



Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

25 – 26 maggio
Università degli Studi di Genova

CALL FOR ABSTRACTS 2026

Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

-

25 – 26 maggio 2026

Università degli Studi di Genova

PRESENTAZIONE

Il Dottorato in *Digital Humanities* delle Università di Genova e Torino è lieto di rinnovare l'invito ai dottorandi e alle dottorande per la partecipazione alla terza edizione delle Giornate delle *Digital Humanities*, patrocinate dall'Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale (AIUCD), che avranno luogo presso l'Università degli Studi di Genova il 25 e il 26 maggio 2026.

Il convegno interdisciplinare *Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti* si propone di analizzare e discutere le sfide e le potenzialità delle tecnologie digitali. L'obiettivo è aprire sempre più spazi di riflessione e individuare percorsi di azione concreti nell'ambito della didattica, delle arti e della ricerca linguistica e letteraria. Le DH, infatti, rappresentano un'area di studi che si colloca all'incrocio tra diverse discipline e relative metodologie, dagli approcci computazionali alle riflessioni teoriche proprie delle scienze umane e sociali. Queste propongono un uso sistematico di strumenti digitali e una riflessione critica sulla loro applicazione alle scienze umane e sociali e favoriscono la formazione di comunità interdisciplinari e multilingue connesse globalmente.

L'evento mira a coinvolgere dottorandi e dottorande nazionali e internazionali afferenti a diverse discipline, per consentire di creare tra di loro nuove connessioni e sinergie, sviluppare,

proporre e discutere nuove idee in relazione a tematiche attuali e problematiche sempre più rilevanti, inerenti allo sviluppo di nuove metodologie e tecnologie applicate alle scienze umanistiche, rientrando così perfettamente nell'ambito dell'umanistica digitale.

STRUTTURA DEL CONVEGNO E AREE DI RICERCA

Il convegno è articolato in quattro *panel* corrispondenti ai curricula del dottorato, ciascuno ideato quale contesto privilegiato per lo scambio di prospettive tra discipline. Le aree di ricerca suggerite sono presentate a titolo orientativo e non costituiscono un limite alla pertinenza o all'innovazione dei contributi proposti.

1) Arte, spettacolo e patrimonio

Si esamina l'accelerata convergenza tra il settore dell'arte, dello spettacolo e del patrimonio culturale e le tecnologie digitali; questa sinergia sta ridefinendo i processi di conservazione, fruizione, creazione e diffusione dei beni culturali. L'ambito di ricerca copre l'integrazione di strumenti digitali nelle fasi di gestione del patrimonio in ogni suo stadio: dalla realizzazione, all'esposizione, fino alla conservazione. Ciò include l'acquisizione dei dati attraverso tecniche di rilievo avanzato, la digitalizzazione di archivi e collezioni e la loro mediazione attraverso applicazioni immersive, le pratiche di museologia digitale, fino alla sperimentazione di nuove forme espressive nelle arti performative. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Fruizione immersiva e musei virtuali:**
sviluppo di piattaforme immersive (VR, AR, Mixed Reality) e concezione di nuovi modelli di musei virtuali per l'accesso e l'interazione con il patrimonio.
- **Tecnologie digitali per l'archivistica e il patrimonio documentale:**
applicazione di strumenti digitali (OCR, HTR, ecc.) all'analisi, all'organizzazione e alla valorizzazione di documenti, manoscritti e archivi storici.
- **Digitalizzazione e analisi del patrimonio artistico e architettonico:**
uso di tecnologie per la digitalizzazione e la fruizione del patrimonio artistico, il rilievo, la modellazione (BIM, 3D *Modeling*), la rappresentazione e la valorizzazione del patrimonio costruito.
- **Arti performative e multimediali:**

integrazione delle tecnologie digitali e multimediali nei processi creativi, negli spettacoli dal vivo e nelle performance.

2) Linguistica, traduzione e tecnologie del linguaggio

Si osserva l'impatto delle tecnologie sulla ricerca linguistica e sulla professione del traduttore, in particolare si notano le difficoltà dei modelli nel trattamento di varianti non standard, l'emersione di nuove forme linguistiche online, l'uso combinato di traduzione automatica e modelli linguistici, i problemi metodologici e gli aspetti legati a qualità, creatività, responsabilità nella produzione linguistica assistita dall'IA. Emergono altresì le vulnerabilità sociali e linguistiche accentuate dai sistemi digitali, incluse le disparità tra le diverse lingue, la presenza di *bias* nei dati e nelle conseguenti rappresentazioni culturali, l'obsolescenza delle fonti e le difficoltà nello studio del cambiamento linguistico. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Impatto delle tecnologie sulla formazione del traduttore:**

nuove competenze, rischi di dipendenza tecnologica e/o mancanza di fiducia nelle competenze acquisite. Riscrivere il ruolo del traduttore di fronte agli strumenti automatici e all'emergere di nuove competenze professionali.

- **Variazione linguistica:**

varietà linguistiche e registri online legate a piattaforme social e diffusione di forme emergenti di espressione (es. *microblogging*, *meme*, etc.). I modelli hanno difficoltà nell'elaborare varietà non standard (varietà regionali, socioletti, lingue in via di normalizzazione), fenomeni di code-mixing e dinamiche di comunicazione interculturale e interlinguistica, e implicazioni etiche e metodologiche.

- **Tra passato e presente per un'analisi del territorio:**

metodologie linguistiche e strumenti digitali nello studio dell'onomastica come prova tangibile e filo conduttore per comprendere il passato multiculturale e plurilingue del territorio

- **Flussi MT+LLM:**

analisi dei flussi di lavoro che combinano la Traduzione Automatica (MT) con i Modelli linguistici di Grandi Dimensioni (LLM).

- **Troubleshooting nei processi di ricerca:**

discussione sulle metodologie di ricerca e il supporto offerto dagli strumenti digitali per la risoluzione di problemi.

3) Ricerca letteraria e culturale

Si discute l'uso di strumenti computazionali per l'interpretazione dei testi, i vantaggi e i limiti dell'approccio quantitativo e della sua integrazione con l'approccio qualitativo, le nuove forme narrative digitali e l'evoluzione del concetto di autorialità. Si analizzano i *bias* nella composizione dei corpora e le diseguglianze nell'accesso al patrimonio letterario digitale, l'impatto degli strumenti digitali sulla didattica della letteratura e le distorsioni introdotte dagli algoritmi nell'analisi dei testi. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Analisi computazionale e modelli interpretativi:**

Vantaggi e limiti che emergono dall'uso di NLP, *text mining* o *distant reading* nell'interpretazione letteraria; in che misura gli strumenti computazionali modellano – o distorcono – i processi ermeneutici tradizionali.

- **Narrazioni ibride, tra letteratura, media e interattività:**

Nuove poetiche e pratiche narrative che emergono da forme come *e-lit*, *hypertext fiction*, *storytelling* immersivo o *AI-generated content*; ripensare l'autorialità, ovvero come la si negozia nell'era digitale.

- **Bias nei corpora e nelle edizioni digitali:**

Scelte di rappresentazione, ovvero cosa entra e cosa resta fuori da un corpus; infrastrutture e modelli editoriali che rinforzano squilibri canonici (genere, lingua, geografia, minoranze). Accesso diseguale al patrimonio culturale dovuto a fattori economici, sociopolitici e linguistici che creano un forte divario tra ciò che è accessibile e ciò che non lo è.

- **Didattica della letteratura in ambiente digitale:**

Prospettive e strumenti tra Intelligenza Artificiale e *Digital Humanities* per rendere accessibili i testi letterari in base ai livelli del QCER; strumenti digitali, piattaforme e AI che possono ridefinire la didattica della lettura e dell'analisi testuale.

- **Bias negli algoritmi e negli strumenti computazionali:**

Distorsioni generate da NLP, *embedding*, modelli linguistici e classificatori nei processi di analisi letteraria; gli effetti dei *dataset* di addestramento sulla lettura automatica dei testi; la riproduzione algoritmica di stereotipi culturali, semantici, stilistici.

4) Tecnologie didattiche e nuovi ambienti di apprendimento

Si esamina il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nella formazione, il suo uso etico e l'impiego del *prompting* nella progettazione didattica. Si tratta anche di competenze digitali per la cittadinanza attiva, del valore educativo del gioco anche in combinazione con l'AI, di tecnologie per una didattica inclusiva a supporto dei diversi bisogni, e del rapporto tra gli attori coinvolti nei processi educativi, con un'attenzione al ruolo del docente come mediatore nell'era digitale. Le proposte potranno affrontare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti temi:

- **Didattica e Intelligenza Artificiale:**

Formare e formarsi nell'era dell'AI, utilizzando la tecnologia in modo etico anche alla luce del quadro dell'intelligent-TPACK; GenAI e *(meta)prompting* per la progettazione didattica a partire dalla definizione degli obiettivi fino alla valutazione; l'auto-apprendimento supportato dall'AI tra pratiche operative e implicazioni didattiche.

- **Competenze Digitali e Cittadinanza Attiva:**

Metodologie e tecnologie a supporto della cittadinanza attiva; strumenti digitali per una didattica *21st-century-skill-oriented*.

- **"A Game-Changing Factor": il gioco come strumento educativo**

Il gioco come identità e necessità nei processi educativi; l'AI per la creazione di attività ludico-cooperative.

- **Digit"ALL" inclusive: tecnologie digitali per una didattica inclusiva**

Personalizzazione didattica multimodale a supporto dei BES; ambienti e tecnologie educative a contrasto della dispersione scolastica; strumenti e metodologie per l'integrazione dei Nuovi Arrivati in Italia (NAI); didattica e tecnologie per la terza età.

- **Soggetti e Culture Digitali**

Il digitale per l'apprendimento di scienze umanistiche, linguistiche e letterarie; il docente come mediatore e nuove necessità/criticità formative per gli apprendenti nell'era del digitale.

Oltre agli interventi delle dottorande e dei dottorandi, il convegno ospiterà in qualità di keynote speaker esponenti di spicco della comunità scientifica nazionale e internazionale attiva nelle *Digital Humanities*. All'iniziativa hanno già aderito il prof. Vittorio Gallese (Università di Parma), il prof. Stefano Moriggi (Università di Modena e Reggio Emilia), la prof.ssa Sophie

Robert-Hayek (Sorbonne Université – Paris), il prof. Giovanni Pietro Vitali (Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines University – Paris-Saclay), Dr. Viveta Gene (Ionian Univeristy, Greece).

LINEE GUIDA AUTORI

L'abstract deve rispettare questo formato:

- Titolo
- Autore e affiliazione
- Breve riassunto del contributo (200 parole)
- 5 parole chiave (*keywords*)
- Long abstract: 1000-1500 parole (bibliografia, parole chiave e riassunto esclusi)
- Bibliografia.

Date importanti e ulteriori informazioni per l'invio della proposta:

- Formato .docx e .pdf, seguendo le norme editoriali di Genova University Press disponibili al seguente link: http://gup.unige.it/sites/gup.unige.it/files/2024-11/Norme_editoriali_GUP_ag_g_2024-11-21.pdf
- Lingue accettate: italiano e inglese;
- Scadenza per l'invio prorogata: ~~18 febbraio 2026~~ **2 marzo 2026, ore 13 italiane.**
- Comunicazione accettazione: 25/03/2026 - 31/03/2026;
- Pubblicazione del programma: ultima settimana di aprile 2026;

Si segnala che tutte le informazioni riguardanti il convegno, come le linee guida per gli autori, le eventuali nuove scadenze, i contatti del comitato e gli aggiornamenti futuri verranno comunicate attraverso il sito del convegno, disponibile al link:
<https://digitalhumanities.phd.unige.it/node/1313>

MODALITÀ DI INVIO

Le proposte devono essere inviate all'indirizzo giornatadh@unige.it indicando l'oggetto come segue *'Proposta Convegno Digital Humanities 2026'* e specificando il numero dell'ambito inerente al proprio contributo tra i quattro proposti. Si richiede di allegare alla proposta una breve biografia relativa al percorso accademico e l'affiliazione attuale.

Esempio: "Proposta Convegno *Digital Humanities* 2026 – Ambito n.1";

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Il convegno si terrà in modalità presenziale.

Gli autori selezionati saranno invitati a presentare il proprio contributo in sessioni tematiche organizzate per favorire il dialogo e lo scambio interdisciplinare.

La durata massima per ciascun intervento sarà di 15 minuti. A seguire ciascun blocco di interventi tematici sarà prevista una sessione Q&A.

La partecipazione al convegno è gratuita.

PUBBLICAZIONE:

I contributi saranno revisionati e, in caso di accettazione da parte del comitato scientifico, presentati durante il convegno e successivamente pubblicati in un volume edito da Genova University Press.

COMITATO SCIENTIFICO:

Carlo Battini, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Elisa Corino, Massimo Maurizio, Daniela Mereu, Alessandra Molino, Cristina Onesti, Tiziana Pasciuto, Laura Rescia, Micaela Rossi, Giulio Lucio Sergio Sacco, Alberto Spadafora, Giulia Taddeo, Ilaria Torre, Simone Torsani, Nesrine Triki.

COMITATO ORGANIZZATORE:

(Dottorande/i del Dottorato in *Digital Humanities* in consorzio tra UniGe e UniTo)

Eliana Bergaglio, Matilde Bianchi, Giulia Boetti, Miriam Canavese, Giulia Foppiani, Giulia Lanteri, Giovanni Mantegazza, Filippo Yahia Masri, Lorenzo Natali, Giada Pantana, Tiziana Pasciuto, Giulia Pilosu, Emiliano Pino, Ludovica Pinzone, Federico Filippi Prevost De Bord, Matilde Ridella, Mariella Rivelli, Chiara Storace, Maria Tolaini, Aurora Trapella, Salvatore Varriale, Elena Margherita Vercelli, Martina Viara.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE:

Celik, I. *Towards Intelligent-TPACK: An Empirical Study on Teachers' Professional Knowledge to Ethically Integrate Artificial Intelligence (AI)-Based Tools into Education*. Computers in Human Behavior, vol. 138, 2023.

Ciotti, F. *Digital Humanities: Metodi, strumenti, saperi*. Carocci, 2023.

Jockers, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. University of Illinois Press, 2013.

Kirschenbaum, M. *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.

McCarty, W. *Humanities Computing*. Palgrave Macmillan, 2005.

Moretti, F. *Conjectures on World Literature*. In *New Left Review* 2, no. 1 (2000): 54–68.

Mounier, P. in Dacos, M. *Manifeste des Digital humanities*. Lecture presented at THATCamp. Paris, 2011.

Prem, Erich. *From Ethical AI Frameworks to Tools: A Review of Approaches*. In *AI and Ethics* 3, no. 3 (2023): 699–716.

Ramsay, S. *Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities*. In *Teaching Digital Humanities: Principles, Practices, Politics*, edited by Brett D. Hirsch, OpenBook, 2013.

Risam, R. *Decolonizing the Digital Humanities in Theory and Practice*. In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, edited by Jentery Sayers: 78–86. New York: Routledge, 2018.

Svensson, P. *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital*. University of Michigan Press, 2016.

Timmis, S., P. Broadfoot, R. Sutherland, e A. Oldfield. *Rethinking Assessment in a Digital Age: Opportunities, Challenges and Risks*. In *British Educational Research Journal* 42, no. 3 (June 2016): 454–76.



CALL FOR ABSTRACTS 2026

Digital Humanities: (In)convenient Practices, Limits, and Perspectives

-

25–26 May 2026

University of Genoa

PRESENTATION

The PhD Program in Digital Humanities of the Universities of Genoa and Turin is pleased to renew its invitation to doctoral students to participate in the third edition of its PhD Symposium, under the patronage of *Associazione Italiana per l'Informatica e la Cultura Digitale (AIUCD)*, to be held at the University of Genoa on 25 and 26 May 2026.

The interdisciplinary conference “Digital Humanities: (in)convenient practices, limits and perspectives” aims to analyse and discuss the challenges and the potential of digital technologies. The goal is to open up spaces for reflection and identify practical paths for action in the fields of education, the arts, and linguistic and literary research. Digital Humanities is a field of study that lies at the intersection of different disciplines and methodologies, from computational approaches to theoretical reflections typical of the humanities and social sciences. It proposes the systematic use of digital tools and encourages critical reflection on their application in the humanities and social sciences, thereby promoting the formation of globally connected, interdisciplinary, and multilingual communities.

The event aims to bring together national and international PhD candidates from a variety of disciplines. It will enable them to forge new connections and synergies, and to develop, propose and discuss new ideas relating to current issues and increasingly pertinent problems associated

with the development of new methodologies and technologies in the field of the humanities. In this way, the event will fit perfectly within the scope of Digital Humanities.

CONFERENCE STRUCTURE AND RESEARCH AREAS

The conference is divided into four panels that correspond to the four PhD curricula, each designed as a preferred context for the exchange of perspectives between disciplines. The suggested research areas are provided as guidance only and are not to be understood as a limit to the incoming contributions.

1) Art, performing arts and heritage

The accelerated convergence between the arts, entertainment and cultural heritage sectors and digital technologies is examined, with this synergy redefining the processes of conservation, enjoyment, creation and dissemination of cultural heritage. The research covers the integration of digital tools at every stage of heritage management, from creation to exhibition and conservation. This includes acquiring data through advanced surveying techniques, digitising archives and collections, and mediating them through immersive applications and digital museology practices. It also includes experimenting with new forms of expression in the performing arts. Proposals may address the following topics, by way of example but not limited to:

- **Immersive Experiences and Virtual Museums**

The development of immersive platforms (VR, AR and mixed reality) and the design of new virtual museum models for accessing and interacting with heritage.

- **Digital technologies for archiving and documentary heritage.**

Application of digital tools (OCR, HTR, etc.) to analyse, organise and enhance documents, manuscripts and historical archives.

- **Digitisation and analysis of artistic and architectural heritage.**

Use of technologies for digitising and enjoying artistic heritage, surveying, modelling (BIM, 3D modelling), representing and enhancing built heritage.

- **Performing and multimedia arts:**

Integration of digital and multimedia technologies into creative processes, live shows and performances.

2) Linguistics, translation and language technologies

The impact of technology on linguistic and translation research and the translation profession is examined, paying particular attention to the challenges that models face when processing non-standard language variants, the creation of new linguistic forms online, the integration of machine translation with linguistic models, methodological issues, and concerns regarding quality, creativity, and accountability in AI-assisted language production. The impact of digital systems on social and linguistic vulnerabilities is also highlighted, including disparities between languages, *bias* in the training data and the resulting cultural representations, source obsolescence, and difficulties in studying linguistic change. Proposals may address the following topics, among others:

- **Technological impact on translator's training:**

New skills, risks of technological dependence, and a lack of confidence in the acquired skills. The role of the translator is changing in the face of automated tools and the emergence of new professional skills.

- **Linguistic variation:**

Linguistic variation and online registers linked to social media platforms and the spread of emerging forms of expression (e.g., microblogging, memes, etc.). Models have difficulty processing non-standard varieties (regional varieties, sociolects, languages undergoing standardisation), code-mixing phenomena and intercultural and interlinguistic communication dynamics, as well as ethical and methodological implications.

- **Between past and present for an analysis of the territory:**

Linguistic methodologies and digital tools in the study of onomastics as tangible evidence and a common thread for understanding the multicultural and multilingual past of the territory.

- **Hybrid workflows MT+LLM:**

Analysis of workflows that combine Machine Translation (MT) with Large Language Models (LLM).

- **Troubleshooting in research processes:**

Discussion on research methodologies and the support offered by digital tools for problem-solving.

3) Literary and cultural research

The use of computational tools for text interpretation is discussed, along with the advantages and limitations of the quantitative approach and its integration with the qualitative approach, new digital narrative forms, and the evolution of the concept of authorship. The biases in the composition of corpora and inequalities in access to digital literary heritage, the impact of digital tools on the teaching of literature, and the distortions introduced by algorithms in text analysis are analysed. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Computational analysis and interpretative models:**

Advantages and limitations arising from the use of NLP, text mining or distant reading in literary interpretation; to what extent computational tools shape – or distort – traditional hermeneutic processes.

- **Hybrid narratives, between literature, media and interactivity:**

New poetics and narrative practices emerging from forms such as e-lit, hypertext fiction, immersive storytelling and AI-generated content; rethinking authorship, or how it is negotiated in the digital age.

- **Bias in corpora and digital editions:**

Representational choices, i.e. what is included and what is excluded from a corpus; infrastructures and publishing models that reinforce canonical imbalances (gender, language, geography, minorities). Unequal access to cultural heritage due to economic, socio-political and linguistic factors that create a wide gap between what is accessible and what is not.

- **Teaching literature in a digital environment:**

Perspectives and tools between Artificial Intelligence and Digital Humanities to make literary texts accessible according to CEFR levels; digital tools, platforms and AI that can redefine the teaching of reading and textual analysis.

- **Bias in algorithms and computational tools:**

Distortions generated by NLP, embedding, linguistic models and classifiers in literary analysis processes; the effects of training datasets on automatic text reading; the algorithmic reproduction of cultural, semantic and stylistic stereotypes.

4) Educational technologies and new learning environments

The role of Artificial Intelligence in education, its ethical use and the use of prompting in educational design are examined. It also deals with digital skills for active citizenship, the educational value of play, including in combination with AI, technologies for inclusive education to support different needs, and the relationship between the actors involved in educational processes, with a focus on the role of the teacher as a mediator in the digital age. Proposals may address, by way of example but not limited to, the following topics:

- **Teaching and Artificial Intelligence:**

Training and learning in the age of AI, using technology ethically, also in light of the intelligent-TPACK framework; GenAI and (meta)prompting for instructional design, from setting objectives to assessment; AI-supported self-learning between operational practices and teaching implications.

- **Digital Skills and Active Citizenship:**

Methodologies and technologies supporting active citizenship; digital tools for 21st-century-skill-oriented teaching.

- **‘A Game-Changing Factor’: gaming as an educational tool**

Gaming as identity and necessity in educational processes; AI for the creation of playful-cooperative activities.

- **Digit‘ALL’ inclusive: digital technologies for inclusive teaching**

Multimodal teaching personalisation to support special educational needs; educational environments and technologies to combat early school leaving; tools and

methodologies for the integration of new arrivals in Italy (NAI); teaching and technologies for the elderly.

- **Digital Subjects and Cultures**

Digital technology for learning humanities, languages and literature; the teacher as mediator and new educational needs/challenges for learners in the digital age.

In addition to presentations by doctoral students, the conference will host leading keynote speakers in the national and international scientific DH community. Prof. Vittorio Gallese (University of Parma), Prof. Stefano Moriggi (University of Modena and Reggio Emilia), Prof. Sophie Robert-Hayek (Sorbonne University – Paris), and Prof. Giovanni Pietro Vitali (Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines University – Paris-Saclay), and Dr. Viveta Gene (Ionian University, Greece) have already confirmed their participation in the initiative.

AUTHOR GUIDELINES

The abstract must follow this structure:

- Title
- Author and affiliation
- Brief summary of the contribution (200 words)
- 5 keywords
- Long abstract: 1000-1500 words (excluding bibliography, keywords and summary)
- Bibliography

Important dates and useful information for the submission:

- Format: .docx and .pdf, following Genova University Press editorial standards available at the following link: http://gup.unige.it/sites/gup.unige.it/files/2024-11/Norme_editoriali_GU_P_agg_2024-11-21.pdf;
- Languages accepted: Italian and English;
- Extended deadline for submission: ~~18 February 2026~~ **2 March 2026 by 1 PM (CET)**.

- Notice of acceptance: 25/03/2026 - 31/03/2026;
- Programme publication: last week of April 2026;

Please note that all information regarding the conference, such as guidelines for authors, any new deadlines, committee contacts and future updates, will be communicated via the conference website, available at the following link:

<https://digitalhumanities.phd.unige.it/en/node/1313>

METHOD OF SUBMISSION

Proposals should be sent to giornatadh@unige.it with the subject line ‘Proposal for Digital Humanities Conference 2026’, specifying the number of the area relevant to your contribution from the four proposed. Please attach a brief biography detailing your academic background and current affiliation to your proposal.

Example: “*Digital Humanities 2026 Conference Proposal* – Domain n.1”;

METHOD OF PARTICIPATION

The conference will be held in presence.

Selected authors will be invited to present their contributions in thematic sessions organized to foster interdisciplinary dialogue and exchange.

The maximum length for each talk will be 15 minutes. A Q&A session will follow each thematic session.

Conference participation is free of charge.

PUBLICATION:

Contributions will be reviewed and, if accepted by the scientific committee, will be presented during the conference and subsequently published in a volume by Genova University Press.

SCIENTIFIC COMMITTEE:

Carlo Battini, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Elisa Corino, Massimo Maurizio, Daniela Mereu, Alessandra Molino, Cristina Onesti, Tiziana Pasciuto, Laura Rescia, Micaela

Rossi, Giulio Lucio Sergio Sacco, Alberto Spadafora, Giulia Taddeo, Ilaria Torre, Simone Torsani, Nesrine Triki.

ORGANISING COMMITTEE:

(PhD students in DH from Unige and Unito)

Eliana Bergaglio, Matilde Bianchi, Giulia Boetti, Miriam Canavese, Giulia Foppiani, Giulia Lanteri, Giovanni Mantegazza, Filippo Yahia Masri, Lorenzo Natali, Giada Pantana, Tiziana Pasciuto, Giulia Pilosu, Emiliano Pino, Ludovica Pinzone, Federico Filippi Prevost De Bord, Matilde Ridella, Mariella Rivelli, Chiara Storace, Maria Tolaini, Aurora Trapella, Salvatore Varriale, Elena Margherita Vercelli, Martina Viara.

REFERENCES:

Celik, I. *Towards Intelligent-TPACK: An Empirical Study on Teachers' Professional Knowledge to Ethically Integrate Artificial Intelligence (AI)-Based Tools into Education*. Computers in Human Behavior, vol. 138, 2023.

Ciotti, F. *Digital Humanities: Metodi, strumenti, saperi*. Carocci, 2023.

Jockers, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. University of Illinois Press, 2013.

Kirschenbaum, M. *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.

McCarty, W. *Humanities Computing*. Palgrave Macmillan, 2005.

Moretti, F. *Conjectures on World Literature*. In *New Left Review* 2, no. 1 (2000): 54–68.

Mounier, P. in Dacos, M. *Manifeste des Digital humanities*. Lecture presented at THATCamp. Paris, 2011.

Prem, Erich. *From Ethical AI Frameworks to Tools: A Review of Approaches*. In *AI and Ethics* 3, no. 3 (2023): 699–716.

Ramsay, S. *Programming with Humanists: Reflections on Raising an Army of Hacker-Scholars in the Digital Humanities*. In *Teaching Digital Humanities: Principles, Practices, Politics*, edited by Brett D. Hirsch, OpenBook, 2013.

Risam, R. *Decolonizing the Digital Humanities in Theory and Practice*. In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, edited by Jentery Sayers: 78–86. New York: Routledge, 2018.

Svensson, P. *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital*. University of Michigan Press, 2016.

Timmis, S., P. Broadfoot, R. Sutherland, and A. Oldfield. *Rethinking Assessment in a Digital Age: Opportunities, Challenges and Risks*. In *British Educational Research Journal* 42, no. 3 (June 2016): 454–76.