

MalpensaNews

Tasto Pausa: il videogioco come specchio del nostro tempo

Marco Giovannelli · Thursday, January 22nd, 2026

“Tasto Pausa è arrivato fisicamente in redazione e fa un certo effetto vederlo lì, non più come file Word, ma come oggetto fisico, che pesa, profuma di stampa e può caderti su un piede.

È già in edicola con Il Sole 24 Ore e dal 23 gennaio arriva ufficialmente anche in libreria.

È un libro sui videogiochi, sì. Ma soprattutto è un libro su quelli che giocano nonostante tutto: lavoro, figli, bollette, cene, stanchezza cronica e patch da installare.

Il protagonista non è il pro-player né lo streamer da milioni di follower.

È quello che alle 23.47 dice “ancora dieci minuti” e mente a sé stesso.

Se ti riconosci, sei nel posto giusto”.

Luca Tremolada usa il suo account Facebook per raccontare l’emozione dello sfogliare il suo nuovo libro. Il giornalista del Sole 24 Ore tornerà a **Materia per presentarlo il 17 febbraio**. Un incontro che va ben oltre la dimensione videoludica. Sarà un’occasione per esplorare il gaming come industria, linguaggio culturale e infrastruttura tecnologica capace di raccontare il nostro tempo, le sue crisi e le sue trasformazioni.

Dai cabinati dei bar degli anni Ottanta agli schermi di casa, dai computer alle app, fino alla realtà virtuale, i videogiochi hanno spinto l’innovazione tecnologica, plasmato l’immaginario collettivo e coinvolto milioni di lavoratori. Eppure oggi, dopo oltre cinquant’anni di crescita quasi ininterrotta, qualcosa sembra essersi inceppato. Il settore è entrato in una recessione creativa? È davvero condannato a innovare senza sosta, rischiando di perdere sé stesso?

PRENOTA IL TUO POSTO

Tasto Pausa è un’indagine dentro il motore economico, culturale e tecnologico del gaming: tra colossi globali, crisi di sistema, licenziamenti, nuove forme di intrattenimento e modelli di consumo che parlano di molto più del semplice “giocare”. Con lo sguardo del giornalista economico e la curiosità del videogiocatore, Tremolada racconta un’industria potente e fragile allo stesso tempo, chiamata oggi a trovare il coraggio di cambiare livello.

Uno spazio importante è dedicato anche alle famiglie. **Il libro offre strumenti concreti per i genitori:** indicazioni su parental control, consigli su come affiancare i figli nel gioco e su come trasformare il videogioco in un’occasione di dialogo, relazione e consapevolezza, anziché in terreno di scontro generazionale.

Come scrive Andrea Pontiggia nella prefazione, Tasto Pausa non è un semplice saggio, né un diario, né una storia del videogioco. È piuttosto un'avventura, un'indagine alla ricerca di un colpevole. E, pagina dopo pagina, emerge un sospetto inquietante e affascinante allo stesso tempo: siamo tutti complici inconsapevoli di ciò che il videogioco è diventato.

L'incontro a Materia sarà l'occasione per fermarsi un attimo, premere davvero "pausa" e guardare il gaming per quello che è: non una fuga dalla realtà, ma uno dei luoghi in cui la realtà contemporanea si riflette con maggiore lucidità.

PRENOTA IL TUO POSTO

This entry was posted on Thursday, January 22nd, 2026 at 10:01 am and is filed under [Scienza e Tecnologia](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.