



Scheda di ricerca dottorale

Nome e cognome	Mauro Colarieti
Scuola dottorale	Corso di dottorato in Scienze dell'Apprendimento e tecnologie digitali
Ciclo di dottorato	XXXVIII
Titolo del progetto di ricerca	Minority Embodiment. L'intersezione tra ludic subjectivity e branching narratives come nuova forma d'educazione all'inclusività
Tutor	Prof. Piermarco Aroldi
Presentazione sintetica del progetto: argomento, domande e obiettivi, metodologia, fasi & tempistica (max 400 parole)	<p>Questo progetto appartiene al programma di interesse nazionale in <i>Learning Sciences and Digital Technologies</i>, dottorato diviso in otto curriculum (e-learning, technology-enhanced learning, new literacies, neuroeducation, knowledge architecture, data privacy & policy, educational AI e gaming) che vede la partecipazione di circa quaranta atenei sul territorio nazionale.</p> <p>Questa ricerca appartiene all'ottavo curriculum, gaming, e approfondisce la relazione tra le narrazioni ramificate nei videogiochi contemporanei e la player agency, esaminando in particolare il concetto di minority embodiment, ossia il processo psicologico (e le conseguenze di esso) impiegato in queste esperienze ludiche che permettono ai giocatori di impersonificare personaggi appartenenti a gruppi minoritari e toccare temi sociali che tali comunità affrontano nella vita reale. Attraverso un'analisi approfondita di diversi titoli videoludici, da <i>As Dusk Falls</i> a <i>Detroit: Become Human</i>, da <i>Road 96</i> ai franchise <i>Life is Strange</i>, <i>The Dark Pictures Anthology</i> e <i>The Walking Dead: The Game</i>, il progetto si pone l'obiettivo di dimostrare come il minority embodiment possa mutare l'opinione pubblica su argomenti a sfondo sociale riguardanti le minoranze.</p> <p>La ricerca impiega una metodologia che combina analisi qualitativa e critical discourse analysis per indagare come questi giochi facilitino l'immersione dei giocatori in narrazioni a sfondo socio-politico anche attraverso il concetto di soggettività ludica, definito dal Prof. Daniel Vella nel 2015. S'intende esplorare il modo in cui i giocatori affrontano dilemmi morali, negoziando le diverse prospettive dei personaggi e influenzando i vari nodi narrativi delle storylines, consentendo così una comprensione più approfondita della propria identità e del proprio ruolo nell'affrontare gli stessi dilemmi nel mondo reale.</p> <p>I risultati di questo studio contribuiscono alla letteratura sull'utilizzo di videogiochi come mezzo educativo per promuovere empatia, moralità, pensiero critico e consapevolezza sociale. Facendo luce sui modi in cui le narrazioni ramificate nei videogiochi dell'ultimo decennio assicurino un certo livello di player agency e si avvicinano alle sfide dei gruppi minoritari della società contemporanea, questa ricerca sottolinea il potenziale delle narrazioni digitali interattive come strumento d'educazione all'inclusione sociale.</p>
Collaborazioni, partecipazione a Convegni, networking di ambito accademico	17-19 ottobre 2024, " <i>I wanted to live. I fought for that</i> ": <i>Social justice and branching narratives in Detroit: Become Human, Road 96, and Life is Strange</i> , 6th ZIP-SCENE Conference al DOX di Praga (Repubblica Ceca), all'interno del panel "Games and Narrative Trends"



12-13 settembre 2024, *Il Mostro Femminista in Italia. Analisi dell'archetipo soprannaturale nel cinema horror del Bel Paese*. Intervento per il convegno [Studi Culturali in Italia](#) presso l'Università di Bologna, all'interno del panel "Cinema, schermi e rappresentazioni", moderato da Luca Barra.

10-12 luglio 2024, *The people's hero. Comparison of the mediatic and symbolic evolution of Roberto Saviano and Katniss Everdeen*. Intervento per il convegno [Power of Prestige \(PoP24\)](#) presso l'Università di Oxford.
Ruolo di moderatore per i panel *Celebrity Power vs Cancel Culture* e *Prestige vs Notoriety*

12-14 giugno 2024, *Pixelated Personalities. Videogames, personality tests, and what their confluence says about us*. Intervento per l'[IFM Interactive Film and Media Video Conference](#), organizzato dalla Toronto Metropolitan University.

27-29 maggio 2024, *L'angelo dall'occhiale da sera. Analisi trash-tivistica nell'operato di MÆSS KETA*, per il convegno [«\[...\] cose di pessimo gusto». Storia e fenomenologia del trash](#) presso l'Università di Torino.

6 maggio 2024, *Branching Narratives. Dal librogame alle esperienze digitali interattive*, per l'evento [Beyond Books](#) organizzato da Minerva, presso Sapienza Università di Roma

18-20 aprile 2024, *Minority Embodiment. Branching narratives/ludic subjectivity as inclusivity*. Intervento per l'[ICS Exchange Conference](#) all'Università di Foggia.

12-13 dicembre 2023, *Gay zombie. Dalla paraonia dell'AIDS alla ridicolizzazione dell'omofobia*. Intervento per la Graduate Conference [Forme ed estetiche del disgusto](#) all'interno del panel "Cruising Disgust" moderato da Biagio Castaldo. Università degli Studi dell'Aquila, con il patrocinio della Consulta Universitaria del Cinema.

3-4 dicembre 2023, *Multiple-Embodied Ludic Subjectivity in Contemporary Digital and Tabletop Role-playing Games*. Intervento al DiGRA Italia 2023 (Digital Games Research Association) [Analog Games in the Digital Age: Playing in the Twenty-first Century](#), all'interno del panel "Players" moderato da Chloe Germaine. Università di Torino.

22-23 novembre 2023, presentazione del progetto di dottorato per il corso [User Evaluations of Games and Design-oriented artefacts and technologies](#) presso l'Università di Aalborg.

11 novembre 2023, Presentazione del progetto di dottorato all'[ARDIN Emerging Scholars Academy](#) presso la Ritsumeikan University (Osaka, Giappone) all'interno dell'International Conference on Interactive Digital Storytelling 2023 (ICIDS)



	<p>11-15 settembre 2023, Summer School: Transferable Skills. Comunicare e finanziare la ricerca (Università Cattolica del Sacro Cuore, Cremona)</p> <p>28-30 agosto 2023, Summer School: Digital Education and Artificial Intelligence (LUMSA, Roma)</p>
<p>Prodotti della ricerca e altri strumenti di disseminazione accademica (siti, blog, etc.)</p>	<p>Forthcoming:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colarieti, M., (2024) “The Wrong Martyr: Is Giulia Tofana a feminist icon?”, in (edited by) Malland, L., “Droplets of Blood: Transculturation of Early Modern and Medieval Medicine”, Vernon Press. - Colarieti, M., (2024) “Gay Zombie. From HIV-paranoia to the mockery of homophobia”, Itinera - Colarieti, M., (2024) “Minority Embodiment. The intersection of branching narratives and ludic subjectivity as a new form of education to inclusivity”, Springer Communications in Computer and Information Science. <p>Publicato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colarieti, M. (2023), “Lana del Rey, Florence Welch y el nuevo Cristianismo”, in (edited by) Dominiguez Belloso, A., “Análisis Filmico: Alumnos que interpretan el cine”, OMMPress. - Colarieti, M. (2024), "Everyday hero: The hyper-relatable protagonists of the 'Life is Strange' franchise", in (edited by) Alexander, C., “Black Witches & Queer Ghosts: Disrupting Norms in Supernatural Teen Serials”, Lexington Books.
<p>Attività di terza missione e disseminazione extra accademica</p>	<p>2022: Inserimento nell’elenco dei professionisti qualificati in Video Game Therapy, a seguito di un corso di formazione col fondatore, Dott. Francesco Bocci.</p>