

Ludologica. Videogames d'autore presenta

“Videogiochi, Cultura & Società”

Università IULM di Milano

Convegno sui videogiochi organizzato da **Gianni Canova & Matteo Bittanti**

Giovedì 25 novembre 2004

Programma

10.00 Apertura **Gianni Canova, Matteo Bittanti** “PONG: la sfida della *pop culture* tra videogame, cinema e new media”

10.15 **Mario Ricco**, docente, Politecnico di Milano, “Videogames e postmoderno: come i videogiochi stanno programmando il mondo di domani”

10.40 **Alessandra C.**, scrittrice, “Il videogame tra letteratura e interazione”

11.10 **Massimo Maietti**, ricercatore, Goldsmith College, Londra, “Capire il game. Il contributo della semiotica”

11:40 **Andrea Cuneo**, brand manager, *Sony Computer Entertainment Italia*, “L’evoluzione della comunicazione del prodotto videoludico. 30 anni di pubblicità”

12.30 **Q&A**

12.45 **Pausa Pranzo**

14.00 **Enrico Varsi**, comunicatore, *Free Message*, “Comunicare il videogame in Italia. Società, cultura e polemiche”

14.30 **Gianfranco Pecchinenda**, docente, Università Federico II, Napoli, “La cultura delle simulazioni e la nascita dell’*Homo Game*”

15.00 **Jaime D’Alessandro**, giornalista ed esperto di videogame, “Le nuove società digitali dei giochi online, tra interazione e narrazione di massa”

15.45 **Q&A & Conclusioni**