

biblioteca cantonale
viale s. franscini 30a
ch - 6501 bellinzona
**biblioteca cantonale
bellinzona** **03etoildid
0noxnilledelanotna**
⌞



Bibliografia Videogiochi

GENNAIO 2018

Articoli

(Riviste reperibili c/o Centro documentazione sociale e Sistema bibliotecario ticinese)

Berben, Frédéric

Les jeux vidéo multijoueurs, une opportunité en thérapie familiale. – in „Thérapie familiale“ - vol 35, no 1, 2014, p. 71-88

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / Libero accesso. Segnatura:OSC

L'auteur présente les résultats d'une recherche menée sur les jeux vidéo multijoueurs et découvre une typologie des Guildes de joueurs utilisable en thérapie. Après avoir rappelé les limites et risques d'un usage excessif, il montre les bénéfices de l'usage des MMORPG comme soutien au développement psychosocial de la personnalité. Il définit des outils thérapeutiques nouveaux : le PASS et les rituels de connexion.

Bonnaire, Céline

Thérapie familiale multidimensionnelle : conceptualisation du cas en termes de facteurs de risque et de facteurs protecteurs : illustration clinique de son utilisation chez les joueurs problématiques de jeux vidéo. – in “Thérapie familiale” - vol 37, no 4, 2016, p. 387-406

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / Libero accesso. Segnatura:OSC

La thérapie familiale multidimensionnelle (MDFT) est un traitement de consultation, basé sur la famille, qui s'adresse à des adolescents présentant des conduites addictives (et des troubles du comportement). Initialement conçue pour la prise en charge des adolescents ayant une addiction aux substances (notamment le cannabis), cette thérapie s'avère tout aussi pertinente et efficace pour ceux ayant une addiction comportementale, particulièrement l'usage problématique des jeux vidéo. L'illustration clinique présentée dans cet article permet également de mesurer combien la conceptualisation du cas en termes de facteurs de risque et de facteurs protecteurs est riche et essentielle pour définir les différents objectifs thérapeutiques à atteindre. (Editeur)

Craipeau, S. ; Seys, B.

Jeux et internet: quelques enjeux psychologique et sociaux. – in „Psychotropes“, n. 11(2), p. 101-127

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 137 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

Cet article analyse les pratiques de jeu sur Internet selon un double point de vue, sociologique et psychologique. Nous présentons les dispositifs technico- organisationnels des jeux pour comprendre comment ils transforment les pratiques ludiques. Nous exposons les travaux menés sur l'addiction, laquelle est présentée, en particulier dans les médias, comme la principale dimension de ces jeux. Nous proposons une autre lecture de ce phénomène en étudiant comment les usages de ces jeux émergent, et le sens qu'on peut leur donner. Ces pratiques ludiques s'accompagnent d'une transformation des rapports à soi et à l'autre, d'un rapport au corps ambivalent. Ils participent enfin d'un processus de socialisation qui dépasse le seul cadre ludique et témoignent des transformations de notre société. (Résumé d'auteur.)

D'Amato, Marina

Generazione touch screen. – in “Psicologia contemporanea” - maggio-giugno 2012, no 231, p. 28-31

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino CDS. Segnatura:CDS Per 102 CDS

ME-Biblioteca cantonale. Magazzino (prenotazione obbligatoria, disponibile in 1 giorno). Segnatura:BCMe P 251

Gaetan, Sophie ; Therme, P. ; Bonnet, A.

L'utilisation addictive des jeux vidéo est-elle une solution adaptative à la perception de soi et à la symptomatologie dépressive des jeunes adolescents (11-14 ans)? – in “Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence” - vol 63, no 4, giugno 2015, p. 250-257

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

Gainsbury, Sally M. ... [et al.]

A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. – in “International gambling studies” - Volume 14, Number 2, august 2014, p. 196-213

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 199 CDS.

L'accresciuta popolarità dei giochi d'azzardo da casinò sulle piattaforme dei social media ha spinto le giurisdizioni internazionali a valutare quanto questi giochi possono essere simili ad attività di gioco su Internet e quindi soggetti a interventi normativi. I temi del gioco d'azzardo sono popolari nei videogiochi e nei giochi al computer e attività di gioco d'azzardo simulato sono comunemente offerte dagli operatori dei giochi come mezzo per allettare gli utenti a giocare a soldi online. Tuttavia poche ricerche hanno valutato l'impatto della convergenza digitale fra gioco d'azzardo e gioco. La mancanza di una chiara definizione delle attività online aventi come tema il gioco d'azzardo rappresenta un ostacolo significativo nei campi della ricerca su gioco d'azzardo e gioco. Basandosi su una rassegna della letteratura esistente, questo articolo propone una tassonomia per individuare i molti tipi di attività online con un contenuto tematico di gioco d'azzardo. Secondo tale tassonomia le caratteristiche principali che diversificano i giochi d'azzardo online comprendono: la richiesta di un pagamento, il ruolo dell'abilità, il tipo di piattaforma e il tema centrato sul gioco d'azzardo. Parole chiave: gambling, gioco, internet, tecnologie (Gruppo Abele)

Ghezzi, Pierangela ; Pirone, Giovanni Maria

Videogiochi e minori, le questioni aperte. – in „Difesa sociale“ - 1/2007, p. 11-26

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per

La ricerca analizza il tema dell'utilizzo dei videogiochi da parte dei minori (Bambini e adolescenti). Partendo da un'analisi a tutto campo della letteratura scientifica nazionale e internazionale su salute e videogiochi e dallo studio della diffusione del fenomeno in Italia, nonché della struttura della filiera e delle caratteristiche dell'informazione veicolata tramite i media, l'indagine qualitativa si focalizza sui miti, i valori e i modelli di comportamento espressi dai personaggi di un campione rappresentativo di videogiochi consigliati a bambini superiore ai tre e ai sette anni. Di tale personaggi sono evidenziati la natura, il carattere, le azioni ed i valori, in funzione dei ruoli assunti e delle azioni compiute. La ricerca mette quindi in evidenza le questioni aperte, tra cui in particolare quella relativa alla tutela giuridica e suggerisce alcune soluzioni sia dal punto di vista normativo che educativo

Halsberghe, Queenie ... [et al.]

Dossier: ordinateur une dépendance? : internet et les jeux en ligne : quelle prévention pour les nouvelles prévention? Actes de la journée d'étude du 27 novembre 2006 organisée par le CLPS

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 191 CDS

In sommario: De la réflexion à l'action: genèse d'un colloque autour de la cyberdépendance ; L'addiction aux jeux vidéos ou comment tenir le monde dans son poing fermé ; Jeu pathologique: une nouvelle pathologie addictive? ; L'appropriation des nouveaux médias et des nouveaux modes de communication chez les jeunes de 12 à 18 ans ; Enrichir le débat à partir de l'expérience ; Parents et ados face à la cyberdépendance: quelques réflexions nomades d'un thérapeute d'enfant ; Paroles des joueurs anonymes ; Educaunet: un outil de sensibilisation aux risques liés à l'usage d'internet ; Des professionnels en réseau sur la Toile: un espace d'échanges et d'expériences autour de la question de l'Internet et des jeunes

Hautefeuille, Michel ... [et al.]

Adolescence et mondes virtuels : dossier.- in “Psychotropes” - Vol. 15, no 1, 2009, p. 5-92

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 137 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

Il dossier tematico contiene diversi articoli:Adolescenti e mondi virtuali ; La cyberdipendenza esiste? ; Giochi video: tra nuova cultura e sudizioni della "diade numerica" ; La dipendenza al virtuale: una presena senza assenza ; I giochi video, utopie sperimentali ; Internet: un amplificatore per le dipendenze comportamentali

Hautefeuille, Michel ... [et al.]

Jeu, addiction et société. - in „Psychotropes“, n. 3-4/2007, p. 5-206

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 137 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

Il dossier tematico contiene diversi articoli: Gioco, ricerca di senso e dipendenza ; Domande di farmacologia generale ; Dal gioco ai giocatori: su qualche estensione della teoria dei giochi ; Dipendenza da gioco: elementi farmacologici ; La macchinette mangiasoldi in Francia: orientamenti statali e dipendenza dal gioco ; I passatempo allo schermo dei giovani: uso e cattivo uso d'internet, dei video e della televisione ; Clinica del gioco patologico...: una prospettiva psicodinamica ; Risorse documentarie sul gioco patologico.

Hautefeuille, Michel ... [et al.]

Les usages problématiques des jeux vidéo. – in “Psychotropes” – Vol. 18, no 3-4, 2012, p. 5-122

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 137 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

En 2009, dans l'éditorial d'un numéro de Psychotropes consacré à « adolescence et monde virtuel »[1][1] Actuellement en accès libre sur le portail de Cairn :... suite, j'avais fait écho de la difficulté à faire partager l'idée selon laquelle la cyberaddiction serait une pathologie émergente. Depuis, les choses ont un peu changé. 2 Ainsi, l'addiction aux jeux vidéo s'invite régulièrement dans les médias et les échanges familiaux. En tant que loisir domestique largement pratiqué dans la plupart des pays européens, le jeu vidéo marque une rupture culturelle et générationnelle dont on ne peut sous-estimer l'intensité au vu des passions déchaînées de part et d'autre. Les études rigoureuses succèdent aux données farfelues. Tour à tour, des déclarations à l'emporte-pièce diabolisent dramatiquement ou à l'inverse dénie avec enthousiasme les problématiques liées à ce loisir de masse. La figure de l'addict aux jeux vidéo – le no-life de magazine – devient ainsi épouvantail ou étendard. Mais qu'en est-il réellement, cliniquement ? 3 Notre clinique actuelle indique indéniablement l'existence d'usages problématiques du jeu vidéo, qui témoignent de conduites de dépendance, d'évitement de la relation et de souffrance masquée. Néanmoins, la diversité des figures cliniques, des modalités d'investissement individuel autant que des facteurs externes, impose d'élargir la réflexion ainsi que les propositions thérapeutiques...

Huerre, Patrice ; Virole, Benoît (coordonné par)

Cybercultures : dossier. – in “Enfances & PSY” - N. 55(2012), p. 6-115

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 170 CDS

In sommario: Cybercultures: introduction - Panorama et enjeux des mondes numériques - Vous avez dit cyberculture? - Le virtuel techno-anthropologique - Comment la faiblesse de la médiation parentale sur internet favorise chez les préadolescents le développement d'une pensée magique - Le virtuel et ses avatars - Internet, sexualité ed adolescence - Des jeux et des clics pour la remédiation cognitive - La médiation vidéo-ludique en psychothérapie - L'art-thérapie et les mondes virtuels - Sexualité, affect et monde virtuel: au-delà de l'épreuve de réalité - Rêveries et rêvasseries assistées par ordinateur

King, Daniel L. ... [et al.]

A review of Australian classification practices for commercial video games featuring simulated gambling. – In “International gambling studies” - Volume 12, Number 2, August 2012, p. 231-242

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 199 CDS

This paper reviews Australian classification practices for commercial video games that contain simulated gambling. In the last decade, over 100 video games featuring gambling simulations have been classified as suitable for commercial sale to youth in Australia, with 69 of these video games rated 'PG' for Parental Guidance Recommended (i.e. suitable for ages 8+years) and the remaining 33 rated 'G' for General (i.e. suitable for all ages). A review of the literature suggests that consumer advice and warnings related to video game material are often inconsistent and/or not adequately provided. A public health approach suggests that the presence of gambling content in video games may present risks to younger players unfamiliar with how gambling operates. It is argued that there is a need for further academic debate on social responsibility issues of early childhood and adolescent exposure to, and involvement in, simulated gambling activities available in interactive gaming technologies. (Taylor & Francis)

McBride, Jessica ; Derevensky, Jeffrey

Gambling and Video Game Playing Among Youth. – in “Journal of gambling issues” - Issue 34, December 2016, p. 156-178

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 200 CDS

I giochi d'azzardo e i giochi video sono due passatempi amati dagli adolescenti e dai giovani adulti. Esistono dei paralleli psicologici e comportamentali tra certe forme di gioco d'azzardo e certi videogiochi, I due tipi di gioco. I due tipi di gioco usano i principi comportamentali del programma variabili di rinforzo per ricompensare il giocatore e portarlo a giocare più a lungo, utilizzando anche effetti luminosi e sonori che simulano ed aumentano l'eccitazione del gioco. Inoltre queste due attività provocano effetti negativi simili nei giocatori eccessivi (cattivi risultati scolastici, instabilità emotiva, perdita d'interesse per altre attività, conflitti interpersonali. Si crede quindi che i giovani attirati dai videogiochi siano più a rischio per quanto riguarda i giochi d'azzardo.

Neri, Valerio

Bambini, ragazzi e nuove tecnologie : come prevenire i rischi e promuovere un utilizzo consapevole. – in „Dipendenze patologiche“ – Vol. 6, no 2, maggio-agosto 2011, p. 19-22

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 195 CDS

Obradovic, Ivana ... [et al.]

Ecrans et jeux video à l'adolescence. – in “Tendances” - no 97, décembre 2014, p. 1-6

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 181 CDS

Phan, Olivier

Les jeux vidéo à l'adolescence : le rôle des émotions et des parents. – in “Le courrier des addictions” – no. 4, vol. 14, octobre-novembre-décembre 2012, p. 17-19

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 172 CDS

Instinct de survie, besoin de réussir et de finir sa partie, avidité de retrouver ses pairs, les jeux de rôle en ligne multijoueurs (MMORGP) font donner à plein tous les ressorts qui “accrochent” les adolescents. À travers le jeu, ils vont trouver un moyen d'exprimer leur personnalité et de s'identifier au sein d'un groupe, tout en ayant le contrôle de leur image. L'échange avec l'autre ne sera pas inhibé émotionnellement par la crainte d'être jugé pour son apparence physique, ses propres ressentis comme ceux des autres. Et le jeu peut... ne plus finir, au détriment de toutes les autres activités, ludiques, scolaires, d'échanges avec les autres et la famille... Comment les parents peuvent-ils faire face aux risques de “décrochage” de “la vraie vie”, au profit de celle, virtuelle, de “l'avatar” ? Par une liaison bienveillante avec l'enfant, l'adolescent dont dépendra sa bonne intégration au monde des adultes, répond le Dr Olivier Phan. (Editore)

Pierlorenzi, Claudio ; Pierini, Lucia

Adolescenza e dipendenze tecnologiche : l'uso del web tra un gruppo di studenti – in “Difesa sociale” - 4/2008, p. 15-40

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 155 CDS

All'interno di questo lavoro gli autori si sono soffermati su alcuni aspetti specifici dell'uso delle "nuove tecnologie", in quanto momento centrale, ma anche potenzialmente pericoloso, della vita di un adolescente. In particolare attraverso un questionario appositamente creato, gli autori hanno cercato di indagare le "abitudini", le "motivazioni", le "opinioni" e gli "atteggiamenti" di un gruppo di adolescenti verso internet, la chat, i videogiochi e il gioco d'azzardo on line. L'obiettivo è stato non solo quello di valutare il grado di uso/abuso (da parte del campione) delle nuove tecnologie, al fine di favorirne, attraverso la riflessione, un uso consapevole, ma anche quello di identificare possibili dipendenze comportamentali (Editore)

Pirolli, Mion R. (a cura di)

Giovani e nuove tecnologie. – in “Orientamenti pedagogici” – n. 2/2004 – pp. 331-337

LO-Alta scuola pedagogica. Compactus. Segnatura:asp Per 12

Lo spazio della rivista denominato "Vetrina giovani" è dedicato all'uso delle nuove tecnologie fra i giovani. La ricerca bibliografica presentata riguarda le seguenti tematiche: - giovani e nuove tecnologie didattiche - internet nella vita quotidiana - internet come risorsa educativa - internet: abuso / dipendenza - giovani e telefono: relazioni interpersonali mediatizzate. (Gruppo Abele)

Postis, Patricia de

Jeux vidéo excessif : avatar addictologique ou pseudo-addiction? : un entretien avec Serge Tisseron. – in “Le courrier des addictions” - no. 2, vol. 11, avril-mai-juin 2009, p. 5-9

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per

Simon, O.

Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent. – in “Dépendances”, no. 28/2006, p. 16

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 120 CDS

Peut-on et doit-on comparer les nouvelles addictions que représentent les comportements de dépendances aux jeux vidéo ou à l'internet avec la traditionnelle addiction aux jeux de hasard et d'argent ? Après un bref retour sur la nature des différents jeux concernés et le concept d'addiction, cet article propose de passer en revue les principaux aspects phénoménologiques et les mécanismes potentiellement impliqués, afin d'en discuter les aspects transversaux. (Résumé d'éditeur)

Surfen, chatten, spielen, wetten. / a cura di Theres Wernli ... [et al.] – in “SuchtMagazin”, n. 2004/1 - pp. 47

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 125 CDS

Tisseron, Serge

3-6-9-12 : per convivere con il digitale in famiglia. – in “Psicologia contemporanea” - maggio-giugno 2014, no 243, p. 12-15

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino CDS. Segnatura:CDS Per 102 CDS

ME-Biblioteca cantonale. Magazzino (prenotazione obbligatoria, disponibile in 1 giorno). Segnatura:BCMe P 251

Se avete bambini, figli o nipoti, molto probabilmente vi fate delle domande sul modo migliore di gestire il loro ambiente digitale. Per esempio, si deve lasciare un bambino piccolo davanti alla televisione? A che età regalargli una PlayStation o un cellulare? Quali regole stabilire per l'uso dei videogiochi o di Facebook? (Introduzione)

Tisseron, Serge ; Gutton, Philippe (sous la dir.)

Avatars et mondes virtuels. – in “Adolescence” - automne 2009, no 69

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino CDS. Segnatura:CDS Per

Tisseron, Serge ... [et al.]

Fantasmies et réalités du virtuel. – in “Adolescence” – printemps 2012, no 79

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 177 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / riviste. Segnatura:OSC PV

In sommario: Dipendenza ai videogiochi - Dipendenza senza droghe - Dipendenza: fantasmi o realtà - Inquietudini "declinologiche" - Esilio, combattimento e mascheramento - In metapsicologia - Psicanalisi dell'azione - Il risorgimento della cibernetica - Elogio funebre della carta ...

Valleur, Narc

L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente? – in “Enfances & Psy”, n. 31/2006, p. 125-133

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS 170 CDS

Quelques consultations d'addictologie - dont celle du centre médical Marmottan - commencent depuis peu à recevoir et à suivre des personnes, et notamment des jeunes, dans le cadre de dépendances à Internet, et particulièrement aux jeux vidéo. Il y a donc des personnes qui, spontanément ou après bien des pressions de l'entourage, désirent réduire ou cesser leur conduite de jeu, parce que celle-ci nuit à leurs investissements affectifs et sociaux, n'y arrivent pas seuls et demandent de l'aide. Il se constitue ainsi progressivement une clinique émergente en réponse à une forme d'addiction réellement nouvelle. Plan de l'article : Une nouvelle culture ludique ; Les fonctions du jeu ; Jeux vidéo et violence : la grande inquiétude ; L'addiction aux jeux vidéo. (Extrait du document)

Virtuel. – in “Adolescence” - no. 47/printemps 2004

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS Per 177 CDS

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. LU / SMP (Rivolgersi alla Bibl. OSC Mendrisio). Segnatura:OSC PV

In sommario: - Le virtuel à l'adolescence - Construction d'un imaginaire - L'avenir d'une illusion - Psychothérapie avec ordinateur - Les marques - *Addiction au virtuel* - En-jeux - Thérapie, ordinateur, traumatisme - Le téléphone - Réalité virtuelle - La virtualité et ses conduites

Weber, Niels ; Thorens Gabriel

Les frontières entre gaming (jeux video) et le gambling (jeux d'argent et de hasard) existent-elles encore? – in “Dépendances” – juin 2015, no. 55, p. 24-26

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS Per 120 CDS

Libri

(Documenti reperibili nel Sistema bibliotecario ticinese)

Accordi Rickards, Marco

Storia del videogioco : dagli anni Cinquanta a oggi. – Roma: Carocci, 2014 - pp. 167

LO-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura: BCL 79(09)

ME-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura: BCM 794.8 ACCO

Dai primi esperimenti, come Tennis For Two e Spacewar!, passando attraverso la “Golden Age” di Space Invaders e Pac-Man, fino ai più recenti Mass Effect e Grand Theft Auto, il videogioco ha segnato la memoria individuale e collettiva di intere generazioni, esplorando allo stesso tempo le proprie potenzialità espressive. Il volume è un racconto avventuroso popolato di geniali inventori e imprenditori audaci, carismatici opinion leader e cinici squali del mercato. È la storia di un settore dell’industria culturale in grado come nessun altro di interpretare l’immaginario di una società globalizzata e sempre più ludicizzata. (Editore)

Akladios, Nicolas ... [et al.]

Au secours : mes enfants jouent aux jeux vidéo! : ... et mes parents n'y comprennent rien. - [S.l.]

: Swiss Gamers Network, 2008 – pp. 15

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS FA BA XV /80

Brochure per genitori ed educatori per dare alcune suggestioni su come iniziare un dialogo tra adulti e bambini sui videogiochi. Aiuterà a fissare limiti grazie alle informazioni che permetteranno agli adulti di meglio conoscere l’universo dei giochi video

Amis, Martin

L'invasione degli Space Invaders. - Milano : Isbn, 2013 – pp. 185

LU-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura: LG 794.8 AMIS 1

Scrittore apprezzato da pubblico e critica, Martin Amis è anche un appassionato di videogiochi che in gioventù ha provato sulla sua pelle tutte le fasi della videodipendenza: dall'esaltazione per l'ultimo cabinato messo in circolazione, alla ricerca spasmodica della sala giochi più vicina, dall'autoisolamento, ai disturbi del sonno. E da questa esperienza che nasce "L'invasione degli Space Invaders", un libro unico nel suo genere: una guida dettagliata ai videogiochi delle origini, ma anche un ritratto vivido e spietato della società dei primi anni ottanta, quando la tecnologia, l'informatica e la fascinazione per lo Spazio iniziano a mettere radici nella quotidianità delle persone, mentre i videogiochi finiscono addirittura per influenzare la politica internazionale; e soprattutto è il racconto profetico di un ragazzo la cui vita è stata rivoluzionata dall'avvento degli Invasori spaziali. (Editore)

Anaheim, Beatrice ... [et al.]

Internetgebrauch und interaktive (Online) Spiele. – Lausanne : IBSF, 2012 – pp. 8

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: da catalogare

Dem Thema Internetgebrauch und interaktive (Online-)Games wurde in den letzten Jahren von verschiedener Seite her ein steigendes Interesse entgegen gebracht. Die gesellschaftlichen Diskurse tendieren dabei zunehmend in Richtung „Problematisierung“. Bis anhin waren für die Schweiz jedoch keine repräsentativen Daten zum Thema Gamen verfügbar.

Anderson, Craigh A. ; Gentile, Douglas A. ; Buckley, Katherine E.

Videogiochi violenti : effetti su bambini e adolescenti. - Torino : Centro Scientifico Editore, 2008 – pp.225

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /52

LO-Alta scuola pedagogica. Compactus. Segnatura:asp Co 26.25

Il libro comprende tre contributi scientifici che colmano vuoti significativi nella letteratura sui videogiochi. Si tratta di giochi veramente pericolosi? I ricercatori studiano i processi umani evolutivi, indagando sulla possibilità di una connessione fra esposizione alla violenza mediatica e violenza effettiva dei comportamenti. Viene anche ripercorsa la storia e l'evoluzione sociale dei videogiochi, analizzando i provvedimenti per controllarne la distribuzione.

Bilotto, Andrea

Educare all'uso dei media : guida completa per ragazzi e genitori all'utilizzo dei videogiochi, di internet, Netflix e della tv. – Faenza: Homeless Book, 2017 – pp. 82

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS (in ordinazione)

Questa guida cerca di offrire ai genitori alcuni suggerimenti utili da tenere a mente rispetto all'utilizzo dei videogiochi, di Internet e della televisione da parte dei figli: quali sono i videogiochi e programmi o serie televisive più adatti a loro e come cercare di porre alcuni limiti ragionevoli e condivisi. (Editore)

Bittanti, Matteo (a cura di)

Schermi interattivi : il cinema nei videogiochi. - Roma : Meltemi, 2008 – pp. 335

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 794.8 SCH

Che tipo di relazione esiste tra cinema e videogiochi? Come cambia la narrazione nel passaggio dal grande schermo al monitor e alla televisione? Qual è il legame tra Hollywood e la Silicon Valley? Che differenza c'è tra guardare un film e giocarlo, tra il ruolo dello spettatore e quello del giocatore? Quali sono le conseguenze estetiche, commerciali e produttive del crescente interscambio mediale? Questo volume risponde a queste e ad altre domande attraverso i contributi di studiosi di fama internazionale nell'ambito dei game studies e della critica cinematografica: Barry Atkins, Matteo Bittanti, Alexis Blanchet, David Bordwell, Luca Castiglioni, Galen Davis, Mark Grimshaw, Rune Klevjer, Henry Lowood, Bernard Perron, Judd Ethan Ruggill. L'approccio è comparativo e multidisciplinare: gli autori esaminano il fenomeno da molteplici angolazioni.

Bragazzi, Nicola Luigi ; Del Puente, Giovanni

Aiuto sono sconnesso! : No.mo.fobia e altre dipendenze telematiche. - Manfredonia : A. Pacilli, 2016 – pp. 135

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /511

Il libro ripercorre anzitutto la storia del computer, del cellulare, degli smartphone e dei social network. Prosegue poi individuando le diverse forme di dipendenza da questi supporti: IAD (Internet Addiction Disorder), dipendenza da posta elettronica, da videogiochi, da shopping online, ecc. Non mancano capitoli dedicati alla cybercondria (ipocondria da Web), al cyberbullismo, al sexting e alla sindrome di Hikikomori, che spinge i malati a rinchiusersi in casa rifiutando ogni contatto sociale.

Brunelle, Natacha ... [et al.]

Trajectoires d'adolescents joueurs adeptes du jeu par Internet en lien avec la consommation de substances psychoactives et la délinquance. – Trois-Rivières : Université de Québec, 2008 –

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:da catalogare

Bühler, Dominique ; Rychener, Inge

Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut : Umgang mit dem Medienmix im Familienalltag - Zürich : Atlantis : Pro Juventute, 2008 – pp. 128

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino. Segnatura: BZA 35718

Eine Welt ohne Medien ist heute undenkbar; neben Büchern, Fernsehen und Radio gehören Mobiltelefon, PC-Spiele und Internet vor allem für Jugendliche zum täglichen Leben. Deshalb ist es unerlässlich, dass Eltern sich

auch mit den neuen Medienmöglichkeiten befassen. Dieses Buch regt an zur aktiven Auseinandersetzung mit Medien und Inhalten: Wer Medieninhalte interpretieren, bewerten und in sein eigenes Weltbild einordnen kann, hat Medienkompetenz erlangt - und kann vom Medienkonsum profitieren. Medienkompetenz kann sich bei Kindern und Jugendlichen nur mit einer sachlichen, kritischen und liebevollen Haltung der Eltern entwickeln. Erwachsene sollten sich ihrer Vorbildfunktion bewusst sein, ihre Kinder ernst nehmen und auf deren Bedürfnisse eingehen. (Amazon.com)

Bühre, Paul

Noi (e voi) : WikiLeaks degli sdraiati. - Milano : Corbaccio, 2016 – pp. 168

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS AD X /6

L'autore, un adolescente, descrive quello che gli adolescenti pensano e quello che fanno quando i genitori non sono nei paraggi. L'autore parla di videogames, moda, ragazze, Erasmus, musica, sesso, innamoramento e amore nell'età di internet. E parla anche degli sforzi dei genitori per capire i propri figli. Sforzi spesso maldestri e destinati a fallire per eccesso di zelo.

Caretti, Vincenzo ; La Barbera, Daniele

Psicopatologia delle realtà virtuali : comunicazione, identità e relazione nell'era digitale. – Milano: Masson, 2001 – pp. 212 –

LO-Alta scuola Pedagogica. Compactus – Asp co 16.60

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / Libero accesso. Segnatura: OSC G 11 PSIC

Il volume nasce da una ricerca italiana sui nuovi fenomeni psicologici e psicopatologici correlati alla diffusione di Internet, dei videogiochi e della realtà virtuale; esso è il frutto del lavoro di psicologi, psichiatri e psicoterapeuti che stanno condividendo l'interesse per questo settore emergente della psicologia clinica con l'intento di sollecitare a riflettere sulle dinamiche delle esperienze possibili nel cyberspazio, sulle nuove identità e i nuovi ruoli che si creano all'interno delle esperienze virtuali e sulle condizioni di coloro, soprattutto bambini e adolescenti, che sono, tra tutti, i soggetti più esposti alla complessità delle trasformazioni in corso. (Alice)

C'era una volta ... internet : cinque fiabe rivisitate per trattare cinque problemi di scottante attualità : per genitori e bambini sotto i 12 anni. – Berna : PSC/CDDPG, 2015

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS LBR BA XV /81

Queste favole rivisitate sono pensate per aiutare i genitori di bambini sotto i 12 anni a far conoscere ai propri figli le insidie che possono nascondersi su Internet, mettendoli in guardia dai rischi che possono correre in rete e accompagnandoli nelle attività online. Al giorno d'oggi, infatti, non basta che i genitori insegnino ai propri figli i pericoli della strada. Altrettanto importante è che i bambini siano preparati e accompagnati anche nell'uso di Internet. In questo ambito, le principali problematiche emerse nel lavoro quotidiano della PSC sono dipendenza da Internet, profili falsi, pedocriminalità, pornografia, cybermobbing, shopping online, trappole degli abbonamenti, protezione dei dati e furto di identità. Proprio questi sono i problemi trattati, con una semplice morale, dalle favole contenute nell'opuscolo «C'era una volta...Internet».

Ceretti, Filippo ; Felini, Damiano ; Giannatelli, Roberto

Primi passi nella media education : curriculum di educazione ai media per la scuola primaria -

Trento : Erickson, 2014 – pp. 306 + CD

LO-Alta scuola pedagogica. Libero accesso. Segnatura:asp Co 27.444

Questo libro rappresenta un vero e proprio curriculum di media education, rivolto ai bambini della scuola primaria (in continuità con quella dell'infanzia) e basato su un apprendimento centrato sul fare, sull'educazione cooperativa e su una progettualità attiva. Uno strumento utile per educare alla comprensione, alla produzione, alla fruizione dinamica e a un uso critico e consapevole dei principali linguaggi mediali: fotografia, fumetto, cinema, tv, cartoni animati, internet, videogame, ipertesti. Il volume, articolato in 13 percorsi -- autonomi ma complementari -- elaborati da insegnanti, educatori, ricercatori, pedagogisti ed esperti di media, nasce da esperienze sperimentate dal MED, l'Associazione italiana per l'educazione ai media e alla comunicazione, nella realtà concreta della scuola d'oggi. Schede didattiche, suggerimenti passo passo sulle attività da proporre, indicazioni tecniche e pratiche per l'insegnante, immagini e schemi, rendono questo libro una preziosa risorsa per guidare -- gradualmente -- alla conoscenza e all'uso dei media e alla realizzazione di prodotti mediali. Completa il volume un DVD-ROM che contiene i materiali di supporto per la realizzazione delle attività, i consigli degli esperti e un ricco repertorio di attività e di spunti per progetti sulla media education. (Editore)

Chapman, Gary ; Pellicane, Arlene

Generazione touch : come educare i figli allo sviluppo delle relazioni sociali nell'era digitale. -

Milano : Hoepli, 2016 – pp. 231

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /79

Televisione, videogames, computer e telefono cellulare spesso sostituiscono libri e giochi all'aperto: strumenti che, in teoria, potrebbero aggiungere valore all'apprendimento e al tempo libero rischiano in realtà di erodere il senso della vita in famiglia, ostacolando di fatto lo sviluppo emotivo e sociale dei nostri bambini. È davvero così, o si tratta di timori infondati? Esiste un limite oltre il quale le nuove tecnologie sono dannose per l'infanzia e l'adolescenza? Il libro offre interessanti spunti di riflessione al riguardo, attraverso testimonianze dirette, considerazioni pedagogiche, suggerimenti, schede riassuntive.

Ciofi, Rolando ; Graziano, Dario

Giochi pericolosi? : perché i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali. -

Milano: F.Angeli, 2003 – pp. 186

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /34

LO-Alta scuola pedagogica. Compactus. Segnatura:asp Co 16.65.

Sempre più frequentemente gli adolescenti fanno parte di comunità virtuali, chattano, restano incollati ai videogiochi, parlano con linguaggi nuovi, usano codici propri. E noi adulti - genitori, psicologi, insegnanti, pedagogisti o quant'altro - restiamo sconcertati, incapaci di seguire una realtà che evolve a ritmi mai sperimentati in passato. Le domande che ci poniamo sono molte.

Questo libro, realizzato da due psicologi, cerca di offrire una panoramica su "cosa succede" in Internet, in particolare nelle comunità virtuali legate ai videogiochi. L'esposizione è chiara e semplice, priva di eccessivi termini

tecnici, e può essere compresa anche da chi non ha mai navigato in Internet. (Alice)

Codeluppi, Vanni

L'era dello schermo : convivere con l'invadenza mediatica. - Milano : FrancoAngeli, 2013 – pp.

94

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 302.23 COD ERA

La nostra epoca è caratterizzata dalla presenza di una grande quantità di schermi; basti pensare a quante volte ne fronteggiamo uno nel corso delle nostre giornate. Marshall McLuhan riteneva che lo schermo fosse in apparenza una sorta di specchio nel quale i singoli individui, e l'intera umanità, vedessero riflessa la loro immagine, ma in realtà rappresentasse anche un passaggio verso qualcosa. E dunque, verso cosa? Dove ci stanno portando i continui salti negli schermi contemporanei? Ad esempio, quando interagiamo con i personaggi dei videogiochi o quando dialoghiamo in Internet con degli avatar virtuali. Perché gli schermi, oggi, assumono molteplici forme e chiamano in causa tutti i media, dal cinema alla televisione a Internet.

Un'esplorazione dei media in questa chiave, come viene proposta in questo libro, ci consente di cogliere le conseguenze che l'uso degli schermi produce sulla cultura contemporanea e sul modo di pensare degli individui.

Copper-Royer, Beatrice ; Firmin-Didot, Catherine

Staccati da quel computer : come si possono mettere dei limiti. – Torino: EGA, 2007 – pp. 124

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS FA BA XV /48

Il computer è il divertimento più amato dai ragazzi tra i 10 e i 15 anni. Spesso, però, non riescono più a staccarsi dallo schermo ipnotico, sia per giocare, sia per dialogare, sia per sperimentare forme di socializzazioni "protette" dalle mura domestiche. Le autrici, una specialista e una giornalista, affrontano il problema per passi: come si può capire se un figlio diventa video dipendente, come stabilire dei ragionevoli limiti, come prevenire il collegamento a siti violenti e pornografici, come prevenire incontri con male intenzionati. (Gruppo Abele)

Corbelli, Laura (a cura di)

Nuove dipendenze : guida ad un fenomeno complesso. – Fano : Aras, 2012, pp. 139

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /348

ME-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCM 616.89 NUOV

Con "nuove dipendenze" l'autrice intende parlare di situazioni nelle quali si verifica una dipendenza che non annovera l'uso di una sostanza. Internet, gioco d'azzardo, shopping e sesso sono ad esempio attività normali, quotidiane; negli ultimi decenni, però, hanno spesso registrato eccessi e risvolti problematici. Lo sviluppo delle nuove tecnologie, che permettono ad esempio di giocare online da casa o chattare per ore, non è che l'ultimo tassello di un quadro inquietante, dove diventa difficile stabilire il confine tra normalità e patologia.

Cosenza, Giovanna

Introduzione alla semiotica dei nuovi media. - Roma [etc.] : GLF editori Laterza, 2014 – pp. 212

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 302.231014 COS INT

Multimedialità, interattività, usabilità, comunicazione mediata dal computer; e ancora, blog, comunità virtuali, videogiochi, web 2.0, social media: i nuovi media incidono sulla vita delle persone, sulle loro relazioni, sul modo in cui stanno in società. Questo libro è un utile strumento didattico che introduce ai concetti, alle teorie strumenti metodologici per orientarci nel mondo in continua trasformazione dei nuovi media.

Dangers potentiels d'internet et des jeux en ligne. – Berne : OFSP, 2012 – pp. 43

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:da catalogare

Le présent rapport donne également un aperçu des méthodes d'intervention actuelles visant à prévenir et à traiter une utilisation excessive d'Internet. Il identifie les mesures et offres correspondantes ainsi que les acteurs au niveau de la Confédération et des cantons. Le modèle à quatre phases de l'intervention précoce a été choisi afin de structurer ces mesures : 1. Promotion d'un environnement favorable (prévention primaire et promotion de la santé), 2. Repérage, 3. Evaluation des risques, 4. Intervention (traitement).

Deny, Madelaine ; Stora, Michael

TV e videogiochi : dosarli bene per usarli meglio. - Milano : Il Castello, 2012 – pp. 95

LO-Alta scuola pedagogica. Compactus. Segnatura:asp Co 27.236

La televisione e i videogiochi sono davvero così negativi per un bambino? Questa guida ci insegna che, dopotutto, possono essere validi strumenti di crescita al pari dei libri e del gioco (Editore)

Devriendt, Julien (a cura di)

Jouer en bibliothèque. - Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2015 – pp. 175

BZ-Biblioteca cantonale. Biblioteconomia. Segnatura:BCB 021 JOUE

Le développement du jeu vidéo mais également l'engouement des jeunes adultes pour les jeux de plateau, l'utilisation de dispositifs ludiques comme outils de médiation ou associés aux apprentissages sont venus prolonger les services des ludothèques et conduisent les bibliothèques à se réinventer pour devenir les lieux naturels où permettre la pratique de l'expérience du jeu dans toutes ses dimensions.

Le plan s'organise autour de quatre parties : connaître le contexte (les espaces, les équipes, le droit), acquérir/valoriser (les fonds, jouets et serious games), animer/créer (projet de service, partenariats, médiation), et participer (une approche orientée communauté). (Editore)

Facci, Michele ; Valorzi, Serena ; Berti, Mauro

Generazione Cloud : essere genitori ai tempi di smartphone e tablet. - Trento : Centro Studi Erickson, 2013 – pp. 137

La rivoluzione digitale, che trova un suo momento particolare nella diffusione della tecnologia Cloud, ha influenzato gli stili di vita, di comunicazione, di socializzazione e di apprendimento, ponendo nuove sfide alle famiglie e alle scuole. Genitori e insegnanti si trovano infatti a crescere e educare generazioni di bambini che spesso utilizzano in modo naturale, veloce e spontaneo strumenti sconosciuti agli adulti. A volte li scoprono autonomamente, senza che nessuno gliene spieghi pericoli e potenzialità, senza che qualcuno ne regolamenti l'esplorazione. Anzi, accade di frequente che siano i figli a spiegare ai genitori come si usa qualche funzione di un particolare telefono cellulare piuttosto che di un programma per computer. Scopo di questo libro è fornire agli educatori, genitori, nonni, educatori e insegnanti, non competenze tecniche o informatiche bensì la cornice culturale, le modalità di approccio e le indicazioni che possono aiutarli e sostenerli nella loro azione quotidiana a favore della crescita e dello sviluppo dei bambini e dei giovani nell'era digitale. (Alice)

Frazzetto, Giuseppe

Epico caotico : videogiochi e altre mitologie tecnologiche. – Bologna : Lupetti, 2014 – pp. 240
LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura: BUL A 302.231 FRA EPI

I media digitali hanno ormai modificato la nostra consapevolezza della vita. Non si tratta soltanto del cambiamento della percezione e dell'impiego del tempo, nelle innumerevoli ore trascorse sbirciando i social network e incrementandone i contenuti o nelle notti in cui al sonno si sostituiscono frag in qualche videogioco. C'è qualcosa di più. Il mondo plasmato dai media digitali sembra reincantarsi, sebbene sia pur sempre il mondo disincantato dell'attenzione distratta e del luccichio di superficie: sempre più chiaramente la "vita elettronica" si struttura in singolari forme di mitizzazione e perfino in un'epica sui generis - l'epopea autoriferita dell'attivista digitale, giocatore o presumer che sia. I saggi qui raccolti analizzano alcuni modi di questa sorta di sfarfallio del Sé in rapporto con i media, proponendo temi in apparenza eterogenei (il rapporto fra i videogiochi e le narrazioni della complessità; l'implicazione biopolitica della gamification; ("inconscio tecnologico" visualizzato dal cinema) e però connessi nel network dei network, a suo modo 'epico' e 'caotico'.

Frazzetto, Giuseppe

Per una teoria dell'IDHE : istruzione ai videogiochi. - Catania : Ed.it, 2010 – pp. 139
BZ-Biblioteca cantonale. Studio. Segnatura: BCB 316.42 FRAZ

Coinvolgente e chiassoso, connesso da innumerevoli relazioni alle forme alte della produzione culturale: è l'IDHE (Interactive Digital Hybrid Entertainment, di solito indicato con l'insoddisfacente termine videogioco). L'IDHE non solo è una nuova frontiera dell'intrattenimento, ma è anche una sorta di ricapitolazione generale del rapporto odierno con la vita di ogni giorno, con i media, con la nostra stessa soggettività.

Nell'IDHE sono in gioco esperienze, sensazioni e implicazioni simboliche sorprendenti, in un percorso che inevitabilmente andrà dalla superficialità di un agire privo di scopo pratico alla profondità del situarsi in modi nuovi nell'incessante mutamento della nostra realtà. (Editore)

Gamba, Mario ; Fornara, Simone ; Lombardi, Giovanni

Game Over. – Monte San Vito : Raffaello, 2015 – pp. 123

LO-Alta scuola pedagogica. Libero accesso. Segnatura: asp R GAMB

Ernesto è un bambino troppo appassionato di videogiochi. Un giorno, dopo aver passato ore e ore a pigiare i pulsanti del joystick della sua console, si ammala di bianchite acuta: il mondo attorno a lui perde i colori e diventa bianco; il suo cervello perde i pensieri; la sua bocca perde le parole. Però Ernesto non è solo: incontra la voce di uno scienziato senza corpo che racconta storie in rima e può contare sull'aiuto a distanza dei suoi amici Viola e Thomas. Riusciranno a salvarlo e a farlo tornare in un mondo a colori? (fonte: quarta di copertina)

Gee, James Paul

Come un videogioco : insegnare e apprendere nella scuola digitale. - Milano : R. Cortina, 2013 – pp. 213

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura: BUL A 371.335 GEE COM

Come un videogioco è la traduzione italiana di un classico della letteratura educativa, in cui uno dei più insigni linguisti americani propone una provocatoria analisi degli effetti positivi dei videogiochi

sull'apprendimento. Gee considera il videogioco il banco di prova delle nuove teorie dello sviluppo cognitivo: studiando come funziona si comprende come gli individui valutino e seguano un comando, assumano ruoli, percepiscano il mondo. Nel dibattito attuale sull'introduzione della tecnologia nella scuola, il volume indica nel videogioco un esempio di come uno strumento didattico debba essere progettato per produrre apprendimenti efficaci. L'approccio di Gee al videogioco è originale nella misura in cui sposta l'attenzione dalla tecnologia al linguaggio, identificando l'aspetto interessante del videogioco non tanto nel dispositivo (lo schermo, la grafica, il joystick o gli altri strumenti di interfaccia), quanto piuttosto nel sistema di comunicazione. Gee lo studia per comprendere quali siano gli elementi grazie ai quali il giocatore apprende in maniera efficace, spontanea, motivata, applicandosi per ore, provando e riprovando fino a quando non trova una soluzione: esattamente quello che si auspica facciano gli studenti a scuola.

Hautefeuille, Michel ; Véléa, Dan

Les addictions à internet : de l'ennui à la dépendance. - Paris : Payot, 2010 – pp. 200

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /245

L'addiction à internet est sur le point d'être considérée comme une pathologie mentale : le célèbre DSM, Bible de la psychiatrie internationale depuis des décennies, classera en effet ce comportement dans la catégorie des troubles impulsifs-compulsifs lors de sa prochaine édition en 2012. Michel Hautefeuille et Dan Véléa, qui furent les premiers à signaler, dès 1996, le potentiel addictif du web, proposent aujourd'hui le premier livre de synthèse sur une « toxicomanie sans drogue » qui concerne aussi bien les adolescents que les adultes. Outre qu'il aborde la question de la prise en charge et du traitement, l'une des originalités de leur ouvrage est qu'il distingue deux types d'addiction : la cyberdépendance, générée directement par l'outil internet (jeux vidéos en ligne, chats, bloguisme, « infolisme », obsession du courriel, etc.) ; et la dépendance cyberassistée, qui renvoie à une addiction préexistante qu'internet va démultiplier (jeu pathologique, achats compulsifs, voyeurisme sexuel, etc.). L'autre originalité est que les auteurs donnent à cette addiction un sens social. Il s'agit en effet d'une dépendance reconnue par la société et mieux acceptée par exemple que les drogues dures (elle inquiète ou anguste moins les parents et les proches). Le problème, c'est qu'elle est soumise à la loi de Lederman : plus il y a d'utilisateurs d'internet, plus il y a d'utilisations pathologiques d'internet. Or en France, près de 30 millions de personnes utilisent aujourd'hui cet outil... (Editore)

Lancini, Matteo

Adolescenti navigati : come sostenere la crescita dei nativi digitali. – Trento : Erickson, 2015 – pp. 172

ME-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCM 007.5 LANC

ME-Org.sociopsichiatrica cant.. Bibl. OSC / Libero accesso. Segnatura:OSC PA 2d LANC

Capitolo primo: La famiglia è cambiata: dal padre simbolico alla madre virtuale; Come nasce un adolescente navigato; Lontani con il corpo ma vicini con la mente. Capitolo secondo: La scuola è cambiata: dal ruolo alla relazione; Dal timore del preside alla sospensione con obbligo di frequenza; Sapere a cosa serve. Capitolo terzo: Corpo, amicizia e amore virtuali; Le relazioni senza corpo; Dagli amici del nido alla dipendenza dai coetanei. Capitolo quarto: Internet tra nuove normalità e dipendenza; Ritiro sociale e sovraesposizione virtuale; Il trattamento delle dipendenze da internet da un punto di vista evolutivo. Capitolo quinto: Come sostenere gli adolescenti navigati in famiglia; Dal segreto alla verità; Le incursioni negli ambienti virtuali e nella stanza del figlio; Attenti, autorevoli e non troppo angosciati dall'adolescenza; Attenti, autorevoli e non troppo angosciati dalla scuola; Attenti, autorevoli e non troppo angosciati da internet; Il padre sostiene il futuro. Capitolo sesto: Come sostenere gli adolescenti navigati a scuola; Gruppo e Consigli di classe; Sanzioni inclusive, aggiuntive e coerenti; Dal controllo alla cooptazione.

Mariani, Ulisse ; Schiralli, Rosanna

Nuovi adolescenti, nuovi disagi : dai social network ai videogames, allo shopping compulsivo: quando l'abitudine diventa dipendenza. - Milano : Mondadori, 2011 – pp. 223 (Oscar saggi ; 881)

LO-Biblioteca cantonale. Magazzini. Segnatura:BRLA 46862

LU-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:LG 155.5 MARI 1

Nuovi adolescenti, nuovi disagi. Cosa sta succedendo ai figli del terzo millennio? Un'enorme quantità di dati indica la diffusione sempre maggiore di stili di vita segnati da dipendenze e comportamenti patologici: assunzione di droghe e alcol, bulimia e anoressia. Ma anche dipendenze nuove: abuso di Internet, videogiochi e social network, amore per l'azzardo, shopping compulsivo, atteggiamenti di "love addiction" sempre più precoci.

Fenomeni spesso sottovalutati dai genitori ma in realtà tanto diffusi quanto pericolosi per lo sviluppo di una personalità equilibrata. Come intervenire? Mariani e Schiralli, ricorrendo alle più recenti scoperte delle neuroscienze e alla loro lunga esperienza di psicologi, guidano i genitori a riconoscere i segni del pericolo e ad affrontare le situazioni di disagio dei propri figli grazie al recupero di quelle "sostanze stupefacenti naturali" che ognuno di noi possiede: le emozioni, uniche armi in grado di contrastare tutte le dipendenze patologiche. Vecchie, nuove e nuovissime. (Alice.it)

Mascheroni, Giovanna

I ragazzi e la rete : la ricerca EU Kids online e il caso Italia. – Brescia : La scuola, 2012 – pp. 312
BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /73

Il volume presenta i dati italiani di Eu Kids Online, una ricerca europea finanziata dal Safer Internet Programme della Commissione Europea, che ha coinvolto oltre 25.000 ragazzi di 9-16 anni e i loro genitori. Opportunità e rischi della rete sono letti nel contesto socio-culturale in cui si radica l'esperienza online dei ragazzi: la famiglia, il gruppo dei pari, la scuola. Emerge un ritratto dei ragazzi italiani meno esposti ai rischi di internet ma meno equipaggiati per affrontare questi stessi rischi, rispetto ai loro coetanei di altri paesi: l'alfabetizzazione digitale (digital literacy) e l'istruzione circa i media (media education) diventano quindi questioni cruciali per ogni politica di promozione della sicurezza online nel nostro paese.

Mazzetta, Francesco

La biblioteca in gioco : i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo. - Milano : Bibliografica, 2013 – pp. 130

BZ-Biblioteca cantonale. Biblioteconomia. Segnatura:BCB 021 MAZZ

LO-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCL 02

I videogiochi non sono esattamente l'ultima moda mediale: nascono oltre sessant'anni fa assieme ai computer e da allora iniziano a ridefinire il concetto di intrattenimento. Le biblioteche hanno scoperto i videogiochi come strumento per coinvolgere le nuove generazioni dei "nativi digitali": partito dagli USA, il "gaming in library" si sta infatti diffondendo anche nelle biblioteche italiane. Ma il confronto col videogioco è spesso problematico, perché come medium richiede ai bibliotecari di rimettere in questione un concetto documentocentrico della biblioteca. Questo volume si propone sia di spiegare che cosa sono i videogiochi e perché possono/devono trovare posto in biblioteca a tutti i bibliotecari scettici, sia di proporre modalità proficue di utilizzo. (Editore)

Menduni, Enrico ; Nencioni, Giacomo ; Pannozzo, Michele

Social network : Facebook, Twitter, YouTube e gli altri : relazioni sociali, estetica, emozioni. - Milano : Mondadori università, 2011 – pp. 153

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 302.231 MEN SOC

Facebook, YouTube, Twitter, Flickr. Ma anche LinkedIn, MySpace, Second Life e molti altri. I social network hanno rivoluzionato Internet, con una partecipazione sempre più forte di milioni di persone in tutto il mondo: nuove reti sociali che condividono pensieri ed emozioni, musica, foto e video, amicizie e lavoro; che giocano in rete o abitano un mondo virtuale parallelo. Questo libro analizza, uno per uno, i principali social network. Descrive l'ambiente in cui si sviluppano.

Propone una lettura originale delle pratiche sociali e delle forme estetiche che li circondano, all'interno del Web 2.0 che grazie a loro si configura ormai come Web 2.5, e li intreccia con temi di stretta attualità: dalle rivolte nel mondo arabo alle nuove forme espressive degli adolescenti, dai fan dei gruppi musicali e delle serie televisive ai blog, dall'erotismo ai videogame, dalla politica alla cronaca e al giornalismo. (Editore)

Minotte, Pascale

Les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo. - Namur, Belgique : Institut Wallon pour la santé mentale, 2010 – pp. 144

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /275

Cette étude est, avant tout, destinée à établir un état des lieux de la littérature sur ces questions, notamment en interrogeant les données disponibles quant à la fréquence des difficultés rencontrées et aux solutions qui peuvent être apportées.

Ce travail fait également la synthèse des différents outils permettant de différencier les usages et les messages des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Ensuite, les aspects étiologiques et les conséquences sont largement abordés, de manière à mieux saisir la nature de la thématique. Une série de recommandations s'adressant aux professionnels du champ de la santé concluent le rapport. (Introduzione)

Nanni, Walter (a cura di)

Educazione e nuovi media : guida per genitori. - Roma : Save the Children, 2009 – pp. 63

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /70

La comunicazione resta il più efficace mezzo educativo e preventivo di cui dispongano i genitori. In un mondo infantile e giovanile sempre più condizionato dal potere dei nuovi media (PC, internet, cellulare, iPhone, videogiochi, ecc.), il rifiuto a oltranza perde significato: è molto meglio discutere apertamente con bambini e giovani delle potenzialità e dei pericoli insiti nelle nuove tecnologie. Non l'accettazione passiva, quindi, ma l'uso ragionato e sorvegliato, a seconda dell'età. Ogni capitolo del testo offre esempi concreti di vita e "piste educative" molto utili.

Orland, Kyle

Wii per negati.- Milano : Oscar Mondadori, 2009 – pp. 302

LO-Biblioteca cantonale. Magazzini. Segnatura:BRLA 43064

La tecnologia di Nintendo Wii ha rivoluzionato il mondo dei giochi elettronici, rendendoli davvero per tutti: genitori, ragazzi e, perché no, perfino i nonni possono condividere il divertimento! In questo manuale un esperto ti spiega come conoscere a fondo la tua console Wii, permettendoti di trascorrere ore felici in compagnia, fare allenamento fisico, ma anche ammirare le tue fotografie, navigare in rete... (Editore)

Pasquinelli, Elena

Irresistibili schermi : fatti e misfatti della realtà virtuale. - Milano : Mondadori Università, 2012 – pp. 326

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 006.8 PAS IRR

ME-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCM 007.5 PASQ

Esistono molti tipi diversi di "schermi". Tra i più recenti all'onore delle cronache, i videogiochi sono un caso esemplare di una pratica che suscita contemporaneamente reazioni di panico e di entusiasmo. I videogiochi sono accusati di provocare dipendenza, di eccitare l'aggressività e si è arrivati fino a ritenerli responsabili della strage di Columbine. E poi si ritiene che i videogiochi, rispetto ai libri, siano stupidi, e rendano stupidi. Ma allo stesso tempo, e su di un tono diametralmente opposto, i videogiochi sono anche al centro di enormi speranze nel mondo dell'educazione: i "serious games" cambieranno il nostro modo di imparare e di insegnare, il "brain training" ci permetterà di tenere il cervello in forma e di imparare meglio per tutta la durata della vita. Cosa c'è di vero in queste opposte, ed estreme, posizioni? Quali strumenti ci permettono di dare un giudizio informato e obiettivo sulle potenzialità, vuoi negative, vuoi positive, dei videogiochi, e degli altri schermi? Resta un'ultima considerazione da fare sull'opposizione che spesso viene fatta tra videogioco (cattivo) e libro (buono). Esistono videogiochi complessi, stimolanti e "intelligenti", tanto quanto esistono libri insulsi. La vera distinzione non è quella che attraversa i media e separa libri e schermi. Ma quella che attraversa contenuti poveri, sciatti, troppo semplici e contenuti capaci di costituire delle sfide per la nostra intelligenza.

Patrone, Loredana ; Troiano, Mario

Dalla violenza virtuale alle nuove forme di bullismo : strategie di prevenzione per genitori, insegnanti e operatori. - Roma : Ma.Gi, 2008 – pp. 137

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DE IX /120

Quanto incidono la TV e i videogiochi sull'aggressività infantile e giovanile? Comportamenti violenti e anti-sociali possono in parte essere ritenuti emulazioni di quanto si vede sugli schermi e nella realtà virtuale? Due studiosi indagano questa tematica, con un occhio di riguardo alla possibile prevenzione e alla nuova figura emergente del cyberbullo.

Pellitteri, Marco ; Salvador, Mauro

Conoscere i videogiochi : introduzione alla storia e alle teorie del videoludico. - Latina : Tunué, 2014 – pp. 270

ME-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCM 794.8 PELL

I videogiochi, nonostante una storia assai breve - cominciata a livello commerciale nei primi anni Settanta del secolo scorso - sono oggi una delle forme di divertimento e di cultura popolare più lucrative e fra le più presenti nella vita quotidiana di centinaia di milioni di persone. In un mondo in cui la potenza mediale del videogioco è sempre più pervasiva, anche il discorso pubblico e quelli privati su questo medium d'intrattenimento si fanno più presenti a livello sociale. Da un lato la saggistica popolare e divulgativa e dall'altro gli studi e le ricerche sul medium si sono occupati delle tante sfaccettature del videogioco: la sua vicenda storica e le sue dinamiche commerciali, i suoi pionieri e inventori, i personaggi e i titoli di maggior successo, la sua espansione in tanti luoghi e media diversi, le teorie psicologiche e sociologiche per interpretarne le caratteristiche e il successo, nonché l'intima relazione emotiva, fisica, a volte "viscerale" intrattenuta con essi dai videogiochiatori. Questo libro presenta pertanto le due facce del discorso sui videogiochi: non solo una trattazione storica sul medium, ma anche una rassegna ragionata del dibattito critico e scientifico italiano e internazionale, articolata secondo le sue tematiche portanti: gli aspetti considerati positivi e negativi dei videogame, le loro implicazioni cognitive nei confronti degli utenti, la loro intrinseca natura di ludus, l'impatto sulla società. Prefazione di Emilio Cozzi

Prensky, Marc

Mamma non rompere, sto imparando! : come i videogiochi preparano tuo figlio ad avere successo nel 21. secolo! - Terni : Multiplayer.it, 2007 – pp. 248

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /53

LO-Alta scuola pedagogica. Libero accesso. Segnatura:asp 659 PREN

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 794.8 PRE MAM

"... i videogiochi non sono affatto cattivi come li si è fatti apparire fino a oggi. Questo, probabilmente, ha qualcosa a che vedere col fatto che la maggior parte delle informazioni di cui siete in possesso sui giochi provengono da scrittori, politici, psicologi e avvocati: tutta gente, insomma, che non ha mai preso in mano un videogioco".

Radix Svizzera italiana (Lugano)

Navigare, giocare online, chattare... : parlarne con i bambini e gli adolescenti : informazioni e consigli per i genitori. - Losanna : Dipendenze info Svizzera ; Lugano : Radix Svizzera italiana, [2011] – pp. 12

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /69

LU-Biblioteca cantonale. Magazzini. Segnatura:LGC OPQ 3293

Radovanovic, Mirela

I videogiochi : la loro diffusione tra bambini e ragazzi di età differenti. - [s.l.] : [s.n.], 2008 - 1 vol. (pag. multipla) + 1 CD-ROM

LO-Alta scuola pedagogica. Libero accesso. Segnatura:asp LR 10.08 RADA

Lo studio di questa ricerca si focalizza sulla diffusione dei videogiochi tra i bambini e ragazzi di età differenti.

L'indagine mira a vedere quanto tempo i soggetti giocano ai videogiochi, a quali generi e se quelli violenti sono i preferiti. Si ipotizza che la maggioranza passa diverse ore a giocare con i videogiochi violenti. Inoltre il bambino gioca per piacere e per divertimento, quindi non ha una rappresentazione negativa. La ricerca si avvale di un questionario per rilevare i dati. I risultati mostrano che la maggioranza ha già giocato con i videogiochi e ci gioca regolarmente. Essi giocano per la presenza di elementi aggressivi e servono per divertirsi.

Randazzo, Antonella

Bambini psico-programmati : essere consapevoli dell'influenza della pubblicità, della TV, dei videogiochi. - Torino : Il leone verde, 2007 – pp. 181

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /46

Con l'avvento della televisione e la successiva diffusione del computer e dei videogiochi la realtà dei bambini è significativamente cambiata. Ma in che modo il bambino viene condizionato? Quali effetti hanno le manipolazioni mediatiche sul suo comportamento? Quanto e in che maniera la personalità del bambino risente del bombardamento pubblicitario? Quali effetti negativi hanno i videogiochi? Il libro risponde a queste e a molte altre domande, permettendo a genitori ed educatori di fare chiarezza e di essere in grado di proteggere il bambino dalla "programmazione mediatica" a lui diretta

Repetto, Monica, Tagliabue, Carlo (a cura di)

Il silenzio degli innocenti : adolescenti, media e violenza – Torino : Lindau, 2003 – pp. 133 (Il pesce volante)

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino Segnatura:BZA 35625

I curatori del testo, una psicologa e un regista televisivo della RAI, presentano i risultati di una ricerca svolta dal Centro studi Cinematografici (CSC) tra gli adolescenti italiani per tracciare una sorta di identikit fisiopsicologico del giovane spettatore, ma anche per analizzare quanto il consumo di cinema, televisione, videogiochi, pubblicità, Internet possa incidere e contribuire a creare comportamenti violenti, a livello sia individuale che sociale. Emerge, quale dato incontrovertibile, che gli adolescenti sono i capri espiatori passivi di un mondo non certamente creato da loro, che spesso li vuole inconsapevoli protagonisti di situazioni di dramma e di disagio. (Gruppo Abele)

Riva, Francesco

Nulla è reale, tutto è lecito, ma se fosse reale? - [s.l.] : [s.n.], 2010 - 1 vol. + 1 CD-ROM

LO-Alta scuola pedagogica. Libero accesso. Segnatura:asp LR 10.10 RIVA

In questa ricerca si andranno a esplorare il mondo tanto discusso dei videogiochi. La ricerca è incentrata principalmente sull'influenza che comporta l'utilizzo di videogiochi violenti e non su bambini e ragazzi dai 3 ai 14 anni. Intervistando bambini della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Elementare e della Scuola Media, si vuole accertare se l'utilizzo di videogiochi violenti e non per tanto o poco tempo, influisce sul comportamento degli intervistati in situazioni di tensione. Dall'analisi risulta che l'utilizzo di videogiochi violenti per poco o tanto tempo non influisce in maniera determinata sulla risoluzione delle situazioni conflittuali proposte. Risulta però che fra i piccoli vi è una maggiore difficoltà nel distinguere situazioni di conflitto fittizie da altre più vicine alla realtà, oltre a risultare più vulnerabili all'utilizzo dei videogiochi stessi.

Romano, Giuseppe

Mass effect : interattività ludica e narrativa : videogame, advergame, gamification, social organization. - Milano : Lupetti, 2014 – pp. 177

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura:BUL A 303.4833 ROM MAS

I videogiochi costituiscono un mercato più grande del cinema e paragonabile a quello librario. Ma, soprattutto, hanno varcato nuove soglie di coinvolgimento mettendo insieme, dentro di noi che li usiamo in prima persona, due ambiti primordiali e principali dell'intrattenimento: il gioco e la narrazione. Per questo il "testo interattivo" del videogioco è un evento narrativo unico nella storia della comunicazione e comporta un impatto che a tutti i livelli, personale, familiare, sociale, lavorativo, pedagogico, commerciale, non va sottovalutato. Raccontare storie non è mai stato così coinvolgente. Questo libro apre le porte sulle molte maniere in cui i videogiochi stanno entrando nelle nostre vite e su come il loro linguaggio ci coinvolge a un livello mai visto prima.

Semprebene, Roberto ; Viganò, Dario Edoardo

Videogame : una piccola introduzione - Roma : Luiss University Press, 2017 – pp. 187

LO-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCL 79

Tra innovazioni pionieristiche e fenomeno di massa, l'industria del videogame è diventata una delle più interessanti del mondo. Questo libro esplora l'evoluzione di un medium che si è conquistato un posto di rilievo nella cultura del terzo millennio. Una nuova prospettiva su un campo fondamentale di sperimentazione tecnologica, economica, educativa e sociologica. (Editore)

Soojung-Kim Pang, Alex

Dipendenza digitale : istruzioni per un uso equilibrato e felice della tecnologia. – Milano : LSWR, 2015 – pp. 262

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:in ordinazione

Il drogato di sms che ne spedisce uno di soppiatto prima di dormire, quello che twitta fermo al semaforo o, peggio, risponde al telefono durante un litigio o in chiesa va su Facebook. Probabilmente qualche colpa del genere l'abbiamo anche noi. Chi non si è fatto beccare a controllare l'email durante la cena, a trattenere il fiato aspettando che Outlook si carichi o gobbo davanti allo schermo per un'ora più del previsto?

I dispositivi mobili e il web ci hanno invaso la vita. Questo libro spiega come restare connessi senza rinunciare alle nostre intelligenza, capacità di attenzione e possibilità di vivere una vita vera. Il testo pone una questione cruciale per il nostro tempo: è possibile riprendere possesso della propria vita in un'epoca ogni giorno più indaffarata e piena di distrazioni? Alex Soojung-Kim Pang, noto guru tecnologico di Stanford, ne è convinto. Dipendenza digitale è denso di studi affascinanti, ricerche di grande interesse e conclusioni illuminanti. Che si tratti di respirare mentre Facebook si aggiorna (molti non lo fanno) o di scoprire approcci innovativi per strappare qualche ora alla morsa digitale, la questione in gioco è come connettersi senza disconnettere il cervello. Questo libro è utile per chi legge per lavoro, per chi è patito della tecnologia o ne è dipendente, per chiunque voglia star bene nel nostro mondo tecnologico. E per coniugi, amici e familiari, che di solito sono i primi a capire se una persona ha bisogno di essere aiutata.

Suris, Joan-Carles ... [et al.]

Ado@Internet.ch : usage d'internet chez les adolescents vaudois. – Lausanne : Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2012 – pp. 61

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:da catalogare

Durant la dernière décennie, internet est devenu un moyen de communication largement utilisé par les adolescents. La population adolescente n'a pas seulement adopté internet en tant qu'outil social et éducatif mais elle l'a aussi intégré dans de nombreux aspects de sa vie quotidienne. La Suisse n'est pas une exception et les données indiquent que le pourcentage des 14-19 ans utilisant internet régulièrement a augmenté de manière spectaculaire durant ces dernières années. Chez les jeunes adolescents (10-14 ans), le temps passé sur internet ou devant des jeux vidéo est plus élevé que pour n'importe quel autre groupe d'âge. C'est pourquoi, l'impact de ce média sur les adolescents est une thématique d'intérêt tant dans l'opinion publique que dans la communauté scientifique.

Svizzera. Ufficio federale della sanità pubblica

Dangers potentiels d'Internet et des jeux en ligne : rapport d'experts de l'OFSP en réponse aux postulats Forster-Vannini (09.3521) du 09.06.2009 et Schmid-Federer (09.3579) du 10.06.2009. - Berne : Office fédérale de la santé publique, 2012 – pp. 43

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /465

Nella prima parte, lo studio propone un'analisi della banalizzazione dell'uso eccessivo di Internet e dei giochi online. Finora mancano indagini coordinate e valide dal punto di vista della metodologia (età diversa degli utilizzatori, incidenza del fenomeno, ecc.). Appare solo evidente la prevalenza del problema nei giovani, rispetto ad adulti e anziani, e negli uomini, rispetto alle donne, sia in Europa che negli Stati Uniti. È pure evidente una relazione fra la cyberdipendenza e la salute fisica (alimentazione, attività fisica, ritmo del sonno, disturbi dell'apparato visivo). La seconda parte dello studio si concentra sui metodi in uso per prevenire e curare l'uso eccessivo di Internet: depistaggio, intervento precoce, politica dei media, ecc., con riferimento alla Svizzera.

Tasinato, Adolfo

Le dipendenze da internet ed i fenomeni dissociativi negli adolescenti. – Edizioni Accademiche Italiane, 2015 – pp. 152

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:in ordinazione

Se immaginiamo la scena di un bambino o di un adolescente davanti al monitor di un computer, intento a giocare online o a navigare in Rete e pensiamo alla miriade di collegamenti digitali, di informazioni che viaggiano in tempo reale a velocità inimmaginabili, di emozioni digitalizzate che costituiscono l'universo online e poi, con un pò di distacco, osserviamo quella persona, sola nella sua stanza, in silenzio davanti ad uno schermo, probabilmente lo vedremo assorto come in un sogno, sicuramente solo e spesso anche triste.

Tavinor, Grant

The art of videogames. - Chichester : Wiley-Blackwell, 2009 – pp. 231

ME-Accademia di architettura. Sala di lettura. Segnatura:AAM 700.010 Tavi

The Art of Videogames explores how philosophy of the arts theories developed to address traditional art works can also be applied to videogames. Presents a unique philosophical approach to the art of videogaming, situating videogames in the framework of analytic philosophy of the arts. Explores how philosophical theories developed to address traditional art works can also be applied to videogames. Written for a broad audience of both philosophers and videogame enthusiasts by a philosopher who is also an avid gamer. Discusses the relationship between games and earlier artistic and entertainment media, how videogames allow for interactive fiction, the role of game narrative, and the moral status of violent events depicted in videogame worlds. Argues that videogames do indeed qualify as a new and exciting form of representational art. (Editore)

Tempio, Cateno (a cura di)

Critica dei morti viventi : zombi e cinema, fumetti, filosofia, videogiochi. - Catania : Villaggio

Maori Edizioni, 2016 – pp. 109

LO-Biblioteca cantonale. Magazzini. Segnatura:BRLA 61224

Gli zombie sono la figura horror più presente nell'immaginario collettivo contemporaneo. Ne siamo completamente accerchiati, come in un classico film dell'orrore. Ripercorrendo le tappe che hanno portato all'epidemia zombi, questo saggio collettaneo è una ricognizione critica su un fenomeno che interessa larga parte della produzione artistica dei nostri giorni: fumetti, cinema, videogiochi, serie tv, letteratura e musica. Ne risulta che lo zombi, dietro la maschera orripilante, può celare aspetti essenziali dell'umanità, sospesa tra timore e attrazione verso massa e potere, perdita dell'identità ed eroismo, vita o decomposizione e morte. (Editore)

Theis, Philipp

Virtuelle Realität eines Nutzers von Massive Multiplayer Online Roleplaying Games

(MMORPGs) – Habichtswald-Dörnberg, 2006 – pp. 75

BZ-Biblioteca cantonale. Magazzino. Segnatura:BZB 2760

In meiner Arbeit beschäftige ich mich mit dem Erleben des Spielens und den Auswirkungen anhand eines Interviews eines Nutzers von Massive Multiplayer Online Roleplaying Games1. Die meisten Leser werden sich sicher fragen was sich hinter dem monströsen Begriff versteckt. Kurz gesagt, es handelt sich um Computerspiele aus dem Rollenspiel Genre, die über das Internet bis zu mehrere tausend Spieler gleichzeitig gemeinsam spielen können. Das Thema der Computerspiele ist mir nicht fremd, in meiner Jugendzeit spielte ich diverse Spiele, bei denen man alleine gegen den Computer antrat. Die Technik und somit auch die Spiele haben sich in den letzten Jahren rasant weiter entwickelt. Das Internet als neues Medium bietet gleichzeitig auch die Möglichkeit nicht mehr nur gegen den Computer oder direkt miteinander vernetzte Mitspieler anzutreten, sondern weltweit gegen- oder miteinander spielen zu können. Diese Gruppe der Online-Spiele gibt es nun auch schon seit längerer Zeit, gewiss denken viele zuerst an Gewaltspiele wie zum Beispiel Counterstrike2. Letztere sind jedoch recht gut

beschrieben und erforscht, besonders nachdem sie in Verbindung mit Gewalttaten, wie zum Beispiel dem Massaker in Erfurt gebracht wurden. (dall'introduzione)

Tisseron, Serge

Il bambino e il rischio del virtuale. - Roma : Borla, 2009 – pp. 150

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS FA BA XV /59

Internet, blog, chat, messengerie istantanee, videogiochi, reti... Lo sviluppo delle nuove tecnologie ha rivoluzionato le nostre consuetudini sociali, nello stesso tempo, gli schermi sono diventati capaci di stimolarci a dialogare con loro. Non offrono più soltanto delle immagini da guardare, ma ci rimettono in contatto con gli scambi interattivi precoci che legano un bambino a un adulto nei gesti, nella mimica e nei vocalizzi condivisi. Queste modalità di utilizzo delle nuove tecnologie si accompagnano a forme inedite di socializzazione, ma anche di desocializzazione. Qual è il loro ruolo nella costruzione della personalità e nelle sue disfunzioni? In che cosa favoriscono oppure ostacolano i riferimenti dell'identità? Che cosa spinge alcuni bambini ad immergersi? Quali aspettative soddisfano e quali rischi corrono? Si cerca una nuova cultura, che certamente può portare a nuove patologie, ma che non esclude un uso terapeutico delle opportunità che offre. Questo libro, chiaro e nello stesso tempo erudito, segna una tappa importante per comprendere i nostri rapporti con le macchine. Interesserà quindi non soltanto i clinici, ma anche gli educatori e i genitori.

Toller, Lorena

Chi c'è in chat? : dipendenze da Internet e Videogiochi. – Roma: Sovera, 2011 – pp. 96

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /285

LO-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura:BCL 30

Panoramica sull'utilizzo dei social network da parte dei bambini e dei ragazzi. È in pratica un manuale-guida per sensibilizzare genitori ed educatori, affinché l'uso della Rete e delle comunità virtuali sia fatto con consapevolezza ed intelligenza. I nuovi strumenti informatici devono essere delle possibilità, per i giovani, non delle trappole pericolose.

Tonioni, Federico

Psicopatologia web-mediata : dipendenza da internet e nuovi fenomeni dissociativi. - Milano :

Springer, 2013 – pp. 182

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /474

Il libro si basa su un'indagine svolta presso il Policlinico Gemelli di Roma. Intende distinguere la dipendenza da internet da dinamiche disfunzionali più complesse che coinvolgono i nativi digitali. Le relazioni internet-mediate nei giovani, infatti, prevalgono spesso sui contatti "dal vivo", tagliando così il rapporto con le generazioni precedenti e creando un terreno psicopatologico sul quale si possono sviluppare altre dipendenze comportamentali: dipendenza dal gioco, dipendenza dal cibo, dipendenza dai videogames, cybersex, ecc.

Triberti, Stefano ; Argenton, Luca

Psicologia dei videogiochi : come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento. - Milano

: Apogeo, 2013 – pp. 197

BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura:CDS DS DR XXI /363

Il libro analizza l'azione mediata da tecnologie, le sensazioni legate all'immersione negli ambienti virtuali, l'emozione nel contesto del videogioco. Viene così gettato un ponte fra l'esperienza dei giocatori e le conoscenze scientifiche in ambito psicologico. Attraverso un'analisi critica e sistematica, si evidenziano i pericoli comunemente associati ai videogame.

Valleur, Marc ; Matysiak, Jean-Claude

Sexe, passion et jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction. – Paris: Flammarion, 2003 – pp. 29
BZ-Biblioteca cantonale. Lettura CDS. Segnatura: CDS DS DR XXI /29

Qui dit "addict" suggère plaisir, mais aussi attraction fatale et danger. Il y a ceux qui se défoncent à la passion, contraints d'enchaîner un coup de foudre après l'autre. Ceux qui, après une journée sans sexe, sont en état de manque comme un drogué qui n'a pas eu sa dose. Mais plus surprenant encore : il y a ceux qui sont addicts à leur conjoint, au point de ne pouvoir se séparer de celui ou celle qui les maltraite. Aujourd'hui, la souffrance des toxicomanes et des alcooliques est sinon prise en charge, du moins reconnue.

Mais qu'en est-il des addicts à ce qu'on nomme les "toxicomanies sans drogue" : la passion, le sexe et le jeu, bien sûr, dans ses variantes nouvelles, le jeu vidéo et sur Internet. Aux Etats-Unis, des dizaines de groupes thérapeutiques existent, qui travaillent sur le modèle des Alcooliques anonymes. En France, des consultations spécialisées commencent à accueillir ces nouveaux "accros". Forts de leur expérience de psychiatres psychothérapeutes, Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak nous invitent à réfléchir sur les mécanismes profonds de la dépendance et du lien. Où commence l'addiction? Dans quelle mesure doit-on la considérer comme une maladie et la traiter ? (Presentazione dell'editore)

Veen, Wim ; Vrakking, Ben

Homo zappiens : crescere nell'era digitale.- Roma : Idea, 2010 – pp. 138

LU-Biblioteca universitaria. Biblioteca. Segnatura: BUL A 371.3344678 VEE HOM

La generazione dei nativi digitali, i giovani cresciuti usando una grande varietà di dispositivi tecnologici sin dalla prima infanzia, ha acquisito particolari competenze e abilità che denotano nuove strategie di apprendimento. Wim Veen, docente della University of Technology di Delf in Olanda, conia l'espressione 'Homo zappiens' per indicare la nuova generazione nata con un mouse in mano. Le tecnologie digitali hanno insomma disegnato un'altra specie umana. Grazie alla rapidità nel maneggiare diversi dispositivi tecnologici, anche simultaneamente, ossia attraverso il multitasking, gli Homo zappiens hanno imparato a pensare in modo non sequenziale e a gestire diverse risorse di informazioni nello stesso tempo. In questo libro Wim Veen e Ben Vrakking misurano l'impatto delle nuove tecnologie digitali sul comportamento degli Homo zappiens e analizzano i nuovi metodi di apprendimento legati alle attività più comuni, quali i videogiochi, chattare e fare zapping davanti alla tv. Se gli Homo zappiens sono digitali, la scuola è ancora analogica: è inadeguata a rispondere alle loro esigenze formative. Come riformare, allora, il sistema scolastico?

Walliser, Tomaso ; Squassoni, Filippo

War games: da Pong a Super Mario : [storia, presente e futuro dei videogame]. - Milano : U. Hoepli, 2015 – pp. 147

LO-Biblioteca cantonale. Libero accesso. Segnatura: BCL 79(09)

Lontano dalla retorica del visionario che vuole cambiare i destini del mondo, si trova un'industria che prima e più profondamente di Apple e di Steve Jobs ha condotto l'umanità tra le braccia della rivoluzione digitale: l'industria dei videogame. In quei luoghi malfamati che erano le sale giochi, si poteva fare una partita a PONG senza troppe difficoltà già dieci anni prima che il PC diventasse di uso comune. Con il preciso intento di divertire ma anche di fare soldi (e tanti), aziende come Atari, Nintendo, Midway, Williams, Taito, Namco, Mattel, SEGA hanno messo in contatto masse di ragazzini con la logica binaria e i frame buffer molto prima che i personal computer divenissero un fenomeno osservabile e di massa.

Questo libro racconta quarant'anni di battaglie senza esclusione di colpi, spesso oltre il limite della correttezza e delle regole ammesse, per il predominio in un mercato che vale oggi oltre 100 miliardi di dollari, passando attraverso i geniali e spregiudicati protagonisti di un'industria in cui la sfrontatezza vale almeno quanto la tanto celebrata creatività. (Editore)

Zanoli, Filippo

Bioshock : in nome del padre. - Milano : Unicopli, 2011 – pp. 138

LU-Biblioteca cantonale. Magazzini. Segnatura:LGC MB 19064

Nell'estate del 2007, annus mirabilis per gli soprattutto in soggettiva, irrompe sulle scene un videogioco destinato a ridefinire la natura stessa del genere. Rivoluzione, ma anche evoluzione: si tratta infatti del successore spirituale di quel System Shock 2 che aveva contribuito a riscrivere le regole di funzionamento e fruizione dell'FPS.

Ken Levine, asso del game design e del game writing, ex-Irrational ed ex-Looking Glass, senza mezzi termini si giocava su quel quasi anonimo cavallo la sua credibilità e il suo futuro nell'industria. Un grande progetto nel quale, assieme a tutto il team di 2K Boston/Australia, l'auteur statunitense si era gettato con tutte le sue forze. Quel videogioco era... Bioshock.

E' indicata unicamente documentazione a partire dal 2007, i documenti precedenti possono essere ritrovati consultando il catalogo cantonale SBT.