

Riferimenti bibliografici

- Aprile M., *Dalle parole ai dizionari*, Il Mulino, Bologna, 2015.
- Aranzulla S., *Come YouTube paga i video*, Aranzulla.it, <https://www.aranzulla.it/come-youtube-paga-i-video-66228.html>
- Blog.io.donna.it, *Troviamo un vaccino per i giochi elettronici*, 26 gennaio 2013, <http://blog.iodonna.it/aldo-cazzullo/2013/01/26/troviamo-un-vaccino-per-i-giochi-eletttronici/>
- Bocchi M., *Allarme videogame violenti: scatenano rabbia e aggressività*, Gazzetta.it, 22 marzo 2013, <http://www.gazzetta.it/Fitness/22-03-2013/allarme-videogame-violenti-aumentano-rabbia-aggressivita-92614893707.shtml>
- Bonomi I., Masini A., Morgana S., Piotti M., *Elementi di linguistica italiana*, Carocci, Roma, 2012.
- Cantelmi T., *Nuove forme di psicopatologie*, in: “Difesa sociale (Rivista dell’Istituto Italiano di Medicina Sociale)”, LIX, 2007.
- Cefalà F., *La realtà virtuale è una disruptive innovation? Il caso Oculus VR*, Tesi di laurea in Marketing, Università LUISS, ch.mo relatore Costabile M., a.a.2015-2016.
- Ceolini A., *Gli anglicismi nelle pubblicazioni ufficiali e sulla stampa: il caso del lessico della crisi*, Tesi del master in Traduzione e interpretariato, Université de Genève, 2013.
- Chomsky N., Herman E.S., *La fabbrica del consenso*, trad. it Stefano Rini, Milano, NET, 2006.
- Corriere.it, https://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2006/09_Settembre/19/pop_demografici.shtml
- Cugliandro C., *Il superamento del termine “videogioco” e delle sue categorie*, Deeplay.it, 20 novembre 2016, <http://www.deeplay.it/superamento-del-termini-videogioco/>
- D’Achille P., *Interscambi tra italiano e romanesco e problemi di lessicografia*, In: Gianna Marcato (a cura di), *Dialecto: uso, funzioni, forma. Atti del convegno internazionale di studi di Sappada (25-29 giugno 2009)*, Unipress, Padova, 2009.
- D’Achille P., *L’italiano contemporaneo*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- Dal Corno M., *Questa non è una passione per ‘vecchi’?* Eurogamer.it, 6 settembre 2015, <https://www.eurogamer.it/articles/2015-09-06-questa-non-e-una-passione-per-vecchi-editoriale>
- DANIEL (?), *Chi o che cos’è un gamer*, Livingasagamer.com, luglio 2012, <https://livingasagamer.wordpress.com//07/23/chi-o-che-cose-un-gamer-13-2/23>
- De Mauro T., *La fabbrica delle parole*, UTET, Torino, 2005.
- De Mauro T., *Grande dizionario italiano dell’uso*, UTET, Torino, 1999-2007.
- Diciamoloinitaliano.com, *L’informatica e l’itanglese*, 15 marzo 2018. <https://diciamoloinitaliano.wordpress.com/category/statistiche-sugli-anglicismi/>
- Diegoli G., *Chi sono i gamers — un divertente viaggio negli inferi*, Minimarketing.it, 2014, <https://www.minimarketing.it/2014/10/chi-sono-i-gamers-un-divertente-viaggio-negli-inferi.html>
- Eugeni F., Giunco V., Manuppella L., *MONDI VIRTUALI: SECOND LIFE E LA SUA ECONOMIA*, In: Ratio Mathematica, XVIII, 2008. <http://eiris.it/ojs/index.php/ratiomathematica/article/view/97>
- Fantoni L., *Tutto quello che c’è da sapere sugli eSport in Italia*, Wired.it, 7 luglio 2017, <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/07/07/esport-italia/>
- Fantoni L., *Videogiochi in Italia, un giro d’affari da un miliardo di euro*, Wired.it, 12 maggio 2017, <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/05/12/videogiochi-italia-affari-per-un-miliardo-di-euro/>
- Fiorentino G., *Forme di scrittura in rete: dal web 1.0 al web 2.0.*, In: Marcello Aprile (a cura di), *Lingua e linguaggio dei media. Atti del Seminario di Lecce (22-23 settembre 2008)*, Aracne, Roma, 2010.
- Fiorentino G., *Italiano della rete nella stampa italiana*, In: “Circola: revue d’idéologies

- linguistiques", II, 2015.
- Furiassi C., *False Anglicisms in Italian*, Polimetrica, Monza, 2010.
- Gamesblog.it, *Hai più di 30 anni e giochi ancora ai giochini? Sei un nerd che si rintana nei seminterrati*, 12 luglio 2011, <http://www.gamesblog.it/post/25972/hai-piu-di-30-anni-e-giochi-ancora-ai-giochini-sei-un-nerd-che-si-rintana-nei-seminterrati>
- Gamespot.com, aprile 2017, *Gaming as an adult*, <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/gaming-as-an-adult-33071764/>
- Granzotto J., *"I videogiochi sono sport". La svolta punta le Olimpiadi*, Ilgiornale.it, 29 ottobre 2017, https://www.ilgiornale.it/news/politica/i-videogiochi-sono-sport-svolta_punta-olimpiadi-1457520.html
- Gusmani R., *Saggi sull'interferenza linguistica*, Le Lettere, Firenze, 1981.
- Human Highway.it, *Il fenomeno Ruzzle*, 5 maggio 2013, <https://www.humanhighway.it/cultura-societa/il-fenomeno-ruzzle.html>
- Hwupgrade.it, *Chi si vergogna di essere un videogiocatore?*, 4 ottobre 2003, <https://www.hwupgrade.it/forum/archive/index.php/t-531676.html>
- Il Messaggero.it, *Amazon entra nel mondo dei videogames: acquistato Twitch per 970 milioni di dollari*, 28 agosto 2014, https://www.ilmessaggero.it/tecnologia/hitech/amazon_mondo_videogames_acquistato_twitche-557808.html
- Manfredi A., *Londra, "promossa" la musica dei videogame. Un concerto sinfonico per Final Fantasy*, Repubblica.it, 21 novembre 2006, https://www.repubblica.it/2005/i/sezioni/scienza_e_tecnologia/videogiochi/concerto-musica-videogiochi/concerto-musica-videogiochi.html
- Mattioli P., *Genitori e figli: il nuovo scontro generazionale è sui videogame*, Ilfattoquotidiano.it, <https://www.ilfattoquotidiano.it/2016/04/29/genitori-e-figli-il-nuovo-scontro-generazionale-e-sui-videogame/2682772/> 29 aprile 2016 87287288dw809
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, trad. it. Ettore Capriolo, Garzanti, Milano, 1986.
- Mc Kane J., *There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming dominates the market*, Mygaming.co.za, 26 aprile 2016, <https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html>
- McQuail D., *McQuail's mass communication theory*, Sage publications, Thousand Oaks, 2010.
- Meneghelli A., *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Edizioni Unicopli, Milano, 2007.
- Morfeus, *Hardcore Gamers vs Casual Gamers*, Varesenews.it, 7 aprile 2013, <http://www3.varesenews.it/blog/videogiochi/online-gaming-giocare-da-soli-insieme/>
- Mosna L., *Twitch vs YouTube Qual è il miglior servizio di streaming?*, Spaziogames.it, 16 agosto 2015, https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/18197/twitch-vs-youtube
- Negrone M., *Rafael Alberti. L'esilio Italiano*, Vita e Pensiero, Milano, 2002.
- Pintarelli F., *Professione You Tuber*, Prismomag.com, 5 febbraio 2016, <https://www.prismomag.com/professione-youtuber/>
- Rausa M., *Strategie competitive e innovazioni tecnologiche nel settore dei videogiochi: La Next-Generation*, Tesi di laurea in Strategia Aziendale, Università Alma Mater Studiorum, Bologna, ch.mo relatore Mollona E., a. a. 2013-2014.
- Redbull.com, *I 10 premi più ricchi dell'eSport su console*, 29 marzo 2016, <https://www.redbull.com/it-it/esport-i-montepremi-pi%C3%B9-ricchi-dei-tornei-su-console>
- Sada P., *I "terribili" segreti di Zynga*, Ninjamarketing.it, 3 dicembre 2012, <https://www.ninjamarketing.it/2012/12/03/zynga/>
- Sanga G., *La segretezza del gergo*, Studi linguistici in onore di Lorenzo Massobrio, Edizioni Dell'Orso, Alessandria, 2014.

- Sinclair J., *Images incorporated: Advertising as industry and ideology*, Londra, Routledge, 1987.
- Sperandio S., *Intel ha calcolato quanti PC gamer ci sono al mondo*, 30 settembre 2014, https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_pc/205265/intel-ha-calcolato-quanti-pc-gamer-ci-sono-al-mondo
- Spaziogames.it, https://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_pc/205265/intel-ha-calcolato-quanti-pc-gamer-ci-sono-al-mondo
- Strätz E., *Sprachverwendung in der Chat-Kommunikation. Eine diachrone Untersuchung französischsprachiger Logfiles aus dem Internet Relay Chat*, Narr Francke Attempto Verlag, Tübingen, 2010.
- Tagliaferri S., *Fenomeno clicker game*, Multiplayer.it, <https://multiplayer.it/articoli/153084-clicker-heroes-fenomeno-clicker-game.html> 12 luglio 2015
- Tagliaferri S., *I videogiochi non sono arte*, Arsludica.org, <https://arsludica.org/2010/04/23/i-videogiochi-non-sono-arte/> 23 aprile 2010
- Tardini S., Cantoni L., *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and video games' communities*, In: Pedro Isaías, Maggie McPherson, Piet Kommers (a cura di), *IADIS International Conference e-Society, Atti del convegno di Qawra, (27-30 giugno 2005)*, IADIS Publications, Qawra.
- Terracini B., *Lingua Libera e libertà linguistica*, Einaudi, Torino, 1963.
- Tremolada L., "Se potessi avere..." *Calcola il potere d'acquisto in lire ed euro con la macchina del tempo*, Il Sole 24 Ore.it, 14 aprile 2015, <https://www.infodata.ilssole24ore.com/2015/04/14/se-potessi-avere-calcola-il-potere-dacquisto-in-lire-ed-euro-con-la-macchina-del-tempo/>
- Treccani.it, *gergo*, https://www.treccani.it/enciclopedia/gergo_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/
- Twitter.com <https://twitter.com/thelollerz>
- Wikipedia.org, *Linguaggio degli SMS*, https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_degli_SMS
- Wikipedia.org, *Lista di Console*, https://it.wikipedia.org/wiki/Lista_di_console
- Wikihow.it, *Come convincere la tua ragazza a giocare ai videogames*, <https://www.wikihow.it/Convincere-la-tua-Ragazza-a-Giocare-ai-Videogames>
- Zoppetti A., *All'origine degli pseudoanglicismi: footing e autostop*, Diciamoloinitaliano.com, 18 ottobre 2017, <https://diciamoloinitaliano.wordpress.com/2017/10/18/allorigine-degli-pseudoanglicismi-footing-e-autostop/>

