

IL VIDEOGIOCO IN ITALIA

Storie, rappresentazioni, contesti

a cura di

Marco Benoît Carbone e Riccardo Fassone

 MIMESIS

Questo volume è stato realizzato grazie al contributo di:



Le diciture [Fig.] all'interno dei singoli contributi rimandano all'inserito iconografico al termine del volume.

Tutti i diritti appartengono ai legittimi proprietari.

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Cinergie*, n. 10
Isbn: 9788857552224

© 2020 – MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

INDICE

| | |
|--|----|
| PREFAZIONE <i>di Peppino Ortoleva</i> | 11 |
| INTRODUZIONE. IL VIDEOGIOCO E L'ITALIA: DIREZIONI E PROSPETTIVE DI STUDIO, RICERCA E PRODUZIONE <i>di Marco B. Carbone, Riccardo Fassone</i> | 21 |

STORIE

| | |
|--|-----|
| UNA PREISTORIA DEL VIDEOGIOCO ITALIANO <i>di Riccardo Fassone</i> | 41 |
| L'ITALIA DEL SIMULMONDO. CARATTERI NAZIONALI E TRANSNAZIONALI DELL'INDUSTRIA ITALIANA DEL VIDEOGIOCO <i>di Marco B. Carbone</i> | 53 |
| "I NOMI SUI GIOCHI": IL RUOLO DEL CRACKING NELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA ITALIANA (1980-1990) <i>di Simone Tosoni, Matteo Tarantino, Andrea Pachetti</i> | 83 |
| DA ZZAP! ALLE APP: RIFLESSIONI SUL GIORNALISMO VIDEOLUDICO IN ITALIA <i>di Felice Addeo, Mattia Barra, Felice Di Giuseppe</i> | 103 |



RAPPRESENTAZIONI

- SIETE IN UN PAESE MERAVIGLIOSO.
LA GUIDA SIMULATA NELL'ITALIA DI FORZA HORIZON 2
di Matteo Bittanti 129
- I LIMITI IMMAGINARI DEL VIDEOGIOCO NAZIONALE.
L'ITALIA DI ASSASSIN'S CREED
di Ivan Girina 149
- CARTOLINE DALL'ITALIA. ANALISI ICONOGRAFICA DELLE
RAPPRESENTAZIONI DEL BELPAESE NEL PICCHIADURO 2D
GIAPPONESE
di Michael Castronuovo 167
- IT'S-A-ME, MARIO!
FENOMENOLOGIA DI UN IDRAULICO ITALICO
di Marco B. Carbone 185
- SULLA QUEERNESS DI THE SIMS: SOVERTIRE I GENERI
E GLI ORIENTAMENTI NEL CONTESTO ITALIANO
di Dalila Forni 203

CONTESTI

- PRODUZIONE, FINANZIAMENTO E DISTRIBUZIONE
DEL VIDEOGIOCO IN ITALIA:LO STATO DELL'INDUSTRIA
NEL QUINQUENNIO 2015-2019
di Gianluca Balla 219
- I VIDEOGIOCHI INDIPENDENTI IN ITALIA: SIGNIFICATI,
NARRATIVE, RETI
di Paolo Ruffino 235
- GLI ESPORT IN ITALIA, TRA VECCHIO E NUOVO
di Enrico Gandolfi 251



| | |
|--|-----|
| I VIDEOGIOCHI SU YOUTUBE: UN CONFRONTO FRA ITALIA ED ESTERO <i>di Francesco Toniolo</i> | 269 |
| NEL MEZZO DEL PERIGLIOSO TRAGITTO. ISTITUZIONALIZZAZIONE E RICONOSCIMENTO ACCADEMICO DELLA CULTURA DEL VIDEOGIOCO IN ITALIA <i>di Federico Giordano</i> | 283 |
| NOTE BIOBIBLIOGRAFICHE | 297 |
| IMMAGINI | 303 |
| INDICE ANALITICO | 327 |