

## INFORMAZIONI PERSONALI

Telefono +39 338 429 8780

Mail: francesco.toniolo@unicatt.it

francesco\_toniolo@docenti.naba.it

Data di nascita: 05/11/1990

Nazionalità: Italiana

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2016-2019: Dottorato di ricerca

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Scuola di Dottorato in Studi Umanistici. Tradizione e contemporaneità, Ciclo XXXI, titolo della tesi: *YouTube e videogiochi. Prospettive di ricerca su produzione, distribuzione e immaginari.*

2012-2014: Laurea Magistrale in Filologia Moderna

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Facoltà di Lettere e Filosofia. Indirizzo umanistico, artistico-performativo e filologico-letterario. Titolo della tesi: *Effetto di massa: fantascienza e robot in Mass Effect* (vincitrice, nel 2015, del secondo premio dell'Archivio Videoludico per le migliori tesi di laurea sui videogiochi). Punteggio: 110 e lode.

2009-2012: Laurea Triennale in Lettere Moderne

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Facoltà di Lettere e Filosofia. Titolo della tesi: *L'Anello di Cthulhu. Il mito religioso in Tolkien e Lovecraft.* Punteggio: 110 e lode.

**DIDATTICA / ATTIVITÀ A SOSTEGNO DELLA DIDATTICA**

Dal 2021 ad oggi: tiene il corso “L’immagine nell’era digitale” al master di primo livello Management dell’Immagine, del Cinema e dell’Audiovisivo (MICA) presso l’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

Dal 2021 ad oggi: docente di “Scrittura per giochi” nel corso di Game Design della Scuola Internazionale Comics di Firenze.

Dal 2018 ad oggi: docente a contratto di “Linguaggi e semiotica dei prodotti mediali” presso l’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

Dal 2020 ad oggi: docente a contratto di “Forme e generi del cinema e dell’audiovisivo” presso l’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

Dal 2020 ad oggi: docente di “Game culture” presso la Nuova Accademia di Belle Arti (NABA) di Milano.

Dal 2019 al 2020: tutor d’aula del master di primo livello Management dell’Immagine, del Cinema e dell’Audiovisivo (MICA) presso l’Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.

2019: tutor del corso executive di “modelli di gestione della sala” di ACEC e ALMED.

Dal 2016 ad oggi: cultore della materia in:

- Crossmedialità e Storytelling
- Linguaggi e semiotica dei prodotti mediali (dal 2017 al 2018)
- Media Studies and Cultural History
- Pragmatica della comunicazione mediale

Altre lezioni (selezione):

- Preparazione e svolgimento di lezioni universitarie nei corsi di Crossmedialità e Storytelling, Linguaggi e semiotica dei prodotti mediali e Media Studies and Cultural History
- (nel 2018) Tiene una lezione su produzione e mercato dei videogiochi nel master in Management dell’Immagine del Cinema e dell’Audiovisivo dell’università Cattolica.
- (nel 2018) Tiene una lezione su videogiochi e crossmedialità nel corso di Culture Visuali dell’Università di Bergamo.

- (dal 2017 ad oggi) Tiene otto ore di docenza sul tema “storia dei videogame” ogni anno all’interno del corso *Tecnico della produzione multimediale – game e gamification* realizzato da Demetra Formazione, sede di Bologna (viale Aldo Moro 16).
- (nel 2017) tiene una lezione su “Gamehistory. Le forme non convenzionali del racconto storico” nel Corso di Alta Formazione in Public & Digital History dell’Università Cattolica.

## PUBBLICAZIONI

- 2021 (in pubblicazione) *Greystorm: un visionario e malvagio scienziato del fumetto italiano*, in S. Zangrandi, E. Patat, D. Bombara (a cura di), *Alchimisti, maghi, scienziati eslegi nella cultura italiana*, XX.
- 2021 (in pubblicazione) (con S. Giovannini), *Tracce e recuperi di polizieschi e investigativi nei videogiochi italiani*, «Quaderni del ‘900», 21, pp. XX. Fascia A settore 10/C1.
- 2021 (in pubblicazione) *Antro-zoomorfismo videoludico e rappresentazioni comunitarie*, «Altre Modernità», 26, pp. XX. Fascia A settore 10/C1.
- 2021 (in pubblicazione) *Gardens (of Eden) as Narrative Meta-spaces in Video Games*, «Imago. Studi di cinema e media», 22, pp. XX. Fascia A settore 10/C1.
- 2021 (con S. Caselli), *Sposare una Z23: feticizzazione del passato e antropomorfismo moe a sfondo storico nel videogioco*, «Diacronie. Studi di storia contemporanea», 47, pp. 128-146. Rivista scientifica area 10.
- 2021 *Prima e oltre “Ready Player One”: la fantascienza videoludica fra “Skill” e la bizzarro fiction*, «Studi d’italianistica nell’Africa Australe», 34, 1, pp. 299-326. Rivista scientifica area 10.

- 2021 (a cura di) (con L. Papale), *Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un'azienda rivoluzionaria*, Biblion, Milano 2021.
- 2021 (con L. Papale), *Introduzione. I mille mondi di Valve*, in L. Papale, F. Toniolo (a cura di), *Valve Corporation. Videogiochi, visioni e virtuosismi di un'azienda rivoluzionaria*, Biblion, Milano 2021.
- 2021 *In cammino verso Anor Londo: level design come guida per i viaggi videoludici*, in A. Barzanò e C. Bearzot (a cura di), *Il viaggio. Scoprire ed essere scoperti. Atti della Summer School 2020*, Educatt, Milano, pp. 181-194.
- 2021 *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali*, Editrice Bibliografica, Milano.
- 2021 *Dante, i videogiochi indie e i mondi videoludici: osservazioni e ipotesi*, in M. Citro (a cura di), *Catalogo d'arte contemporanea. Tra Inferno e Paradiso*, Edizioni Paguro, Salerno, pp. LI-LXIX. Il contributo è una ripubblicazione dell'articolo apparso sul numero 3(2) di «Kepos. Semestrale di letteratura italiana».
- 2021 (con F. Cavaletti), *Una dinamica degli sguardi dall'immaginario creepypasta all'horror videoludico*, «H-ermes. Journal of communication», 19, pp. 71-92. Rivista scientifica area 10.
- 2021 *Cacciatrici, amanti, antropofaghe: le figure femminili in Carlton Mellick III*, «Polythesis. Filologia, interpretazione e teoria della letteratura», 2, pp. 41-56. Rivista con comitato scientifico e double blind peer review.
- 2021 *L'erotico-comicità delle monster girls nei manga*, «Fillide», 22, pp. 1-8. Rivista scientifica area 10.
- 2021 *Evolution of The YouTube Personas Related to Survival Horror Games*, «Persona Studies», 6, 2, pp. 54-68. Rivista con comitato scientifico e double blind peer review.
- 2021 *Dante, i videogiochi indie e i mondi videoludici: osservazioni e ipotesi*, «Kepos. Semestrale di letteratura italiana», 3, 2, pp. 300-325. Rivista scientifica Area 10.

- 2020 *La fabbrica come figura delle distopie videoludiche*, «Griseldaonline», 19, 2, pp. 153-164. Fascia A settore 10/C1.
- 2020 *Il vento sulle onde: l'epica dell'esplorazione marittima in "The Legend of Zelda: The Wind Waker"*, «AOQU. Achilles, Orlando, Quixote, Ulysses. Rivista di epica», 2, 2020, pp. 297-322. Rivista con comitato scientifico e double blind peer review.
- 2020 *La costruzione della fursona come antimimesi dell'umano e timore della copia*, «Elephant&Castle», 24, 2020, pp. 1-24. Fascia A settore 10/C1.
- 2020 (con M. Seregni), *That Dragon, Cancer: tecniche narrative del vissuto ludico*, «Critical Hermeneutics», 4, 1, pp. 137-164. Rivista con comitato scientifico e double blind peer review.
- 2020 *I videogiochi e il tempo: tre osservazioni sul mercato contemporaneo*, «Hamelin», 49, pp. 38-51. Rivista scientifica Area 10.
- 2020 *I videogiochi su YouTube: un confronto fra Italia ed estero*, in R. Fassone, M.B. Carbone (a cura di), *Il videogioco in Italia*, Mimesis, Milano-Udine 2020, pp. 271-284.
- 2020 *Virtual Death: immagini videoludiche immersive e percezione della morte*, «Imago. Studi di cinema e media», 20, pp. 199-213. Fascia A settore 10/C1.
- 2020 *Muoversi tra città e wilderness. Il confine nei videogiochi di ruolo fantasy*, in O. Castiglione (a cura di), *Confini/Borders*, Aracne, Roma, pp. 265-282.
- 2020 (con G. Amadori), *Narratologia su YouTube Italia*, «Kepos. Semestrale di letteratura italiana», 3, 1, pp. 13-51. Rivista scientifica Area 10.
- 2020 *L'archivio di YouTube: trasformazioni della ricerca su una piattaforma in divenire*, in AaVv, *Tecnica e umanesimo. Un approccio transdisciplinare*, Milano, Educatt, pp. 155-160.
- 2020 (con S. Giovannini), *Gli elementi nostalgici dei punta-e-clicca italiani degli anni Dieci*, «Hermes. Journal of communication», 16, pp. 81-98. Rivista scientifica Area 10.

- 2020 *“Long ago, in a walled off land”*: architettura tra concept e level design nei videogiochi *FromSoftware*, «Piano B. Arti e culture visive», 4, 2, pp. 171-194. Fascia A settore 10/C1.
- 2020 *Pregnancy time-lapse e performance del sé su YouTube*, «La Valle dell’Eden», 35, 2019, pp. 75-81. Fascia A settore 10/C1.
- 2020 *Introduzione. La natura dell’ultima fantasia*, in F. Toniolo (a cura di), *Cristalli di sogni e realtà. La cultura di Final Fantasy*, Unicopli, Milano 2020, pp. 9-24.
- 2020 (a cura di), *Cristalli di sogni e realtà. La cultura di Final Fantasy*, Unicopli, Milano 2020.
- 2020 *Le generazioni su YouTube Italia*, «Schermi», 3, 6, 2020, pp. 117-131. Rivista scientifica Area 10.
- 2019 (con S. Sampietro), *L’esperienza non theatrical: il cinema visto da casa*, in *Rapporto Cinema 2019. L’anno Zeta dell’audiovisivo*, Ente dello Spettacolo, Roma 2019, pp. 79-91.
- 2019 (con M. Fanchi), *“Che cos’è il cinema per me”. Il cinema visto dagli Zeta*, in *Rapporto Cinema 2019. L’anno Zeta dell’audiovisivo*, Ente dello Spettacolo, Roma 2019, pp. 21-34.
- 2019 *Un simulatore di paura. Le onryō cinematografiche nei videogiochi horror giapponesi*, «Fata Morgana», 36, 2019, pp. 131-144. Fascia A settore 10/C1.
- 2019 *Videogiochi, letteratura ed educazione oggi*, in «Lineatempo», 18, 2, 2019, pp. 1-7. Rivista con comitato scientifico.
- 2019 *Il mondo dei brony. Indagine sul fandom di My Little Pony*, Edizioni Paguro, Salerno.
- 2018 (con D. Cajelli), *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Unicopli, Milano 2018.
- 2017 *I “limiti” delle Monster Girls nella produzione contemporanea di manga e anime*, «Piano B. Arti e culture visive», 2, 2, pp. 116–136. Fascia A settore 10/C1.

- 2017 *Le nuove anime oscure. Da Demon's Souls a Dark Souls III*, TraRari Tipi, Aosta 2017.
- 2017 *Effetto di Massa. Fantascienza e robot in Mass Effect*, Unicopli, Milano 2017 (nuova edizione).
- 2017 (con A. Cati), *Le immagini della riconciliazione. La Truth and Reconciliation Commission nell'immaginario cinematografico*, in G.L. Potestà, C. Mazzucato, A. Cattaneo (a cura di), *Storie di giustizia riparativa. Il Sudafrica dall'apartheid alla riconciliazione*, il Mulino, Bologna 2017, pp. 223–240.
- 2016 *Natura di guerra. Possibilità ecocritiche sullo sfondo dei videogiochi strategici*, in «L'analisi linguistica e letteraria», 10, 2, 2016, pp. 155-160. Fascia A settore 10/C1.
- 2016 *Pixel fra le nuvole*, Delos Digital, Milano 2016 (ed. precedente Edizioni Imperium, Milano 2015).
- 2016 “Best Before” dei Rimini Protokoll: la distanza partecipata del videogioco a teatro, in «Drammaturgia.it», 10/10/2016 [<http://www.drammaturgia.fupress.net/saggi/saggio.php?id=6651>]. Rivista scientifica Area 10.
- 2015 *L'importanza rappresentativa dell'estetica voodoo in Assassin's Creed, fra negazione ed affermazione visiva*, in *Game Art Revolution. Giocare con le forme*, D. Ferrari – L. Traini – G. Vallese (a cura di), TraRari Tipi, Aosta 2015, pp. 10–16.
- 2015 *Queste anime oscure. Da Demon's Souls a Bloodborne: incursioni, escursioni, suggestioni*, TraRari Tipi, Aosta 2015.
- 2014 *Mario il performer. Il teatro e la performance in “Paper Mario 2”*, in «Comunicazioni Sociali», numero monografico *Il teatro verso la performance* a cura di A. Cascetta, Vita e Pensiero, XXXVI, 1, aprile 2014, pp. 194-201. Fascia A settore 10/C1.
- 2014 *Effetto di Massa. Fantascienza e robot in Mass Effect*, TraRari Tipi, Aosta 2014.
- 2013 *L'abitare digitale a proposito del videogioco ICO*, in «Parol. Quaderni d'arte e di epistemologia», XXIII, 23, 2013, pp. 325-333. Rivista scientifica Area 10.

## ALTRE PUBBLICAZIONI (SELEZIONE)

- 2021 (in pubblicazione) (a cura di) (con C. Cuomo, L. Papale, M. Petillo, L. Rao), *Emozioni da giocare*, Poliniani, Verona 2021.
- 2021 (in pubblicazione) *Introduzione: lieti e stupiti, come bambini in attesa della festa*, in C. Cuomo, L. Papale, M. Petillo, L. Rao, F. Toniolo (a cura di), *Emozioni da giocare*, Poliniani, Verona 2021, pp. XX.
- 2021 *Lavorare con i videogiochi. Competenze e figure professionali*, Editrice Bibliografica, Milano 2021.
- 2020 (con A. Però ed E. Sergio), *Vivere i testi. Epica*, La Nuova Italia, Firenze 2020.
- 2020 *Analisi semiotica delle pubblicità di Tempo Medico*, report realizzato per Zadig srl, all'interno di un progetto di valorizzazione degli archivi della rivista e consultabile sul sito *Scienzainrete*: [[https://www.scienzainrete.it/file\\_redazione/TM\\_report\\_publicita.pdf?fbclid=IwAR08OKQNrZvjr7Vmk5YQbZ-C43MEnZANKKsqBzIF205xU17K-m0nUxW8jCQ](https://www.scienzainrete.it/file_redazione/TM_report_publicita.pdf?fbclid=IwAR08OKQNrZvjr7Vmk5YQbZ-C43MEnZANKKsqBzIF205xU17K-m0nUxW8jCQ)].
- 2020 Prefazione a H.P. Lovecraft, *La Ricerca Onirica dell'Ignoto Kadath*, trad. it. di Edoardo Dantonia, Scheggeriunite 2020, pp. 3-9.
- 2019 *Tutte le "S" di Metal Gear: serpente, simbolo e semiotica*, Presentazione in A. Di Medio, *Metal Gear Solid 3. Il mangiatore di serpenti*, UniversItalia, Roma 2019, pp. 5-9.
- 2019 *Narrativa*, unità 8 e unità 10 in O. Trioschi, A. Però, M. Fiore, *Leggere come viaggiare. Antologia in volume unico per il primo biennio*, La Nuova Italia, Firenze 2019.
- 2018 (con A. Però e S. Gasperini), *Corrispondenze. Antologia per il primo biennio. Mito ed epica*, La Nuova Italia, Firenze 2018.



- 2018 (con S. Gasperini, O. Trioschi e L. Arrigoni), *Corrispondenze. Antologia per il primo biennio. Narrativa*, La Nuova Italia, Firenze 2018.
- 2018 *Il binomio turismo-videogiochi. Place-gaming*, in «Segnocinema», 214, novembre-dicembre 2018, pp. 15-16.
- 2017 (con R. Eugeni), *Il videogioco operoso. Storytelling videoludici e modelli di business*, in «Link. Idee per la televisione», 22, 2017, pp. 192–200.
- 2017 *Le mitologie e la storia dentro e fuori dall'Animus*, in D. Ferrari, L. Traini (a cura di), *Art (R)Evolution*, TraRari Tipi, Aosta 2017, p. 89.
- 2016 *Cenni ecocritici a proposito di Unreal*, in P. Branca, F. Lorenzin (a cura di), *Nativi Videoludici. Quella strana nostalgia per gli anni Novanta*, Lulu, 2016, pp. 75–76.
- 2016 *Undertale e la memoria videoludica*, in D. Ferrari *et al.* (a cura di), *Neoludica Inside Videogame*, TraRari Tipi, Aosta 2016, pp. 100–101.
- 2014 Recensione al volume AA. VV., *Giustizia e letteratura, I*, a cura di Gabrio Forti, Claudia Mazzucato, Arianna Visconti, Milano, Vita e Pensiero 2012, in «Studi comparatistici», VII, I, gennaio–giugno 2014, pp. 209–211.

#### PRESENZA IN REDAZIONI SCIENTIFICHE E ASSOCIAZIONI

- 2021 – in corso: co-direttore della collana «Checkpoint» per edizioni Biblion insieme a Emilio Cozzi, Andrea Dresseno e Francesco Mazzetta.
- 2021 – in corso: membro del comitato di lettura della rivista «Usus Scribendi. Rivista di grafologia e di linguistica forense».
- 2017 – 2020: membro del comitato scientifico della collana «Game Culture» (Edizioni Unicopli).
- 2019 – in corso: junior editor della rivista «Comunicazioni Sociali. Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies» (rivista di fascia A).

2020 – in corso: membro del comitato scientifico di «Kepos. Semestrale di letteratura italiana» (rivista scientifica).

2020 – in corso: co-direttore di «Docety Journal. Semestrale di coaching e digital culture».

2021 – in corso: co-direttore della collana «Checkpoint» (Edizioni Biblion).

2020 – in corso: socio della CUC (Consulta Universitaria Cinema).

2021 – in corso: socio AIPH (Associazione Italiana di Public History). Al suo interno è membro del gruppo di lavoro *Storia e gioco*.

#### INCONTRI, CONVEGNI, TAVOLE ROTONDE

24/09/2021 Salerno

Partecipa al convegno *Il videogioco in Italia. Teorie, metodi e prospettive* con la relazione *Ai margini della memoria: microcomunità e microstorie nei videogiochi italiani* (insieme a S. Caselli).

23/08/2021 Anagni

Tiene un incontro (tramite video) su Dante e i videogiochi per la mostra *Tra Inferno e Paradiso XX/21*.

03-04/07/2021 Modena Nerd

Tiene gli incontri *Giocare con la paura: la storia dei videogiochi horror* e *Quando non pubblicarono Tolkien: la storia del fantasy in Italia*.

26/11/2020 festival online

Partecipa alla tavola rotonda di Ce l'ho Corto Film Festival su cinema e videogiochi.

09/11/2020 webinar online

Relatore al webinar *Cinquant'anni di storia della pubblicità farmaceutica attraverso le pagine di Tempo Medico*, organizzato da Zadig, all'interno di un progetto di valorizzazione degli archivi di «Tempo Medico».

17/09/2020 Università Cattolica, Milano

Tiene la relazione *In cammino verso Anor Londo: level design come guida per i viaggi videoludici* all'interno della Summer School del corso di dottorato in Studi Umanistici. Tradizione e contemporaneità.

05/09/2020 SV1LUPP4RTPO, Bologna

Tiene l'incontro *La difficoltà di Dark Souls: una riflessione*.

09/04/2020 Pordenonelegge

Tiene l'incontro *Nuovi linguaggi e nuove forme di scrittura. Storytelling e videogames.*

08/02/2020 Bologna Nerd Show, Bologna

Tiene l'incontro *Lovecraft tra cinema e videogiochi* con Maico Morellini e Giacomo Ortolani.

13/12/2019 Roma

Interviene alla *Presentazione del Rapporto Cinema 2019* all'NH Hotel con mons. Davide Milani, Francesco Rutelli, mons. Stefano Russo e Maria Francesca Piredda.

11/10/2019 IF Internet Festival 2019, Pisa

Tiene l'incontro *Ludonarrazioni: storie e generi fra letteratura e videogiochi. Le regole delle storie dalla carta ai pixel* e il laboratorio *Storytelling interattivo. Esprimere se stessi attraverso la narrazione e i videogiochi.*

25/09/2019 Scuola e Virtuale, Piacenza

Presenta *Elementi di game design. Strumenti e metodi per il docente* nella tavola rotonda *Videogiochi & Immersione* con Francesco Mazzetta e Andrea Benassi.

29/08/2019 76° Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica della Biennale di Venezia

Presenta il *Rapporto Cinema 2019* allo spazio FEdS con Francesco Rutelli.

14/06/2019 Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

Relatore al convegno *Tecnica e umanesimo. Un approccio trans-disciplinare* con l'intervento *L'archivio di YouTube: trasformazioni della ricerca su una piattaforma in divenire.*

11/05/2019 Rome Videogame Lab, Roma

Tiene una lectio magistralis su *Videogiochi ed evoluzione.*

06/04/2019 TEDx Reggio Emilia

Presenta *I videogiochi sono cultura?* all'interno del TEDx *Culture is Future.*

05/04/2019 Legacoop Emilia ovest, Reggio Emilia

Interviene all'incontro *Fare Cultura è Innovazione. Contaminazioni Culturali Cooperative.*

21/04/2018 International Training for Professionals di Read On, Mantova

Tiene la sessione seminariale su *Leggere attraverso: tra crossmedialità e nuovi media*, con Paolo Giovine e Chiara Codecà, nel programma *L'identikit del lettore adolescente.*

05-08/10/2017 IF Internet Festival 2017, Pisa

Tiene gli incontri *Videogiochi e nostalgia. Il "ritorno al paese" da cui non si è mai partiti* e *Youtubers: nuovi sentimenti per nuovi video. Una "corrispondenza di amorosi sensi" con la propria community tra fandom, celebrities e affezione.*

16-17/09/2017 Modena Nerd, Modena

Tiene gli incontri *I bronny: l'inaspettato fandom di My Little Pony* e *Pixel fra le nuvole: tra fumetti e videogiochi*. Membro della giuria del Modena Nerd Indie Award, volto a premiare videogiochi indipendenti italiani.

05 2017      Università degli Studi di Bergamo

Fra i relatori nel ciclo di seminari *Raccontare il reale. L'evidenza e il possibile*.

06/05/2016    Convegno Umanesimo 4.0. La scrittura e la digitalizzazione, Fabriano

Relatore all'interno del convegno (organizzato da Fondazione Carifac, a cura di Alessandro Moscè) con speech su *Vantaggi e limiti della digitalizzazione, fra scrittura e rapporti sociali*.

25/06/2016    Game Happens!, Genova

Round table *Where in the World is Video Game Criticism?* con Andrea Dresseno, Maddalena Grattarola e Mata Haggis.

17/05/2016    Torino Comics

Tiene l'incontro *8-bit vs Nextgen: luoghi comuni dalla grafica al gameplay*.

14/04/2016    Game Design Week, IED, Milano

Interviene alla conferenza *Nativi Videoludici: nati e cresciuti con i videogiochi*.

07-08/10/2016      IF Internet Festival 2016, Pisa

Tiene gli incontri *Un videogioco in un libro. Recupero non convenzionali di pratiche videoludiche nella letteratura* e *I giochi dei bronny. Il rapporto del fandom di "My Little Pony" con i videogiochi*.

15/06/2015    Accademia di Belle Arti di Venezia

Relatore al convegno *L'arte è in gioco. Nuove relazioni tra arte e videogame* (a cura di Accademia di Belle Arti, Game Art Gallery, Ubisoft e AESVI) con speech sulla performance nei videogiochi.

08-11/10/2015      IF Internet Festival 2015, Pisa

Tiene un incontro su *Spazialità videoludica e fumettistica, fra lettura ed esplorazione*.

## ALTRE ATTIVITÀ

- Realizzazione di analisi semiotiche per conto di Ipsos, Kantar e Zadig.
- Editing e correzione di bozze per il volume *Migrazioni e comunicazione politica. Le elezioni regionali 2018 tra vecchi e nuovi media*, FrancoAngeli 2019.
- Editing e correzione di bozze per il report *A un bivio. La transizione alla vita adulta dei minori stranieri non accompagnati in Italia* di Fondazione Ismu, 2019.
- Ghostwriter di librigame.
- Quality assurance: beta tester (indicato nei credits) per il videogioco *Eselmir and the Five Magical Gifts* (Stelex Software, 2018) e per altri videogiochi italiani (non presente nei credits/non ancora rilasciati).

- Cura la sezione “game studies” sul sito di IPID (Italian Party of Indie Developers): <https://www.ipid.dev/game-studies/>.

Lingua madre: Italiano

Altre lingue: Inglese (C1)

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 “Codice in materia di protezione dei dati personali” e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Francesco Toniolo". The signature is written in a cursive, flowing style.