



LXL
LEGGERE
X LEGGERE
BOLOGNA



Archivio Videoludico

L'Archivio Videoludico nasce nel marzo 2009 con il **duplice obiettivo di salvaguardare il patrimonio storico videoludico** e promuovere un percorso di riflessione e di analisi che testimoni l'importanza culturale e sociale del medium. Lavorando a stretto contatto con l'industria e con l'ambito accademico, punta non solo a conservare il patrimonio storico, **ma anche a promuoverne la fruizione e lo studio**, a porre in atto eventi e incontri di approfondimento coinvolgendo a scopo educativo i più giovani e le scuole.

Saggistica

Saggi a carattere generale

- Simone Barbieri, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Unicopli, 2019
- Hamelin, *Hamelin 49. Videogiochi: un altro modo di raccontare*, ottobre 2020
- Marco Pellitteri – Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunué, 2014
- Mauro Salvador, *Il videogioco*, La Scuola, 2014
- Francesco Toniolo, *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali*, Editrice Bibliografica, 2021

Cinema e videogiochi

- Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Booklet, 2008
- Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, Carocci, 2017

Questioni di genere ed educazione ai media

- Anna Antoniazzi, *Labirinti elettronici: letteratura per l'infanzia e videogame*, Apogeo, 2007
- Justine Cassell – Henry Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, MIT Press, 2000
- Luca de Santis, *Videogaymes. L'omosessualità nei videogiochi tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*, Unicopli, 2013



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



- Kishonna L. Gray, *Intersectional Tech. Black Users in Digital Gaming*, LSU Press, 2020
- Yasmin B. Kafai – Carrie Heeter *et al.*, *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Mit Press, 2011
- Davide Morosinotto - Samuele Perseo - ill. Marta Baroni, *Video games: piccolo manuale per videogiocatori*, Editoriale Scienza, 2017
- Rosy Nardone, *I nuovi scenari educ@tivi del videogioco*, Junior, 2007

Ludografia

- *A Painter's Tale: Curon, 1950*, Monkeys Tales Studio/IVIPRO, 2021
- *Assassin's Creed* (serie), Ubisoft, 2007-2016 [PEGI 18]
- *Beneath a Steel Sky*, Revolution Software, 1994
- *BioShock Infinite*, Irrational Games, 2013 [PEGI 18]
- *BioShock, Irrational Games*, 2007 [PEGI 18]
- *Call of Duty 2*, Activision, 2005 [PEGI 16]
- *Half-Life 2*, Valve, 2004 [PEGI 16]
- *Ico*, Sony, 2001 [PEGI 7]
- *Killzone: Shadow Fall*, Guerrilla Games, 2013 [PEGI 18]
- *Life Is Strange*, Dontnod Entertainment, 2015 [PEGI 16]
- *September 12th*, Gonzalo Frasca, 2003
- *Shadow of the Colossus*, Sony, 2005 [PEGI 12]
- *This War of Mine*, 11bit Studios, 2014 [PEGI 18]
- *Tomb Raider*, Eidos, 1996-2016 [PEGI 16-18]
- *Valiant Hearts*, Ubisoft, 2014 [PEGI 12]
- *Venti Mesi*, We Are Muesli, 2016



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

Nell'ambito di:



Patto per la lettura
è Bologna