

[\[English text below\]](#)

## **DiGRA Italia – Palermo, 1 giugno 2018**

*Women, LGBTQI & Allies: videogiochi e identità di genere*

*In collaborazione con:*

Sicilia Queer Filmfest (<http://www.siciliaqueerfilmfest.it>)

CIRQUE – Centro interuniversitario di ricerca queer (<http://cirque.unipi.it>)

Women in Games Italia ([www.womeningamesitalia.org](http://www.womeningamesitalia.org))

Emerging Series (<https://emergingseries.wordpress.com/>)

Presso Centro Sperimentale di Cinematografia / Sede Sicilia Cantieri Culturali alla Zisa - Palermo

Invio proposte entro il **25 aprile 2018** ([digritalia@gmail.com](mailto:digritalia@gmail.com))

- Data finale per l'invio di proposte: **25 aprile 2018** ([digritalia@gmail.com](mailto:digritalia@gmail.com))
- Gli autori dei contributi selezionati potranno fare richiesta di fondi a copertura di spese di viaggio destinati a categorie svantaggiate.
- I migliori contributi saranno selezionati per il prossimo numero della rivista internazionale di game studies ToDiGRA Journal (<http://todigra.org>).

L'industria dei videogiochi è tradizionalmente associata a un pubblico maschile e adolescenziale, e caratterizzata da un immaginario che in ampia parte rifletteva (e tuttora riflette) un'industria dominata dagli uomini. Nella maggior parte dei videogiochi (seppure con le dovute eccezioni) i personaggi principali sono uomini, spesso raffigurati in chiave iper-mascolinizzata (*God of War*), mentre quelli femminili hanno ricoperto il ruolo di principesse da salvare (*Super Mario Bros*), oggetti ipersessualizzati (*Dead or Alive*) e personaggi marginali o laterali (*Grand Theft Auto*). Parimenti, le identità *queer*, transgender e transessuali sono spesso rappresentate in maniera altamente stereotipata, e restituiscono un immaginario di figure passive e devianti (Birdo di *Super Mario Bros*, *Vendetta*, *Poison* di *Final Fight*) – come del resto è il caso delle rappresentazioni tipiche di personaggi non occidentali.

L'industria del videogioco è prevalentemente la proiezione dell'immaginario di *white straight men*: maschi bianchi eterosessuali. Casi come il *Gamergate* hanno riproposto il problema di un'industria e comunità di videogiocatori che parla prevalentemente al maschile, quando non è apertamente misogina, omofoba e transfobica. Tali rappresentazioni *eteronormate*, costrette in un binario donna/uomo radicale e restrittivo, riflettono effetti di marginalizzazione e stereotipi che operano diffusamente sul piano sociale e ideologico. Si tratta, di fatto, di rappresentazioni che hanno cause che precedono l'avvento dei videogiochi nella sfera pubblica e che dai videogiochi sono poi riflesse e amplificate.

Elementi di trasformazione positiva iniziano ad affiorare tramite un aumento delle istanze femministe e LGBTQIA (*lesbian, gay, bisexual, transgender, queer/questioning, intersex, and allies*) nell'industria, nella stampa e nell'accademia. Sempre più giochi presentano personaggi femminili non stereotipati (*The Last of Us*) o dalle identità di genere fluide e non eteronormative (*Mass Effect*), o degli spunti di riflessione su tali temi (*Dad Dating Simulation*, *Life is Strange*). La sempre maggiore diffusione del videogioco come forma di intrattenimento e la sua continua espansione tra nuove fasce sociali e demografiche – complici Internet e *smartphone*, accanto alle

tradizionali console e computer – hanno ridotto le barriere di accesso alla produzione e al consumo, e consentito di rispecchiare la pluralità e diversità del pubblico. Tali esperienze, tuttavia, possono considerarsi come tendenze promettenti ma tuttora marginali, nate talvolta più con l'intento di spettacolarizzare e vendere il movimento LGBT come tema e prodotto che per rispecchiare le istanze di liberazione di quant\* lo compongono.

Partendo dalla constatazione che i videogiochi sono una pratica sociale e una forma di rappresentazione dall'immenso impatto simbolico – non solo per la loro abilità di riprodurre stereotipi, ma anche per la loro capacità di configurarsi come media per la rivendicazione di soggettività e istanze marginalizzate – DiGRA Italia intende stimolare un dibattito con gruppi di ricerca, addette ai lavori e giocatrici in Italia nel senso più inclusivo e aperto possibile. Invita dunque ricercatrici e ricercatori, studiosi, attivisti, giocatrici e appassionati a prendere parte ad una riflessione sul videogioco come prodotto culturale attraverso cui affrontare temi e istanze legate agli studi di genere, femministi e LGBTQIA; l'obiettivo è generare un dibattito attraverso cui esplorare molteplici prospettive e condividere un terreno di analisi delle pratiche esistenti, nonché di critica delle radici ideologiche di sessismo, omofobia, bifobia, transfobia e intolleranza.

Sono apprezzate proposte di studi e ricerche di singoli o gruppi di studio, ma anche contributi creativi come corti, videogiochi, animazioni, arte e performance, su argomenti che includono, ma non si limitano a:

- Rappresentazione di donne e identità LGBTQI nell'industria dei videogiochi
- Giocatrici e giocatori nella stampa e nell'accademia
- Personaggi femminili, queer e trans nella storia dei videogiochi
- Identità di genere e temi LGBTQI nel videogioco in Italia
- Sessualità, pornografia e sperimentazioni tecnologiche
- Sguardi, feticismi, iper-sessualizzazione e violenza
- Audience e ideologie normate nella produzione di giochi
- Continuità tra videogiochi e altri mezzi: cinema, fumetti, musica, ecc.
- Aspetti di intersezionalità nelle relazioni tra stereotipi LGBTQI, etnici e razziali
- Prospettive di ricerca e per la produzione di videogiochi inclusivi
- Problematiche politiche e legislative relative alla discriminazione di genere

La conferenza sarà moderata da Marco B. Carbone e Ilaria Mariani

Le proposte saranno sottoposte a una procedura di *blind peer reviewing*.

Data finale per l'invio di proposte (abstract di 500 parole, paper completi e altri contributi):

25 aprile 2018

Data di notifica dell'esito della selezione: 30 aprile

E-mail a cui inviare le proposte: [digraitalia@gmail.com](mailto:digraitalia@gmail.com)

### **DiGRA Italia - III - Palermo, 1 June 2018**

*Women, LGBTQI & Allies: video games and gender identities*

*In collaboration with:*

Sicilia Queer Filmfest (<http://www.siciliaqueerfilmfest.it>)

CIRQUE - Centro interuniversitario di ricerca queer (<http://cirque.unipi.it>)

Women in Games Italia ([www.womeningamesitalia.org](http://www.womeningamesitalia.org))

- Deadline for submission of proposals: **25 April 2018** ([digraitalia@gmail.com](mailto:digraitalia@gmail.com))
- Accepted papers may apply for small grants in support of disadvantaged groups.
- Papers may be included in a forthcoming issue of international, refereed game studies journal ToDiGRA Journal (<http://todigra.org>).

Research has traditionally associated video games with an audience of male adolescents, acknowledging the industry as being primarily dominated by men. In most video games (albeit with certain exceptions) the main characters are male, often portrayed in hyper-masculine fashion (*God of War*). On the other hand, female characters have mostly been portrayed as damsels in distress (*Super Mario Bros*), hypersexualised and objectified figures (*Dead or Alive*) or as peripheral characters (*Grand Theft Auto*). Similarly, queer and transgender characters have often been represented in a highly stereotypical manner: as passive and/or deviant (Birdo from *Super Mario Bros*; Vendetta, Poison from *Final Fight*) –as is the case with dominant representations of non-white, non-Western characters.

The video game industry is mostly a projection of white, straight, male ideologies. Cases like Gamergate have reiterated the issue of an industry and gaming community that mainly caters for males, when it is not openly misogynist, homophobic, bi-phobic, and transphobic. Heteronormative representations of characters in games, constrained in a radical and restrictive woman/man gender binary, reflect structural forms of marginalisation and stereotypes, operating, broadly, at a social and ideological level. Such ideologies originated before the emergence of video games in the public sphere and are, consequently, reflected by and amplified through the games.

Elements of positive change have been emerging in the video game industry, press, and academia over the past few years, through the increasing recognition of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Questioning, Intersex, and Allies (LGBTQIA) issues. A growing number of games may feature non-stereotypical female characters (*The Last of Us*) and fluid, non-heteronormative gender identities (*Mass Effect*), or, indeed, contain elements of reflection on such issues (*Dad Dating Simulation*, *Life is Strange*). Through the expansion of the internet, and the mainstream availability of smartphones, alongside more traditional consoles and personal computers, video games have begun to incorporate broader social demographic groups and, consequently, lowered the barriers of access to production and consumption, with the potential for a more inclusive and progressive industry. Games featuring LGBTQIA themes have emerged as a promising tendency. Yet, most of these products seem to have been designed to target niche audiences, or have even attempted to package and commodify LGBTQIA causes rather than representing and empowering diverse individuals within mainstream narratives.

Acknowledging the high cultural and symbolic impact of video games as a social practice and as a potent form of representation, alongside their ability to both reproduce stereotypes and,

potentially, affirm marginalised gender identities, the Italian chapter of DiGRA aims to stimulate an all-inclusive, open debate between Italian and international research groups, practitioners, and players. We are inviting researchers, scholars, practitioners, activists, players, artists, and enthusiasts to take part in a research conference on video games and gender, feminist, and LGBTQIA studies. We aim to generate a debate, which will enable the exploration of multiple perspectives and create a shared platform for the critical analysis of gendered representations in games, while addressing the ideological roots of sexism, homophobia, transphobia, biphobia, and intolerance.

We welcome proposals for abstracts, research papers, and panels, as well as creative contributions such as short films, (video) games, animations, art, and live performance. The topics of the conference include, but are not limited to:

- Representations of women and LGBTQI identity in the video game industry
- Gendered identities in the press, industry, and academia
- Female, queer and trans characters in the history of video games
- Gender identities and LGBTQI themes in the Italian gaming context
- Sexuality, pornography, and technological experimentations
- Gazes, fetishes, hyper-sexualisation, violence
- Normalisations of audiences and ideologies in games production
- Continuities between video games and other media: cinema, comics, music, and literature
- Intersectionality and relations between LGBTQI representations and ethnic or racial stereotypes
- Perspectives on the study and production of inclusive video games
- Political and legal implications of gender discrimination

Conference chairs: Marco B. Carbone and Ilaria Mariani.

Contributions will be subject to a double blind peer reviewing.

Deadline for submission (500 word abstracts, full papers, and other proposals): 25 April 2018

Date of notification of acceptance: 30 April 2018

Submissions to [digraitalia@gmail.com](mailto:digraitalia@gmail.com)