

ZE SOCIALI - SCIENZE SOCIALI - SCIENZE SOCIALI - SCIENZE SOCIALI

SUPEREROI E VAMPIRI

I giovani e le forme di partecipazione sociale tra tv e rete di Emiliana De Blasio*

Edizioni Paoline, pp. 128, € 10,00

Perché le storie di vampiri e supereroi hanno così presa sulle nuove generazioni e in tante nicchie di pubblico?

Al cinema, in dvd, nelle pagine di un libro, nel web, nei gadget o in brevi frasi su una T-shirt, queste storie riescono sempre a penetrare con forza nell'immaginario condiviso.

L'Autrice, dopo una ricognizione teorico-concettuale sul concetto di fiction e serialità, affronta in maniera analitica i diversi casi di serialità giovanile e/o giovanilistica, passando in rassegna le esperienze più significative sia sul piano sociale, sia su quello commerciale, e conducendo il lettore a esaminare i successi più controversi della teen culture, dalle storie dei vampiri a quelle in cui i sentimenti mostrano una notevole problematicità.

L'obiettivo del volume è quello di porre l'attenzione sull'universo giovanile, sulla sua problematica definizione e sulle sue relazioni con l'immaginario mediale.

Il saggio si compone di tre grandi capitoli in cui l'Autrice prende in esame le diverse forme di serialità televisiva che vede coinvolto in particolare il pubblico giovanile.

Un libro indirizzato in modo particolare a educatori, insegnanti, operatori culturali, animatori di gruppi giovanili, operatori della comunicazione.



* *Insegna Media Research alla LUISS «Guido Carli», dove coordina il Centre for Media and Communication Studies «Massimo Baldini». Insegna inoltre Sociologia dei mass media alla Pontificia Università Gregoriana e svolge attività di ricerca presso la Pontificia Università Lateranense.*



PILOTI DI CONSOLE
Gioco e videogiochi nelle dinamiche culturali
di Enrico Gandolfi*

Edizioni Paoline, pp. 128, € 10,00

Il Convegno nazionale Testimoni digitali. Volti e linguaggi nell'era crossmediale (22-24 aprile 2010) ha sottolineato le possibilità educative e culturali che la Rete e il web 2.0 offrono, richiamando gli operatori pastorali a una rinnovata attenzione nei confronti della *crossmedialità*.

a rete pone certamente alcuni interrogativi, chiede un cambiamento radicale di mentalità, ma offre anche nuovi percorsi e nuove strategie per la comunicazione dei valori irrinunciabili della persona e quindi anche per proporre il messaggio evangelico in modo credibile e incarnato.

Il volume, a partire da una riflessione generale sul concetto di cultura in continua evoluzione, presenta alcune possibili coniugazioni: cultura e religione, cultura e nuovi media, con particolare riferimento alle dinamiche culturali dei giochi e dei videogiochi.

Il libro si struttura in tre capitoli che, oltre ai principi teorici offre anche proposte per interventi nei centri culturali e sale delle comunità parrocchiali, dove è possibile sperimentare percorsi alternativi e offrire ambiti di confronto che possono diventare proposte concrete per la pastorale con questi strumenti.

* *Dottorando presso il dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli studi di Roma "la Sapienza", collabora, in quanto cultore della materia, con la cattedra di Sociologia della Comunicazione della Libera Università Internazionale degli Studi Sociali (Luiss) Guido Carli e fa parte del Centre of Media and Communication Studies «Massimo Baldini» dello stesso ateneo.*