

Videogiochi e racconto del territorio. Bibliografia di Andrea Dresseno

Di seguito una bibliografia sintetica contenente libri di carattere introduttivo sul videogioco. Possono offrire dei contenuti "base" per chi è a digiuno di videogame. Difficile invece consigliare una ludografia: dipende moltissimo dai diversi contesti e dall'obiettivo di ogni educatore/educatrice.

- *Conoscere i videogiochi: introduzione alla storia e alle teorie del videoludico* / Marco Pellitteri, Mauro Salvador. Latina, Tunué, 2014.
- *Il videogioco* / Mauro Salvador. Brescia, La Scuola, 2013.
- *Glossario dei videogiochi: la lingua videoludica fra produzione, economia e gioco* / Simone Barbieri. Milano, Unicopli, 2019.
- *Videogiochi. Un altro modo di raccontare* - Hamelin #49
- *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali* / Francesco Toniolo. Milano, Editrice Bibliografica, 2021.
- *Videogames, ricerca e patrimonio culturale* / A cura di Sofia Pescarin. Roma, Edizioni Franco Angeli, 2020 (disponibile in open access [qui](#))

Sul tema del videogioco come risorsa per raccontare il territorio e il patrimonio culturale si possono trovare anche numerosi articoli sul [portale di IVIPRO](#) (sulla nostra pagina YouTube sono anche disponibili [i video](#) degli interventi tenuti dai relatori e dalle relatrici degli IVIPRO DAYS, l'evento aperto al pubblico che organizziamo ogni anno).