



Classificazione Decimale Dewey:

794.8 (23.) GIOCHI ELETTRONICI GIOCHI CON L'ELABORATORE

VALERIO GRECO

UMANITÀ, SOCIETÀ E VIDEOGIOCHI

TRA ETICA E TRANSMANESIMO

Prefazione di

EDMONDO GRASSI





©

ISBN
979-12-218-1791-1

PRIMA EDIZIONE
ROMA 13 MARZO 2025

*A Michelle,
Fiore nato nelle avversità e faro nella mia notte*

POETA

*Ogni parte del mondo afflitto
spera in te poeta! Nella tua nobiltà.
Lo spirito creativo guidi la tua penna
sia il tuo verso messaggero di verità.
Arma letale l'estro poetico
contro la cultura della demagogia.*

*Può debellare l'egoismo la poesia
illuminare la mente dell'uomo
liberare le coscienze dall'errore, dall'ignoranza.
Non è utopia ispirare un mondo nuovo.
Poeta esprimi il pensiero della solidarietà umana
ravviva la speranza del mondo afflitto.*

– AMERIGO GRECO

INDICE

13 *Prefazione*
di EDMONDO GRASSI

23 *Introduzione*

PARTE PRIMA — HOMO VIDEOLUDENS

35 Capitolo I
Sulle orme dell'Homo ludens...
1.1. Dal gioco al videogioco, 35.

43 Capitolo II
...Nascono i videogiochi
2.1. Quadro storico sull'evoluzione del videogioco, 43 — 2.1.1. *La Preistoria (1947 – 1972): dai primi esperimenti al lancio sul mercato*, 44 — 2.1.2. *Il Medioevo (1972 – 1985): sviluppo e crollo delle sale da gioco*, 46 — 2.1.3. *L'Età Moderna (1985 – 1995): la Prima Console War Nintendo-SEGA*, 48 — 2.1.4. *L'Età Contemporanea (1994 – oggi): dalla Seconda Console War alla digitalizzazione*, 51 — 2.2. Un approccio metafisico invece di una lista di generi videoludici, 57.

PARTE SECONDA — LA SOCIETÀ NEL VIDEOGIOCO

67 Capitolo I

Critica e specchio del reale. il videogioco è una forma d'arte

1.1. L'arte nel capitalismo: tra controllo ed eversione, 68 — 1.2. L'arte videoludica, 77 — 1.2.1. *Un esempio di rilievo: la saga Final Fantasy*, 82 — 1.2.1.1. *La nascita*, 87 — 1.2.1.2. *Analisi generale dei temi*, 90 — 1.3. La donna protagonista: un po' di studi di genere, 120 — 1.3.1. *Da Lara Croft a Frey Holland: solite stereotipie o cambio di direzione?*, 127 — 1.3.1.1. *Il primo grande stereotipo di Lara Croft*, 130 — 1.3.1.2. *Bayonetta: un'eroina in latex per una parodia della società patriarcale*, 135 — 1.3.1.3. *Aloy e il nuovo modello di donna della Guerrilla Games*, 141 — 1.3.1.4. *Il lesbismo e la decostruzione del protagonista perfetto in Ellie, Abby e Joel*, 146 — 1.3.1.5. *La centralità della donna e la rivalsa delle donne nere in Forspoken*, 152 — 1.4. Cinematic video games: i legami con il mondo del cinema, 156 — 1.4.1. *Il problema dell'effimerità dell'universo videoludico*, 162.

167 Capitolo II

Transumanesimo o decrescita felice?

2.1. Principi etici, 167 — 2.2. Utopie e distopie: una tensione pedagogica dalla letteratura al mondo videoludico, 178 — 2.2.1. *Un futuro tra le macerie del passato in Death Stranding*, 183 — 2.2.2. *Distruzione e rinascita nell'IA di Horizon Zero Dawn*, 191.

PARTE TERZA — IL VIDEOGIOCO NELLA SOCIETÀ

203 Capitolo I

Uno sguardo sull'educazione

1.1. Le generazioni future: accrescimento emotivo-cognitivo attraverso il legame videogiocatore-protagonista, 203 — 1.1.2. *Cosa deve imparare la scuola dai videogiochi*, 208 — 1.2. La doppia faccia delle chat online, 211.

217 Capitolo II

L'inclusione nel mondo dei videogiochi

2.1. Come i videogiochi stanno ampliando la loro rete di accessibilità, 217 — 2.1.1. *La linea direttrice di input*, 218 — 2.1.2. *La linea direttrice di output*, 221

- 2.1.3. *Il collegamento della linea direttrice trasversale*, 224 — 2.2. L'inclusione nei team di sviluppo. Il caso Activision Blizzard, 226 — 2.3. Il rapporto con l'Altro tra ieri e oggi, 231 — 2.3.1. *L'importanza del videogioco per una pedagogia dell'Altro*, 235.

PARTE QUARTA — L'ANALISI DEL CONTENUTO

- 241 Capitolo I
 La ricerca
 1.1. Il metodo, 241 — 1.2. I videogiochi, 245 — 1.2.1. *Temi, valori e disvalori*, 245 — 1.2.2. *Il tempo della narrazione*, 248 — 1.2.3. *Il contesto ambientale*, 249 — 1.2.4. *Lo sviluppo della trama*, 250 — 1.2.5. *La visibilità mediatica*, 252 — 1.3. I protagonisti, 253 — 1.3.1. *Aspetti anagrafici*, 253 — 1.3.2. *Caratteristiche fisiche*, 255 — 1.3.3. *Valori e disvalori*, 257 — 1.4. I coprotagonisti, 259 — 1.4.1. *Aspetti anagrafici*, 259 — 1.4.2. *Caratteristiche fisiche*, 261 — 1.4.3. *Valori e disvalori*, 262 — 1.5. Gli antagonisti, 264 — 1.5.1. *Aspetti anagrafici*, 264 — 1.5.2. *Caratteristiche fisiche*, 266 — 1.5.3. *Valori e disvalori*, 268 — 1.6. Le domande aperte: la morale e le impressioni generali, 269.
- 273 *Conclusioni. Per una sociologia del videogioco*
- 281 *Appendice*
- 309 *Bibliografia*

PREFAZIONE

PRESS START: VIDEOGIOCHI E ISTITUZIONI SOCIALI

Nel libro XXII dell’Odissea, Femio, cantore della corte di Itaca, assurge al ruolo di mediatore attraverso la narrazione di miti e storie, vicende epiche e episodi di elevata pregnanza storica e immaginifica. Egli non è soltanto un intrattenitore per i pretendenti di Penelope o per la corte regale prima del loro arrivo, bensì incarna la figura del custode della memoria collettiva, un artefice di racconti che stimolano la facoltà immaginativa degli astanti, un veicolo di trasmissione di modelli comportamentali e valori etici. Il cantore, in questo contesto, si configura come una figura liminale, sospesa tra la dimensione del mito che nutre l’immaginazione e la concretezza del presente, capace di orientare l’individuo nella rappresentazione della propria esistenza quotidiana. Femio si erge a riflesso e filtro interpretativo per chi analizza l’opera d’arte, fungendo da archetipo ideale dell’aedo: un ponte tra passato e futuro, emblema di continuità culturale; la sua funzione trascende il semplice intrattenimento per incorporare il potere salvifico delle arti, intese come veicoli di critica sociale, di riflessione collettiva e di appagamento intellettuale ed emotivo; infine, le sue narrazioni, manifestazione di valori senza tempo, favoriscono l’interiorizzazione di mutamenti individuali e

collettivi, saldamente ancorati ai processi di storicizzazione che tracciano il divenire umano.

Attraverso le sue parole, descrive avventure che chi ascolta può vivere grazie alle proprie proiezioni mentali, divenendo guerriero, amazzone, centaura o qualsiasi altra figura del panorama mitologico della classicità greca. Il ruolo di Femio, nelle società contemporanee e in questo contesto specifico, può trovare la propria eredità nella figura di individui capaci di generare mondi narrativi che, manifestati nel ruolo di game designer, si configurano come architetta di universi simbolici, in grado di orchestrare trame profonde e interattive. Questi universi, che oscillano tra radici reali e immaginari fantastici, trascendono il semplice intrattenimento, offrendo un'esperienza immersiva che si avvale di strumenti tecnologici sempre più complessi e sofisticati. Il medium videoludico, nel panorama odierno, si erge a istituzione sociale a pieno titolo, poiché codifica e veicola sistemi di ruoli e norme che rispondono a istanze profonde della società contemporanea, garantendo sia una funzione integrativa sia una riflessione critica sui modelli di convivenza. In questa prospettiva, i videogiochi assorbono le teorie di Parsons, delineando un ordine simbolico funzionale alla stabilità sociale, e si riallacciano alle intuizioni di Berger e Luckmann, che vedono nelle istituzioni sociali schemi sedimentati e condivisi. Tuttavia, il videogioco si spinge oltre, configurandosi come uno spazio eterotopico, un universo parallelo dove sperimentare, mettere in discussione e ridefinire le regole e le risorse che governano il mondo tangibile. In esso, le tensioni e le connessioni delle società globali trovano una piattaforma esplorativa per interrogare i vincoli formali e informali che modellano le interazioni sociali e politiche. Al contempo, i media videoludici si propongono come strumenti dotati di un potenziale quasi utopico: abili nel creare contospazi di libertà, evasione e rielaborazione simbolica, essi si configurano come artifici attraverso cui l'individuo può negoziare il proprio rapporto con il reale, trovando momenti di riflessione, resistenza e rigenerazione esistenziale.

I videogiochi rappresentano, quindi, un'esperienza immersiva dotata di un proprio universo di grammatiche relazionali, architetture comunicative e meccanismi interattivi che esercitano un profondo impatto sulla percezione del mondo da parte del soggetto giocante.

Tali geometrie non solo plasmano lo sviluppo identitario, valoriale ed emozionale dell'individuo ma costituiscono un terreno fertile per la rappresentazione simbolica di mondi, società e culture. Gli individui digitali che popolano questi universi videoludici esemplificano al contempo un riflesso dell'esperienza umana e un laboratorio di possibili proiezioni future, offrendo modelli utopici e distopici di interdipendenza tra enti umani e non umani.

In tal senso, l'immersione nella costellazione videoludica configura spazi di indagine critica e analisi riflessiva, in cui esplorare i mutamenti socioculturali in corso o ipotizzati. Parallelamente, tale medium genera trasformazioni significative nel tessuto sociale, ridefinendo le modalità di fruizione – dai cabinati arcade alle console domestiche fino ai mondi immersivi di realtà aumentata – e influenzando i processi di socializzazione e di delineazione dell'immaginario collettivo. Questi cambiamenti non solo plasmano le interconnessioni relazionali ma riorganizzano i fenomeni identitari e culturali, configurandosi come catalizzatori di nuove forme di interazione e coesione sociale.

Nel 2023, l'industria globale dei videogiochi ha generato un fatturato di circa 183,9 miliardi di dollari, con previsioni di crescita fino a 207 miliardi entro il 2026, coinvolgendo 3,38 miliardi di soggetti giocatori in tutto il mondo, ovvero quasi la metà della popolazione globale. Il segmento mobile, in particolare, ha dominato il mercato con un fatturato di 90 miliardi di dollari, dimostrando l'importanza crescente di dispositivi accessibili e portatili. In Italia, questo mercato ha registrato un fatturato di oltre 2,3 miliardi di euro nel 2023, posizionandosi tra i primi cinque mercati europei. Il numero di videogiocanti in Italia, pari a 13 milioni, rappresenta il 31% della popolazione, con un'età media di 30 anni. Il settore ha visto un aumento significativo del segmento hardware (+63%), favorito dalla maggiore disponibilità di console di nuova generazione, mentre il software rimane predominante, rappresentando il 71% del fatturato totale. Questi dati non solo evidenziano l'espansione economica del settore ma sottolineano anche il suo ruolo come fenomeno culturale di portata globale, capace di riflettere e influenzare i valori, gli andamenti sociali e le modalità di interazione delle comunità contemporanee.

Seguendo il processo di costituzione del videogioco in quanto oggetto di studio sociologico, questi possono essere considerati istituzioni

sociali poiché incarnano e veicolano processi fondamentali per la comprensione e l'organizzazione della vita collettiva:

- la storicità è uno degli aspetti cardine, in quanto, come le grandi istituzioni religiose, giuridiche ed educative, i videogiochi si radicano in un contesto storico specifico, riflettendo e talvolta amplificando le trasformazioni tecnologiche, culturali e politiche del loro tempo. Essi non solo narrano una realtà contingente ma creano archivi simbolici che si pongono come testimonianze viventi di epoche, tensioni e speranze. Ad esempio, *Metal Gear Solid* di Hideo Kojima non si limita a una riflessione sulla guerra e sulla tecnologia poiché la sua trama articolata intreccia la fine del XX secolo con ansie di controllo, ambiguità morali e globalizzazione, anticipando il dibattito contemporaneo sull'intelligenza artificiale e la sorveglianza digitale. Lungi dall'essere meri prodotti culturali, questi giochi si configurano come veri e propri specchi deformanti: rivelano e reinterpretano le dinamiche storiche, offrendo un prisma tramite cui leggere le implicazioni etiche e sociali delle scelte tecnologiche e politiche.
- L'interiorizzazione avviene mediante la fruizione di molteplici cartografie semantiche che plasmano identità e comportamenti in modi profondamente stratificati e complessi. Questo processo non si limita a un'assimilazione passiva ma attiva una negoziazione continua tra le regole implicite del gioco e l'esperienza personale di chi gioca. Titoli come *The Sims* o *Minecraft*, ad esempio, non rappresentano semplicemente spazi di esplorazione virtuale: essi funzionano come laboratori per l'interiorizzazione di valori quali la creatività, la pianificazione e la gestione delle risorse, così come per riflettere sugli assetti relazionali, economiche e ambientali che caratterizzano la vita reale. In *The Sims*, si è chiamati a confrontarsi con rappresentazioni semplificate ma incisive della routine quotidiana, esplorando implicitamente temi come la sostenibilità e le relazioni interpersonali. In *Minecraft*, invece, la libertà creativa si scontra con la necessità di gestire risorse limitate, facendo emergere un dialogo continuo tra autonomia e vincolo strutturale. Sotto questa lente di osservazione,

diventano piattaforme per l'analisi critica del proprio ruolo nel mondo, dimostrando come il medium videoludico sia capace di interiorizzare e trasformare strutture sociali in esperienze personali e significative.

- Il mutamento è un altro tratto distintivo nella misura in cui i videogiochi non solo si adattano ai cambiamenti della società ma spesso li anticipano. Titoli come *Cyberpunk 2077* o *Horizon Zero Dawn* immaginano futuri distopici, interrogando i limiti etici della tecnologia e dell'ecologia. In questo senso, i videogiochi non sono statici ma rappresentano un'officina dinamica in cui il mutamento sociale trova espressione. La produzione di assetti valoriali trova una manifestazione potente in giochi come *The Last of Us*, un'opera che trascende la semplice storia interattiva per interrogare i fondamenti stessi dell'etica e delle relazioni umane. Questo titolo esplora temi come l'empatia, la sopravvivenza e il sacrificio in un mondo post-apocalittico, in cui le scelte morali non sono mai semplici né binarie. Servendosi di una narrazione multistrato e personaggi complessi, *The Last of Us* sfida a confrontarsi con dilemmi etici che mettono in discussione i valori tradizionali, spingendolo a riflettere sul significato dell'umanità in situazioni estreme. Questo processo di ridefinizione delle coordinate etiche non è esclusivo di questo gioco: titoli come *Detroit: Become Human* o *Undertale* dimostrano come il medium videoludico sia capace di costruire mondi morali, in cui ogni decisione contribuisce a creare un quadro valoriale unico e personale. Così, i videogiochi diventano laboratori morali, spazi in cui l'etica non è imposta, ma vissuta, negoziata e trasformata attraverso l'esperienza diretta.
- L'interdipendenza culturale è intrinseca al medium, configurandosi come uno dei suoi aspetti più distintivi e complessi. I videogiochi operano in un tecnoecosistema globale, fungendo da crocevia in cui convergono influenze eterogenee provenienti da cinema, letteratura, arte e persino politica, dando vita a una rete di contaminazioni e scambi incessanti. La saga di *Assassin's Creed* è capace di annodare ricostruzioni storiche dettagliate con narrazioni moderne, agendo come veicolo di dialogo intercul-

turale, introducendo chi gioca a contesti geografici, politici e storici differenti, spesso ignorati o marginalizzati nei media tradizionali. Questo dialogo si estende oltre il gioco stesso, alimentando dibattiti accademici e ideologici su rappresentazione, appropriazione e autenticità. Inoltre, giochi come *Civilization* o *Age of Empires* trasformano il processo di apprendimento storico e culturale in esperienze ludiche, sollevando interrogativi critici sull'equilibrio tra narrazione e simulazione, semplificazione e complessità. Così, il medium videoludico diviene un incubatore in cui l'interculturalità non è solo rappresentata, ma costantemente negoziata e reinventata, confermando il suo ruolo cruciale nel ridefinire le dinamiche globali di interazione simbolica.

Per il tramite di queste cinque dimensioni, i videogiochi si configurano non solo come passatemi leggeri ma come pilastri delle società contemporanee, capaci di plasmare immaginari, identità e relazioni su scala globale. Essi si collocano all'incrocio tra etica, estetica e ontologia, interrogando la natura stessa del reale e del virtuale. Yuk Hui, con le sue riflessioni sul cosmotecnico e l'intersezione tra tecnologia e cultura, offre una prospettiva innovativa per comprendere come i videogiochi non solo rappresentino mondi, ma riformolino le relazioni tra umano, tecnico e cosmico, superando i confini tradizionali tra reale e virtuale. Sarah Ahmed invita a considerare i videogiochi come spazi fenomenologici, dove le relazioni affettive, materiali e simboliche vengono sperimentate e rinegoziate, rispecchiando e ampliando le caratterizzazioni del postmoderno e delle teorie intersezionali. Questi approcci sottolineano come il medium videoludico sia specchio della società e terreno fertile per re-immaginare possibilità identitarie, relazionali e culturali in un contesto sempre più globalizzato e tecnologicamente mediato. Approcci transdisciplinari, evidenziano come i videogiochi non siano solo prodotti culturali ma agenti trasformativi che influenzano valori, comportamenti e visioni del futuro. Inoltre, una prospettiva transpecista, che considera l'interazione tra umano e non umano, suggerisce come tali mezzi possano fungere da piattaforme per ripensare le relazioni interspecie. Attraverso un esempio emblematico come *Stray*, i videogiochi esplorano il rapporto tra umano e animale, aprendo una riflessione sulla

risonanza affettiva, la vulnerabilità e la coesistenza. Questo titolo, con il suo protagonista felino che si muove in un mondo distopico popolato da macchine e tracce di umanità scomparsa, invita chi gioca a interrogarsi sulle relazioni interspecie e sulla capacità di comprendere e condividere esperienze al di fuori dell'umano. La rappresentazione della prospettiva animale diventa uno strumento potente per educare a un'etica della cura e della responsabilità, sottolineando la necessità di immaginare relazioni più inclusive e sostenibili non solo tra specie diverse, ma anche tra l'uomo e il suo ambiente. È necessario comprendere che i videogiochi non sono semplicemente il riflesso delle società contemporanee ma strumenti attivi di negoziazione, critica e riformulazione delle stesse e delle prossime.

Il lavoro di Greco si configura come un contributo articolato nel panorama degli studi critici sul medium videoludico, grazie alla sua capacità di coniugare un approccio interdisciplinare con un'analisi approfondita e scrupolosa. Il testo affronta i videogiochi come specchio e agente trasformativo delle società contemporanee, esplorandone le implicazioni etiche, sociali e transumaniste attraverso una struttura ben organizzata che guida chi legge dalle radici storiche e culturali del medium fino alle sue manifestazioni più attuali e inclusive. Particolarmente significativo è il focus su titoli iconici come la saga di *Final Fantasy* o i modelli ideali di *Horizon Zero Dawn* e *The Last of Us*, ognuno dei quali è analizzato con una prospettiva che intreccia teoria e pratica, evidenziando le possibilità del medium videoludico di affrontare questioni globali come l'ecologia, il capitalismo, la disuguaglianza e l'inclusione sociale. Greco non si limita a studiarlo come prodotto culturale ma ne mette in luce il potenziale educativo e trasformativo, individuando in esso strumenti pedagogici capaci di arricchire percorsi formativi formali e informali. L'attenzione alla rappresentazione di personaggi femminili complessi, come Aloy e Ellie e alle narrazioni inclusive evidenzia il ruolo dei videogiochi nel decostruire stereotipi di genere e nell'ampliare il dialogo su identità e diversità. Inoltre, il testo si distingue per l'introduzione di una riflessione innovativa sul rapporto tra tecnologia, umanità e ambiente, ponendo il medium come piattaforma per immaginare scenari futuri e proporre modelli alternativi di coesistenza. L'approccio transdisciplinare, che include riferimenti alla pedagogia, alla filoso-

fia e agli studi ambientali, contribuisce a collocare i videogiochi al centro di un dibattito accademico sempre più rilevante, dimostrando come essi possano fungere da laboratori valoriali per il pensiero critico e da strumenti di negoziazione culturale nell'era contemporanea. Il lavoro si chiude con una visione che invita a considerare il medium non solo come una forma di intrattenimento ma come un attore cruciale nella ridefinizione delle strutture socioculturali e morali del nostro tempo.

I videogiochi, quindi, si collocano in un contesto intertestuale che genera una rete culturale stratificata in cui il medium attinge dal romanzo, dalla riflessione filosofica, dalla pellicola cinematografica e ad altre espressioni artistiche, contribuendo a un costante scambio simbolico. Tale intertestualità gli consente di superare la dicotomia tra intrattenimento e riflessione critica, trasformandoli in piattaforme per esperienze ludiche e introspezioni profonde. Questo carattere li rende agenti di negoziazione educativa, abili nel rielaborare significati in forme innovative.

Con la loro capacità di intrecciare realtà quotidiana e narrazioni simboliche, rappresentano una delle forme di conoscenza più potenti del nostro tempo. Essi agiscono contemporaneamente come riflesso e ampliamento della materialità reale quotidiana, portando le dinamiche della vita di tutti i giorni in uno spazio virtuale dove possono essere rielaborate, enfatizzate o messe in discussione. Questo processo di trasposizione si rivela particolarmente evidente in titoli come *Animal Crossing*, dove la routine quotidiana diventa uno strumento per analizzare i modelli relazionali o per proporre modelli di convivenza e gestione comunitaria. Tali giochi non solo riproducono la materialità del reale, ma ne amplificano le complessità, consentendo di esplorare alternative e riflettere criticamente sul proprio contesto esistenziale.

Dal punto di vista dello sviluppo identitario, i videogiochi offrono uno spazio unico di sperimentazione, dove chi gioca può assumere ruoli alternativi e confrontarsi con scelte morali e valoriali in ambienti simulati. In titoli come *Mass Effect* o *The Witcher*, il giocatore è chiamato a prendere decisioni che non solo influenzano il corso della narrazione, ma mettono in discussione il proprio bagaglio esperienziale e morale. Questo processo di identificazione e differenziazione consente un dialogo interiore che stimola la crescita personale e la consapevolezza del-