

## LEGENDA SOGGETTARIO

N.B. I nomi di città o di nazioni non sono stati inseriti nel soggettario, bensì nel campo note: sono quindi rintracciabili attraverso il campo Ricerca libera. Il campo note offre in genere informazioni aggiuntive, anche di contenuto, rispetto a quanto segnalato negli altri campi. I generi videoludici (platform, picchiaduro, sparatutto, ecc.) non rientrano nei soggetti ma sono presenti nella scheda descrittiva di ciascun titolo, per cui si possono individuare anch'essi attraverso il campo Ricerca libera.

Ai singoli giochi sono legati molteplici soggetti. In alcuni casi ciò contribuisce a rendere più specifica la descrizione. Esempio: un gioco tratto da un film presenterà entrambi i soggetti Adattamento e Cinema.

**Adattamento:** il titolo è una trasposizione di un'opera proveniente da un medium differente, in particolare cinema, letteratura, fumetto e televisione.

**Adolescenti:** l'adolescenza è tema portante del titolo, oppure la fase adolescenziale dei protagonisti è rilevante all'interno dell'universo di gioco.

**Alcolismo:** il titolo contiene riferimenti al tema dell'alcolismo.

**Alieni:** il titolo ha per protagonisti o nemici creature aliene.

**Allucinazione:** uno o più personaggi soffrono di allucinazioni; gli eventi narrati sono frutto di un'allucinazione

**Amnesia:** il protagonista è un personaggio privo di memoria, o la perdita di memoria è evento caratterizzante del titolo

**Amore:** il gioco valorizza il legame affettivo tra due o più personaggi.

**Angeli:** nel gioco sono presenti, ma soprattutto rilevanti ai fini narrativi, creature angeliche.

**Animali:** nel gioco sono presenti, ma soprattutto rilevanti ai fini narrativi, animali; i personaggi principali sono animali.

**Animazione:** nel gioco sono evidenti rimandi al mondo dell'animazione cinematografica e televisiva.

**Anni Dieci, Venti, ecc.:** il soggetto descrive l'ambientazione storica del titolo

**Antica Grecia:** il gioco si ambienta nell'Antica Grecia o rappresenta le popolazioni dell'Antica Grecia.

**Antico Egitto:** il gioco si ambienta nell'Antico Egitto o rappresenta le popolazioni dell'Antico Egitto.

**Anziani:** il gioco rappresenta l'anzianità o assume particolare rilevanza un personaggio anziano.

**Archeologia:** l'archeologia è tema del gioco; per esteso i protagonisti sono archeologi.

**Architettura:** il titolo dimostra un'attenzione particolare per l'architettura di edifici o città.

**Arti marziali:** il gioco è incentrato sulle arti marziali, o si rifà ai film di arti marziali.

**Arti visive:** il gioco è stato influenzato o presenta riferimenti espliciti o dichiarati alle arti visive (il riferimento alla corrente specifica è generalmente descritto nel campo note); il titolo risulta di particolare interesse dal punto di vista della ricerca estetica.

**Aviazione:** simulatori di volo o titoli incentrati sull'aviazione o la storia dell'aviazione.

**Avventura:** il gioco si rifà ai topoi del cinema e della letteratura d'avventura.

**Azione:** il gioco si rifà ai topoi del cinema d'azione.

**B-movie:** il gioco trae ispirazione da soggetti e tematiche tipiche dei film di serie B.

**Ballo:** giochi nei quali è rappresentato il ballo e le tecniche di ballo (vedi rhythm game) o nei quali il ballo è tema centrale della narrazione.

**Bambini:** i protagonisti del titolo sono bambini; la fanciullezza è tema centrale dell'opera.

**Bianco e nero:** giochi nei quali il bianco e nero è una scelta stilistica cromatica evidente, usata anche per rappresentare un determinato periodo storico (il cinema in bianco e nero, la TV delle origini).

**Bullismo:** giochi che trattano il tema del bullismo nelle sue varie sfaccettature.

**Caccia:** giochi che rappresentano lo sport della caccia.

**Capitalismo:** giochi nei quali il capitalismo e le sue declinazioni sono un tema centrale della narrazione o dello scenario socio-politico descritto dal gioco.

**Carceri:** giochi nei quali il carcere o la vita in carcere sono centrali nella narrazione.

**Catastrofico:** giochi che si ispirano al cinema catastrofico; con la presenza di una minaccia naturale (terremoti, meteoriti, ecc.)

**Censura:** giochi che sono stati particolarmente bersagliati dalla censura e che hanno subito tagli a causa dei contenuti.

**Cibo:** giochi in cui il tema centrale è il cibo (ricette, ristorazione, ecc.).

**Cinema:** il termine è utilizzato quando il gioco denota una forte influenza cinematografica oppure viene accostato al soggetto Adattamento quando si tratta di una trasposizione cinematografica.

**Civiltà mesopotamiche:** il gioco si ambienta nell'epoca delle civiltà mesopotamiche o rappresenta le popolazioni della Mesopotamia.

**Civiltà orientali:** il gioco si ambienta nell'epoca antica o medioevale delle civiltà orientali o rappresenta le popolazioni degli imperi orientali.

**Civiltà precolombiane:** il gioco si ambienta nell'epoca delle civiltà precolombiane o rappresenta le popolazioni precolombiane.

**Colonialismo:** giochi dove viene rappresentato il colonialismo e l'epoca storica delle grandi colonizzazioni.

**Comico:** giochi di stampo prettamente comico o che fanno riferimento al genere comico cinematografico.

**Comunismo:** marca utilizzata per raccontare vicende legate all'ideologia del comunismo e dei paesi a esso collegati o quando il comunismo come forma di potere è centrale nel panorama socio-politico del gioco.

**Crimine:** giochi dove il crimine è tema centrale della narrazione.

**Crociate:** il periodo storico della crociate è il tema portante del gioco.

**Detective:** il titolo ha per protagonista o sono presenti in maniera rilevante ai fini narrativi detective o investigatori privati.

**Dialetti:** il titolo contiene al suo interno, a seguito di un particolare adattamento o localizzazione, forme dialettali della lingua italiana (come traslazione di slang o dialetti della lingua dell'edizione originale del gioco).

**Diavolo:** nel gioco è presente la figura del diavolo.

**Dinosauri:** nel gioco sono presenti, ma soprattutto rilevanti ai fini narrativi, dinosauri.

**Distopia:** nel titolo è presente un'ambientazione distopica, una società non desiderabile, con particolare riferimento al genere letterario e cinematografico. Spesso associato a Fantascienza.

**Dittatura:** nel gioco è presente una forma di dittatura.

**Divinità:** nel gioco sono presenti figure di natura divina (dei, semidei).

**Dracula:** nel gioco è presente Dracula.

**Droghe:** il titolo contiene riferimenti al tema delle droghe.

**Ecologia:** il gioco dimostra un'attenzione particolare al tema dell'ecologia.

**Economia:** l'economia è un tema portante del gioco; il titolo si sofferma sulla gestione delle risorse economiche di un soggetto (nazione, ente, ecc.).

**Educativo:** il gioco ha esplicite finalità educative.

**Esoterismo:** nel gioco sono presenti figure e richiami al mondo esoterico e della magia.

**Etica:** il titolo permette al suo interno particolari scelte etiche di notevole rilevanza.

**Famiglia:** nel gioco è presente, ma soprattutto rilevante ai fini narrativi, un nucleo familiare.

**Fantascienza:** il gioco si rifà ai topoi della letteratura e del cinema di fantascienza.

**Fantasy:** il gioco si rifà ai topoi della letteratura e del cinema fantasy, con particolare attenzione per il fantasy occidentale.

**Fascismo:** il titolo ha chiari riferimenti all'ideologia politica fascista.

**Folclore:** nel gioco sono presenti riferimenti al folclore di un determinato paese (fiabe, leggende, credenze popolari).

**Fotografia:** il titolo dimostra un'attenzione particolare all'atto del fotografare o alla storia della fotografia.

**Fumetti:** nel gioco sono presenti evidenti rimandi al mondo dei fumetti; il gioco è influenzato dall'universo dei fumetti.

**Gangster:** il titolo ha per protagonista, o sono presenti in maniera rilevante ai fini narrativi, gangster o bande organizzate di malavitosi di stampo mafioso.

**Genetica:** nel gioco sono presenti e rilevanti ai fini narrativi esperimenti di natura genetica (manipolazione del DNA, clonazione, ecc.).

**Gotico:** il titolo si rifà ai canoni stilistici del gotico letterario (orrorifico, esoterico, ecc.) e delle sue declinazioni contemporanee (dark, goth, ecc.).

**Guerra:** il titolo è a tematica bellica; lo sfondo bellico è rilevante ai fini narrativi.

**Guerra del Vietnam:** il titolo si ambienta durante la guerra del Vietnam o contiene riferimenti alla guerra del Vietnam.

**Guerra fredda:** il soggetto descrive l'ambientazione storica del titolo. In particolare il titolo ha come sfondo la contrapposizione politica, ideologica e militare tra Russia e Stati Uniti.

**Handicap:** giochi nei quali viene rappresentata la disabilità o dove il protagonista è diversamente abile.

**Hollywood:** giochi ambientati a Hollywood o giochi che parlano dell'industria cinematografica.

**Horror:** il gioco si rifà ai topoi del cinema horror.

**Humour:** il titolo possiede una forte componente ironica e umoristica.

**Immigrazione:** viene rappresentato in maniera significativa il tema dell'immigrazione.

**Impero romano:** il gioco si ambienta nell'epoca dell'Impero romano o rappresenta la popolazione dell'Impero romano.

**Indie:** si utilizza per i videogiochi di autori o team di sviluppo indipendenti.

**Intelligenza artificiale:** la rappresentazione di una intelligenza artificiale è particolarmente significativa.

**Internet:** quando internet e il suo utilizzo sono il tema centrale del gioco o quando viene proposta una rappresentazione fittizia più o meno verosimile di internet.

**Italia:** videogiochi che si ambientano in Italia o parlano in maniera significativa dell'Italia.

**Lavoro:** quando il lavoro e la rappresentazione del lavoro sono temi centrali all'interno del gioco.

**Letteratura:** il soggetto è utilizzato quando il gioco denota una forte influenza letteraria oppure viene accostato al soggetto Adattamento quando si tratta di una trasposizione letteraria.

**Licantropi:** nel gioco compaiono licantropi e lupi mannari.

**Mafia:** nel titolo sono rilevanti le azioni compiute da un'organizzazione criminale, con particolare attenzione per le mafie internazionali.

**Malattia:** tema rilevante del titolo è la malattia fisica o mentale; il protagonista o i personaggi principali sono afflitti da una malattia.

**Marionette:** il gioco ha per protagonisti marionette o burattini; l'iconografia si rifà al teatro delle marionette e dei burattini.

**Medicina:** giochi a sfondo medico e ospedaliero.

**Medio Oriente:** il gioco si ambienta nei paesi del Medio Oriente o è incentrato sui conflitti bellici e politici dell'area mediorientale.

**Medioevo:** il titolo si ambienta nell'epoca medievale.

**Memoria:** il gioco si concentra sulla ricostruzione storica con l'obiettivo di ricordare eventi cardine della storia dell'umanità in una prospettiva di valorizzazione emotiva e di tributo nei confronti delle vittime.

**Metagioco:** si applica a quei giochi che rompono la quarta parete e che parlano di o riflettono sulle meccaniche e sui generi del videogioco o sul medium videoludico stesso.

**Mitologia:** il gioco affronta temi legati al mito e alla mitologia.

**Morte:** la morte è personificata all'interno del gioco; l'atto del morire o il momento della morte assumono significati peculiari; la rappresentazione della morte e dell'aldilà è centrale o particolarmente significativa

**Motori:** giochi su sport motoristici o automobilistici o giochi dove la guida di veicoli a motore è la modalità di movimento principale.

**Musica:** la musica è tema centrale del gioco o un elemento particolarmente caratterizzante del gioco.

**Natale:** il soggetto descrive l'ambientazione del titolo.

**Nazismo:** il titolo ha chiari riferimenti all'ideologia politica nazista.

**Ninja:** il titolo ha per protagonisti o nemici ninja.

**Noir:** il gioco si rifà ai topoi del cinema e della letteratura noir.

**Nucleare:** nel titolo è presente una minaccia nucleare; l'ambientazione subisce gli effetti di una catastrofe nucleare.

**Olocausto:** nel gioco sono evidenti rimandi al genocidio compiuto da nazisti nei confronti degli ebrei d'Europa e di tutte le categorie ritenute indesiderabili.

**Omosessualità:** nel gioco è presente un legame affettivo tra due o più personaggi dello stesso sesso.

**Parodia:** il gioco è una parodia esplicita di un altro testo.

**Pazzia:** nel titolo sono presenti uno o più personaggi che hanno perso l'uso della ragione, che compiono atti insensati o folli di particolare rilevanza narrativa.

**Pedofilia:** il titolo contiene riferimenti al tema della pedofilia.

**Pirati:** il titolo ha per protagonisti, o sono presenti in maniera rilevante ai fini narrativi, pirati o corsari.

**Politica:** la politica è tema portante del gioco.

**Poliziesco:** il gioco si rifà al cinema di genere poliziesco.

**Post-apocalittico:** il soggetto descrive l'ambientazione del titolo. Il mondo post-apocalittico può avere avuto origine da eventi di natura differente, vedi invasioni di zombie, alieni o catastrofi nucleari.

**Preistoria:** il soggetto descrive l'ambientazione storica del titolo.

**Prima guerra mondiale:** il titolo si ambienta durante la Prima guerra mondiale o contiene riferimenti alla Prima guerra mondiale.

**Prostituzione:** il titolo contiene riferimenti al tema della prostituzione.

**Pubblicità:** il soggetto descrive la presenza di una qualsiasi forma di pubblicità, di un prodotto reale o fittizio; il gioco nasce con intenti pubblicitari.

**Quiz:** il gioco è incentrato sui quiz o si rifà ai programmi di quiz.

**Radio:** il medium radiofonico è presente all'interno del gioco ed è rilevante nella costruzione dell'esperienza di gioco.

**Rappresentazione della donna:** il gioco propone, in maniera più o meno esplicita, una particolare rappresentazione del genere femminile (sessualizzazione del corpo femminile, ruolo sociale della donna, ecc.); il titolo ha per protagonista una donna.

**Razzismo:** nel titolo sono presenti tematiche legate al razzismo.

**Realtà virtuale:** il gioco si sofferma sul concetto di realtà virtuale; nel titolo è presente una realtà simulata.

**Reboot:** il titolo è un reboot. Il reboot prevede un nuovo inizio, con la totale o parziale riscrittura

degli eventi avvenuti nella saga originaria.

**Relazioni sociali:** la relazione sociale, non necessariamente affettiva, tra due o più individui è un tema portante del titolo.

**Religioni:** nel titolo sono presenti chiari riferimenti a religioni o culti.

**Remake:** il gioco è un rifacimento di un titolo già esistente.

**Rinascimento:** il gioco si ambienta durante il periodo del Rinascimento o contiene riferimenti all'epoca rinascimentale.

**Risorgimento:** il gioco si ambienta durante il periodo del Risorgimento o contiene riferimenti all'epoca risorgimentale.

**Rivoluzione americana:** il gioco si ambienta durante la rivoluzione americana o contiene riferimenti alla rivoluzione americana.

**Rivoluzione francese:** il gioco si ambienta durante la rivoluzione francese o contiene riferimenti alla rivoluzione francese.

**Robot:** la rappresentazione di robot, androidi, mezzi meccanici e mech futuristici è centrale nell'ambientazione e nello sviluppo del gioco.

**Romanticismo:** il gioco contiene riferimenti al movimento culturale e artistico del XVIII secolo.

**Scienza:** il titolo si concentra su scienza o esperimenti di natura scientifica.

**Seconda guerra mondiale:** il titolo si ambienta durante la Seconda guerra mondiale o contiene riferimenti alla Seconda guerra mondiale.

**Serial:** l'opera è realizzata e distribuita a episodi o simula una narrazione episodica.

**Serial killer:** nel gioco sono presenti uno o più serial killer.

**Sesso:** il gioco contiene riferimenti di natura erotica o sessuale; nel titolo sono presenti attività sessuali più o meno esplicite.

**Sogno:** il protagonista sogna; l'avventura si rivela essere un sogno; l'atmosfera del gioco è onirica.

**Spazio:** l'ambientazione del gioco è spaziale; tema principale o comunque rilevante del titolo è lo spazio.

**Spionaggio:** l'elemento spionaggio è rilevante all'interno del titolo; il gioco si rifà ai topoi del cinema di spionaggio.

**Spiriti:** nel titolo sono presenti spiriti o fantasmi.

**Sport:** il titolo è a tematica sportiva.

**Stampa:** il titolo contiene riferimenti rilevanti al mondo del giornalismo.

**Storia:** il titolo è a tematica storica.

**Streghe:** nel titolo compaiono streghe.

**Supereroi:** nel titolo sono presenti supereroi; spesso accostato a Cinema o Fumetto qualora il supereroe sia originario di altri media.

**Surreale:** quando il tono e lo stile del gioco sono particolarmente eterei e astratti e quando l'ambientazione e l'argomento del gioco è difficilmente riconducibile alla realtà e a un contesto realistico e plausibile.

**Teatro:** il gioco contiene riferimenti al mondo del teatro o alla messa in scena teatrale.

**Telefilm:** il termine è sempre accostato ad Adattamento e Televisione a indicare una trasposizione da telefilm; nel caso a essere trasposto sia un cartone animato viene aggiunto il termine Animazione.

**Televisione:** il gioco contiene riferimenti alla televisione; viene accostato ad Adattamento qualora il titolo sia tratto da un'opera o programma televisivo.

**Templari:** nel titolo sono presenti personaggi appartenenti all'Ordine templare o riferimenti al templarismo.

**Terrorismo:** nel titolo sono presenti terroristi o vengono rappresentati atti di terrorismo.

**Thriller:** il gioco si rifà ai topoi del cinema thriller.

**Trash:** il gioco rappresenta contesti, personaggi o eventi di basso livello culturale o di dubbio gusto.

**Treni:** il titolo è incentrato sull'utilizzo di treni; i treni sono contesto importante dell'avventura.

**Urbanistica:** il titolo dimostra un'attenzione particolare per l'urbanistica degli scenari; nel titolo la costruzione delle città è tema rilevante.

**Vampiri:** nel titolo compaiono vampiri.

**Viaggio:** il tema del viaggio è centrale all'interno dell'opera; viaggio come metafora dell'esistenza. Essendo il viaggio elemento tipico della quasi totalità dei giochi di ruolo, il soggetto non viene utilizzato per questo genere di titoli.

**Violenza:** il gioco dimostra una volontà autoriale di valorizzazione dell'atto violento; in caso di rappresentazione di conflitti o tensioni il gioco indugia sull'atto violento; il gioco meta-comunica sulla violenza.

**Western:** il gioco si rifà ai topoi del cinema western.

**Zombie:** nel titolo compaiono zombie e non morti.