

# 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.