

Far Game. Le frontiere del videogioco tra industria, utenti e ricerca

Due giornate di riflessione sul videogioco e le sue relazioni con gli altri media. Un'iniziativa dalla doppia anima, ludica e teorica, che prevede:

- una sezione convegnistica, dedicata alle tematiche più attuali del dibattito sul medium videoludico;
- eventi di intrattenimento e aree di gioco

Venerdì 28 maggio

h 9.30 - 10.00, Biblioteca Renzo Renzi

Apertura dei lavori

Gian Luca Farinelli, direttore della Cineteca di Bologna

Giovanna Cosenza, Dipartimento di Discipline della Comunicazione - Università di Bologna

Guglielmo Pescatore, Dipartimento di Musica e Spettacolo - Università di Bologna

Gaetano Ruvolo, Presidente AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana)

Andrea Dresseno e **Matteo Lollini**, Archivio Videoludico - Cineteca di Bologna

h 10.00 - 11.30, Cinema Lumière

Convergenza, cross-medialità, intermedialità

Convergenza culturale e scenari digitali: la sfida dei pubblici connessi

Giovanni Boccia Artieri, Facoltà di Sociologia - Università di Urbino

Uno sguardo economico al franchise transmediale

Roberto Braga, Dipartimento di Musica e Spettacolo - Università di Bologna

"Ma che c'entrano i romanzieri?" Esperienze di un collettivo letterario "presente dappertutto, straniero in ogni dove"

Wu Ming 1, scrittore

Play the Game: Videogiochi musicali

Lucio Spaziante, Dipartimento di Discipline della Comunicazione - Università di Bologna

h 11.30 - 13.00, Cinema Lumière

User Generated Content: applicazioni e contenuti prodotti dagli utenti

Yet Another Website? Il cantiere del nuovo sito di Wired e il crowdsourcing

Riccardo Luna, direttore Wired Italia

Fan Fashion Games

Lella Mascio, Università di Bologna, ZoneModa Rimini

Metal Gear Solid Philanthropy: un esempio di guerrilla film making

Valentina Paggiarin e Giacomo Talamini, Hive Division

Modera Giovanni Caruso, Università di Udine

PAUSA PRANZO

h 14.15 - 15.45, Cinema Lumière

Alternate Reality Game (ARG): spazi urbani di gioco

Percorrere, essere percorsi, far percorrere: giochi sullo sfondo di una ricerca

Francesco Marsciani, CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica - Università di Bologna

Giocare nei mondi seriali

Guglielmo Pescatore, Dipartimento di Musica e Spettacolo - Università di Bologna

Il con/tatto è stabilito. Corpi reali, realtà virtuali

Marco Rocchetti, Dipartimento di Scienze dell'Informazione - Università di Bologna

WHAIWHAI: Il gioco che ri-scopre la città

Fabio Salvadori, LOG607

Modera Gabriele Ferri, Dipartimento di Discipline della Comunicazione - Università di Bologna

h 15.45 - 17.15, Cinema Lumière

Educational e Serious Game: quali possibili confini?

Tavola rotonda con **Francesco Antinucci**, Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione - CNR Roma; **Rosy Nardone** ed **Elena Pacetti**, Facoltà di Scienze della Formazione - Università di Bologna; **Marco Zanichelli**, Onde Comunicazione.

COFFEE BREAK

h 17.30 - 19.00, Cinema Lumière

Sviluppo a confronto

Part One - Tra serialità televisiva e citazioni letterarie: il caso Alan Wake

Interviene **Oskari Häkkinen**, Head of Franchise Development, Remedy Entertainment

Part Two - Tale of Tales, produzione indipendente e sperimentazione

Intervengono **Auriea Harvey** e **Michaël Samyn**, Tale of Tales

Modera **Diego Malara**, XL Repubblica

h 19.30, Biblioteca Renzo Renzi

Eat & Play

Evento gastronomico con piatti ispirati ai videogiochi. Su prenotazione.

h 20.45 - 21.45, Cinema Lumière

E adesso, pubblicità! Spot e videogiochi tra scambi, contagi e contaminazioni

Serata con **Annamaria Testa**, pubblicitaria e scrittrice

Sabato 29 maggio

h 10.00 - 11.30, Cinema Lumière

Target e interfacce: verso nuovi modelli di gioco

Tavola rotonda con **Andrea Cuneo**, Direttore Marketing Sony Computer Entertainment Italia;
Simona Portigliotti, Brand Manager Nintendo Italia, **Francesco Saviozzi**, Centro Ask - Università
Bocconi.

Moderata **Luca Tremolada**, giornalista, Nòva Sole 24 Ore

h 11.30 - 13.00, Cinema Lumière

Donne videoludiche

Barbie e Big Jim. La quota rosa del mercato

Alessandra Contin, giornalista La Stampa, scrittrice

Girls just want to have fun

Loredana Lipperini, giornalista La Repubblica, scrittrice

Corpi in gioco

Giovanna Cosenza e **Agata Meneghelli**, Dipartimento di Discipline della Comunicazione -
Università di Bologna

Moderata **Maria Grazia Mattei**, MGM Digital Communication

PAUSA PRANZO

h 14.15 - 15.15, Cinema Lumière

Game Pride: la rappresentazione dell'omosessualità nei videogiochi

Presentazione del progetto di ricerca di **Luca De Santis**, autore televisivo e sceneggiatore.
Interviene **Helena Velenà**, (trans)gender hacktivist multimediale.

h 15.15 - 17.00, Cinema Lumière

Cinema vs videogioco: una partita aperta

Tavola rotonda con **Federico Ercole**, giornalista Il Manifesto; **Donatello Fumarola**, Fuori orario - Rai Tre; **Enrico Ghezzi**, critico cinematografico; **Marco Manetti** (Manetti Bros.), regista e sceneggiatore; **Maurizio Memoli**, character artist.

h 17.30 - 19.00, Cinema Lumière

Evento speciale Nintendo: omaggio a Super Mario

Interviene **Andrea Babich**, autore del libro *I mondi di Super Mario*

WORKSHOP

Sabato 29 maggio, h 10.00 - 12.00, Sala Gino Cervi

Videogiochi ed educazione stradale

A cura di **Koala Games / Gruppo Armonia** e l'**Osservatorio per l'Educazione Stradale e Sicurezza** della Regione Emilia Romagna. Workshop su prenotazione.

PROIEZIONI

Sabato 29 maggio, h 18.00 - 20.00, Sala Gino Cervi

Proiezione di *Oriente d'immagini (ancora?) filmiche*. A cura di **Federico Ercole**, giornalista Il Manifesto; **Donatello Fumarola**, Fuori orario - Rai Tre; **Enrico Ghezzi**, critico cinematografico.

AREA DI GIOCO

Durante le due giornate di Far Game, il pubblico potrà accedere liberamente a postazioni di gioco nelle aree della **biblioteca Renzo Renzi** e della **sala Gino Cervi**.