

Per Una Cultura Dei Videogames Teorie E Prassi Del Videogiocare

The contributions gathered in this volume define and discuss concepts, themes, and theories related to contemporary audiovisual seriality. The series investigated include Black Mirror, Game of Thrones, House of Cards, Penny Dreadful, Sherlock, Orange Is the New Black, Stranger Things, Vikings, and Westworld, to mention just some. Including contributions from social and media studies, linguistics, and literary and translation studies, this work reflects on seriality as a process of social, linguistic and gender/genre transformation. It explores the dynamics of reception, interaction, and translation; the relationship between authorship and mass consumption; the phenomena of multimodality, and intertextuality.

452.3

This book presents the proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2018), held on August 26-30, 2018, in Florence, Italy. By highlighting the latest theories and models, as well as cutting-edge technologies and applications, and by combining findings from a range of disciplines including engineering, design, robotics, healthcare, management, computer science, human biology and behavioral science, it provides researchers and practitioners alike with a comprehensive, timely guide on human factors and ergonomics. It also offers an excellent source of innovative ideas to stimulate future discussions and developments aimed at applying knowledge and techniques to optimize system performance, while at the same time promoting the health, safety and wellbeing of individuals. The proceedings include papers from researchers and practitioners, scientists and physicians, institutional leaders, managers and policy makers that contribute to constructing the Human Factors and Ergonomics approach across a variety of methodologies, domains and productive sectors. This volume includes papers addressing the following topics: Ergonomics in Design, Activity Theories for Work Analysis and Design, and Affective Design.

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 studiosi e del crescente riconoscimento istituzionale del medium come veicolo per la promozione del patrimonio storico-culturale.

Rappresentare con verità storica, anche scomoda ai potenti di turno, la realtà contemporanea, rapportandola al passato e proiettandola al futuro. Per non reiterare vecchi errori. Perché la massa dimentica o non conosce. Denuncio i difetti e caldeggio i pregi italiani. Perché non abbiamo orgoglio e dignità per migliorarci e perché non sappiamo apprezzare, tutelare e promuovere quello che abbiamo ereditato dai nostri avi. Insomma, siamo bravi a farci del male e qualcuno deve pur essere diverso!

Lo gnosticismo antico è una via di salvezza grandiosa, quanto sconosciuta. Si parte dall'inganno che forze ostili hanno tessuto intorno all'uomo: gli hanno fatto credere di essere la «misura di tutte le cose», ma in realtà è niente più che un escremento. Un'idea bassissima della materia, concepita come intrinsecamente malvagia, all'opposto un Dio, quello vero, totalmente straniato dal mondo. Il mondo esclude Dio, mentre Dio mette fine al potere che il mondo esercita sull'uomo, nell'attesa di metter fine al mondo stesso. Chi è il Salvatore e in che consiste la salvezza? Gli gnostici mettono insieme la salvezza con la deiezione nei postriboli, senza sentirsi colpevoli. I nostri discorsi ci seppelliscono

in luoghi dove non siamo, eppure vi torniamo spesso per reimparare la differenza tra il vero e il falso, tra il vero Dio e gli impostori, gli Arcanti. Thirty-nine essays explore the vast diversity of video game history and culture across all the world's continents. Video games have become a global industry, and their history spans dozens of national industries where foreign imports compete with domestic productions, legitimate industry contends with piracy, and national identity faces the global marketplace. This volume describes video game history and culture across every continent, with essays covering areas as disparate and far-flung as Argentina and Thailand, Hungary and Indonesia, Iran and Ireland. Most of the essays are written by natives of the countries they discuss, many of them game designers and founders of game companies, offering distinctively firsthand perspectives. Some of these national histories appear for the first time in English, and some for the first time in any language. Readers will learn, for example, about the rapid growth of mobile games in Africa; how a meat-packing company held the rights to import the Atari VCS 2600 into Mexico; and how the Indonesian MMORPG Nusantara Online reflects that country's cultural history and folklore. Every country or region's unique conditions provide the context that shapes its national industry; for example, the long history of computer science in the United Kingdom and Scandinavia, the problems of piracy in China, the PC Bangs of South Korea, or the Dutch industry's emphasis on serious games. As these essays demonstrate, local innovation and diversification thrive alongside productions and corporations with global aspirations. Africa • Arab World • Argentina • Australia • Austria • Brazil • Canada • China • Colombia • Czech Republic • Finland • France • Germany • Hong Kong • Hungary • India • Indonesia • Iran • Ireland • Italy • Japan • Mexico • The Netherlands • New Zealand • Peru • Poland • Portugal • Russia • Scandinavia • Singapore • South Korea • Spain • Switzerland • Thailand • Turkey • United Kingdom • United States of America • Uruguay • Venezuela

This book constitutes the refereed proceedings of the 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018, held in Dublin, Ireland, in December 2018. The 20 revised full papers and 16 short papers presented together with 17 posters, 11 demos, and 4 workshops were carefully reviewed and selected from 56, respectively 29, submissions. The papers are organized in the following topical sections: the future of the discipline; theory and analysis; practices and games; virtual reality; theater and performance; generative and assistive tools and techniques; development and analysis of authoring tools; and impact in culture and society.

In the educational discourse video games are often regarded as a vital risk for young people. Especially excessive gaming of adolescents troubles teachers, educators and parents. The lack of knowledge about digital gaming worlds, as well as the lack of own gaming experience can lead to misjudgement and ignorance of resources acquired by young gamers. This is the starting point of the Gamepaddle project: identifying young people's game-related resources and helping them to benefit from them in other primarily non-game-related contexts such as school, intergenerational dialogue, creative activity or civic commitment.

Noi siamo quello che altri hanno voluto che diventassimo. Facciamo in modo che diventiamo quello che noi avremmo (rafforzativo di saremmo) voluto diventare.

Las tecnologías pasan, las preguntas y las dudas quedan? ¿Qué es una teoría? ¿Qué es comunicación? ¿Puede una tecnología remodelar un conjunto de teorías? Este libro, organizado como un manual pero escrito con un estilo ensayístico, delimita un territorio teórico nuevo, un espacio cruzado por diferentes discursos donde el trabajo científico corre el riesgo de quedar atrapado entre las estrategias de marketing y los relatos utópicos. Los medios fueron tradicionalmente considerados como instrumentos pertenecientes a la dimensión del hacer saber: un canal que transmitía información. Pero mientras nuevas concepciones teóricas -que nos proponían pensar en ?mediaciones? más que en ?medios?- se difundían en las universidades iberoamericanas, la mediaesfera entraba en un proceso acelerado de mutación causado por la

invasión de pequeños componentes de silicio y la conformación de redes por donde circula el fluido vital de la sociedad de la información. En Hipermediaciones Carlos A. Scolari reflexiona y teoriza acerca de esta mutación, un fenómeno de dimensiones históricas comparable a la Revolución Industrial o la invención de la imprenta. En la primera parte se traza un cuadro de las teorías de la comunicación digital interactiva en el contexto de las tradicionales teorías sobre los medios masivos y se analizan conceptos, se describen campos discursivos (como las ciberculturas) y se desmontan algunos mitos que entorpecen el trabajo científico. En la segunda parte se presentan las grandes transformaciones que está sufriendo el ecosistema mediático a partir de la introducción de las tecnologías digitales. La obra concluye con una serie de reflexiones sobre las nuevas subjetividades espacio-temporales promovidas por la comunicación digital interactiva.

Il volume affronta il tema rilevante della finanza della cultura: finanziamento, spesa ed agevolazioni tributarie, in un contesto teorico, oltre che nell'esame della realtà italiane e europea. Vengono, pertanto, analizzate le fonti di finanziamento delle attività culturali sia da parte del settore pubblico che del settore privato con un'attenzione specifica al no profit. Alcuni dati riguardano l'evoluzione in Italia. Sempre per l'Italia importa esaminare i flussi finanziari pubblici nel settore della cultura a livello regionale. Nonostante un interesse proclamato, si rileva che in presenza di un patrimonio artistico rilevante, la spesa per la attività culturali, in percentuale del PIL, è tra le più basse dei Paesi europei. Significativo il lavoro nel quale, sulla base di una indagine sulle elargizioni volontarie alla cultura in Italia e sull'analisi degli incentivi tributari per i contribuenti Irpef, si giunge alla conclusione dell'inconsistenza quantitativa delle donazioni. Importanti le riflessioni sul significato del dono. Il tema delle sponsorizzazioni culturali viene esaminato da un punto di vista giuridico. Interessante l'analisi di due casi noti quali le sponsorizzazioni aziendali del Colosseo e degli scavi archeologici di Ercolano. Il partenariato tra imprese e pubbliche amministrazioni, nonostante alcune carenze, costituisce uno strumento idoneo alla valorizzazione culturale. Il settore del contemporaneo rappresenta un campo di interesse specifico che richiede una promozione particolare. Il Piano per l'arte contemporanea del Ministero per i beni e le attività culturali e il turismo vuole incentivare la conoscenza di questo ambito artistico, le esposizioni mirate e le acquisizioni. Le risorse del Piano sono state utilizzate in prevalenza per la realizzazione del Museo MAXXI di Roma. Il finanziamento delle attività culturali viene visto nei legami tra sfera giuridico-politica, economica e culturale. Per la loro frequente impossibilità a stare sul mercato, tenuto conto delle loro caratteristiche strutturali, le attività culturali hanno bisogno di finanziamenti esterni, pubblici e privati. L'ultima parte del volume si occupa di temi di natura europea. Si tratta dell'esame della politica culturale dell'Unione europea attraverso i Fondi strutturali e i programmi specifici quali Europa creativa che ha rivisto gli strumenti precedenti. Viene esaminato anche l'utilizzo dei fondi europei per la cultura in Italia per i programmi a gestione indiretta in alcune Regioni significative: Lazio, Sicilia e Toscana. Nelle prime due Regioni si rilevano lacune in termini di efficienza. Per i finanziamenti a gestione diretta la situazione è certamente migliore. Attente e approfondite sono le analisi sulla finanza della cultura in Gran Bretagna e Francia, Paesi che presentano caratteristiche specifiche ed originali.

Dalle origini a oggi, i videogiochi hanno dimostrato di aver acquisito una forte identità espressiva, delineando nuove forme di comunicazione e proponendo l'accesso a nuovi tipi di competenze legate alla sfera digitale dei New Media. L'evoluzione di questo prodotto dell'era dei computer è giunta al culmine: non si parla più di un tipo di gioco ma di un modo assolutamente nuovo di giocare e di interagire con gli altri attraverso la tecnologia. Tramite la creazione dei mondi virtuali in cui si svolge l'interazione, i videogiochi rappresentano la frangia più evoluta della rivoluzione, non solo tecnologica ma soprattutto culturale, portata dal computer e dalla distribuzione digitale delle informazioni: sono lo stato dell'arte a livello di ingegneria e, sempre più spesso,

mostrano una creatività che non trova paragoni negli altri mezzi di intrattenimento. Game Start! è il manuale di riferimento per chi desidera avvicinarsi al mondo dei videogiochi non solo come fruitore esperto ma come potenziale creatore di questi nuovi contenuti.

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.

This book gathers the papers of the PUDCAD Universal Design Practice Conference: Game + Design Education, organized by Istanbul Technical University and held online on June 24-26, 2020. The conference represented one of the key events of the Practicing Universal Design Principles in Design Education through a CAD-Based Game (PUDCAD) project, which developed a design game on a CAD-based platform, enabling students and designers to learn about universal design principles and develop accessible and innovative design ideas. As such, the PUDCAD project met one of the foremost goals of the European Commission, making sure the inclusion and efficient accessibility for people with disabilities into everyday life. The main topics of the conference include: universal design and education, universal design and user experience, game and design studies, gamification, virtual reality experiment, e-learning in design, and playful spaces and interfaces. The contributions, which were selected by means of a rigorous international peer-review process, highlight numerous exciting ideas that will spur novel research directions and foster multidisciplinary collaboration among different specialists.

LA ACTUAL POSICIÓN DE JAPÓN EN EL MUNDO, las relaciones con el mundo hispánico y su influencia en nuestra cultura son los principales ejes que articulan este ambicioso libro, en el cual se presentan los recientes estudios de un amplio conjunto de investigadores y expertos en las ciencias sociales, económicas, jurídicas, así como de la antropología, el pensamiento, las artes, las letras y la industria audiovisual del Japón contemporáneo. Esta obra facilita al lector varias claves para interpretar el Japón actual, pero, sobre todo, muestra la necesidad de reforzar las relaciones hispano-japonesas en una era en la que el interés cultural mutuo es un puente para el encuentro.

Illustrates artistic expressions made with an emphasis on videogames. Text in English and Italian.

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. This book gathers peer-reviewed papers presented at the 18th International Conference on Geometry and Graphics (ICGG), held in Milan, Italy, on August 3-7, 2018. The spectrum of papers ranges from theoretical research to applications, including education, in several fields of science, technology and the arts. The ICGG 2018 mainly focused on the following topics and subtopics: Theoretical Graphics and Geometry (Geometry of Curves and Surfaces, Kinematic and Descriptive Geometry, Computer Aided Geometric Design), Applied Geometry and Graphics (Modeling of Objects, Phenomena and Processes, Applications of Geometry in Engineering, Art and Architecture, Computer Animation and Games, Graphic Simulation in Urban and Territorial Studies), Engineering Computer Graphics (Computer Aided Design and Drafting, Computational Geometry, Geometric and Solid Modeling, Image Synthesis, Pattern Recognition, Digital Image Processing) and Graphics Education (Education Technology Research, Multimedia Educational Software Development, E-learning, Virtual Reality, Educational Systems, Educational Software Development Tools, MOOCs). Given its breadth of coverage, the book introduces engineers, architects and designers interested in computer applications, graphics and geometry to the latest advances in the field, with a particular focus on science, the arts and mathematics education.

Per una cultura dei videogame teorie e prassi del videogiocare Video Games Around the World MIT Press

This book gathers peer-reviewed papers presented at the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage (EARTH2018), held in Brixen, Italy in July 2018. The papers focus on interdisciplinary and multi-disciplinary research concerning cutting-edge cultural heritage informatics and engineering; the use of technology for the representation, preservation and communication of cultural heritage knowledge; as well as heritage education in digital environments; innovative experiments in the field of digital representation; and methodological reflections on the use of IT tools in various educational contexts. The scope of the papers ranges from theoretical research to applications, including education, in several fields of science, technology and art. EARTH 2018 addressed a variety of topics and subtopics, including digital representation technologies, virtual museums and virtual exhibitions, virtual and augmented reality, digital heritage and digital arts, art and heritage education, teaching and technologies for museums, VR and AR technologies in schools, education through digital media, psychology of perception and attention, psychology of arts and communication, as well as serious games and gamification. As such the book provides architects, engineers, computer scientists, social scientists and designers interested in computer applications and cultural heritage with an overview of the latest advances in the field, particularly in the context of science, arts and education.

Questo volume tratta i temi legati al rapporto privilegiato tra partecipazione culturale e stato di salute. Questa materia ha visto una notevole crescita di interesse solo negli ultimi anni, dopo la pubblicazione di alcuni studi epidemiologici che hanno dimostrato in

maniera inequivocabile come la fruizione intelligente del tempo libero si associ a un prolungamento dell'aspettativa di vita e a una riduzione di alcune patologie degenerative, come la malattia di Alzheimer o il cancro. La cultura nel nostro Paese è generalmente considerata "intrattenimento", quindi ricondotta al superfluo. Secondo quanto esposto in questo volume, invece, l'attività culturale assume una precisa valenza, dimostrandosi un importante strumento in grado di prevenire il declino cognitivo, attenuare condizioni di stress e contribuire al benessere generale. Il libro intende quindi fornire le chiavi interpretative del ruolo esercitato dalla cultura nelle sfere del benessere individuale e della società, un tema ad oggi mai approfondito con strumenti scientifici e con un approccio multidisciplinare.

Teatro e videogiochi, oltre a condividere la loro natura intrinseca di performance e ad essere caratterizzati da un innegabile grado di interattività con il fruitore, sono i media che più d'ogni altro si interrogano sul concetto di identità e facilitano l'esplorazione del sé. Partendo dall'avat?ra del teatro tradizionale indiano fino ad arrivare al Nuovo Teatro novecentesco dell'Occidente, questo libro traccia un parallelo tra le "discese" delle divinità induiste nel mondo terreno e le "discese" del giocatore nei mondi virtuali, e mette in evidenza come sia il teatro contemporaneo che i videogiochi declinino abilmente la tematica identitaria in chiave postmoderna, spesso più interessati a sollevare domande che a fornire risposte.

This book explores the impact of a video game's degree of realism or fictionality on its linguistic dimensions, investigating the challenges and strategies for translating realia and unrealia, the interface of the real world and the game world where culture-specificity manifests itself. The volume outlines the key elements in the translation of video games, such as textual non-linearity, multitextuality, and playability, and introduces the theoretical framework used to determine a game's respective degree of realism or fictionality. Pettini applies an interdisciplinary approach drawing on video game research and Descriptive Translation Studies to the linguistic and translational analysis of in-game dialogs in English-Italian and English-Spanish language pairs from a corpus of three war video games. This approach allows for an in-depth look at the localization challenges posed by the varying degree of realism and fictionality across video games and the different strategies translators employ in response to these challenges. A final chapter offers a comparative analysis of the three games and subsequently avenues for further research on the role of culture-specificity in game localization. This book is key reading for students and scholars interested in game localization, audiovisual translation studies, and video game research.

Como en un mapa de carreteras principales, aquí se hallan cubiertos los itinerarios sustanciales de la narratología y los medios audiovisuales. En este Diccionario de teorías narrativas 2, continuación y necesario complemento del primer volumen, se ha pretendido organizar y completar el diálogo de preguntas y respuestas sobre la narratología y su relación con los medios y la comunicación. Decimos que este Diccionario es una continuación y necesario complemento del Diccionario 1. Continuidad de un instrumento para pensar y ordenar los conceptos fundamentales desarrollados por la narratología junto con la actualización de las aplicaciones y metodologías: ontologías, estructuras y configuraciones narrativas; los medios audiovisuales; el arte de la ficción y su evolución digital; la cultura narrativa crítica y su representación ideológica; la innovación, competencias y saberes; la explicación de modelos y paradigmas y sus teorías transversales; la comunicación y su función utilitaria en la investigación, y la educación. Como sucede con el mapa de carreteras principales, aquí se hallan

cubiertos los itinerarios sustanciales y actualizados de la investigación narratológica. Así que este Diccionario es una prolongación de las vías principales de las teorías narrativas y las aproximaciones sociales, el cine, los medios escritos y audiovisuales, incluyendo al gran invitado a la fiesta interactiva del entretenimiento: el videojuego.

Questo volume è un campo-giochi creativo dove le diversità antropologiche e culturali sono dialogate e pensate, ed è un campo-lavoro ove più professionisti si interrogano sulle "diversità" attuali (il cyber-ambiente, i linguaggi dei social ecc.) e sulle nuove sfide (in particolare quelle identitarie). L'obiettivo cercato da tutti gli Autori è la persona, le sue competenze, le sue risorse, i suoi limiti e le sue sofferenze espresse con qualunque strumento reale o simbolico in una stanza di terapia.

"Mascotte 2 delights in the fun and creative world of character design. From the cute and funny to the weird and frankly disturbing, see here what happens when you give a creative designer a pen and a few hours alone with their own imagination. The results are sometimes beautiful, sometimes entertaining and sometimes a little bit scary - but all highly entertaining! From America to France to Japan, the latest in the weird and wonderful world of character design."

Antonio Giangrande, orgoglioso di essere diverso.? Si nasce senza volerlo. Si muore senza volerlo. Si vive una vita di prese per il culo. Noi siamo quello che altri hanno voluto che diventassimo. Facciamo in modo che diventiamo quello che noi avremmo (rafforzativo di saremmo) voluto diventare. Oggi le persone si stimano e si rispettano in base al loro grado di utilità materiale da rendere agli altri e non, invece, al loro valore intrinseco ed estrinseco intellettuale. Per questo gli inutili sono emarginati o ignorati. Se si è omologati (uguali) o conformati (simili) e si sta sempre dietro alla massa, non si sarà mai primi nella vita, perché ci sarà sempre il più furbo o il più fortunato a precederti.

Mit »Kunstwerk Computerspiel« liegt die erste fundierte kunstwissenschaftliche Untersuchung der Gattung Computerspiel vor. Stephan Schwingeler untersucht die medialen Eigenschaften digitaler Spiele grundsätzlich und beleuchtet ihre Verbindung zur Kunst anhand von auf den Spielen basierenden Kunstwerken. Er geht den verschiedenen Ansatzpunkten nach, mit denen meist kommerzielle Computerspiele durch einen modifizierenden Eingriff als künstlerisches Material genutzt werden. Durch die Analyse der Kunstwerke unter medientheoretischen und bildwissenschaftlichen Gesichtspunkten zeigt sich das Potenzial des Computerspiels, Kunstwerke hervorzubringen. Mit einem Vorwort von Peter Weibel.

[Copyright: 13d19a60bd98a6b41a946b154318be29](https://www.digipix.com/13d19a60bd98a6b41a946b154318be29)