



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO



II EDIZIONE
4-5 MAGGIO 2023
UNIVERSITÀ DI SALERNO

IL VIDEOGIOCO IN ITALIA

CONTESTI NAZIONALI E TRANSNAZIONALI

**POLI
COM**
Dipartimento di Scienze
Economiche e Sociali, Università



AIS
ASSOCIAZIONE ITALIANA DI SOCIOLOGIA
Studi di Genere

AIPH

DIGRA ITALIA

CENTRO ICT
per i Beni Culturali



DIPARTIMENTO
DI SCIENZE AZIENDALI
MANAGEMENT
& INNOVATION SYSTEMS

ILIS
INSTITUTO ITALIANO DI LINGUISTICA E LETTERATURA

**WOMEN IN
GAMES**



DIACRONIE
Studi di Storia Contemporanea



Call For Paper
Secondo convegno di studi:
"Il Videogioco in Italia: contesti nazionali e transnazionali"

4-5 maggio 2023 – Università di Salerno

Il videogioco in Italia (Carbone/Fassone 2020) ha segnalato la necessità di affiancare metodologie scientifiche al lavoro amatoriale, seppur importante, di appassionati, archivisti, fan e storici 'involontari' nel contesto nazionale italiano. Tale lavoro ha altresì segnalato l'esigenza di affrontare con maggiore sistematicità le specificità di quest'ultimo in relazione al panorama globale della produzione e del consumo, delle rappresentazioni e dei temi dei testi ludici e delle relazioni tra la sfera della ricerca accademica e quelle dell'industria, dei pubblici, delle istituzioni, dell'istruzione e dei corsi tecnici e di formazione.

Sulla scorta di tali studi, la seconda edizione della conferenza *Il videogioco in Italia* si propone (nel solco dell'evento del 2021, che ha offerto un punto di raccordo per gli studi di area mediologica, delle storie pubbliche e delle discipline pedagogiche) si propone come una piattaforma per un lavoro di ricerca collettivo e sistematico, che coinvolga accademiche, addette ai lavori e appassionati e rappresentanti delle istituzioni, sul videogioco nazionale e sulle sue dinamiche industriali e socioculturali.

Tale riflessione avviene a partire dallo scenario italiano, ma tenendo conto che una prospettiva nazionale sia inscindibile da processi internazionali di circolazione di tecnologie, cultura e temi e dalle relazioni di scambio che ne hanno definito le ecologie mediali della produzione e del consumo.

Il contesto italiano presenta a tale riguardo questioni aperte, che includono la sua posizione tradizionalmente marginale rispetto ad attori più importanti sul proscenio globale, che si lega a processi di varia natura, dalla posizione meno avanzata sul piano dell'innovazione in questo settore alle relative difficoltà economiche, infrastrutturali e di risorse che ne hanno frenato la competitività. Altre questioni, intimamente correlate alle prime, riguardano il tema delle immagini della nazione nella storia del videogioco, tradizionalmente legate soprattutto a un generico immaginario turistico prodotto da osservatori esterni, ma anche alle scelte rappresentative del territorio e della cultura nazionale da realtà italiane alla ricerca di temi spendibili su un mercato domestico o internazionale.

È del resto in essere un quadro di maggiore complessità, in cui è possibile individuare la presenza storica e contemporanea di realtà produttive di rilievo, che includono produzioni grosse e indipendenti, senza dimenticare la presenza di aziende multinazionali e delle industrie della localizzazione. Tali realtà sono spesso affermate all'estero, e dunque 'invisibili', in quanto operanti a pieno titolo su un mercato internazionale. Non è poi trascurabile la presenza di prodotti testi videoludici innovativi, di pregio, o di interesse culturale, spesso improntati alla ricerca di una relazione con i contesti storici e territoriali. In un tale quadro emergono insomma processi di autorappresentazione nazionale o regionalistica da parte da aziende e sviluppatori situati in Italia, in cui le immagini del paese esprimono particolarità locali e nazionali e si legano in alcuni casi a progetti di sviluppo e visibilità territoriale, mediati da realtà istituzionali e professionali.

Anche in un quadro così articolato non mancano però contraddizioni, a partire da quella della predominanza di un tessuto produttivo legato a pochi centri, prevalentemente del Nord Italia, che si legano a questioni strutturali del caso italiano, ma che rischiano di elidere una storia e delle prospettive di sviluppo nel resto del paese. Vi sono poi questioni relative al difficile percorso di professionalizzazione e sindacalizzazione delle maestranze del settore. Va considerato infine il caso del campo della ricerca, dove una prospettiva prevalentemente anglofona ha ottenuto l'effetto di una relativa marginalizzazione del campo di studi nazionale o di una sua posizione politica ancillare.



Questa conferenza si propone di esplorare il contesto italiano nelle sue dinamiche relative allo sviluppo, alla produzione, al consumo e ai legami col territorio, cogliendone al contempo le relazioni con le più ampie ecologie mediali in cui il piano del nazionale si dispiega rispetto a quello transnazionale. Invitiamo contributi (anche provenienti da fan e appassionati, archiviste e giocatori e addette ai lavori), in grado di offrire riflessioni teoriche e i risultati di ricerche empiriche (testuali, archivistiche, interpretative, etnografiche, storiche) sul gioco digitale (anche nelle sue relazioni con i giochi di ruolo, tradizionali e da tavolo, con i prodotti cosiddetti 'multimediali' e i testi digitali nel senso più ampio) relative al contesto italiano e ad altri ad esso correlati o sovrapponibili.

Alcuni dei temi suggeriti:

- Casi di studio su software house, giochi, designer e IP nazionali;
- Realtà produttive nazionali;
- Relazioni tra il gioco e le industrie culturali nazionali;
- Mappe e ricerche diacroniche sulla produzione e sul consumo;
- Localizzazioni e traduzioni tra il contesto nazionale e quello internazionale;
- Scambi e circolazione del gioco tra il contesto nazionale e l'estero;
- Dinamiche nazionali e transnazionali del fandom;
- L'industria del gioco nazionale in prospettiva storica e contemporanea;
- Le immagini della nazione e delle regioni nel medium e in prospettiva transmediale;
- I contesti dell'istruzione, della pedagogia e della ricerca;
- Diversità, asimmetrie e sotto-rappresentazioni nell'industria e nei temi dei testi;
- Il gioco come strumento di Public History, per la valorizzazione del patrimonio culturale;
- Territori e memorie di comunità raccontate attraverso il medium videoludico;
- Intrecci tra storia orale e videogiochi.

Questi temi non escludono il novero delle proposte accettabili, purché coerenti con la *CfP*. Le lingue consigliate per i contributi sono l'italiano e l'inglese, ma saranno considerati anche contributi in altre lingue. I contributi ritenuti più validi dal comitato scientifico saranno considerati per la pubblicazione in curatele in collane scientifiche e in riviste ANVUR associate al convegno.

Il convegno si svolgerà nei giorni 4 e 5 di maggio all'Università di Salerno, Italia.

Call for abstract

Gli *abstract* dovranno essere lunghi non più di 1000 parole e fornire dei riferimenti bibliografici (non compresi nel computo delle parole).

Gli *abstract* dovranno fare menzione degli obiettivi della proposta, dei metodi di ricerca e dei risultati principali, attesi o conseguiti della ricerca in oggetto.

Non saranno considerate proposte prive di una bibliografia.

Gli *abstract* potranno essere redatti liberamente usando Microsoft Word o simili, e inviati come allegati al seguente indirizzo mail: CSVideogiocoinItalia@gmail.com.

I file degli abstract dovranno essere nominati in questo modo: cognome primo autore_titolo.doc (o altro formato).

Pubblicazione su riviste dei contributi accettati

I partecipanti selezionati per il convegno potranno inviare un paper del loro contributo agli organizzatori che, previa revisione, lo invieranno alle riviste associate al convegno [Diacronie](#), [Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching](#), [Mediascapes Journal](#). I paper seguiranno l'iter di pubblicazione specifico di ogni rivista.

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

Timeline

Deadline: 20 marzo 2023

Notifica di accettazione dell'abstract: 3 aprile 2023

Svolgimento del convegno: 4-5 maggio 2023 presso l'Università di Salerno

Invio paper da smistare alle riviste associate al convegno: 21 luglio



Organizzazione del Convegno

Il convegno è promosso dai seguenti Dipartimenti dell'Università degli studi di Salerno:

Dipartimento di Scienze Aziendali - Management e Innovation Systems

Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione

Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione

Il convegno ha 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/>

Diacronie - Studi di Storia Contemporanea - <http://www.studistorici.com/>

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

Centro ICT per i Beni Culturali - <https://centroictbc.unisa.it/>

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

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

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

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

Struttura organizzativa del convegno

Comitato direttivo: Felice Addeo (Università degli studi di Salerno), Alfonso Amendola (Università degli studi di Salerno), Marco Benoît Carbone (Brunel University, London), Stefano Di Tore (Università degli studi di Salerno), Igor Pizzirusso (Associazione italiana di Public History).

Comitato scientifico: Pietro Ammaturo (Università degli Studi della Basilicata), Giovanni Boccia Artieri (Università "Carlo Bo" di Urbino), Gianmaria Bottoni (City, University of London), Sergio Brancato (Università "Federico II" di Napoli), Jessica Camargo Molano (Università UniNettuno di Roma), Stefano Caselli (University of Malta), Alessio Ceccherelli (Università "Tor Vergata" di Roma), Emiliano Chirchiano (Accademia di Belle Arti di Napoli), Francesco Colace (Università degli Studi di Salerno), Angela Delli Paoli (Università degli Studi di Salerno), Alfredo Di Tore (Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale), Filippo Fimiani (Università degli Studi di Salerno), Gabriele Gambaro (Università degli Studi di Salerno), Alex Giordano (Università "Federico II" di Napoli), Emiliano Ilardi (Università di Cagliari), Francesca Romana Lenzi (Università degli studi di Roma "Foro Italico"), Giuseppe Maiello (University of Finance and Administration of Prague), Giuseppe Masullo (Università degli Studi di Salerno), Deborah Paci (Università degli studi di Modena e Reggio Emilia), Andrea Piano (Università "La Sapienza" di Roma), 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), Anna Chiara Sabatino (Università degli Studi di Salerno), Michele Domenico Todino (Università degli studi del Sannio di Benevento), Tommaso Verde (Game designer), Ilaria Viola (Università degli Studi di Salerno).

Segreteria organizzativa: Lucia Campitiello, Valentina D'Auria, Vincenzo Esposito, Annachiara Guerra, Paola Lamberti, Francesco Notari, Roberto Pisapia.

