

INDICE

- p. 9 **Capitolo 1**
**IL VIDEOLUDICO TRA CULTURA,
POTERE ED EGEMONIA**
- 9 1.1 Introduzione
11 1.2 L'enigma culturale
11 1.2.1. Decostruendo un concetto frammentato
12 1.2.2. Cultura tra autonomia e indipendenza
14 1.2.3. Culturalismo e differenza
17 1.2.4. Fluidità e approdi concreti
21 1.3 Potere e media
21 1.3.1. Dinamiche sul potere
24 1.3.2. I media
28 1.4 Ritratto di cultura (video)ludica?
- 37 **Capitolo 2**
**PER UN FRAMEWORK DISCORSIIVO
SULLA CULTURA VIDEOLUDICA**
- 37 2.1 Introduzione
38 2.2 La teoria: frame e key nella visione goffmaniana
42 2.3 Esplorazione e sintesi del discorso in Gee
47 2.4 Il discorso videoludico
- 57 **Capitolo 3**
**I BIT-LEVIATANI DI KICKSTARTER,
TERRA DI RIVOLUZIONI E MOTI REAZIONARI**
- 57 3.1 Introduzione
61 3.2 FTL: Faster Than Light
61 3.2.1. Ritorno al futuro nostalgico
63 3.2.2. Una simulazione narrata

- p. 65 3.3 Shroud of the Avatar
 65 3.2.1. La rinascita di Ultima
 66 3.2.2. Analisi di una tradizione videoludica
 70 3.4 Star Citizen
 70 3.4.1. Un'epopea nel solco della modularità
 71 3.4.2. Sogni e speranze per un futuro anti-mainstream
 75 3.5 Una scommessa in fieri
- 79 Capitolo 4
 MARKUS "NOTCH" PERSSON E L'INDIPENDENZA
 DORATA
- 79 4.1 Eseggesi di un successo inatteso
 83 4.2 Minecraft
 83 4.2.1. Mattoni, UGC e comunità
 85 4.2.2. Un ex-fenomeno indipendente
 91 4.3 Scrolls
 91 4.3.1. Un ibrido diversamente crossmediale
 93 4.3.2. La seconda prova di Mojang
 95 4.4 Uno status perduto
- 97 Capitolo 5
 DAVID CAGE, L'AUTORE TRA I MONDI
- 97 5.1 In cerca di autorialità videoludica
 99 5.2 Beyond: Due Anime
 99 5.2.1. Per una regia interattiva
 102 5.2.2. Un prodotto crocevia tra ontologie e statuti del medium
 111 5.3 Difese interne e ouverture crossmediali
- 113 Capitolo 6
 IL SOL LEVANTE PERDUTO:
 RESTITUZIONI, STRATEGIE ED ESOTISMO GUIDATO
- 113 6.1 Introduzione
 114 6.2 Dragon's Crown
 114 6.2.1. Monumento al 2D nipponico
 115 6.2.2. Un bricolage ragionato di esotismo, ricordi e standard attuali

Indice

- p. 118 6.3 Pokémon X/Y
118 6.3.1. Il brand immortale
119 6.3.2. Catturarli tutti alla vecchia (nuova) maniera
- 125 6.4 Wonderful 101
125 6.4.1. Folclore ed estro per una missione impossibile
126 6.4.2. Un pastiche per cultori
- 131 6.5 Memorie giapponesi
- 133 Capitolo 7
UNA SPIETATA PALESTRA DI IDENTITÀ:
LA RINASCITA DELLA *OLD SCHOOL*
- 133 7.1 Introduzione
- 134 7.2 Dark Souls 2
134 7.2.1. Tra incudine e martello
135 7.2.2. Un'osticità mainstream
- 138 7.3 Europa Universalis IV
138 7.3.1. Il caposaldo dei grand strategy
140 7.3.2. Una disamina di aggiornamento
- 144 7.4 Fire Emblem: Awakening
144 7.4.1. Un lascito fondato sulla difficoltà
145 7.4.2. Accessibilità e tradizione
- 147 7.5 Verso un'apertura di pratica
- 151 Capitolo 8
GAME OVER?
- 155 BIBLIOGRAFIA
- 161 LUDOGRAFIA
- 165 FILMOGRAFIA