

## > VENERDÌ 28 MAGGIO

### 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  
**Antonella Mascio**, Università di Bologna, ZoneModa Rimini

Metal Gear Solid Philanthropy: un esempio di guerrilla film making  
**Valentina Paggiarin** e **Giacomo Talamini**, Hive Division

Moderà **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

WHAIWHAT: Il gioco che ri-scopre la città  
**Fabio Salvadori**, LOG607

Moderà **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

Moderà **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.

Moderà **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 Contini**, 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

Moderà **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 Velena**, (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.