

Formato europeo per il curriculum vitae

Informazioni personali

Nome **BRUNO, Luca Paolo**
Indirizzo **Via Vigone 51, 10139 Torino, TO, Italia**
Telefono **0039 3737452614**
E-mail luca paolo.bruno@unibo.it; luca paolo.bruno@unifi.it
Nazionalità Italiana
Data di nascita 20.09.1989

ATTIVITÀ DI RICERCA

- 01.03.2024-Ora** **Assegnista di Ricerca, PRIN 2022 "Prepararsi al presente: nuovi immaginari distopici globali e impegno pubblico**
Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Moderne, Via Cartoleria 5, Bologna, Italia.
Progetto di ricerca interateneo (Alma Mater Studiorum Università di Bologna – prima unità di ricerca – e Università degli Studi di Torino – seconda unità di ricerca).
Principal Investigator: SCROLAVEZZA, Paola
- 01.06.2019-31.05-2022** **Ricercatore [*wissenschaftlicher mitarbeiter*], Japanese Visual Media Graph project – vd.** <https://wiss.iuk.hdm-stuttgart.de/projects/jvmg/>
Stuttgart Media University, Faculty of Information and Communication, Institute for Applied Artificial Intelligence, Nobelstraße 10, 70569 Stoccarda, Germania.
Progetto di ricerca interateneo (Leipzig University, Leipzig University Library, Stuttgart Media University finanziato dal German Research Council [*Deutsche Forschung Gemeinschaft*] per cui si allega resoconto dettagliato (allegato 1). Si allega inoltre la tabella ministeriale per l'equipollenza delle posizioni estere (allegato 2).
Principal Investigator: PFEFFER, Magnus
- 15.03.2019-31.05-2019** **Ricercatore [*wissenschaftlicher hilfskraft*], Databased Infrastructure for Global Games Culture Research project** vd. <https://diggr.link/>
Leipzig University, Faculty of History, Arts and Oriental Studies Department of East Asian Studies, Schillerstraße 6 04109 Lipsia, Germania; Leipzig University Library, Beethovenstraße 6, 04107 Lipsia, Germania.
Progetto di ricerca congiunto (Leipzig University, Leipzig University Library, finanziato dal German Research Council [*Deutsche Forschung Gemeinschaft*])
Principal Investigator: ROTH, Martin.
- 12.09.2018-12.11-2018** **Exchange Researcher, Japanese Games Between the Local and the Global Project, Borsa di studio per soggiorno di ricerca – vd.** <https://www.r-gscefs.jp/?p=9133>
Ritsumeikan University, Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences, 56-1 Tojiin Kitamachi, Kita Ward, Kyōto, 603-8577, Giappone.
Borsa di ricerca per soggiorno di ricerca presso il Ritsumeikan Center for Game Studies finanziata dal German Academic Exchange Service [*Deutscher Akademischer Austauschdienst*] nell'ambito del progetto di ricerca "Japanese Games Between the Local and the Global" tra l'Università di Lipsia e l'Università Ritsumeikan.
Supervisore: YOSHIDA, Hiroshi.
- 01.07.2017-31.06-2018** **Research Assistant [*wissenschaftlicher hilfskraft*] – PreDoc Award 2017 vinto in tandem con il JuniorProfessur Martin Roth – vd.** <https://www.uni-leipzig.de/en/research/academic-careers/doctorates/pre-doc-award/>
Leipzig University, Faculty of History, Arts and Oriental Studies Department of East Asian Studies, Schillerstraße 6 04109 Lipsia, Germania.
Finanziamento annuale per giovani ricercatori che prevede la stesura di un progetto di ricerca in tandem con un docente dell'ateneo di Lipsia a tema libero.
Supervisore: ROTH, Martin

ESPERIENZE DIDATTICHE

- 05.01.2024-aprile 2025** **Professore a contratto: LINGUA E LETTERATURA GIAPPONESE 1** (livello B1/B2)
CdL (LM-36) in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa, 30 ore, 12 cfu.
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- Novembre 2023-settembre 2024** **Professore a contratto: LINGUA GIAPPONESE** (livello B1)
CdL (LM-39) in Scienze linguistiche per l'intercultura e la formazione, 54 ore, 12 cfu.
Università degli Studi di Catania, Dip. di Scienze Umanistiche, Struttura Didattica Speciale di Ragusa, Via Orfanotrofo, 49, 97100 Ragusa (RG), Italia.
- Ottobre 2022-aprile 2024** **Professore a contratto: CONOSCENZA LINGUA GIAPPONESE** (livello B1/B2)
CdL (LM-36) in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa, 60 ore, 12 cfu.
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia
- 14.12.2022** **Lectio magistralis: 'Le Subculture del Giappone Contemporaneo'**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia
Lezione in co-presenza con il prof. CUCINELLI, Diego per il corso di Letteratura Giapponese (L-11, LM-36); 2h
- 08.04.2022** **Lectio magistralis: 'Ateji, metanarrativa e wasei eigo'**
Presso Università degli Studi di Torino, Dip. di Lingue e letterature straniere e culture moderne, Complesso Aldo Moro, Via Giuseppe Verdi, 10124 Torino (TO), Italia
Lezione in co-presenza con il prof. COCI, Gianluca per i corsi di Letteratura Giapponese Magistrale (prima e seconda annualità a.a. 2021/2022, LM-38); 2h
- 23.04.2021** **Lectio magistralis: 'Gēmu: il medium videoludico nei Japanese Studies'**
Presso Università degli Studi di Torino, Dip. di Lingue e letterature straniere e culture moderne, Via Giuseppe Verdi 8, 10124 Torino (TO), Italia
- 16.04.2021** **Lectio magistralis: 'Tradurre la *sabukaruchā*: pratiche e problematiche - sei sfide traduttive e transcreative'**
Presso Università degli Studi di Torino, Dip. di Lingue e letterature straniere e culture moderne, Via Giuseppe Verdi 8, 10124 Torino (TO), Italia
Lezione in co-presenza con il prof. COCI, Gianluca per i corsi di Letteratura Giapponese Magistrale (prima e seconda annualità a.a. 2020/2021, LM-38); 2h [ONLINE]
- 14.02.2019** **Lectio magistralis: 'La bishōjo e il bishōnen sono Akihabara: dal Media-mix all'ensemble sociopop culturale'**
Presso Università di Venezia ca' Foscari, Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea, Biblioteca Area Linguistica, Fondamenta Foscari, 3462, 30123 Venezia VE, Italia
Lezione su invito del prof. MIYAKE, Toshio per gli studenti dei corsi di laurea in lingua e cultura giapponesi triennali e magistrali del Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea dell'Università di Venezia ca' Foscari. 2h
- 09.10.2018** **Lectio magistralis: 'Shūkanteki sotsū kensetsu to shite nōberu gēmu kyarakutā: kenkyū gainen to sono kanōsei [Visual Novel Characters as Intersubjective Communicative Constructs: Research Overview and Possibilities]**
Niigata University, Graduate School of Modern Society and Culture, 8050 Ikarashi 2-no-cho, Nishi-ku, Niigata, 950-2181, Giappone.
Lezione in co-presenza con la prof.ssa ISHIDA Minori rivolta a studenti del corso postgraduate Visual Culture I [*eizō bunka I Tokuron*]. 2h

PREMI, BORSE E RICONOSCIMENTI

- 13.09.2021** **Premio: Princess Takamado Essay Contest**
Riconoscimento dei contributi nel campo dei *Japanese Game Studies* in seguito a submission di conference paper poi pubblicato su REPLAYING JAPAN 4. **Ente Promotore:** Prince Takamado Japan Centre for Teaching and Research, University of Alberta, Suite 201 Telus Centre, Edmonton, Alberta, Canada T6G 2R3.
- 25.06.2018-28.06.2018** **Finanziamento: DAAD Kongressreisen travel grant**
Finanziamento per mobilità internazionale per partecipazione al congresso della Digital Game Research Association (DiGRA) 2018 presso l'Università degli Studi di Torino (Lungo Dora Siena, 100, 10153 Torino TO) dal 25 al 28 luglio 2018. **Ente Conferente:** German Academic Exchange Service, Kennedyallee 50 53175 Bonn, Germania.
- Settembre 2016-Febbraio 2017** **Borsa di Studio: JASSO Student Exchange Support Program.**
Borsa di studio conferita per frequentare il Exchange Student from Overseas (ESOP) dell'Università Hōsei di Tōkyō (2 Chome-17-1 Fujimi, Chiyoda City, Tokyo 102-8160, Giappone). **Ente Conferente:** Japan Students Service Organization 4259 S-3 Nagatsuta-cho, Midori-ku, Yokohama, Kanagawa, 226-8503 Giappone.

AFFILIAZIONI

- 2017-oggi** **Socio dell'Associazione Italiana Studi Giapponesi (AISTUGIA)**

TESI DI LAUREA SUPERVISIONATE

- 09.04.2024** **Correlatore (L-11):** *Il grottesco in Murakami Ryū: la società ribaltata in Blu quasi trasparente e altre opere.* **Candidato: Belsito, Davide**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 09.04.2024** **Correlatore (L-11):** *Cool Japanese restaurants: un'analisi delle insegne dei ristoranti giapponesi a Firenze e dintorni.* **Candidato: Piccioli, Jessica**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 11.12.2023** **Correlatore (L-11):** *LadyBungaku – La letteratura di Hayashi Mariko Yamada Eimi e Kuni Kaori.* **Candidato: GORI, Alessia**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 11.12.2023** **Correlatore (L-11):** *Murakami Haruki e la Letteratura su mondi in parallelo.* **Candidato: ERCOLI, Clizia**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 13.10.2023** **Correlatore (L-11):** *il topos dello yūrei nelle light novel del Giappone contemporaneo.* **Candidato: NATALI, Chiara**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 18.04.2023** **Correlatore (L-11):** *Kitsune, la volpe del folklore giapponese: un caleidoscopio culturale.* **Candidato: IOZZO, Arianna**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 18.04.2023** **Correlatore (L-11):** *Lo sviluppo del tema del viaggio nella letteratura europea e giapponese: One Piece la nuova epica.* **Candidato: MANGANI, Alessio**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.
- 18.04.2023** **Correlatore (L-11):** *Visioni del Samurai nel Giappone contemporaneo.* **Candidato: TRANQUILLI, Mattia**
Università degli Studi di Firenze, Dip. di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia, Via della Pergola 60, 50121 Firenze (FI), Italia.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- 01.08.2017-22.05.2023** **Doctor Philosophiae (Dr. Phil.) – Titolo dottorale [Promotion]**
Presso Leipzig University, Faculty of History, Arts and Oriental Studies Department of East Asian Studies, Schillerstraße 6 04109 Lipsia, Germania.
Titolo della dissertazione dottorale: IMAGINING, GUIDING, PLAYING INTIMACY - A Theory of Character Intimacy Games -
Supervisore: ROTH, Martin (Ritsumeikan University).
Relatore interno: RICHTER, Steffi (Leipzig University).
Relatore esterno: YOSHIDA, Hiroshi (The University of Tōkyō).
- 03.09.2015-02.11.2017** **Laurea Magistrale in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea (LM-36)**
Presso Università di Venezia ca' Foscari, Dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea, Dorsoduro 3246, 30123 Venezia (VE), Italia.
Titolo Tesi: "Grand Narratives Blossom Still: Character database and political narratives in the Muv Luv franchise".
Relatore: MIYAKE, Toshio (Università di Venezia ca' Foscari);
Correlatore: ROTH, Martin (Leipzig University).
- Settembre 2016-febbraio 2017** **Exchange Student from Overseas Program, Hōsei University**
Presso Hōsei University, Department of Japanese, 2 Chome-17-1 Fujimi, Chiyoda City, Tokyo 102-8160, Giappone.
- Novembre 2011-aprile 2014** **Laurea Magistrale in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa (LM-38)**
Presso Università degli Studi di Torino, Dip. di Lingue e letterature straniere e culture moderne, Via Giuseppe Verdi 8, 10124 Torino (TO), Italia.
Titolo Tesi: "Le origini politiche della SF nipponica: l'immagine del futuro nella profantascienza giapponese".
Relatore: CICCARELLA, Emanuele (Università degli Studi di Torino);
Correlatore: COCI, Gianluca (Università degli Studi di Torino).
- Settembre 2008-aprile 2011** **Laurea Triennale in Lingue e culture dell'Asia e dell'Africa (L-12)**
Presso Università degli Studi di Torino, Dip. di Lingue e letterature straniere e culture moderne, Via Giuseppe Verdi 8, 10124 Torino (TO), Italia.
Titolo Tesi: "Società (super)eroiche: il riflesso della società' nei miti moderni statunitensi e giapponesi".
Relatore: COCI, Gianluca (Università degli Studi di Torino);
Correlatore: CICCARELLA, Emanuele (Università degli Studi di Torino).

Articoli in rivista

- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca Paolo, (in preparazione, pubblicazione entro 2024) "Videogiochi d'intimità digitale in Giappone: una panoramica introduttiva" *Atti del XLVI Convegno di Studi sul Giappone*.
- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca Paolo, (in corso di stampa, pubblicazione entro primo trimestre 2024) "Game Studies Meets Japanese Studies - Ten Years of Research", *GAME – Games as Art, Media, Entertainment* (11) ISSN: 2280-7705.
- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca Paolo, 2023 *To (Sub)Serve Man: Playing at Intimacy with Male Character Others in Kioku No Dzorobu* *LEA – Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, Firenze: Florence University Press. ISBN: 979-12-215-0285-5. [rivista di fascia A area 10/N]
- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca, 2022, "Artificial Intimacy: Gynoid and Artificial Intelligence as Character Intimacy Game Character Templates", *REPLAYING JAPAN* (4), Ritsumeikan Center for Game Studies, Kyōto: Ritsumeikan University. ISSN: 2433-8060.
- **Saggio in rivista (contributo su invito):** Bruno, Luca, 2021, "Personaggi, database e transmedialità in manga, anime e videogiochi", *Manga Academica* 14, pp.77-93. San Marco Evangelista (NA): Società Editrice La Torre. ISBN: 978-88-96133-58-3.
- **Saggio in rivista:** Ito, Kyohei, Kawasaki, Yasuo, Bruno, Luca, Roth, Martin, 2020, "Japan's Videogames and Digital Cultures: Local and Global. A Report about the 6th PaJaKo Workshop between Ritsumeikan and Leipzig University", *REPLAYING JAPAN* (2), Ritsumeikan Center for Game Studies, Kyōto: Ritsumeikan University. ISSN: 2433-8060.
- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca, 2019, "The Element Factor. The Concept of Character as a Unifying Perspective for the Akihabara Cultural Domain", *IMAGE: Journal of Interdisciplinary Image Science* 29 *Special Issue/Themenheft*, Tubinga. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16390>.
- **Saggio in rivista:** Bruno, Luca Paolo 2017, "Dall'autore al database. Per una svolta negli approcci italiani ai media pop giapponesi", *Manga Academica* 10, pp. 69-78. San Marco Evangelista (NA): Società Editrice La Torre. ISBN: 978-88-96133-32-3.
- **Saggio in rivista sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca, 2017, "Interpreting/subverting the database: Character-conveyed narrative in Japanese visual novel PC games", *Mutual Images Journal* 4, pp. 92-122. DOI <https://doi.org/10.32926/4>.
- **Saggio in rivista:** Bruno, Luca Paolo, 2013, "Altered Japan - Iniezioni di fantastico in proiezioni reali", *Manga Academica* 6, pp. 35-45. San Marco Evangelista (NA): Società Editrice La Torre. ISBN: 978-88-96133-21-7

Contributi in volume

- **Contributo in volume collettaneo sottoposto a peer-review:** Luca Paolo Bruno, (in corso di stampa, pubblicazione ad aprile 2024). "Bikini nel Bakumatsu, intimi anacronismi – il caso di Ōka Sabaki" in Cucinelli, Diego, Luca Capponcelli, Chiara Ghidini, Matilde Mastrangelo e Rolando Minuti (a cura di) "Il Dono dell'Airone – Scritti in Onore di Ikuko Sagiyama" Firenze: Firenze University Press.
- **Contributo in volume collettaneo sottoposto a peer-review:** Luca Bruno, 2023, "Mangiare ad Akihabara: Il Sapore del Moe", in Scrolavezza, Paola, Gino Scatasta e Anna Specchio (a cura di), *Nippop - 10 anni di cultura pop giapponese in Italia*, Udine: Mimesis. ISBN: 9788857567358.
- **Contributo in volume collettaneo sottoposto a double-blind peer-review:** Bruno, Luca, 2021 "A Glimpse of the Imaginative Environment. Exploring the Potential of Data-driven Examinations of Visual Novel Characters", In Roth, Martin, Martin Picard and Hiroshi Yoshida (eds), *Japan's contemporary media culture between local and global - Content, Practice, and Theory*, Heidelberg: CrossAsia-eBooks, pp.143-170. ISBN: 978-3-948791-20-9.

Monografie

- **Monografia:** Bruno, Luca Paolo, 2015. *Occidente giapponese. L'eroe storico occidentale nell'immaginario a fumetti giapponese*. San Marco Evangelista (NA): Società Editrice La Torre. ISBN: 978-88-96133-25-5.

Altro

- **Recensione di monografia:** Bruno, Luca, 2019, "Transmedia Narratology and Contemporary Media Culture, written by Jan Noel Thon", *Asiascape:Digital Asia* Vol.6 (3). ISSN: 2214-2312.

ATTIVITÀ DI TERZA MISSIONE

- **Conferenza - Attività di divulgazione culturale pubblica con patrocinio di ateneo (Università degli Studi di Firenze):** Bruno, Luca Paolo, "Yōkai fantasy, sci-fi, a casa e sul lavoro: intersezioni e connessioni pop" Lucca Comics & Games, Japantown, Lucca, 4.11.2023. Vd. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2023/programma/dettaglio/yokai-tra-passato-e-presente-in-letteratura-e-media-visivi/>.
- **Conferenza - Attività di divulgazione culturale pubblica con patrocinio di ateneo (Alma Mater Studiorum Università di Bologna):** Bruno, Luca Paolo, Pellegrini, Niccolò, "Il viaggio nei games e videogames" Nippop 2023: Nippop on the road, Bologna, 10.06.2023. Vd. <https://nippop-eventi.it/2023/nippop2023/programma/sabato-10-giugno/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Presenting at Mechademia US Conference 2022 – Migration and Transition, Los Angeles, CA – June 28-29, 2022", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University: 20 luglio, 2022. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2022/07/20/presenting-at-mechademia-us-conference-2022-migration-and-transition-los-angeles-ca-june-28-29-2022/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 5 Part I – Blood Type and Character Personality", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University: 7 ottobre, 2021. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/10/07/tiny-use-case-5-part-i-blood-type-and-character-personality/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 5 Part II – Actual Co-Occurrence of Blood Type and Character Personality Traits", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University: 13 ottobre, 2021. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/10/13/tiny-use-case-5-part-ii-actual-co-occurrence-of-blood-type-and-character-personality-traits/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Presenting at Mechademia: Ecologies", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University: 16 giugno, 2021. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/06/16/presenting-at-mechademia-ecologies/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 3 Part I: A Bottom Up Approach to Visual Novel Game Characters", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University, 26 febbraio, 2021. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/02/26/tiny-use-case-3-part-i-a-bottom-up-approach-to-visual-novel-game-characters/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 3 Part II: Stratifying Our Dataset", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University, 10 marzo 2021. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2021/03/10/tiny-use-case-3-part-ii-stratifying-our-dataset/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 1 Part I: Investigating Japanese Visual Novel Characters", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University, 22 luglio 2020. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/07/22/tiny-use-case-01-part-i-investigating-japanese-visual-novel-characters/>.
- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** "Tiny Use Case 1 Part II: Data from vndb.org and the Player's position", Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University, 5 Agosto 2020. Vd. <https://vmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/08/05/tiny-use-case-01-part-ii-data-from-vndb-org-and-the-players-position/>.

- **Blog post - divulgazione al pubblico di attività di progetto ricerca:** “Tiny Use Case 1 Part III: Eyes Wide Open – Tareme and Tsurime as predictors of character demeanor”, Japanese Visual Media Graph Project, Stuttgart: Institute for Applied Artificial Intelligence, Stuttgart Media University, 19 Agosto 2020.
Vd. <https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/08/19/tiny-use-case-01-part-iii-eyes-wide-open-tareme-and-tsurime-as-predictors-of-character-demeanor/>.
- **Conferenza - Attività di divulgazione culturale pubblica con patrocinio di ateneo (Alma Mater Studiorum Università di Bologna):** Bruno, Luca Paolo, Pellegrini, Niccolò, “Il sapore del moe” Nippop 2019: Nippop on the road, Bologna, 18.05.2019.

CONVENGNI, CONFERENZE E GIORNATE DI STUDIO

- 28.05.2023 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, 2023, “Japanese studies after scouring databases: aftermaths of data-driven approaches”, Mechademia International Conference in Kyōto 2023 “Aftermath”, Kyōto Seika University e Kyōto International Manga Museum, Kyōto, 27-29 maggio 2023.
- 30.04.2023 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, “Playing at Intimacy: Character Intimacy-centered video games, intimacy with game characters, Kyaracters: on the other side of narrative symposium, University of California Los Angeles, Los Angeles (CA), 28-30 aprile 2023.
- 28.01.2023 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, “A List and a Descriptor: Anime Works and Character Intimacy Games”, JVMG Project Phase One Wrap-Up Workshop, Stuttgart Media University, Stoccarda, 27-28 gennaio 2023.
- 16.09.2022 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, “Approcci data-driven nei japanese games studies: il caso dei ‘character-intimacy games’”, Conferenza AISTUGIA 2022, Bologna, 15-17 settembre 2022.
- 29.06.2022 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, “Imagining (Animating) Waifus and Husbandos in Japan and Abroad: A Comparative Data-Driven Perspective on Character Intimacy Games”, Mechademia US Conference 2022, Los Angeles (CA), 28-29 giugno 2022.
- 16.09.2022 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, Approcci data-driven nei japanese games studies: il caso dei ‘character-intimacy games’, Conferenza AISTUGIA 2022, Bologna, 15-16-17 settembre 2022.
- 29.06.2022 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, “Imagining (Animating) Waifus and Husbandos in Japan and Abroad: A Comparative Data-Driven Perspective on Character Intimacy Games”, Mechademia US Conference 2022, Los Angeles (CA), 28-29 giugno 2022.
- 10.08.2021 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio [online]:** “Artificial Intimacy: Gynoid and Artificial Intelligence as Character Intimacy Game Character Templates”, Replaying Japan 2021, University of Alberta, Edmonton, 9-14 agosto 2021.
- 05.06.2021 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio [online]:** Bruno, Luca, “Bishōjo/Bishōnen-Centered Ecologies: Dis-entangling the Familiar and Familial. Mechademia Asian Conference, Hōsei University, Tōkyō, 5-6 giugno 2021.
- 05.06.2021 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio [online]:** Roth, Martin, Magnus Pfeffer, Luca Bruno, Senan Kiryakos, e Zoltan Kacsuk, “Mapping Japanese Visual Media: Collaborating with enthusiast communities to open new research paths”, Mechademia Asian Conference, Hōsei University, Tōkyō, 5-6 giugno 2021.
- 23.09.2020 ▪ **Discussant per intervento in conferenza/giornata di studio [online]:** Kamm, Björn-Ole, Bruno, Luca Paolo (Discussant), “Gaming the Classroom: A Material-Semiotic Approach to Teaching Japanese Studies through Game Design”, International Symposium on “Playing Japan: Toys, Games, Literature, and Language Education” Stockholm University, 23 settembre 2020.
- 12.08.2020 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio [online]:** Bruno, Luca Paolo, “Intimate sporting: sports and sports-related themes within Japanese Character Intimacy Games”, Replaying Japan 2020, University of Liège, Liège, 10-13 Agosto 2020.
- 18.11.2019 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio [online]:** Bruno, Luca, “The Impossible Subcultural World: Intimacy, Possible World Theory and Accessibility in Character Intimacy Games Culture”, 6th International Workshop “Japan’s Videogames and Digital Cultures Between the Local and the Global”, Ritsumeikan University, Kyōto, 18 novembre 2019.
- 11.08.2019 ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, “*Bishōjo* as conduit for user

experience: sharing the cultural domain of Akihabara”, Replaying Japan 2019 Conference, Ritsumeikan University, Kyōto, 9-11 agosto 2019.

- 09.08.2019** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, Playing with character information - Akihabara's bishōjo-visual novel ludo-mix. DIGRA 2019 Conference, Ritsumeikan University, Kyōto, 6-9 agosto 2019.
- 06.08.2019** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Denison, Raina; Steinberg, Marc; Hartzheim, Brian Hikari, Bruno, Luca Paolo, Between Media Mix and Franchising Theory: A Workshop on the Theoretical Worlds of Transmedia Production, DIGRA 2019 Conference, Ritsumeikan University, Kyōto, Kyōto, 6-9 agosto 2019.
- 17.10.2018** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, *Visual Novel Game Characters: Conventionality and Re-performance*. Ritsumeikan Center for Game Studies 4th serial seminar for 2018, Ritsumeikan University, Kyōto, Japan, 17 ottobre 2018.
- 24.09.2018** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, “*Visual Novel Characters as Intersubjective Communicative Constructs: Research Overview and Possibilities*”, the 4th International Workshop on Japan's Videogames Between the Local and the Global”, Ritsumeikan University, 24-25 settembre 2018.
- 26.07.2018** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo, “Visual novel games as nexus for fandom/author interaction: two case studies”, DIGRA 2018 Conference, Università degli Studi di Torino, Torino, 25-28 luglio 2018.
- 14.06.2018** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Paolo e Gelis, Hugo “*Moedecine: Affective Healing through Character-based Erotism*”, Techno-realities and affective creatures: The Love Simulation Devices, Université Paris Nanterre, Parigi, 14 giugno 2018.
- 01.03.2018** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca “Narrative through Character Identity: Database Elements and Japanese Visual Novels”, De/Recontextualizing Characters: Media Convergence and Pre-/Meta-Narrative Character Circulation Winter School, University of Tübingen, Tübingen, 27 febbraio-2 marzo 2018.
- 09.11.2017** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca Nationalisms in the Database: Discussing Japanese Visual Novel Games, 2nd 'Japanese Videogames between the Local and the Global' International Workshop, Leipzig University, Lipsia, 9 novembre 2017.
- 28.10.2017** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca, “Database Culture, Moe and Post-Truth: a comparative examination”, Japan in the Digital Age Workshop, Manchester Metropolitan University, Manchester, 28 ottobre 2017.
- 14.05.2016** ▪ **Relatore a conferenza/giornata di studio:** Bruno, Luca *Righting the occupation: pop-nationalism in Sōkōakki Muramasa*, The 4th Mutual Images Workshop, Aarhus University, Aarhus, 14 maggio 2016.

Lingue Parlate

Madrelingua

Italiana

Altre lingue

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

Inglese (TOEFL 107/120)

Eccellente

Eccellente

Eccellente

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

Giapponese (Livello JLPT N2 – certificato N2A134314J, registrazione num. 130320267)

Buono

Buono

Buono

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

Tedesco

Base

Base

Base

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

Francese

Base

Base

Base

Capacità e competenze informatiche

Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.

Linguaggio di programmazione Python (Anaconda)

Linguaggio per interrogazione di basi di dati SQL

Linguaggio di programmazione Lua

Pacchetto Office

Software per l'elaborazione grafica 3D 3DS Studio Max (Base)

Software per l'elaborazione grafica 2D Photoshop (Base)

Suite per teleconferenze (Teams, Zoom, Webex)

Gestione di didattica da remoto

Patente o patenti

B

Ulteriori informazioni

Allegati

1)

Zeugnis – Lettera di referenze per il lavoro svolto all'interno il progetto Japanese Visual Media Graph presso la Stuttgart Media University, traduzione e dichiarazione di conformità.

2)

Tabella ministeriale per l'equipollenza delle posizioni estere.

Il/La sottoscritto/a dichiara di essere informato/a, ai sensi della normativa nazionale e comunitaria applicabile (D.Lgs.196/2003 e Regolamento UE 2016/679), che i dati personali raccolti saranno trattati anche con strumenti informatici esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa.

Il dichiarante

Torino, li 08/01/2024
