



LXL
LEGGERE
X LEGGERE
BOLOGNA



La narrazione videoludica

Forte di una base d'utenza e un fatturato smisurati, il **videogioco si conferma essere uno dei linguaggi principali della contemporaneità**. Le sue specificità grammaticali, come l'interattività opportunamente definita, il rapporto tra game e play, la dicotomia ormai risolta tra analisi ludologica e narratologica, ci permettono di **riflettere sulle forme della narrazione** interattiva e, per contrasto, sulla narrazione tradizionale, sul rapporto tra significante e significato, tra autore, opera e fruitore.



Testi critici e saggistica

Libri

- Enzo D'Armenio, *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività*, Edizioni Unicopli, 2014
- Hamelin, *Hamelin 49. Videogiochi: un altro modo di raccontare*, ottobre 2020
- Vladimir Jankélévitch, *L'avventura, la noia, la serietà*, Einaudi, 2018
- Paolo Jedlowski, *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*, Mondadori, 2002

Articoli online

- Stefano Caselli, *"Subterranean Homesick Players". Abitare spazi digitali, costruire identità digitali*, Specchioscuro, 2019
- Nicolas Esposito, *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*, Recherche Gate, 2005
- Reece Goodall, *Player disconnected? A look at ludonarrative dissonance in gaming*, The Boar, 2018
- Tilo Hartmann, *The "Moral Disengagement in Violent Videogames" Model*, Game Studies, 2017
- Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, Click Nothing, 2007
- Daniel Muriel – Garry Crawford, *Video Games and Agency in Contemporary Society*, Recherche Gate, 2018
- Richard M. Ryan – C. Scott Rigby – Andrew Przybylski, *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach*, Springer Science, 2006



Progetto cofinanziato dall'Unione Europea | Fondo Sociale Europeo
| Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020

Nell'ambito di:



Patto per la lettura
è Bologna



LXL
LEGGERE
X LEGGERE
BOLOGNA



Videosaggi disponibili su YouTube

- *A Thousand Ways of Seeing a Forest*, Jacob Geller, 2021
- *Can We Make Talking as Much Fun as Shooting?*, Game Maker's Toolkit, 2019
- *Dark Souls 3 is Thinking of Ending Things*, Jacob Geller, 2021
- *Errant Signal – The Beginner's Guide*, Errant Signal, 2016
- *Errant Signal – The Stanley Parable*, Errant Signal, 2013
- *Fear of Depths*, Jacob Geller, 2020
- *How Edith Finch Handles Death*, Jacob Geller, 2018
- *How the Nemesis System Creates Stories*, Game Maker's Toolkit, 2021
- *Making Games Better for Gamers with Colourblindness & Low Vision*, Game Maker's Toolkit, 2018
- *Making Games Better for Players with Cognitive Disabilities*, Game Maker's Toolkit, 2019
- *Making Games Better for Players with Motor Disabilities*, Game Maker's Toolkit, 2018
- *Making Games Better for the Deaf and Hard of Hearing*, Game Maker's Toolkit, 2018
- *Max Payne, Kane & Lynch, and the Meaning of Ugly Games*, Jacob Geller, 2020
- *Raccontare storie con i sistemi*, Game Maker's Toolkit, 2015
- *The Artist is Absent: Davey Wreden and The Beginner's Guide*, Innuendo Studios, 2016
- *The Haunting Peace of Being Lost*, Psych of Play, 2020
- *The Villain of Edith Finch*, Joseph Andreson, 2017
- *What Makes Celeste's Assist Mode Special*, Game Maker's Toolkit, 2018
- *Why Abstract Storytelling Works*, Psych of Play, 2020
- *Unraveling Death Stranding's Existentialist Themes*, Like Stories of Old, 2019

Conferenze disponibili su YouTube

- Gautier Boeda, *NPCs Have Feelings Too: Verbal Interactions with Emotional Character AI*, GDC, 2019
- Jenova Chen, *Designing Journey*, GDC, 2013
- Jennie Kong, *Evolving Emotional Storytelling in thatgamecompany's Sky*, GDC, 2019
- Kaitlin Tremblay, *Storytelling with Verbs: Integrating Gameplay and Narrative*, GDC, 2020



Progetto cofinanziato dall'Unione Europea | Fondo Sociale Europeo
| Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020

Nell'ambito di:



Patto per la lettura
è Bologna



LXL
LEGGERE
X LEGGERE
BOLOGNA



Videogiochi

- *Pac-Man*, Namco, 1980
- *Tetris*, Aleksej Leonidovič Pažitnov, 1984
- *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985
- *Ico*, Team ICO, 2001
- *September 12th: A Tow World*, Gonzalo Frasca, 2003
- *Defcon*, Introversion Software, 2006
- *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Infinity Ward, 2009
- *Minecraft*, Mojang, 2009
- *Journey*, thatgamecompany, 2011
- *Brothers: A tale of two sons*, Starbreeze Studios, 2013
- *Grand Theft Auto V*, Rockstar North, 2013
- *Papers, Please*, Lucas Pope, 2013
- *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013
- *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013
- *This War of Mine*, 11 bit studios, 2014
- *Cities: Skyline*, Colossal Order, 2015
- *Keep talking and nobody explodes*, Steel Crate Games, 2015
- *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Project RED, 2015
- *That Dragon, Cancer*, Numinous Games, 2016
- *Bury me, my Love*, The Pixel Hunt, 2017
- *Hellblade: Senia's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017
- *What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017
- *Frostpunk*, 11 bit studios, 2018
- *Into the Breach*, Subset Games, 2018
- *Final Fantasy VII Remake*, Square Enix, 2020



UNIONE EUROPEA
Fondi Strutturali e di Investimento Europei

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea | Fondo Sociale Europeo
| Programma Operativo Città Metropolitane 2014-2020

Nell'ambito di:



Patto per la lettura
è Bologna