

Attività Scientifiche 2022-2024

3° Meeting Nazionale dei Membri Ordinari del GSRC

*Disclaimer

- Alla fine del 2025 scadrà il 2° triennio di vita del GSRC e con esso ci sarà la possibilità di rinnovarne lo Statuto.
- L'intento non è quello di elencare tutte le attività scientifiche portate avanti ma piuttosto di mappare le tipologie di attività portate avanti e dialogare insieme sui punti di forza e debolezza, sull'impatto, sulla centralità per il futuro.

*Disclaimer 2

- La presenza di determinate attività in questa presentazione è frutto di un'interpretazione (parliamone!)
- Il materiale descritto è in fase di raccolta in una cartella condivisibile
- Segnalate pure eventuali attività non menzionate e che possono essere integrate nella mappatura

Modelli Territoriali

Formazione

Modelli Territoriali

Attività Scientifiche



Premi

Bandi e Progetti

Pubblicazioni

Identità Scientifica

Progetti & Bandi

Caso: “Améliorer l’accessibilité des jeux de société en ligne pour les personnes aveugles et malvoyantes grâce au machine learning”

Bando: Asmodée Game In Lab 2022

- ❖ Coordinamento: Giorgio Gnecco (IMT)
- ❖ Team di Ricerca: Davide Bottari, Barbara Leporini, Antonio Camurri, Emanuele Agrimi, Chiara Battaglini
- ❖ Obiettivo: migliorare l’accessibilità visiva dei giochi da tavolo online
- ❖ Output: Pubblicazione in Conference Proceedings (Gnecco et al 2023)
- ❖ Grant: 15000 €
- ❖ Note: secondo tentativo

Progetti & Bandi

Caso: “GAMES ABC: Producing evidence on how GAMES impact Anti/pro-social Behaviour and Creativity”

Bando: HORIZON-CL2-2022-HERITAGE-01-09 (RIA)

- ❖ **Coordinamento:** Ennio Bilancini (IMT)
- ❖ **Consorzio:** SCUOLA IMT, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, UNIVERSITA DEGLI STUDI DI FIRENZE, UNIVERSITE DU LUXEMBOURG, UNIVERSITA DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA, BAHCESEHIR UNIVERSITESI, UNIVERSITAETSKLINIKUM HAMBURG-EPPENDORF, VIESOJI ISTAIGA LIETUVOS INOVACIJU CENTRAS
- ❖ **Obiettivo:** misurazione longitudinale abitudini ludiche, impatto meccaniche di gioco su creatività e pro-socialità
- ❖ **Output:** valutazione 11/15 (rejected)
- ❖ **Grant:** +3M €

Progetti & Bandi

—> *segnalate altri progetti, vinti o no*

Modelli di Identità Territoriali

Caso: GIX

Sede Amministrativa: Università degli Studi di Firenze

- ❖ Coordinamento: Leonardo Boncinelli (UniFi)
- ❖ Nascita: 2023
- ❖ Focus: games for social change
- ❖ Keywords: impatto culturale; beni pubblici; valori in gioco; strumenti di inclusione e partecipazione
- ❖ Centro di Ricerca: costituzione DR 648/2023, con la partecipazione di 11 Dipartimenti UniFi. Aggiornamento DR 851/2024: inclusi come partecipanti altri 3 Dipartimenti UniFi, arrivando ad un totale di 14.

Modelli di Identità Locali

—> altri casi? *Please have the floor...*

Tipologia: Special Issues

- ❖ Di Paolo, R., Bisanti, M., Chiarello, F., Di Guida, S., & Pizziol, V. (Eds.). (2024). “Games-Based Learning for Social Change”. *Frontiers in Education*.
- ❖ Raccoglie studi empirici che esaminano l'efficacia dei programmi educativi basati sul gioco nel promuovere comportamenti prosociali.
- ❖ Andreoletti, M., Arnab, S., Passarelli, M., Silva, L. (Eds.) (2025). “Board and video games in education: challenges and opportunities”. *Italian Journal of Educational Technology*.
- ❖ Contributi di ricerca empirica che esplorino il ruolo e l'impatto dei giochi (sia digitali che analogici) nell'apprendimento attraverso diversi contesti educativi formali e informali, durante tutto il ciclo di vita.

Pubblicazioni



—> Segnalare pubblicazioni

Formazione

Caso: “Game Theory meets Game Design: Prototyping Circular Economies”

Partner: IMT, DE:HIVE, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

- ❖ Tipologia: Summer School (1-11 giugno, 2023 @ Campus IMT)
- ❖ Fee: gratuito
- ❖ Partecipanti: 15
- ❖ Focus: Game Design, Game Theory, Social Change, Collaborative Design
- ❖ Feature: Game Jam
- ❖ Funding: progetto DE:HIVE (?)
- ❖ Target: Post-Graduate

Premi

Caso: Premio “Dossena” alla migliore tesi di Dottorato di Ricerca sul gioco

Partner: Play Festival del Gioco

- ❖ Premio: in-kind (valore 1000€)
- ❖ Istituzione: 2024 (tesi 2022/2023, 2023/2024)

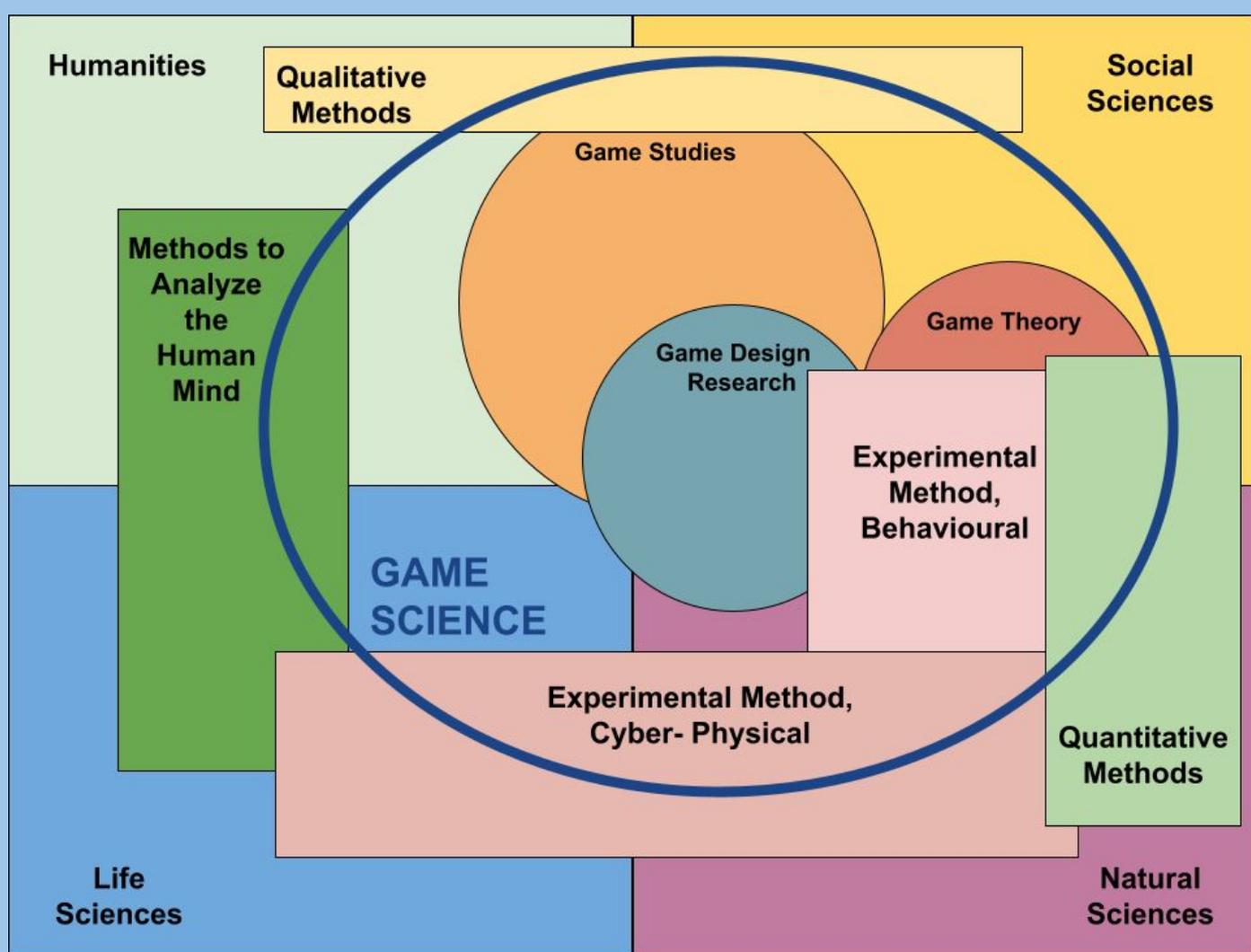
L'identità Scientifica del GSRC
Stato della Game Science

Potenziali Aspetti da Affrontare

- ❖ Qual'è lo stato della Game Science?
- ❖ La missione è ancora compatibile con gli obiettivi del Centro?
- ❖ Quale strategia istituzionale perseguire?
- ❖*let's discuss!*

GS semplice
unione di GS,
GDR e GT?

No, inclusione
di nuovi metodi
e nuovi
fenomeni



Identità Scientifica

Game Studies

Mäyrä (2008, 6), “I Game Studies rappresentano un campo interdisciplinare di studio e apprendimento sui e attraverso i giochi, inclusi vari fenomeni associabili.”

(Computer) Game studies journals:

- Game Studies (dal 2001),
- Games and Culture (dal 2006),
- Transaction of the Digital Games Research Association (DiGra)

Identità Scientifica

Simulation & Gaming (pre Game Science)

La tradizione di **Simulation & Gaming** enfatizza l'uso dei giochi e si concentra sulla progettazione ludica. Similmente all'attuale movimento dei serious games, alla gamification e alle varie iniziative per sfruttare giochi e attività ludiche per l'apprendimento, il testing, l'ideazione, la formazione, la fidelizzazione dei clienti e altro ancora, la tradizione del Simulation & Gaming si è fortemente focalizzata sul gioco “allotellico” (con obiettivi e fonti di motivazione predeterminati).

Identità Scientifica

Play & Culture studies

Scuola consolidatasi attorno agli incontri annuali (dal 1975) del “The Association for the Study of Play” (TASP), unisce i diversi filoni disciplinari che storicamente hanno studiato il giocare (**play**).

TASP si dedica allo studio interdisciplinare del gioco nei bambini e negli adulti, negli umani e negli animali. Il giocare è considerato un fenomeno importante indipendentemente da qualsiasi possibile funzione possa servire, poiché può favorire la comprensione dell'evoluzione e del comportamento.

Game Science & Game Studies

Basi Convergenti Entrambi i campi riconoscono i giochi come fenomeni socio-tecnici complessi che richiedono:

- ❖ Analisi adatte ad artefatti multidimensionali
- ❖ Esame di struttura (regole, meccaniche) ed “emergenza” (play, esperienza)
- ❖ Studio della costruzione di significato attraverso il gioco

Game Science & Game Studies

- Ricerca metodologie sistematiche e riproducibili
 - Enfatizza approcci di design science
 - Valorizza validazione empirica
 - Mira a principi generalizzabili
 - Predilige design sperimentali
 - Focus su efficacia degli interventi
- Abbraccia approcci interpretativi e culturali
 - Focus su costruzione di significato
 - Enfatizza analisi critica
 - Valorizza descrizione densa
 - Mira a comprensione approfondita
 - Utilizza metodi etnografici
 - Focus su significati emergenti

An Ongoing Process

- ❖ Sviluppo Verticale
- ❖ Sviluppo Orizzontale
- ❖ Sviluppo Diagonale

Rivista Scientifica

- ❖ Necessità di un'identità scientifica forte
 - ❖ Costi importanti (*definiamo degli scenari*)
 - ❖ Necessità di un editore
 - ❖ "It's a long way to Classe A"
-
- Motore di costruzione dalle molteplici opportunità
 - Presenza riconoscibile nel mondo scientifico
 - Opportunità di avanzamento carriera scientifica

Futuro

Convegno

- ❖ Forte spinta dall'ente organizzatore
 - ❖ Sede
 - ❖ Pubblicità
-
- Ricorrenza nel networking scientifico
 - Incubatore per nuovi studiosi
 - Opportunità per presentare e discutere studi a vario livello di avanzamento

Futuro

Centro di Ricerca? Consorzio? Società Scientifica?

❖ *Vedi Tavolo Organizzazione ed Economie*