

Indice

- p. 7 Prefazione di Damaso Scibetta
11 Introduzione
- 15 Capitolo 1
Arte e verità
1.1. Cos'è arte, 16
1.2. Oggettività e soggettività, 28
1.3. Il problema della conoscenza, 35
1.4. Il problema della certezza, 39
1.5. Emozioni e intelletto, 41
1.6. Il gusto, 52
1.7. Il valore, 57
- 59 Capitolo 2
Concetti di critica videoludica
2.1. Differenza tra giocattolo e videogioco, 59
2.2. L'originalità, 61
2.3. L'atmosfera, 63
2.4. La difficoltà, 65
2.5. Il divertimento, 67
2.6. Arte dal punto di vista qualitativo e categoriale, 70
2.7. Intrattenimento o serietà, 71
2.8. Come trattare remake e remastered, 75

	2.9. Come trattare i reboot e il multiverso, 80
	2.10. Come trattare la crossmedialità, 84
	2.11. Come trattare l'autore e l'autorialità, 85
	2.12. Come trattare l'opera in quanto prodotto e il suo costo, 88
	2.13. Come trattare l'interpretazione, 90
	2.14. Come trattare l'immedesimazione, 93
	2.15. Come trattare la durata, 95
	2.16. Quale significato ha il tempo speso su un gioco, 95
	2.17. Come trattare le mod, 97
	2.18. Come trattare l'ideologia, 98
	2.19. Il problema delle recensioni: differenza tra critica e analisi, 100
	2.20. Il metodo o sistema critico è fondamentale?, 103
	2.21. Come gestire opinioni diverse?, 105
	2.22. Come trattare il punto di vista storico e l'impatto sul pubblico, 108
	2.23. È possibile valutare tutto sulla stessa scala?, 112
	2.24. Generi solo a posteriori, 114
	2.25. Come trattare il conflitto di interessi, 115
	2.26. Come considerare i titoli indie o a basso budget, 119
p.	125 Capitolo 3
	<i>Il sistema</i>
	3.1. Il voto numerico, 126
	3.2. Sistema di valutazione, 137
	3.3. Le componenti del sistema, 148
	185 Epilogo
	189 Bibliografia
	195 Ringraziamenti