



Evento del 17 novembre a BookCity Milano 2024

Il volume esplora l'impatto rivoluzionario dei large language models (LLM) come ChatGPT sul mondo dei videogiochi. Questo testo, nato dalla collaborazione interdisciplinare tra un docente universitario, una giornalista videoludica, un podcaster esperto e un analista, si immerge nelle profondità dell'influenza degli LLM sul futuro del gaming.

Una guida esplorativa che analizza, discute e riflette su come queste tecnologie emergenti possano ridefinire la narrazione, il gameplay e l'interazione sociale nei videogiochi. Non solo offre una panoramica dettagliata su cosa siano i grandi modelli di linguaggio, ma anche come la loro presenza stia modellando il nostro futuro digitale.

Game GPT si rivolge sia agli appassionati di videogiochi sia a chi è interessato all'evoluzione digitale, offrendo contesto, approfondimenti e diverse prospettive su una delle più intriganti intersezioni tra tecnologia e creatività del nostro tempo. Con questo testo, i lettori sono invitati a navigare in un territorio in rapida evoluzione, scoprendo il potenziale impatto di queste tecnologie sul settore videoludico, un ambito in continua evoluzione che unisce tecnologia, arte ed esperienza umana.

DATI BIBLIOGRAFICI

Autori: Francesco Alteri, Fabrizia Malgieri, Fiorenzo Pilla, Francesco Toniolo

Editore: Ledizioni

Pubblicato nel: marzo 2024

Formato: brossura, 150 p. – ePub

Collana: Digitalia

ISBN cartaceo: 9791256001170

ISBN ePub: 9791256001187

Prezzo cartaceo: 14,90 €

Prezzo ePub: 6,99 €