Titolo della ricerca	**Il Videogioco e i suoi Impatti**
Responsabile	Matteo Tarantino
Tipologia di ricerca	D.1
Durata	Dal 2020 al 2026 Followup 2027-2028
Partecipanti	Matteo Tarantino, Gaia Amadori
SSD di riferimento	GSPS-06/A
Facoltà di riferimento	Lettere e Filosofia
Descrizione sintetica	Questa linea di ricerca indaga le culture videoludiche da una prospettiva sociologica, considerando congiuntamente le affordances del medium e le pratiche, gli immaginari e le rappresentazioni che si sviluppano a partire dai videogiochi e attorno ad essi. Il programma si articola in tre nuclei tematici interconnessi, che condividono l'attenzione al videogioco come dispositivo culturale e sociale, situato nei contesti d'uso in cui viene interpretato, negoziato e reso significativo. Il primo nucleo esamina l'impiego dei videogiochi come strumenti di sensibilizzazione sul cambiamento climatico e sulla sostenibilità ambientale, e si sviluppa lungo due traiettorie complementari. La prima è dedicata allo studio di casi specifici di ecogames e di applicazioni di gamification, con l'obiettivo di individuare i fattori che ne favoriscono o ne ostacolano l'efficacia. L'analisi integra le prospettive della produzione, dei discorsi pubblici e della ricezione: le interviste a testimoni privilegiati ricostruiscono le intenzioni progettuali e i vincoli di sviluppo, l'esame dei paratesti (articoli di stampa, post sui social media) restituisce le cornici interpretative che accompagnano i titoli, mentre l'analisi della ricezione indaga il modo in cui i pubblici si appropriano di tali proposte. In linea con questa impostazione, una specifica attenzione è riservata ai protocolli sperimentali controllati, volti a misurare l'effetto dell'esperienza di gioco sulla formazione di atteggiamenti pro-ambientali e sulla disponibilità a modificare comportamenti individuali e collettivi. La seconda traiettoria si concentra sulle comunità online che si aggregano attorno a specifici giochi, come *Civilization VI*, considerate come spazi in cui il sapere scientifico ambientale veicolato dalle meccaniche di gioco viene interpretato e negoziato dagli utenti. L'obiettivo di descrivere i processi di costruzione sociale della conoscenza in campo ambientale a partire da esperienze videoludiche. Metodologicamente, si adotta un approccio computazionale, basato sulla raccolta di post e commenti dalle piattaforme discorsive adiacenti ai giochi (quali Reddit) e sulla loro analisi mediante tecniche di natural language processing, integrate da una categorizzazione automatica supervisionata tramite modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM) dei frame narrativi e repertori interpretativi degli utenti. Il secondo nucleo riguarda l'addomesticamento dei videogiochi nella vita quotidiana delle famiglie. L'indagine pone al centro gli immaginari sviluppati intorno al medium sia dai genitori sia dai figli. I primi sono spesso orientati da timori legati alla dipendenza, alla violenza e ad altri rischi, alimentati dal panico morale costruito dalla stampa; i secondi, invece, riconoscono nel videogioco uno strumento di connessione con il

	gruppo dei pari e al tempo stesso di espressione personale. Mettendo in relazione queste prospettive, la ricerca intende delineare l'universo simbolico che si articola attorno ai videogiochi nel contesto domestico, attraverso interviste e focus group con genitori e figli e l'osservazione diretta delle sessioni di gioco nella quotidianità. Strettamente connesso a quest'ultimo, il terzo nucleo è dedicato al gaming inclusivo e mira a garantire a bambini e adolescenti con patologie neurologiche complesse un accesso autonomo, personalizzato e condiviso ai videogiochi commerciali. La ricerca considera da un lato le percezioni dei genitori rispetto ai benefici e ai rischi del gioco per i propri figli, dall'altro le potenzialità che il medium può avere per la creatività e l'espressione di sé dei più piccoli. Sul piano metodologico, l'indagine si avvale di interviste e focus group con i genitori e dell'osservazione delle sessioni di gioco di bambini e ragazzi.
Parole chiave	Gaming, Immaginari, Comunicazione ambientale, Accessibilità
Output 2027: convegni	Partecipazione a 2 convegni internazionali
Output 2027: pubblicazioni	1 special issue in *Comunicazioni Sociali* (2/27) 2 articoli in riviste internazionali 1 capitolo in volume internazionale
Output 2027: terza missione	Consulenza scientifica sviluppo progetto promosso da Fondazione TOG ETS e Fondazione ASPHI ETS "PLUG & PLAY – *Il gioco che unisce: Oltre le barriere del game controller per l'autonomia e la socializzazione degli adolescenti con disabilità neurologica"* Partecipazione a eventi di public engagement
Output ipotizzati 2028-2029	1 volume 2 articoli in riviste internazionali
Altri progetti di ricerca collegati	Collaborazione con il Video game Culture Working Group del Council of Europe e il
Note	