

### Il Videogioco Mercato, Giochi E Giocatori

Nel vastissimo panorama dei videogiochi che rappresentano e incentrano la loro narrazione sulla guerra, sono inizialmente pochi quelli che trattano il contesto della Prima Guerra Mondiale, emblema di un conflitto tragico e senza senso; la dura condizione delle trincee, inoltre, mal si presta a sviluppare un videogioco che possa intrattenere con sfide dinamiche e colpi di scena. Eppure, le celebrazioni del centenario dallo scoppio della Grande Guerra hanno portato in risalto nuove possibilità e un nuovo interesse verso la rappresentazione degli avvenimenti accaduti tra il 1914 e il 1918. Questo saggio ripercorre la storia del videogioco e, insieme, i catastrofici eventi che hanno segnato il XX secolo nascente, offrendo un quadro chiarissimo e interessante di come le due dimensioni, ludica e storica, si fondano insieme, regalando tanto agli amatori del joystick quanto agli studiosi del Novecento una lettura inedita e originale. Pietro Ronchi, nato a Schio (VI) il 31 agosto 1993, appassionato di storia e videogiochi. Laureato in Storia nel 2017, ha poi conseguito il titolo magistrale in Scienze Storiche nel 2020 all'Università degli Studi di Padova. Questa è la sua tesi di laurea.

Perchè un ebook su Super Mario?Beh, verrebbe da dire che Mario, o meglio Super Mario, è il personaggio di una fortunata serie di videogiochi targati Nintendo.Ma non si tratta solo di questo. Mario è un vero e proprio simbolo, della Nintendo - certo - che molto gli deve, ma soprattutto della generazione dei 30enni (e non solo loro) di oggi. Chi non ha mai visto o giocato con Mario in una delle sue molteplici avventure? Magari quando era ancora un semplice sprite pixelato dall'enorme naso e dalla tuta rossa che saltellava brandendo un martello per liberare la sua amata dalle grinfie di un terribile scimmione. Oppure in una delle sue ultime avventure 3D, ricche di movimento ed effetti speciali, dove Mario era accompagnato da fantastici compagni nell'esplorazioni di sconfinati mondi...Che piaccia o meno Mario ha segnato una epoca e non è mai scaduto nel banale, rinnovandosi costantemente per adattarsi ai tempi. Nelle sue trasformazioni è possibile leggere l'evolversi del mondo dei videogiochi e della sensibilità dei videogiocatori, i ragazzi di ieri, gli adulti di oggi...Ecco così spiegato perchè una biografia su Super Mario che in circa 80 pagine ricche di immagini, ripercorre la storia dell'idraulico italiano più famoso del mondo...Se quindi avete amato, o amate, Mario non esitate a scaricare gratuitamente la le prime pagine dell'ebook e a visitare il sito Mariobros.it dove troverete materiale interessante su Mario e i suoi amici.

La diffusione dei videogiochi nel corso di questi ultimi anni ha influenzato profondamente il nostro immaginario collettivo fino a modificare la nostra concezione del Sé. In questa nuova edizione, il volume affronta i temi della cosiddetta 'cultura della simulazione', del passaggio dalla 'cultura della profondità' alla 'cultura della superficie', dei sostanziali cambiamenti della percezione spazio-temporale e delle concezioni di identità, alterità, verità e finzione, del rapporto fra realtà e gioco e delle nuove forme di dipendenza patologica dovute ai videogiochi presenti nella società contemporanea.

Note per una storiografia del cinema e dei media

Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite

Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile

Investire nei megatrend del futuro

L'evoluzione multimediale

Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori

Come si possono usare i videogiochi a scuola? E, soprattutto, quale può essere il loro apporto per una didattica veramente innovativa?

Il videogioco. Mercato, giochi e giocatoriVideogame-induced tourism. Esperienze oltre lo schermoYoucanprint

Fantascienza - romanzo (393 pagine) - Nell'atmosfera cupa e malmostosa di una Milano in rovina la caccia serata ai Dampire, vampiri tecnologici capaci di rubare i pensieri In una Milano futuristica e spenta, devastata dalla Guerra dell'Energia contro la Francia, l'Ex-pilota di linea Nebbioni si unisce alla Clinica del professor Visconti nel dare la caccia ai Dampire, vampiri cibernetici il cui morso è capace di rubare i ricordi. Nessuno sa della loro esistenza, perché i Dampire sono la frontiera inconfessabile nella guerra di spie che le Corporation ingaggiano per il nuovo oro nero: le informazioni. Perversi ma anche instabili, cosa succede ai Dampire quando vanno fuori controllo e l'assuefazione da esperienze altrui li spinge a mordere chiunque, senza freni? Sarà Nebbioni come fronteggiarli? E cosa lo spinge a dar loro la caccia? Un romanzo ricco di azione e di idee sullo sfondo di unaffascinante Milano di fine secolo, finalista al premio Odissea 2017.
[[Un esordio tra i più brillanti. Andrea Varano estrapola da tecnologie già esistenti conseguenze inquietanti e persuasive, dimostrando che fantascienza e intelligenza non fanno rima a caso! -- Valerio Evangelisti
Andrea Varano è nato nel novembre 1976 a Milano, città nella quale tuttora risiede. Sotto vero nome, si occupa di informatica come sistemista e programmatore, "per soddisfare la mia indole creativa sopravvissuta ai mattoncini Lego". Scrivere è l'altro modo per saziare la sua creatività. Si nutro volentieri di Evangelisti, Dazieri, Carlotto, Ammaniti, Genna, Camilleri e ama anche i piatti stranieri come Dick, Vonnegut, Tolkien, Asimov, Herbert, Orwell. Quando è satollo, cerca di digerire tutto sul suo blog. Ha collaborato a una trasmissione in onda su Radio Popolare in fascia notturna, naturalmente usando l'ennesimo pseudonimo, giusto per confondere un po' le acque. Ha partecipato alla realizzazione di alcuni video brevi come ideatore, attore, regista e curatore della fotografia. Non contento, nel 2008 ha creato con altri amici una band che ha sperimentato un proprio percorso compositivo, sciogliendosi purtroppo prima che ne fossero chiari i risultati. O forse per fortuna!]

Gamification - I Videogiochi nella Vita Quotidiana

Incroci di linguaggi

essere consapevoli dell'influenza della pubblicità, della TV, dei videogiochi

Scenari di investimento collegati a fattori demografici, tecnologici e ambientali

Il gioco dei Dampire

Strategie vincenti

Con la postfazione all'edizione italiana di Francesco Caggio Mai come ora i giovani sono immersi nel mondo dei media in costante evoluzione, grazie alla portabilità della tecnologia che mette infiniti canali di comunicazione letteralmente nel palmo delle loro mani. Basandosi su dati e ricerche empiriche che attraversano vari campi disciplinari (e e Piotrowski esaminano il ruolo dei media nella vita dei giovani, dalla nascita all'adolescenza, affrontando le complesse questioni di come i media influenzano i giovani e cosa possono fare gli adulti per incoraggiare un corretto uso dei media e dei social media. Questo importante studio esamina sia il lato positivo che quello oscuro dell'uso dei media compreso i motivi e i modi in cui le loro preferenze cambiano nel tempo. Viene affrontato il tema dei giochi digitali, se utili o dannosi. Gli effetti del mettere tablet e smartphone nelle mani dei bambini, l'influenzabilità dei giovani rispetto alla pubblicità online, la legittimità delle preoccupazioni dei genitori e altro ancora.

In Italia i governi non hanno mai voluto rinunciare a controllare il settore della comunicazione. È sempre stato importante verificare la creazione dei contenuti (informazione, cultura, spettacolo), la composizione dei palinsesti (orari di messa in onda dei vari programmi) e la distribuzione del segnale (trasmissione dei contenuti su tutto il territorio di lavoro composto da esperti di comunicazioni di massa coordinati da Elio Matarazzo elaborò uno studio per il Governo in carica nel quale si formulava l'ipotesi di trasformare la RAI in una Fondazione che avrebbe dovuto controllare una Holding RAI. Tale ipotesi, tradotta successivamente nel DDL 1138, è in sintonia con l'attuale proposta dei M5S e Gentiloni. Il libro propone alcune ipotesi di strutture organizzative sul più complesso mondo della comunicazione e analizza l'evoluzione della più grande azienda editoriale italiana, partendo dallo sviluppo del settore radio-televisivo fino ad arrivare alla tecnologia digitale.

"Chi dice che a giocare debbano essere soltanto i bambini? Il gioco può essere un approccio alla vita, una modalità critica di affrontare le situazioni e problemi senza per questo venir meno alle regole, proprio perché ogni gioco ha le sue regole"--P. [4] of cover.

La trincea sullo schermo

Dipendenza da internet e nuovi fenomeni dissociativi

Il business diverte. L'autobiografia

nuovi paradigmi dell'immaginario

Il gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche

Un punto di vista sociologico

*Il concetto di psicopatologia web-mediata nasce dalla necessità di distinguere la dipendenza da internet, intesa come dipendenza patologica comportamentale, da dinamiche disfunzionali più complesse che coinvolgono bambini e adolescenti nativi digitali. Questo libro, che rappresenta un tentativo di comprensione di tali dinamiche, affonda le sue radici nell'esperienza clinica svolta, presso il Policlinico Gemelli di Roma, su pazienti con forme morbose che espongono i confini della clinica psichiatrica classica e che quindi lasciano pensare all'acquisizione di basi mentali diverse. La crescita inarrestabile delle relazioni internet-mediate, destinate nel tempo a prevalere sui contatti "dal vivo", ha moltiplicato le possibilità di comunicare tra i giovani e complicato invece le relazioni con la generazione precedente, quella dei genitori, i quali spesso sull'argomento risultano paradossalmente meno competenti dei figli. Il volume esplora quindi la complessità dei quadri psicopatologici che ne scaturiscono, analizzando la dipendenza da internet nel contesto allargato di altre dipendenze comportamentali, come quella da gioco d'azzardo (online gambling) e varie forme di perversione delle condotte sessuali (cybersex). Dopo la descrizione delle trasformazioni socioculturali che l'era digitale ha generato nel modo di vivere il tempo e lo spazio e l'emergere di gravi condotte di ritiro sociale negli adolescenti (fenomeno noto in Giappone come hikikomori), viene affrontato il concetto di dissociazione come nucleo fondante della maggior parte delle manifestazioni cliniche internet-correlate, con la proposta di trattamenti specifici. La psicopatologia web-mediata coinvolge quindi molte aree cognitive, come la percezione, l'attenzione, la memoria, il pensiero e l'istintualità, e dà origine a un nuovo profilo cognitivo, frutto di un diverso modo di apprendere, comunicare e pensare.*

*Come sfruttare i cambiamenti strutturali che riguardano l'economia globale. Questo libro accompagna il lettore nella comprensione dei megatrend che guideranno lo sviluppo economico e sociale dei prossimi decenni. Sulla base di queste premesse sono descritti una ventina di scenari d'investimento che sviluppano le tematiche demografiche, tecnologiche, ambientali, sociali e geo-strategiche. Ogni scenario è accompagnato dalla costruzione di un portafoglio teorico composto da aziende quotate e startup innovative, oltre che da strumenti del risparmio gestito come ETF, certificati e fondi. Questi scenari possono essere facilmente replicati dal lettore che avrà quindi a disposizione per le sue analisi oltre 400 strumenti finanziari. Il libro è l'occasione per gettare uno sguardo su come sta cambiando il mondo tra riscaldamento globale, sovrappopolamento, scarsità di risorse, il crescente ruolo dell'Est Asiatico, l'applicazione massiva delle tecnologie digitali, l'ingresso della robotica e dell'Intelligenza Artificiale nella società e nel lavoro: tutti megatrend che rappresentano nuove sfide per l'individuo, l'economia, la società e il pianeta.*

*Negli ultimi anni è aumentato a dismisura il numero di genitori che chiedono aiuto, sgomenti di fronte all'isolamento sociale e al ritiro domestico del proprio figlio. Il fenomeno degli "hikikomori" viene da anni studiato in Giappone. In Italia, invece, è*

*Storia, presnete e futuro dei Videogame*

*idee e progetti sul servizio pubblico radiotelevisivo*

*La manipolazione del sacro*

*Obiettivo bambino. Rischi e opportunità dall'infanzia all'adolescenza*

*Hikikomori il viaggio bloccato dell'eroe*

*Pixel fra le nuvole*

L'iconografia cristiana si trova a essere contesa tra l’istituzione religiosa che l’ha prodotta, e a lungo gestita in modo esclusivo, e i contesti laici dell’industria culturale, del mondo dello spettacolo, dei social, che della sua immensa riserva di narrazioni e immagini si servono liberamente come fonte d’ispirazione creativa in quanto patrimonio civile e storico della collettività. Il volume si concentra su queste varianti secolari e pop della simbologia religiosa, che raccolgono l’eredità dell’arte sacra e la riconvertono in forme eterogenee e disimpegnate, strumentali e profanatorie. Attraverso un approccio interdisciplinare ai principali linguaggi dell’immagine – arte, cinema, televisione, animazione, pubblicità, videogiochi e meme – si vuole offrire un quadro aggiornato dell’immaginario cristiano nella produzione culturale contemporanea e comprenderne le dinamiche, gli interessi in gioco e le aree di conflittualità.

Una volta c’erano le fiabe, oggi sono i videogiochi a eccitare e appagare la fantasia di pubblici sterminati e ubiqui. Si tratta sempre di forme di intrattenimento ludico, che sollecitano un esercizio di intelligenza. E allora vale la pena di occuparsene seriamente, di questi giocattoli supertecnologici, così facili e così difficili da usare con profitto. Alla base del balocco c’è sempre una spinta di originalità creativa che occorre analizzare con attenzione, come un aspetto nuovo della fiction duemillesca. Tirature è nato per dare conto spregiudicatamente di tutti i processi di ammodernamento del sistema culturale. E quest’anno Tirature passa dal cartaceo al digitale perché questa è una via importante per intercettare e ampliare il pubblico leggente di giovane generazione, rispettandone le esigenze e valorizzandone le capacità.

L’hikikomori è una persona che taglia i rapporti con il mondo esterno vivendo esclusivamente all’interno della propria casa, solitamente adolescente, è stato identificato per la prima volta in Giappone e associato alla rigidità della società giapponese con alcune causali tipiche: bullismo, competizione, padre assente e madre iperprotettiva. Finché non è comparso in Italia. Nonostante le profonde differenze tra le due società, si è continuato a definire il fenomeno italiano da un punto di vista psicologico con le stesse causali di quello giapponese, solo leggermente modificate lasciando molti aspetti ancora in sospeno. Ad esempio: Cosa hanno davvero in comune due società tanto diverse per generare lo stesso fenomeno? Perché maschi e femmine lo subiscono in modo diverso? Questo libro nasce quindi per fornire un punto di vista ex novo sul fenomeno cercando di fornire nuovi strumenti per comprenderlo, prevenirlo e affrontarlo.

Giochi pericolosi? Perché i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali

Futura. Genere e tecnologia

percorsi nell'industria culturale

Sulla cresta... del baratro: la spettacolare ascesa e caduta della Commodore

Una genealogia dei giochi come informazione

Psicopatologia web-mediata

*Lontano dalla retorica del visionario che vuole cambiare i destini del mondo, si trova un’industria che prima e più profondamente di Apple e di Steve Jobs ha condotto l’umanità tra le braccia della rivoluzione digitale: l’industria dei videogame. In quei luoghi malfamati che erano le sale giochi, si poteva fare una partita a PONG senza troppe difficoltà già dieci anni prima che il PC diventasse di uso comune. Con il preciso intento di divertire ma anche di fare soldi (e tanti), aziende come Atari, Nintendo, Midway, Williams, Taito, Namco, Mattel, SEGA hanno messo in contatto masse di ragazzini con la logica binaria e i frame buffer molto prima che i personal computer divenissero un fenomeno osservabile e di massa. Questo libro racconta quarant’anni di battaglie senza esclusione di colpi, spesso oltre il limite della correttezza e delle regole ammesse, per il predominio in un mercato che vale oggi oltre 100 miliardi di dollari, passando attraverso i geniali e spregiudicati protagonisti di un’industria in cui la sfrontatezza vale almeno quanto la tanto celebrata creatività.*

*Uno straordinario viaggio all’interno della crescente industria dei videogiochi. Nel giro di tre decenni un mercato di nicchia è arrivato a primeggiare nel segmento “tempo libero” togliendo lo scettro del fatturato a cinema e musica. Centinaia di milioni di individui nel mondo, proprio ora, stanno interagendo, da soli o in multiplayer, su console e PC. Ma cosa ci riserva il futuro? Quali sono le nuove sfide che sviluppatori, publisher e semplici appassionati si troveranno ad affrontare? Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana racconta la straordinaria trasformazione in atto, il passaggio da un divertimento “fisico” ad uno “digitale”. Non più e non solo costosi cd-rom e cartucce contenti Call of Duty e Gran Turismo, ma prodotti digitali distribuiti su un moltitudine di piattaforme e spesso a costo zero. Una rivoluzione copernicana in grado di gettare le basi di una nuova generazione di “videogiocatori” formatasi con FarmVille su Facebook e Angry Birds su iPhone.*

*In questo libro: •Tutti i comandi dell'interfaccia • Bonus, potenziamento ed evoluzione • Palestre e combattimenti • Pokémon più potenti • I trucchi segreti dei campioni Il videogioco più famoso del mondo è semplice da giocare, ma difficile da padroneggiare ad alti livelli. Tutti imparano in fretta a farci una partita, ma diventare campioni è un'altra cosa. In questa guida, tutto quel che c'è da sapere per partire da zero e trasformarsi in un vero e proprio guru di Pokémon Go.*

*Rappresentazioni artistiche del passato nella didattica della storia*

*La mafia allo specchio. La trasformazione mediatica del mafioso*

*Connessi: come i media attirano e influenzano i giovani*

*IN-LUSIO. Il gioco come formazione estetica*

*La règle du jeu*

*Dell'Odyssey 100 ai NewsGames*

A partire dal Convegno di Brighton del 1978 e dalle elaborazioni della New Film History, la ricerca storica ha progressivamente spostato il proprio baricentro dalla ricognizione critica a forme che ricordano lo scavo archeologico e che hanno come proprio luogo d'elezione l'archivio. Esso si presta così a essere un sistema di organizzazione e di canonizzazione della memoria collettiva che ha trovato nel XX secolo uno straordinario

momento di sistematizzazione teorico-epistemologica. In altri termini, l'archivio è la condizione di possibilità di una sfera culturale e della riflessione storica che a essa si lega: stabilisce che cosa sia dentro o fuori rispetto ai dibattiti che le dominano, che cosa sia possibile conservare a livello storico e che cosa non lo sia. All'interno di questo volume, si indagheranno attraverso più prospettive le principali questioni relative alla storiografia del cinema e dei media: il suo orizzonte istituzionale, il rapporto tra materialità ed elaborazione storica, "l'allargamento dell'archivio" dovuto all'inclusione di "oggetti storici" prima trascurati, le diverse forme che può assumere un archivio e la sua funzione per discipline "giovani" come la storia del cinema e dei media.

Il libro propone un aggiornamento del concetto di "dispositivo" studiando la relazione fra mente umana, media tecnologici e ambiente, attraverso una metodologia multidisciplinare che comprende la filosofia della mente e le discipline analitiche, la fenomenologia e il pensiero continentale, le teorie del cinema e l'archeologia dei media. In particolare, il libro sviluppa la relazione fra mente e media su tre piani epistemologici: i media come "metafore concettuali" della mente, i media come strumenti analitici per la conoscenza della mente e infine i media come estensione della mente. Il lavoro si divide quindi in due sezioni: la prima dedicata al rinnovamento teorico della così detta filosofia del dispositivo, la seconda dedicata a una ricognizione storico-archeologica dell'esperienza mediata nella cultura occidentale. La filosofia del dispositivo delineata nella tesi propone una prospettiva inedita sia per lo studio dell'esperienza mediata (attraverso l'introduzione di concetti come eco-fenomenologia, telepresenza, embodied e ambient media) sia per analizzare le ripercussioni sociali, etiche, economiche e politiche di queste pratiche esperienziali, in un orizzonte di elaborazione teorico-pratica di stampo post-antropocentrico ed ecologico.

Con l'inarrestabile progressione tecnologica, la Realtà Virtuale, ma soprattutto una delle sue diramazioni più ludiche, il videogame, è un ottimo esempio di come si possa "indurre" un utilizzatore più o meno assiduo e più o meno giovane, attraverso una serie di ambientazioni sempre più fedeli al mondo reale, ad abbandonare per un momento il monitor e passare a esperire, realmente, quei luoghi teatri di sfide, raid e avventure sempre più vicine alla realtà e, di conseguenza, sempre più "vissute". Partendo da un'attenta riflessione teorico-metodologica, l'autore conduce una rigorosa analisi, giungendo a individuare nel Videogame-induced tourism, come lui stesso lo definisce, una potenziale strategia sia per gli "specialisti" del comparto turistico, ma soprattutto per i fruitori di queste piattaforme, tracciando, nel contempo, un percorso all'interno del quale possano nascere e svilupparsi idee e prospettive di ricerche e innovazioni future. La riflessione sul legame tra videogame, territorio e turismo continua in questa riedizione, con ulteriori case studies, rispecchiando la sua naturale evoluzione già esposta nel saggio dello stesso autore, VR-induced tourism.

Pokemon Go for dummies

La nascita dell'homo game'

War Games. Da Pong a Super Mario

Tecnologie per la didattica 7 - Videogiochi a scuola (ePub Spicchi)

Storie, rappresentazioni, contesti

Adolescenti ritirati che vivono di computer

SAGGIO (89 pagine) - SAGGI - Fumetti e videogiochi sono due mondi che, nel corso degli anni, sono stati attraversati da molteplici e reciproche influenze. Il saggio offre una rapida introduzione ai rapporti fra i due media, attraverso numerosi esempi fumettistici e videoludici fra la fine degli anni '70 e giorni nostri. Delimitata l'area di indagine, tramite una panoramica sulle definizioni ed i contenuti di questi oggetti d'analisi, il testo si divide in tre differenti sezioni. Le prime due illustrano i passaggi di estetiche, forme espressive e personaggi dai fumetti ai videogiochi e dai videogiochi ai fumetti, con particolare attenzione per alcuni prodotti che hanno recuperato dall'altro medium elementi strutturali o iconici. Segue una terza parte dedicata alle tangenze, ai punti in comune fra i due media, a proposito della modalità di lettura del testo, della presenza di soglie e del concetto di polifonia. Francesco Toniolo (1990) si è laureato nel 2014 in Filologia moderna all'Università Cattolica di Milano, con una tesi di Letterature comparate sul videogioco "Mass Effect". Attualmente è dottorando di ricerca presso la stessa università. Si interessa di "game culture", con particolare attenzione per i rapporti tra videogiochi e forme espressive tradizionali. Ha scritto interventi per libri, riviste e siti e pubblicato altri due saggi ("Effetto di Massa. Fantascienza e robot in Mass Effect", 2014 e "Queste anime oscure. Da Demon's Souls a Bloodborne", 2015), oltre ad aver partecipato a diversi incontri e convegni sui videogiochi.

Nell'indagare le ampie dinamiche di gioco, con particolare attenzione alle sue applicazioni digitali, questo volume fornisce al lettore un primo strumento teorico-pratico per orientarsi nello studio e, sperabilmente, nella creazione di prodotti interattivi a partire dalle loro strutture di design e dalle componenti logiche, psicologiche e culturali coinvolte nella loro progettazione. Partendo dalla storia dei videogiochi, dalla loro retorica e dalla loro presenza crescente nella letteratura, nel cinema e nelle arti visive, questo volume offre un'introduzione alle teorie di design dei giochi classici e alla loro applicazione in ambiente digitale. Vengono qui esposte le strategie più note adottate dai maggiori progettisti per realizzare buone interazioni con l'utente in base alle tecniche e agli strumenti più accreditati di game design, qui illustrati anche sul piano grafico, per illuminarne gli aspetti narrativi, emozionali e anche commerciali, a partire dai videogiochi più celebri.

Con l'avvento della televisione e la successiva diffusione del computer e dei videogiochi la realtà dei bambini è significativamente cambiata. Ma in che modo il bambino viene condizionato? Quali effetti hanno le manipolazioni mediatiche sul suo comportamento? Quanto e in che maniera la personalità del bambino risente del bombardamento pubblicitario? Quali effetti negativi hanno i videogiochi? Il libro risponde a queste e a molte altre domande, permettendo a genitori ed educatori di fare chiarezza e di essere in grado di proteggere il bambino dalla "programmazione mediatica" a lui diretta.

Telefantasie

Super Mario

I videogiochi tra cultura e design

Scrivere la storia, costruire l'archivio

Il corpo in una stanza. Adolescenti ritirati che vivono di computer

Bambini psico-programmati

***Il cervello, negli ultimi anni scoperto neoplastico, si modifica sotto un'immensa pressione cambiando il modo con cui percepiamo la realtà e ci relazioniamo. Devono cambiare i modelli di business e le strategie. Il “cloud” racchiude la nostra vita e per comunicare usiamo Face Book, Messanger, Skype, Twitter, Viber, mandiamo mail o sms. On line, apriamo negozi, viaggiamo, troviamo amore e sesso, appaghiamo le nostre frustrazioni e paure, coltiviamo fattorie virtuali. ...Iptv, web tv, My Sky, Rai teche, Social Tv, Back Channel, le ore davanti ai terminali si moltiplicano, siamo onnipresenti, tutti nessuno e centomila. Il mondo dei videogtochi per il 2012 vale 68 bilioni di dollari. La fine del mondo come da noi conosciuto è arrivata! Siamo chiamati a combattere per la sopravvivenza della specie e del suo più intimo significato.***

***Atti del Convegno del 2015 nell'ambito della Scuola estiva di Arcevia. Dopo le due tematiche tra loro intrecciate sulla comprensione dei testi storici e sulla loro produzione, la scuola estiva procede la sua importante attività di ricerca con l'analisi, l'utilizzo e l'applicazione didattica dei graphic novel e dei testi di finzione, con l'incrocio di linguaggi artistici nelle loro varie forme dall'infanzia alla secondaria superiore, la loro sperimentazione e l'analisi di esperienze scolastiche oltre che teoriche che aprono agli insegnanti innumerevoli possibilità di insegnamento e di approcci didattici innovativi ed efficaci. Per non parlare poi degli spunti bibliografici, di lettura, di studio che le relazioni e i laboratori offrono ai docenti.***

***Quali sono i videogiochi made in Italy? E che immagine restituiscono dell'Italia? Il videogame nel Belpaese esprime caratteri di cultura nazionale tanto nelle produzioni nostrane quanto nell'adattamento e nella ricezione culturale dei prodotti esteri. I contributi di questa raccolta, firmati da ricercatori italiani e internazionali, trattano della fruizione e della produzione italiana di questi prodotti, della rappresentazione del nostro paese, delle relazioni tra giochi, fumetti, cinema, sport e brand nazionali, delle comunità di giocatrici, critici e studiose e del crescente riconoscimento istituzionale del medium come veicolo per la promozione del patrimonio storico-culturale.***

***Con la postfazione di Francesco Caggio***

***La trasformazione mediatica del mafioso Videogame-induced tourism. Esperienze oltre lo schermo Intorno a produzione e consumo Videogiochi e cultura della simulazione***