

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









•



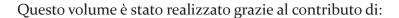


IL VIDEOGIOCO IN ITALIA

Storie, rappresentazioni, contesti

a cura di Marco Benoît Carbone e Riccardo Fassone







Le diciture [Fig.] all'interno dei singoli contributi rimandano all'inserto 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

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 Itali (1980-1990)	ANA
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



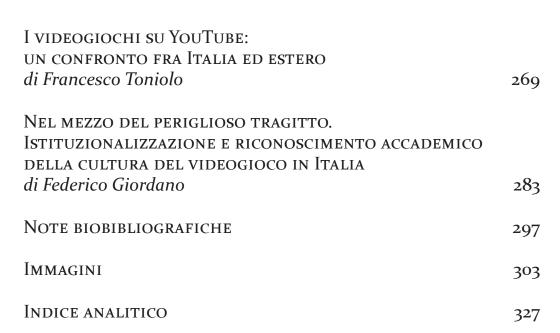
RAPPRESENTAZIONI

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: Sovvertire 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



251

GLI ESPORT IN ITALIA, TRA VECCHIO E NUOVO di Enrico Gandolfi







•



