



## Primo Convegno di studi: “Il Videogioco in Italia: Teorie, metodi e prospettive”

**23-24 settembre 2021 - Università di Salerno**

L'interesse accademico in Italia nei confronti del videogioco è in crescita, in linea con le tendenze nelle scienze umane e sociali a sviluppato negli ultimi due decenni una varietà di metodi e strumenti di analisi e applicazione di questo medium. D'altra parte, gli approcci critici e storiografici al videogioco nel contesto italiano sembrano risentire in molti casi di un'aderenza spesso infruttuosa a narrazioni dominanti, canonizzazioni e storicizzazioni oggi passibili di revisione. In particolare, la crescente attenzione a contesti produttivi e culturali diversi da quelli anglofoni, in passato oggetto quasi esclusivo delle ricostruzioni storiche del videogioco, ha permesso l'emergere di ricerche e pubblicazioni che applicano la moltitudine di metodi dei Game Studies a oggetti fino a oggi relativamente poco indagati rispetto al contesto nazionale, incluse forme e voci dell'industria e del consumo solitamente rimaste ai margini.

La recente pubblicazione del testo “Il videogioco in Italia” a cura di Carbone e Fassone è un valido esempio di questa convergenza disciplinare e testimonia, altresì, come “l'avvento della videoludica in Italia abbia assunto in parte caratteri specifici e distinti rispetto a quanto avvenuto in altri paesi, quelli più largamente studiati dalle ricerche del nuovo, ma già ricco, settore dei Game Studies” (dalla prefazione di Peppino Ortoleva). La raccolta ha infatti riflettuto sull'esigenza di occuparsi con maggiore sistematicità, nel contesto italiano e in riferimento a quello internazionale, delle *diversity* e di problemi come la sotto-rappresentanza di genere ed etnica nelle industrie culturali, insieme ai loro riflessi nell'ambito rappresentativo, in Italia quanto in un'ottica più ampia.

Come naturale prosecuzione del volume di Carbone e Fassone, questo convegno si propone di affrontare lo studio del videogioco partendo da una prospettiva nazionale che sia in grado allo stesso tempo di far dialogare questo campo di studio con i panorami transnazionali e globali. Come affermano i due autori: “Contemplare una prospettiva regionale-nazionale appare dunque indispensabile per comprendere e situare storicamente la dimensione del medium in Italia in un'ottica tanto di analisi storiografica e socioculturale quanto di lettura delle dinamiche industriali contemporanee. È possibile ipotizzare che occuparsi di videogiochi in Italia equivalga a tentare di colmare una lacuna negli studi internazionali rispetto a un contesto che, nelle narrazioni dominanti, è per lo più stato inteso finora come marginale”.

L'obiettivo di questo convegno è, dunque, discutere di tutti quegli aspetti del fenomeno videogame che lo rendono non solo un medium al pari di quelli già consolidati, ma anche un oggetto di ricerca che stimola l'innovazione teorica e metodologica, in particolare rispetto al contesto italiano. In altre parole, un fertile terreno di sperimentazione, componente fondamentale per una maggiore comprensione di cosa può offrire il medium, e di come esso può innovarsi ed



DiGRA ITALIA



evolversi. L'intento finale è quello di avviare un dibattito e sviluppare una riflessione teorica più ampia sul futuro dei Game Studies in Italia, ed eventualmente di indicare dei percorsi collaborativi con i settori della produzione, della ricerca applicata e delle professioni coinvolte nelle industrie culturali in Italia e all'estero.

In particolare, il convegno propone tre linee di intervento principali:

#### *Multidisciplinarietà, Interdisciplinarietà e transdisciplinarietà dei Game Studies in Italia.*

Il videogame è un medium complesso, un sistema stratificato di processi di significazione che mescolano modalità estetiche, rappresentative e performative. In termini epistemologici e metodologici, prospettive diverse hanno analizzato il gioco da punti di vista quali gli aspetti tecnologici, le strutture formali e il gameplay, ma anche le identità delle giocatrici, i riferimenti e le valenze culturali più ampie. Il videogame è, insomma, una esperienza esaminabile da più punti di vista che è necessario integrare per raggiungerne una comprensione a tutto tondo. I Game Studies hanno recepito sin da subito questa peculiarità del proprio oggetto di indagine, la sua natura multiforme, configurandosi - in maniera crescente anche in Italia - come ambito di studio e ricerca a forte vocazione multidisciplinare e interdisciplinare. Tale varietà di approcci è però riflessa anche nella sostanziale frammentazione della disciplina nei vari settori disciplinari dell'accademia, soprattutto quella italiana, dove, tuttavia, si sono registrate diverse forme di ricezione delle istanze relative allo studio del medium. La conferenza intende interrogarsi sul contributo e i limiti degli studi italiani nel contesto domestico e all'estero.

#### *Rappresentazione, marginalizzazione, attivismo.*

Il convegno invita alla riflessione sulla possibilità di produrre storie e narrazioni del videogioco in chiave anti-canonica, a partire da una focalizzazione sull'Italia, spostando l'attenzione sul concetto di cittadinanze, ovvero quali spazi di rappresentazione e protagonismi rispetto alle tipologie di generi, genti e generazioni; sui contesti nazionali e regionali (incluse le disparità intra-nazionali nei settori della produzione e nella visibilità accademica); sulle comunità di produzione e consumo e le pratiche politiche marginalizzate o raramente indagate dalle prospettive culturali tradizionalmente dominanti (a predominanza maschile, cishet, caucasica, Euro-Atlantica ecc.). In questo senso, il convegno aspira anche ad avviare in Italia un dibattito sul videogioco che includa prospettive e soggettività rappresentate e maggiormente rappresentabili, ad esempio, dai movimenti femministi e LGBTQI+, dalle realtà che operano intorno ai temi dell'etnicità e delle minoranze, dalle forme di attivismo politico generate in seno alla produzione e al consumo di videogiochi. In questo senso, il convegno invita studiosi e studiosi di videogiochi a presentare lavori che operino un ricentrimento rispetto a temi e metodi marginalizzati nell'ambito dei Game Studies in Italia.

#### *Videogiochi e Public History.*

Il videogioco è una forma di rappresentazione e divulgazione della storia molto efficace, perché possiede un tasso di interattività assente in altre forme di narrazione (cinema o letteratura). L'immersività degli ambienti digitali permette altresì una grande immedesimazione da parte del pubblico che diventa in qualche modo "produttore" di un racconto storico. Un racconto storico capace, come tutti i racconti storici, di generare e impattare enormemente sugli immaginari, in molti casi costruendone di nuovi (non sempre corretti) o aiutando smontare quelli che sono frutto di pregiudizi storici, falsi miti, grand histories e narrazioni dominanti che rischiano di precludere il potenziale di visioni più complesse e critiche del paese. Mediante il videogioco si può mostrare il processo storico (uno grande o uno minuscolo) e la sua complessità, aiutando a comprendere come la storia non sia un monolite inscalfibile e ineluttabile. Per far ciò, si può introdurre la storicità a diversi livelli, nella rappresentazione o nella simulazione ludica.



DiGRA ITALIA



La Call for Paper associata al convegno è aperta a tutti i contributi che hanno per oggetto lo studio del videogame nelle sue molteplici angolazioni, con un focus sul contesto italiano in primis.

Si sollecita l'invio di proposte di stampo teorico o empirico, che adottino metodologie riconducibili ai campi degli studi sui media audiovisivi, delle scienze sociali, dei metodi di ricerca sociale, della pedagogia, o dello studio della storia.

Tali approcci metodologici potranno essere applicati a temi quali:

- Riflessioni teoriche, epistemologiche e ontologiche sul videogame;
- Riflessioni metodologiche sullo studio del videogame: quali metodi e quali tecniche di ricerca adottare nelle Scienze Umane e Sociali per studiare i videogame;
- Il videogame come strumento di ricerca (ovvero fare ricerca con i videogame);
- Storie, controstorie, microstorie, storiografia canonica e anti-canonica del videogioco in Italia;
- Rappresentazione ed *empowerment* di prospettive e soggettività marginali nel videogioco italiano.

Questi temi sono da considerarsi suggerimenti, ma saranno valutate proposte - pur coerenti con la *Call for Paper* - che affrontino tematiche diverse.

Il convegno si svolgerà nei giorni 23 e 24 settembre in modalità online e, se l'evoluzione della pandemia e le relative misure di contrasto messe in campo dalle Istituzioni lo permetteranno, anche in presenza, presso l'università degli studi di Salerno.

Le modalità di svolgimento online del convegno (link al canale teams, programma, ecc.) saranno comunicate due settimane prima del convegno.

### **Call for abstract**

Deadline: 3 luglio 2021

Notifica di accettazione dell'abstract: 19 luglio 2021

Deadline per l'invio dei paper: 10 settembre 2021

Svolgimento del convegno: 23-24 settembre 2021

Gli abstract dovranno essere lunghi 500 parole al massimo, e includere obiettivi, metodi di ricerca e risultati principali, attesi o conseguiti.

Gli abstract potranno essere redatti liberamente su un file Microsoft WORD, o simili, e inviati come file allegati al seguente indirizzo mail: [CSVideogiocoinItalia@gmail.com](mailto:CSVideogiocoinItalia@gmail.com)

Le istruzioni per la stesura del paper saranno inviate assieme alla notifica di accettazione dell'abstract.

I contributi ritenuti più validi dal comitato scientifico del convegno saranno considerati per la pubblicazione in curatele in collane scientifiche e in riviste ANVUR (di fascia A e/o scientifiche) associate al convegno.



DiGRA ITALIA



## Organizzazione del Convegno

Il convegno è promosso dal Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione e dell'Università degli studi di Salerno con il patrocinio di:

AIS - Studi di Genere - <https://www.ais-sociologia.it/studi-di-genere/>

AIPH - Associazione Italiana di Public History - <https://aiph.hypotheses.org/>

DIGRA Italia - The Italian Digital Games Research Association - <http://digraitalia.org/>

ILIS - International Lab for Innovative Social Research - <http://www.labilis.org/>

LUDUS - Historical Game Studies - <https://www.facebook.com/LUDUShsg/>

MAV - Museo Archeologico Virtuale - <https://www.museomav.it/>

Open Class Unisa - <https://www.facebook.com/openclassunisa>

Vigamus - Il Museo del Videogioco di Roma - <https://vigamus.com/>

Women in Games Italia - <https://www.womeningamesitalia.org/>

## Struttura organizzativa del convegno

**Comitato direttivo:** Felice Addeo (Università degli studi di Salerno), Marco Benoît Carbone (Brunel University, London), Riccardo Fassone (Università degli studi di Torino).

**Comitato scientifico:** Alfonso Amendola (Università degli Studi di Salerno), Mattia Barra (Independent Researcher), Sergio Brancato (Università "Federico II" di Napoli), Jessica Camargo Molano (Università UniNettuno di Roma), Alessio Ceccherelli (Università "Tor Vergata" di Roma), Emiliano Chirchiano (Accademia di Belle Arti di Napoli), Stefano Cristante (Università del Salento), Diego Del Pozzo (Accademia di Belle Arti di Bologna), Angela Delli Paoli (Università degli Studi di Salerno), Alfredo Di Tore (Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale), Stefano Di Tore (Università degli Studi di Salerno), Manolo Farci (Università degli Studi "Carlo Bo" di Urbino), Filippo Fimiani (Università degli Studi di Salerno), Gabriele Gambaro (Università degli Studi di Salerno), Emiliano Ilardi (Università degli Studi di Cagliari), Giuseppe Maiello (University of Finance and Administration of Prague), Giuseppe Masullo (Università degli Studi di Salerno), Mariarosaria Nardone (Università di Bologna), Deborah Paci (Università degli studi di Modena e Reggio Emilia), Igor Pizzirusso (Associazione italiana di Public History), Gabriella Punziano (Università degli studi di Napoli Federico II°), Massimo Ragnedda (Northumbria University of Newcastle), Marcello Ravveduto (Università degli Studi di Salerno), Lorena Rao (LUDUS), Micaela Romanini (VIGAMUS), Maria Laura Ruiu (Northumbria University of Newcastle), Michele Domenico Todino (Università degli studi del Sannio di Benevento).

**Segreteria organizzativa:** Lucia Campitiello, Valentina D'Auria, Vincenzo Esposito, Annachiara Guerra, Francesco Notari.





## First Study Conference: Videogames in Italy: Theories, Methods, Perspectives

23-24 September 2021 - Università di Salerno

Academic interest in videogames in the Italian context has been on the rise, aligning with the humanities and social sciences' development of a variety of methods and analytic and applicative tools around the medium. Yet, critical and historiographical approaches to video games in Italy often bear the marks of traditionally dominant narratives and canonizations and outdated historiographical approaches. A growing attention for non-anglophone production and cultural contexts, which have for a long time dominated the domestic historical reconstructions of video games, has recently aligned with a different trend, consisting in research and publications that apply the multifaceted approach of games studies to hitherto scarcely discussed foci, and includes giving voice to often marginalized contexts.

The recent publication of *Il videogioco in Italia* [*Videogames in Italy*] by Carbone and Fassone is an example of such a shift and it testifies a change in attitude in looking at how 'the advent of the *videoludica* in Italy has taken on characterisations both specific and distinct compared to what has happened in other countries, that have been more broadly addressed by the new and already rich field of games studies' (from Peppino Ortoleva's *Preface*). At the same time, the collection has underscored the need to approach more systematically, in the Italian and international context, aspects pertaining to power and diversity, such as the financial and symbolic asymmetries at an inter- and intra-national level, or the issue of ethnic and gender under-representation in the industry and mis-representation in games.

As a natural continuation of Carbone and Fassone's edited collection, this conference looks at the study of video games starting from a national perspective (in and around Italy) and in a dialogue with the transnational and global perspectives. As the two authors noted, 'To consider a national-regional perspective appears an unavoidable premise to understand and historically situate the dimension of the medium in Italy both from a historiographical and socio-cultural perspective and to understand contemporary developments in the industry'. Arguably, studying video games in Italy means filling a gap in the international scholarship, while highlighting a context that has remained marginalized compared to dominant narratives, and contributing to a broader debate on historiography.

The aim of this conference is to discuss all aspects of the gaming phenomenon related to other established media while underscoring the relevance of gaming to stimulate specific and new forms of theorizing and methodological discussion, starting from the Italian context. In other words, we should look at games as a fertile ground for experimentation and to make sense of its potential in innovation and evolution. Our aim is to ignite a debate and to develop a broader theoretical reflection on the future of games studies in Italy, potentially showing collaborative pathways with



DiGRA ITALIA



the field of production, of applied research, and with practitioners from the cultural industries in the national context and abroad.

The conference outlines three main areas of research:

### *Multidisciplinarity, Interdisciplinarity, and transdisciplinarity of games studies*

Analyzing epistemologically and methodologically a video game has meant looking at the medium from a technical standpoint, from a formal perspective, or by considering the gameplay, the player, and cultural references. Different perspectives have thus observed the evolution of the medium and its complexities as a stratified system of processes of signification that blends different representational and performative modes. Videogames represents an experience that can be observed from multifarious angles, calling for a broad series of perspectives. The variety of these approaches to games in Italy has been characterized traditionally by a substantial diffraction and fragmentation across various academic fields. At the same time, games studies have been more recently emerging as a specialized field in Italy, perceiving the peculiarity of their object and its many-sided features, and emerging with a strong multidisciplinary and interdisciplinary vocation.

### *Representation, marginalization, activism*

The conference invites a reflection on conceiving games and narratives of games in an anti-canonical perspective (and cultural intervention), starting from a focus on Italy. This means shifting attention to the national and regional contexts of consumption and production, including intra-national imbalances; on games in relation to different communities, the notion of citizenship, spaces of representation and the making of presence from the standpoints of gender, ethnicities, and generations; on marginalized political practices, or ones rarely examined from traditionally dominant perspectives (usually male, cishet, Caucasian, Euro-Atlantic...). The conference thus aims to further the debate that focuses from the Italian perspective on the themes of LGBTQI+ identities, ethnicities and minorities, as well as the political activism that generates from the production and consumption of games. The conference invites researchers and scholars to offer work that re-centre and empower marginalized perspectives in Italian contexts and fields.

### *Videogames and public history*

Videogames are an effective medium to represent and convey history due to their specific interactivity features that allow it to stand aside from media like film and literature. The immersive effects enabled by digital environments allow for a great degree of embodiment among audiences that participate in the 'production' of a historical narrative. As will all historical narratives, these can exert an important impact on the imagination, often building up new scenario (not always factual or faithful), or potentially helping deconstruct or complicate historical commonplaces, dominant and grand histories, and national mythologies obscuring a more nuanced and critical outlook of the nation. Through video games, one can show macro and micro histories and their complexities, supporting a non-deterministic or essentialized understanding of history - by introducing historicity at various levels in the representations and simulations of play. The conference aims to further critical discussions on Italy from these perspectives.

The Call for Paper is open to contributions in all of these areas. We welcome empirical and theoretical studies employing methods from media studies, the humanities and the social sciences, pedagogy, and history, with a focus on the Italian contexts as case studies. Themes may include:



- Theoretical, epistemological, and ontological inquiries on games;
- Game studies methodologies: what methods and techniques should be employed in the Social Sciences and the Humanities;
- Games as a methodological tool to carry out research;
- Histories, counter-histories, microhistories, canonical and anti-canonical historiographies of videogames;
- Representations, diversity, and the empowering of marginalized subjectivities, agents, and groups;

We will also evaluate paper dealing with different themes as long as they are consistent with the Call for Paper.

The conference will take place on the 23<sup>rd</sup> and 24<sup>th</sup> of September. Basing on how the pandemic will evolve, the conference will be entirely on-site, in Salerno, entirely online or will take a hybrid format (online and on-site).

We will communicate modalities to join the conference two weeks prior to the event.

### Call for abstract

Deadline: July 3d, 2021

Notification of acceptance (abstract): July 19th, 2021

Deadline for completed papers: September 10th, 2021

Conference dates: September 23-24 2021

Please send abstracts no longer than 500 words that include aims, methodology, and achieved or expected results. We will accept any Microsoft WORD document or similar.

Please send proposals to: [CSVideogiocoinItalia@gmail.com](mailto:CSVideogiocoinItalia@gmail.com)

Instructions on the delivery of paper will be provided alongside notifications of acceptance.

Most valuable contributions will be chosen by the Scientific Committee for publication in edited collections and scientific journals (ANVUR / fascia A) associated with the conference.

### Conference Organizers

Conference is organized by the Department of Scienze Politiche e della Comunicazione e dell'Università degli studi di Salerno with the support of:

AIS - Studi di Genere - <https://www.ais-sociologia.it/studi-di-genere/>

AIPH - Associazione Italiana di Public History - <https://aiph.hypotheses.org/>

DIGRA Italia - The Italian Digital Games Research Association - <http://digraitalia.org/>

ILIS - International Lab for Innovative Social Research - <http://www.labilis.org/>

LUDUS - Historical Game Studies - <https://www.facebook.com/LUDUSshsg/>

MAV - Museo Archeologico Virtuale - <https://www.museomav.it/>

Open Class Unisa - <https://www.facebook.com/openclassunisa>

Vigamus - Il Museo del Videogioco di Roma - <https://vigamus.com/>

Women in Games Italia - <https://www.womeningamesitalia.org/>



DIGRA ITALIA



## Conference Board

**Steering Committee:** Felice Addeo (Università degli studi di Salerno), Marco Benoît Carbone (Brunel University, London), Riccardo Fassone (Università degli studi di Torino).

**Scientific Committee:** Alfonso Amendola (Università degli Studi di Salerno), Mattia Barra (Independent Researcher), Sergio Brancato (Università "Federico II" di Napoli), Jessica Camargo Molano (Università UniNettuno di Roma), Alessio Ceccherelli (Università "Tor Vergata" di Roma), Emiliano Chirchiano (Accademia di Belle Arti di Napoli), Stefano Cristante (Università del Salento), Diego Del Pozzo (Accademia di Belle Arti di Bologna), Angela Delli Paoli (Università degli Studi di Salerno), Alfredo Di Tore (Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale), Stefano Di Tore (Università degli Studi di Salerno), Manolo Farci (Università degli Studi "Carlo Bo" di Urbino), Filippo Fimiani (Università degli Studi di Salerno), Gabriele Gambaro (Università degli Studi di Salerno), Emiliano Ilardi (Università degli Studi di Cagliari), Giuseppe Maiello (University of Finance and Administration of Prague), Giuseppe Masullo (Università degli Studi di Salerno), Mariarosaria Nardone (Università di Bologna), Deborah Paci (Università degli studi di Modena e Reggio Emilia), Igor Pizzirusso (Associazione italiana di Public History), Gabriella Punziano (Università degli studi di Napoli Federico II°), Massimo Ragnedda (Northumbria University at Newcastle), Marcello Ravveduto (Università degli Studi di Salerno), Lorena Rao (LUDUS), Micaela Romanini (VIGAMUS), Maria Laura Ruiu (Northumbria University at Newcastle), Michele Domenico Todino (Università degli studi del Sannio di Benevento).

**Organization Office:** Lucia Campitiello, Valentina D'Auria, Vincenzo Esposito, Annachiara Guerra, Francesco Notari.



DiGRA ITALIA



vigamus

