

Matteo Bittanti

Orizzonti di forza
Fenomenologia della guida videoludica

EDIZIONI UNICOPLI

LUDOLOGICA. Videogames d'Autore. Numero 27.

In copertina, disegno a mano libera con penna ottica di Mauro Ceolin dalla serie gamePeople 2002/2015. Courtesy of www.rgbproject.com

Prima edizione: ottobre 2015

Copyright © 2015 by Edizioni Unicopli

via Andreoli, 20 - 20158 Milano - tel. 02/42299666

<http://www.edizioniunicopli.it>

<http://.ludologica.com>

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla Siae del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941, n. 633, ovvero dall'accordo stipulato fra Siae, Aie, Sns e Cna, Confartigianato, Casa, Claii, Confcommercio, Confesercenti il 18 dicembre 2000.

INDICE

p. 7 INTRODUZIONE

p. 11 AMERICA

- 1.1 Precisazioni terminologiche
- 1.2 La mappa (non) è il territorio
- 1.3 Che macchina vuoi guidare, oggi?
- 1.4 Velocità di fuga: attraversare gli iper-luoghi
- 1.5 Sì, viaggiare
- 1.6 La grande illusione
- 1.7 Fenomenologia della guida simulata
- 1.8 Sull'eterno ritorno: dona loro il replay
- 1.9 *Ghost of My Life*: Per una teoria della spettralità videoludica

p. 91 EUROPA

- 2.1 Mezzo, messaggio, messaggero
- 2.2 La falsa coscienza della società del controller
- 2.3 Viaggio in Italia
- 2.4 Videologia applicata
 - 2.4.1 Hummer H1 Alpha
 - 2.4.2 Willys MB & Land Rover Defender 90
 - 2.4.3 Cadillac Escalade
- 2.5 Auto-scatti: cenni di fotoludica
- 2.6 Drivatar e interpassività
- 2.7 L'arte della corsa: dall'autopista all'autopia
- 2.8 Insieme, ma solitari
- 2.9 Punteggio finale