



AL MAGNIFICO RETTORE
DELL'UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

COD. ID: 6911

Il sottoscritto chiede di essere ammesso a partecipare alla selezione pubblica, per titoli ed esami, per il conferimento di un assegno di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Sociali e Politiche dell'Università degli Studi di Milano.

Responsabile scientifico: Prof. Splendore Segio

Riccardo Retez

CURRICULUM VITAE

INFORMAZIONI PERSONALI

Cognome	Retez
Nome	Riccardo

OCCUPAZIONE ATTUALE

Incarico	Struttura
Docente a contratto (ABPC-66)	LABA - Libera Accademia di Belle Arti (Firenze)
Docente a contratto (ABPC-67)	SAE Italia Technology College (Milano)

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Titolo	Corso di studi	Università	anno conseguimento titolo
Laurea Magistrale o equivalente	Televisione, Cinema e Nuovi Media	IULM	2019
Dottorato Di Ricerca	Visual & Media Studies	IULM	2024

LINGUE STRANIERE CONOSCIUTE

Lingue	Livello di conoscenza
INGLESE	Professionale (C1)
SPAGNOLO	Intermedio (A2)
GIAPPONESE	Base (N2)



PREMI, RICONOSCIMENTI E BORSE DI STUDIO

anno	Descrizione premio
2023	Best Paper Award - IRCMH Conference 2023 (Harvard University)

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA

Riccardo Retez ha sviluppato nel corso della sua carriera accademica e professionale un percorso fortemente caratterizzato dall'interdisciplinarietà, con un'attenzione particolare alla sociologia dei media e alle nuove forme di interazione e consumo culturale. Con una formazione solida e diversificata, culminata con un dottorato in Visual and Media Studies presso l'Università IULM di Milano, esplora le connessioni tra media, cultura e tecnologia, applicando un approccio critico e metodologico innovativo. Le sue attività di ricerca si sono concentrate sulla percezione e sulle pratiche di consumo nei contesti digitali, con particolare attenzione al mondo videoludico. L'esperienza come visiting researcher presso la Faculty of Communication Sciences dell'Università di Tampere, in Finlandia, gli ha permesso di sviluppare strumenti di raccolta dati sia quantitativi che qualitativi - qui ha implementato il Visual Grounded Theory Approach, un metodo misto che coinvolge metodi di analisi qualitativa come interviste e focus group e tecniche di misurazione quantitativa come i questionari anonimi, utilizzato per studiare le dinamiche di interazione tra gli utenti e le piattaforme di live streaming. La sua carriera di docente riflette chiaramente l'approccio interdisciplinare che lo contraddistingue, guardando a diversi ambiti, tra cui Sociologia dei Media, Storia della Televisione, e Comunicazione Visiva, spesso incentrando i suoi corsi su come i media digitali influenzino le forme linguistiche e il comportamento degli utenti in rete. In particolare, dedica molte delle sue ricerche al fenomeno del ludospettatore, una figura ibrida che emerge dall'intersezione tra il consumo di media tradizionali e nuove forme di interazione sociale: un'identità fluida e instabile attiva all'interno di comunità online, che richiede l'esplorazione di questioni sociali, culturali e di genere.

ATTIVITÀ PROGETTUALE

Anno	Progetto
2023	Organizzazione evento - Electricdreams - Between fiction and society II (Conferenza Accademica). Università IULM, Milano, 18-21 Ottobre
2023	Organizzazione evento - Milan Machinima Festival MMXIII (Mostra di arte digitale e videoludica). Scuola Civica Luchino Visconti, Milano, 21-26 Marzo
2022	Organizzazione evento - Milan Machinima Festival MMXII (Mostra di arte digitale e videoludica). Università IULM, Milano, 22-27 Marzo
2021	Organizzazione evento - Milan Machinima Festival MMXI (Mostra di arte digitale e videoludica). Università IULM, Milano, 20-25 Marzo

CONGRESSI, CONVEGNI E SEMINARI

Data	Titolo	Sede
16-19 Ottobre 2024	<i>Immaginari della Tecnoscienza. Narrazioni, potere, società</i>	Università degli Studi dell'Insubria / Università IULM di Milano
4-6 Ottobre 2023	<i>A Driving Force. On the Rhetoric of Images and Power. Graduate Conference</i>	Università Ca' Foscari, Venezia



27-28 Aprile 2023	<i>Be-Twitching Scholarship: power, action, and live streaming</i>	University of Wisconsin-Milwaukee, WI, Stati Uniti
17-20 Aprile 2023	<i>GamiFin Conference 2023</i>	University of Tampere, Finlandia
16-17 Marzo 2023	<i>International Research Conference on Management and Humanities</i>	Harvard University, Cambridge, MA, Stati Uniti
22-25 Febbraio 2023	<i>Southwest Popular/American Culture Association 44th Annual Conference</i>	University of New Mexico, Albuquerque, NM, Stati Uniti
15-17 Febbraio 2023	<i>In Cahoots. Disciplinary Crossing & a Future for Performance Studies</i>	UCLA, Los Angeles, CA, Stati Uniti
9-10 Febbraio 2023	<i>"Requiem for Netflix? Reflections on Two Decades of Streaming". 24th Annual Cinema Studies Graduate Conference</i>	San Francisco State University, CA, Stati Uniti
18-21 Ottobre 2022	<i>Gameground Festival</i>	Trento
12-14 Ottobre 2022	<i>Electricdreams. Between Fiction and Society</i>	Università IULM, Milano
26-29 Aprile 2022	<i>GamiFin Conference 2022</i>	University of Tampere, Finlandia
1-2 Dicembre 2021	<i>Transmedialità e crossmedialità, nuove prospettive</i>	Università IULM, Milano
23-24 Settembre 2021	<i>Il videogioco in Italia: Teorie, metodi e prospettive</i>	Università degli Studi di Salerno, Salerno

PUBBLICAZIONI

Libri
Retez, R. (2020). <i>Machinima Vernacolare</i> . San Francisco, California: Concrete Press
Bittanti, M., Fantacci, G., Miranda, L., Retez, R. (Eds.) (2021). <i>VRAL S02</i> . San Francisco, California: Concrete Press.
Bittanti, M., Fantacci, G., Miranda, L., Retez, R. (Eds.) (2022). <i>VRAL S03</i> . San Francisco, California: Concrete Press
Retez, R. (Ed.) (2024). <i>The Real Aftermath: How COVID-19 Changed the Way Science Fiction is Conceived, Read, and Interpreted</i> . Wilmington, Delaware: Vernon Press.
Retez, R. (2023). <i>La rappresentazione del cambiamento climatico nel videogioco Death Stranding</i> :



un'analisi dell'impatto sulla consapevolezza dei giocatori attraverso il dialogo nelle community. In Ambrogio C. e Toniolo F. (Ed.). Natura in pixel. Un libro sui videogiochi per la beneficenza ambientale. Milan, Italy: Amazon Publishing.

Retez, R. (2023). Da Twitch a Jerkmate: la nuova crossmedialità delle interfacce ludiche. In Chiurato, A. (Ed.). Transmedialità e crossmedialità, nuove prospettive. Milan, Italy: Mimesis.

Retez, R. (2021). Mateus Domingos LAN Party Notes. In Bittanti M. & Fantacci, G. (Eds.). VRAL S01. San Francisco, California: Concrete Press.

Articoli su riviste

Retez, R. (2024). Il corpo in diretta. Sovrapposizione performativa tra live streaming videoludico e pornografico su Twitch: il caso Chechik. Collana Schermi, Milan, Italy: Università degli Studi di Milano

Retez, R. (2023). Lo spettatore-videogiocatore: ricostruzione di un'identità ibrida, fluida e instabile. Collana Labirinti. Trento, Italy: Università di Trento

Retez, R. (2022). The vernacular video game language as a medium of fandom storytelling and content creation. The Phoenix Papers, 5(1). Dallas, Texas.

Retez, R., Miranda, L. (2022). Patient Zero, Parasite, Epidemic Agent: The Role of the Player in Watch Dogs: Legion. Interactive Film and Media Journal, 2(1). Edinburgh, Scotland.

Retez, R. (2021). Giocare a commentare. Il nuovo giornalismo eSportivo tra questioni di genere. Eracle Journal of Sports and Social Sciences, 4(1). Salerno, Italy.

Atti di convegni

Retez, R. (2023). The ludospectator: reconstruction of a hybrid, fluid, and unstable identity. Lapland, Finland: 7th International GamiFIN Conference 2023 (GamiFIN 2023), April 18-21 2023.

Retez, R., Miranda, L. (2022). Patient Zero, Parasite, Epidemic Agent: The Role of the Player in Watch Dogs: Legion. Interactive Film and Media Journal, 2(1). Edinburgh, Scotland.

ALTRE INFORMAZIONI

Attività di revisore svolta per le seguenti istituzioni/conferenze:

DiGra Italia (2021-2023)
ChiPlay 2023 Conference (2023)
Cumulus Budapest 2024 Conference (2024)
IFM Journal (2021-2024)

Tesi triennali universitarie tutorate: 3
Tesi magistrali universitarie tutorate: 7

Le dichiarazioni rese nel presente curriculum sono da ritenersi rilasciate ai sensi degli artt. 46 e 47 del DPR n. 445/2000.

Il presente curriculum non contiene dati sensibili e dati giudiziari di cui all'art. 4, comma 1, lettere d) ed e) del D.Lgs. 30.6.2003 n. 196.

RICORDIAMO che i curricula SARANNO RESI PUBBLICI sul sito di Ateneo e pertanto si prega di non inserire dati sensibili e personali. Il presente modello è già precostruito per soddisfare la necessità di



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

pubblicazione senza dati sensibili.

Si prega pertanto di **NON FIRMARE** il presente modello.

Luogo e data: Milano, 22 ottobre 2024