



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO



III EDIZIONE
9-10 MAGGIO 2024
UNIVERSITÀ DI SALERNO

IL VIDEOGIOCO IN ITALIA **III**

ARCHEOLOGIA DEL PRESENTE:
IL VIDEOGIOCO TRA PASSATO E FUTURO

**POLI
COM**
PoliCom - Dipartimento di Scienze
e Tecnologie della Comunicazione



DIGRAITALIA



DIACRONIE
Studi di Storia Contemporanea



Call For Paper
Terzo convegno di studi
“Il Videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro”
9-10 maggio - Università di Salerno

Negli ultimi due anni si è registrato un deciso cambio di passo nella riflessione scientifica italiana sul videogioco, che sempre più si sta affermando come oggetto di analisi e di ricerca in contesti specialistici anche dell’ambito umanistico e in particolar modo negli studi afferenti alle discipline mediologiche, storiche e pedagogiche.

Sulla scorta di tali studi, e delle due precedenti edizioni (2021 e 2022), il terzo appuntamento della conferenza Il videogioco in Italia vuole proporsi nuovamente come una piattaforma per un lavoro di ricerca collettivo e sistematico capace di coinvolgere accademici, designers, produttori, giornalisti di settore, appassionati e rappresentanti delle istituzioni. La riflessione sul videogioco nazionale e sulle sue dinamiche industriali e socioculturali, come negli scorsi anni, è intesa tanto in una prospettiva locale quanto in una prospettiva globale, giacché la prima è inscindibile dalla seconda e dai 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, per altro, presenta tuttora questioni aperte, dalla sua posizione tradizionalmente marginale rispetto ad attori più importanti sul proscenio globale al tema delle immagini della nazione nella storia del videogioco, legate sia (e soprattutto) a un generico immaginario turistico prodotto da osservatori esterni, sia a scelte rappresentative del territorio e della cultura nazionale operate 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 siano esse indipendenti o collegate alle aziende multinazionali. Non è poi trascurabile la presenza di prodotti videoludici innovativi, di pregio, o di interesse culturale, spesso improntati alla ricerca di una relazione con i contesti storici e territoriali. Anche in un quadro così articolato non mancano però contraddizioni, legate alla predominanza di un tessuto produttivo concentrato in pochi centri, alla professionalizzazione e sindacalizzazione delle maestranze del settore, alla conservazione dei prodotti videoludici (all’interno di archivi, biblioteche o musei), alla prospettiva prevalentemente anglofona del campo di ricerca che ha lungamente marginalizzato il campo di studi nazionale o lo ha relegato a una posizione politica ancillare.

Questa conferenza si propone dunque di esplorare il contesto italiano lungo le direttrici 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.





Call For Paper
Terzo convegno di studi
“Il Videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro”
9-10 maggio - Università di Salerno

Saranno accettati preferenzialmente contributi sui seguenti argomenti:

- Retrogaming
- La conservazione dei prodotti videoludici (archivi, biblioteche, musei)
- 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 9 e 10 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).





Call For Paper
Terzo convegno di studi
“Il Videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro”
9-10 maggio - Università di Salerno

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: 16 Febbraio 2024

Notifica di accettazione dell'abstract: 15 marzo 2024

Svolgimento del convegno: 9-10 maggio 2024 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/>

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).



DIGRA ITALIA



DIACRONIE
Studi di Storia Contemporanea