

# GAIA AMADORI

## Curriculum vitae

---

### POSIZIONI RECENTI

- **2020-2023:** PhD con lode in "Sociologia, Organizzazione, Culture" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano), Dipartimento di Scienze della Comunicazione e dello Spettacolo.
- **Febbraio 2023 – presente:** Docente a contratto di "Data Science For Communication With Pitching Public Speaking" (30 ore) nel cdl magistrale "Comunicazione per le Imprese, i Media e le Organizzazioni Complesse" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).

### ATTIVITÀ DIDATTICA

- **Febbraio 2023 – presente:** Docente a contratto di "Data Science For Communication With Pitching Public Speaking" (30 ore in lingua inglese) nel cdl magistrale "Comunicazione per le Imprese, i Media e le Organizzazioni Complesse" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).
- **Ottobre 2021 – 2023 (a.a. 2021-23):** Docente a contratto di "Metodi Digitali per l'analisi" (20 ore) del corso di "Media e Reti Sociali" nel cdl magistrale "Comunicazione per le Imprese, i Media e le Organizzazioni Complesse" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).
- **Ottobre 2020 – Dicembre 2020 (a.a. 2020-2021):** Teaching Assistant in carico delle Esercitazioni di Social Network Analysis (9 ore) per i corsi di "Sociologia e Antropologia dei media" (prof.ssa Chiara Giaccardi) e "Media e Reti Sociali" (prof. Matteo Tarantino) nel cdl magistrale "Comunicazione per le Imprese, i Media e le Organizzazioni Complesse" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).

### ISTRUZIONE

- **2020-2023:** PhD con lode in "Sociologia, Organizzazione, Culture" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano), ciclo XXXVI.  
Elaborato finale: "L'approccio figurativo territoriale: potenzialità per lo studio della domestication nelle famiglie con bambini piccoli"; tutor: prof.ssa Giovanna Mascheroni.
- **2019:** Laurea Magistrale in "Comunicazione per le Imprese, i Media e le Organizzazioni Complesse" (profilo Marketing Management) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore (Milano).  
Elaborato finale: «Videogiochi e comunicazione ambientale: il caso della campagna "To The Last Tree Standing" per Greenpeace»; relatore: prof. Matteo Tarantino; correlatore: dott. Francesco Toniolo; votazione: 110/110 e lode.
- **2017:** Laurea Triennale in "Sociologia" presso l'Università degli Studi di Milano Bicocca.  
Elaborato finale: «Struttura e livello dei compensi dei manager: teoria e fatti stilizzati»; relatore: prof. Giuseppe Vittucci Marzetti; votazione: 110/110 e lode.

## PUBBLICAZIONI

### Monografie

- Amadori G. (2025, in uscita). *Nascondino con Alexa: conflitti e diplomazie nei territori mediali della casa*. Milano: FrancoAngeli (Collana MediaCultura).

### Curatele

- Tarantino M., Amadori G., Chavez M. (2024). 90 DAYS OF UNCERTAINTY: Conflict, Communication & Sense-Making during the initial Phases of the Covid-19 pandemic in Italy. *Comunicazioni sociali 1/2024*.

### Articoli su rivista

#### Peer-Reviewed

- Tarantino M., Amadori G., Tosoni S. (2024). Newsmaking and Sensemaking: Facebook Discourse on COVID-19 in Italy in the First Three Months of the Pandemic. *Comunicazioni sociali 1/2024*, 8-20. 10.26350/001200\_000197
- Amadori, G., & Mascheroni, G. (2024). Situating data relations in the datafied home: A methodological approach. *Big Data & Society*, 11(1), 11-15. <https://doi.org/10.1177/20539517241234268>
- Amadori, G. (2023). Gaming for Ecological Activism: A Multidimensional Model for Networks Articulated Through Video Games. *Games and Culture*, 19(5), 551-570 <https://doi.org/10.1177/15554120231170141>
- Mascheroni, G., Cino, D., Amadori, G., & Zaffaroni, L. G. (2023). (Non-)Sharing as a Form of Maternal Care? The Ambiguous Meanings of Sharenting for Mothers of 0- To-8-Year-Old Children. *Italian Sociological Review*, 13(1), 111–130. <https://doi.org/10.13136/isr.v13i1.635>
- Amadori G., Fanchi M. (2020). L'anello forte. Il sistema dell'esercizio in Italia: dati, prospettive, approcci metodologici. *Imago Studi di Cinema e Media 1/2021*, 39-66, <http://digital.casalini.it/10.1400/282016>.
- Amadori G. (2020). Video games for environmental communication: raising awareness through sandbox games and streamers. *Comunicazioni sociali 3/2020*, 391-404, 10.26350/001200\_000103.
- Amadori G., Toniolo F. (2020). Narratologia su YouTube Italia. *Kejos Semestrale di Letteratura Italiana 1/2020*, 13-52, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3986522>

### Articoli online

#### Non peer-reviewed

- Amadori, G. (2023). Studying the datafied home: The potentials of combining mixed methods, constructivist grounded theory and social network analysis. *ZeMKI Working Paper/ No. 44*. ISSN 2367-2277.
- Zaffaroni L.G., Amadori G., & Mascheroni G. (2022). DataChildFutures. Rapporto sui risultati dell'indagine 2020. *Zenodo*. 10.5281/zenodo.6367525.
- Omena J. J., Thais L., Tucci G., Kerche F., Paschoal M., Ji X., Griffiths E., Zaffaroni L.G., Amadori G., Rodarte A., Huang S. (2021). *Profiling Bolsobots Networks*. 10.13140/RG.2.2.18020.30084.

- Amadori G. (2021). Antropocene, Gen-Zers e videogiochi: Minecraft e la sensibilizzazione ambientale. *IPID (Italian Party of Indie Developers)*, <https://www.ipid.dev/game-studies/antropocene-gen-zers-e-videogiochi-minecraft-e-la-sensibilizzazione-ambientale/>

## **Contributi in volumi collettivi**

### **Peer-Reviewed**

- Zaffaroni L.G., Mascheroni G., Amadori G. (2024). "Privacy is overrated": Privacy perceptions and practices in Italian families with young children (parte di *Children as Data Subjects: Families, Schools, and Everyday Lives*). In Jarke J, Bates J. (eds) *DIALOGUES IN DATA POWER Shifting Response-abilities in a Datafied World*. Bristol: Bristol University Press.

### **Non Peer-Reviewed**

- Amadori G., Caselli S. (2023). Videogiochi a tutela del patrimonio culturale e ambientale in Italia: i casi *Venice 89 e Climate Hero*. In Carelli P., Pasini M.P. (eds) *Green Italy*. Milano: Vita e Pensiero.
- Amadori G. (2022). *Alt-right, alt-history. Il caso di Wolfenstein II: The New Colossus e Civilization VI: Gathering Storm su Reddit*. In Caselli S. (eds) *La storia in gioco. Il passato tra giochi e videogiochi storici*. Milano: Biblion Edizioni.
- Amadori G. (2016). "Sport e Immigrazione: una nuova sfida" in S. Devecchi, P. De Luca, M. Del Zoppo (eds) *Impresa e territorio. Responsabilità sociale d'impresa: un nuovo dialogo per lo sviluppo sociale ed economico*. Novara: Edizioni Le Coq.

## **ATTIVITÀ CONVEGNISTICA**

### **Peer-Reviewed**

- Amadori G. (2024). A figurational territorial approach for studying domestication within the mediatized family. *10th European Communication Conference (ECREA)*, Ljubljana (Slovenia), 24-27 Settembre 2024.
- Colantoni L., Amadori G., Tarantino M. (2024). Speak with blocks: Minecraft, environmental campaigns and activism. *10th European Communication Conference (ECREA)*, Ljubljana (Slovenia), 24-27 Settembre 2024.
- Amadori G., Tarantino M., Colantoni L. (2024). Pixels for a Purpose: Minecraft, Environmental Campaigns and Activism. *16th European Sociological Association Conference (ESA)*, Porto (Portogallo), 27-30 Agosto 2024.
- Colantoni L., Tarantino M., Amadori G., (2024). The impacts of the European Green Capital designation of urban sustainability accounting frameworks: the case of Brescia, Italy. *16th European Sociological Association Conference (ESA)*, Porto (Portogallo), 27-30 Agosto 2024.
- Amadori G., Tarantino M., Colantoni L. (2024). Eco-Bytes: Disseminating Environmental Knowledge with Minecraft. *EASST-4S 2024: Making and Doing Transformations*. Amsterdam (Paesi Bassi), 14-17 Luglio 2024.
- Amadori G., Tarantino M., Colantoni L. (2024), Eco-Bytes: Minecraft, Campagne Ambientali e Attivismo. *VI conferenza nazionale della Società Scientifica Italiana di Sociologia, Cultura e Comunicazione (SISCC)*, Roma, 19-21 Giugno 2024.

- Amadori G., Tarantino M. (2023). Il ruolo ambiguo della 'designazione' delle città nei processi di produzione spaziale: il caso delle Capitali della Cultura in Italia. *V conferenza nazionale della Società Scientifica Italiana di Sociologia, Cultura e Comunicazione (SISCC)*, Bari, 22-23 Giugno 2023.
- Amadori G., Mascheroni G. (2023). Situating data relations in the datafied home: a methodological approach. *73rd Annual International Communication Association (ICA) Conference*, Toronto (Canada), 25-29 Maggio 2023.
- Amadori G., Mascheroni G. (2022). Hybrid network methods to disentangle datafication in the domestic context. *23rd annual meeting of the Association of Internet Researchers (AoIR)*, Dublino (Irlanda), 2-5 Novembre 2022.
- Tarantino M, Amadori G. (2022). AI From the Ground: Exploring Grassroots Imaginaries of Artificial Intelligence on Social Media. *9th European Communication Conference (ECCREA)*, Aarhus (Danimarca), 19-22 Ottobre 2022.
- Zaffaroni L.G, Mascheroni G. & Amadori G. (2022). Empowering children while disempowering parents: The domestication of smart speakers in families with young children. *9th European Communication Conference (ECCREA)*, Aarhus (Danimarca), 19-22 Ottobre 2022.
- Amadori G., Tarantino M. (2022). COVID-19 e senso comune: il caso di La Repubblica su Facebook. *IV conferenza nazionale della Società Scientifica Italiana di Sociologia, Cultura e Comunicazione (SISCC)*, Napoli, 23-24 Giugno 2022.
- Amadori G., Mascheroni, G. & Zaffaroni L.G. (2022). Materialising data relations in the home through hybrid methods. *4th International Data Power Conference*, Modalità Ibrida (Brema (Germania), Sheffield (UK), Carleton (Canada)), 22-24 Giugno 2022.
- Amadori G. (2022). Gaming for ecological activism: an analytical model for networks articulated through video games. *72<sup>nd</sup> Annual International Communication Association (ICA) Conference*, Parigi (Francia), 25-30 Maggio 2022.
- Amadori G., Tarantino M. (2021). Il movimento "Stop 5G" su Facebook: la rete come reazione alla stigmatizzazione. *III conferenza nazionale della Società Scientifica Italiana di Sociologia, Cultura e Comunicazione (SISCC)*, Evento Virtuale, 24-25 Giugno 2021.
- Mascheroni G., Cino D., Zaffaroni L.G., Amadori G (2021). (Non-)sharenting as a form of maternal care? The dilemmas of mothers of 0- to-8-year-old children. *71<sup>st</sup> Annual International Communication Association (ICA) Conference*, Evento virtuale, 27-31 Maggio 2021.

## ALTRE ATTIVITÀ

### Staff editoriale di riviste

- **2024-corrente**: Comunicazioni Sociali. Journal of Media, Performing Arts & Cultural Studies

### Reviewer per rivista

- International Journal of Human-Computer Interaction
- Sociologica. International Journal for Sociological Debate

## FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO

- **2024:** Lake Como School of Advanced Studies in Social Sciences, "Life chances in the digitalized society", Como (Italia), 17-21 Giugno 2024.
- **2022:** Visiting PhD Candidate presso ZeMKI (Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung), Brema (Germania), Ottobre- Novembre 2022.
- **2021:** Digital Methods Summer School 2021, "Fake everything: Social media's struggles with inauthentic activities", University of Amsterdam, 5 - 16 Luglio 2021

## SEMINARI ACCADEMICI

- **3 Maggio 2024:** *La ricezione del prodotto videoludico*. Game Design Seminars – Corso di Applied Game Design (prof. Fornari). Università di Camerino.
- **9 Novembre 2022:** *Hybrid methods to materialise data relations in the domestic context*. ZeMKI (Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung), Università di Brema (Germania)
- **10-11 giugno 2021:** The First Ninety Days of 2020. Media, Communication and Society during the Initial Stage of COVID-19 Pandemic. *International Collaboratory on Crisis Communication*. Milano: Università Cattolica del Sacro Cuore; Michigan: Michigan State University (evento virtuale).

## INVITI

- **4 Aprile 2024:** *Political Bytes: videogiochi, storia e società*. Age of Gaming Il ruolo dei videogame nella diffusione del patrimonio culturale (organizzato da F. Malgieri e A. Raimondi Cominesi). Collegio Ghislieri (Pavia, Italia).
- **27-8 Ottobre 2023:** *What-if videoludici tra distopia e politica*. IVIPRODAYS 2023 – Trieste Science+Fiction Festival (Trieste, Italia)
- **23 Ottobre 2021:** *Salvare il pianeta un pixel alla volta: videogiochi e sostenibilità ambientale*. Gameground (Bolzano, Italia)

## RASSEGNA STAMPA

- **5 novembre 2023:** *Fuori la politica dai videogiochi? Cosa ci raccontano i mondi distopici virtuali*. Giulia Martino, Multiplayer, <https://multiplayer.it/articoli/fuori-la-politica-dai-videogiochi-cosa-ci-raccontano-i-mondi-distopici-virtuali.html>

## COMPETENZE LINGUISTICHE

- Italiano: lingua madre
- Inglese: livello avanzato
- Tedesco: livello intermedio

## COMPETENZE INFORMATICHE

- Programmazione:
  - Python: livello intermedio
  - R: livello base
- Software:
  - SPSS: livello avanzato
  - MAXQDA: livello avanzato
  - Gephi: livello avanzato
  - Office: livello avanzato
  - Windows, Linux, OS: livello avanzato

## RICONOSCIMENTI

- **2023:** Selezionata per fee waiver dalla division CAT (Communication and Technology), *73rd Annual ICA Conference*, Toronto (Canada), 25-29 Maggio 2023.
- **2020:** Vincitrice del Premio AV per la miglior tesi di laurea sul videogioco organizzato dall'Archivio Videoludico di Bologna in collaborazione con la Cattedra di Semiotica dei Nuovi Media dell'Università di Bologna e di IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association).

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 e del dell'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679).