

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

RIOLO, MANUEL MAXIMILIAN

Indirizzo

Telefono

E-mail

Nazionalità

Data di nascita

**ESPERIENZA LAVORATIVA E
PUBBLICAZIONI**

- Date
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
 - Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Dicembre 2017 – in corso

Game Academy - Edizioni Unicopli

Collana editoriale di dibattito scientifico e accademico sul videogioco

Membro del comitato scientifico

Maggio 2017 – in corso

DIGRA Italia. Italian Digital Games Research Association

Associazione volontaria e no-profit per lo sviluppo del dibattito accademico sul videogioco

Membro del Comitato direttivo

Responsabile dei rapporti con gli studenti

2016 - in corso

Conscious Gaming. Manuali di Cultura del Videogioco - Fondazione VIGAMUS – Roma

Collana editoriale di Game Studies

Curatore della Collana

2016 - in corso

C.i..E.G. - Cattedra Internazionale Emilio Garroni - Roma

Associazione senza scopo di lucro per l'indagine e la diffusione di studi filosofici

Membro - Ricercatore

Ricerca e catalogazione di materiale autografo manoscritto/dattiloscritto

2016 – in corso

Cattedra di Estetica – Dipartimento di Filosofia – Università di Roma “La Sapienza”

Assistente di Cattedra

Gennaio 2020

DIGRA (Digital Games Research Association) 2020 – Tampere – Finland

International Rewiever

Categoria: PC member

(In arrivo) 2020 **[Pubblicazione]**

L'Esperienza del Videogioco. Una ricognizione estetica del videogioco tra Senso, Arte e Cultura, Link University Press, (con prefazione di M. A. Rickards)

(In arrivo) 2020 **[Pubblicazione]**

Portali sull'esperienza. Il videogioco tra arte e senso, in L. Papale, F. Toniolo (Ed.), Valve Corporation. Storie, strutture e strategie dell'azienda che ha reinventato i videogiochi per PC, Edizioni Unicopli

(In arrivo) 2020 **[Pubblicazione]**

Cultura, arte e videogioco. Note e osservazioni a partire dalla riflessione di Emilio Garroni, in "Arte e Tecnica", Polemos, n°2, (coautore, A. D'Ammando), ISSN 2281-951

Settembre 2020 **[Pubblicazione]**

Prefazione, *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, (Aut. M. Genovesi), VIGAMUS/IbraEditing, Roma, ISBN: 8832933047

Agosto 2020 **[Pubblicazione]**

Conference proceedings: "À Corps Perdu. The Body: Limits, Constructions, Intensity", Università degli Studi di Verona - Scuola di Dottorato in Scienze Umanistiche.

Saggio in volume: *Il "nauta adest navigio" cartesiano e l'"avatāra" videoludico. Angeli, menti e corpi elettronici nell'epoca dell'incarnazione digitale*, pp. 67/79, Edizioni dell'Orso, ISBN 978-88-3613-062-7

Maggio 2020

Conferenza "Lockdown e Gaming. Cosa abbiamo imparato?" Università di Roma "Tor Vergata", Scienze dell'informazione, della comunicazione e dell'editoria,

Speaker: *Videogame, presenza e virtualità*, Roma, 21 Maggio 2020

Ottobre 2019

Università di Roma "La Sapienza" – Dottorato in Filosofia – Seminario permanente di Estetica – Cattedra Internazionale Emilio Garroni – Esc Atelier Roma -

Organizzatore:

Convegno internazionale "Luoghi Comuni 2" – Roma, Ottobre 2019

Ottobre 2018 – Ottobre 2019

Seminario Permanente di Estetica – Cattedra di Estetica - Dipartimento di Filosofia – Università di Roma "La Sapienza"

Responsabile Dottorandi

Febbraio 2019

DIGRA (Digital Games Research Association) 2019 – Kyoto – Japan

International Rewiever

Categoria: PC member/Philosophy and critique

Dicembre 2018 **[Pubblicazione]**

Rivista *Brick* - ISSN:2239-6187 – Anno 8 – Numero 5

Articolo in rivista: "La pratica video-ludica. Arte e tecnica, gioco e apprendimento"

Co-autore Cristina Coccimiglio

Ottobre 2018 **[Pubblicazione]**

Rivista *Senza Cornice* – ISSN: 2281-3330 – n°18 – Giu.-Ott 2018

Articolo in rivista: "Gioco, videogioco e fruizione artistica"

Giugno 2018
Università di Roma "La Sapienza" – Dottorato in Filosofia – Seminario permanente di Estetica –
Cattedra Internazionale Emilio Garroni – Esc Atelier Roma -
Organizzatore:
Convegno internazionale "Luoghi Comuni" – Roma, Giugno 2018

Università di Roma "La Sapienza"
Urban Forms of Life - Sapienza Research Project
Convegno "Forme di Vita Urbana"
Partecipante

Aprile 2018
Romics – Fiera Internazionale – Roma
Ospite Relatore
Intervento: *Videogiochi e Cultura*

Febbraio 2018
Circolo dei Lettori di Perugia
Attività culturale promossa dal Comune di Perugia per incontri e dibattiti
Ospite relatore
Intervento: *Cultura del Videogioco*

Gennaio 2018
Link Campus University – Roma
Master di II Livello in Gestione dei Beni Culturali
Lezione tenuta: *Cultura e videogioco nel panorama contemporaneo*

Gennaio 2018 **[Pubblicazione]**
Atti conferenza DIGRA/VIGAMUS "Made in Italy" – Roma Dicembre 2017
Titolo del saggio: "Trasporto, illusione e profondità. Le similitudini nascoste fra l'introduzione della prospettiva nella pittura rinascimentale e l'introduzione della grafica tridimensionale nei videogiochi"
<http://digraitalia.org>

Dicembre 2017
DIGRA Italia. Italian Digital Games Research Association
Conferenza DIGRA Italia, *Made in Italy* presso VIGAMUS
Relatore:
"Trasporto, illusione e profondità. Le similitudini nascoste fra l'introduzione della prospettiva nella pittura rinascimentale e l'introduzione della grafica tridimensionale nei videogiochi"

Novembre 2017 **[Pubblicazione]**
Prefazione e Curatela.
UniversItalia Editrice – Collana editoriale "Conscious Gaming. Manuali di Cultura del Videogioco" – Curata dal Centro studi VIGAMUS (Museo del videogioco di Roma)
Titolo del testo: "I play, you play, she plays. Un [video] gioco da ragazze." (Aut. F: Sirtori)
ISBN: 978-88-3293-048-1

Settembre 2017
Università degli Studi di Verona - Scuola di Dottorato in Scienze Umanistiche
Convegno Internazionale "À Corps Perdu. The Body: Limits, Constructions, Intensity"
Relatore:
"Il "nauta adest navigio" cartesiano e l'"avatāra" videoludico. Angeli, menti e corpi elettronici nell'epoca dell'incarnazione digitale."

Giugno 2017
Lavoro di stesura, digitalizzazione e collaborazione per la scrittura di articoli di analisi artistico-filosofica al fianco del Prof. Giuseppe Di Giacomo, ex ordinario di Estetica del dipartimento di Filosofia dell'Università di Roma "La Sapienza".

Marzo 2017
Radio Sapienza Live
Ospite relatore
Intervento: *Cultura del Videogioco*

Novembre 2016
GameRome 2016
Ospite Relatore

Novembre 2016 [**Pubblicazione**]

Monografia:

UniversItalia Editrice – Collana editoriale “Conscious Gaming. Manuali di Cultura del Videogioco” – Curata dal Centro studi VIGAMUS (Museo del videogioco di Roma)

Titolo del testo: *Play Ergo Sum. Un’analisi del videogioco tra finzione, identità e trasporto.*

ISBN: 978-88-6507-971-3

2016 - 2017

Deeplay.it

Sito Internet di informazione e cultura videoludica

Editorialista - Articolista

Produzione e pubblicazione di articoli ed editoriali

2016

NerdMonday.it

Sito Internet di informazione e cultura videoludica

Editorialista - Articolista

Produzione e pubblicazione di articoli ed editoriali:

30.05.2016 “Life Is Strange: il viaggio della coscienza fra realtà e finzione”

07.05.2016 “Ludus in Fabula. La Narrazione negli RPG”

18.04.2016 “No Man's Sky: l'oltrepassamento delle colonne d'Ercole”

29.03.2016 “Fortuna nei videogiochi, è possibile?”

19.03.2016 “L'immedesimazione nei videogiochi e gli approcci videoludici”

2016

GameStorm.it

Sito Internet di informazione e cultura videoludica

Traduttore

Traduzione testi (da lingua inglese):

19.03.2016 “Uncharted 4 – Naughty dog rivela su Twitch una valanga di informazioni”

2013-2015

Cimitero Acattolico di Roma

Cimitero-Eventi culturali

Volontariato

Accoglienza e rapporti con i visitatori (italiani e stranieri) – Lavoro di Front Office e vendita al visitors centre e book shop.

2003 - 2014

Aziende varie (Roma – Caserta - Crotone)

Ristorazione / Turismo

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date (da – a)

2016 – 2020

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
- Qualifica conseguita

Università di Roma "La Sapienza", Facoltà di Lettere e Filosofia

Filosofia, Estetica, Game studies

Dottorato di Ricerca (PhD) in Estetica

Tesi: *Videogiochi ed estetica come filosofia della sensibilità e del senso*

Giudizio: Ottimo con lode

Conseguimento: 28/02/2020

Novembre 2018

Seminario Formativo

Link Campus University – Goethe-Institut Italien – Vigamus Academy – European Alternatives
"Gaming e Gamification"

2013-2016

Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Lettere e Filosofia

Filosofia

Laurea Magistrale con voto 110/110 e Lode (Tesi teorico sperimentale in Estetica: In-Ludere. Il videogioco: funzione e finzione.)

Laurea di secondo livello

2016

Fondazione di Alta Formazione e Beni Culturali "Accademia Federico II" –
A.S.A. Associazione Professionisti Sicurezza Ambientale – Studio Gamma –
Gestione e Sviluppo Risorse Umane

Master in Amministrazione Gestione e Sviluppo Risorse Umane

2016

Università di Roma "La Sapienza", Facoltà di Lettere e Filosofia

Filosofia

Seminario permanente di estetica "Estetica filosofia non speciale. Introduzione al pensiero di Emilio Garroni"

Attestato di partecipazione

2016

Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Filosofia. EcoEvo, Res Viva

Filosofia-Biologia-Scienze del Vivente

Seminario "Macchina e Organismo". Corpi, mondo, tecnica. Seminario permanente
Ecoevoluzione e Cognizione

Attestato di partecipazione

2010-2013

Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Filosofia

Filosofia

Laurea Triennale con voto 110/110 (Tesi in Semiotica: La Grammatica delle Emozioni)

Laurea di primo livello

2012

Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Filosofia

Stage "Matematica, Fisica e Economia" a cura dei proff. Emiliano Ippoliti, Diana Quarantotto, Sergio Caprara.

Terzo classificato

2012 – 2016

Università di Roma La Sapienza, Facoltà di Filosofia

Gruppo di studi per l'analisi del pensiero kantiano, coordinato dal curatore dell'edizione italiana Einaudi della Critica della Facoltà di Giudizio di I.

Kant, il Prof. Hansmichael Hohenegger.

2008

I.S.T.C. Lucifero (Crotone)

Ragioneria (SIRIO - corso serale per lavoratori)

Diploma in Ragioneria con voto 85/100

2007

Corso per Barman A.I.B.E.S.

Qualifica Barman

Vincitore primo classificato

2006

ACI-CSAI Crotone

Corso pilota/conduttore (Comitato Sportivo Automobilistico Italiano)

Patente CSAI

CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

MADRELINGUA Italiano

ALTRE LINGUA

Inglese

Efset Certificate – Advanced (CEFR C1) Presso Education First

Eccellente

Buono

Buono

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche,
macchinari, ecc.*

Ottima conoscenza del pacchetto Office, del Web, dei Social Media e della comunicazione digitale.

Ottime capacità di analisi e lettura dei testi sia in lingua italiana che inglese.

Ottima capacità di ricerca bibliografica con sistemi informatizzati e non.

CAPACITÀ E COMPETENZE ARTISTICHE

Musica, scrittura, disegno ecc.

Ottime capacità di scrittura sia scientifica che narrativa.

Ho effettuato studi Calligrafici e Musicali.

Collaboro in produzioni fotografiche e di video making.

PATENTE O PATENTI

A / B / CSAI

Autorizzo il trattamento dei dati personali ai sensi del D. lgs. 196/03