

Matteo Bittanti (a cura di)

*SimCity*

**Mappando le città virtuali**

**PREFAZIONE** “*More than a game*” di Steven B. Johnson

**INTRODUZIONE** “**Le città infinite: clicca qui per selezionare il tuo itinerario**” di Matteo Bittanti

1. “*Made in Will Wright®*. Un contesto politico-economico per il *SimBrand*” di Randy Nichols
2. “Seduzioni di una *sim*. La *policy* come gioco di simulazione” di Paul Starr
3. “Capire il senso del software: giochi per computer e testualità interattiva” di Ted Friedman
4. “L’uso dei *SimMarciapiedi*” di Steven B. Johnson
5. “Crisi urbane, passate, presenti, future” di Julian Bleecker
6. “Dalla realtà virtuale all’irrealtà immobiliare. *SimCity* e la produzione del *cyberspace* urbano” di Shawn Miklaucic
7. “Simulando ambienti sociali complessi. Usi e abusi di *SimCity* nelle scienze sociali” di Dimitri Della Faille
8. “La ‘Nuova Città’ come ‘Nuovo Mondo’. *SimCity 2000* e l’ecologia del Tardo Capitalismo” di Jeanne Hamming
9. “Amministrare il reale. Per una lettura di *SimCity*” di Barry Atkins
10. “A volo d’uccello. *SimCity* incontra l’11 settembre” di Norman Klein
11. “*SimCity*. La nostra città” di Kenneth Kolson
12. “Città modellate & cittadini modelli. Supervisor vs. residenti in *SimCity 3000* e *Anarchy Online*” di Diane Carr
13. “Su e giù per le città invisibili. *SimCity* e la co-produzione della distopia urbana” di Samuel Gerald Collins
14. “Urbano troppo urbano. Vivere e morire a *SimCity*” di Matteo Bittanti

**THE PLAYERS**

**BIBLIOGRAFIA**

**CREDITS**