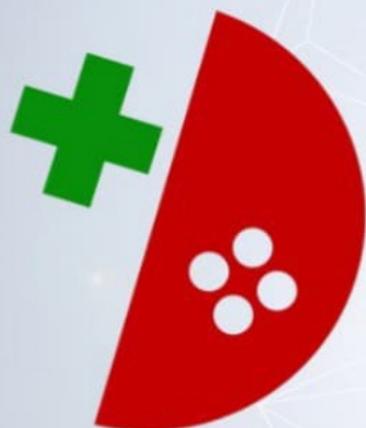




UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO

POLI
COM



2021 > I EDIZIONE

IL VIDEOGIOCO IN ITALIA

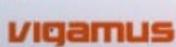
TEORIE, METODI E PROSPETTIVE

Registrazione Evento **eventbrite** : <https://www.eventbrite.com/e/biglietti-il-videogioco-in-italia-teorie-metodi-e-prospettive-174632268817>

Diretta Streaming **YouTube** : <https://www.youtube.com/channel/UCMIWLiCRgy3mbTofVUNNUIQ>



DIGRAITALIA



Per informazioni: CSVideogiocoinItalia@Gmail.com



Plenaria

Giovedì 23 settembre mattina

- 09:30 - 10:00** Saluti Istituzionali
Vincenzo Loia – Magnifico Rettore dell’Università degli studi di Salerno
Virgilio D’Antonio – Direttore del Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione
- 09:30 - 10:00** Felice Addeo: “Il Videogioco in Italia: Teorie, Metodi e Prospettive”
Marco Benoît Carbone e Riccardo Fassone: “Prospettive sul Videogioco in Italia: Storie, Ambiti e Diversità / Videogames perspective in Italy: Histories, Fields and Diversity”
- 10:30 - 11:00** Rosy Nardone e Micaela Romanini: “Genere genti e generazioni: sfide educative e di rappresentazione nei videogiochi”
- 11:00 - 11:30** Igor Pizzirusso: “Il videogioco come pratica di Public HIstory”
- 11:30 - 12:00** Alfonso Amendola (Università di Salerno) e Jessica Camargo Molano (Università UniNettuno, Roma)
“Game Studies & Media Studies. Una dialettica possibile”

Giovedì 23 settembre pomeriggio

Sessione Gender and Identity 14:00-16:00

Discussant: Ivan Girina (Brunel University, London) e Micaela Romanini (VIGAMUS)

Interventi

Le rappresentazioni di genere nei videogiochi narrativi contemporanei

Dalila Forni (Università di Firenze)

Giocatori, Discord e questioni di genere. Cosa succede quando i newbies chiedono aiuto?

Biagio Aragona, Maria Costagliola, Mattia De Angelis, Valentina Russo (Università Federico II di Napoli)

Review bomb - la recensione del prodotto videoludico come spazio di espressione del conflitto

Giulio Giacomo Cantone, Venera Tomaselli (Università di Catania)

Hikikomori e Videogame una relazione senza cause e senza effetti

Valentina D’Auria, Vincenzo Esposito (Università di Salerno)

Fandom e minoranze: le criticità della fanbase di Genshin Impact

Maria Luisa Rescigno (Università di Salerno)

Sessione Media Studies 16:00-18:00

Discussant: Alessio Ceccherelli (Università di Roma Tor Vergata) e Emiliano Ilardi (Università di Cagliari)

Interventi

Il linguaggio (vernacolare) videoludico decontestualizzato: tra narrazione e creazione di contenuti

Riccardo Retez (IULM)

Videogioco e Politica: una strada ancora poco battuta ma destinata a diventare assai trafficata.

Daniele Battista (Università di Salerno)

Dalle metropoli di Simmel agli spazi virtuali dei videogames

Michelle Grillo (Università di Salerno)

L’impatto di Football Manager sul lavoro di scouting nel calcio: una ricerca esplorativa

Giuseppe Coppola, Vincenzo Esposito (Università di Salerno)

Preservazione della cultura videoludica: tra l’archivistica e la dimensione museale

Mattia Barra (Independent Researcher) e Claudio Cugliandro (Independent Researcher)



Venerdì 24 settembre mattina

Sessione Learning by Gaming 9:30–11:30

Discussant: Stefano Di Tore (Università di Salerno) e Rosy Nardone (Università Alma Mater di Bologna)

Interventi

La « Classe Virtuelle »: design e implementazione di un videogame didattico per favorire lo sviluppo della capacità di presa di prospettiva all'interno della scuola primaria

Stefano Di Tore, Maurizio Sibilio (Università di Salerno)

Il videogame come strumento di ricerca: l'esperienza di IKeWYSE (I Know What You See)

Pio Alfredo Di Tore (Università di Cassino e del Lazio Meridionale) e Giuseppina Rita Mangione (INDIRE)

Il ruolo dell'Edugame per lo sviluppo delle skills socio-emotive in età scolare

Ilaria Viola, Emanuela Zappalà, Stefano Di Tore, Maurizio Sibilio (Università di Salerno)

Gaming, didattica e sicurezza sul lavoro: analisi e risultati di un percorso partecipato di creazione di un serious game

Pina Lalli, Claudia Capelli (Università di Bologna)

Un Edugame come strumento didattico per lo sviluppo delle Funzioni Esecutive

Lucia Campitiello, Arianna Marras, Michele Todino, Ilaria Viola (Università di Salerno)

Sessione Journey to Italy 11:30–13:30

Discussant: Marco Benoît Carbone (Brunel University, London) e Riccardo Fassone (Università di Torino)

Interventi

Punti di contatto tra Games e Teatro sincronia di linguaggi nel caso italiano Shakespeare Showdown

Alfonso Amendola, Annachiara Guerra (Università di Salerno)

Games Studies e Italianistica. Un paradigma in atto

Federico Giordano (Università per Stranieri di Perugia)

Intorno al tubo catodico i videogiochi nelle riviste specializzate dedicate al video negli anni Ottanta

Diego Cavallotti (Università di Cagliari)

The Great Palermo lo street food in gioco

Giuliana Lantino, Samuel Seminara, Chiara Tesserin (Università degli studi Roma 3) - Quadrivium Game S.r.l.

Il crimine e l'antimafia nei videogiochi italiani

Giulio Pitroso (associazione Generazione Zero)

Ai margini della memoria microcomunità e microstorie nei videogiochi italiani

Stefano Caselli (University of Malta) e Francesco Toniolo (Università Cattolica del Sacro Cuore)



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO

POLiCOM

Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione

Venerdì 24 settembre pomeriggio
Sessione Public History 14:30-16:30

Discussant: Deborah Paci (Università degli studi di Modena e Reggio Emilia) e Igor Pizzirusso (Associazione italiana di Public History)

Interventi

La realizzazione di edugames storici nella scuola secondaria di secondo grado con Unity3D

Michele Todino, Lucia Campitiello, Stefano Di Tore (Università di Salerno)

Documentari Interattivi in Italia, Possibilità e forme del docugame storico come punto di incontro tra storiografia, cinema e videogiochi

Andres Moles (Università di Pisa)

Dal materiale al virtuale: ricostruire e divulgare il passato tramite un'esperienza videoludica

Samanta Mariotti (Università di Siena)

Ricostruzione della visita di Ferdinando II a Lecce: l'esperienza del laboratorio di progettazione di uno storyboard digitale per un videogame storico

Elisabetta De Marco (Università del Salento)

Epigrafia, inscripciones, Romanización. Valetе vos viatores: un videojuego sobre Epigrafía Romana

Javier Andreu Pintado (Universidad de Navarra) e Pablo Serrano Basterra, Iker Ibero Iriarte (Trahelium Studio)

Rivivere la storia. Esempi di applicazione di videogiochi e tecnologie VRAR come strumento educativo e di valorizzazione del patrimonio archeologico

Sara Zaia (Harvard University)

Tavola rotonda conclusiva 16:30-17:30