ripensamento sistemico delle gerarchie di design che spesso privilegiano corpi normati e competenze cognitive neurotipiche. Sul versante della produzione, Weststar & Lentini (2024) indicano che solo il 31% delle persone professioniste dell'industria videoludica si identifica come donna, l'8% come non binariə e circa l'1% come transgender. Inoltre, il 27% si identifica come LGBTQIA+, dato in linea con quanto rilevato anche nel Regno Unito (Taylor et al., 2022). Nonostante ciò, meno del 10% dichiara di occupare ruoli di leadership o executive.

Persistono poi disuguaglianze lungo l'asse etno-razziale e rispetto alla disabilità. Negli Stati Uniti, il 70% dellə sviluppatorə si identifica come biancə, mentre quote minori si trovano come Black/African American (5%)

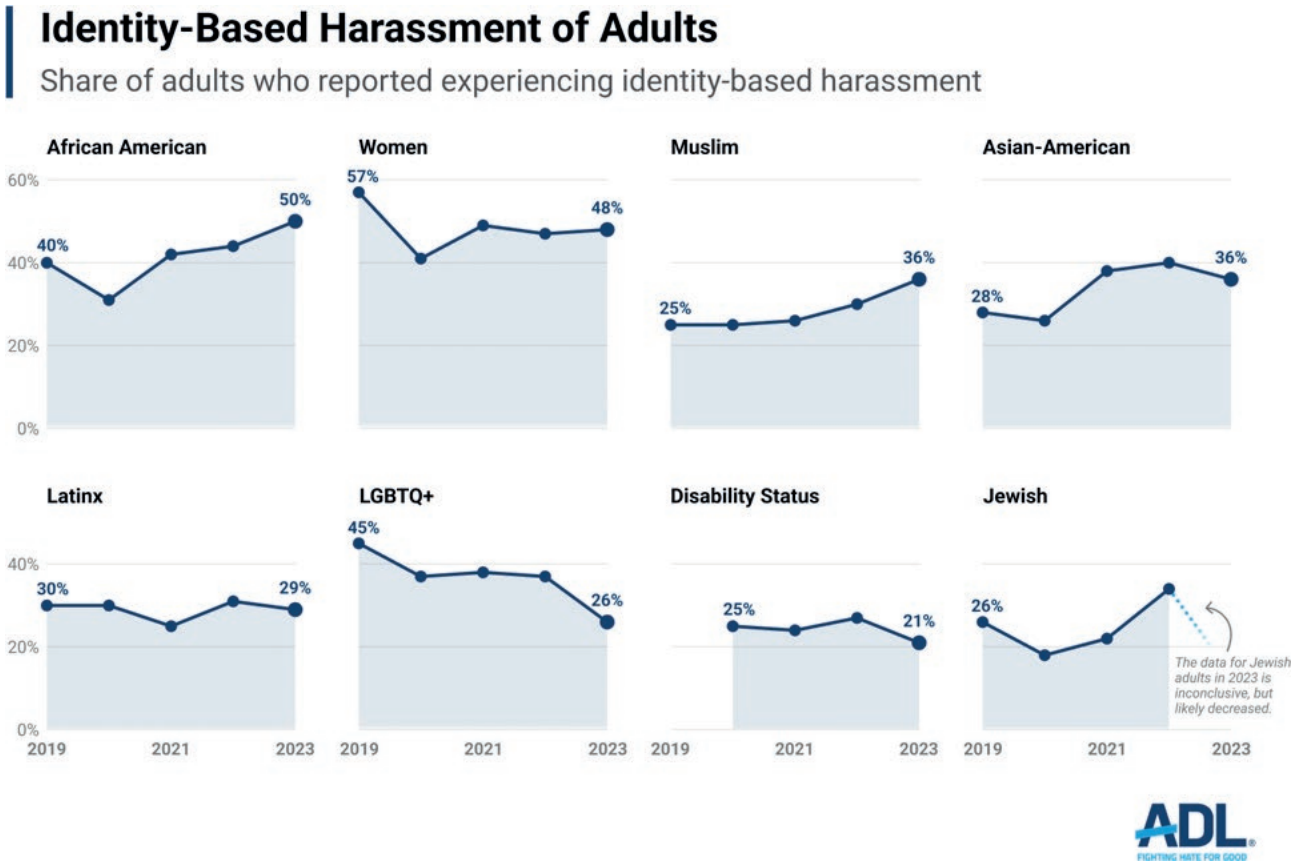


Figura 1. Aggressioni basate sull'identità verso adulti in ambienti videoludici (ADL, 2024, p. 17).

o Latinx (6%) (ESA, 2024). Nel Regno Unito, le persone non bianche rappresentano circa il 14% della forza lavoro del settore, al di sotto della media nazionale (18%) (Taylor et al., 2022). Come argomentano DePass (2018) e Anthropy (2012b), tali iniquità persistono nonostante l'emergere di studi e scene produttive guidate da soggettività queer, BIPOC (*Black, Indigenous and People of Color*) e disabili. Le produzioni indie e underground si riappropriano dell'autorialità, mobilitano immaginari alternativi e mettono in crisi assunti normativi della produzione mainstream, anche attraverso pratiche di contro-narrazione e resistenza epistemica. In prospettiva educativa, ciò implica che l'analisi dei videogiochi non possa limitarsi al "testo" finale, ma debba includere anche i regimi di produzione e circolazione che ne condizionano visibilità, legittimità e repertori rappresentazionali (cfr. Anthropy, 2012b; DePass, 2018; Ruberg, 2019). Queste dinamiche incidono direttamente sul discorso educativo. In continuità con la Critical Media Education (Buckingham, 2003; Gee, 2007; Kellner & Share, 2007), i videogiochi possono essere intesi come testi culturali e ambienti di apprendimento in cui il significato è co-costruito da giocatorə e comunità di pratica attraverso gioco, progettazione e riflessione. La game literacy è spesso definita come la capacità di "leggere" e "scrivere" i giochi come sistemi multimodali e rule-based (Boller & Kapp, 2017; Gee, 2007); tuttavia, quando il focus si sposta sulle gerarchie normative inscritte nei sistemi ludici, tale competenza richiede un'estensione: leggere un videogioco significa anche rendere visibili le assunzioni culturali che organizzano accesso, agency, riconoscimento e desiderabilità dei corpi "giocanti" e "giocati". Questa lente converge con la queer theory, che riconfigura il gioco come arena di desideri, incarnazioni e temporalità non normative. Riprendendo la nozione di orientamento (Ahmed, 2006), i queer game studies interpretano la queerness non solo come identità, ma come modalità di abitare diversamente spazio, tempo e corpo. In maniera simile, Ruberg (2019) sostiene che i videogiochi sono attraversati da logiche queer proprio nelle loro affordances (fallimento, ripetizione, deviazione, glitch), che invitano a deviare da una padronanza lineare e teleologica, in controtendenza rispetto a valori tecnocapitalisti di efficienza e controllo. In questa prospettiva, la queer theory non opera solo come critica delle culture ludiche normative, ma come risorsa per pensare un design capace di legittimare vulnerabilità, cura, consenso e co-creazione come dimensioni formative.

Alla luce di tali premesse, lo studio assume quattro quesiti di ricerca centrali. (1) In che modo i videogiochi veicolano, rafforzano o sovvertono logiche culturali dominanti tramite meccaniche, narrazioni e grammatiche estetiche? (2) In quali modi i giochi possono sostenere forme alternative di agency e soggettivazione fondate su cura, pluralità emotiva ed etiche relazionali? (3) Quali principi e pratiche dovrebbero informare un modello politicamente consapevole di game design radicato in epistemologie decoloniali, intersezionali e femministe? (4) In che modo dispositivi analitici media educativi possono sostenere educatorə e ricercatorə nel rendere leggibili tali dimensioni in contesti formativi? Per rispondere, è stata sviluppata una griglia analitica che adatta un lavoro precedente di Media Education (Soriani, 2024), ulteriormente rivista alla luce del framework di Queer Media Education (Messina, 2025). La griglia integra criteri derivati da media literacy, pedagogia intersezionale e queer theory per esaminare, per ciascun gioco, contenuti narrativi, strutture meccaniche, dinamiche emotive e design estetico, inteso come l'insieme delle scelte visive, sonore e temporali che plasmano l'esperienza sensoriale del gioco. Essa non opera come strumento di quantificazione, ma come dispositivo ermeneutico critico: l'obiettivo non è attribuire punteggi, bensì produrre descrizioni argomentate e comparabili, rendendo espliciti i passaggi interpretativi e i nessi tra scelte di design, effetti culturali e implicazioni educative. In questo senso, i giochi sono trattati come spazi discorsivi in cui il significato è co-prodotto tra testo, sistema e giocatorə. Attraverso un approccio comparativo e interpretativo, lo studio mira a mostrare come pratiche di design inclusivo e queer possano agire come tecnologie di immaginazione sociale, consentendo a giocatorə e designer di riconfigurare il proprio rapporto con potere, identità e cura nella cultura digitale.

2. DALLA GAME LITERACY ALLA CRITICAL GAME PEDAGOGY

2.1 Educare a una cultura del videogioco: dal consumo alla mediazione critica

Nella società contemporanea, le tecnologie digitali permeano quasi ogni aspetto dell'esperienza umana, contribuendo a ridefinire pratiche di comunicazione, creatività e apprendimento. In questo scenario, i videogiochi si sono affermati come una delle industrie culturali ed economiche più rilevanti a livello globale e, soprattutto, come un ambiente mediale ad alta densità simbolica, relazionale e partecipativa. Educare a una cultura del videogioco (Soriani, 2024) significa riconoscere i giochi non soltanto come prodotti di intrattenimento, ma come artefatti culturali complessi, portatori di valore estetico, sociale e pedagogico. Tale posizione implica un cambiamento di postura: non si tratta di "difendere" o

"condannare" il gaming, né di strumentalizzarlo esclusivamente per fini didattici, ma di costruire condizioni di mediazione che permettano a discenti e educatorə di comprenderne linguaggi, forme e significati.

In questa direzione, educare a una cultura del videogioco richiede di considerare i videogiochi come fenomeni artistici, culturali ed economici degni di studio e meritevoli di attenzione analitica rispetto a meccaniche, estetiche, architetture narrative e ideologie sottese. Il Consiglio d'Europa (2019) colloca questa prospettiva nel quadro dell'Educazione alla Cittadinanza Digitale, in cui promuovere una "cultura del videogioco" significa coltivare riflessione, dialogo e partecipazione critica attorno alle pratiche di gioco. Un simile approccio mira a superare la dicotomia tra paura ed entusiasmo che spesso caratterizza il discorso pubblico sui videogiochi: da un lato, la retorica del rischio (tematiche come dipendenza, isolamento, violenza), dall'altro la retorica dell'innovazione (ad esempio, gamification come panacea educativa). La mediazione educativa, invece, si colloca in una terza via, che vede il videogioco come testo culturale e pratica sociale, richiedendo dunque un accompagnamento nell'interpretazione del medium, e una responsabilità pedagogica nella progettazione di interventi basati sul gioco.

In termini operativi, questa postura si traduce nella promozione di un dialogo informato tra adultə e giovani, incoraggiando un confronto intergenerazionale capace di riconoscere le competenze già presenti nei pubblici (esperienza di gioco, familiarità con generi e piattaforme, appartenenze comunitarie) e, al contempo, di problematizzarne i presupposti culturali. Educare a una cultura del videogioco significa, quindi, mettere le persone nelle condizioni di avvicinarsi al medium con curiosità, discernimento e ottimismo, sviluppando media literacy, empatia e coinvolgimento attivo come dimensioni chiave dell'educazione alla cittadinanza. In questa cornice, la cultura del videogioco non coincide con l'accumulazione di conoscenze enciclopediche sui titoli o con la padronanza tecnica delle piattaforme, ma con la capacità di "stare" nei mondi ludici in modo consapevole, riconoscendo che i videogiochi, come altri media, configurano orizzonti di senso: definiscono cosa appare desiderabile, normale, legittimo, e in quali condizioni si possa partecipare o essere esclusə.

2.2 Pedagogia critico-riflessiva del gaming: criteri di analisi e selezione per contesti educativi

L'applicazione pedagogica dei videogiochi può essere affrontata da molteplici prospettive. Soriani (2024) individua diversi paradigmi: diretto, indiretto, creativo, clinico e, soprattutto, critico-riflessivo. Gli approcci diretti impiegano giochi progettati esplicitamente per l'istruzione, orientati allo sviluppo di competenze cognitive o disciplinari; gli approcci indiretti valorizzano invece giochi commerciali per apprendimenti tangenziali, stimolando curiosità, problem solving e discussione su temi non apertamente didattici. Tuttavia, nel quadro di una media education contemporanea, è l'approccio critico-riflessivo a presentare il maggiore potenziale trasformativo: non si limita a "usare" il videogioco, ma lo interpreta come oggetto di lettura culturale, come pratica sociale e come ambiente di esperienza in cui valori e visioni del mondo vengono incorporati e messi in atto.

Questa prospettiva invita discenti ed educatorə a interrogare i giochi come testi culturali: chi ha progettato questo gioco, con quale scopo e con quali valori? Quali visioni del mondo, stereotipi o scelte morali incorpora? Quali pratiche premia e quali rende marginali? In tal modo, l'educazione critica al gaming si allinea agli obiettivi più ampi della media education (Buckingham, 2019), per cui la decostruzione delle rappresentazioni, delle logiche produttive e delle risposte dei pubblici contribuisce a sviluppare coscienza critica. L'atto del giocare diviene così un contesto privilegiato per analizzare implicazioni sociali ed etiche (ad esempio, violenza, rappresentazioni di genere, questioni queer, consumismo, costruzione identitaria) promuovendo empatia, riflessione civica e responsabilità. Nel quadro della cittadinanza digitale (Soriani, 2021), l'approccio critico contribuisce a diversi domini, in particolare Media and Information Literacy, etica, empatia e partecipazione attiva, incoraggiando studentə a rapportarsi ai videogiochi non solo come giocatorə, ma come cittadinə capaci di interpretare e trasformare i propri ambienti mediali.

Affinché questa prospettiva non resti astratta, è necessario disporre di criteri che sostengano la selezione e l'analisi dei giochi in modo argomentato. La scelta di videogiochi adeguati ai contesti educativi, infatti, non può appoggiarsi unicamente su popolarità, "valore motivazionale" o presunta neutralità dell'intrattenimento: richiede criteri articolati che rendano visibili sia il potenziale formativo sia le possibili criticità culturali del medium. In questa direzione, Soriani (2024) identifica sette dimensioni chiave utili a "leggere" il videogioco e a comprenderne l'impiego a fini educativi. Primo, valore autoriale e rilevanza tematica: la misura in cui il gioco esprime un'intenzionalità artistica o etica, nonché i temi e le questioni che affronta. Secondo, accessibilità: il livello di inclusività rispetto a interfaccia, lingua e barriere fisiche o cognitive. Terzo, specificità del gameplay: il grado in cui le meccaniche supportano in modo significativo apprendimento o riflessione, oppure comunicano qualcosa a chi gioca attraverso le proprie proce-

dure. Quarto, forme di interazione tra giocatorə, distinguendo dinamiche cooperative, competitive o ibride e le loro implicazioni sociali. Quinto, qualità estetica e valore emotivo, che modellano engagement ed empatia e consentono di incontrare stili differenti e diverse modalità di espressione della creatività mediale. Sesto, qualità delle rappresentazioni: come persone, culture e gruppi sociali vengono raffigurati. Per gli scopi di questo articolo, tale dimensione assume un rilievo specifico: nell'ottica intersezionale e queer che orienta questa ricerca, analizzare come un gioco costruisce – o decostruisce – le rappresentazioni di soggettività marginalizzate non è un criterio tra gli altri, ma il punto di convergenza in cui design, potere e agency sono più manifestamente leggibili e analizzabili. Infine, qualità dello storytelling, intesa come profondità, coerenza e complessità morale delle architetture narrative.

Questi criteri supportano chi opera nei contesti educativi nell'individuare giochi "interessanti", cioè titoli che non solo intrattengono, ma stimolano pensiero critico, creatività e risonanza emotiva, offrendo terreno di discussione su norme e immaginari. Al contempo, mantenere un approccio critico implica riconoscere che anche giochi con rappresentazioni stereotipate o semplificanti (sulla realtà sociale, sul mondo queer, sulla violenza e su altri temi sensibili) possono costituire risorse utili: non per essere assunti come modelli, ma per innescare riflessioni e confronti comparativi con altri prodotti culturali e mediali. In altre parole, la selezione non coincide con una logica di "contenuti corretti", bensì con una logica di progettazione didattica che definisce obiettivi, setting e accompagnamento interpretativo, rendendo esplicite le ragioni per cui un gioco viene proposto e le domande critiche che ne orientano l'uso. È in questo spazio di mediazione che la cultura del videogioco diventa, pedagogicamente, un laboratorio di cittadinanza: un contesto in cui allenare capacità di lettura, argomentazione, negoziazione e cura dell'altro, riconoscendo che il play non è mai neutro e che l'educazione, per essere tale, deve rendere discutibili le sue condizioni di possibilità.

3. QUEER MEDIA EDUCATION E IL POTERE PEDAGOGICO DEI VIDEOGIOCHI

Alla luce delle evidenze discusse in precedenza (che mostrano, da un lato, la crescente diversificazione dei pubblici e, dall'altro, la persistenza di asimmetrie rappresentazionali, barriere di accesso e vulnerabilità legate all'identità) parlare di videogiochi senza interrogarsi su come veicolino immaginari, identità e visioni del mondo significa ridurre il medium a mero intrattenimento, trascurandone la portata simbolica, narrativa ed educativa. I videogiochi costituiscono infatti ambienti sociotecnici complessi di socializzazione, performatività e apprendimento, nei quali ruoli di genere, dinamiche di potere e forme di appartenenza collettiva vengono costruiti e negoziati; come altri media digitali, in quanto dispositivi culturali, non si limitano a rappresentare la realtà, ma la modellano attivamente, funzionando come agenti pedagogici impliciti che educano desiderio, normatività e trasgressione. Da questa consapevolezza emerge la *Queer Media Education* (QME), quadro teorico-metodologico che combina le lenti della Media Education e della Queer Theory per analizzare criticamente e riscrivere le culture digitali e ludiche (Messina, 2025): la QME interpreta i videogiochi come spazi di negoziazione identitaria in cui le tecnologie non solo riproducono, ma producono differenze, rendendo centrale la domanda su quali soggettività risultino pensabili, desiderabili e "giocabili". La possibilità di scegliere, costruire o performare un avatar configura, in questo senso, un'esperienza di agentività che può rafforzare oppure destabilizzare norme relative a genere, sessualità e incarnazione simbolica (Shaw, 2009; 2014), mentre le infrastrutture algoritmiche che abilitano tali esplorazioni sono spesso radicate in logiche eteronormative, patriarcali o coloniali (Gray & Sarkeesian, 2020); esaminare i videogiochi attraverso una lente queer significa dunque mettere in crisi la presunta neutralità della tecnologia e rendere visibili i dispositivi di potere che orientano rappresentazioni, pratiche e condizioni di partecipazione. In questa prospettiva, la QME sposta il fuoco dall'uso strumentale dei giochi alle loro dimensioni culturali e simboliche, assumendo una pedagogia della disidentificazione (Muñoz, 1999) che invita a leggere i media non soltanto per ciò che mostrano, ma per ciò che cancellano o marginalizzano: leggere per riscrivere, abitare i giochi per re-immaginarli e trasformare il play in una pratica di cittadinanza attiva, un laboratorio per sperimentare soggettività plurali e relazioni non gerarchiche (Bogost, 2007).

Sul piano operativo, la QME trova una struttura pedagogica e metodologica nel modello Q.U.A.K.E.: *Queer, Unlearning-Underground, Affective, Knowledge, Emancipatory* (Messina, 2025): la dimensione Q (*Queer*) promuove decostruzione delle norme e disidentificazione dai ruoli imposti; la dimensione U (*Unlearning/Underground*) valorizza produzioni indipendenti, giochi sperimentali e culture fan-based come spazi di resistenza artistica, per disimparare (U*nlearning*) le grammatiche normative del mainstream, mettendo in crisi automatismi interpretativi, stereotipi e routine di consumo; la dimensione A (*Affective*) riconosce il valore formativo di

emozioni, cura ed empatia nelle comunità di gioco; la dimensione K (*Knowledge*) coltiva responsabilità epistemica e riflessiva verso i linguaggi digitali; e la dimensione E (*Emancipatory*) traduce la consapevolezza critica in azione trasformativa. Applicata ai videogiochi, la grammatica Q.U.A.K.E. consente di individuare non solo bias e stereotipi, ma anche potenzialità educative e spazi di rappresentazione e liberazione in cui l'esperienza estetica si intreccia con la costruzione di senso e di sé; attraverso pratiche di analisi, redesign e interactive storytelling, la QME mira a formare soggettività capaci di attraversare i mondi virtuali in modo critico e di rinegoziarne i codici, trasformando il play in un dispositivo di consapevolezza mediale e giustizia. Per operazionalizzare il framework teorico della QME nell'ambito dei game studies, è stata sviluppata una griglia di analisi critica dei videogiochi che riformula ed estende i criteri valutativi proposti da Soriani (2024), integrandoli con le dimensioni del modello Q.U.A.K.E: la griglia (Tabella 1) mira a superare paradigmi valutativi tradizionali, spesso circoscritti a dimensioni estetiche, tecniche o funzionali, portando in primo piano il videogioco come ambiente simbolico, relazionale e politico capace di generare immaginari, relazioni e processi educativi; attraverso le sue categorie, consente di esaminare come i videogiochi producano o decostruiscano norme sociali e culturali, in particolare quelle legate a genere e potere, interrogando forme di rappresentazione, pratiche partecipative e logiche di design che plasmano l'esperienza di chi gioca, e concepisce ogni categoria come campo di indagine per esplorare il potenziale formativo, estetico ed etico del medium, con particolare attenzione alle dimensioni affettive, inclusive e trasformative del play.

La griglia analitica informata dal Q.U.A.K.E. funge dunque da dispositivo al tempo stesso pedagogico e critico: consente a educatorə e ricercatorə di leggere i videogiochi come spazi di conoscenza affettiva, resistenza epistemica e trasformazione sociale, portando in primo piano l'interconnessione tra play, etica e giustizia mediale. In quanto strumento qualitativo, essa non mira a produrre valutazioni standardizzate o punteggi, bensì a sostenere descrizioni argomentate e comparabili delle scelte di design, rendendo trasparenti i passaggi interpretativi e i criteri attraverso cui si collegano elementi del gioco (procedure, estetiche, narrazioni, architetture relazionali) a implicazioni culturali ed educative. Il valore metodologico della griglia risiede quindi nella sua funzione di "operazionalizzazione" di costrutti teorici: traduce la cornice della QME in dimensioni osservabili e discutibili, utili a esplicitare ciò che nei processi di gioco tende a restare implicito (assunzioni normative, gerarchie di visibilità, economie dell'attenzione, logiche di esclusione o di cura). Sul piano della ricerca, la griglia facilita un'analisi comparativa interpretativa, perché consente di esaminare giochi differenti mediante categorie stabili, mantenendo però apertura all'ambivalenza e al contesto (ad esempio, distinguendo tra rappresentazioni "inclusive" e forme di inclusione solo apparente, tra accessibilità tecnica e accessibilità culturale, tra agency procedurale e agency relazionale). Sul piano educativo, la griglia può essere impiegata come dispositivo di mediazione: supporta la progettazione di attività di lettura critica, discussion-based learning e redesign, invitando studentə e docenti a motivare le proprie interpretazioni e a confrontare prospettive diverse. In entrambi i casi, l'obiettivo è rendere il videogioco leggibile come testo e come pratica: un oggetto culturale che non si limita a "contenere" significati, ma li produce attraverso le regole e le condizioni di partecipazione che rende possibili. A partire da questa funzione, la sezione seguente propone una lettura dei criteri della griglia come posture di analisi in chiave queer-critica, mostrando come ciascuna dimensione possa far emergere, in modo situato, tensioni tra normatività e disidentificazione, tra inclusione dichiarata e inclusione praticabile, tra rappresentazione e condizioni materiali del play.

4. VERSO UN'ANALISI DEI VIDEOGIOCHI IN CHIAVE DI QUEER MEDIA EDUCATION

Lo strumento originario sviluppato da Soriani (2024), centrato su valore autoriale e rilevanza tematica, accessibilità, specificità del gameplay, forme di interazione tra giocatorə, qualità estetica e valore emotivo, qualità delle rappresentazioni e qualità dello storytelling, può essere riletto attraverso una lente queer che enfatizza dissonanza, ibridità e resistenza alle logiche normative. Entro una pedagogia queer-critica, ciascun criterio non opera soltanto come dimensione qualitativa per valutare l'adeguatezza di un gioco a una determinata attività, ma come postura analitica e politica: un invito a interrogare quali corpi, desideri e visioni del mondo vengano resi visibili e praticabili attraverso il play e quali, invece, risultino silenziati, disciplinati o resi marginali. In altri termini, la rilettura queer non "aggiunge" un tema ai criteri, ma ne modifica la funzione: sposta l'attenzione dall'elenco delle proprietà del gioco alle condizioni di possibilità dell'esperienza ludica, mettendo in relazione design, cultura e agency. La dimensione del valore autoriale e della rilevanza tematica costituisce un primo asse di indagine. Nella formulazione originale, il "valore autoriale" rimanda alla presenza di una voce o visione riconoscibile, capace di conferire all'opera un'intenzio-

Tabella 1. Strumento analitico per l'analisi dei videogiochi (Soriani, 2024) attraverso il modello Q.U.A.K.E. (Messina, 2025).

Dimensione trasversale Q.U.A.K.E.: Queer Entro un quadro queer-critico, la rilevanza tematica riguarda non soltanto ciò che viene rappresentato, ma anche quali esperienze, corpi ed epistemologie vengono legittimati. L'analisi delle tematizzazioni queer invita a porre attenzione ai processi di inclusione e di cancellazione, rendendo visibile come i giochi negozino identità, desiderio, cura e marginalità quali luoghi di significato instabili, contesi e potenzialmente trasformativi. In che modo il gioco può essere impiegato per promuovere una riflessione critica su identità, potere e differenza? Il gameplay può essere trasformato in una pratica di cittadinanza mediale e di giustizia narrativa?		
Dimensione	Descrizione	Domande guida
Valore autoriale e rilevanza tematica Dimensione Q.U.A.K.E.: Underground / Knowledge	Questa dimensione considera l'autorialità come una forma di conoscenza situata e relazionale, che riflette il posizionamento delle voci creative dentro e/o contro le strutture di potere dell'industria videoludica. Analizzare l'autorialità implica individuare in che modo scelte narrative, estetiche e di design esprimano intenzionalità etiche, politiche o affettive. La dimensione mette inoltre in luce le tensioni tra logiche mainstream e produzioni indipendenti o sperimentali, che possono configurarsi come pratiche di resistenza epistemica o come contro-narrazioni.	In che misura il team di sviluppo rivendica un'intenzionalità etica, politica o affettiva che legittima le esperienze di comunità queer, FLINTA* e BIPOC? Chi racconta la storia e da quale prospettiva culturale, di genere e/o geografica? Il gioco articola una visione autoriale che eccede la mera logica di mercato? Modalità produttive differenti (es. mainstream, indie, fan-made o art game) generano spazi di resistenza epistemica o contro-narrazione?
Accessibilità e giustizia del design Dimensione Q.U.A.K.E.: Knowledge / Emancipatory	Questa dimensione esplora l'accessibilità come pratica epistemica e politica che ridefinisce partecipazione e agentività nell'esperienza di gioco. Si concentra su come le scelte di design affrontino la diversità fisica, sensoriale, cognitiva, culturale e linguistica non come insieme di "limitazioni", ma come fonti di conoscenza e di potenziale creativo. L'accessibilità è quindi intesa come un atto redistributivo di design justice, orientato a smantellare assunti normativi su chi possa giocare e appartenere.	Quali tipologie di giocatorə possono identificarsi con il gioco e trovare al suo interno uno spazio esperienziale sicuro? Il design tratta differenze fisiche, sensoriali, cognitive o linguistiche come risorse, anziché come limiti? Il gioco include opzioni di personalizzazione, assistenza o modalità inclusive di gioco? Le scelte progettuali riconoscono e valorizzano la diversità culturale e cognitiva? In che modo l'accessibilità diventa uno strumento di emancipazione e di agentività per soggettività marginalizzate?
Specificità del gameplay e agentività Dimensione Q.U.A.K.E.: Emancipatory / Underground	Il gameplay è interpretato come un linguaggio politico attraverso cui vengono messi in atto valori, ideologie e forme di agentività. Questa dimensione analizza come le meccaniche ricompensino o mettano in discussione paradigmi di competizione, efficienza e padronanza, portando in primo piano etiche alternative della cura, della cooperazione e della vulnerabilità. I giochi che consentono disobbedienza, trasgressione delle regole o scelta morale vengono letti come spazi performativi di emancipazione e di riflessione critica.	In che modo vengono rappresentati fallimento e vulnerabilità: come errori oppure come parti integranti di un processo di crescita? Il gioco consente scelte morali, percorsi alternativi o azioni non previste dal sistema? Le regole possono essere piegate o sovvertite, abilitando pratiche di disidentificazione? In che misura il gameplay traduce o problematizza paradigmi di efficienza, progresso e successo?
Forme di interazione tra giocatorə Dimensione Q.U.A.K.E.: Underground / Affective	Questa dimensione si concentra sulle dinamiche relazionali e sociali che emergono attraverso sistemi multiplayer, comunità online e ambienti di gioco condivisi. Esplora come le strutture interazionali possano favorire empatia, solidarietà e appartenenza, oppure riprodurre esclusione, violenza e gerarchia. I giochi vengono così analizzati come spazi affettivi nei quali etiche relazionali e forme di resistenza collettiva possono essere praticate, negoziate o sovvertite.	Quali comportamenti e obiettivi il gioco incoraggia: competizione e conquista oppure cooperazione e cura? In che modo il gioco struttura le relazioni tra giocatorə (cooperative, competitive o ibride)? Le comunità di gioco promuovono empatia, rispetto e appartenenza oppure riproducono tossicità e discriminazione? Esistono spazi di resistenza o safe space queer entro l'ambiente di gioco? Lə giocatorə possono costruire alleanze affettive e narrative attraverso la collaborazione? Il gioco promuove ascolto e reciprocità oppure rafforza modelli gerarchici di interazione?

Valore estetico ed emotivo Dimensione Q.U.A.K.E.: Affective / Underground	Questa dimensione considera l'esperienza estetica e affettiva del play come luogo di risonanza politica e pedagogica. Le emozioni non sono trattate come stati privati, ma come pratiche sociali e culturali che modellano percezione e conoscenza. La progettazione estetica di un gioco (cioè la sua grammatica visiva, sonora e temporale) può coltivare empatia, contemplazione e critical world-building, offrendo sensibilità alternative che resistono a norme performative o iper-produttive.	Quali emozioni evoca il gioco: empatia, malinconia, cura, ironia, rabbia o meraviglia? In che modo scelte artistiche e sound design sostengono o amplificano la dimensione affettiva del play? Il ritmo del gioco incoraggia lentezza, contemplazione e introspezione oppure privilegia performance e adrenalina? L'estetica del gioco abilita forme di riconoscimento e risonanza politica rispetto a esperienze marginalizzate?
Qualità della rappresentazione Dimensione Q.U.A.K.E.: Knowledge / Underground	La rappresentazione è intesa come un luogo cruciale di costruzione e contestazione ideologica. Questa dimensione analizza come corpi, generi, sessualità, razze, abilità e culture vengano visualizzati, omessi o ri-immaginati attraverso design e narrazione del gioco. Mette in evidenza la persistenza di una bianchezza strutturale e dell'eteronormatività, riconoscendo al contempo le produzioni indipendenti o fan-made come spazi di attrito rappresentazionale e di resistenza culturale.	Quali corpi e identità sono rappresentati e quali, invece, restano invisibili o marginalizzati? Personaggi queer, femminili, razializzati o con disabilità sono costruiti come complessi e multidimensionali oppure risultano meramente tokenizzati? In che modo nel gioco vengono costruiti corpi, ruoli di genere, potere e desiderio? Le scelte estetiche e narrative riproducono oppure mettono in crisi la bianchezza strutturale? In che modo emozione e riflessione critica si intrecciano nell'esperienza di gioco?
Qualità dello storytelling Dimensione Q.U.A.K.E.: Knowledge / Emancipatory	Lo storytelling è analizzato come una forma di world-making etico e politico che struttura il modo in cui chi gioca esperisce giustizia, desiderio e coesistenza. Questa dimensione si concentra sulla complessità narrativa, sulla molteplicità delle prospettive e su temporalità non lineari o relazionali. I giochi che mettono al centro voci marginali, la cura o il fallimento sono letti come portatori di epistemologie alternative, ossia modi di conoscere fondati su empatia, ambiguità e trasformazione.	La narrazione offre prospettive multiple oppure mantiene una singola voce dominante? Il gioco consente scelte morali o percorsi divergenti? Sono presenti voci marginali, rappresentazioni BIPOC o FLINTA*, narrazioni della cura o esperienze di alterità? Le produzioni indipendenti o fan-made contribuiscono alla decostruzione di immaginari dominanti? Lo storytelling incoraggia una riflessione su giustizia, potere e coesistenza? In che modo la narrazione sfida linearità e temporalità normative (attraverso ritorno, sospensione o fallimento)?

nalità che eccede la logica di mercato. Da un punto di vista queer-critico, l'autorialità è anche situata e relazionale: chi è legittimatə a raccontare storie nell'industria del gioco e a quali condizioni di visibilità? Produzioni indipendenti come Dys4ia (Anthropy, 2012a), Gone Home (Fullbright, 2013) e If Found... (Dreamfeel, 2020) esemplificano voci autoriali che destabilizzano narrazioni eteronormative mainstream mettendo in scena intimità queer, perdita e ritorno a casa. Il loro storytelling "a bassa scala" e centrato sugli affetti trasforma la memoria privata in uno spazio politico di riconoscimento. Al contrario, le grandi produzioni spesso cancellano o strumentalizzano la presenza queer secondo logiche di tokenismo rappresentazionale. Una pedagogia critica dell'autorialità invita dunque educatorə e giocatorə a riconoscere le gerarchie economiche e culturali incorporate nei processi produttivi e a valorizzare voci marginali e sperimentali come luoghi di resistenza epistemica, capaci di rendere oggetto di discussione ciò che, nelle filiere mainstream, tende a presentarsi come naturale. La seconda dimensione, l'accessibilità, va oltre la sola usabilità o il comfort ergonomico, perché include la politica dell'accesso: chi può giocare, chi può identificarsi e chi può trovare nel mondo di gioco uno spazio esperienziale sicuro. In questo senso, l'accessibilità non è soltanto una questione di design dell'interfaccia (sebbene difficoltà regolabile, sottotitoli o modalità per daltonismo restino essenziali), ma anche di leggibilità culturale e di apertura verso corpi diversi, neurodiversità e alfabeti alternativi all'interno del mondo di gioco. Titoli come Celeste (Matt Makes Games, 2018) o Tell Me Why (Dontnod, 2020) articolano l'accessibilità come apertura affettiva e narrativa: Celeste riformula la lotta con ansia e autoaccettazione entro una struttura platform impegnativa che considera il fallimento parte della crescita; Tell Me Why presenta un protagonista trans la cui identità non è né idealizzata né occultata, invitando chi gioca in uno spazio di riconoscimento empatico e reale. In una cornice queer, l'accessibilità implica dunque lo smantellamento di barriere non solo fisiche o tecniche, ma anche

cognitive, emotive e simboliche, che impediscono a soggettività marginalizzate di partecipare pienamente alla conversazione ludica e di riconoscersi come soggetti legittimi del play. Il terzo asse, la specificità del gameplay, riguarda il modo in cui le meccaniche incarnano idee, traducono valori in procedure e orientano l'esperienza di chi gioca. Se nella proposta originaria (Soriani, 2024) si sottolinea l'importanza di analizzare ciò che chi gioca fa e come il gioco risponde, una lettura queer-critica interpreta le meccaniche come sistemi performativi capaci di attuare o sovvertire norme. Meccaniche che premiano cura, collaborazione o ambiguità mettono in crisi paradigmi competitivi e teleologici storicamente associati alla maschilità e alla produttività capitalistica. Un titolo come Kind Words (Popcannibal, 2019) costruisce procedure di connessione e sostegno reciproco, anziché di dominio, mostrando che il play può configurarsi come etica della vulnerabilità. Al contrario, giochi che permettono di resistere o rifiutare percorsi attesi, come Undertale (Toby Fox, 2015), dove la misericordia non è solo un'opzione ma diventa gesto radicale, mostrano come la struttura ludica possa materializzare dissenso morale e affettivo. Inoltre, esempi come JellyCar Worlds (Walaber Entertainment LLC, 2022) o Strashna 2 (Renderville Games, 2025) consentono a chi gioca di contribuire al gameplay registrando voci e suoni, partecipando così alla "scrittura" dell'esperienza. In questa direzione, l'analisi procedurale evidenzia come regole e circuiti di feedback possano essere letti come tecnologie del sé: copioni che chi gioca può abitare, piegare o disobbedire, rendendo la pratica ludica un luogo in cui si apprendono (e si possono disapprendere) norme. Le forme di interazione tra giocatorə, quarta dimensione, acquisiscono un rilievo rinnovato nei contesti online, dove le identità vengono performate e negoziate collettivamente. Interazione, cooperazione e collaborazione diventano siti di esercizio di empatia, etiche relazionali e cura collettiva nelle comunità digitali, portando in primo piano l'apprendimento come co-esistenza più che come competizione. Gli spazi online spesso riproducono forme sistemiche di misoginia, razzismo e omotransfobia; al contempo, possono anche abilitare forme alternative di parentela e costruzione comunitaria. Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020) è diventato, in questo senso, una piattaforma di sociabilità queer, in cui utenti costruiscono isole come utopie sicure, celebrano pride virtuali e reinventano la domesticità come arte collettiva (Blanco-Fernández & Moreno, 2025). In Journey (Thatgamecompany, 2012), la componente multiplayer è stata progettata per favorire la cooperazione senza imporla, senza comunicazione né combattimento, invitando semplicemente a "stare" insieme, presenti. Leggere le interazioni multiplayer attraverso la queer theory rende visibile il potenziale pedagogico dei giochi nel far sperimentare etiche relazionali, empatia e cura della differenza, competenze centrali per la cittadinanza digitale secondo il Consiglio d'Europa; allo stesso tempo, consente di tematizzare la vulnerabilità come condizione strutturale dell'online play, dove appartenenza e esclusione vengono continuamente rinegoziate. L'ambito della qualità estetica e del valore emotivo invita a discutere di sensibilità, affetti e forme di risonanza. Nello strumento originario, raffinatezza estetica e risonanza emotiva sono indicatori della capacità di un gioco di suscitare riflessione; la queer theory amplia questa nozione riconoscendo l'affetto come politico: le emozioni non sono meri stati privati, ma atti sociali che legano e differenziano i corpi. Giochi come Gris (Nomada Studio, 2018) o Season: A Letter to the Future (Scavenger Studio, 2023) estetizzano lutto, tenerezza e trasformazione tramite scelte di design che privilegiano fluidità, colore e riflessività rispetto al realismo. Le loro poetiche non verbali resistono alla razionalità strumentale della produzione mainstream e propongono temporalità alternative del play: più lente, contemplative, orientate alla cura. In ambito educativo e nell'analisi culturale, queste ecologie affettive offrono una contro-pedagogia del sentire che legittima la vulnerabilità come modalità di conoscenza e rende discutibile la norma dell'efficienza come valore ludico implicito. La qualità delle rappresentazioni è forse l'ambito più esplicitamente politico dello strumento, poiché sollecita ad analizzare come generi, etnicità, corpi e minoranze vengano raffigurati e resi significativi, invitando educatorə a promuovere giochi che evitino stereotipi e favoriscano empatia. Una riformulazione queer-critica, tuttavia, sposta l'attenzione dall'accuratezza rappresentazionale all'attrito rappresentazionale: valorizza non solo immagini "positive", ma anche quelle che rendono visibili contraddizioni, assenze e fallimenti di riconoscimento. The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020) esemplifica tale ambivalenza: la protagonista lesbica è insieme potenziata e intrappolata in una narrazione di trauma e ritorsione. Il sudcoreano Stellar Blade (Shift Up, 2024) mette in scena la tensione persistente tra innovazione estetica e rappresentazioni di genere nel game design contemporaneo: la protagonista ipersessualizzata, costruita visivamente attorno a un ideale di perfezione corporea e femminilità portata agli estremi, accende un più ampio discorso culturale su bellezza, tecnologia e corpo nella società sudcoreana. Un ulteriore esempio è Relooted (Nyamakop, 2025), in cui un collettivo di attivistə e ricercatorə sudafricanə ripatria manufatti sottratti dal colonialismo europeo: attraverso narrazione e meccaniche, il gioco mette in primo piano personaggi neri come agenti con-

sapevoli impegnati nel recupero dell'eredità culturale e nella riscrittura di storie di espropriazione, offrendo una contro-narrazione allo sguardo coloniale e riformulando la soggettività nera non solo come oggetto di rappresentazione, ma come vera e propria rivendicazione epistemica e culturale. Analizzare la rappresentazione in questa prospettiva significa dunque interrogare non solo chi appare sullo schermo, ma come operano, nel medium, strutture di visibilità e cancellazione e come tali strutture si intreccino con procedure di gioco e architetture relazionali. Infine, la qualità dello storytelling: in una lettura queer-critica, la "qualità" rinvia meno a coerenza o chiusura e più ad apertura, molteplicità e dislocazione. Narrazioni non lineari e frammentate, come in Disco Elysium (ZA/UM, 2019) o Kentucky Route Zero (Cardboard Computer, 2013–2020), invitano ad abitare l'incertezza e a costruire significato attraverso dialogo, fallimento e contraddizione. Queste storie rifiutano teleologia e identità stabili, incarnando una temporalità queer (Goltz, 2022): un tempo che si avvolge, si sospende e diverge. In contesti educativi, tali giochi possono modellare epistemologie alternative: modi di conoscere che privilegiano esplorazione, auto-interrogazione e solidarietà rispetto alla padronanza. Rileggere la tabella originaria attraverso una lente queerizzata trasforma dunque lo strumento da checklist a cartografia di tensioni: ogni asse di analisi diventa uno spazio in cui le norme culturali vengono provate, contestate o re-immaginate, e in cui l'esperienza ludica può essere resa oggetto di riflessione argomentata, non solo di consumo. Questa prospettiva risuona con Soriani (2021), che invita lə adultə ad avvicinarsi ai giochi non come minacce morali o strumenti didattici, ma come forme culturali complesse che richiedono mediazione, curiosità e ottimismo. Un approccio fondato sulla QME estende tale invito: chiede a giocatorə, educatorə e studiosə di sostare nelle zone indeterminate del play, dove l'apprendimento emerge dalla dissonanza e il piacere si intreccia con la critica. In questa visione, educare a una cultura del videogioco significa coltivare la capacità di leggere i giochi come testi vivi di desiderio, potere e immaginazione: una pratica che non solo amplia la media literacy, ma apre possibilità etiche ed estetiche per mondi digitali più inclusivi, plurali e compassionevoli.

REFERENCES

Ahmed, S. (2006). Queer phenomenology: Orientations, objects, others. Duke University Press. https://doi.org/10.2307/J.CTV125JK6W

Anthropy, A. (2012a). Dys4ia. https://w.itch.io/dys4ia

Anthropy, A. (2012b). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press.

Anti-Defamation League. (2024). Hate is no game: Hate and harassment in online games 2023. https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023

Blanco-Fernández, V., & Moreno, J. A. (2025). "Video games were my first safe space": Queer gaming in the Animal Crossing New Horizons LGBTIQA+ community. *Games and Culture*, 20(4), 438–458. https://doi.org/10.1177/15554120231205638

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Boller, S., & Kapp, K. M. (2017). *Play to learn: Everything you need to know about designing effective learning games*. ATD Press.

Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.

Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Polity Press.

Caselli, S., Nardone, R., Soriani, A. (2022). Disabilities and video games: challenges, representations and accessibility models. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, X(1), 26-41. https://doi10.7346/sipes-01-2022-02

Conroy, M., Cassese, E., Duckert, L., Espinoza, C., Meyer, M., Reay, E., Shackleford, K., & Urban, D. (2023). Changing the narrative: Why representation in video games matters [Report]. Geena Davis Institute on Gender in Media. https://geenadavisinstitute.org/wp-content/uploads/2024/01/2023-GDI-Gaming-Report-v2.pdf

Council of Europe. (2019). Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education. https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=090000168098de08

D'Ignazio, C., & Klein, L. F. (2020). *Data feminism*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/MITPRESS/11805.001.0001

DePass, T. (2018). *Game devs & others: Tales from the margins*. CRC Press.

Entertainment Software Association. (2024). Essential facts about the U.S. video game industry. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/05/Essential-Facts-2024-FINAL.pdf

Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. Peter Lang.

GLAAD. (2024). GLAAD Gaming: The state of LGBTQ inclusion in video games [Report]. https://assets.

glaad.org/m/5ab9a335d607edcd/original/2024-GLAAD-Gaming-Report.pdf

Goltz, D. (2022). Queer temporalities. In D. Goltz, *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1182

Gottfried, J., & Sidoti, O. (2024). Teens and video games today. Pew Research Center. https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/

Gray, K. L., & Sarkeesian, A. (2020). *Intersectional tech: Black users in digital gaming*. Louisiana State University Press.

Kellner, D., & Share, J. (2007). Critical media literacy is not an option. *Learning Inquiry*, *1*(1), 3–12. https://doi.org/10.1007/s11519-007-0004-2

Messina, S. (2025). *Queer media education: Alfabeti mediali e di genere per una pedagogia equa e plurale*. Ledizioni.

Muñoz, J. E. (1999). *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*. Minneapolis: University of Minnesota.

Newzoo & Intel (2021). *Diversity and Inclusion in Gaming. Insights and opportunities*. Retrieved from https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/03/Diversity-and-Inlcusion-in-Gaming.pdf. Last accessed on 2026/04/07

Richard, G., Tynes, B. M., & Kafai, Y. B. (2017). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional perspectives and inclusive design in gaming*. ETC Press.

Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. NYU Press. https://www.jstor.org/stable/j.ctv335kw36

Scope. (2021). Accessibility in gaming report. https://www.scope.org.uk/campaigns/research-policy/accessibility-in-gaming

Shaw, A. (2009). Putting the gay in games: Cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture*, 4(3), 228–253.

Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.

Shell, J. (2021). What do we see: An investigation into the representation of disability in video games. https://arxiv.org/pdf/2103.17100

Soriani, A. (2021). Educating for a video game culture: A map for teachers and parents. Council of Europe. https://rm.coe.int/educating-for-a-video-game-culture-a-map-for-teachers-and-parents/1680a28f24

Soriani, A. (2024). *Vite extra: Educare ad una cultura del videogioco*. Junior.

Taylor, M., Roerade, J., & Wilson, A. (2022). UK games industry census: Understanding diversity in the UK games industry workforce. https://cms.ukie.org.uk/wp-content/uploads/2025/05/Ukie-Diversity-Census-Report-2022-6_compressed.pdf

Video Games Europe & European Games Developer Federation. (2023). All about video games: European key facts 2023. https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/09/Video-Games-Europe-2023-Key-Facts-Report_FINAL.pdf

Westin, T., Brusk, J., & Palmquist, A. (2025). Accessibility and inclusion in the game industry: A position paper. https://doi.org/10.1145/3723498.3723803

Weststar, J., & Lentini, A. (2024). Developer satisfaction survey 2023. Retrieved from https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2024/05/01161842/2023-04-14_IGSA-DSS-2023_SummaryReport.pdf