



### 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 &amp; policy, educational AI e gaming) che vede la partecipazione di circa quaranta atenei sul territorio nazionale.</p> <p>Questa ricerca appartiene all'ottavo curriculum, <b>gaming</b>, e approfondisce la relazione tra le narrazioni ramificate nei videogiochi contemporanei e la player agency, esaminando in particolare il concetto di <b>minority embodiment</b>, 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 <b>soggettività ludica</b>, 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 <b>narrazioni digitali interattive come strumento d'educazione all'inclusione sociale</b>.</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> , <a href="#">6th ZIP-SCENE Conference</a> 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: <a href="#">Transferable Skills. Comunicare e finanziare la ricerca</a> (Università Cattolica del Sacro Cuore, Cremona)</p> <p>28-30 agosto 2023, Summer School: Digital Education and Artificial Intelligence (LUMSA, Roma)</p>
Prodotti della ricerca e altri strumenti di disseminazione accademica (siti, blog, etc.)	<p>Forthcoming:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- Colarieti, M., (2024) "Gay Zombie. From HIV-paranoia to the mockery of homophobia", Itinera</li><li>- 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.</li></ul> <p>Publicato:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- Colarieti, M. (2024), "Everyday hero: The hyper-relatable protagonists of the 'Life is Strange' franchise", in (edited by) Alexander, C., "Black Witches &amp; Queer Ghosts: Disrupting Norms in Supernatural Teen Serials", Lexington Books.</li></ul>
Attività di terza missione e disseminazione extra accademica	<p>2022: Inserimento nell'elenco dei professionisti qualificati in <a href="#">Video Game Therapy</a>, a seguito di un corso di formazione col fondatore, Dott. Francesco Bocci.</p>