Titolo della ricerca	**TALIA – Italian Tabletop And Ludic Imaginaries**
Responsabile	Mariagrazia Fanchi
Tipologia di ricerca	Ricerca personale
Durata	2025-2028
Partecipanti	Mariagrazia Fanchi, Valerio Moccia
SSD di riferimento	PEMM-01/B
Facoltà di riferimento	Lettere e Filosofia
Descrizione sintetica	Il progetto TALIA esplora il gioco come dispositivo culturale, educativo e comunicativo, con particolare attenzione al gioco analogico e al gioco da tavolo. La ricerca – il cui acronimo richiama sia l'omonima musa della commedia e della festa, evocando i tratti performativi e sociali della pratica ludica, che il termine latino *talus* (dado), connesso alle radici materiali del gioco - si concentra sulle forme di rappresentazione all'interno dei giochi da tavolo, analizzando come narrazioni, simboli e meccaniche ludiche contribuiscano alla costruzione di immaginari e pratiche sociali, anche in ottica transmediale. Un focus specifico è poi dedicato alle pratiche sostenibili e ai criteri ESG (Environmental, Social, Governance) applicati alla progettazione, produzione e fruizione dei giochi in Italia. Il progetto intende inoltre mappare le esperienze ludiche in contesti educativi e sociali, promuovendo una riflessione critica sul ruolo del gioco nella formazione, nell'inclusione e nella comunicazione responsabile, proponendosi di contribuire alla definizione di un framework teorico e operativo per l'uso del gioco come strumento di engagement e trasformazione culturale.
Parole chiave	Gioco analogico; giochi da tavolo; rappresentazione; sostenibilità; ESG; cultura ludica; educazione; innovazione didattica
Output 2027: convegni	
Output 2027: pubblicazioni	1 volume
Output 2027: terza missione	Partecipazione a un bando competitivo, partecipazione eventi pubblici.
Output ipotizzati 2028-2029	Da definire sulla base delle partnership
Altri progetti di ricerca collegati	**Le professioni della comunicazione. Monitoraggio** **Xlearning. Extended Learning. Innovare la didattica, potenziare l'apprendimento**
Note	Partnership in via di definizione con enti educativi, culturali e produttori di giochi da tavolo attenti ai criteri ESG.