

Spazialità obbligate e videogame: limiti, controllo e dispositivi

Incontro con **MAURO SALVADOR**

GIOVEDÌ 3 DICEMBRE 2020, ORE 8:30

LINK ZOOM: <https://unipd.zoom.us/j/92218316989>

Mauro Salvador

Si occupa della ludicizzazione del reale attraverso

la storia del concetto di gioco e l'idea di "semi-ludico" all'interno di diversi oggetti mediali.

Autore di *In gioco e fuori gioco* (Mimesis, 2015) e *Il Videogioco* (La Scuola, 2013) e, con Marco Pellitteri, di *Conoscere i videogiochi* (Tunué, 2014).

Insegna **Game Design** alla Event Horizon – School of Digital Art ed è docente a contratto all'Università di Bologna, all'Università di Modena e Reggio Emilia e all'Università di Padova.

È inoltre cofondatore e membro della redazione di **G|A|M|E – Game as Art, Media, Entertainment** (Gamejournal.it), rivista scientifica dedicata ai videogiochi.

Dal 2013 collabora all'ideazione e alla realizzazione di giochi urbani e applied game con il collettivo di **game designer Dotventi** (Dotventi.it)

