

SESSIONE DISCUSSIONE TESI: Autunnale

STUDENTE: Daniele Ruscio

MATRICOLA: 3610037

**Più abili nei videogiochi, più abili sulla strada? Analisi delle performance cognitive, attentive ed emotive di driver e non-driver nella simulazione di guida dei videogiochi**

Gli incidenti stradali colpiscono principalmente i giovani d'età compresa tra i 15 e i 24 anni. Diversi sono i fattori in grado di fornire spiegazioni relative a questa vulnerabilità, tra cui: l'errata percezione del rischio, attivazioni emotive durante la guida e utilizzo di modelli mentali inadeguati. In questa ricerca sono state analizzate le rappresentazioni, le componenti e le simulazioni di guida ricreate dai videogiochi di tipo *racing* attualmente in commercio. Le analisi sono state condotte al fine di analizzare le modalità con cui viene ricostruito il *sistema traffico* dalle simulazioni virtuali, ed evidenziare le modalità con cui i video giocatori si relazionano con tali ricostruzioni virtuali. In particolare il progetto di ricerca si articola in due fasi. Nella prima fase sono stati considerati i videogiochi di guida più venduti nel biennio 2007-2008; per analizzarli in termini di realismo grafico, di simulazione di guida ricreata, situazioni di incidente e impatto emotivo. Nella seconda fase è stato preparato un *setting* sperimentale in grado di poter rilevare le rappresentazioni le emozioni e le attivazioni fisiologiche di videogiocatori in riferimento alla guida, reale e virtuale, con particolare attenzione alle diversità nelle risposte di driver e non-driver. Tramite l'utilizzo di un eyetracker, è stata inoltre rilevata l'esplorazione visiva in un percorso stradale tratto da un videogioco e dalla realtà. Dai risultati emergono differenze significative tra driver e non-driver nei confronti della guida, nei pattern visivi e nelle concezioni sui videogiochi. Sono, inoltre, evidenziate alcune criticità nelle rappresentazioni di guida create dai videogiochi.

**Skilled in the Videogames, Skilled on the Road? Analysis of the Cognitive, Attentive and Emotive Performances of Driver and Non-Driver in Videogames-Simulated Driving.**

Road accidents affect mainly young men aged between 15 and 24 years old. Several factors are responsible for this vulnerability, among which: misperception of risk, hard put to cope with emotional arousal while driving and use of rough mental models. This study considered the representation, the components and the driving simulations recreated by latest *racing* videogames. Tests were conducted in order to analyze the way *traffic system* is rebuilt by videogames, and how video gamers deal with these virtual reconstructions. The research is divided into two phases. In the first part the best-selling racing videogames in the two year period 2007-2008 were analyzed in terms of graphics realism, driving simulation, situations of accident and emotional impact. In the second phase were collected the representations, emotions and physiological activations of videogamers about real and virtual driving, and pointed out differences between drivers and non-drivers. Visual exploration of a route taken from a video game and reality was also recorded. The results show significant differences between drivers and non-drivers in believes, visual exploration of road, and attitude towards driving and racing videogames. Weaknesses in the driving system created by the virtual games are also pointed out.