



 **MIMESIS / CINERGIE**

n. 10

Collana diretta da *Roy Menarini*

COMITATO SCIENTIFICO:

Simone Arcagni (Università degli Studi di Palermo)

Mariagrazia Fanchi (Università Cattolica del Sacro Cuore – Milano)

Luisella Farinotti (IULM – Milano)

Leonardo Gandini (Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia)

Vinzenz Hediger (Goethe Universität – Frankfurt am Main)

Guglielmo Pescatore (Università di Bologna)

Leonardo Quaresima (Università degli Studi di Udine)

Dario Tomasi (Università degli Studi di Torino)



www.cinergie.it





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
di Peppino Ortoleva 11

INTRODUZIONE. IL VIDEOGIOCO E L'ITALIA: DIREZIONI
E PROSPETTIVE DI STUDIO, RICERCA E PRODUZIONE
di Marco B. Carbone, Riccardo Fassone 21

STORIE

UNA PREISTORIA DEL VIDEOGIOCO ITALIANO
di Riccardo Fassone 41

L'ITALIA DEL SIMULMONDO.
CARATTERI NAZIONALI E TRANSNAZIONALI DELL'INDUSTRIA
ITALIANA DEL VIDEOGIOCO
di Marco B. Carbone 53

“I NOMI SUI GIOCHI”:
IL RUOLO DEL CRACKING NELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA ITALIANA
(1980-1990)
di Simone Tosoni, Matteo Tarantino, Andrea Pachetti 83

DA ZZAP! ALLE APP:
RIFLESSIONI SUL GIORNALISMO VIDEOLUDICO IN ITALIA
di Felice Addeo, Mattia Barra, Felice Di Giuseppe 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

