

**Prof. 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**

**2022**

Responsabile per l'Italia del Management Committee del progetto COST Grassroots of Digital Europe: from Historic to Contemporary Cultures of Creative Computing (GRADE) – CA21141

Membro del comitato scientifico del progetto *Spirits in the material world*, vincitore del bando per l'internazionalizzazione dell'Università di Torino.

**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/](http://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](http://www.gamejournal.it))

Università di Torino

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

## Didattica

### 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

L-ART/06 – 48 ore

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

### 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

**Partecipazione a collegi di dottorato**

Membro ordinario del collegio di dottorato in Dottorato in Patrimonio Culturale e produzione storico-artistica, audiovisiva e multimediale (Università di Torino).

Membro aggiunto dei collegi di dottorato in Digital Humanities (Università di Genova) ed Ecogastronomia, scienze e culture del cibo (Università degli Studi di Scienze Gastronomiche, Pollenzo [CN]).

**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%.

**Pubblicazioni**

- **Monografie**

Fassone, R. (2023, 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) (eds.), *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.

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 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 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 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), *Gilliamesque. 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. (2022), *Il gioco nella vita mediale*, in «il Mulino», 3/22.

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 ragionier Viti: gioco e autorità*, in *We Are Müesli* (a cura di), *Chi è chi*, We Are Müesli, 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, 2022 (in corso di pubblicazione).

*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.

### Presentazioni in convegno selezionate

- **Convegni peer-review**

**2022**

Convegno: History of Games Conference – Montreal, Canada

Paper: *Oral History as a source for (video) game historiography*

**2021**

Convegno: Digra 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: Digra 2019 – Kyoto, Giappone

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

**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-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*

## 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: 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*

## 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, 9<sup>th</sup> 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, 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

Discussant

- **Convegni a invito e seminari**

**2022**

Seminario: Collaborative Game Histories, University of Turku (Finlandia)

Paper: *Corteo: a political board game in 1970s Italy*

**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: Festivalletteratura, 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, Festivalletteratura, 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**

**2022**

COST Network  
Finanziamento del progetto GRADE (Grassroots of Digital Creativity in Europe). Consorzio di oltre 30 università europee. Finanziamento complessivo €600.000.

**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), Francese (buono), Italiano (madrelingua)

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

Torino, 16/11/2022

In fede,  
Riccardo Fassone

