

Riccardo Fassone, Ph.D
Università di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici
via Sant'Ottavio 20
e-mail: riccardo.fassone@unito.it
riccardofassone.it

Istruzione e formazione

2013

Università di Torino
Dottorato in Scienze e progetto della comunicazione
Tutor: prof. Peppino Ortoleva
Tesi: *Every Game Is an Island. Borders, Endings, Extremities in Video Games* (redatta in inglese)
Vincitore del premio Gaetano Cozzi (Fondazione Benetton) per la migliore tesi di argomento ludico

2009

Università di Torino
Laurea magistrale in Rappresentazione audiovisiva multimediale – 110/110 con lode
Tesi: *L'orribile segreto, storia del cinema horror in Italia*

2007

Università di Torino
Laurea triennale in DAMS- Cinema

Abilitazioni

2017

Abilitazione scientifica nazionale settore 10/C1 – Teatro, musica, cinema televisione e media audiovisivi
Seconda fascia

Aree di ricerca

Game studies; Storia e teoria del videogioco; Media digitali; Film studies; Teoria dei generi; Cinema e cultura popolare; Cinema contemporaneo

Posizione attuale

Dal 2021

Università di Torino
Professore associato, settore L-ART/06

Posizioni passate

2018-2021

Università di Torino
Ricercatore a tempo determinato (tipo B), settore L-ART/06

2018

Università di Torino
Ricercatore a tempo determinato (tipo A), settore L-ART/06

2016 – 2018

Università di Torino

Assegnista di ricerca presso il dipartimento di Studi umanistici. Progetto “Storie del videogioco in Italia”

2015

The Strong National Museum of Play, Rochester, NY, USA

The Strong Research Fellow

2012

Georgia Institute of Technology, Atlanta, USA

Visiting researcher, Digital Media Department, School of Literature, Communication and Culture

Partecipazione a progetti e gruppi di ricerca

2021

Coordinatore di unità locale del progetto PRIN 2020 *Atlante delle Televisioni Locali (ATLas)*

Partecipazione (con Giaime Alonge e Claudio Giunta [Università di Trento]) al progetto di Università di Torino *Dante 700*. Progetto finanziato: gioco digitale *L'amor che move il sole*.

2019

Coordinatore per la sede di Torino del progetto Raccontare e Fare il cinema italiano – finanziato attraverso PNCS – Piano Nazionale Cinema per la Scuola

2016 – presente

Membro del board di DiGRA (Digital Games Research Association) Italia

2015 – presente

Università di Torino

Membro del centro di ricerca *In Gioco. Gruppo permanente di ricerca su ludicità e comunicazione*

2014

Università di Bologna

Membro dello steering committee di Media Mutations (www.mediamutations.org/)

Curatore del convegno Media Mutations VII – Space Invaders. Games in the Ecology of Media (maggio 2015)

Università di Torino

Membro dello steering committee del CRAD – Centro di ricerca su attore e divismo

Georgia Institute of Technology, Atlanta, USA

Membro di ETV Lab

Università di Torino

Curatore del convegno *SegnoG|A|M|E* sui rapporti tra cinema e videogioco

2011-presente

Università di Udine

Fondatore e membro della redazione di *G|A|M|E – Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies* (www.gamejournal.it)

Università di Torino

Co-organizzatore e curatore del ciclo di seminari *Intorno ai media – Scambi e discussioni*

Didattica**2021/2022**

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Cinema e media

Docente – Storia e teoria delle forme videoludiche

L-ART/06- 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in DAMS

Docente – Storia e teoria dei media digitali

L-ART/06 – 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Scienze della comunicazione

Docente – Laboratorio di game design

L-ART/06 12 ore (in co-docenza con. Ivan Mosca)

2020/2021

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Cinema e media

Docente – Storia e teoria delle forme videoludiche

L-ART/06- 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in DAMS

Docente – Storia del cinema popolare

L-ART/06 – 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Scienze della comunicazione

Docente – Laboratorio di game design

L-ART/06 12 ore (in co-docenza con. Ivan Mosca)

2019/2020

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Cinema e media

Docente – Storia e teoria delle forme videoludiche

L-ART/06- 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Scienze della comunicazione

Docente – Capire i media

L-ART/06- 72 ore (in co-docenza con Andrea Valle)

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Scienze della comunicazione

Docente – Laboratorio di Game design

L-ART/06- 18 ore (in co-docenza con Ivan Mosca)

2018/2019

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Cinema e media
Docente – Storia e teoria delle forme videoludiche
L-ART/06- 36 ore

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Scienze della comunicazione
Docente – Capire i media
L-ART/06- 72 ore (in co-docenza con Peppino Ortoleva)

2017/2018

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in Cinema e media
Docente – Storia e teoria delle forme videoludiche
L-ART/06- 36 ore

2016/2017

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea DAMS
Docente – Laboratorio di Narrazione e videogiochi
18 ore

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in scienze della comunicazione
Docente – Laboratorio di game design
18 ore

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici
Laboratorio Scritture. Intrecci tra cinema, letteratura e media
Lezione: Fantascienza come storia dei media

2015/2016

Università di Genova
Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei sistemi
Corso di laurea magistrale in Digital Humanities
Docente – Teoria e tecnica dei nuovi media
L-ART/06- 36 ore

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici
Corso di laurea in DAMS
Docente – Forme e generi dello spettacolo radiotelevisivo
L-ART/06- 36 ore

Università di Torino
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea in scienze della comunicazione
Docente – Inventare giochi: un mestiere o una vocazione? (Laboratorio di game design)
18 ore

Fondazione Ente dello Spettacolo, Torino
Docente – Laboratorio di giornalismo cinematografico e dinamiche di mercato (Master in critica

cinematografica)

2014/2015

Università di Genova

Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei sistemi

Corso di laurea magistrale in Digital Humanities

Docente – Teoria e tecnica dei nuovi media

L-ART/06- 36 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici

Corso di laurea magistrale in Cinema e media

Docente – Semiologia del film e dell'audiovisivo

L-ART/06- 36 ore

Fondazione Ente dello Spettacolo, Torino

Docente – Laboratorio di giornalismo cinematografico e dinamiche di mercato (Master in critica cinematografica)

2013

Fondazione Ente dello Spettacolo, Torino

Docente- L'antipolitica degli autori (Master in critica cinematografica)

2011

Università di Torino

Cultore della materia e assistente – Media: Storia e Teoria (prof. Peppino Ortoleva)

SAA School of Management, Torino

Docente – Master per analisti di produzione cinematografica e televisiva e comunicazione cross-mediale

2010

Università di Torino

Cultore della materia e assistente – Storia del cinema nordamericano (prof. Giulia Carluccio)

Università di Torino

Cultore della materia e assistente – Istituzioni di storia del cinema (prof. Giulia Carluccio)

2009

Università di Torino

Docente – Seminario: Storia del cinema horror italiano 1960-2000

Affiancamento per tesi e valutazione della didattica

A partire dall'AA 2014/2015 ha seguito oltre 150 tesi come primo relatore e altrettante come correlatore. Ha inoltre prestato servizio come relatore aggiunto o commissario per tesi magistrali presso l'Università di Malta e per RMIT University Melbourne. Attualmente è tutor per la dottoranda Giulia Chiantia presso l'Università di Genova. Ha svolto attività di referaggio e valutazione per numerose tesi di dottorato dedicate agli studi sul videogioco e sui media digitali.

Le valutazioni espresse da studentesse e studenti tramite EduMeter, laddove disponibili, segnalano una soddisfazione rispetto ai corsi erogati mediamente superiore al 95%.

Publicazioni

- **Monografie**

Fassone, R. (2022, sotto contratto), *L'odore del piombo. Cinquant'anni di poliziesco italiano*, Rubbettino, Soveria Mannelli (CZ).

Gualeni, S., **Fassone, R.** (2022, in stampa), *Fictional Games. The Roles and Significance of Games within Works of Fiction*, Bloomsbury Academic, New York.

Fassone, R. (2017), *Every Game Is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury Academic, New York.

Fassone, R. (2017), *Cinema e videogiochi*, Carocci, Roma.

- **Articoli peer-review**

Jørgensen, K., **Fassone, R.** (2020), *Introduction. Locating the Taboos of Game Studies*. In «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 9. FASCIA A SETTORE 10.

Fassone, R. (2020), *Anti-war Games. Attivismo antibellico nel gioco digitale*. In «Cinema e storia», 9(1). FASCIA A SETTORE 10.

Fassone, R., Alonge, G., Gualeni, S. (2020), *Deployment mechanics in analog and digital strategic games: A historical and theoretical framework*. Proceedings of DiGRA 2020.

Gibbs, M., Bittanti, M., **Fassone, R.** (2019), *Introduction to the Special Issue: The Game is the Message, Selected Articles from the 2018 International DIGRA Conference*. In «Transactions of the Digital Games Research Association», 4(3).

Gualeni, S., **Fassone, R.**, Linderoth, J. (2019), *How to reference a digital game*. Proceedings of DiGRA 2019.

Fassone, R. (2018), *Ludo essay e ludofilia. The Beginner's Guide come ludographic essay*. In «Cinergie», 13. FASCIA A SETTORE 10.

Fassone, R. (2017), *Game Studies e scienze umane. Un'introduzione*. In «La valle dell'Eden», 31, pp. 9-16. FASCIA A SETTORE 10.

Fassone, R. (2017), *Cammelli and Attack of the Mutant Camels. A Variantology of Italian Video Games of the 1980s*. In «Well Played», 6(2), pp. 55-71.

Fassone, R., Huber, W. (2017), *Game Studies in the Cinquecento. Prolegomena to a historical analysis of the rhetorics of play*. In «Ludica», 21-22, pp. 10-13.

Fassone, R. (2016), *Programmatori e pirati. Il videogioco in Italia negli anni Ottanta*. In «Bianco e Nero», 1/2016, pp. 94-101. FASCIA A SETTORE 10.

Caruso, G., **Fassone, R.**, Ferri, G., Gualeni, S., Salvador, M. (2016), *Games on games. Game design as critical reflexive practice*. In «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 5.

Fassone, R. (2015), *Le morti di Isaac Clarke. Considerazioni sui body genres videoludici*. In «Imago. Studi di cinema e media», 11, pp. 211-21. FASCIA A SETTORE 10.

Fassone, R. (2015), *This is Video Game Play. Game Rules as Tools for Meta-communication*. In «Comunicação e Sociedade», 27, pp.37-52. Anche in portoghese: *Isto é um jogo de vídeo: jogos de vídeo, autoridade e metacomunicação*.

Fassone, R. (2015), *Archiver les jeux d'arcade: rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique*. In «Tracés», 28 (1), pp. 61-80. Anche in inglese: *Antiquarianism and Hardware Ideology and rhetoric of video game emulation. The case of MAME*. <https://traces.hypotheses.org/1560>.

Fassone, R., Girina, I., Giordano, F. (2015), *Re-Framing Video Games in the Light of Cinema*. In «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 4.

Fassone, R., Fassone, R., Cherubini, S. (2013), *The Title of the Work Has to Contain Only Words Taken from the Song "What's Going On" by Marvin Gaye. L'esperienza di SIBI the Playroom*. In «Comunicazioni sociali», Anno XXXV Nuova Serie, 2, pp. 241-9. [FASCIA A SETTORE 10](#).

Fassone, R., Salvador, M. (2013), *Project Godus: Peter Molyneux e l'economia della curiosità*. In «Cinergie», 4, pp. 67-72. [FASCIA A SETTORE 10](#).

Clifton, P., Caldwell, J., Kulka, I., **Fassone, R.**, Cutrell, J., Terraciano, K., Murray, J., Mazalek, A. (2013), *Don't open that door: designing gestural interactions for interactive narratives*. In Proceedings of the 7th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, ACM, New York, pp. 259-66.

Fassone, R. (2013), *La sequenza di morte tra cinema e videogioco*. In «Fata Morgana», 18, pp. 101-9. [FASCIA A SETTORE 10](#).

Caruso, G., **Fassone, R.**, Ferri, G., Salvador, M. (2011), *Check-in Everywhere. Places, People, Narrations, Games*. In «Comunicazioni sociali on line», 5.

Fassone, R. (2010), *Lo spazio conquistato. Forme di immersività in Dead Space*. In «La valle dell'Eden», 23 – 24, pp. 211-25. [FASCIA A SETTORE 10](#).

- **Curatele**

Jørgensen, K., **Fassone, R.** (2020), *The Taboos of Game Studies*, «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 9.

Carbone, M., **Fassone, R.** (2020), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano.

Gibbs, M., Bittanti, M., **Fassone, R.** (2019), *Special Issue: The Game is the Message, Selected Articles from the 2018 International DIGRA Conference*, «Transactions of the Digital Games Research Association», 4(3).

Fassone, R. (2017), *Game Studies and the Humanities*, «La valle dell'Eden», 31.

Caruso, G., **Fassone, R.**, Ferri, G., Gualeni, S., Salvador, M. (a cura di) (2016) *Games on Games. Game design as critical reflexive practice*, «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies », 5(1).

Fassone, R., Girina, I., Giordano, F. (a cura di) (2015). *Re-Framing Video Games in the Light of Cinema*, «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 4.

Come membro della redazione di «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies»:

Technology evolution and perspective innovation. 3D and spatial depth today and yesterday. «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 2, 2013.

All of us, players. Pathways in the diffusion of digital gaming: relocations, pervasiveness, gamification. «G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies», 1, 2012

Fassone R. (a cura di) (2009), *La stagione delle streghe – Guida al gotico italiano.* In «Nocturno Cinema», 80.

- **Capitoli in volume**

Alonge, G., **Fassone, R.** (2022, in corso di pubblicazione), *Corteo. A Very Countercultural Game. Political Struggle and Ludic Culture in Italy in the 1970s and 1980s.* In Riccardo Masini, Jan Heinemann, Frédéric Serval (a cura di), *Eurowargames. The History, State and Future of Professional and Public (War)gaming in Europe*, Kamtchatka Publishing.

Alonge, G., **Fassone, R.** (2022, in corso di pubblicazione), *I vestiti nuovi dell'imperatore. Tabletop Simulator e il wargame analogico in ambiente digitale.* In Stefano Caselli (a cura di), *Mettere in gioco il passato. Vizi e virtù di una storia in forma videoludica*, Biblion, Milano.

Fassone, R. (2021), *Lq guerra ingiocabile. Approcci videoludici alla prima guerra mondiale.* In Giaime Alonge, Sara Zanatta (a cura di), *La grande guerra e la memoria contemporanea. Cinema, televisione e cultura visuale (1914-2018)*, Fondazione museo storico del Trentino, Trento, pp. 230-245.

Fassone, R. (2021), *Note per una storia del videogioco in Italia. Il caso degli anni Ottanta.* In Roberto Cappai, Alessandra Franetovich, Anita Paolicchi (a cura di), *Dal Medioevo ai videogame. Saggi sull'interattività nelle arti*, Astarte, Pisa, pp. 160-171.

Fassone, R. (2020), *Video Game, Digital Authority, and the Aesthetic of Bureaucracy.* In Luca Malavasi, Sara Tongiani (a cura di), *Technophobia and Technophilia in the Media, Art and Visual Culture*, Aracne, Canterano (RM), pp. 133-142.

Fassone, R. (2020), *Una preistoria del videogioco italiano.* In Marco Benoit Carbone, Riccardo Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, pp. 41-52.

Carbone, M.B., **Fassone, R.** (2020), *Introduzione. Il videogioco in Italia: direzioni e prospettive di studio, ricerca e produzione.* In Marco Benoit Carbone, Riccardo Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, pp. 21-40.

Fassone, R. (2020), *Gioco e West, dai bambini di Buffalo Bill a Bangl.* In Matteo Pollone (a cura di), *Il western in Italia. Cinema, musica, letteratura e fumetto*, Graphot Editrice, Torino, pp. 161-171.

Fassone, R. (2020), *Il giocattolo.* In Pedro Armocida, Caterina Taricano (a cura di), *Giuliano Montaldo: una storia italiana*, Marsilio, Venezia, pp. 228-232.

Alonge, G., **Fassone, R.** (2020), *How We Stopped Worrying about the Hexagons: Twilight Struggle beyond Wargaming.* In Douglas Brown, Esther MacCallum Stewart (a cura di), *Rerolling Board Games*, McFarland Press, Jefferson (NC), pp. 48-70.

Fassone, R. (2020), *Giocare: ma che cosa vuol dire?* (commento critico a un intervento di Peppino Ortoleva). In Luca Barra e Giuliana C. Galvagno (a cura di), *Media-storie. Lezioni indimenticate di Peppino Ortoleva*, Viella, Roma.

Fassone, R. (2019), *Game and watch. Let's plays, machinima, streams and the linearization of the digital play.* In Michael Fuchs, Jeff Thoss (a cura di), *Intermedia Games. Games Inter Media*, Bloomsbury Academic, New

York (NY), pp. 135-152.

Alonge, G., **Fassone, R.** (2019), *Playing the Great War*. In Monica Moreno Seco, Rafael Fernandez Sirvel, Rosa Ana Gutierrez Lloret (a cura di), *Del Signo XIX al XXI. Tendencias Y Debates*, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante (Spagna), pp. 350-65.

Fassone, R. (2018), *Notoriously Bad. Early Film to Video Game Adaptations (1982-1994)*. In Dennis Cutchins, Katja Krebs ed Eckart Voigts (a cura di), *Routledge Companion to Adaptation*, Routledge, London, pp. 106-15.

Fassone, R. (2017), *Il ludico e il bellico. Serious Games I-IV alla luce dei game studies*. In Luisella Farinotti, Barbara Grespi, Federica Villa (a cura di), *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Mimesis, Milano, pp. 359-66.

Fassone, R., Nosenzo, P. (2016), *Marginalità e idiosincrasie. Narrazioni e auto-narrazioni dell'industria del videogioco italiana*. In Barra, L., Bonini, T., Splendore, S. (a cura di), *Backstage. Studi sulla produzione dei media in Italia*. Unicopli, Milano, pp. 151-62.

Fassone, R. (2016), *L'avatar Bond. 007 eroe videoludico*. In Matteo Pollone (a cura di), *Il fenomeno James Bond, dalla letteratura al cinema. Percorsi metodologici e culturali*, Bietti, Milano, pp. 213-26.

Fassone, R. (2016), *I controsploni. Parodie nel cinema bondiano*. In Matteo Pollone (a cura di), *Il fenomeno James Bond, dalla letteratura al cinema. Percorsi metodologici e culturali*, Bietti, Milano, pp. 239-50.

Fassone, R. (2015), *La lunghissima marcia. Canabalt, i running game e Space Invaders*. In Antonio Catolfi, Federico Giordano (a cura di), *L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*, Ipermedium libri, Cesena, pp. 191-8.

Malavasi, L., **Fassone, R.** (2015), *La stagione postmoderna*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa (a cura di), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma, pp. 123-158.

Malavasi, L., **Fassone, R.** (2015), *Dopo il postmoderno: il cinema contemporaneo*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa (a cura di), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma, pp. 159-194.

Fassone, R. (2014), *Essi ri-vivono. Il remake nel cinema horror americano contemporaneo*. In Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino, pp. 216-34.

Fassone, R. (2014), *Film come evento mediale. La trilogia de Il signore degli anelli*. In Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino, pp. 235-53.

Fassone, R. (2014), *Sometimes They Come Back (Some of Them) Serialization, remaking, nostalgia. The case of Xbox Live Arcade*. In Federico Giordano, Bernard Perron (a cura di), *The Archives. Post-Cinema and Video Game Between Memory and the Image of the Present*, Mimesis International, Milano, pp. 125-38.

Caruso, G., **Fassone, R.**, Ferri, G, Salvador, M. (2013), *People, Places, Games: A Model To Analyse Location-Based Mobile Applications* (con Giovanni Caruso, Gabriele Ferri, Mauro Salvador). In Simone Tosoni, Matteo Tarantino Chiara Giaccardi (a cura di), *Media and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge Scholar Press, Newcastle Upon Tyne.

Carluccio, G., **Fassone, R.** (2013), *Blood Simple – Sangue facile*. In Giacomo Manzoli (a cura di), *Joel ed Ethan Coen*, Marsilio, Venezia, pp. 44-64.

Caruso, G., **Fassone, R.**, Ferri, G., Salvador, M. (2013), *Persone, narrazioni, giochi. Un modello di analisi per app geolocalizzate*. In Claudio Bisoni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, pp. 175-86.

Fassone, R. (2013), *Il passato degli eroi. Ri-mediazione e riutilizzo tra videogioco e fumetti: il caso di Max Payne*, in Giovanni Spagnoletti, Alessandro Izzi, (a cura di), *Comic Book Movies. Percorsi nel cinema dei supereroi a stelle e strisce*, Universitalia, Roma, pp. 65-76.

Fassone, R. (2011), *Senti questo respiro? Horror, fantastico e fantasmagoria sonora in Suspiria*. In Ilario Meandri, Andrea Valle (a cura di), *Suono/Immagine/Genere*, Kaplan, Torino, pp. 81-93.

Fassone, R. (2010), *Giocare con i morti. Zombi, vampiri, videogame*. In Giulia Carluccio, Peppino Ortoleva (a cura di), *Diversamente vivi. Zombi, vampiri, mummie, fantasmi*, Il castoro, Milano, pp. 219-25.

- **Recensioni di libri**

Fassone, R. (2018), *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. In «American Journal of Play», 10(2), pp. 239-40.

Fassone, R. (2016), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. In «American Journal of Play», 8(3), pp. 402-3,

Fassone R. (2016), *Gilliam-esque. Un'autobiografia pre-postuma*. In «L'indice dei libri del mese», marzo 2016.

Fassone, R. (2015), *Raiford Guins, Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*. In «OMNSH», note critique.

Caruso, G., Fassone, R. (2012), *Gordon Calleja, In-Game- From Immersion to Incorporation*. In «G|A|M|E – Games As Art Media Entertainment», 1, Critical Notes.

Fassone, R. (2011), *Il medium ludico*. In «L'indice dei libri del mese», 3, marzo 2011.

- **Altri articoli selezionati**

Fassone, R. (2021), *Dalla complessità socio-politica alla narrazione epica*, in «L'indice dei libri del mese», 2/2021.

Fassone, R. (2020), *Prefazione. La parabola del ragioniere Viti: gioco e autorità*, in We Are Muesli (a cura di), *Chi è chi*, We Are Muesli, Milano.

Fassone, R. (2019), *Noi di Jordan Peele*, in «L'indice dei libri del mese», 5/2019.

Fassone, R. (2018), *Ready Player One*, in «L'indice dei libri del mese», 5/2018.

Fassone, R. (2017), *Blade Runner 2049*, in «L'indice dei libri del mese», 12/2017.

Fassone, R. (2016), *Da Gioventù ribelle a Venti mesi. Videogiochi e guerra nella produzione italiana*, in «Quaderni del CSCI», 12, pp. 205-9.

Fassone, R. (2016), *Italia '90: la Simulmondo e i fumetti*, in «Prismo», 6 settembre 2016 (<http://www.prismomag.com/simulmondo-fumetti-videogiochi/>)

Fassone, R. (2014), *Achtung! Banditi! (A Milano). Carlo Lizzani e il poliziottesco*, in «Mondo Nuovo», 95.

Fassone, R. (2012), *Clickable Cows and Virtual Eggplants. The Unbearable Lightness of Dumb Games*, in «Link – Television Culture», 12.

Fassone, R. (2012), *L'invidia del genere. Convenzioni, formule e mitologie generiche tra cinema e videogiochi*. In «Segnocinema», 176, luglio – agosto.

Fassone, R. (2011), *L'iPhone e la fionda. Angry Birds e il grado zero del (video)giocare*. In Turin Dams Review, 2011.

- Traduzioni

Cousins, M. (2017). *La storia del cinema*, Torino, UTET.

Carluccio, G. (2014). *Great Depression and Pre-Noir Mood in The Petrified Forest*. In «History of Economic Ideas», 22(3).

Zimmerman, E. (2013). *Preso in giro dal "cerchio magico". Fare pulizia dieci anni dopo*. In «Doppiozero», 4 luglio 2013.

Ortoleva, P. (2012). *Homo Ludicus. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society*. In «G|A|M|E – Games As Art Media Entertainment», 1.

Alovisio, S., Carluccio, G. (a cura di) (2010). *Rodolfo Valentino. Cinema, cultura, società tra Italia e Stati Uniti negli anni Venti*, Kaplan, Torino. Traduttore e supervisore delle traduzioni.

- Altri media

Eretz Israel, boardgame di simulazione storica, con Giaime Alonge, 2021 (in corso di pubblicazione).

Here, videogiochi filosofico. Sound-designer, 2018.

Something something Soup something, videogiochi filosofico. Co-designer, con Stefano Gualeni, e sound-designer, 2017.

Il cinema popolare Italiano, DVD edito da Gruppo Editoriale l'Espresso, autore e narratore, maggio 2015.

Presentazioni in convegno selezionate

- Convegni peer-review

2021

Convegno: Digna Espana – Barcellona, Spagna

Paper: *Fictional Games. An Assessment of the Role of Games within Fictional Worlds* (con Stefano Gualeni)

Convegno: CUC – Lo stato e il futuro della ricerca

Paper: *Game Studies. Metodi, ambiti e applicazioni all'interno degli studi sull'audiovisivo in Italia* (con Giaime Alonge)

2019

Convegno: Digna 2019 – Kyoto, Giappone

Paper: *How to Reference a Digital Game* (con Stefano Gualeni, Jonas Linderöth)

2018

Convegno: XIV Conference of the Contemporary History Association – Alicante, Spagna

Paper: *Playing the Great War* (con Giaime Alonge)

Convegno: DIGRA 2018 – Torino

Paper: *Notes on a pre-history of Italian video games*

Convegno: Tecnofobia e tecnofilia nelle pratiche artistiche e mediali contemporanee – Genova

Paper: *Giochi e gabbie. Videogiochi, videogiocatori e autorità digitale*

2017

Convegno: Intelligent Narrative Technologies – Snowbird, Utah

Organizzazione *Narrative Game Jam*

Convegno: DiGRA Italia – IULM- Milano

Paper: *L'attacco dei cammelli mutanti. La pirateria come variantologia del videogioco italiano degli anni Ottanta.*

Convegno: Researching the Transgressive Aspects of Gaming and Play Seminar – Università di Bologna

Paper: *Il giuoco delle bestemmie ridicolose / The Game of Ridiculous Blasphemies. Transgressive games in the Italian Cinquecento.* (con William Huber)

2016

Convegno: Philosophy of Computer Games 2016 – Institute for Digital Games, Msida, Malta.

Panel: *Video Games and (and as) Scientific Research: The Case of "Games on Games: game design as critical reflexive practice"*

Convegno: CEEGS 2016 – Università Marie Curie-Sklodowska, Lublino, Polonia.

Paper: *Italian Video Games of the 1980s. A Contribution to Non-canonical, Local Video Game Histories*

Convegno: DIGRA-FDG 2016 – Abertay University, Dundee, Scozia.

Panel: *What Is the "Game" in Meta-Game*

2015

Convegno: CEEGS 2015 – Distributed Game Studies, Jagiellonian University, Cracovia, Polonia.

Paper: *Endgame: Closure, Endings, Extremities in Video Games*

Convegno: CEEGS 2015 – Distributed Game Studies, Jagiellonian University, Cracovia, Polonia.

Paper: *Every Game is a Meta-game. Playing with, around, and about Authority*

Convegno: DiGRA 2015 – Diversity of Play, Leuphana University, Lüneburg, Germania

Paper: *Game Studies in the Cinquecento* (con William Huber)

Convegno: Game History Annual Symposium, Grande Bibliothèque, Montréal, Canada

Paper: *Game Studies in the Cinquecento* (con William Huber)

2014

Convegno: Critical Evaluation of Game Studies, University of Tampere, Finlandia

Paper: *Authority and The Machine. Thoughts on The Role of The Player in A Proceduralist Reading of Gameplay*

Convegno: Luoghi e creature d'oriente. Dal fantastico alla fantascienza, Università di Torino

Paper: *L'anno scorso a Silent Hill. Forme transmediali dell'horror giapponese*

Convegno: 10th NECS Graduate Workshop. Media Archeology and the Digital Era, Università di Udine,

Paper: *Don Quixote and Grandma's Cookbook. Ideology and Rhetoric of Emulation: The Case of MAME*

2013

Convegno: XIX Convegno internazionale di studi cinematografici. Cinema, virtualità & corpo, Università Roma Tre

Paper: *Le morti di Isaac Clarke. Considerazioni sui body genres videoludici*

Convegno: DiGRA 2013, Georgia Institute of Technology, Atlanta

Paper: G|A|M|E on Games – Tavola rotonda

2011

Convegno: Media Mutations 3. Ecosistemi narrativi: spazi, strumenti, modelli, Università di Bologna

Paper: *Check In Everywhere. Luoghi, persone, narrazioni, giochi* (con Giovanni Caruso, Gabriele Ferri, Mauro Salvador)

Convegno: Magis International Spring School, 9th edition, Università di Udine

Paper: *Sometimes They Come Back (Some of Them). The Conversion of Video Games into Serial Objects.*

2010

Convegno: Suono e immagine. Suono e genere, Università di Torino

Paper: *Senti questo respiro? Horror, fantastico e fantasmagoria sonora in Suspiria*

Convegno: Magis International Spring School, 8th edition, Università di Udine

Paper: *There's an Alien in my PS3 - Genre films/Videogames. Forms of an Intermedial Dialogue*

2009

Convegno: Il lavoro sul film V. La post-testualità

Discussant

- **Convegni a invito e seminari**

2021

Seminario: An-ICON. Reframing Interactivity, Università di Milano

Paper: *Interactivity as the aesthetics of bureaucracy. Notes on video games as authoritarian machines*

Seminario: Videogiochi e realtà sociali, Università del Salento

Paper: *Videogiochi e pratiche memoriali. Il caso di Battlefield 1.*

Seminario: PAC-PAC: Videogiochi e fiction interattive point-and-click per la promozione del patrimonio territoriale e culturale, Università di Cagliari, relatore.

Seminario: Collaborative Game Histories, University of Turku, relatore.

2019

Convegno: Forme di interattività nei secoli. Uno sguardo comparativo sulla performatività delle Arti, Università di Pisa

Paper: *Note per una storiografia del videogioco in Italia*

Convegno: From Waste to Asset. Making Sense of Italian Film and Television Production in the Digital Era, Università di Bologna

Paper: *L'utilizzo delle fonti paratestuali nella storiografia del videogioco: uno studio di caso*

Seminario: Comics and Games. Il tratto ludico della storia, Fondazione Museo storico del trentino, Trento
Relatore

2018

Seminario: "Videogiochi, territorio e patrimonio: esperienze e opportunità", IVIPro, Bologna

Paper: *Ludopanorama. Per una valorizzazione del territorio digitale*

Convegno: Caro mostro. 200 anni di Frankenstein, Università di Verona, Verona

Paper: *Frankenstein Media. Mostruosità modulari nel videogioco.*

Convegno: Rewinding the Great War. La cultura visiva e il Centenario del primo conflitto mondiale, Trento

Paper: *La guerra ingiocabile. Sugli approcci ludici alla Prima Guerra Mondiale.*

Convegno: Corpi politici e politica dei corpi tra cinema e media in Italia. Intorno e oltre il '68, Torino

Paper: *Ragazzi col mitra. Bande giovanili nel poliziesco italiano.*

2016

Convegno: Pensare con gli occhi. La politica delle immagini nell'opera di Harun Farocki – Università degli Studi di Torino

Paper: *The playful and the martial. Farocki's Serious Games in the light of game studies*

Convegno: Game/Movie – Museo del manifesto cinematografico, Milano

Paper: *Prospettive cineludiche: da E.T. al puzzle film (con Mauro Salvador)*

Convegno: theGIFER- Talking about gif art – Camera. Centro italiano per la fotografia, Torino

Paper: *Gaming e GIF Art*

Convegno: Cinema, media, crime – Università degli Studi di Torino

Paper: *Heist Games. L'esperienza ludica della rapina*

Convegno: Storia e storie del videogioco – Università degli Studi di Torino

Paper: *Programmatori e pirati. I primi dieci anni del videogioco italiano*

Convegno: Neoludica: Inside Video Games, San Servolo, Venezia

Tavola rotonda: *Videogiochi italiani AAA: Albori Artisti Autori*

Evento: Festivaletteratura, Mantova

Organizzazione e partecipazione a talk, tavole rotonde e incontri nell'area videogiochi

2015

Convegno: GSALF, Université de Paris 13, Francia

Tavola rotonda

Convegno: Quando il gioco si fa serio. Le frontiere del gioco tra applicazione e crescita, Università di Torino

Paper: *This Is Video Game Play*

Convegno: L'immagine. Rappresentazioni della Passione dal cinema muto ai video games, Facoltà teologica di Torino

Paper: *Avventure e giochi di ruolo duemila anni fa: storia e stile dei videogiochi neotestamentari*

2014

Convegno: Giocare: Ma che cosa vuol dire?, Università di Torino

Paper: *Autorialità e autorità nel gioco digitale*

2013

Seminario: *L'aura non c'è. Un intervento sull'arte e il gioco* (con Roberto Fassone), Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia

2012

Tavola rotonda: SegnoG|A|M|E, Università di Torino
Discussant

2011

Convegno: Doctoral meeting, Università di Bologna
Paper: *Restore/Restart/Quit. Appunti sulla fine nei videogiochi*

Convegno: Stare al gioco. La ludicità nell'epoca del videogame, Università di Torino
Paper: *Gamer o player? Ludicità e nuove forme del video-giocare*

Lezioni su invito**2021**

Università di Modena e Reggio Emilia. Corso *Digital Humanities*, 13 ottobre.

Università di Padova. Corso *Design Thinking per i videogiochi*, 30 aprile.

Istituto Marangoni, Firenze. Corso *Multimedia arts, contextual and theoretical studies*, 21 aprile.

2020

IULM, Milano. Master in Game design. *Videogiochi Made in Italy*, 2 dicembre.

Università di Cagliari. Lezione al seminario "Culture videoludiche", 26 novembre.

Università di Bologna. Docente presso la summer school "Mediating Italy in Global Culture", 22-25 giugno.

2019

Università di Cagliari. Tutor e docente presso la summer school "Pac-Pac. First Person Cinematic Video Games", 25-29 settembre.

IANUA-ISSUGE Scuola Superiore UniGE, Università di Genova. Lezione "Sempre, comunque, vecchi Archiviazione, conservazione, storiografia dei videogiochi e del digitale", 9 marzo.

IAAD Turin Design Workshop, IAAD, Torino. Lezione "A few design tips from someone who can't predict the future of gaming", 12 febbraio.

2018

Centre of Excellence in Games Research, Tampere. Game History Reading Group, 7 dicembre.

IULM, Milano. Corso *Comunicazione digitale per il turismo*, Lezione "Videogiochi e turismo", 8 maggio.

Università di Cagliari. Seminario *Il cinema dei fratelli Coen*, Lezione "Neo-noir e contro-noir in *Blood Simple*", 15 gennaio.

2017

Unidee, Fondazione Pistoletto, Biella, Organizzazione e realizzazione del workshop *LudoCity. Designing a site-specific game*, 15-19 maggio.

Università di Bergamo. Ciclo di lezioni dottorali *Raccontare il reale. L'evidenza possibile*. Lezione: "Il limite del gioco: fine, conclusione, estrema nell'intrattenimento digitale", 3 maggio.

Institute of Digital Games, Università di Malta. Ciclo di lezioni *Digital Game Studies Seminar*. Lezione “Every Game is an Island” e workshop “Methods for Historical Game Research”, 20 settembre.

Abertay University, Scozia, ciclo di lezioni *Platform*, lezione: “Ludic Closure. A Study of how Games End”, 19 ottobre.

Organizzazione di convegni, incontri e seminari

2021

Convegno: Il videogioco in Italia. Teorie, metodi, prospettive (con Marco Benoît Carbone, Felice Addeo), Università di Salerno, 23-24 settembre.

2019

Convegno: Digra Italia 2019 – Sub Specie Ludi (con Marco Benoît Carbone, Paolo Ruffino), Università di Torino, 11 ottobre.

Workshop: I Media Studies in Italia: strategie, reti e possibilità interdisciplinari, Università di Bologna, 21 maggio.

2018

Convegno internazionale: DiGRA 2018 – The Game is the Message (con Matteo Bittanti), Università di Torino, 25-28 luglio.

2017

Giornata di studi: Il fascino irresistibile di invadere il Belgio. Sulla rappresentazione della storia nei giochi da tavolo (con Giaime Alonge), Università di Torino, 8 maggio.

2016

Incontro: Dylan nel Simulmondo – Storia pionieristica di un videogame, Università di Torino, 5 dicembre

Giornata di studi: Storia e storie del videogioco. Giornata di studi sull'intrattenimento digitale, Università di Torino, 17 ottobre

Ciclo di incontri: Storie di videogiochi, Festivaletteratura, Mantova, 7-11 settembre

2015

Convegno internazionale: Media Mutations VII – Space Invaders. Games in the Ecology of Media, Università di Bologna, 26-27 maggio

2012

Seminario: SegnoGAME – Tavola rotonda sui game studies in Italia, Università di Torino, 22 novembre

Altre esperienze

2013 – presente

Torino, Milano, Bologna, Amsterdam

Fondatore di Dotventi (dotventi.it), collettivo di game designer e ricercatori. Consulenza e progettazione ludica. Clienti: Università di Bologna, ILO- ONU, HackUniTO, ecc.

2012

Georgia Institute of Technology, Atlanta, USA

Sound designer e consulente per *Don't Open That Door*, progetto finanziato da INTEL corporation

Comune di Asti
Curatore e artista in Sibi The Playroom, con il Collettivo Pauli Accola

2010

Atlante, Bologna
Traduttore del volume *1001 Video Games You Must Play Before You Die*

2007- presente

CinemaBis Communication, Milano
Membro della redazione di «Nocturno Cinema»

2007 – 2010

Amber soluzioni linguistiche, Asti
Traduttore e project manager

Borse di studio, premi, grant

2021

Ministero dell'Università e della Ricerca
Finanziamento del progetto Atlante delle Televisioni locali (ATLas) attraverso il programma PRIN - Progetto di ricerca di interesse nazionale. Finanziamento complessivo €277.000. Progetto svolto in consorzio con le Università di Bologna, La Sapienza Roma, Cagliari.

2015

The Strong National Museum of Play, Rochester (NY)
Research Fellowship

2014

Fondazione Benetton, Treviso
Vincitore del premio Gaetano Cozzi per la migliore tesi a tema ludico.

2012

Fondazione Pistoletto Cittadellarte, Biella
Vincitore del grant ArtMob per il miglior progetto artistico (con Collettivo Pauli Accola)

2010-2013

Università di Torino
Borsa di dottorato full time

Competenze linguistiche

Inglese (eccellente, C2), Francese (buono), Italiano (madrelingua)

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali, ai sensi del D.lgs. 196 del 30 giugno 2003

Torino, 28/12/2021

In fede,
Riccardo Fassone

