

## THE PLAYERS

### BARRY ATKINS

Barry Atkins svolge attività di insegnamento presso la Manchester Metropolitan University. I suoi campi di specializzazione sono la letteratura comparata, la fantascienza e la narrativa americana. Si interessa di storiografia, letteratura e new media. È l'autore di *More than a game. The computer game as fictional form* (2003). I suoi contributi sono apparsi sulle più importanti pubblicazioni dedicate ai *game studies*. Sta preparando un nuovo libro sui videogames. Vive a Manchester.

Link: <http://www.btinternet.com/~barry.atkins3/>

### MATTEO BITTANTI

Svolge attività di ricerca presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (IULM) e coordina il primo corso italiano di Specializzazione in Progettazione di Videogame presso l'Istituto Europeo di Design (IED). Si interessa prevalentemente degli aspetti culturali, sociali e teorici delle tecnologie emergenti, e, in particolare, delle intersezioni tra *pop culture*, *visual culture* e arte. I suoi progetti editoriali mirano a "mappare" vari aspetti della cultura: l'interscambio tra cinema e videogames, nuove forme di consumo e l'ibridazione tecnoculturale. Risiede fisicamente a Milano e spiritualmente a San Francisco.

Link: [www.mattscape.com](http://www.mattscape.com)

### JULIAN BLEECKER

Artista, intellettuale, critico culturale, Julian Bleecker investiga gli aspetti sociali e storici delle nuove tecnologie e, in particolare, di *mobile communication*. Sta per conseguire un PhD. presso l'Università di Santa Cruz, in California. I suoi contributi sono apparsi su pubblicazioni come *Cyberculture Studies*, *The Village Voice*, *Science as Culture* e *The Socialist Review*. Svolge attività di insegnamento presso la Parsons School of Design di New York, dove attualmente risiede.

Link: <http://www.techkwondo.com/>

### DIANE CARR

Diane Carr studia e insegna presso il Centre for the Study of Children, Youth and Media della London University e sta per conseguire un dottorato di ricerca. Si interessa di videogiochi, cinema e new media. Il titolo della sua ricognizione critica è *Textuality in Video Games: Interactivity, Narrative Space and Role Playing*. Ha pubblicato saggi e articoli in pubblicazioni online come *GameStudies* e in antologie come *Gameplay: Pleasures, Engagement, Aesthetics* (a cura di M. Swalwell e J. Wilson, 2004), *ScreenPlay.Cinema/Videogames/Interfaces* (a cura di T. Krzywinska e G. King, 2002). Vive a Londra.

Email: [D.Carr@ioe.ac.uk](mailto:D.Carr@ioe.ac.uk)

### SAMUEL GERALD COLLINS

*Assistant Professor of Sociology* alla Towson University, in Maryland, Samuel Gerald Collins, PhD. si interessa di globalizzazione, *cultural studies* e nuove tecnologie. Svolge attività di ricerca e insegnamento nell'ambito dell'antropologia culturale, dei metodi etnografici e della sociologia. Sta preparando un libro sulle culture del futuro che avrà un taglio antropologico. Ha insegnato negli Stati Uniti e in Corea del Sud. Vive a Towson, Maryland.

Link: <http://www.towson.edu/~scollins/>

### DIMITRI DELLA FAILLE

Dopo aver ottenuto un PhD. in sociologia all'Università di Montreal, Canada, Dimitri della Faille si è trasferito presso la New School for Social Research di New York per proseguire la sua ricerca nell'ambito delle Scienze Politiche. Ha vissuto in Belgio per diversi anni, dove ha svolto il ruolo di consulente IT. È il fondatore di un'etichetta discografica indipendente che pubblica solo musica elettronica sperimentale. Si interessa di scienze sociali, storia americana e globalizzazione. I suoi contributi sono apparsi su numerose pubblicazioni accademiche. Vive a Montreal, Canada.

Email: della\_faille\_de\_leverghem.dimitri@courrier.uqam.ca

### **TED FRIEDMAN**

Ted Friedman, PhD. è *Assistant Professor of Communication* alla Georgia State University. Sta preparando due nuovi libri: *Electric Dreams: Computers in American Culture* (NYU Press) e *The Politics of Fantasy: Hollywood and Hegemony*. I suoi saggi sono apparsi su pubblicazioni e siti come *Critical Studies in Mass Communication*, *Communication Research*, *First Monday*, *Spin*, *Vibe*, *The Source*, *Details*, *The Village Voice*, *City Pages*, *Bad Subjects*, *Blender CD-ROM Magazine*, *Intercom*, *game-research.com*, *Stim*, *Radio On* e l'antologia *Cybersociety. On a Silver Platter* (Sage, 1995). Vive ad Atlanta, in Georgia.

Link: <http://www.gsu.edu/~jouejf/>

### **NEIL GAIMAN**

Autore di un'infinità di romanzi e *graphic novel* di grandissimo successo, Neil Gaiman ama *SimCity*. Tra le sue opere più importanti segnaliamo *American Gods* (2002), *Coraline* (2003), *Sandman* (1991-1993), *Death* (1993), *Nessun Dove* (2000). È imminente l'arrivo nelle sale cinematografiche di *Mirror Mask*, sceneggiato dallo stesso Gaiman e diretto da Dave McKean. Vive a New York.

Link: <http://www.neilgaiman.com/>

### **JEANNE HAMMING**

Jeanne Hamming. PhD. Insegna letteratura inglese presso il Centenary College di Shreveport, Louisiana. Si interessa di *popular culture*, *science fiction studies*, *film studies*, *gender studies*, letteratura americana del ventesimo secolo. I suoi contributi sono apparsi su periodici come *Genders*, *The European Journal of Women's Studies* e in antologie come *Eloquent Images: Writing Visually in New Media* (a cura di Michelle Kendrick and Mary Hocks, MIT Press, 2003). Risiede a Shreveport, Louisiana.

Link: <http://personal.centenary.edu/~jhamming/>

### **STEVEN B. JOHNSON**

È una delle voci più importanti della *digital generation* statunitense. È l'autore di *Mind Wide Open* (Simon & Schuster, 2004), *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software* (Simon & Schuster, 2001) e *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate* (Simon & Schuster, 1997). Collabora regolarmente con *Discovery* e *Wired*. I suoi contributi sono apparsi su *The New York Times*, *The Nation*, *The Wall Street Journal*, *The New Yorker*, *Harpers*, *Salon*, *Slate* e *The Guardian*. Ha fondato *Feed* (ormai defunto) e *Plastic.com*. Vive a New York.

Link: [www.stevenberlinjohnson.com](http://www.stevenberlinjohnson.com)

### **NORMAN KLEIN**

Critico culturale, urbanista, scrittore, Norman Klein, PhD. è l'autore di *The History of Forgetting: Los Angeles and the Erasure of Memory* (1997), *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon* (1996) e il romanzo cine-interattivo *Bleeding Through: Layers of Los Angeles, 1920-86* (2003). Il suo ultimo libro si intitola *The Vatican to Vegas: The History of Special Effects* (2004). Da tempi non sospetti, Klein studia gli "spazi sceneggiati", quei luoghi che usano l'architettura per "raccontare delle storie". Luoghi sacri, come il Vaticano, e secolari, come Las Vegas. Per Klein, *SimCity* è la migliore metafora "della città più fotografata ma meno ricordata del mondo", Los Angeles, dove risiede attualmente.

Link: [http://www.calarts.edu/schools/critical\\_studies/faculty/klein\\_norman.html](http://www.calarts.edu/schools/critical_studies/faculty/klein_norman.html)

### **KENNETH KOLSON**

Architetto, urbanista, docente, giocatore. Kenneth Kolson ha studiato negli Stati Uniti e in Europa (Londra e Roma). Si interessa di politiche urbane, sociologia e videogiochi. È l'autore di *Big Plans. The Allure and Folly of Urban Design* (John Hopkins University Press, 2003). Abita ad Alexandria, Virginia.

Link: [http://www.americanplaces.org/books/book\\_popups/big\\_plans-k\\_kolson.shtml](http://www.americanplaces.org/books/book_popups/big_plans-k_kolson.shtml)

### **SHAWN MIKLAUCIC**

Shawn Miklaucic sta completando il suo PhD. presso l'Institute of Communications Research dell'Università dell'Illinois e insegna Speech Communication alla Millersville University, in Pennsylvania. Ha curato, insieme a Cameron McCarthy, Glenn Hudak e Paula Saukko *Sound Identities: Popular Music and the Cultural Politics of Education* (Peter Lang, 1999). Nato a Pittsburgh, cresciuto a New York, Shawn Miklaucic tifa per i Chicago Bulls. Vive a Havertown, Pennsylvania.

Email: miklauci@uiuc.edu

### **RANDY NICHOLS**

Nato in Texas trentadue anni fa, Randy Nichols sta per conseguire un PhD presso l'Università dell'Oregon. È l'autore di numerosi saggi sulla cultura del consumo, l'ideologia e i new media, tra cui "Ideology and Manufactured Environments: an Analysis of the Disney Home Page", "The New Shape of Music: A Political Economic Examination of Napster and the Online Music Industry". Ha scritto il saggio incluso in questa raccolta ascoltando "Unearthed" di Johnny Cash. Sta terminando la sua tesi, intitolata, "The Games People Play: A Political Economic Analysis of Video Games and Their Production". Risiede a Portland, Oregon.

Email: rjn29584@darkwing.uoregon.edu

### **PAUL STARR**

Co-fondatore della prestigiosa rivista *The American Prospect*, Paul Starr, PhD. insegna Sociologia alla Princeton University, in New Jersey, dopo una carriera ad Harvard. Nel 1994 ha fondato l'*Electronic Policy Network*, ribattezzato in seguito *Moving Ideas* (<http://www.movingideas.org>), che si occupa di *policy* sociali su Internet. I suoi contributi sono apparsi anche su *The New York Times*, *The Washington Post*, *The New Republic*, and *The New England Journal of Medicine*. È l'autore di sei libri, tra cui *The Social Transformation of American Medicine* (Basic Books, 1984). Il suo ultimo libro si intitola *The Creation of Media* (Basic Books, 2004). Vive a New York.

Link: <http://www.prospect.org/>