

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
FONDATA DA OMAR CALABRESE

*Carte Semiotiche* è una rivista di semiotica e teoria dell'immagine a carattere internazionale e interdisciplinare, incentrata sulle immagini e i loro modi di produzione del senso. La rivista vuole essere un luogo di riflessione per accogliere e incoraggiare la pluralità di punti di vista sulla dimensione visiva e sensibile dei linguaggi e degli oggetti culturali. I suoi volumi a carattere monografico sviluppano ognuno un focus teorico che convoglia distinte tradizioni accademiche e ospita i contributi sia di giovani ricercatori che di studiosi affermati. *Carte Semiotiche* privilegia l'orientamento al testo e alla dimensione analitica della ricerca, nella convinzione che l'analisi testuale sia lo strumento più utile per il confronto tra i diversi approcci disciplinari, oltre che per un'elaborazione teorica efficace e rispettosa della singolarità e densità degli oggetti con cui si confronta.

*Carte Semiotiche* is an international and interdisciplinary journal of semiotics and image theory dedicated to exploring the production of meaning in visual objects. The journal welcomes and encourages a plurality of perspectives on the visibility of cultural artefacts. In the belief that textual analysis is a crucial tool for the comparison between different disciplinary approaches, *Carte Semiotiche* favours a focus on textuality and the analytical dimension of research. Each annual monographic volume addresses a specific topic, open to diverse methodological and theoretical perspectives.

*Carte Semiotiche* est une revue internationale et interdisciplinaire de sémiotique et théorie des images dédiée à l'exploration des modes de production de sens des objets visuels. La revue se veut un lieu de réflexion pour accueillir et encourager une pluralité des points de vue sur la dimension visuelle et sensible des langages et des objets culturels. Ses volumes monographiques développent chacun un focus théorique ouvert à différentes approches. *Carte Semiotiche* privilégie l'orientation vers le texte visuel et la dimension analytique de la recherche, dans la conviction que l'analyse textuelle est un outil irremplaçable pour la comparaison entre différentes approches disciplinaires, ainsi que pour une élaboration théorique efficace qui respecte la singularité et la densité sémantique des objets.

*Carte Semiotiche* es una revista internacional e interdisciplinar dedicada a la semiótica y a la teoría de la imagen, centrada los modos de producción de sentido de las imágenes. La revista se presenta como un espacio de reflexión que promueve una pluralidad de perspectivas sobre la dimensión visual y sensible de los lenguajes y de los objetos culturales. Cada uno de sus volúmenes, de carácter monográfico y periodicidad anual, desarrolla un enfoque teórico específico que convoca distintas tradiciones académicas, acogiendo contribuciones tanto de jóvenes investigadores como de académico/as consolidados. *Carte Semiotiche* privilegia una orientación analítica de la investigación, ya que el análisis textual es una herramienta fundamental que permite el diálogo entre diferentes enfoques disciplinarios, y una elaboración teórica eficaz y atenta a la singularidad y densidad de los objetos analizados.

## Musei e videogiochi.

### Collezione, interazione e patrimonio giocabile

a cura di Matteo Bittanti ed Elisabetta Modena

Nel 2011, l'artista e game designer Pippin Barr realizza *The Artist Is Present*, un videogioco che riprende la performance omonima di Marina Abramović, eseguita nel 2010 al Museum of Modern Art di New York, all'interno della retrospettiva a lei dedicata. Il gioco, descritto dall'autore come una ricreazione in formato *lo-fi* della performance, chiede al giocatore di entrare nel museo, acquistare un biglietto, mettersi in fila e attendere il proprio turno per sedersi davanti all'artista. Il tempo dell'attesa, la disciplina del corpo e il regime istituzionale dell'accesso diventano così procedure ludiche, vincoli di interfaccia e forme di esperienza.

Questo caso illumina una zona di contatto ancora poco indagata, anche dalla semiotica: museo e videogioco organizzano percorsi, soglie, valori, posture dello spettatore e programmi d'azione. Entrambi definiscono modi di accesso all'oggetto culturale, selezionano ciò che può essere visto o manipolato, distribuiscono ruoli tra istituzione, testo, spazio e fruitore. In entrambi, il senso non si dà solo come immagine o racconto: prende forma attraverso pratiche regolate, gesti consentiti, attese, divieti, inventari, mappe, istruzioni e forme di presenza.

Negli ultimi anni, la relazione tra musei e videogiochi ha acquisito crescente visibilità istituzionale. Il MoMA ha acquisito quattordici videogiochi nel 2012 e, dieci anni dopo, ne contava trentasei nella propria collezione. Mostre come *The Art of Video Games* allo Smithsonian American Art Museum di Washington, D.C. (16 marzo–30 settembre 2012), *Game Masters: The Exhibition* all'ACMI di Melbourne (28 giugno–28 ottobre 2012), *Videogames: Design/Play/Disrupt* al Victoria and Albert Museum di Londra (8 settembre 2018–24 febbraio 2019) e *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*, curata da Hans Ulrich Obrist e Amira Gad per la Serpentine Gallery di Londra (2023), hanno contribuito a ridefinire il videogioco come oggetto espositivo, forma progettuale e pratica culturale.

La relazione procede anche nella direzione inversa. I videogiochi rappresentano musei, archivi, gallerie, depositi, rovine, inventari e collezioni. Il museo può diventare ambientazione, spazio narrativo, interfaccia di classificazione, dispositivo di memoria, luogo di potere o oggetto di critica istituzionale. In questa prospettiva, *Relooted* (2026) di Nyamakop porta al centro questa dimensione politica attraverso la forma dell'*heist game*: i protagonisti devono recuperare manufatti africani sottratti durante l'epoca coloniale e conservati in musei o collezioni occidentali. La struttura del colpo, della pianificazione e della fuga entra così in rapporto con provenienza, spoliamento coloniale, restituzione, possesso e giustizia storica.

La definizione ICOM approvata nel 2022 descrive il museo come un'istituzione permanente e senza fini di lucro che ricerca, raccoglie, conserva, interpreta ed espone patrimoni materiali e immateriali. Il videogioco obbliga a riconsiderare tali funzioni quando il patrimonio diventa software, ambiente simulato, collezione digitale, esperienza interattiva o oggetto conservabile solo mediante documentazione, emulazione e pratiche di preservazione tecnica.

La lente del design può essere usata per descrivere tanto l'attività del game designer quanto quella del curatore. Progettare livelli implica progettare limiti e possibilità spaziali e affordances fisiche ed emotive, dare vita a un'esperienza attraverso il progetto. Punto di contatto metodologico tra attività museale e ludica: l'affect emerge dalla agency strutturata da vincoli.

Anche l'uso educativo dei videogiochi in contesto museale richiede una maggiore attenzione analitica. Zhang, Zhu e Chang hanno recentemente ricostruito la letteratura sui giochi educativi museali, selezionando ventiquattro contributi pubblicati tra il 2017 e il 2022, discutendo teorie dell'apprendimento, elementi di game design, tecnologie impiegate, effetti positivi e limiti della ricerca sugli utenti. Il loro studio mostra quanto il campo sia ormai consolidato sul piano applicativo, ma ancora bisognoso di analisi più fini sui processi di significazione, sui modelli di esperienza e sulle forme di mediazione culturale.

Questo numero di *Carte Semiotiche* intende esplorare la relazione tra musei e videogiochi attraverso una pluralità di prospettive, con particolare attenzione ai modi in cui entrambi producono senso mediante immagini, spazi, percorsi, regole, oggetti, interfacce e pratiche di fruizione. Saranno privilegiati contributi fondati su casi specifici e su ipotesi analitiche esplicite, capaci di mettere in rapporto semiotica visiva, semiotica del testo e delle pratiche, game studies, museum studies, media archaeology, studi sul patrimonio digitale, storia dell'arte, design e prospettive decoloniali.

La redazione sollecita contributi che assumano il videogioco come oggetto museale, come forma d'arte, come ambiente di apprendimento, come archivio operativo, come dispositivo di reenactment o come strumento di critica istituzionale. Il museo, a sua volta, potrà essere analizzato come spazio interattivo, struttura di orientamento, sistema di selezione e valorizzazione, istituzione della memoria o luogo attraversato da conflitti di accesso, proprietà e visibilità: senza dimenticare il ruolo centrale che gli artisti e la Game Art hanno interpretato nel creare relazioni tra questi due dispositivi culturali.

### Linee di ricerca possibili

- **Videogiochi nei musei:** Esposizione, collezione, allestimento, acquisizione e interpretazione museale del videogioco; criteri di selezione, display, interazione, conservazione e mediazione.
- **Musei nei videogiochi:** Rappresentazioni di gallerie, display espositivi, archivi, collezioni, depositi, wunderkammern, siti archeologici e istituzioni culturali nei mondi videoludici; funzioni narrative, spaziali e simboliche del museo come ambiente giocabile.
- **Semiotica dell'interazione:** Percorsi, soglie, interfacce, mappe, inventari, istruzioni, obiettivi, regole e programmi d'azione; comparazione tra visita museale e fruizione ludica.
- **Enunciazione, spettatorialità e agency:** Posizioni del visitatore, del giocatore e dello spettatore; regimi dello sguardo, presenza, partecipazione, attesa, manipolazione e responsabilità interpretativa.
- **Collezione, inventario, valore:** Forme del collezionare nel museo e nel videogioco; cataloghi, database, achievement, completismo, rarità e scarsità, accumulo, selezione e gerarchie culturali.
- **Didattica, edutainment e gamification:** Videogiochi prodotti o adottati da musei; serious games, giochi educativi, VR/AR, app museali, public engagement, accessibilità, apprendimento informale e valutazione dell'esperienza.
- **Game art, machinima e installazioni giocabili:** Pratiche artistiche che assumono il videogioco come materiale, linguaggio, ambiente o dispositivo espositivo; machinima, mod, performance, installazioni interattive e opere game-based.
- **Reenactment, simulazione, patrimonio:** Ricostruzione storica, riattivazione performativa, autenticità, anacronismo, memoria procedurale e interpretazione del passato attraverso ambienti simulati.
- **Conservazione e obsolescenza:** Preservazione di hardware, software, interfacce, periferiche, documentazione, codice, emulazione, restauro, versioni, piattaforme e condizioni di giocabilità.
- **Restituzione, decolonizzazione, contro-archivi:** Videogiochi che interrogano provenienza, saccheggio, collezionismo coloniale, restituzione, accesso alle collezioni, autorità museale e memoria contesa.

### Modalità di partecipazione

La redazione di *Carte Semiotiche* invita studiose e studiosi a presentare proposte di contributo in italiano, inglese, francese o spagnolo. Le proposte dovranno consistere in un abstract di massimo 2.000 caratteri spazi inclusi (circa 500 parole), corredato da una breve nota biografica dell'autore o dell'autrice (massimo 10 righe) e da una bibliografia essenziale di riferimento.

Gli abstract dovranno essere inviati entro il **31 agosto 2026** ai seguenti indirizzi:

[cartesemiotiche@semio-cross.it](mailto:cartesemiotiche@semio-cross.it); [matteo.bittanti@iulm.it](mailto:matteo.bittanti@iulm.it); [elisabetta.modena@iulm.it](mailto:elisabetta.modena@iulm.it)

## Indicazioni editoriali

- Lingue accettate: italiano, inglese, francese, spagnolo, portoghese.
- Lunghezza dell'abstract: massimo 2.000 caratteri spazi inclusi (circa 500 parole).
- L'abstract dovrà includere una bibliografia minima di riferimento.
- Lunghezza dei contributi selezionati: massimo 40.000 caratteri spazi inclusi (circa 8.000 parole).
- Eventuali immagini inserite nel testo dovranno essere fornite anche come file separati in alta risoluzione (minimo 300 dpi).

## Calendario

- **Scadenza per l'invio degli abstract:** 31 agosto 2026
- **Comunicazione di accettazione delle proposte:** 15 settembre 2026
- **Consegna dei contributi completi:** 30 novembre 2026
- **Conclusione del processo di peer review:** dicembre 2026
- **Invio delle versioni definitive dei contributi:** gennaio 2027
- **Pubblicazione:** febbraio 2027

## Bibliografia di riferimento

### Semiotica, teoria dell'immagine, pratiche

APPADURAI Arjun, ed.

1986 *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge, Cambridge University Press.

BAL Mieke

1996 *Double Exposures. The Subject of Cultural Analysis*, London-New York, Routledge.

CALABRESE Omar

1985 *La macchina della pittura*, Firenze-Lucca, La casa Usher.

CORRAIN Lucia

2022 *Il velo dell'arte*, Firenze-Lucca, La casa Usher.

CORRAIN Lucia, a cura di

2021 *Anacronie. leggibilità tra passato e presente nel display delle arti*, Bologna, Bononia University Press.

COURTÉS Joseph

1991 *Analyse sémiotique du discours. De l'énoncé à l'énonciation*, Paris, Hachette.

ECO Umberto

1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.

FABBRI Paolo

1998 *La svolta semiotica*, Roma-Bari, Laterza.

FLOCH Jean-Marie

1985 *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit. Pour une sémiotique plastique*, Paris-Amsterdam, Editions Hadès-Benjamins.

1990 *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, Presses universitaires de France.

FONTANILLE Jacques

2008 *Pratiques sémiotiques*, Paris, Presses universitaires de France.

FOUCAULT Michel

1966 *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard.

1975 *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.

GIANNITRAPANI Alice

2024 *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Roma, Carocci.

GREIMAS Algirdas Julien, COURTÉS Joseph

1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

LANDOWSKI Eric

2005 *Les interactions risquées, Actes Sémiotiques*, 101-103, Limoges, PULIM.

MARIN Louis

1989 *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Paris, Editions Usher.

MASCIANI Francesco, a cura di

2021 *Un etnosemiologo al museo*, Bologna, Esculapio.

PEZZINI Isabella

2011 *Semiotica dei nuovi musei*, Roma-Bari, Laterza.

ZUNZUNEGUI Santos

2003 *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*, Madrid, Cátedra.

#### Musei, patrimonio, cultura digitale

BENNETT Tony

1995 *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics*, London-New York, Routledge.

DAVALLON Jean

1999 *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.

2006 *Le Don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Paris, Lavoisier.

GIANNINI Tula, BOWEN Jonathan P., eds.

2019 *Museums and Digital Culture. New Perspectives and Research*, Cham, Springer.

HOOPER-GREENHILL Eileen

2000 *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London-New York, Routledge.

KIRSHENBLATT-GIMBLETT Barbara

1998 *Destination Culture. Tourism, Museums, and Heritage*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press.

LATOUB Bruno, WEIBEL Peter, eds.

2005 *Making Things Public. Atmospheres of Democracy*, Cambridge, Massachusetts-Karlsruhe, MIT Press-ZKM.

LONETREE Amy

2012 *Decolonizing Museums. Representing Native America in National and Tribal Museums*, Chapel Hill, University of North Carolina Press.

MODENA Elisabetta

2019 *Musei nei videogiochi | Videogiochi nei musei in "piano b. Arti e culture visive"*, [S.l.], v.1: *Sulle tracce del museo* a cura di S. Zuliani e A. Trotta, pp. 83-105. DOI: 10.6092/issn.2531-9876/10251

PARRY Ross

2007 *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, London-New York, Routledge.

PARRY Ross, DZIEKAN Vince, DE WILD Karin, eds.

2025 *Museums and Digital Confidence. Organisation, Collection, Interface*, London-New York, Routledge, DOI: 10.4324/9781003269601.

SIMON Nina

2010 *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0.

VERGO Peter, eds.

1989 *The New Museology*, London, Reaktion Books.

WITCOMB Andrea

2003 *Re-Imagining the Museum. Beyond the Mausoleum*, London-New York, Routledge.

#### Game studies, arte videoludica, machinima

AARSETH Espen

1997 *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore-London, Johns Hopkins University Press.

BITTANTI Matteo, QUARANTA Domenico, eds.

2006 *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Milano, Johan & Levi.

- BOGOST Ian  
2007 *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- CAILLOIS Roger  
1958 *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CLARKE Andy, MITCHELL Grethe, eds.  
2013 *Videogames and Art*, 2nd ed., Bristol-Chicago, Intellect.
- FLANAGAN Mary  
2009 *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- GALLOWAY Alexander R.  
2006 *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press.
- HUIZINGA Johan  
1938 *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem, Tjeenk Willink; ed. ingl.  
1949 *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*, London, Routledge & Kegan Paul.
- JUUL Jesper  
2005 *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael, eds.  
2011 *The Machinima Reader*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- MAIETTI Massimo  
2004 *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli.
- MÄYRÄ Frans  
2008 *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London, Sage.
- MELISSINOS Chris, MELISSINOS Chris, O'ROURKE Patrick  
2012 *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect*, New York, Welcome Books / Smithsonian American Art Museum.
- MENEGHELLI Agata  
2007 *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Milano, Unicopli.  
2011 *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Milano, Unicopli.
- O'ROURKE Patrick  
2012 *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect*, New York, Welcome Books / Smithsonian American Art Museum.
- MURRAY Janet H.  
1997 *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- PAUL Christiane  
2023 *Digital Art*, 4th ed., London-New York, Thames & Hudson.
- SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric  
2003 *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- SALVADOR Mauro  
2015 *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano, Mimesis.
- SHARP John  
2015 *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- TAVINOR Grant  
2009 *The Art of Videogames*, Malden-Oxford, Wiley-Blackwell.
- THIBAUT Mattia  
2016 "Lotman and Play: For a Theory of Playfulness Based on Semiotics of Culture", *Sign Systems Studies*, 44, 3, pp. 295-325, DOI: 10.12697/SSS.2016.44.3.01.  
2024 "Semiotics of Computer Games", in Newton Lee, ed., *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, Cham, Springer, DOI: 10.1007/978-3-031-23161-2\_142.

Videogiochi, educazione museale, patrimonio digitale, conservazione

ANDERSON Eike Falk, MCLOUGHLIN Leigh, LIAROKAPIS Fotis, PETERS Christopher, PETRIDIS Panagiotis, DE FREITAS Sara

2010 "Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review", *Virtual Reality*, 14, 4, pp. 255-275, DOI: 10.1007/s10055-010-0177-3.

BEALE Katy, ed.

2011 *Museums at Play. Games, Interaction and Learning*, Edinburgh-Boston, MuseumsEtc.

CHAMPION Erik

2015 *Critical Gaming. Interactive History and Virtual Heritage*, London-New York, Routledge, DOI: 10.4324/9781315574981.

GUINS Raiford

2014 *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

HARKAI István

2022 "Preservation of Video Games and Their Role as Cultural Heritage", *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 17, 10, pp. 844-856, DOI: 10.1093/jiplp/jpac090.

MOL Angus A. A., ARIESE Csilla E., BOOM Krijn H. J., POLITOPOULOS Aris, eds.

2017 *The Interactive Past. Archaeology, Heritage, and Video Games*, Leiden, Sidestone Press.

MORTARA Michela, CATALANO Chiara Eva, BELLOTTI Francesco, FIUCCI Giusy, HOURY-PANCHETTI Monica, PETRIDIS Panagiotis

2014 "Learning Cultural Heritage by Serious Games", *Journal of Cultural Heritage*, 15, 3, pp. 318-325, DOI: 10.1016/j.culher.2013.04.004.

NEWMAN James

2012 *Best Before. Videogames, Supersession and Obsolescence*, London-New York, Routledge, DOI: 10.4324/9780203144268.

REINHARD Andrew

2018 *Archaeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, New York-Oxford, Berghahn Books.

SWALWELL Melanie

2017 "Moving on from the Original Experience: Philosophies of Preservation and Dis/play in Game History", in Melanie Swalwell, Angela Ndalians and Helen Stuckey, eds., *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*, London-New York, Routledge, pp. 213-233.

ZHANG Jingwen, ZHU Tong, CHANG Xinyi

2026 "Educational Games of Museums: A Literature Review", *Games and Culture*, 21, 3, pp. 553-587, DOI: 10.1177/15554120241270058.

Restituzione, decolonizzazione, musei

AZOULAY Ariella Aïsha

2019 *Potential History. Unlearning Imperialism*, London-New York, Verso.

CALISE Anna

[forth.] "Reloated. Il digitale per una risemantizzazione del patrimonio espropriato", in E. Rossi, D. Pegazzano (a cura di), *Il Museo riflette: le poetiche della rappresentazione alla sfida della contemporaneità*, Firenze, Edifir.

HICKS Dan

2020 *The Brutish Museums. The Benin Bronzes, Colonial Violence and Cultural Restitution*, London, Pluto Press.

SARR Felwine, SAVOY Bénédicte

2018 *Restituer le patrimoine africain*, Paris, Philippe Rey-Seuil.

2018 *The Restitution of African Cultural Heritage. Toward a New Relational Ethics*, trans. Drew S. Burk, Paris, Ministère de la Culture.

## Museums and Video Games.

### Collection, Interaction, and Playable Heritage

Edited by Matteo Bittanti and Elisabetta Modena

In 2011, artist and game designer Pippin Barr created *The Artist Is Present*, a video game based on Marina Abramović's performance of the same name, originally staged in 2010 at the Museum of Modern Art in New York as part of a retrospective dedicated to the artist. Described by its creator as a *lo-fi* recreation of the performance, the game asks players to enter the museum, purchase a ticket, join a queue, and wait for their turn to sit across from the artist. Waiting time, bodily discipline, and the institutional regime governing access thus become gameplay procedures, interface constraints, and forms of experience.

This example sheds light on a point of contact that remains relatively underexplored, including within semiotics: both museums and video games organize pathways, thresholds, values, spectator postures, and programs of action. Both define modes of access to cultural objects, determine what may be seen or manipulated, and distribute roles among institution, text, space, and user. In both cases, meaning is not conveyed solely through images or narratives; it takes shape through regulated practices, permitted gestures, waiting periods, prohibitions, inventories, maps, instructions, and forms of presence.

Over the past decade, the relationship between museums and video games has gained increasing institutional visibility. The Museum of Modern Art acquired fourteen video games in 2012 and, ten years later, counted thirty-six in its collection. Exhibitions such as *The Art of Video Games* at the Smithsonian American Art Museum in Washington, D.C. (March 16–September 30, 2012), *Game Masters: The Exhibition* at ACMI in Melbourne (June 28–October 28, 2012), *Videogames: Design/Play/Disrupt* at the Victoria and Albert Museum in London (September 8, 2018–February 24, 2019), and *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*, curated by Hans Ulrich Obrist and Amira Gad for the Serpentine Gallery in London (2023), have contributed to redefining the video game as an exhibition object, a design form, and a cultural practice.

The relationship also proceeds in the opposite direction. Video games represent museums, archives, galleries, storage facilities, ruins, inventories, and collections. The museum may become a setting, a narrative space, a classificatory interface, a memory device, a site of power, or an object of institutional critique. In this perspective, *Relooted* (2026), developed by Nyamakop, foregrounds this political dimension through the structure of a heist game: players must recover African artifacts removed during the colonial era and currently housed in Western museums or collections. The mechanics of planning, theft, and escape are thus brought into dialogue with questions of provenance, colonial dispossession, restitution, ownership, and historical justice.

The ICOM definition approved in 2022 describes the museum as a permanent, non-profit institution that research, collects, conserves, interprets, and exhibits tangible and intangible heritage. Video games compel us to reconsider these functions when heritage takes the form of software, simulated environments, digital collections, interactive experiences, or objects that can only be preserved through documentation, emulation, and technical preservation practices.

This issue of *Carte Semiotiche* aims to explore the relationship between museums and video games from a plurality of perspectives, with particular attention to the ways in which both produce meaning through images, spaces, pathways, rules, objects, interfaces, and practices of engagement. Preference will be given to contributions grounded in specific case studies and explicit analytical hypotheses, capable of bringing into dialogue visual semiotics, the semiotics of texts and practices, game studies, museum studies, media archaeology, digital heritage studies, art history, design, and decolonial perspectives.

The editors welcome contributions that approach the video game as a museum object, an art form, a learning environment, an operational archive, a reenactment device, or an instrument of institutional critique. The museum, in turn, may be analysed as an interactive space, a structure of orientation, a system of selection and valorisation, an institution of memory, or a site traversed by conflicts over access, ownership, and visibility.

Particular attention is also encouraged to the central role that artists and Game Art have played in creating relationships between these two cultural dispositifs.

### Possible Research Topics

- **Video Games in Museums:** Exhibition, collection, display design, acquisition, and museum interpretation of video games; criteria for selection, display, interaction, preservation, and mediation.
- **Museums in Video Games:** Representations of galleries, exhibition displays, archives, collections, storage facilities, wunderkammern, archaeological sites, and cultural institutions in game worlds; the narrative, spatial, and symbolic functions of the museum as a playable environment.
- **Semiotics of Interaction:** Paths, thresholds, interfaces, maps, inventories, instructions, objectives, rules, and action programs; comparisons between museum visits and gameplay experiences.
- **Enunciation, Spectatorship, and Agency:** Positions of the visitor, player, and spectator; regimes of vision, presence, participation, waiting, manipulation, and interpretive responsibility.
- **Collection, Inventory, and Value:** Forms of collecting in museums and video games; catalogues, databases, achievements, completionism, rarity and scarcity, accumulation, selection, and cultural hierarchies.
- **Education, Edutainment, and Gamification:** Video games produced or adopted by museums; serious games, educational games, VR/AR, museum apps, public engagement, accessibility, informal learning, and experience evaluation.
- **Game Art, Machinima, and Playable Installations:** Artistic practices that use video games as material, language, environment, or exhibition device; machinima, mods, performances, interactive installations, and game-based artworks.
- **Reenactment, Simulation, and Heritage:** Historical reconstruction, performative reactivation, authenticity, anachronism, procedural memory, and interpretations of the past through simulated environments.
- **Preservation and Obsolescence:** Preservation of hardware, software, interfaces, peripherals, documentation, code, emulation, restoration, versions, platforms, and conditions of playability.
- **Restitution, Decolonization, and Counter-Archives:** Video games that address provenance, looting, colonial collecting practices, restitution, access to collections, museum authority, and contested memory.

### Submission Guidelines

The editorial board of *Carte Semiotiche* invites scholars to submit proposals in Italian, English, French, or Spanish. Proposals should consist of an abstract of no more than **2,000 characters** including spaces (approximately 500 words), accompanied by a short biographical note (maximum 10 lines) and a brief bibliography of relevant references.

Abstracts should be submitted by **August 31, 2026** to the following addresses:

[cartesemiotiche@semio-cross.it](mailto:cartesemiotiche@semio-cross.it); [matteo.bittanti@iulm.it](mailto:matteo.bittanti@iulm.it); [elisabetta.modena@iulm.it](mailto:elisabetta.modena@iulm.it)

### Schedule

- **Abstract submission deadline:** August 31, 2026
- **Notification of proposal acceptance:** September 15, 2026
- **Submission of full papers:** November 30, 2026
- **Completion of the peer review process:** December 2026
- **Submission of final versions of the papers:** January 2027
- **Publication:** February 2027

## Musées et jeux vidéo.

### Collection, interaction et patrimoines en jeu

Sous la direction de Matteo Bittanti et Elisabetta Modena

En 2011, l'artiste et concepteur de jeux vidéo Pippin Barr réalise *The Artist Is Present*, un jeu vidéo inspiré de la performance éponyme de Marina Abramović, présentée en 2010 au Museum of Modern Art de New York dans le cadre de la rétrospective qui lui était consacrée. Décrit par son auteur comme une récréation en basse fidélité de la performance, le jeu invite le joueur à entrer dans le musée, acheter un billet, faire la queue et attendre son tour pour s'asseoir face à l'artiste. Le temps de l'attente, la discipline du corps et le régime institutionnel de l'accès deviennent ainsi des procédures ludiques, des contraintes d'interface et des formes d'expérience.

Cet exemple met en lumière une zone de contact encore peu explorée, y compris par la sémiotique : musées et jeux vidéo organisent des parcours, des seuils, des valeurs, des postures du spectateur et des programmes d'action. Tous deux définissent des modalités d'accès à l'objet culturel, sélectionnent ce qui peut être vu ou manipulé et répartissent les rôles entre institution, texte, espace et usager. Dans les deux cas, le sens ne se donne pas uniquement sous forme d'image ou de récit : il prend forme à travers des pratiques réglées, des gestes autorisés, des temps d'attente, des interdictions, des inventaires, des cartes, des instructions et des formes de présence.

Ces dernières années, la relation entre musées et jeux vidéo a gagné en visibilité institutionnelle. Le Museum of Modern Art a acquis quatorze jeux vidéo en 2012 et en comptait trente-six dix ans plus tard. Des expositions telles que *The Art of Video Games* au Smithsonian American Art Museum de Washington (16 mars–30 septembre 2012), *Game Masters: The Exhibition* à l'ACMI de Melbourne (28 juin–28 octobre 2012), *Videogames: Design/Play/Disrupt* au Victoria and Albert Museum de Londres (8 septembre 2018–24 février 2019) et *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*, organisée par Hans Ulrich Obrist et Amira Gad à la Serpentine Gallery de Londres (2023), ont contribué à redéfinir le jeu vidéo comme objet d'exposition, forme de conception et pratique culturelle.

La relation s'étend également dans l'autre sens. Les jeux vidéo représentent des musées, des archives, des galeries, des réserves, des ruines, des inventaires et des collections. Le musée peut devenir un décor, un espace narratif, une interface de classification, un dispositif de mémoire, un lieu de pouvoir ou un objet de critique institutionnelle. Dans cette perspective, *Relooted* (2026) du studio Nyamakop met au premier plan cette dimension politique à travers la forme du jeu de braquage : les protagonistes doivent récupérer des artefacts africains soustraits durant la période coloniale et conservés dans des musées ou collections occidentales. La logique du vol, de la planification et de la fuite entre alors en relation avec les questions de provenance, de dépossession coloniale, de restitution, de propriété et de justice historique. La définition de l'ICOM adoptée en 2022 décrit le musée comme une institution permanente à but non lucratif qui recherche, collecte, conserve, interprète et expose le patrimoine matériel et immatériel. Les jeux vidéo obligent à repenser ces fonctions lorsque le patrimoine devient logiciel, environnement simulé, collection numérique, expérience interactive ou objet ne pouvant être conservé que par la documentation, l'émulation et les pratiques de préservation technique.

Ce numéro de *Carte Semiotiche* entend explorer les relations entre musées et jeux vidéo à partir d'une pluralité de perspectives, en accordant une attention particulière aux manières dont ces deux dispositifs produisent du sens à travers des images, des espaces, des parcours, des règles, des objets, des interfaces et des pratiques de réception. Seront privilégiées les contributions fondées sur des études de cas précises et sur des hypothèses analytiques explicites, capables de mettre en dialogue la sémiotique visuelle, la

sémiotique des textes et des pratiques, les game studies, les museum studies, l'archéologie des médias, les études sur le patrimoine numérique, l'histoire de l'art, le design et les perspectives décoloniales.

La rédaction invite des contributions qui envisagent le jeu vidéo comme objet muséal, forme d'art, environnement d'apprentissage, archive opérationnelle, dispositif de reenactment ou instrument de critique institutionnelle. Le musée, de son côté, pourra être analysé comme espace interactif, structure d'orientation, système de sélection et de valorisation, institution de la mémoire ou lieu traversé par des conflits d'accès, de propriété et de visibilité. Une attention particulière pourra également être portée au rôle central joué par les artistes et la Game Art dans la création de relations entre ces deux dispositifs culturels.

### Pistes de recherche

- **Les jeux vidéo dans les musées** : Exposition, collection, scénographie, acquisition et interprétation muséale du jeu vidéo ; critères de sélection, dispositifs de présentation, interaction, conservation et médiation.
- **Les musées dans les jeux vidéo** : Représentations de galeries, dispositifs d'exposition, archives, collections, réserves, cabinets de curiosités (*wunderkammern*), sites archéologiques et institutions culturelles dans les univers vidéoludiques ; fonctions narratives, spatiales et symboliques du musée comme environnement jouable.
- **Sémiotique de l'interaction** : Parcours, seuils, interfaces, cartes, inventaires, instructions, objectifs, règles et programmes d'action ; comparaison entre la visite muséale et l'expérience ludique.
- **Énonciation, spectatorialité et agentivité** : Positions du visiteur, du joueur et du spectateur ; régimes du regard, présence, participation, attente, manipulation et responsabilité interprétative.
- **Collection, inventaire et valeur** : Formes de collection dans le musée et le jeu vidéo ; catalogues, bases de données, succès (*achievements*), complétisme, rareté et pénurie, accumulation, sélection et hiérarchies culturelles.
- **Pédagogie, edutainment et gamification** : Jeux vidéo produits ou adoptés par les musées ; *serious games*, jeux éducatifs, VR/AR, applications muséales, engagement des publics, accessibilité, apprentissage informel et évaluation de l'expérience.
- **Game art, machinima et installations jouables** : Pratiques artistiques qui mobilisent le jeu vidéo comme matériau, langage, environnement ou dispositif d'exposition ; machinima, mods, performances, installations interactives et œuvres fondées sur le jeu vidéo.
- **Reenactment, simulation et patrimoine** : Reconstruction historique, réactivation performative, authenticité, anachronisme, mémoire procédurale et interprétation du passé à travers des environnements simulés.
- **Conservation et obsolescence** : Préservation du matériel, des logiciels, des interfaces, des périphériques, de la documentation, du code, de l'émulation, de la restauration, des versions, des plateformes et des conditions de jouabilité.
- **Restitution, décolonisation et contre-archives** : Jeux vidéo interrogeant la provenance, le pillage, les collections coloniales, la restitution, l'accès aux collections, l'autorité muséale et les mémoires contestées.

## Modalités de participation

La rédaction de *Carte Semiotiche* invite les chercheuses et les chercheurs à soumettre des propositions de contribution en italien, anglais, français ou espagnol. Les propositions devront prendre la forme d'un résumé d'une longueur maximale de 2 000 caractères, espaces compris (environ 500 mots), accompagné d'une brève notice biographique (10 lignes maximum) ainsi que d'une bibliographie de référence essentielle.

Les résumés devront être envoyés avant le **31 août 2026** aux adresses suivantes : [cartesemiotiche@semio-cross.it](mailto:cartesemiotiche@semio-cross.it); [matteo.bittanti@iulm.it](mailto:matteo.bittanti@iulm.it); [elisabetta.modena@iulm.it](mailto:elisabetta.modena@iulm.it)

## Calendrier

- **Date limite de soumission des résumés** : 31 août 2026
- **Notification d'acceptation des propositions** : 15 septembre 2026
- **Remise des contributions complètes** : 30 novembre 2026
- **Fin du processus d'évaluation par les pairs** : décembre 2026
- **Envoi des versions définitives des contributions** : janvier 2027
- **Publication** : février 2027

## Museos y videojuegos.

### Colección, interacción y patrimonio jugable

Editado por Matteo Bittanti y Elisabetta Modena

En 2011, el artista y diseñador de videojuegos Pippin Barr creó *The Artist Is Present*, un videojuego basado en la performance homónima de Marina Abramović, realizada en 2010 en el Museum of Modern Art de Nueva York como parte de una retrospectiva dedicada a la artista. Descrito por su autor como una recreación en baja fidelidad de la performance, el juego invita al jugador a entrar en el museo, comprar una entrada, hacer cola y esperar su turno para sentarse frente a la artista. El tiempo de espera, la disciplina corporal y el régimen institucional de acceso se convierten así en procedimientos lúdicos, restricciones de interfaz y formas de experiencia.

Este caso ilumina una zona de contacto todavía poco explorada, incluso por la semiótica: tanto los museos como los videojuegos organizan recorridos, umbrales, valores, posturas del espectador y programas de acción. Ambos definen modos de acceso al objeto cultural, seleccionan aquello que puede verse o manipularse y distribuyen los roles entre institución, texto, espacio y usuario. En ambos casos, el significado no se construye únicamente a través de imágenes o relatos; toma forma mediante prácticas reguladas, gestos permitidos, tiempos de espera, prohibiciones, inventarios, mapas, instrucciones y formas de presencia.

En los últimos años, la relación entre museos y videojuegos ha adquirido una creciente visibilidad institucional. El Museum of Modern Art incorporó catorce videojuegos a su colección en 2012 y, diez años después, contaba con treinta y seis. Exposiciones como *The Art of Video Games* en el Smithsonian American Art Museum de Washington D.C. (16 de marzo–30 de septiembre de 2012), *Game Masters: The Exhibition* en ACMI de Melbourne (28 de junio–28 de octubre de 2012), *Videogames: Design/Play/Disrupt* en el Victoria and Albert Museum de Londres (8 de septiembre de 2018–24 de febrero de 2019) y *Worldbuilding: Gaming and Art in the Digital Age*, comisariada por Hans Ulrich Obrist y Amira Gad para la Serpentine Gallery de Londres (2023), han contribuido a redefinir el videojuego como objeto expositivo, forma de diseño y práctica cultural.

La relación también avanza en sentido inverso. Los videojuegos representan museos, archivos, galerías, depósitos, ruinas, inventarios y colecciones. El museo puede convertirse en escenario, espacio narrativo, interfaz de clasificación, dispositivo de memoria, lugar de poder u objeto de crítica institucional. Desde esta perspectiva, *Relooted* (2026), desarrollado por Nyamakop, sitúa esta dimensión política en el centro mediante la estructura de un juego de atracos: los protagonistas deben recuperar artefactos africanos sustraídos durante la época colonial y conservados en museos o colecciones occidentales. La planificación, el robo y la huida se ponen así en relación con cuestiones de procedencia, expolio colonial, restitución, propiedad y justicia histórica.

La definición del ICOM aprobada en 2022 describe el museo como una institución permanente y sin fines de lucro que investiga, recopila, conserva, interpreta y exhibe patrimonio material e inmaterial. Los videojuegos obligan a reconsiderar estas funciones cuando el patrimonio adopta la forma de software, entornos simulados, colecciones digitales, experiencias interactivas u objetos que solo pueden preservarse mediante documentación, emulación y prácticas de conservación técnica.

Este número de *Carte Semiotiche* se propone explorar la relación entre museos y videojuegos desde una pluralidad de perspectivas, prestando especial atención a los modos en que ambos producen sentido mediante imágenes, espacios, recorridos, reglas, objetos, interfaces y prácticas de recepción. Se valorarán especialmente las contribuciones basadas en estudios de caso específicos y en hipótesis analíticas explícitas, capaces de poner en diálogo la semiótica visual, la semiótica de los textos y las prácticas, los game studies, los museum studies, la arqueología de los medios, los estudios sobre patrimonio digital, la historia del arte, el diseño y las perspectivas decoloniales.

La revista invita a presentar contribuciones que consideren el videojuego como objeto museístico, forma de arte, entorno de aprendizaje, archivo operativo, dispositivo de reenactment o herramienta de crítica institucional. A su vez, el museo podrá analizarse como espacio interactivo, estructura de orientación, sistema de selección y

valorización, institución de la memoria o lugar atravesado por conflictos de acceso, propiedad y visibilidad. Asimismo, se alienta la reflexión sobre el papel central que los artistas y la Game Art han desempeñado en la creación de relaciones entre estos dos dispositivos culturales.

### Líneas de investigación posibles

- **Videojuegos en los museos:** Exposición, colección, diseño expositivo, adquisición e interpretación museística del videojuego; criterios de selección, presentación, interacción, conservación y mediación.
- **Museos en los videojuegos:** Representaciones de galerías, dispositivos expositivos, archivos, colecciones, depósitos, gabinetes de curiosidades (*wunderkammern*), sitios arqueológicos e instituciones culturales en los mundos videolúdicos; funciones narrativas, espaciales y simbólicas del museo como entorno jugable.
- **Semiótica de la interacción:** Recorridos, umbrales, interfaces, mapas, inventarios, instrucciones, objetivos, reglas y programas de acción; comparación entre la visita al museo y la experiencia lúdica.
- **Enunciación, espectacularidad y agencia:** Posiciones del visitante, del jugador y del espectador; regímenes de la mirada, presencia, participación, espera, manipulación y responsabilidad interpretativa.
- **Colección, inventario y valor:** Formas de coleccionismo en el museo y en el videojuego; catálogos, bases de datos, logros (*achievements*), completismo, rareza y escasez, acumulación, selección y jerarquías culturales.
- **Didáctica, edutainment y gamificación:** Videojuegos producidos o adoptados por museos; *serious games*, juegos educativos, VR/AR, aplicaciones museísticas, participación pública, accesibilidad, aprendizaje informal y evaluación de la experiencia.
- **Game art, machinima e instalaciones jugables:** Prácticas artísticas que utilizan el videojuego como material, lenguaje, entorno o dispositivo expositivo; machinima, mods, performances, instalaciones interactivas y obras basadas en videojuegos.
- **Reenactment, simulación y patrimonio:** Reconstrucción histórica, reactivación performativa, autenticidad, anacronismo, memoria procedimental e interpretación del pasado mediante entornos simulados.
- **Conservación y obsolescencia:** Preservación de hardware, software, interfaces, periféricos, documentación, código, emulación, restauración, versiones, plataformas y condiciones de jugabilidad.
- **Restitución, descolonización y contraarchivos:** Videojuegos que cuestionan la procedencia, el saqueo, el coleccionismo colonial, la restitución, el acceso a las colecciones, la autoridad museística y la memoria en disputa.

### Modalidades de participación

La redacción de *Carte Semiotiche* invita a investigadoras e investigadores a presentar propuestas de contribución en italiano, inglés, francés o español. Las propuestas deberán consistir en un resumen de un máximo de 2.000 caracteres con espacios incluidos (aproximadamente 500 palabras), acompañado de una breve nota biográfica del autor o la autora (máximo 10 líneas) y de una bibliografía básica de referencia.

Los resúmenes deberán enviarse antes del **31 de agosto de 2026** a las siguientes direcciones: [cartesemiotiche@semio-cross.it](mailto:cartesemiotiche@semio-cross.it); [matteo.bittanti@iulm.it](mailto:matteo.bittanti@iulm.it); [elisabetta.modena@iulm.it](mailto:elisabetta.modena@iulm.it)

### Calendario

- **Fecha límite para el envío de resúmenes:** 31 de agosto de 2026
- **Notificación de aceptación de las propuestas:** 15 de septiembre de 2026
- **Entrega de los trabajos completos:** 30 de noviembre de 2026
- **Finalización del proceso de revisión por pares:** diciembre de 2026
- **Envío de las versiones definitivas de los trabajos:** enero de 2027
- **Publicación:** febrero de 2027