



**Citation:** Lafranconi, C., & Gaggioli, C. (2025). Rappresentazioni sociali della disabilità nei videogiochi: stereotipi, narrazioni e analisi critica. *Media Education* 16(2): 35-45. doi: 10.36253/me-18897

**Received:** October, 2025

**Accepted:** December, 2025

**Published:** December, 2025

**© 2025 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.

## Rappresentazioni sociali della disabilità nei videogiochi: stereotipi, narrazioni e analisi critica

**Social representations of disability in video games: stereotypes, narratives, and critical analysis<sup>1</sup>**

CLAUDIA LAFRANCONI\*, CRISTINA GAGGIOLI

*Università per Stranieri di Perugia, Italia*

claudia.lafranconi@unistrapg.it; cristina.gaggioli@unistrapg.it

\*Corresponding author

**Abstract.** This paper critically examines the ways in which disability is portrayed in video games, exploring representational patterns, recurring stereotypes, and narrative devices that contribute to the social construction of meaning. In the first section, the analysis discusses the literature on the concepts of stereotype, representation, and identification processes, placing them within the paradigm of media education and special pedagogy, with particular attention to educational implications and models of cultural accessibility. Subsequently, two analytical frameworks are presented, aimed at systematically exploring the interaction between the modes of representation of disability and the playful, aesthetic, and narrative structures specific to video game environments. Finally, the application of the frameworks to a selection of video game titles highlights the forms of social representation that emerge, highlighting both the inclusive potential and the stigmatizing tendencies that can influence players' processes of perception, interpretation, and participation.

**Keywords:** disability, media education, representations, stereotype, videogames.

**Riassunto.** Il contributo esamina criticamente le forme attraverso cui la disabilità viene configurata nei videogiochi, approfondendo schemi rappresentazionali, stereotipi ricorrenti e dispositivi narrativi che concorrono alla costruzione sociale dei significati. Nella prima sezione, l'analisi discute la letteratura sui concetti di stereotipo, rappresentazione e processi di identificazione, collocandoli all'interno del paradigma della media education e della pedagogia speciale, con particolare attenzione alle implicazioni educative e ai modelli di accessibilità culturale. Successivamente, vengono presentati due framework analitici finalizzati a esplorare in modo sistematico l'interazione tra le modalità di rappresentazione della disabilità e le strutture ludiche, estetiche e narrative proprie degli ambienti videoludici. Nella parte conclusiva, l'applicazione dei framework

<sup>1</sup> Il presente lavoro è stato concepito e sviluppato congiuntamente dalle autrici; si segnala, tuttavia, che i paragrafi 2 e 3 possono essere attribuiti a Claudia Lafranconi, mentre i paragrafi 1 e 4 e la revisione scientifica del contributo sono a cura di Cristina Gaggioli.

a una selezione di titoli videoludici consente di evidenziare le forme di rappresentazione sociale che emergono, mettendo in luce sia le potenzialità inclusive sia le derive stigmatizzanti che possono orientare i processi di percezione, interpretazione e partecipazione dei giocatori.

**Parole chiave:** disabilità, media education, rappresentazioni, stereotipi, videogiochi.

## 1. RAPPRESENTAZIONI SOCIALI E DISABILITÀ: UN QUADRO TEORICO

Le rappresentazioni sociali costituiscono sistemi collettivi di significati attraverso i quali le società interpretano e organizzano la realtà. Esse non si riducono a semplici opinioni individuali, ma configurano veri e propri dispositivi simbolici e normativi che orientano la percezione di ciò che è ritenuto normale o deviante, accettabile o marginale (Moscovici, 2021). Insieme ad altri criteri di differenziazione sociale quali la nazionalità, l'appartenenza religiosa, l'orientamento sessuale o le condotte sociali, la disabilità è una di quelle realtà attorno a cui si producono processi di stigmatizzazione (Goffman, 1968). Essa si configura come esito delle rappresentazioni sociali che, attraverso codici simbolici e culturali condivisi, attribuiscono alla differenza corporea o cognitiva un valore socialmente determinato, dal quale può derivare, in modo variabile, una forma di stigma capace di orientare i processi di riconoscimento e partecipazione. Il tipo di rappresentazione sociale costruita intorno al concetto di disabilità, attribuisce inevitabilmente a tutti i soggetti che vivono quella condizione una posizione simbolica nel sistema sociale, stabilendo confini identitari e generando processi di inclusione o esclusione (Straniero, 2025). Le rappresentazioni sociali della disabilità, dunque, influenzano atteggiamenti, pratiche educative e relazioni interpersonali, producendo nel tempo narrazioni che possono consolidare lo stigma o, al contrario, favorire processi di riconoscimento e di emancipazione.

Nel corso dei secoli, la rappresentazione della disabilità ha assunto forme e significati profondamente differenti, oscillando tra la stigmatizzazione e la spettacolarizzazione (Schianchi, 2025). Fin dall'antichità, nelle civiltà egizia e greco-romana e nei testi biblici, le persone con disabilità sono state oggetto di narrazioni che ne evidenziavano la diversità come segno di inferiorità, colpa o mostruosità, inscrivendo il "corpo disabile" entro un sistema simbolico che ne faceva il riflesso di una condizione morale o spirituale negativa. Lo stigma, tuttavia, non appartiene alla persona, ma è una costruzione sociale che prende forma attraverso dinamiche culturali e collettive (Goffman, 1968). Per molti secoli, in assenza di un sapere scientifico diffuso, le credenze popolari hanno alimentato concezioni deformanti della disabi-

lità, che trovavano espressione tanto nella marginalizzazione quanto nella spettacolarizzazione del "mostro" o del "diverso". Soltanto nel XIX secolo, con l'affermarsi di un approccio scientifico e la progressiva distinzione tra disabilità, malattia e disagio psichico, si avvia un mutamento di prospettiva: la disabilità comincia a essere interpretata entro i saperi medici, pedagogici e sociali come condizione umana e non più come anomalia morale o prodigo naturale, aprendo così la strada alla visione contemporanea fondata sui diritti e sull'inclusione (Schianchi, 2025).

In epoca contemporanea, le rappresentazioni della disabilità si sono estese anche al linguaggio mediale, che non si limita a mostrare la disabilità presente nel mondo, ma contribuisce a costruirne socialmente il significato, configurandola come fenomeno culturale. Il cinema, ad esempio, attraverso tipizzazioni ricorrenti, ha contribuito a collocare la persona con disabilità entro categorie stereotipate, dall'essere sinistro e malvagio al soggetto passivo e dipendente, fino alla figura eroica del *supercrip*, alimentando retoriche di pietà, compassione o eccezionalità (Bocci, 2025). Queste rappresentazioni, pur diversificate, tendono a rinforzare l'idea di una norma da cui la disabilità si discosta, agendo come dispositivi simbolici che regolano la percezione sociale della differenza e contribuiscono alla costruzione dello stigma.

Allo stesso modo, anche i videogiochi, oggi diffusi trasversalmente per sesso, ceto sociale e fasce d'età (Entertainment Software Association, 2025), veicolano stereotipi (Ranieri & Gaggioli, 2020) contribuendo, a loro volta, a diffondere immagini e significati sulla disabilità, che rendono indispensabile lo sviluppo di una consapevolezza e di una competenza digitale capaci di orientare una fruizione critica e inclusiva. Uno studio (Caselli, Nardone e Soriani, 2022) sottolinea come le rappresentazioni della disabilità nei videogiochi restino marginali e spesso stereotipate, con personaggi secondari o non giocabili e protagonisti la cui condizione viene neutralizzata o trasformata in elemento puramente estetico o potenziamento straordinario. La disabilità fisica risulta essere più frequente di quella cognitiva o psichica, e si osservano tipologie ricorrenti: il *paziente*, isolato e passivo nella narrazione; il *reduce*, la cui disabilità influenza temporaneamente sul gameplay; il *bersaglio*, che subisce limitazioni funzionali come ostacolo al gio-

catore; il *villain*, la cui disabilità accentua la pericolosità o malvagità; e il *cyborg*, (assimilabile al *supercrip*) che trasforma la disabilità in potenziamento straordinario, ampliando le capacità del personaggio.

Anche i videogiochi, infatti, in quanto artefatti culturali (Buckingham & Burn, 2007) richiedono un approccio critico che consideri la rappresentazione della realtà sociale, la combinazione dei linguaggi mediatici e le modalità di produzione e commercializzazione. La *game literacy* implica la capacità di analizzare e valutare i giochi, sviluppando un metalinguaggio per descriverne forme, strutture e regole, nonché una comprensione dei contesti sociali, economici e istituzionali che influenzano esperienze, identità e pratiche dei giocatori (Gee, 2013; Felini, 2012). L'analisi critica deve inoltre considerare l'esperienza ludica emergente dall'interazione tra gioco e giocatore, con particolare attenzione al *gameplay*, ossia l'insieme di regole e meccaniche che rendono possibile l'esperienza di gioco (Ranieri, Fabbro & Nardi, 2019).

La rappresentazione della disabilità nei media può essere quindi intesa come l'insieme di immagini, narrazioni, ruoli e stereotipi attraverso i quali film, televisione, videogiochi e altri media contribuiscono a costruire socialmente il significato della disabilità. Tali rappresentazioni non sono meri riflessi della realtà, ma processi attivi di costruzione culturale che influenzano la percezione pubblica della diversità a carico di funzioni e/o strutture corporee. Esse possono consolidare stigma ed esclusione, rinforzando visioni limitanti della disabilità, oppure aprire spazi di riconoscimento e inclusione, promuovendo una comprensione più complessa e sfumata delle esperienze delle persone con disabilità. In questo senso, l'analisi delle rappresentazioni mediatiche risulta fondamentale per comprendere i modi in cui la società interpreta, accetta o marginalizza la disabilità, offrendo strumenti critici per decodificare schemi e stereotipi diffusi.

Scopo di questo lavoro è analizzare come le rappresentazioni sociali della disabilità vengano costruite e veicolate nei videogiochi, evidenziando schemi, stereotipi e possibili strumenti di lettura critica.

## 2. DISABILITÀ: RAPPRESENTAZIONI E STEREOPI NEI VIDEOGIOCHI

Il rapporto tra disabilità e videogiochi<sup>2</sup> apre riflessioni e sfide da differenti punti di vista, data la forte componente socioculturale insita nel medium stesso. Le

discussioni che ne emergono offrono un terreno fertile per indagare “sul tema centrale delle rappresentazioni, delle presenze e delle assenze narrative in un media contemporaneo e trasversale a diverse generazioni” (Caselli et al., 2022, p. 27).

Il valore delle rappresentazioni, intese come insieme di immagini, narrazioni e stereotipi legati al mondo della disabilità, diventa una componente fondamentale quando il videogioco viene utilizzato in contesti di *ludus* in cui è possibile veicolare significati in modo involontario, quando il giocatore è meno vigile, completamente immerso nel *flow* dell'attività ludica (Csikszentmihalyi, 1990).

Il gioco porta inevitabilmente con sé dei significati, che si esplicano nelle rappresentazioni, interiorizzate, più o meno inconsciamente dal giocatore. La relazione tra giochi e rappresentazioni si esplica verso due direttive: i giochi possono rappresentare (*games can represent*), perché raffigurano personaggi, storie, realtà, ambienti e comportamenti che acquisiscono significato proprio perché interni alla realtà di gioco; i giochi sono rappresentazioni (*games are representation*), quando le singole parti diventano il *tutto ludico*, un sistema di rappresentazioni completo e in continua dialettica tra le parti (Zimmerman & Salen, 2003). Da questa dialettica emerge che, anche una sola cattiva rappresentazione, all'interno del mondo del gioco ha la possibilità di produrre stigmatizzazioni negative, soprattutto perché nella resa di un videogioco, si cerca sempre di proporre un pluralismo, non una promozione della diversità nei mondi creati (To et al., 2018). Inoltre, la rappresentazione della diversità nei videogiochi si è soffermata principalmente su un numero minore di categorie sociali, come nazionalità e genere, tralasciando realtà quali l'orientamento sessuale e la neurodiversità anche in videogiochi maggiormente inclusivi. Ad oggi, quando si parla di *diverse games*, si intende categorizzare quei giochi definiti come maggiormente inclusivi e la letteratura vi inserisce principalmente videogiochi in cui sono presenti realtà marginalizzate, come le rappresentazioni del genere (Hawreliak & Lemieux, 2020; Shell, 2021), delle nazionalità e delle etnie (Hutchinson, 2017; Shell, 2021). Una minore attenzione è stata invece prestata all'area delle rappresentazioni dei personaggi con disabilità (Caselli et al. 2022).

Le rappresentazioni non sono però solamente interne al mondo del videogioco, ma instaurano una stretta dialettica anche con il mondo reale, in quanto creano possibilità di identificazione, facilitano la formazione di gruppi sociali e promuovono lo scambio interculturale. È cruciale quindi veicolare significati positivi attraverso la creazione di personaggi realistici ed inclusivi, al fine di prevenire la produzione di stigmatizzazioni negative nella società.

<sup>2</sup> Ai fini della presente trattazione, il termine *videogioco*, verrà utilizzato riferendosi a tutti i prodotti ludici digitali, siano essi fruibili sul computer, su console e su altri strumenti digitali.

Assumendo il paradigma dei *Disability Studies*, fondato su un approccio critico e interdisciplinare alla disabilità e volto a superare la prospettiva medico-individuale in favore di una valorizzazione della dimensione sociale, culturale e politica (Gibbons, 2015), la disabilità viene interpretata attraverso il modello sociale. Quest'ultimo distingue due dimensioni concettuali fondamentali: l'*impairment*, inteso come condizione corporea o funzionale dell'individuo, che può incidere sul suo vissuto ma può essere percepita anche in termini neutri o positivi; e la *disability*, concepita come esperienza di marginalizzazione generata dalle barriere fisiche, culturali e simboliche prodotte dal contesto sociale. In questa prospettiva, la società tende a non riconoscere le differenze e le variazioni nelle abilità come espressioni della diversità umana, ma piuttosto ad accentuare la dimensione della "non-abilità", riproducendo così forme di esclusione e disuguaglianza (Shakespeare, 2006; Pfeiffer, 2002). L'assunzione del modello sociale della disabilità favorisce una rappresentazione positiva e inclusiva della persona, valorizzandone la partecipazione attiva alla vita comunitaria. In opposizione alla prospettiva medico-individuale, che accentua la dimensione dell'alterità e rischia di alimentare processi di esclusione e svalutazione, il modello sociale orienta verso un riconoscimento pieno della diversità come risorsa (Goering, 2015).

I media hanno spesso mostrato *cliché* nei confronti delle disabilità, rappresentandola come uno stato assoluto di alterità, che si oppone a un corpo standard e normativo (Snyder et al., 2002), in una persistente opposizione tra ciò che è considerato "abile" e ciò che non lo è, favorendone la stigmatizzazione. Per questo motivo, i protagonisti di numerosi videogiochi *mainstream* si pongono in contrasto con questa alterità e vengono rappresentati spesso come maschi, bianchi, di nazionalità occidentale e con una sessualità coincidente con l'eteronormatività. La loro rappresentazione funge da esempio di "normalità" e abilità, spesso incarnando strutture corporee non reali che vengono erroneamente a definirsi come standard (Burgess et al., 2007; Shell, 2021).

La nascita di stereotipi sorge da una sorta di esigenza economica di categorizzazione, atta a favorire una semplificazione di una realtà particolarmente complessa (Fratini, 2016), come meccanismo di difesa. Gli stereotipi hanno spesso natura mista, possono infatti sia rappresentare positivizzazioni della realtà che forti negativizzazioni (Rohmer & Louvet, 2012). Questa natura ambivalente degli stereotipi è frutto della commistione tra norme sociali e realtà. La persona con disabilità, spesso, viene percepita in maniera negativa, è reputata debole, soffrente, non intelligente, provocando così un meccanismo di esclusione sociale (Ciccani, 2008). Quando l'evitamen-

to non è possibile, emerge il pietismo, che si esplica, nel medium videoludico, con esplicite meccaniche di gioco. Queste tendono a veicolare immagini distorte delle persone con disabilità che risultano spesso marginalizzate e relegate nella forma di metafore o come oggetti di scena narrativi, per aggiungere curiosità alla vicenda. Quando, seppur raramente, le persone con disabilità compaiono nella narrazione come personaggi principali, esse risultano comunque inserite all'interno di schemi fortemente stereotipati. La condizione di disabilità viene spesso "superata" attraverso processi di normalizzazione, rappresentati, ad esempio, dall'acquisizione di super-abilità o poteri straordinari. In altri casi, una disabilità fisica visibile o un disturbo psichico, come schizofrenia o psicosi, diventa elemento narrativo che trasforma il personaggio in antagonista (*villain*), la cui diversità è enfatizzata da tratti sinistri o malvagi, in opposizione al protagonista che incarna la "normalità", la forza e il valore morale. Quando invece i poteri straordinari sono rappresentati positivamente, la persona con disabilità assume il ruolo di aiutante, ma sempre in forme stereotipate (ad esempio, la persona non vedente che agisce come oracolo). Infine, nei casi in cui non rivesta un ruolo centrale, la disabilità viene utilizzata come expediente narrativo per suscitare pathos, enfatizzando fragilità e dipendenza e riducendo il personaggio alla sola dimensione della sua condizione (Barnes, 1992; Bennett et al., 2021).

La scarsa presenza di personaggi con disabilità è sottolineata da Shell (2021) attraverso una analisi di 108 videogiochi, prodotti dal 2010 al 2016. Lo studioso ha dimostrato come il 18.52% di questi (20 videogiochi) presentava un personaggio con disabilità. Tra questi, 15 erano personaggi principali e 10 giocabili; a loro volta, il 75% ritraeva personaggi primari o secondari. Nella maggior parte dei casi è stata dimostrata la loro presenza come protagonisti ed è stato sottolineato come, anche in questi casi, la presenza della disabilità implicasse un accrescimento dei poteri, per superare le barriere imposte da essa. All'interno della ricerca si è inoltre sottolineata fortemente questa mancanza di rappresentazioni veritieri in grado di influire sul rafforzamento di quelle che sono le barriere sociali che impediscono una partecipazione alla vita attiva.

L'abbattimento di barriere stereotipate può avvenire tramite la creazione di *avatar* atti a rappresentare il giocatore in un ambiente digitale, in grado di migliorare l'esperienza di gioco (Nowak & Fox, 2018). Spesso però, vi è una totale mancanza di *features* per rappresentare la disabilità nella creazione del proprio avatar, soprattutto nelle piattaforme più comuni; queste mancanze risultano maggiormente visibili quando si parla di disabilità "invisibili" (Mack et al., 2023). Quando un giocatore tro-

va, nella creazione dell'avatar, la possibilità di esprimere la propria identità, si può sentire psicologicamente più coinvolto ed incluso, poiché ha finalmente l'opportunità di esprimere parti di sé che non sono visibili nel mondo reale (Kafai et al., 2010).

### 3. RAPPRESENTAZIONI DELLA DISABILITÀ NEI VIDEOGIOCHI: UN'ANALISI CRITICA

La progettazione del mondo videoludico rappresenta un processo complesso, poiché richiede la considerazione di una molteplicità di elementi, narrativi, estetici, interattivi e simbolici, al fine di garantire coerenza interna e verosimiglianza rispetto all'esperienza proposta. In questa prospettiva, il presente paragrafo introduce due *framework* teorici di riferimento che consentono di analizzare, in una fase successiva, il rapporto tra videogioco, costruzione del mondo virtuale e rappresentazione della disabilità al suo interno.

Il primo *framework* (F1) definisce la realtà del gioco da un punto di vista di estetica, che si colleghi in modo adeguato ad una metodologia di ricerca coerente con l'oggetto di studio. La proposta di modello proviene da Espen Aarseth (2003), che cerca di definire tre dimensioni generali nell'ambito dei giochi virtuali: il *gameplay*, le azioni dei giocatori, le strategie e i motivi; la *struttura del gioco*, le regole, comprese quelle di simulazione; il *mondo del gioco*, l'elemento di *fiction*, il design. Nelle parole di Aarseth: "Almost any game, from football to chess, can be described by this tripartite model. Since a game is a process rather than an object, there can be no game without players playing. Since these games are about controlling and exploring a spatial representation, the game must take place inside a clearly defined game world. And since all games have rules for advancing or losing, the game-structure of rules is perhaps the most fundamental of the three elements. Without rules to structure actions, but with a (virtual) world, we would have free play or other forms of interaction, but not *gameplay*"(Aarseth, 2003, p. 2). Ognuna di queste dimensioni può essere a sua volta specificata al suo interno, creando combinazioni e specifiche tra le parti inferiori, con rapporti profondi di interdipendenza. Ad ogni dimensione corrispondono poi prospettive di ricerca differenti, atte a sottolineare il profondo rapporto di interdisciplinarità che caratterizza i *game studies*.

Il secondo modello (F2) che si intende utilizzare, viene proposto principalmente per la rappresentazione della salute mentale all'interno dei videogiochi, ma risulta applicabile anche per rappresentazioni di disabilità più in generale: Dunlap e Kowert (2021) parlano di

*Mental health in 3D*, un modello di analisi ripreso poi da numerosi altri studi (Kasdorf, 2023). Si tratta di un modello a tre dimensioni: la prima dimensione, 1D (*one-dimension*) o rappresentazione *decorativa*, definisce rappresentazioni piatte, che mancano di definizione e non sono critiche per quanto concerne il *gameplay*; la seconda dimensione, 2D (*two dimension*) o *definizione*, porta ritratti con proprietà definite, che hanno il compito di dimostrare l'identità di un personaggio, pur mancando di profondità; la terza ed ultima dimensione, 3D (*three dimension*), ha il compito di superare le precedenti in profondità, dimensionalità e prospettive di rappresentazione, ed è infatti la prospettiva *dimensionale*. Queste tre specifiche permettono di definire in maniera approfondita ogni presenza di disabilità all'interno dei videogiochi e della narrativa più generale.

L'adozione di questi due *framework* permette, da un lato, di analizzare la struttura del videogioco e le sue componenti fondamentali e dall'altro di valutare la presenza e la rappresentazione di specifiche categorie sociali, con particolare attenzione alla disabilità. Di fatto, utilizzando i *framework* proposti come strumenti di analisi, si esplora una selezione di videogiochi per osservare come la disabilità e le pratiche inclusive vengano rappresentate e integrate nelle esperienze di gioco. L'obiettivo è applicare le cornici di analisi per valutare la profondità e la qualità della rappresentazione della disabilità, valorizzandone la narrazione. Una ricerca preliminare, condotta attraverso Google Scholar e Web of Science utilizzando il prompt di ricerca "rappresentazioni di disabilità nei videogiochi", ha permesso di identificare i titoli ricorrenti dei prodotti videoludici citati nelle trattazioni degli studiosi di *game studies*. La ricerca ha adottato una metodologia basata sull'analisi di 70 articoli scientifici selezionati tramite criteri di pertinenza rispetto agli studi sui videogiochi e alla media education. Da tali articoli sono stati estratti, attraverso una *content analysis* qualitativa, 27 titoli videoludici esplicitamente citati. Le menzioni sono state normalizzate e registrate in un database, contabilizzando frequenze e contesti d'uso. Sulla base di ricorrenza, rilevanza educativa e varietà tipologica, è stato individuato un insieme finale di otto videogiochi, considerati maggiormente rappresentativi all'interno del corpus e funzionali agli obiettivi della ricerca. I paragrafi successivi si concentreranno sulle rappresentazioni di differenti condizioni di disabilità, organizzate in categorie, al fine di consentire un'analisi più approfondita, sistematica e mirata (Tab. 1).

#### 3.1. Disabilità psichiche e intellettive

Numerosi videogiochi attualmente in commercio e disponibili su molteplici piattaforme, fanno riferimen-

**Tabella 1.** Sintesi delle rappresentazioni di disabilità all'interno dei videogiochi analizzati, secondo i due framework individuati (Dunlap e Kowert, 2021; Aarseth, 2003).

Disabilità	Videogioco	F1			F2
		Gameplay	Game Structure	Game world	
Disabilità psichiche e intellettive	<i>What remains of Edith Finch</i>	Le strategie di gioco subiscono modifiche	Le regole del gioco si modificano durante tutto il <i>gameplay</i>	Il mondo si trasfigura in base al personaggio giocato	Non è un personaggio primario, rimane nella prospettiva della <i>definizione</i> (2D)
	<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	Sono necessarie alcune modifiche nelle strategie di gioco in base alla psicosi	I continui momenti di psicosi modificano le regole del gioco	Il mondo continua a modificarsi in base agli attacchi psicotici	Terza dimensione, prospettiva <i>dimensionale</i> , profondità di rappresentazione (3D)
Disabilità fisiche o motorie	<i>Dead Space</i>	Le strategie sono dedicate al mantenimento della normalità in contrasto con una non-normalità. Si mantiene un <i>gameplay</i> standardizzato	la disabilità presente è solo un <i>cosmetic</i> orrorifico che non cambia le regole del gioco	Il mondo del videogioco è impregnato di disabilità intesa come realtà "altra" in contrasto con il soggetto "normale"	Prima dimensione, <i>decorativa</i> , assenza di profondità (1D)
	<i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	Non sono necessarie modifiche nelle strategie di gioco conseguenti alla presenza di un personaggio non vedente	Le regole del gioco non subiscono modifiche	Il <i>game world</i> è fortemente stereotipato, la rappresentazione di disabilità, pur essendo <i>decorativa</i> , mostra il personaggio in modo positivo	Prima dimensione, <i>decorativa</i> , assenza di profondità (1D)
Neuro divergenze	<i>Mass Effect</i>	Le strategie di gioco vengono modificate e influenzate continuamente	Le regole di gioco devono subire modifiche quando il personaggio è presente nella scena	Il mondo del videogioco è futuristico e tecnologico, impregnato di rappresentazioni di disabilità intesa come possibilità di ottenere una modifica tecnologica	Terza dimensione, prospettiva <i>dimensionale</i> , profondità di rappresentazione (3D)
	<i>Overwatch</i>	Le strategie non vengono modificate, la disabilità è un elemento narrativo	Le regole non subiscono modifiche	Mondo futuristico non modificato dalla presenza di un personaggio con disabilità	Seconda dimensione, più approfondita, nella prospettiva della <i>definizione</i> (2D)
	<i>Auti-Sim</i>	La disabilità è <i>gameplay</i> , è narrazione, pur mancando di una struttura narrativa	Le regole sono fortemente dipendenti dalla disabilità	Il <i>game world</i> è la disabilità stessa approfondata	Seconda dimensione, più approfondita, nella prospettiva della <i>definizione</i> , pur avendo come obiettivo una rappresentazione più profonda (2D)
	<i>Borderlands</i>	L'intera strategia di gioco è completamente dipendente da un <i>game world</i> dominato dalla disabilità	Le regole cambiano a causa della presenza della disabilità all'interno del <i>game world</i>	La disabilità è anche il <i>game world</i> , che crea difficoltà nei personaggi e nel giocatore	Seconda dimensione, più approfondita, nella prospettiva della <i>definizione</i> (2D)

to a disabilità psichiche o intellettive. In una ricerca del 2022, Buday e colleghi dimostrano come su un campione di 456 videogiochi, 54 di questi proponessero una rappresentazione di disturbo psichico, con una percentuale quindi del 12%. Nella maggior parte dei casi venivano mostrati sintomi di schizofrenia sottolineandone violenza, tendenze omicide, sofferenza proveniente da

delusione e allucinazioni; altre rappresentazioni riguardavano principalmente disturbi di personalità, psicosi, depressione seguita da abuso di alcolici e rischio suicidario (Buday et al., 2022). In alcuni casi sono state rappresentate anche forme di intervento psicologico o psichiatrico. Il medesimo quadro di rappresentazioni viene offerto da Ferrari e colleghi (2019) che, attraverso una

analisi linguistica su oltre 100 giochi, hanno dimostrato come i personaggi, siano essi primari che secondari, venivano principalmente descritti come “psychotic”, ‘crazy’, ‘mad’, ‘eccentric’, ‘paranoid’, ‘unusual’, ‘evil’, and ‘insane’. In approximately 30% to 35% of games, characters were portrayed as either *being violent* and/or as *being lost, lonely, or helpless*” (Ferrari et al., 2019, p. 5). Altri studiosi hanno allargato questa lista inserendo termini quali “dysfunctional invalid”, ‘paranoid conspiracy theorist’, ‘comic eccentric’, or ‘afflicted victim’” evidenziandone nuovamente la componente negativa (Shapiro & Rotter, 2016, p. 1593).

Un esempio di rappresentazione di disabilità psichica viene da *What remains of Edith Finch*: un gioco di esplorazione in cui il giocatore deve attraversare tutta la genealogia della famiglia Finch, entrando in contatto con Lewis Finch, un personaggio con “instabilità mentale”.

FRAMEWORK 1: a livello di *gameplay* e *game structure*, il gioco diventa fortemente condizionato dalla presenza di un personaggio con disabilità che, non essendo primario, rimane nel quadro della *definizione*, senza approfondire lo stato della sua salute psico-fisica. Nonostante ciò, la presenza di questo personaggio modifica il *game world* anche attraverso lo stile audiovisivo di tutto il gioco, che si modifica procedendo nella narrazione. La storia del personaggio si fonde, infatti, con la realtà da lui inventata per scappare dalla sua situazione: all’interno del videogioco, questo espediente narrativo viene mostrato tramite *mini-videogame* che avvengono contemporaneamente al gioco stesso, come dimostrazioni di realtà alternative rispetto a quella personale.

FRAMEWORK 2: tramite un contatto con il suo psichiatra, scopriamo che la condizione del personaggio lo porterà al suicidio, con un esplicito collegamento tra l’incidenza che il deficit ha avuto nella sua storia di vita amplificando sentimenti di delusione e distacco; tutto ciò attraverso l’utilizzo di sistemi audiovisivi e di controllo (Anderson, 2020). La rappresentazione di disabilità in questo videogioco risulta particolarmente approfondita, rientrando quindi nella seconda dimensione, della *definizione* (2D).

Un’altra rappresentazione della disabilità psichica all’interno dei videogiochi, presa come esempio da molti studiosi (Anderson, 2020; Austin, 2021; Buday et al., 2022; Dunlap & Kowert, 2021; Fordham & Ball, 2019) è *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Si tratta di un *action game* in terza persona, basato sulla risoluzione di puzzle intervallata da combattimenti con numerosi mostri. La storia segue il percorso di Senua mentre discende negli inferi per salvare il suo amato, una sorta di Orfeo al femminile.

FRAMEWORK 1: durante tutto il gioco, Senua presenta episodi di allucinazioni audiovisive che ricordano esperienze di psicosi; all’interno del *game world*, questi episodi prendono il nome di *darkness*. Queste sue esperienze psicotiche ricalcano tutte le stereotipie precedentemente sottolineate come dono, frutto di abilità e competenze, condanna e passaggio per superare le proprie difficoltà. Per quanto concerne il *gameplay* e il mondo del gioco, questi sono fortemente condizionati da questa realtà, che modifica il modo di relazionarsi del giocatore stesso al gioco, e che rende complesso il compimento di azioni in questi momenti di *darkness*.

FRAMEWORK 2: la rappresentazione di disabilità all’interno del videogioco rientra nella terza dimensione, con una analisi approfondita e quindi tridimensionale, frutto anche del consulto di psichiatri e persone con psicosi, che sono state interrogate per offrirne la migliore rappresentazione possibile.

### 3.2. Disabilità fisiche o motorie

Dopo aver esaminato la rappresentazione delle persone con disabilità psichiche e intellettive, ci si concentra ora sulle disabilità fisiche, osservando come esse vengano ritratte nei videogiochi. In molti casi, queste sono rappresentate attraverso stereotipi che le presentano come “altro” o come elementi negativi, con una prevalenza nei titoli di genere *science-fiction* o horror.

Un esempio è *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008). Il personaggio principale ha una “prosthetic skin” (Carr, 2014), che lo protegge dall’andare in frantumi; allo stesso tempo, a contrastare il protagonista, vi sono numerosi esseri mostruosi e distorti, i *Necromorphs*. In questo videogioco, l’idea di disabilità compare come una minaccia al corpo-abile del protagonista che, però, a sua volta necessita di strumenti ausiliari per mantenere la sua abilità, e quindi la sua “normalità”.

FRAMEWORK 1: in questo caso il *gameplay* è indirizzato verso il mantenimento di una “normalità”, in contrasto con il *game world* dominato dalla rappresentazione della disabilità in ottica orrorifica, che non modifica però la struttura del gioco.

FRAMEWORK 2: la stigmatizzazione raggiunge anche la dimensionalità della rappresentazione, in una forma che appare meramente superficiale, come sfondo ad una realtà di per sé distorta, rimanendo quindi in una prima dimensione di rappresentazione, in una prospettiva *decorativa*.

Un altro esempio che rientra all’interno della categoria delle rappresentazioni di disabilità fisica viene mostrato in un videogioco *Triple A* – genere di videogiochi prodotti da grandi o medi editori, con produzione su larga scala – particolarmente famoso in tutto il mondo.

Si tratta di *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), ad oggi ancora in commercio con numerose sue varianti. All'interno del videogioco, oltre ad immagini profondamente stereotipate dei maggiori conflitti razziali e sottolineature di scontri fra fazioni mafiose che richiamano molte caricature cinematografiche, si incontra una rappresentazione di disabilità visiva nei confronti del boss cieco Wu Zi Mu, di origine cinese.

FRAMEWORK 1: il giocatore scopre solamente grazie al personaggio stesso della sua disabilità, poiché questa non modifica in nessun modo il *gameplay* e la struttura del gioco (Hutchinson, 2017), ma, in compenso, in un *game world* formato principalmente da realtà stigmatizzate e criminali, il personaggio viene mostrato positivamente nonostante la sua disabilità.

FRAMEWORK 2: la rappresentazione di disabilità, nonostante la sua visualizzazione in termini positivi, non raggiunge particolari livelli di profondità rappresentativa, rimanendo quindi ancora una volta, nella dimensione *decorativa*.

In un'altra serie di videogiochi di *role-playing* video-game (RPG), *Mass Effect* (BioWare, 2007), il pilota Joker – pseudonimo di Jeff Moreau – ha una patologia ossea, immaginaria e ideata per mantenere la finzione di gioco, chiamata "Vrolik Syndrome" (Jerreat-Poole, 2020) che prende spunto da una malattia rara, l'osteogenesi imperfetta.

FRAMEWORK 1: la sua disabilità non è frutto di stigmatizzazione, non è centrale alla narrazione ma è una presenza costante. Favorisce il *gameplay*, lo anima e ha impatti sulla narrazione stessa: lo si vede in difficoltà nella corsa e obbliga i compagni ad aspettarlo, modificando quindi anche la *game structure* e quindi le norme di gioco. In questo caso, nonostante la rappresentazione di un *game world* futuristico e impregnato da strumenti tecnologici atti a migliorare le abilità dei personaggi, Joker, e così i compagni, scelgono spesso di non modificare le loro capacità tramite l'ausilio di strumenti che potrebbero permettere il superamento di ostacoli, in contrasto con le stereotipie presentate nei paragrafi precedenti.

FRAMEWORK 2: la rappresentazione della sua disabilità rientra in una prospettiva *dimensionale*, quindi molto più approfondita e definita all'interno del mondo del videogioco.

### 3.3. Neurodivergenze

In ultimo, la rappresentazione delle neurodivergenze nei videogiochi comporta sfide specifiche, poiché queste condizioni, spesso invisibili, possono essere sottorappresentate o ritratte in modo stereotipato.

Un passo verso una buona rappresentazione è offerto da *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), un *First Person Shooter* (FPS) online basato sulla competizione. Uno dei numerosi personaggi del videogioco, Symmetra, è stato pubblicizzato dalla stessa casa di produzione come una persona con disturbo dello spettro autistico. La particolarità di questa rappresentazione risiede nel fatto che è raro riscontrare questo genere di rappresentazioni all'interno di videogiochi *Triple A*, dimostrando come l'interesse per queste tematiche si stia lentamente diffondendo in modo positivo (Hawreliak & Lemieux, 2020).

FRAMEWORK 1: parte integrante del *gameplay* del gioco, non ne influenza la struttura e non modifica particolarmente il *game world* poiché è un personaggio interno alla narrazione, di cui si vedono solo caratteristiche tipiche della neurodivergenza.

FRAMEWORK 2: nonostante l'ottimo punto di partenza dato dalla volontà di predisporre una rappresentazione chiara di una persona con neurodivergenze, Symmetra rimane un personaggio in 2D, senza una particolare profondità, non discostandosi dalla dimensione della *definizione*.

*Auti-sim* (Adev123, 2013) è stato, contrariamente, giudicato dalla maggior parte degli *user* come non veritiero nei confronti delle persone con autismo. Il videogioco consiste maggiormente in una simulazione in prima persona della vita di un bambino con autismo (Sarge et al., 2020). I suoni forti risultano essere stereotipati, così come le numerose distorsioni visive (Gibbons, 2015). Nonostante il gioco si ponga come obiettivo la costruzione di una conoscenza a livello sociale, per garantire una maggiore inclusione nei confronti delle persone con autismo, per la maggior parte dei giocatori le emozioni principali non sono state di consapevolezza, ma di pietà.

FRAMEWORK 1: il gioco manca di una struttura narrativa, e quindi di un *gameplay* vero e proprio, mentre il *game world* consiste propriamente nella rappresentazione della disabilità stessa, poiché viene rappresentato un parco giochi in cui ogni azione è condizionata dalla neurodivergenza: muoversi diventa complesso a causa dei rumori forti e la vista è offuscata a causa della confusione, cercando di richiamare l'esperienza di un bambino con autismo.

FRAMEWORK 2: nonostante ciò, il videogioco manca di una profondità narrativa e, pur ponendosi come rappresentazione di disabilità in 3D, in realtà rimane particolarmente superficiale, fermandosi in una dimensione di *definizione*.

Tuttavia, non in tutti i videogiochi la condizione di disabilità è attribuita direttamente ai personaggi; talvolta essa si manifesta come elemento del mondo virtuale stesso, influenzando le dinamiche di gioco e le esperienze dei giocatori.

Un esempio è la serie *Borderlands*, un *First-Person Shooter* (FPS), analizzato da numerosi studiosi (Anindya & Rahmantyo, 2023; Meints & Green, 2019) nei suoi altrettanto numerosi capitoli. Nel videogioco, lo stesso universo narrativo non è adatto alle persone che lo abitano, gli strumenti e le armi che i personaggi trovano, spesso non sono adatti alle loro necessità.

FRAMEWORK 1: la disabilità diventa *gameplay*, sottofondo sempre presente all'interno della narrazione videoludica, ma anche *game world* e *game structure*: la realtà crea difficoltà per i personaggi, le regole cambiano e il giocatore è costretto a cambiare il suo atteggiamento nei confronti del gioco stesso.

FRAMEWORK 2: nonostante questa rappresentazione di una realtà così complessa tenda a scansarsi dalle solite rappresentazioni pietistiche, il gioco rimane correlato a una stigmatizzazione della disabilità come mera non abilità, trovandosi in un ambiente post-apocalittico e mantenendo spesso un linguaggio non inclusivo, di conseguenza, pur andando più a fondo nella rappresentazione delle disabilità, si persiste comunque nella dimensione della *definizione*.

#### 4. RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Il presente contributo ha indagato, in una prospettiva media educativa, il complesso rapporto tra videogiochi e rappresentazioni sociali della disabilità, mostrando come tali rappresentazioni agiscano da dispositivi simbolici capaci di orientare la percezione sociale della differenza (Moscovici, 2021; Goffman, 1968). L'analisi condotta ha evidenziato l'interdipendenza tra la necessità di sviluppare prodotti videoludici accessibili (Anderson & Schrier, 2022; Caselli et al., 2022; Gaggioli, 2022) e il rischio, ancora diffuso, di riprodurre forme di stigmatizzazione attraverso rappresentazioni stereotipate (Barnes, 1992; Bennett et al., 2021; Ciccani, 2008). L'applicazione dei *framework* di Aarseth (2003) e di Dunlap e Kowert (2021) ha consentito di approfondire le connessioni tra le strutture del *gameplay* e la qualità delle rappresentazioni della disabilità, mettendo in luce come, nella maggior parte dei casi analizzati, i personaggi con disabilità vengano ridotti a ruoli stigmatizzanti come il "villain", l'"aiutante" o l'"oggetto di scena", che ne negano la complessità identitaria.

Tali rappresentazioni contribuiscono inevitabilmente a costruire socialmente l'immagine della disabilità, definendo confini simbolici di inclusione ed esclusione (Straniero, 2025). La prevalenza di narrazioni basate su *cliché* e semplificazioni rivela la persistenza di un'inerzia culturale che tende a riprodurre lo stigma piuttosto che

a decostruirlo. Tuttavia, alcuni esempi virtuosi, come nel caso di *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Austin, 2021; Fordham & Ball, 2019), mostrano come la collaborazione tra sviluppatori ed esperti possa favorire una rappresentazione più autentica, capace di promuovere consapevolezza e inclusione.

In questa prospettiva, il videogioco, in quanto artefatto culturale (Buckingham & Burn, 2007), si configura come spazio di negoziazione simbolica in cui le rappresentazioni sociali della disabilità possono essere riprodotte o trasformate. Il giocatore partecipa a un processo complesso di mediazione e interpretazione; da un lato, è esposto alle narrazioni dominanti e agli schemi sociali preesistenti, che possono influenzarne la percezione della disabilità; dall'altro, grazie a una solida *game literacy* e a una cultura dell'inclusione, potrebbe essere in grado di analizzare criticamente gli stereotipi, rielaborarli e riformulare le narrazioni in chiave emancipativa, trasformando l'esperienza ludica in un'occasione di apprendimento riflessivo e di promozione di atteggiamenti inclusivi. È in questo spazio che il potere trasformativo della pedagogia speciale si intreccia con le competenze critico-riflessive della *media education*, consentendo al videogioco di diventare un contesto di apprendimento, capace di promuovere atteggiamenti inclusivi e una piena valorizzazione delle differenze.

Il presente contributo intende offrire un punto di partenza per ampliare la riflessione scientifica sulle rappresentazioni della disabilità nei videogiochi, collocandola all'interno del dibattito pedagogico contemporaneo sull'inclusione e sulla cittadinanza digitale, con l'auspicio che il tema delle rappresentazioni dei personaggi con disabilità venga ulteriormente esplorato in prospettiva pedagogico-speciale e media-educativa, al fine di approfondire il ruolo dei videogiochi come contesto di apprendimento, di costruzione identitaria e di trasformazione delle rappresentazioni sociali della disabilità.

#### BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Paper from spilforsking.dk Conference*, August 28-29, 2023.
- Anderson, S. (2020). Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions. *Loading*, 13(21), 20–33. <https://doi.org/10.7202/1071449ar>
- Anderson, S. & Schrier, K. (2022). Disability and Video Games Journalism: A Discourse Analysis of Accessibility and Gaming Culture. *Game and Culture*, 17(2), 179-197. <https://doi.org/10.1177/15554120211021005>

- Anindya, N. T., Rahmantyo, L.E. (2023). (De)Humanization Of Physically Disabled Bodies In Borderlands 3. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 13(3). <https://doi.org/10.17510/paradigma.v13i3.1038>
- Austin, J. (2021). "The hardest battles are fought in the mind": Representation of Mental Illness in Ninja Theory's *Hellblade: Senua's Sacrifice*. *Game studies*, 21(4).
- Barnes, C. (1992). *Disabling Imagery and the Media. An Exploration of the Principles for Media Representations of Disabled People. The First in a Series of Reports*. The British Council of Organisations of Disabled People & Ryburn Publishing.
- Bennett, C.L, Gleason, C., Scheuerman, M.K., Bigham, J.P., Guo, A. & To, A. (2021). "It's Complicated": Negotiating Accessibility and (Mis)Representation in Image Descriptions of Race, Gender, and Disability. *CHI Conference on Human Factors in Computing*.
- Bocci, F. (2025). Del cinema e/o della disabilità punto uno sguardo tra Disability Studies, Freak Studies e analisi istituzionale. In Enrico Valtellina (a cura di). *Sulla disabilitazione. Introduzione ai Disability Studies*. (pp. 213-234). UTET.
- Buday, J., Neumann, M., Heidingerová, J., Michalec, J., Podgorná, G., Mareš, T., Pol, M., Mahrík, J., Vranková, S., Kališová, L. & Anders, M. (2022). Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years. *Frontiers in Psychiatry*. 13:967992. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.967992>
- Buckingham, D., & Burn, A. (2007). Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 323–349.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57(5–6), 419–433.
- Carr, D. (2014). Ability, Disability and Dead Space. *Game Studies*, 14(2)
- Caselli, S., Nardone, R. & Soriani, A. (2022). Disabilità e videogiochi: sfide, rappresentazioni e modelli di accessibilità nel medium videoludico. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, X(1), 26-41. <https://doi.org/10.7346/sipes-01-2022-02>
- Ciccani, P. (2008). *Pregiudizi e disabilità*. Armando.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper and Row.
- Dunlap, K. & Kowert, R. (2021). Mental Health in 3D: A Dimensional Model of Mental Illness Representation in Digital Games. *Loading*, 14(24), 122–133. <https://doi.org/10.7202/1084842ar>
- Ellis, K. & Kao, K-T. (2019). Who Gets to Play? Disability, Open Literacy, Gaming. *Cultural Science Journal*, 11(1), 111–125. <https://doi.org/10.5334/csci.128>
- Entertainment Software Association. (2025). *Power of Play: 2025 Global Video Games Report*. <https://www.thesesa.com/wp-content/uploads/2025/09/PoP-2025-v10-web-spreads.pdf>
- Felini, D. (2012). *Videogame education. Studi e percorsi di formazione*. Edizioni Unicopli.
- Ferrari, M., McIlwaine, S., Jordan, G., Shah, J.L., Lal, S. & Iyer, S.N. (2019). Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health*, 6(5). <https://doi.org/10.2196/12418>
- Fordham, J. & Ball, C. (2019). Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade. *JMIR Mental Health*, 6(4). <https://doi.org/10.2196/12432>
- Fratini, T. (2016). Nuove considerazioni sul pregiudizio nei confronti della disabilità. *Studi Sulla Formazione Open Journal of Education*, 19(1), 201–212. [https://doi.org/10.13128/Studi\\_Formaz-18570](https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-18570)
- Gaggioli, C. (2022). *La classe oltre le mura, gamificare per includere*. FrancoAngeli.
- Gee, J. P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Cortina.
- Gibbons, S. (2015). Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games. *Loading...*, 9(14), 25-39.
- Goering, S. (2015). Rethinking disability: the social model of disability and chronic disease. *Current reviews in musculoskeletal medicine*, 8(2), 134–138. <https://doi.org/10.1007/s12178-015-9273-z>
- Goffman, E. (1968). *Stigma. L'identità negata*. Laterza.
- Gómez, T.G. (2024). Videogames as a tool for inclusive education: a literature review on the use of Minecraft for teaching children with disabilities. *Life Span and Disability*, XXVII, 2, 211–223.
- Hawrelak, J. & Lemieux, A. (2020). The semiotics of social justice: a multimodal approach to examining social justice issues in videogames. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 41(5), 723–739. <https://doi.org/10.1080/01596306.2020.1769936>
- Hutchinson, R. (2017). Representing Race and Disability in Grand Theft Auto: San Andreas. In Malkowski, J., Russworm, T. (Eds.), *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Videogames* (pp. 164–178). Indiana University Press.
- Jerreat-Poole, A. (2020). Sick, Slow, Cyborg: Crip Future in *Mass Effect*. *Game Studies*, 20(1).
- Kafai, Y.B., Fields, D.A. & Cook, M.S. (2010). Your second selves: Player-designed avatars. *Games and Culture*, 5, (1), 23–42.
- Kasdorf, R. (2023). Representation of mental illness in video games beyond stigmatization. *Fron-*

- tiers in Human Dynamics*, 5: 1155821. <https://doi.org/10.3389/fhmd.2023.1155821>
- Lange, B.S., Requejo, P., Flynn, S.M., Rizzo, A.A., Valero-Cuevas, F.J., Baker, L. & Weinstein, C. (2010). The Potential of Virtual Reality and Gaming to Assist Successful Aging with Disability. *Physical Medicine and Rehabilitation Clinics*, 21(2), 339–356. <https://doi.org/10.1016/j.pmr.2009.12.007>
- Ledder, S. (2018). On dis/ability within game studies. The discursive construction of ludic bodies. In K. Ellis, R. Garland-Thomson, M. Kent, & R. Robertson (Eds.), *Interdisciplinary Approaches to Disability: Looking Towards the Future* (pp. 30–44). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351053228>
- Mack, K., Hsu, R.C.L., Monroy- Hernández, A., Smith, B.A. & Liu, F. (2023). Inclusive Avatars: Disability Representation in Avatar Platforms. *Proceeding of the 2023 CHI conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'23)*. April 23-28, 2023. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581481>
- Madej, K. (2024). *Representation of Disability in Children's Video Games*. Routledge.
- Marino, M. T. & Beecher, C. C. (2010). Conceptualizing RTI in 21st-century secondary science classrooms: Video games' potential to provide tiered support and progress monitoring for students with learning disabilities. *Learning Disability Quarterly*, 33, 299-311. <https://doi.org/10.1177/073194871003300407>
- Marino, M. T., Gotch, C. M., Israel, M., Vasquez, E. III, Basham, J. D., & Becht, K. (2014). UDL in the middle school science classroom: Can video games and alternative text heighten engagement and learning for students with learning disabilities? *Learning Disability Quarterly*, 37(2), 87-99. <https://doi.org/10.1177/0731948713503963>
- Meints, J. & Green, A. (2019). Player Agency and Representations of Disability in Borderlands 2. *GAME – Games as Art, Media, Entertainment*, 8, 43–50.
- Moscovici, S. (2021). *Le rappresentazioni sociali*. Il Mulino.
- Nowak, K.L. & Fox, J. (2018). Avatars and computer-mediated communication: a review of the definitions, uses, and effects of digital representations. *Review of Communication Research*, 6, 30–53.
- Pfeiffer, D. (2002). The philosophical foundations of disability studies. *Disability Studies Quarterly*, 22(2), 3-23.
- Porter, J.R., & Kientz, J.A. (2013). An empirical study of issues and barriers to mainstream video game accessibility. *Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*.
- Ranieri, M., Fabbro, F., & Nardi, A. (2019). *La media education nella scuola multiculturale. Teorie, pratiche, strumenti*. ETS.
- Ranieri M. & Gaggioli, C. (2020). Stereotypes, video-games and aware players in higher education. *EDULEARN20 Proceedings*. ISBN: 978-84-09-17979-4. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2020>
- Rinne, P., Mace, M., Nakornchai, T., Zimmerman, K., Fayer, S., Sharma, P., Liardon, J-L., Burdet, E. & Bentley, P. (2016). Democratizing Neurorehabilitation: How Accessible are Low-Cost Mobile-Gaming Technologies for Self- Rehabilitation of Arm Disability in Stroke?. *PLOS ONE*, 11(10): e0163413. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0163413>
- Rohmer, O. & Louvet, E. (2012). Implicit measures of the stereotype content associated with disability. *British Journal of Social Psychology*. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8309.2011.02087.x>
- Rowland, J.L., Malone, L.A., Fidopiastis, C.M., Padalabalanarayanan, S., Thirumalai, M. & Rimmer, J.H. (2016). Perspectives on Active Video Gaming as a New Frontier in Accessible Physical Activity for Youth With Physical Disabilities. *Physical Therapy*, 96(4), 521–532. <https://doi.org/10.2522/ptj.20140258>
- Sarge, M.A., Kim, H.S. & Velez, J.A. (2020). An Auto-Sim Intervention: The Role of Perspective Taking in Combating Public Stigma with Virtual Simulations. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 23 (1). <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0678>
- Shakespeare, T. (2006). *Disability Rights and Wrongs*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203640098>
- Shapiro, S. & Rotter, M. (2016). Graphic depictions: portrayals of mental illness in video games. *J Forensic Sci*, 61(6), 1592–5. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>
- Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. *ArXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2103.17100>
- Snyder, S. L., Brueggemann, B. J. & Garland-Thompson, R. (2002). Introduction: Integrating disability into teaching and scholarship. *Disability studies: Enabling the humanities*, 1-15. The Modern Language Association of America.
- Stendal, K. (2012). How do people with disability use and experience virtual worlds and ICT: A literature review. *Journal of Virtual Worlds Research*, 5(1), 1-17. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v5i1.6173>
- To, A., McDonald, J., Holmes, J., Kaufman, G. & Hammer, J. (2018). Character Diversity in Digital and Non-Digital Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*. 4(1). 31-65.
- Zimmerman, E., & Salen, K. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.