

Indice Generale

<i>Prefazione</i>	V
<i>Postfazione</i>	VII
<i>Introduzione</i>	IX
1) <i>I “videogames”: un fenomeno socio-culturale</i>	1
1.1) Il gioco: strumento di evoluzione umana	1
1.2) Le origini dei videogames.....	9
1.3) La definizione del termine e-Sports	21
1.4) Il CIO li riconosce come attività sportiva	25
1.5) Gli e-Sports alle Olimpiadi?	29
Bibliografia cap. 1.....	33
2) <i>La magia dei videogiochi</i>	35
2.1) Gli e-Sports: un mercato in continua crescita.....	35
2.2) Regolamento e strumentazione	42
2.3) Tornei di e-Sports	48
2.4) Le categorie dei videogiochi.....	54
2.5) Come i mondi virtuali influenzano la mente	66
• Gli aspetti antropologici (a)	68
• Gli aspetti pedagogici (b)	75
• Gli aspetti psicologici (c)	79
• Gli aspetti sociologici (d)	84
Bibliografia cap. 2.....	92
3) <i>Il mondo dei gamers</i>	95
3.1) Gli e-Sports, un fenomeno rivoluzionario: da hobby a lavoro .	95
3.2) Caratteristiche psico-fisiche.....	100

3.3) Gli allenamenti	107
3.4) Il linguaggio videoludico	112
3.5) Le star degli e-Sports	116
Bibliografia cap. 3.....	121
4) <i>Videogiochi ed e-Sports nella letteratura scientifica</i>	123
Autori: Marta Chiappetta, Rosario Andrea Cocchiara, Valeria D'Egidio, Cristina Sestili, Giuseppe La Torre (del Dipartimento di Sanità Pubblica e di Malattie Infettive, Sapienza Università di Roma)	
4.1) Le definizioni di e-Sports nella letteratura scientifica.....	123
4.2) Gli e-Sports più citati nella letteratura scientifica e le competenze sviluppate nel web	127
4.3) Il mondo sociale degli e-sport – Formazione e coordi- nazione del team.....	129
4.4) Gli spettatori di e-sport – Effetti, benefici e rischi degli e-Sports	134
4.5) La prevenzione negli e-Sport.....	140
Bibliografia cap. 4.....	146