

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

## Education

### 2013

Università di Torino  
Ph.D. in Communication Design and Theory  
Tutor: prof. Peppino Ortoleva  
Tesi: *Every Game Is an Island. Borders, Endings, Extremities in Video Games*  
Awarded the Gaetano Cozzi prize for the best dissertation on games and play

### 2009

Università di Torino  
M.A. in Audiovisual and media practice – 110/110 cum laude  
Tesi: *L'orribile segreto, storia del cinema horror in Italia*

### 2007

Università di Torino  
B.A. in Film History

## Research Interests

Game studies; Video game history and theory; Digital media studies; Film studies; Popular culture

## Current position

### Since 2021

Università di Torino  
Associate Professor

## Past positions

### 2018-2021

Assistant professor

### 2018

Università di Torino  
Junior assistant professor

### 2016 – 2018

Università di Torino  
Post-doctoral researcher

### 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

**Teaching**

**2022/2023**

Università di Torino

History and theory of Video Games – 36 hours

Università di Torino

Digital media history and theory – 36 hours

Università di Torino

Playful design for Cultural Heritage – 48 hours (in English)

Università di Torino

Game Design Laboratory – 12 hours

**2021/2022**

Università di Torino

History and theory of Video Games – 36 hours

Università di Torino

Digital media history and theory – 36 hours

Università di Torino

Game Design Laboratory – 12 hours

**2020/2021**

Università di Torino

History and theory of Video Games – 36 hours

Università di Torino

History of popular cinema – 36 hours

**2019/2020**

Università di Torino

History and theory of Video Games – 36 hours

Università di Torino

Media history and theory – 72 hours

Università di Torino

Game Design Lab – 18 hours

**2018/2019**

Università di Torino

History and theory of Video Games – 36 hours

Università di Torino  
History of popular cinema – 36 hours

**2017/2018**

Università di Torino  
History and theory of Video Games – 36 hours

**2016/2017**

Università di Torino  
Video games and narrative lab – 18 hours

Università di Torino  
Game design lab – 18 hours

**2015/2016**

Università di Genova  
New media theory and practice – 36 hours

Università di Torino  
Audiovisual studies – 36 hours

Università di Torino  
Game design Lab – 18 hours

**2014/2015**

Università di Genova  
New media theory and practice – 36 hours

Università di Torino  
Film and media semiotics – 36 hours

**Grants**

**2022**

Local PI – COST Action – *Grassroots of Digital Europe*  
Collaborator – PNRR/NGEU – CHANGES – Cultural Heritage Active Innovation for Next-Gen Sustainable Society  
Collaborator – PNRR/NGEU – NODES – Nord Ovest Digitale e Sostenibile

**2021**

Local PI – PRIN (Progetto di Ricerca di Interesse Nazionale) - *Atlante delle Televisioni Locali (ATLas)*

**2015**

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

**2014**

Fondazione Benetton, Treviso  
Gaetano Cozzi scholarship

**2012**

Fondazione Pistoletto Cittadellarte, Biella  
ArtMob grant (with the Pauli Accola collective)

## Publications

- **Monographs**

**Fassone, R.** (2023, under contract), *L'odore del piombo. Cinquant'anni di poliziesco italiano*, Rubbettino, Soveria Mannelli (CZ).

Gualeni, S., **Fassone, R.** (2023), *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, 2017.

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

- **Peer-review articles**

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.

**Fassone, R.** (2020), *Anti-War Games. Attivismo antibellico nel gioco digitale*. In «Cinema e storia», 1, pp. 213-232.

**Fassone, R.**, Alonge, G., Gualeni, S. (2020), *Deployment mechanics in analog and digital strategic games: A historical and theoretical framework*, DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere.

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*, DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix

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

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

**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.

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.

**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.

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

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.

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.

- **Edited Collections**

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*, «GAME. 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.

- **Chapters in edited collections**

- Alonge, G., **Fassone, R.** (2022, in press), *Corteo. A Very Countercultural Game. Political Struggle and Ludic Culture in Italy in the 1970s and 1980s*. In Riccardo Masini, Jan Heinemann, Frédéric Serval (eds), *Eurowargames. The History, State and Future of Professional and Public (War)gaming in Europe*, Kamtchatka Publishing.
- Alonge, G., **Fassone, R.** (2022), *I vestiti nuovi dell'imperatore. Tabletop Simulator e il wargame analogico in ambiente digitale*. In Stefano Caselli (ed), *a 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 (eds), *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 (eds), *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 (eds), *Technophobia and Technophilia in the Media, Art and Visual Culture*, Aracne, Canterano (RM), pp. 133-142.
- Fassone, R.** (2020), *Gioco e west. Dai bambini di Buffalo Bill a Bang!*. In Matteo Pollone (ed.), *Il Western in Italia*, Graphot, Torino, pp. 161-171.
- Fassone, R.** (2020), *Il giocattolo*. In Pedro Armocida, Caterina Taricano (ed.), *Giuliano Montaldo: una storia italiana*, Marsilio, Venezia, pp. 228-232.
- Carbone, M.B., **Fassone, R.** (2020), *Introduzione. Il videogioco e l'Italia: direzioni e prospettive di studio, ricerca e produzione*. In Marco Benoit Carbone, Riccardo Fassone (eds.), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, pp. 21-40.
- Fassone, R.** (2020), *Una preistoria del videogioco italiano*. In Marco Benoit Carbone, Riccardo Fassone (eds.), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, pp. 41-52.
- Alonge, G., **Fassone, R.** (2020), *How We Stopped Worrying about the Hexagons: Twilight Struggle beyond Wargaming*. In Douglas Brown, Esther MacCallum Stewart (eds.), *Rerolling Board Games*, McFarland Press, Jefferson (NC).
- Fassone, R.** (2019), *Game and watch. Let's plays, machinima, streams and the linearization of the digital play*. In Michael Fuchs, Jeff Thoss (eds.), *Intermedia Games. Games Inter Media*, Bloomsbury Academic, New York (NY).
- Alonge, G., **Fassone, R.** (2019), *Playing the Great War*. In Monica Moreno Seco, Rafael Fernandez Sirvel, Rosa Ana Gutierrez Lloret (eds.), *Del Signo XIX al XXI. Tendencias Y Debates*, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante (Spain), pp. 350-65.
- Fassone, R.** (2018), *Notoriously Bad. Early Film to Video Game Adaptations (1982-1994)*. In Dennis Cutchins, Katja Krebs ed Eckart Voigts (eds.), *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 (eds.), *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. (eds.), *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 (ed.), *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 (ed.), *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 (eds.), *L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*, Ipermedium libri, Cesena, pp. 191-8.

**Fassone, R.** (2014), *Essi ri-vivono. Il remake nel cinema horror americano contemporaneo*. In Giulia Carluccio (ed.), *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 (ed.), *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 (eds.), *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*. In Simone Tosoni, Matteo Tarantino Chiara Giaccardi (eds.), *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 (ed.), *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 (eds.), *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, (eds.), *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 (eds.), *Suono/Immagine/Genere*, Kaplan, Torino, pp. 81-93.

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

- **Book Reviews**

**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.

### Selected presentations

#### 2022

Conference: American Association for Italian Studies – Bologna, Italy  
Panel: Come Mappare La Storia Delle Televisioni Locali Italiane (1976-1990)

#### 2021

Conference: Digra Espana – Barcellona, Spagna  
Paper: *Fictional Games. An Assessment of the Role of Games within Fictional Worlds* (with Stefano Gualeni)

Conference: CUC – Lo stato e il futuro della ricerca  
Paper: *Game Studies. Metodi, ambiti e applicazioni all'interno degli studi sull'audiovisivo in Italia* (with Giaime Alonge)

#### 2019

Conference: Digra 2019 – Kyoto, Giappone  
Paper: *How to Reference a Digital Game* (with Stefano Gualeni, Jonas Linderroth)

#### 2018

Conference: XIV Conference of the Contemporary History Association – Alicante, Spagna  
Paper: *Playing the Great War* (with Giaime Alonge)

Conference: DIGRA 2018 – Torino  
Paper: *Notes on a pre-history of Italian video games*

Conference: Tecnofobia e tecnofilia nelle pratiche artistiche e mediali contemporanee – Genova  
Paper: *Giochi e gabbie. Videogiochi, videogiocatori e autorità digitale*

#### 2017

Conference: Intelligent Narrative Technologies – Snowbird, Utah  
Organizzazione *Narrative Game Jam*

Conference: DiGRA Italia – IULM - Milano  
Paper: *L'attacco dei cammelli mutanti. La pirateria come variantologia del videogioco italiano degli anni Ottanta*.

Conference: 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*. (with William Huber)



**2016**

Conference: 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”*

Conference: CEEGS 2016 – Università Marie Curie-Skłodowska, Lublino, Polonia.

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

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

Panel: *What Is the “Game” in Meta-Game*

**2015**

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

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

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

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

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

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

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

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

**2014**

Conference: 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*

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

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

Conference: 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**

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

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

Conference: DiGRA 2013, Georgia Institute of Technology, Atlanta

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

**2011**

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

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

Conference: 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**

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

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

Conference: 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

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

Discussant

- **Invited presentations**

## 2022

Seminar: Collaborative Game Histories, University of Turku, speaker.

## 2021

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

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

Seminar: Videogiochi e realtà sociali, Università del Salento

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

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

Seminar: Collaborative Game Histories, University of Turku, speaker.

## 2019

Conference: 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*

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

## 2018

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

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

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

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

Conference: 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.*

Conference: 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

Conference: 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*

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

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

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

Paper: *Gaming e GIF Art*

Conference: Cinema, media, crime – Univerità degli Studi di Torino

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

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

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

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

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

## 2015

Conference: GSALF, Université de Paris 13, Francia

Round Table

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

Paper: *This Is Video Game Play*

Conference: 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

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

Paper: *Autorialità e autorità nel gioco digitale*

## 2013

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

## 2012

Round Table: SegnoG|A|M|E, Università di Torino

Discussant

## 2011

Conference: Doctoral meeting, Università di Bologna

Paper: *Restore/Restart/Quit. Appunti sulla fine nei videogiochi*

Conference: Stare al gioco. La ludicità nell'epoca del videogame, Università di Torino

Paper: *Gamer o player? Ludicità e nuove forme del video-giocare*

## Organized conferences

## 2021

Conference: Il videogioco in Italia. Teorie, metodi, prospettive (with Marco Benoît Carbone, Felice Addeo), Università di Salerno, 23-24 September.

## 2019

Conference: Digra Italia 2019 – Sub Specie Ludi (with Marco Benoît Carbone, Paolo Ruffino), Università di Torino, 11 October.

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

**2018**

Conference: DiGRA 2018 – The Game is the Message (with Matteo Bittanti), Università di Torino, 25-28 July.

**2017**

Conference: Il fascino irresistibile di invadere il Belgio. Sulla rappresentazione della storia nei giochi da tavolo (with Giaime Alonge), Università di Torino, 8 May.

**2016**

Conference: Dylan nel Simulmondo – Storia pionieristica di un videogame, Università di Torino, 5 December.

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

Series of events: Storie di videogiochi, Festivalletteratura, Mantova, 7-11 September.

**2015**

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

**2012**

Seminar: SegnoGAME – Tavola rotonda sui game studies in Italia, Università di Torino, 22 November.