



Biblioteca Civica Bolzano  
Stadtbibliothek Bozen

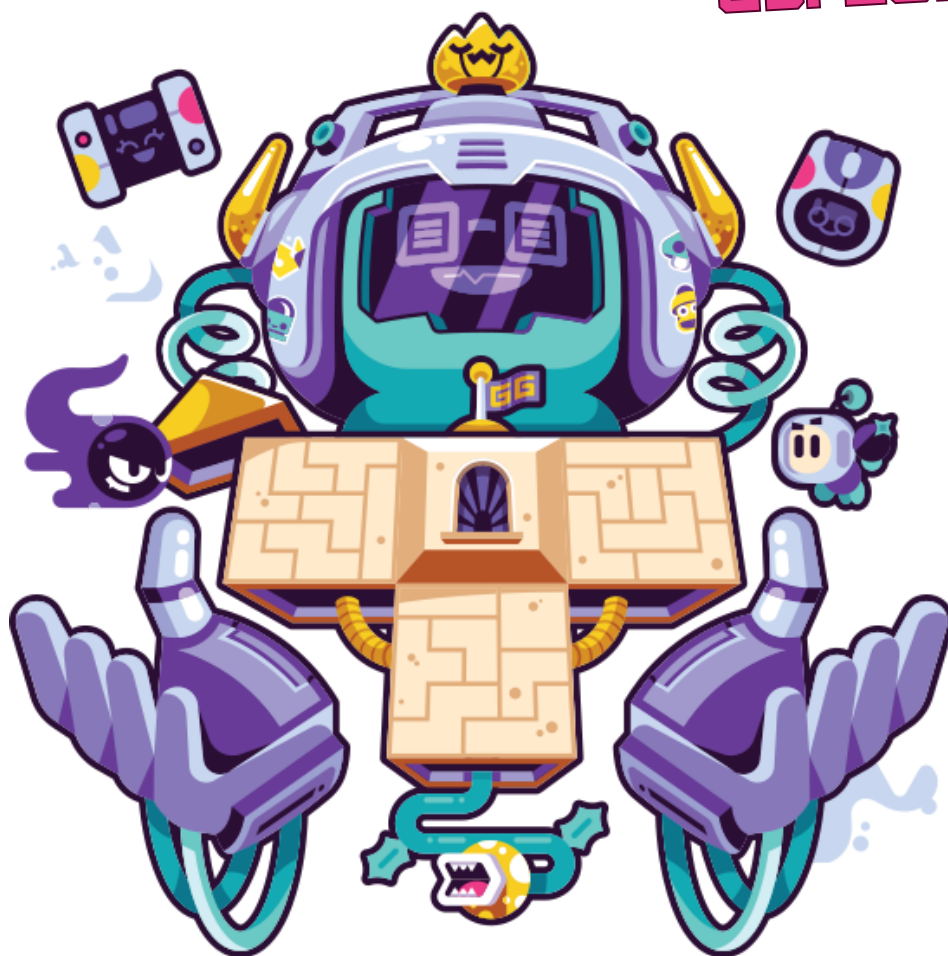


BeYoung

# GAME GROUND

BOLZANO - BOZEN

ed. 2024



**GAMING  
IN BIBLIOTECA/  
IN DER BIBLIOTHEK**

**CONSIGLI DI LETTURA  
LESE TIPPS**

**GAME GROUND, il festival del videogioco che trasforma la città di Bolzano nella capitale italiana del gaming.**

#### **COSA ASPETTARSI DALL'EDIZIONE 2024**

Ospitoni che giocano e parlano, panel di ogni tipo, tantissimi videogiochi vecchi e nuovi all'interno di location uniche, tornei, workshop e molte esperienze che non trovi da nessun'altra parte. Soprattutto un festival gratuito che si occupa solamente del gaming e che lo fa unendo un animo pop e uno più professionale, adattandosi perfettamente a chiunque.

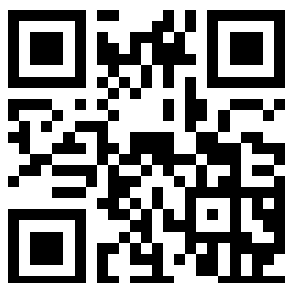
**GAME GROUND, das Videospielfestival, das die Stadt Bozen in die italienische Spielehauptstadt verwandelt.**

#### **WAS SIE VON DER AUSGABE 2024 ERWARTEN KÖNNEN**

Gastgeber, die spielen und reden, Podiumsdiskussionen aller Art, viele alte und neue Videospiele an einzigartigen Orten, Turniere, Workshops und viele Erfahrungen, die Sie nirgendwo anders finden werden.

Vor allem aber ein kostenloses Festival, bei dem sich alles um das Thema Gaming dreht und das einen poppigen mit einem professionellen Geist verbindet, der sich perfekt an alle anpasst.

**Più informazioni sul Festival  
Mehr Info zum Festival**



**GAMEGROUND.IT**

**TANTO PER  
COMINCIARE,  
SCOPRI LA NOSTRA  
FANTASTICA  
COLLEZIONE DI  
VIDEOGIOCHI!**



**ENTDECKEN SIE  
UNSERE  
FANTASTISCHE  
SAMMLUNG VON  
VIDEOSPIELEN!**



## STORYTELLING + GAMIFICATION



Robert Denton Bryant, Keith Giglio, *Ammazzare il drago: come scrivere un videogioco* (Audino, 2023)

180 B 259

Jonathan Gottschall, *Il lato oscuro delle storie: come lo storytelling cementa le civiltà e talvolta le distrugge* (Bollati Boringhieri, 2022)

175 B 180

Giulio Mozzi, Valentina Durante, *Immaginare le storie: atlante visuale per scrittrici e scrittori* (Johan & Levi, 2022)

167 C 551

Simone Arcagni, *Storytelling digitale: le nuove produzioni 4.0* (Luiss University Press, 2021)

172 B 620

Marco Franzoso, *Il grande libro della scrittura: manuale pratico, avventuroso e filosofico per scrivere qualsiasi storia* (Il saggiatore, 2020)

163 C 821

Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema* (Audino, 2020)

165 C 675

A. Maestri, J. Sassoon, P. Polsinelli, *Giochi da prendere sul serio: gamification, storytelling e game design* (Angeli, 2018)

156 C 242

Alessandro Baricco, *The Game* (Einaudi, 2018)

155 C 607

Diego Cajelli, Francesco Toniolo, *Storytelling crossmediale: dalla letteratura ai videogiochi* (Unicopli, 2018)

163 B 80

Jonas Ibel, *Gamification: Einbindung von Spielelementen bei digitalen Medien* (AV Akademikerverlag, 2016)  
Opusc B 7145

Jonathan Gottschall, *L'istinto di narrare: come le storie ci hanno reso umani* (Bollati Boringhieri, 2014)  
151 B 715

Vladimir Ja. Propp, *Morfologia della fiaba* (Einaudi, 2000)  
175 B 746

Roger Caillois, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine* (Bompiani, 1981)  
101 B 353



## **VIDEOGIOCHI: TEORIA E PROGRAMMAZIONE** **VIDEOSPIELE: THEORIE UND PROGRAMMIEREN**

Francesco Toniolo, *Game culture: luoghi non comuni del videogioco* (Il mulino, 2024)  
180 B 314

Stefano Gualeni, *Il videogioco del mondo: istruzioni per l'uso* (Timeo, 2024)  
180 B 263

Sid Meier, *Una vita nei videogiochi* (Baldini+Castoldi, 2024)  
BIO MEIE+180 B 264

*Gli indimenticabili videogiochi anni '90* (Sprea, 2024)  
100 E 551

Licia Missori, *Musica per videogiochi: la nascita della ludomusicologia e il mito di Kōji Kondō* (Dedalo, 2024)  
180 B 260

Guinness World Records: *Gamer's Edition 2025*  
(Ravensburger, 2024)  
Giochi/Spiele 4

*Minecraft: guida all'esplorazione* (Mondadori, 2024)  
Scoprire/Entdecken 25

*Minecraft. Das Entdecker-Handbuch* (Schneiderbuch, 2024)  
Scoprire/Entdecken 105

*Minecraft. Das Kreativ-Handbuch* (Schneiderbuch, 2024)  
Scoprire/Entdecken 106

*Minecraft Coole Mini-Projekte: über 20 exklusive Bauanleitungen*  
(Schneiderbuch, 2024)  
Scoprire/Entdecken 102

*Minecraft. Das Redstone-Handbuch* (Schneiderbuch, 2024)  
Scoprire/Entdecken 103

Valerio Simonelli, *Le videodipendenze nei bambini e negli adolescenti: internet, videogiochi e social network tra opportunità, limiti e rischi* (Alpes, 2024)  
Nuove tecnologie/Medien 5

Stefano Triberti, *Psicologia dei videogiochi: mente, identità, esperienza nei mondi virtuali* (Maggioli, 2024)  
180 B 109

Marco Accordi Rickards, Micaela Romanini, *Donne e videogiochi: una questione di genere* (Carocci, 2023)  
170 C 778

Matteo Bittanti (a c.), *Reset: politica e videogiochi* (Mimesis, 2023)  
178 B 222

Francesco Toniolo, *Guida ai videogiochi: tecniche, storie, immaginari* (Odoya, 2023)  
172 C 490

Marco Agnisetta, *Gioca ancora! Il valore pedagogico dei videogiochi* (Erickson, 2023)  
Nuove tecnologie/Medien 4

Serena Naldini e Mauro Maurino, *Videogiochi per genitori ed educatori: spunti per un'educazione digitale consapevole* (Blonk, 2023)  
Nuove tecnologie/Medien 13

*Minecraft geniale Mini-Projekte: über 20 exklusive Bauanleitungen* (Schneiderbuch, 2023)  
Scoprire/Entdecken 3

*Minecraft. Das Kämpfer-Handbuch* (Schneiderbuch, 2023)  
Scoprire/Entdecken 104

*Minecraft. Das Survival-Handbuch* (Schneiderbuch, 2023)  
Scoprire/Entdecken 107

*Minecraft Mini-Projekte: über 20 exklusive Bauanleitungen* (Schneiderbuch, 2023)  
Scoprire/Entdecken 4

Nicolò Mulas Marcello, Alberto Bertolazzi, *The gaming evolution: la storia dei videogiochi dal 1958 a oggi* (Nuinui, 2022)  
TS 58

Alexander R. Galloway, *Gaming: saggi sulla cultura algoritmica* (Sossella, 2022)  
165 C 743

Marco Accordi Rickards, *Che cos'è un videogioco* (Carocci, 2021)  
171 B 613

Andrea Pinotti, *Alla soglia dell'immagine: da Narciso alla realtà virtuale* (Einaudi, 2021)  
173 B 52

Paolo Aliverti, *Progettare con Arduino: LED, display, sensori: 30 progetti completi* (LSWR, 2021)  
162 C 913

Enrico Pisani ed Emanuel Pitrotto, *Professione streamer: la prima guida italiana rivolta a chi vuole trasmettere su Twitch o Mixer o Youtube in modo strategico* (Flaccovio, 2021)  
163 C 357

Francesco Toniolo, *Lavorare con i videogiochi: competenze e figure professionali* (Bibliografica, 2021)  
172 B 517

Lorenzo Fantoni, *Vivere mille vite: storia familiare dei videogiochi* (Effequ, 2020)  
177 B 651

Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco: dagli anni Cinquanta a oggi* (Carocci, 2020)  
162 C 143

Nancy Dickmann, *Computerprogramme und programmieren* (Ars Scribendi, 2020)  
Scoprire/Entdecken 93

Enrico Nardelli (a c.), *Coding e oltre: l'informatica nella scuola* (Lisciani scuola, 2020)  
162 C 96

Elena Marcheschi (a c.), *Videogame cult: formazione, arte, musica* (ETS, 2019)  
166 B 33

*Spiele mit Python: supereasy programmieren* (DK, 2019)  
158 C 8

Alberto Bertolazzi, *Coding: programmare con scratch: per bambini 10-12 anni* (Nuinui, 2019)  
Scoprire/Entdecken 85

Sabina Maraffi, Francesco M. Sacerdoti, *La didattica innovativa: digital gaming e storytelling: in accordo con le recenti normative europee* (Libreriauniversitaria.it, 2018)  
167 C 215

Massimo Carboni, *Unity: guida pratica per creare videogiochi, app, realtà aumentata e virtuale* (Hoepli, 2018)  
157 C 181

Cristiano Dalpozzo, Federica Negri, Arianna Novaga (a c.), *La realtà virtuale: dispositivi, estetiche, immagini* (Mimesis, 2018)  
165 B 250

Lorenzo Montagna, *Realtà virtuale e realtà aumentata: nuovi media per nuovi scenari di business* (Hoepli, 2018)  
155 C 108

Matt Martin, *Der Gamer Survival Guide* (Dorling Kindersley, 2018)  
166 B 197

Lorenzo Mosna, *Il videogioco: storia, forme, linguaggi, generi* (Audino, 2018)  
167 B 132

Francesco Toniolo, *Effetto di massa: fantascienza e robot in Mass effect* (Unicopli, 2017)  
163 B 175

Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi* (Unicopli, 2017)  
163 B 178

Pierluigi Crescenzi, Linda Pagli, *Problemi, algoritmi e coding: le magie dell'informatica* (Zanichelli, 2017)  
161 B 755

Davide Morosinotto, Samuele Perseo, *Video games: piccolo manuale per videogiocatori* (Editoriale scienza, 2017)  
Scoprire/Entdecken 60

Ferraresso, Colombini, Bonanome, *Guida coding: primi passi nella programmazione e nello storytelling* (De Agostini scuola, 2016)  
99 E 72

*Spiele programmieren supereasy: coole Games mit Scratch*  
(DK, 2016)  
Scoprire/Entdecken 27

Maurizio Boscaini, Marco Beri, *Imparare a programmare con Scratch: il manuale per programmatori dai 9 anni in su*  
(Apogeo, 2016)  
Scoprire/Entdecken 26

Tomaso Walliser, Filippo Squassoni, *War games: da Pong a Super Mario* (Hoepli, 2015)  
163 B 180

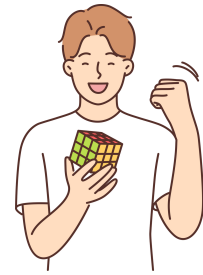
Martina Marsano, *I videogiochi a scuola e in biblioteca*  
(Associazione italiana biblioteche, 2014)  
157 B 767

Francesco Mazzetta, *La biblioteca in gioco: i videogame tra dimensione ludica e ruolo educativo* (Bibliografica, 2013)  
107 A 162

ames Paul Gee, *Come un videogioco: insegnare e apprendere nella scuola digitale* (Cortina, 2013)  
144 C 71

Martin Amis, *L'invasione degli Space Invaders* (Isbn, 2013) 144 C 94

## LIBRI GAME GAMEBÜCHER



Torquemada, *La mascella di Caino* (Mondadori, 2022)  
L MATH MAS

George Wylesol, *2120* (Coconino Press, 2022)  
C WYLE 212

Rob Sears, *The apocalypse game: scegli tu come far finire il mondo con Trump, Putin e Kum Jong-un* (Il saggiaiore, 2020)  
161 C 556

Carlo Mazza Galanti, *Cosa pensavi di fare? Romanzo a bivi per umanisti sul lastrico* (Il saggiaiore, 2020)  
161 C 570

Charlie Higson, *I cancelli della morte* (Salani, 2020)  
169 B 206

Steve Jackson, *Sortilegio! Le colline infernali* (Salani, 2020)  
169 B 217



## NARRAZIONI GESCHICHTEN

Kazushige Nojima, *Traces of two pasts: Final Fantasy 7. remake: il romanzo* (BD, 2024)  
T NOJI TRA

Andrea Canobbio, Pierdomenico Baccalario, Susanna Mariani, *Stop!* (Il Castoro, 2023)  
Comic K CAN

Valerie Notari, *Gamer girl* (Mondadori, 2023)  
T NOTA GAM

Gabrielle Zevin, *Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow*  
(Nord, 2023)  
L ZEVI TOM

Katie Williams, *Il mio omicidio* (Bollati Boringhieri, 2023)  
L WILL MIO

Andrzej Sapkowski, *The Witcher: la saga completa* (Nord, 2023)  
103 D 768

Ernest Cline, *Ready player one: romanzo* (Isbn, 2011)  
107 A 972

Ernest Cline, *Ready player two* (Mondadori, 2021)  
T CLIN REA/2

*Ready player one* (Warner Bros, 2018)  
DVD READ PLAY + DVD READ PLAY (DE)

Dmitry Glukhovsky, *Metro 2033* (Multiplayer, 2017)  
162 B 489

Dmitri Glukhovsky, *Metro 2033: Roman* (Heyne, 2012)  
148 B 439

*Ralph spacca tutto / Ralph reichts* (Walt Disney Studios, 2013)  
DVD K RALP SPAC + DVD K RALP REIC

*Ralph spacca internet / Chaos im Netz* (Walt Disney Studios, 2019)  
DVD K RALP SPAC/2 + DVD K CHAO

*Tron* (Walt Disney Studios 1982)  
DVD TRON (IT)

*Tron legacy* (Walt Disney Studios, 2011)  
DVD TRON LEGA (IT)

Gibson, Ferret, Cadigan, Di Filippo, Sterling, Swanwick, Rucker...,  
*Cuori elettrici: antologia essenziale del cyberpunk* (Einaudi, 1996)  
121 B 643

*Angry birds: il film* (Sony Pictures, 2016)  
DVD K ANGR BIRD

*Angry birds 2, der Film* (Sony Pictures, 2020)  
DVD K ANGR BIRD 2

Zack Zombie, *Diario di un Minecraft Zombie, volume 1. Una sfida da paura* (Nord-Sud, 2020)  
110 A 969

Zack Zombie, *Diario di un Minecraft Zombie, volume 2. Lo spaventabulli* (Nord-Sud, 2016)  
158 B 531

Zack Zombie, *Diario di un Minecraft Zombie, volume 7. Riunione di famiglia* (Nord-Sud, 2020)  
R/K ZOM dia/7

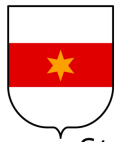
Zack Zombie, *Diario di un Minecraft Zombie, volume 8. Ritorno a scuola* (Nord-Sud, 2019)  
R/K ZOM dia/8

Mur Lafferty, *Minecraft: l'incantatore* (Mondadori, 2019)  
R/K LAF min

Cullen Bunn, Miguel Valderrama, *Cyberpunk 2077: Trauma team*  
(Panini Comics, 2021)  
T BUNN CYB

*Blade Runner 2049* (Sony Pictures, 2018)  
DVD BLAD RUNN 2049 (IT) + DVD BLAD RUNN 2049 (DE)

Julian Gough, *Connect: romanzo* (Fanucci, 2018)  
155 C 835



Città di Bolzano  
Stadt Bozen



Biblioteca Civica Bolzano  
Stadtbibliothek Bozen

# **Biblioteca Civica "C. Battisti" Stadtbibliothek**

**via Museo 47 Museumstr.  
Bolzano Bozen  
0471 997940**

**[biblioteca.civica@comune.bolzano.it](mailto:biblioteca.civica@comune.bolzano.it)  
[stadtbibliothek@gemeinde.bozen.it](mailto:stadtbibliothek@gemeinde.bozen.it)**



**[biblioteche.comune.bolzano.it](http://biblioteche.comune.bolzano.it)  
[bibliotheken.gemeinde.bozen.it](http://bibliotheken.gemeinde.bozen.it)**

