

Architetture didattiche per la scuola del futuro

collana diretta da Luigi Traetta

3

Il volume raccoglie gli atti del convegno conclusivo del PRIN 2022 PYRAMID - *Promoting cooperative game-based learning in Young students: unRaveling Active Methodologies for Inclusion and Disabilities*. Al centro dell'opera – strutturata attorno al rapporto tra Game-Based Learning, apprendimento cooperativo e inclusione scolastica – vi è la ricerca su come gli ambienti ludici ibridi possano operare come dispositivi pedagogici per la didattica STEM, con particolare attenzione agli alunni con Bisogni Educativi Speciali. Il progetto pilota descritto nel testo, condotto nella scuola primaria utilizzando il kit Nintendo Labo, evidenzia che l'integrazione tra manipolazione fisica, gioco digitale e interdipendenza positiva migliora funzioni esecutive specifiche, come la memoria spaziale simultanea e il pensiero divergente, fungendo da fattore protettivo per il clima relazionale. I contributi successivi espandono questa cornice empirica analizzando ulteriori ecosistemi tecnologici: l'uso di *Minecraft: Education Edition* per la modellazione geografica, l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale Generativa nei framework UDL e TPACK per la personalizzazione dei materiali, le dinamiche di tracciamento nei Serious Games e le implicazioni cognitive della Realtà Virtuale. Il testo mette da parte l'immagine della tecnologia ridotta a mero supporto tecnico e ridefinisce il ruolo dell'insegnante come progettista di architetture didattiche. Attraverso l'unione di riflessioni teoriche e linee guida operative, il volume fornisce modelli validati per trasformare il gioco e la simulazione in strumenti strutturali di equità, accessibilità e partecipazione democratica alla conoscenza.

Luigi Traetta è Professore Ordinario di Didattica e Pedagogia Speciale presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Foggia. Si occupa principalmente di formazione docenti e di qualità della didattica.

Alberto Fornasari è Professore di Pedagogia Sperimentale presso il Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. È altresì Direttore del Centro Interuniversitario di "Ricerca, Popolazione, Ambiente, Salute" (CIRPAS) ed è Delegato di Dipartimento alla Terza Missione.

Giusi Antonia Toto è Professoressa Ordinaria di Didattica e Pedagogia Speciale presso l'Università di Foggia, coordinatrice del centro di ricerca multidisciplinare Learning Sciences institute. Con un'esperienza ventennale nella ricerca e nella clinica, i suoi studi si concentrano sulla Psicologia dello Sviluppo, l'educazione emotiva e le tecnologie per l'inclusione.

Ilenia Amati è Ricercatrice in Pedagogia e Didattica dell'inclusione presso il Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. È altresì Membro della Commissione Ministeriale per il Sistema integrato di educazione e di istruzione 0/6.

ISBN 979-12-82455-09-1



9 791282 455091

30,00 €

PYRAMID. GAME-BASED LEARNING E INNOVAZIONE DIGITALE NELL'EDUCAZIONE



Il Capoverso
EDIZIONI UNIVERSITARIE

Architetture didattiche per la scuola del futuro

collana diretta da Luigi Traetta

3

COMITATO SCIENTIFICO: *Paolo Barabanti (Invalsi)*
Pierangelo Berardi (Università di Foggia)
Valentina Berardinetti (Università di Foggia)
Laura Cormio (Università telematica Pegaso)
Raffaele Di Fuccio (Università telematica Pegaso)
Dario Lombardi (Università di Foggia)
Daniel Mara (Universitatea "Lucian Blaga" - Sibiu)
Stefania Morsanuto (Università telematica Pegaso)
Carmela Paladino (Università di Foggia)
Leonardo Palmisano (Università di Foggia)
Guendalina Peconio (Università di Foggia)
Loredana Perla (Università degli Studi di Bari Aldo Moro)
Angelo Rega (Università telematica Pegaso)
Martina Rossi (Università di Foggia)
Giusi Antonia Toto (Università di Foggia)
Viviana Vinci (Università di Foggia)



Università di Foggia

PYRAMID. GAME-BASED LEARNING E INNOVAZIONE DIGITALE NELL'EDUCAZIONE

Atti di convegno "PRIN Pyramid"

*A cura di Luigi Traetta • Alberto Fornasari •
Giusi Antonia Toto • Ilenia Amati*

Il Capoverso
EDIZIONI UNIVERSITARIE

PYRAMID. GAME-BASED LEARNING E INNOVAZIONE DIGITALE NELL'EDUCAZIONE •
Atti di convegno "PRIN PYRAMID"

- Responsabile di produzione: Fabio Gallo
- Coordinamento editoriale: Teresa Annunziata
- Redazione: Sabrina Mancini
- Progetto e impaginazione: Studio Pagina32

Volume realizzato nell'ambito del progetto dal titolo "PYRAMID - Promoting cooperative Game-Based Learning in Young students: unRaveling Active Methodologies for Inclusion and Disabilities" – codice P2022K9RS7 - CUP D53D23020690001 in risposta all'Avviso D.D. n. 1409 del 14/09/2022 - Bando PRIN 2022 PNRR, finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR-M4C2 - linea di investimento 1.1. Progetti di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN), responsabile scientifico il prof. Luigi Traetta.

Pubblicazione realizzata nell'ambito del PAR dell'Università di Foggia • Dipartimento di Studi Umanistici

Copyright © 2026 Il Capoverso
e-mail: info@ilcapoverso.it
sito web: www.ilcapoverso.it
Tel. 081.19667539

Le fotocopie non autorizzate sono illegali. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione totale o parziale così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma o con qualunque mezzo senza previa autorizzazione scritta da parte dell'editore.

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, nonché per eventuali omissioni e inesattezze nella citazione delle fonti dei brani, illustrazioni e fotografie riprodotti nel presente volume.

ISBN 979-12-82455-09-1

Ristampe

5 4 3 2 1 0 2031 2030 2029 2028 2027 2026

INDICE

INTRODUZIONE

**Tecnologie inclusive e gioco digitale nei contesti educativi:
prospettive per la didattica contemporanea**

■ *Luigi Traetta, Alberto Fornasari* 9

**Il progetto PYRAMID. Game-Based Learning cooperativo e inclusione nella
scuola primaria**

■ *Luigi Traetta, Nadia Di Leo* 16

**Creatività e costruzione simbolica della conoscenza: prospettive
sociocostruttiviste nel Game-Based Learning**

■ *Giusi Antonia Toto* 22

Progetto PYRAMID

**Linee guida per l'uso del gioco cooperativo (digitale e analogico) per
la didattica delle discipline STEM nella scuola primaria**

■ *Alberto Fornasari, Ilenia Amati, Marco Tibaldini* 27

**Co-progettare l'inclusione con l'IA: responsabilità etica e design degli
ecosistemi di apprendimento**

■ *Viviana Vinci* 44

**Il *gaming* come educazione: l'esperienza della partita collettiva e il
controgaming come pratica pedagogica**

■ *Tommaso Ariemma* 50

Il gioco come strumento educativo: competenze cognitive e relazionali

■ *Andrea Ligabue* 58

Past project, an innovative approach to gamification

■ *Marco Tibaldini, Tiago Wolfram Nunes dos Santos Hirth* 62

Definire il *problem solving* matematico

in relazione alla disabilità intellettiva: evidenze dalle interviste ad esperti

■ *Sara Cecchetti, Serenella Besio, Fabio Sacchi* 67

Didattiche attive digitali e co-progettazione degli apprendimenti nella secondaria di primo grado	
■ <i>Alessandro Barca</i>	74
Game-Based Learning e Learning City: si impara, giocando, a costruire le città del futuro.	
■ <i>Maria Sammarro, Silvestro Malara</i>	81
Tecnologie narrative e gamification nel progetto SAFETY per ambienti di apprendimento innovativi	
■ <i>Loredana Perla, Stefania Massaro, Angelamaria De Feo, Vincenza Albano, Maria Teresa Santacroce</i>	87
Attraversando la Napoli di Leopardi. Per un atlante digitale tra <i>deep mapping</i> e didattica inclusiva	
■ <i>Viviana Miele</i>	93
Dall'architettura pedagogica alla progettazione UDL-IA: il framework TPACK nella scuola primaria	
■ <i>Simona Arace</i>	99
Game-Based Learning, storytelling e Cooperative Learning per l'educazione alimentare: una ricerca-formazione nella formazione iniziale degli insegnanti	
■ <i>Stefania Massaro, Vincenza Albano, Maria Teresa Santacroce, Francesca Minerva, Sara Lumaca</i>	105
L'uso delle tecnologie a supporto del <i>Diversity Management</i>: primi risultati di una <i>scoping review</i>	
■ <i>Francesco Pio Dilillo, Arianna Beri, Laura Sara Agrati</i>	112
Rappresentare il passato per immagini. Progettazione visuale e digitale dell'apprendimento storico nella scuola secondaria	
■ <i>Valentina Berardinetti</i>	120
Compiti aperti e pensiero divergente in un percorso STEM nella scuola primaria	
■ <i>Gaetano Monaco, Michele Martulli, Umberto De Palma</i>	127
La progettazione educativo-didattica del <i>Jigsaw</i>: un puzzle formativo per cooperare	
■ <i>Rosaria Capobianco</i>	137
Game-based inclusion: cosa ne pensano i futuri docenti di sostegno?	
■ <i>Dario Lombardi</i>	144

Giocarsi tutto: videogiochi e identità trans tra strategie di tutela, visibilità e inclusività a Foggia	
■ <i>Alice Rizzi</i>	150
Human-in-the-loop e multimodalità: un framework per l'agency docente nella progettazione didattica AI-augmented	
■ <i>Pierangelo Berardi, Carmela Paladino, Viviana Vinci</i>	156
L'inclusione scolastica attraverso i Serious Games: il caso di Sirius Game	
■ <i>Dalila Maria Ciciriello, Stefania Morsanuto</i>	162
Il peer tutoring come dispositivo formativo inclusivo: un percorso di ricerca-azione nella scuola secondaria di secondo grado	
■ <i>Guendalina Peconio, Antonino Tarantino</i>	168
Il Problem-Based Learning come dispositivo metodologico per l'apprendimento cooperativo nella scuola primaria	
■ <i>Rosa Minerva, Matteo Conte</i>	173
SEL e NAO: progettazione educativa di un intervento socio-emotivo mediato da un robot umanoide nella scuola primaria	
■ <i>Anna Teresa Musicco</i>	180
Game-Based Learning e robotica educativa nella scuola primaria: uno studio pilota	
■ <i>Concetta Gervasi</i>	187
Dallo studio teorico alla modellazione tridimensionale: l'uso di Minecraft per l'apprendimento dei concetti di geografia.	
■ <i>Rita Carmela Fabiola Imperatrice, Lucia Melchiorre, Domenico Lorusso, Giusi Antonia Toto</i>	194
L'esperienza immersiva come laboratorio cognitivo. Analisi teorica e casi emblematici dal panorama videoludico contemporaneo	
■ <i>Martina Rossi</i>	200
Tracciare l'invisibile: ecosistemi digitali e IA per una valutazione inclusiva nei processi cooperativi	
■ <i>Carmela Paladino, Pierangelo Berardi, Viviana Vinci</i>	206
eTwinning nella formazione iniziale dei docenti: un'indagine sulle percezioni di studenti e stakeholder tra competenze digitali e internazionalizzazione at home	
■ <i>Giusy Scavone</i>	212

Cooperative Game-Based Learning in Primary School: A Quasi-Experimental Study Design
■ *Nadia Di Leo, Luigi Traetta* 218

Learning to see the system: Perceived learning and perception language in Steam reviews of cooperative commercial games
■ *Michele Ciletti* 224

Using Tabletop roleplaying games as Game-Based Learning tool
■ *Antonino Tarantino, Francesco Antonio Santangelo, Giusi Antonia Toto* 231

Reframing green and technology-enhanced learning environments: a conceptual review through a Learning Experience Design lens
■ *Francesca Finestrone* 237

Inclusive and Immersive Technology-Enhanced Pedagogies for International Students in Higher Education: A Conceptual Analysis
■ *Sobia Yasmeen* 243

***Minecraft: Education Edition* tra gioco, STEM e inclusione: prospettive per la scuola primaria**
■ *Nadia Di Leo* 249

GIOCARSI TUTTO: VIDEOGIOCHI E IDENTITÀ TRANS TRA STRATEGIE DI TUTELA, VISIBILITÀ E INCLUSIVITÀ A FOGGIA

Alice Rizzi

Università di Foggia
alice.rizzi@unifg.it

Keywords

Videogiochi; Trans Game Studies; Queer Game Studies; Apprendimento informale; Media digitali

Abstract

Gli studi queer e trans sui videogiochi mostrano come il gioco digitale non sia solo un repertorio di rappresentazioni, ma anche un insieme di pratiche, spazi e infrastrutture relazionali in cui si producono norme, appartenenze e possibilità di resistenza (Ruberg & Shaw, 2017; Ruberg et al., 2018). In questa prospettiva, l'inclusività non coincide automaticamente con la presenza di contenuti LGBTQIA+: la visibilità è una risorsa ambivalente, capace di generare riconoscimento ma anche esposizione e rischio. Diventa quindi cruciale comprendere come le persone queer e trans utilizzino concretamente videogiochi e piattaforme connesse per costruire sicurezza, agency e appartenenza.

Questo contributo presenta un caso di studio situato a Foggia, con l'obiettivo di esplorare come giovani adulti trans descrivono le pratiche videoludiche come risorse informali per l'esplorazione dell'identità di genere, la gestione dei conflitti legati alla discriminazione e la costruzione di spazi di tutela e appartenenza.

Metodologicamente, la ricerca si configura come una fase esplorativa di uno studio qualitativo più ampio attualmente in corso. I dati preliminari derivano da sette interviste semi-strutturate con persone transgender reclutate tramite Arcigay Foggia "Le Bigotte" e analizzate mediante analisi tematica riflessiva (Braun & Clarke, 2006). L'analisi evidenzia l'ambivalenza del gaming come spazio di opportunità e rischio: da un lato contesto di esplorazione identitaria e benessere emotivo, dall'altro ambiente che richiede strategie di gestione della visibilità e della sicurezza, in particolare nelle interazioni online. Il contributo dello studio è duplice: arricchire i game studies queer/trans con un caso situato nel Sud Italia e offrire una lettura pedagogica del videogioco come contesto di apprendimento informale e negoziazione identitaria. Le fasi successive della ricerca prevedono l'ampliamento del campione e l'integrazione con metodi collettivi.

1. Introduzione: il videogioco come campo di potere

Il presente lavoro assume come premessa epistemologica il superamento della concezione strumentale e neutralista del videogioco. In linea con i Cultural Studies, i videogiochi vengono intesi come ambienti socio-tecnici complessi (Consalvo, 2009), ovvero spazi ibridi in cui infrastrutture tecnologiche, pratiche culturali, economie simboliche e relazioni sociali si co-producono reciprocamente (Nardone, 2023; Murray, 2017).

Il gioco digitale non rappresenta quindi una semplice attività ricreativa, ma un campo di potere (Bourdieu, 1998) in cui si distribuiscono capitale simbolico, riconoscimento e legittimità identitaria (Botto & Falzea, 2025). L'identità del "gamer" è storicamente costruita attraverso codici di appartenenza che riflettono e riproducono gerarchie sociali più ampie, in particolare quelle legate a genere, etnia e sessualità.

Numerosi studi hanno evidenziato come la cultura videoludica mainstream sia stata modellata da forme di maschilità egemonica (Connell, 2005), caratterizzate da competizione, dominio tecnico e esclusione delle soggettività percepite come "altre". I meccanismi di *gatekeeping*, infatti, operano sia a livello discorsivo attraverso stereotipi e delegittimazione, sia a livello pratico attraverso molestie, *harassment*, esclusione sociale, producendo un ambiente che tende a privilegiare soggetti maschi cisgender eterosessuali, col fine di mantenere lo spazio videoludico come territorio normativo. In tale prospettiva, il gaming diventa un laboratorio privilegiato per osservare la riproduzione contemporanea delle gerarchie di genere nei contesti digitali (Botto & Falzea, 2025).

Al tempo stesso, proprio la natura interattiva e partecipativa del medium apre possibilità di resistenza e negoziazione che lo distinguono da altri media audiovisivi.

2. Trans Game Studies e *queer resistance*

Il disegno di ricerca che s'intende presentare si colloca nel campo emergente dei Trans Game Studies (Ruberg, 2022; Ruberg & Shaw, 2017), il quale problematizza la centralità cisnormativa nella ricerca videoludica e pone l'attenzione sulle esperienze trans come lente analitica privilegiata per comprendere le relazioni tra corpo, identità e tecnologia.

Per molte persone trans, il videogioco assume funzioni specifiche che eccedono il semplice intrattenimento. Gli avatar digitali, ad esempio, consentono forme di *embodiment* sperimentale, permettendo alle persone di esplorare configurazioni di genere non disponibili o non accessibili nella vita quotidiana offline. Questa dimensione di esplorazione può assumere valore anticipatorio (immaginare il sé futuro), compensativo (abitare un corpo desiderato) e riflessivo (comprendere il proprio posizionamento identitario) (Ruberg, 2022). Il gioco diventa così una tecnologia del sé, nel senso foucaultiano, che consente processi di auto-comprensione e auto-costruzione.

I videogiochi, però, non sono solo mondi da esplorare, ma ambienti da co-creare attraverso pratiche di gioco, modding, roleplay e interazione sociale (Ruberg & Shaw, 2017). Le soggettività trans partecipano alla costruzione di mondi alternativi in cui le norme cisgender non sono necessariamente dominanti. Questa pratica di *worldmaking* ha una dimensione politica, poiché permette di immaginare forme di esistenza non normative e

di produrre spazi di appartenenza. Nonostante queste potenzialità, la rappresentazione trans nei videogiochi mainstream rimane limitata, stereotipata o marginale (Shaw et al., 2019), una forma di “annientamento simbolico” in cui l’assenza o la caricaturizzazione delle identità trans contribuisce alla loro invisibilizzazione sociale (Gerbner & Gross, 1976). Tuttavia, la presenza di personaggi LGBTQIA+ nei prodotti commerciali, spesso inserita in logiche neoliberali di mercato, non implica necessariamente trasformazione sociale, anzi può funzionare come forma di inclusione depoliticizzata o *rainbow-washing*. Secondo una prospettiva di *queer resistance*, invece, la *queerness* risiede non tanto nella rappresentatività quanto nella capacità di “abitare il mondo di traverso”, con modalità di relazione al mondo, cioè, che destabilizzano norme e aspettative (Ruberg et al., 2018).

In tale prospettiva, la resistenza *queer* nei videogiochi si manifesta attraverso diverse pratiche. Da un lato si evidenziano strategie di tutela e negoziazione identitaria attraverso cui le persone trans sviluppano competenze situate per navigare ambienti percepiti come ostili: gestione selettiva della visibilità, anonimato strategico, codici linguistici condivisi, scelta di community percepite come più sicure (Botto & Falzea, 2025). Dall’altro le persone trans e *queer* possono mettere in campo un insieme di pratiche chiamato “*queer play*”, ovvero una forma di appropriazione creativa del medium: giocare “di traverso”, in modi non previsti dal design, sovvertendo sistemi binari o narrazioni normative (Rivers, 2019). Questa pratica evidenzia che il significato del gioco non è determinato esclusivamente dal designer, ma emerge dall’interazione tra struttura e uso sociale. I giocatori non sono soggetti passivi, anzi attraverso le loro pratiche quotidiane essi contribuiscono alla riproduzione o alla trasformazione delle strutture stesse (Giddens, 1984). Nel caso delle persone trans, il gioco può diventare una forma di performatività critica, in cui l’atto ludico assume valore politico e riflessivo (Rivers, 2019). Giocare significa mettere in discussione norme di genere, negoziare visibilità e sicurezza, produrre nuove modalità di appartenenza. L’analisi delle interviste a persone trans e non binarie permetterà di osservare come queste strategie di visibilità e tutela si declinino in un contesto specifico.

3. Metodologia

Il presente contributo si configura come una fase esplorativa di una ricerca qualitativa più ampia attualmente in corso, volta a esplorare le esperienze videoludiche di persone transgender nel contesto territoriale specifico di Foggia. La natura preliminare dei risultati implica che le interpretazioni proposte abbiano carattere esplorativo e saranno ulteriormente validate e approfondite nelle fasi successive della ricerca, attraverso l’estensione del corpus empirico e la triangolazione tra metodi individuali e collettivi. Attualmente sono state realizzate sette interviste semi-strutturate con persone transgender e non binary, di cui sei AFAB (assigned female at birth) e una AMAB (assigned male at birth) residenti a Foggia, di età compresa tra i 18 e i 30 anni. L’obiettivo della ricerca è ampliare il campione attraverso ulteriori interviste individuali e la realizzazione di almeno un focus group, al fine di approfondire le dinamiche collettive e le dimensioni relazionali dell’esperienza di gioco. Il

reclutamento delle persone partecipanti è avvenuto tramite il gruppo trans del comitato Arcigay Foggia "Le Bigotte", contesto associativo di cui chi scrive fa parte. Le interviste sono state progettate per esplorare in modo flessibile diversi ambiti tematici, tra cui: pratiche videoludiche quotidiane, esperienze di rappresentazione e identificazione, percezione delle community online, strategie di gestione della visibilità identitaria e relazioni tra esperienza digitale e vita offline. Questo approccio ha consentito di raccogliere narrazioni ricche e situate, coerenti con l'obiettivo esplorativo dello studio.

L'analisi dei dati è stata condotta attraverso analisi tematica riflessiva secondo il modello proposto da Braun e Clarke (2006), in dialogo con il framework teorico. L'analisi è stata intesa come un processo interpretativo attivo, in cui la ricercatrice partecipa alla costruzione del significato attraverso il proprio posizionamento teorico ed epistemologico. Identificandosi come persona non binaria e attivista LGBTQIA+, essa si colloca sul campo come insider, elemento che ha facilitato l'accesso al campo e la costruzione di un clima di fiducia, ma implica al contempo la necessità di un costante esercizio di riflessività critica rispetto ai propri presupposti interpretativi e ha reso necessario esplicitare i confini tra ruolo associativo e ruolo di ricerca.

La ricerca è stata condotta nel rispetto dei principi etici della ricerca qualitativa con soggetti umani, con consenso informato e anonimizzazione dei dati, con particolare attenzione alle specificità legate al coinvolgimento di persone appartenenti a una minoranza. Considerata la natura potenzialmente sensibile dei temi trattati, durante le interviste è stata adottata una conduzione attenta al benessere emotivo dei partecipanti, in una prospettiva di etica della cura, coerente con i principi della ricerca *queer* e partecipativa, che riconosce la responsabilità della ricerca nei confronti delle persone coinvolte e delle comunità di riferimento.

4. Risultati preliminari, discussione e prospettive pedagogiche

L'analisi tematica preliminare delle sette interviste ha permesso di individuare alcuni nuclei di significato ricorrenti che attraversano le narrazioni dei partecipanti. In linea con l'approccio riflessivo adottato, i temi emersi non vengono intesi come categorie oggettive "scoperte" nei dati, ma come configurazioni interpretative costruite nel dialogo tra materiale empirico e framework teorico. Un primo tema riguarda il ruolo del videogioco come spazio di evasione e possibilità esistenziale. Diversi partecipanti descrivono il gaming come un "rifugio" rispetto a contesti percepiti come ostili o limitanti, soprattutto durante l'adolescenza e nei periodi di maggiore sofferenza identitaria, consentendo di esplorare mondi alternativi e immaginare differenti traiettorie di sé. Questa dimensione emerge anche nelle esperienze di isolamento sociale, in cui il gioco ha rappresentato uno spazio di libertà e benessere emotivo, pur mantenendo una natura ambivalente: in alcuni casi il gaming può amplificare stress o frustrazione, soprattutto quando associato a dinamiche competitive o a uso intensivo.

Un secondo tema centrale riguarda l'uso degli avatar come strumenti di esplorazione identitaria. Per molti partecipanti AFAB la creazione di personaggi maschili precede la

consapevolezza esplicita della propria identità di genere, configurandosi come pratica anticipatoria di auto-riconoscimento. In altri casi l'avatar funziona come spazio di sperimentazione simbolica e corporea, permettendo di visualizzare il proprio sé desiderato o immaginare configurazioni relazionali future. Tuttavia, l'identificazione con il personaggio non è uniforme, evidenziando come l'*embodiment* digitale dipenda dalle traiettorie biografiche individuali.

Particolarmente rilevante risulta la gestione della visibilità negli spazi online. La voice chat emerge come dispositivo di vulnerabilità percepita, portando diversi partecipanti a evitare l'interazione vocale per timore di non "passare" socialmente. Le strategie adottate includono anonimato, selezione delle relazioni di gioco, preferenza per contesti single player e modulazione della voce, evidenziando come l'accesso allo spazio ludico non sia neutrale ma mediato da pratiche di auto-tutela. Parallelamente, la rappresentazione LGBTQ+ nei videogiochi viene percepita come risorsa simbolica di riconoscimento, ma anche come potenziale fonte di conflitto nelle community, confermando la natura politica del medium. Emergono inoltre elementi legati al contesto territoriale: il gaming online può funzionare sia come compensazione rispetto a un ambiente locale percepito come normativo, sia come estensione delle stesse dinamiche di controllo sociale, evidenziando l'intreccio tra dimensione online e offline.

Nel complesso, le pratiche di gioco emergono come forme di agency situata: i partecipanti non sono fruitori passivi, ma attori che rielaborano le condizioni offerte dal design attraverso strategie di adattamento, negoziazione e ri-significazione, talvolta riconducibili a forme di *queer play*. I risultati confermano quindi l'utilità di interpretare il videogioco come ambiente socio-tecnico complesso e campo di negoziazione identitaria, in cui inclusione ed esclusione riflettono e rielaborano gerarchie sociali più ampie.

In chiave pedagogica, il videogioco emerge come contesto di apprendimento informale in cui si sviluppano competenze di auto-rappresentazione, gestione del rischio, negoziazione identitaria e costruzione del sé, particolarmente rilevanti per soggettività minoritarie. Ciò suggerisce la necessità di integrare una riflessione critica sui media digitali nei contesti educativi e formativi, riconoscendo il gaming come spazio di socializzazione e produzione culturale. Promuovere ambienti ludici e comunitari più inclusivi implica interventi di educazione ai media e alle differenze per la costruzione di contesti di apprendimento più equi e sicuri. Le fasi successive della ricerca permetteranno di approfondire tali implicazioni attraverso l'ampliamento del campione e l'analisi delle dinamiche collettive.

Bibliografia

- BOTTO M., FALZEA L. (2025). "Non siamo misogini, siamo nostalgici": gatekeeping e culture reazionarie nei videogiochi dieci anni dopo il Gamergate, AG About Gender. *International Journal of Gender Studies*, 14(27).
- BOURDIEU P. (1998). *La domination masculine*, Seuil, Paris.
- BRAUN V., CLARKE V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*, *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), pp. 77-101.
- CONNELL R.W. (2005). *Masculinities*, 2nd ed., Polity Press, Cambridge.
- CONSALVO M. (2009). *There is no magic circle*, *Games and Culture*, 4(4), pp. 408-417.
- GERBNER G., GROSS L. (1976). *Living with television: the violence profile*, *Journal of Communication*, 26(2), pp. 172-194.
- GIDDENS A. (1984). *The constitution of society: outline of the theory of structuration*, Polity Press, Cambridge.
- MURRAY S. (2017). *The poetics of form and the politics of identity in Assassin's Creed III: Liberation*, in Kinephanos, *Gender Issues in Video Games*, special issue, pp. 77-102.
- NARDONE R. (2023). *Genere e industria videoludica: complessità e possibilità di ruoli in gioco*, in *Communication Processes and Cultural Practices*, pp. 231-249.
- RIVERS J.W. (2019). *Performing critique: queer video games as critical method*, *On_Culture*, 7.
- RUBERG B. (2022). *Trans game studies*, *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 61(2), pp. 200-205.
- RUBERG B., SHAW A. (a cura di) (2017). *Queer game studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- RUBERG B., PHILLIPS A., POZO T., STONE K., YOUNGBLOOD J. (2018). *Queerness and video games (introduction): "Not gay as in happy": queer resistance and video games*, *Game Studies*, 18(3).
- SHAW A., LAUTERIA E.W., YANG H., PERSAUD C.J., COLE A.M. (2019). *Counting queer-ness in games: trends in LGBTQ digital game representation, 1985-2005*, *International Journal of Communication*, 13, pp. 1-24.

*Finito di stampare in Italia
da Rotomail Italia S.p.A.*