

# RICCARDO FASSONE

[riccardo.fassone@unito.it](mailto:riccardo.fassone@unito.it)

Dipartimento di studi umanistici – Università di Torino – Via Sant’Ottavio 20 – 10124 – Torino

[riccardofassone.it](http://riccardofassone.it)

## 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

## AREE DI RICERCA

Game studies; storia e teoria del gioco e del giocare; media digitali; cinema e  
cultura popolare

## POSIZIONE ATTUALE

- DAL           Università di Torino  
2021           Professore associato, settore 10/PEMM-10/B  
Dipartimento di Studi umanistici

## POSIZIONI PASSATE

- 2024           Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle, Parigi, Francia  
Chercheur invité  
Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel
- 2018-  
2021           Università di Torino  
Ricercatore a tempo determinato (tipo B), settore L-ART/06  
Dipartimento di Studi umanistici

- 2018           Università di Torino  
Ricercatore a tempo determinato (tipo A), settore L-ART/06  
Dipartimento di Studi umanistici
- 2016-  
2018           Università di Torino  
Assegnista di ricerca presso il dipartimento di Studi umanistici. Progetto “Storie del videogioco in Italia”  
Dipartimento di Studi umanistici
- 2015           The Strong National Museum of Play, Rochester (NY), USA  
The Strong Research Fellow
- 2012           Georgia Institute of Technology, Atlanta (GA), USA  
Visiting Researcher  
Digital Media Department

## DIDATTICA

- 2015-  
presente       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.

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

- 2023-  
2024           Università di Torino (sede di Biella)  
Dipartimento di Studi Storici – Laurea magistrale in Cultural Heritage and Creativity for tourism and territorial development  
Docente – Playful Design for Cultural Heritage (in inglese)  
L-ART/06 – 48 ore
- Università di Torino  
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea magistrale in Cinema e media  
Docente – Storia e teorie delle forme ludiche  
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  
Laboratorio interdisciplinare – Capire e fare i videogiochi (12 ore)
- 2022-  
2023           Università di Torino (sede di Biella)  
Dipartimento di Studi Storici – Laurea magistrale in Cultural Heritage and Creativity for tourism and territorial development  
Docente – Playful Design for Cultural Heritage (in inglese)  
L-ART/06 – 48 ore

Università di Torino

Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea magistrale 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

2021-  
2022  
Università di Torino  
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea magistrale 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 Filosofia e Scienze dell'educazione – Laurea in Scienze dell'educazione  
Docente – Metodologie della comunicazione audio-visuale  
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 magistrale 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 magistrale 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- 36 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 magistrale 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- 36 ore (in co-docenza con Peppino Ortoleva)

2017-  
2018  
Università di Torino  
Dipartimento di Studi Umanistici (StudiUM) – Laurea magistrale 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 in 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

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
- 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
- 2011-  
2014
- Università di Torino  
Cultore della materia e assistente – Media: Storia e Teoria (prof. Peppino Ortoleva)
- 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)

## DIDATTICA DOTTORALE

- 2022-  
presente
- Membro ordinario del collegio di dottorato in Dottorato in Patrimonio Culturale e produzione storico-artistica, audiovisiva e multimediale (Università di Torino).
- Membro aggiunto del collegio di dottorato in Ecogastronomia, scienze e culture del cibo (Università degli Studi di Scienze Gastronomiche, Pollenzo [CN]).
- Tutor di quattro tesi di dottorato (una conclusa, dott.ssa Giulia Chiantia, Università di Genova, tre in corso).
- 2019 –  
presente
- Revisore esterno per le tesi di dottorato di:  
Roberto Cappai (Università di Pisa)  
Michael Castronuovo (Università di Udine)  
Gemma Fantacci (IULM, Milano)  
Gabriele Mori (Università di Bologna)  
Emiliano Rossi (Università di Bologna)
- 2024
- Ecole Doctorale Arts et Médias (Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle)

- Lezione: Fictional Games: How to Discuss Games that Do Not Exist (2 ore)
- 2023 Dottorato in Patrimonio Culturale e produzione storico-artistica, audiovisiva e multimediale (Università di Torino)  
Lezione: Per un racconto ludico della Resistenza. Su gioco e divulgazione storica (2 ore, con Giaime Alonge)
- Dottorato in Patrimonio Culturale e produzione storico-artistica, audiovisiva e multimediale (Università di Torino)  
Lezione: Playful strategies for Heritage Preservation and Dissemination (2 ore)
- Dottorato in Musica e spettacolo (Università Sapienza, Roma)  
Relazione: Gioco digitale e crisi climatica, all'interno del workshop Ecomedia. Industria e creatività tra videogiochi e realtà virtuale
- 2022 Dottorato in Lettere (Università di Torino)  
Lezione: Giocare, un'introduzione (2 ore)
- 2019 Dottorato in storia delle arti e dello spettacolo (Università di Pisa)  
Relazione: Note per una storiografia del videogioco in Italia, all'interno del workshop Forme di interattività nei secoli. Uno sguardo comparativo sulla performatività nelle arti
- 2017 Ciclo di lezioni dottorali Raccontare il reale (Università di Bergamo)  
Lezione: Il limite del gioco: fine, conclusione, estremità nell'intrattenimento digitale (2 ore).

## PARTECIPAZIONE A PROGETTI E GRUPPI DI RICERCA

- 2024-2027 ECHOFRIENDLY- acoustemological models and ICT tools for soundscape preservation and ecoacoustic quality assessment of living, working and recreational environments  
PRIN 2022 PNRR  
Membro dell'unità dell'Università di Torino (P.I. prof. Ilario Meandri)
- 2023-2026 GAME-ER- Historical Analysis of Video Game Industry Clusters across Europe  
Horizon-CL2-2023-HERITAGE-01  
Membro dell'unità dell'Università di Torino  
Tutor di un assegnista (dott. Nicola Costalunga)
- 2023 Human-Machine Communication Cultures  
Finanziato attraverso bando per l'internazionalizzazione, Università di Torino  
Membro del board
- 2022-2025 Grassroots of Digital Europe (GRADE)  
COST Action CA21141  
Membro del Managing committee in rappresentanza dell'Italia
- 2022-2025 CHANGES – Cultural Heritage Active Innovation for Next-Gen Sustainable Society  
PNRR/NGEU  
Collaboratore
- 2022-2025 NODES- Nord Ovest Digitale e Sostenibile  
PNRR/NGEU

Collaboratore

- 2022-  
2025  
2022  
2020-  
2022
- ATLas – Atlante delle televisioni locali  
PRIN  
Responsabile dell'unità di Torino (P.I. prof. Luca Barra, Università di Bologna)  
Tutor di un'assegnista (dott.ssa Paola Zeni)
- Spirits in the Material World  
Finanziato attraverso bando per l'internazionalizzazione, Università di Torino  
Membro del board
- HSSH with & for Industry 4.0  
Progetto di Ateneo dell'Università di Torino  
Tutor di un assegnista (dott. Vincenzo Idone Cassone)

## INCARICHI ISTITUZIONALI

- 2022-  
presente  
2021-  
presente  
2019-  
2021  
2016-  
2018
- Membro della Commissione monitoraggio e ricerca del corso di laurea magistrale in Cultural Heritage and Creativity for tourism and territorial development
- Responsabile Erasmus per il Dipartimento di Studi umanistici dell'Università di Torino
- Membro della commissione ricerca del Dipartimento di Studi umanistici dell'Università di Torino
- Membro del Comitato unico di garanzia dell'Università di Torino

## PREMI E FELLOWSHIP

- 2015  
2014  
2012
- The Strong National Museum of Play, Rochester (NY), USA - The Strong Research Fellowship
- Fondazione Benetton Studi e ricerche, Treviso – Borsa di studio “Gaetano Cozzi” per la miglior tesi dottorale sul tema del gioco
- Fondazione Pistoletto Cittadellarte, Biella – Grant ArtMob (con il collettivo Pauli Accola)

## PARTECIPAZIONE A COMITATI SCIENTIFICI ED EDITORIALI E AD ASSOCIAZIONI SCIENTIFICHE

- 2024-  
presente  
2024-  
presente
- Membro del comitato scientifico della rivista *Ultracorpi*
- Membro del comitato scientifico della serie di seminari Musique et violence dans le cinéma européen, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle

2024-presente	Membro del comitato scientifico della International Conference on Culture and Computing (C&C)
2021-presente	Membro ordinario History of Games
2020-presente	Membro del comitato scientifico della collana Musica Performance Media dell'editore Neo-Classica (Roma)
2020-presente	Membro del Game Science Research Center, Università di Modena e Reggio Emilia.
2015-presente	Membro ordinario CUC – Consulta universitaria del cinema
2015-presente	Membro ordinario DiGRA – Digital Games Research Association
2014-presente	Reviewer per riviste nazionali e internazionali e per convegni nazionali e internazionali nell'ambito di game e media studies e film studies, con una media di 20 review all'anno. È inoltre reviewer per monografie e antologie per gli editori Routledge (UK), Bloomsbury (UK) e The MIT Press (USA).
2011-presente	Fondatore e membro della redazione di GAME - The Italian Journal of Game Studies
2022	Track Chair per Foundation of Digital Games
2021-2022	Membro del comitato scientifico della collana Checkpoint dell'Editore Biblion (Milano)

## ORGANIZZAZIONE DI CONVEGNI E SEMINARI

2023	Seminario: The Materiality of Early Video Games in the Eastern Bloc, Università di Torino
	Convegno: DIGRA Italia 2023 – Analog Games in the Digital Age. Playing in the XXI Century (con Giaime Alonge), Università di Torino
	Convegno: AI Cultures. Communication between humans and machines in a plural world (con Simone Natale, Federico Biggio), Università di Torino
	Curatore del ciclo di seminari Per un racconto ludico della Resistenza. Su gioco e divulgazione storica, in collaborazione con Istituto Storico della Resistenza di Torino (con Giaime Alonge)
2022	Convegno: Una preistoria della creatività digitale – Università di Torino e Biennale tecnologia
2021	Convegno: Il videogioco in Italia. Teorie, metodi, prospettive (con Marco Benoît Carbone, Felice Addeo), Università di Salerno



- 2019                    Convegno: Digra Italia 2019 – Sub Specie Ludi (con Marco Benoît Carbone, Paolo Ruffino), Università di Torino
- Workshop: I Media Studies in Italia: strategie, reti e possibilità interdisciplinari, Università di Bologna
- 2018                    Convegno internazionale: DiGRA 2018 – The Game is the Message (con Matteo Bittanti), Università di Torino
- 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
- 2016                    Incontro: Dylan nel Simulmondo – Storia pionieristica di un videogame, Università di Torino
- Giornata di studi: Storia e storie del videogioco. Giornata di studi sull'intrattenimento digitale, Università di Torino
- Ciclo di incontri: Storie di videogiochi, Festivaletteratura, Mantova
- 2015                    Convegno internazionale: Media Mutations VII – Space Invaders. Games in the Ecology of Media (con Paolo Noto, Claudio Pires Franco) , Università di Bologna

## PARTECIPAZIONE A CONVEGNI, SEMINARI, WORKSHOP

- 2024                    Convegno: Extended Education: How Virtual Worlds Can Reshape Our Mind – Università di Torino  
Paper: Designing historical board games. Simulation, politics, authenticity
- 2023                    Convegno: DiGRA – Siviglia, Spagna  
Paper: Corteo and Political Play in Late 1970s Italy (with Giaime Alonge)
- Convegno: DiGRA – Siviglia, Spagna  
Panel: Fictional Games and Fictional Game Studies (organizer, with Stefano Gualeni)
- Seminario: Academicus Ludens – Torino  
Paper: Vestito per uccidere. *Hitman*
- Convegno: Game Studies, Media, Semiotica. Giornata di studi per Patrick Coppock – Reggio Emilia  
Relatore
- 2022                    Convegno: American Association for Italian Studies – Bologna  
Panel: Come Mappare La Storia Delle Televisioni Locali Italiane (1976-1990)
- Convegno: History of Games – Montreal, Canada  
Paper: *Methods for an Oral History of Games*
- Seminario: Collaborative Game Histories, University of Turku (Finlandia)

- Paper: Corteo: a political board game in 1970s Italy
- Convegno: War, Memory & Games in the Romance-Speaking World –  
Universität Mannheim, Germania  
Paper: Corteo: a «very countercultural» game (con Giaime Alonge)
- 2021
- Convegno: Digra Espana – Barcellona, Spagna  
Paper: *Fictional Games. An Assessment of the Role of Games within Fictional Worlds* (with 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)
- 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: Digra 2019 – Kyoto, Giappone  
Paper: *How to Reference a Digital Game* (con Stefano Gualeni, Jonas Linderoth)
- 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
- 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 medialità contemporanee – Genova  
Paper: *Giochi e gabbie. Videogiochi, videogiocatori e autorità digitale*
- 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: 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-Skłodowska, 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*

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: 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)*
- 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: 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: 10<sup>th</sup> 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*
- Convegno: Giocare: Ma che cosa vuol dire?, Università di Torino  
Paper: *Autorialità e autorità nel gioco digitale*
- 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
- Seminario: *L'aura non c'è. Un intervento sull'arte e il gioco* (con Roberto Fassone), Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia
- 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, 9<sup>th</sup> edition, Università di Udine  
Paper: *Sometimes They Come Back (Some of Them). The Conversion of Video Games into Serial Objects.*

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*

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, 8<sup>th</sup> 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, Università di Torino  
Discussant

## LEZIONI E PRESENTAZIONI SU INVITO (SELEZIONE)

2024  
Corso di Théorie et pratique de l'analyse cinématographique et audiovisuelle - Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle  
Lezione: Action, Violence, and Masculinity in the Italian "poliziottesco"

Corso di Introduction aux game studies - Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle  
Lezione: Programmers and Pirates. The First Ten Years of Italian Video Games (1982-1992)

Corso di Le "spectaculaire" au cinéma et dans les médias audiovisuels - Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle  
Lezione: Spectacle and anti-narrativity in Italian horror films, 1960-1980

2023  
Corso di Complex Artifacts and System Design – Politecnico di Milano  
Lezione: "On Fictional Games" (con Stefano Gualeni)

2022  
Corso di Digital Humanities – Università di Modena e Reggio Emilia  
Lezione: Lavorare con i videogiochi. Prospettive e racconti

2021  
Corso di Design Thinking per i videogiochi – Università di Padova  
Lezione: Progettare un gioco da tavolo

Corso di Multimedia arts, contextual and theoretical studies – Istituto Marangoni di Firenze  
Lezione: On Fictional Games

Corso di Digital Humanities – Università di Modena e Reggio Emilia

- Lezione: Videogiochi e archeologia dei media
- 2020 Master in Game Design – IULM, Milano  
Lezione: Videogiochi Made in Italy
- Corso di Culture videoludiche – Università di Cagliari  
Lezione: Analisi di Spelunky HD
- Summer school Mediating Italy in Global Culture – Università di Bologna  
Lezione: Il videogioco in Italia
- 2019 Summer school Pac-Pac. First Person Cinematic Video Games – Università di Cagliari  
Docente e tutor
- IANUA-ISSUGE Scuola Superiore UniGE – Università di Genova.  
Lezione: Sempre, comunque, vecchi. Archiviazione, conservazione, storiografia dei videogiochi e del digitale
- IAAD Turin Design Workshop – IAAD, Torino  
Lezione: A few design tips from someone who can't predict the future of gaming
- 2018 Centre of Excellence Reading Group – University of Tampere  
Conduzione del gruppo di lettura
- Corso di Comunicazione digitale per il turismo – IULM Milano  
Lezione: Videogiochi e turismo
- Seminario Il cinema dei fratelli Coen – Università di Cagliari  
Lezione: Neo-noir e contro-noir in *Blood Simple*
- 2017 Unidee – Fondazione Pistoletto Biella  
Ideazione e conduzione del workshop Ludocity. Designing a site-specific game
- Corso di Digital Game Studies – Università di Malta  
Lezione: Every Game is an Island
- Corso di Digital Game Studies – Università di Malta  
Workshop: Methods for Historical Game Research
- Seminario Platform – Abertay University, Scozia  
Lezione: Ludic Closure. A Study of how Games end.

## EVENTI DI TERZA MISSIONE (SELEZIONE)

- 2024 PLAY – Modena  
Organizzazione della presenza dell'Università di Torino al festival
- TOPlay – Torino  
Organizzazione della presenza dell'Università di Torino al festival
- 2023 Società di dibattiti – Università di Pavia

- Partecipazione al dibattito Il videogioco è una forma d'arte?
- Uovo sodo podcast  
Partecipazione all'episodio Storia dei videogiochi
- Istituto storico della Resistenza – Torino  
Organizzazione del ciclo di sessioni di gioco I giochi di Clio
- 2022 Centro per la riforma dello Stato, spazio Moby Dick – Roma  
Partecipazione alla tavola rotonda Giochi di politica
- Farine Podcast – Rivista il mulino  
Partecipazione all'episodio Il gioco nella vita mediale
- 2021 Biennale Democrazia – Torino  
Organizzazione e partecipazione alla rassegna Immaginare il Mondo. Una rassegna cinematografica e videoludica sui futuri immaginati
- Biennale Democrazia – Torino  
Partecipazione alla tavola rotonda Il gaming nei processi di coinvolgimento democratico
- Associazione Minuscola – Cagliari  
Partecipazione all'incontro Videogiochi da leggere. Affinità e parentele tra videogioco e libro
- OGR Public Program – Torino  
Partecipazione alla tavola rotonda Il videogioco è una forma d'arte?
- 2020 Biennale Tecnologia – Torino  
Partecipazione al dibattito Johnny Mnemonic. Corpi umani e ibridazioni tecnologiche
- Podcast "Montag", Consulta universitaria del cinema  
Partecipazione all'episodio di presentazione del libro Il videogioco in Italia
- Emilia Romagna Teatri – Bologna  
Partecipazione all'evento Giochi per la città
- 2019 Festival cinematografico Sotto18 – Torino  
Partecipazione a tavole rotonde ed eventi
- Game Happens – Genova  
Partecipazione al festival con un tavolo dimostrativo

## PUBBLICAZIONI

### MONOGRAFIE

**Fassone, R.** (2024), *Ballare di architettura. Una teoria di chi gioca e di chi guarda*, Einaudi, Torino.

Gualeni, S., **Fassone, R.** (2022), *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 IN  
RIVISTA

**Fassone, R.** (2022), *Il gioco nella vita mediale*. In «Il mulino», 3, pp. 92-99. [FASCIA A SETTORE 10](#).

**Fassone, R.** (2022), *Piombo ed eros. L'immaginario erotico del poliziesco italiano*. In «Quaderni del CSCI», 18, pp. 100-107.

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. (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. (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), *La stagione delle streghe – Guida al gotico italiano.* In «Nocturno Cinema», 80.

CAPITOLI IN  
VOLUME

**Fassone, R.** (2024), *Nostalgia e revisionismo in Stranger Things.* In Giulia Carluccio, Matteo Pollone (a cura di) *America oggi II. Cinema, Media, Cultura*, Kaplan, Torino, pp. 205-214.

Alonge, G., **Fassone, R.** (2023), *“Two, Three... Many Vietnams”. Anti-colonial Struggle, Postcolonialism, and Counterinsurgency in Historical Board Games*, in Michal Mochocki (a cura di), *Heritage, Memory, and Identity in Postcolonial Board Games*, Routledge, London, pp. 11-25.

**Fassone, R.** (2023), *Star Wars: Rise of the Skywalker (Star Wars. L'ascesa di Skywalker, Jeffrey Jacob Abrams, 2019)*, in Giulia Carluccio, Anna Masecchia, Stefania Rimini (a cura di), *Cinema, letteratura, intermedialità*, Carocci, Roma, pp. 247-258.

**Fassone, R.** (2023), *Dal gioco all'interazione. Animazione e videogame*, in Christian Uva (a cura di), *Il cinema d'animazione. Gli scenari contemporanei dal cartoon al videogame*, Carocci, Roma, pp. 173-187.

**Fassone, R.** (2023), *“Straight Outta Compton” (N.W.A., 1988). Down with the Capital C-P-T: le geografie del gangsta rap*, in Maria Teresa Soldani (a cura di), *Itinerari nella canzone tra i media*, NeoClassica, Roma, pp. 109-122.

Chiais, E., **Fassone, R.** (2022), *La moda e il videogioco: una contaminazione culturale*. In Adriano D'Aloia, Marco Pedroni (a cura di), *I media e la moda. Dal cinema ai social network*, Carocci, Roma, pp. 213-225.

Alonge, G., **Fassone, R.** (2022), *I vestiti nuovi dell'imperatore. Tabletop Simulator e il wargame analogico in ambiente digitale*. In Stefano Caselli (a cura di), *La storia in gioco. Prospettive e limiti del racconto storico in forma ludica*, Biblion, Milano.

**Fassone, R.** (2021), *La guerra ingiocabile. Approcci videoludici alla prima guerra mondiale*. In Gaime 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 Bang!*. 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 contospioni. 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 videogiochi 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  
(SELEZIONE)

**Fassone, R.** (2020), *Prefazione. La parabola del ragionier 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 videogioco*. 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, 2024 (in corso di pubblicazione)

S.O.F.I.A., videogioco mobile finanziato e promosso da Università di Torino, 2022, game design

*Here*, videogioco filosofico. Sound-designer, 2018

*Something something Soup something*, videogioco 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

## COMPETENZE LINGUISTICHE

ITALIANO	MADRELINGUA
INGLESE	ECCELLENTE (C2)
FRANCESE	BUONO (B1)

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

Torino, 30.08.2024

In fede,  
Riccardo Fassone

