



## BIBLIOGRAFIA TEMATICA

AA.VV, "Successful aging through digital games: Socioemotional differences between older adult gamers and Non-gamers", in Computers in Human Behavior, 29, 2013.

Abt, C., Serious Games, New York, The Viking Press, 1970.

Accardo, L., Donatiello, P., Liborio, E., Palestrini, M., 2015, Via Mascarella: declinazioni di uno spazio denso, Bologna, Esculapio.

Arnheim R., Per la salvezza dell'arte. Ventisei saggi, Milano, Feltrinelli, 1994.  
FrancoAngeli Milano, 1992.

Bardzell, J., & Bardzell, S., 2015, Humanistic HCI. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 8(4), 1-185. <https://doi.org/10.2200/S00664ED1V01Y201508HCI031>

Bartolo, M., Mariani, I., 2014, Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto, Milano-Torino, Pearson.

Bradley, R. H., "Play materials and intellectual development", in C. C. Brown, A. W. Gottfried (a cura di), Play Interactions, Skillman, NJ: Johnson and Johnson, 1985.

Brown, S., Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul, New York, Penguin, 2009.

Bianchi, C., Montanari, F., Zingale, S., (a cura di), 2010, La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce, Franco Angeli, Milano.

Bødker, S., Klokmoose, C. N., Korn, M., & Polli, A. M., 2014, Participatory IT in Semi-public Spaces. In Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction (pp. 765-774). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2639189.2639212>

Cairo, A., 2013, L'arte funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni, Milano, Pearson.

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

Calvino, I., 1972, *Le città invisibili*, Torino, Einaudi.

Corrado, F., "Politiche ed esperienze di sviluppo umano locale", in E. C. Martinetti (a cura di), *Politiche per uno sviluppo umano sostenibile*, Roma, Carrocci, 2011.

Del Marco, Pezzini, *Nella rete di Google. Pratiche, strategie e dispositivi del motore di ricerca che ha cambiato la nostra vita*, Milano, FrancoAngeli.

Deni, M., Proni, G., 2008, *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*, Milano, FrancoAngeli.

Deterding, S., & Walz, S. (Eds.), 2015, *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: MIT.

Donatiello, P., "L'osservazione da un punto di vista etnosemiotica. Alcune riflessioni", *Intrecci d'arte*, 5, 2016, online <https://intreccidarte.unibo.it/article/download/6369/6135>.

Driscoll, C., Carter, M., "The effects of social and isolate toys on the social interaction of preschool children with disabilities", in *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 21, 2009.

Else, P., *The value of play*, London, Continuum, 2009.

Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., Berk, L., "Playing around in school: Implications for learning and educational policy", in A. D. Pellegrini (a cura di), *Oxford Handbook of the Development of Play*, Oxford University Press, 2011.

Frissens, V., De Mul, J., Raessens, J., Lammens, S., 2015, *Playful identities. The ludification of Digital Media cultures*. Amsterdam: Amsterdam University.

Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., & Schrape, N. (Eds.), 2014, *Rethinking gamification*. Luneburg: Meson.



Caliri, G., Famiglie e tribù, Doppiozero, online <http://www.doppiozero.com/materiali/famiglie-e-tribu>.

Galati D., Vedere con la mente. Conoscenza, affettività, adattamento nei non vedenti, Milano,

Goldstein, J., Play in children's development, health and well-being, Bruxel, Tie, 2012.

Goncu, A., Perone, A., "Pretend Play as a Life-span Activity", in Topoi 24, 2005.

Green, C. S., Bavelier, D., "Action video game modifies visual selective attention", in Nature, 423(6939), 2003.

Greimas, A. J., 1968, "Conditions d'une sémiotique du monde naturel", In «Langages», 3 année, n°10, Pratiques et langages gestuels. pp. 3-35.

Greimas, A. J., 1974, "L'énonciation (une posture épistémologique)", In «Significação», 1, São Paulo.

Greimas, A.J., 1976, Sémiotique et sciences sociales, Paris, le Seuil; trad. it. Semiotica e scienze sociali, Torino, Centro Scientifico Editore, 1991.

Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Paris, Hachette; tr. it., (parziale) Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio, Milano, Mondadori, 2007.

Greimas, A.J., Courtés, J., 1986, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II, Paris, Hachette; tr. it., (parziale) Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio, Milano, Mondadori, 2007.

Greco C., 2015, "Street Art ludica. Il gioco e la creatività urbana come spazio di confine e riconquista di una dimensione collettiva", in Arti del vivere e semiotica: tendenze, gusti, estetiche del quotidiano, «E|C», Rivista on line dell'Associazione Italiana Studi Semiotici, 18/19, 2015, Roma, Nuova Cultura.

Grosso, E., "Salute, Cultura e Benessere", in Stili di vita, salute e cultura: per un nuovo welfare, Fondazione Bracco, 2011.

Hall, N., "Play and the emergence of literacy", in J. F. Christie (a cura di), Play and Early Literacy Develop-



ment, Albany, State University of New York Press, 1991.

Holloway, S.L., Valentine, G., Children's Geographies: Playing, Living, Learning, London, Routledge, 2000.

Jetter, H.-C., Gallacher, S., Kalnikaite, V., & Rogers, Y., 2014, Suspicious Boxes and Friendly Aliens: Exploring the Physical Design of Urban Sensing Technology. In Proceedings of the First International Conference on IoT in Urban Space (pp. 68-73). Brussels, Belgium: ICST. <https://doi.org/10.4108/icst.urb-iot.2014.257307>

Lotman, J.M., 1978, "The theme of card and card game in Russian literature of the nineteenth century", PTL: A Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature, 3(3): 455-492.

Lotman, J. M., 2009, La natura artistica delle stampe popolari russe, L. Giudici (a cura di) Milano, BookTime.

Lynch, M., 2017, "How Does Gamification Affect the Learning Process?", The tech advocate, online, <http://www.thetechadvocate.org/how-does-gamification-affect-the-learning-process/>.

Kumar, J., Herger, M., Gamification at Work: Designing Engaging Business Software, Interaction Design Foundation, online, <https://www.interaction-design.org/literature/book/gamification-at-work-designing-engaging-business-software>.

Kark, R., "Games Managers Play: Play as a Form of Leadership Development", in Academy of Management Learning & Education, 10 (3) , 2011.

Karsten, L., "It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space", in Children's Geographies, 3(3), 2005.

Keyes, C. L. M., "Promoting and protecting mental health as flourishing: A complementary strategy for improving national mental health", in American Psychologist, 62(2), 2007.

Leitner, M. J., Leitner, S. F., & Associates, Leisure enhancement, Sagamore publishing, 2012.

Lindholm, M., Leonardo, P., Frank, S., Lego Story, Milano, Egea, 2012.





Magee B., Milligan M., Sulla cecità, Roma, Astrolabio – Ubaldini Editore, 1997.

Marsciani, F., 2007, Tracciati di etnosemiotica, Milano, Franco Angeli.

Marsciani, F., 2014, "À propos de quelques questions inactuelles en théorie de la signification", in Actes Sémiotiques, n° 117, 2014, online, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5279>.

Marsciani, F., 2017 «A partire dagli effetti di senso. Le trasformazioni sotto l'apparire», Actes Sémiotiques [En ligne], n° 120, 2017.

Markussen, T., & Knutz, E., 2013, The Poetics of Design Fiction. In Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces (pp. 231-240). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2513506.2513531>

Masci, S., Giochi nella formazione aziendale. Utilizzo di modelli di counseling integrato in azienda, Milano, FrancoAngeli, 2012.

Mazzocut-Mis M., Voyeurismo tattile: un'estetica dei valori tattili e visivi, Genova, Il nuovo

Mazzoli, L., Zanchini, G., 2015, Info Cult. Nuovi scenari di produzione e uso nell'informazione culturale, Milano, FrancoAngeli.

Neely-Cohen, 2017, "Gusto per il rischio: videogiochi e letteratura si incrociano, Sotto il vulcano", online, <http://www.edizionisur.it/sotto-il-vulcano/27-01-2017/gusto-rischio-videogiochi-letteratura-si-incrociano/>, (english version).

Nussbaum, M. C., Creating Capabilities, The Human Development Approach, Cambridge (Mass), Harvard University Press, 2011

Ortoleva, P., 2012, Dal Sesso al Gioco: Un'ossessione per il XXI Secolo? Turin: Espress Edizioni.

Pezzini, I., 2013, "I nuovi musei immaginari. A partire da Google Art Project", Reti, Sapere, Linguaggi, 2, pp.

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

40-43.

Pizzamiglio, M.R., Piccardi, L., Mattioli, M., Il parlagioco. Uno strumento per comunicare attraverso il gioco, Berlin, Springer Verlag, 2005.

Rieber, L. P., "Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games", in Educational Technology Research & Development, 44(2), 1996.

Roos, J., Victor, B., "In Search Of Original Strategies: How About Some Serious Play?", in IMD Perspectives for Managers, (26) 15, 1998.

Roos, J., B. Victor, "Towards a Model of Strategy Making as Serious Play", in European Management Journal, 17(4), 1999.

Suits, B., 1967, "Is life a game we are playing?", Ethics, 77(3), 209-213.

Secchi L., L'educazione estetica per l'integrazione, Roma, Carocci Faber, 2004.

Sen, A., Nussbaum, M. C., The Quality of Life, Oxford: Clarendon Press, 1993/a.

Sen, A., Il tenore di vita. Tra benessere e libertà, in L. Piatti (a cura di), Venezia, Marsilio Editore, 1993/b.

Siegler, R. S., Geetha B. R., "Playing linear numerical board games promotes low-income children's numerical development", in Developmental Science, 11(5), 2008.

Tonucci, F., "Citizen Child: Play as Welfare Parameter for Urban Life", in Topoi, 24, 2005.

Viola, F., 2011, Gamification. I videogiochi nella vita quotidiana, Italia, Arduino Viola.

Viola, F., Idone Cassone, V., 2017, L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo, Milano, Hoepli.

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

Wang, S., Aamodt, S., Welcome to Your Brain: why you lose your car keys but never forget how to drive and other puzzles of everyday life, New York, Bloomsbury, 2008.

Winnicott, D., Playing and reality, Harmondsworth, Penguin, 1974.

Zamporri, Bertolo, Scullica, Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto (a cura di ) Maresa Bertolo e Ilaria Mariani, Pearson Italia (2014)

Zamporri, Bertolo, Scullica, Board Game interior design. Ricerca, progetto e comunicazione per lo spazio del cioco nella contemporaneità, FrancoAngeli (2016)

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S., 2007, Research Through Design As a Method for Interaction Design Research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 493-502). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>



## SITOGRAFIA TEMATICA

<http://cooperativaossigeno.it/>  
<http://cube.unibo.it>  
<http://www.engagementdesign.it/>  
<https://www.festivalitaca.net/>  
<http://www.gabrieleferri.com/blog/>  
<http://www.ludens.it/>  
<http://www.gioco.unimore.it/>  
<http://www.geocachingitalia.it/>  
<http://www.ilplanetario.it/>  
<https://www.interaction-design.org/>  
<http://www.laboratorioetnosemiotica.net>  
<http://participact.unibo.it/NdR016.html>  
<http://www.playres.it/>  
<https://www.play-modena.it/>