



CECCHINI Serena

Progetto di ricerca: The Representation of Identities in Children-Friendly Mobile Video Games as a Mirror of Social Values: a Discursive Analysis

Supervisore: Anna Mongibello

abstract:

Questo progetto di ricerca esamina il ruolo del linguaggio nei videogiochi, e indaga la rappresentazione di diverse identità e di minoranze nei videogiochi “children-friendly” per cellulari. Lo studio affronta la questione, ad oggi non esplorata, di come i videogiochi possano modellare gli atteggiamenti e le percezioni sociali, in particolare con attenzione ai giochi adatti ad un pubblico più giovane. La ricerca affronta il ruolo dei videogiochi nell’imitare e ricreare problematiche sociali, analizzando rappresentazioni che possono perpetuare stereotipi dannosi; si considera la rappresentazione spesso negativa o (quasi) inesistente di identità diverse, come personaggi femminili, anziani, LGBTQ+ e di colore. Il progetto ha due obiettivi principali che possono essere riassunti come segue: in primo luogo, mira ad esaminare come genere, sessualità, razza, età e classe vengano rappresentati nei videogiochi per cellulari e, in secondo luogo, ad identificare i potenziali effetti di queste rappresentazioni su giovani giocatori e sulla società. Per raggiungere tali obiettivi, lo studio utilizza una combinazione di osservazione dell’attività di gioco (gameplay), analisi del discorso (inclusa l’analisi critica del discorso e la linguistica sistemico funzionale) e sondaggi, metodologie utilizzate per raccogliere dati da giochi accuratamente selezionati. L'analisi del discorso in questa ricerca non sarà applicata unicamente agli elementi testuali nei giochi; infatti, prevede l’utilizzo di approcci quantitativi e qualitativi, al fine di esplorare le caratteristiche del gioco, il design del gioco, gli elementi testuali, visivi ed uditivi. I risultati mirano a dimostrarsi rilevanti per diversi campi e contesti, più specificamente per l’industria dei videogiochi, per le regolazioni di questo settore e per tutti quei ricercatori interessati agli effetti sociali dei videogiochi. Questa ricerca mira a contribuire alla comprensione della rappresentazione dell'identità nei videogiochi da cellulare per bambini e del potenziale impatto di queste sui giocatori e sulla società.

This research project examines the role of language in video games, seeking to explore the representation of identities and minorities in "children-friendly" mobile video games. The aim of the study is to fill a research gap in the understanding of how video games can shape social attitudes and

perceptions, particularly with a focus on games played by a younger audience. The research addresses the role of video games in reflecting and shaping social issues, analysing representations that may perpetuate harmful stereotypes; it considers the often negative or (almost) non-existent portrayal of diverse identities, such as female, elderly, LGBTQ+ characters and characters of colour. The project has two main objectives that can be summarised as follows: first, it aims to examine how gender, sexuality, race, age, and class are portrayed in mobile video games, and second, to identify the potential effects of these representations on young players and society. In order to reach such objectives, the study utilises a combination of gameplay observation, discourse analysis (including Critical Discourse Analysis and Systemic Functional Linguistics), and player surveys, which are all used to gather data from carefully selected games. Discourse analysis in this research will be applied to more than just textual elements in the games, using quantitative and qualitative approaches, in order to explore gameplay characteristics, game design, textual, visual, and auditory elements. The findings aim to prove relevant for different fields and settings, more specifically the gaming industry, policymakers, and all those researchers interested in the societal effects of video games. It can thus be stated that this research aims to contribute to the understanding of identity representation in children-friendly mobile video games and its potential impact on players and society.