

GIAN LUCA GONZATO

PUBLIC HISTORIAN & GAME DESIGNER, MA

Telefono: 3332532348; Mail: gianlucagonzato4@gmail.com; Indirizzo: Via Beato A. Correr, n°19, Schio (Vi); Nato il 23/03/1996

Biografia: <https://aiph.hypotheses.org/gonzato-gian-luca>



• Esperienze Professionali

— Collaborazioni Attive

Ruoli di Coordinamento

- **Diacronie. Studi di Storia Contemporanea:** [Coordinazione scientifica della rubrica Clioludica](#). Peer Review degli studi e sviluppo strategico della rubrica (2025-oggi);

Incarichi di ricerca

- **Fondazione Monte di Pietà di Vicenza:** ricerche d'archivio per il progetto "Affreschi della facciata del Monte di Pietà di Vicenza" (2026-oggi);

Educazione Museale

- **Diocesi di Vicenza:** Membro dei Servizi Educativi del Museo Diocesano. Visite guidate nel Criptoportico Romano e nell'Area Archeologica della Cattedrale (2025-oggi); conduzione delle *Vicenze Underground* (2026-oggi). Gestione della biglietteria, del *bookshop* e del *front office* (2025-oggi). *Game design* di *serious game* (2025-oggi);
- **Biosphaera S.C.S.:** Mediatore Culturale. Servizio di apertura dei musei di Palazzo Corielli e del Giardino Jacquard (2025-oggi). Visite guidate presso il Giardino Jacquard (2025-oggi). *Game design* di *serious game* (2025-oggi);

Servizi di Comunicazione

- **Comune di Malo:** cura della comunicazione *social* della Biblioteca "Luigi Meneghello", ideazione della strategia comunicativa, cura del piano editoriale e creazione dei contenuti (2026-in corso);
- **PopHistory ETS:** co-coordinatore della comunicazione *social*, programmazione e realizzazione dei contenuti (2026-oggi);

Copywriting

- **Bookedin Vicenza:** cura del piano editoriale e scrittura di contenuti storico-culturali per il [blog Bookedin Vicenza](#) (2025-oggi);

Ambito Associativo

- **Associazione Italiana di Public History:** componente del *Gruppo di lavoro su Storia e Gioco* (2022-oggi); realizzazione di schede tecniche per l'[Osservatorio sul gioco e sulla Public History](#) (2024-oggi);
- **Associazione Italiana Educatori Museali:** componente del *Gruppo di lavoro Rapporti Internazionali* (2026-oggi);
- **PopHistory ETS:** Componente del *Gruppo di comunicazione* (2022-oggi);

— Collaborazioni Pregresse

Servizio Civile

- **Biblioteca Comunale "Luigi Meneghello":** Volontario di Servizio Civile Universale (SCU). Attività di *front office*, cura del patrimonio librario, partecipazione a progetti didattici (maggio 2023-maggio 2024);

Tirocini curriculari

- **Museo Storico Italiano della Guerra di Rovereto.** Stage. Ricerca d'archivio, revisione testi (03/02/2022-23/06/2022);
- **Archivio di Stato di Venezia.** Stage. Attività di *front office*, informatizzazione di fonti storiche (01/10/2019-01/03/2020);
- **Istituto Veneziano per la Storia della Resistenza (IVESER).** Stage. Informatizzazione di fonti storiche (08/06/2017-31/01/2018);

• Formazione

— Formazione Accademica

Master

- **Università degli Studi di Urbino Carlo Bo:** Master di I livello in "Game based learning e gamification nei contesti educativi", anno accademico 2025/2026 (in corso);
- **Unimore-Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia:** Master di II livello in "Public & Digital History" (110/110 L), 21/10/2022;

Lauree

- **Università Ca' Foscari:** Laurea Magistrale in "Storia dal Medioevo all'età contemporanea" (110/110 L), 02/11/2020;
- **Università Ca' Foscari:** Laurea Triennale in "Storia" (110/110 L), 20/07/2018;

Corsi di Perfezionamento e Alta Formazione

- **Università degli Studi di Genova:** Corso di Perfezionamento in "Gaming and Boardgame Design", 10/09/2024;
- **Università Alma Mater Studiorum:** Corso di Alta Formazione in "Patrimoni culturali a confronto. Fonti e metodi per educare al futuro", 2023;

— **Formazione Specifica**

Game Design

- **Tambù SRL:** corso *online* in “Board Game Design Avanzato”. Studio in autonomia dei materiali didattici, 2025;

Promozione Culturale e Web Marketing

- **P.O.S.T.E.R Formazione:** Programma GOL in “Promozione Culturale”, corso in presenza di 80 ore, 2024;
- **P.O.S.T.E.R. Formazione:** Work Experience in “Promozione Culturale & Web Marketing”, corso in presenza di 230 ore, 2024;

Copywriting

- **Let's Copy:** corso *online* “Copywriting di livello base”. Studio in autonomia dei materiali didattici, 2024;
- **Let's Copy:** corso *online* in “Upgrade Let's Content”, moduli integrativi a “Copywriting di livello base”. Studio in autonomia dei materiali didattici, 2024;

— **Corsi di Aggiornamento e Summer School**

- **Istituto Nazionale Ferruccio Parri:** “Resistenza, Costituzione, Autonomie”, Aosta, Summer School, 2025;
- **Istituto Nazionale Ferruccio Parri:** “Per volontà o per forza. Guerre, migrazioni e spostamenti di popolazioni nel Novecento”, Trieste, Summer School, 2024;
- **Istituto Nazionale Ferruccio Parri:** “Didattica della Storia e territorio: paesaggi, luoghi di memoria, musei diffusi”, Gattatico-Reggio Emilia, Summer School, 2023;
- **Istituto ISTREVI Vicenza:** “Conflitti di Memorie. Storia, narrazioni e contronarrazioni di un “passato che non passa””, corso online di aggiornamento, 2023;

• **Pubblicazioni Scientifiche**

— **Riviste di Classe A - A.N.V.U.R.**

Rethinking History

- Caselli S., Gonzato G.L., “Horror and History: An Analysis of the Game The Conscript” in *Rethinking History* (in corso di scrittura);

— **Riviste di Classe S - A.N.V.U.R.**

Cadernos do Tempo Presente

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “[Lo schermo di Attila ovvero come le produzioni statunitensi hanno immaginato l'Unno](#)” in *Cadernos do Tempo Presente*, 15, 1/2024;

Storia Pubblica

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “Bisanzio digitale: come il pubblico generalista avvicina la storia? Un'analisi tra shorts e memes” in *Storia Pubblica* (in corso di revisione);

Boletim Historiar

- Gonzato G.L., “[Historical game in real life: uno studio sul confine tra realtà virtuale e real life](#)” in *Boletim Historiar*, 12, 1/2025;

Diacronie. Studi di Storia Contemporanea

- Gonzato G.L., De Marchi L., “[YouTubers, Historical Games e attività di riflessione. Uno studio della pratica](#)” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 59, 3/2024;
- Gonzato G.L., Fruiesi E., “[It made me feel like I was there](#)”. AARs di historical game: che tipo di storia?” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2023;
- De Marchi L., Gonzato G.L., “[Giocare un Fps dalla prospettiva tedesca: il caso di The Last Tiger](#)”, in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022;
- Gonzato G.L., De Marchi L., “[Mod Total Conversion di Historical Games: tre casi studio](#)” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022;
- Gonzato G.L., De Marchi L., “[Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila](#)” in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 46/2 2021;

Didattica della Storia. Journal of Research and Didactics of History

- Gonzato, G.L., Pizzirusso I., Uberti G., Cogliani S., “[Giochi storici e didattica ludica: il caso dell'urban game "La Profezia di Adolfo Venturi"](#)” in *Didattica della Storia. Journal of Research and Didactics of History*, 6/2024;

Farestoria

- Gonzato G.L., Sorrentino G., “[Giocare lo sconfitta può consentire di ripensare il passato? Una proposta di analisi tra board game e videogiochi](#)” in *Farestoria*, 4/1, 2022;

— **Contributi sottoposti a revisione in doppio cieco**

Novecento.org

- Gonzato G.L., “[E se... gli YouTuber generano scenari controfattuali? Possibili problematicità e potenzialità didattiche](#)” in *Novecento.org*, 2024;
- Gonzato G.L., Sorrentino G., “[Può una mod total conversion di un historical game essere oggetto di studio di Public History? Il caso di The Org, forum del progetto Europa Barbarorum](#)” in *Novecento.Org*, 2023;

- Gonzato, G.L., [“Tra il Monte Grappa e “Avanti Savoia”: Dal Gioco Battlefield 1 alle reazioni nelle comunità social”](#) in *Novecento.org*, 2023;

• Contributi su blog specialistici

Historical Game Network

- Gonzato G.L., Sorrentino G., ["Virtual Byzantium: between multiculturalism and the homogenization of Byzantine society"](#) in *Historical Game Network*, 2025;
- Gonzato G.L., Gardini E., ["Codice Lugo 1945 – Le Carte della Liberazione: A Card Urban Game to Relive the Resistance in Lugo"](#) in *Historical Game Network*, (in corso di revisione);

• Altre Pubblicazioni

- **Aracne Editrice:** scrittura di saggi nelle pubblicazioni [Contro storia del Centro e Sud America](#) (2023, pp. 129-141 e 413-433) e [Contro storia dei Pellirosse nordamericani. Dalle antiche culture all'incontro-scontro con i bianchi](#) (2018, pp. 99-139);
- [www.imperobizantino.it](#): scrittura di articoli relativi alla storia bizantina per il *blog* del sito (2018-2019);

• Game Design

Urban game

PopHistory ETS:

- co-progettazione di “Codice Lugo 1945 - Le Carte della Liberazione”, urban game realizzato per il Comune di Lugo (Ravenna) (2025-2026);

Cooperativa TRAMA:

- co-progettazione di [“Valdagno Escape”](#), urban game realizzato per il Comune di Valdagno (Vicenza) (2025);

Board Game

PopHistory ETS

- progettazione di “FonteMente”, prototipo presentato e testato in occasione della VII Conferenza Nazionale di Public History (2025) e testato al Play Festival del Gioco (2026);

Escape Room

Museo Diocesano di Vicenza:

- progettazione di *escape room* per evento [“Famiglie al Museo”](#) (presso il Salone Vescovile, 2025);
- progettazione di *escape room* [per compleanno in museo](#) (presso Sezione Raccolta Etnografica, 2025)
- progettazione di *escape area* presso l'Area Archeologica della Cattedrale, 2026 (in corso);

Cooperativa TRAMA:

- co-progettazione delle *escape room* per Mondonovo Maschere e Museo della Serica nell'ambito dell'evento [“Notte dei Musei”](#) (2026);

• Riconoscimenti e Interventi Pubblici

Riconoscimenti

- A.A. 2021/2022: Borsa di studio “Master Public & Digital History”, Unimore;
- 2022: Borsa distudio AIPH;
- 2023: Borsa distudio AIPH;

Relazioni ad assemblee nazionali e corsi universitari

- 2023: Contributo alla V conferenza AIPH (Associazione Italiana Public History). Presentazione della ricerca “La storicità di un forum dedicato alla realizzazione di una mod total conversion: il caso di The Org”;
- 2022: relazione alla conferenza La Storia in Gioco (organizzata da AIPH e Eduplay Game Science Research Center). Relazione dal nome “Battlefield 1: un caso studio”;
- 09/12/2021: Presentazione del canale YouTube “Brigata Videoludica” (poi “Storici in gioco”) all'interno del corso universitario “Didattica e fonti digitali per la Storia”, tenuto dalla prof.ssa Deborah Paci presso Unimore;

• Referenze

- *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, email: redazione.diacronie@studistorici.com;
- Museo Diocesano di Vicenza, email: museo@diocesi.vicenza.it;
- Fondazione Monte di Pietà di Vicenza, email: info@fondazionemontedipietadivicenza.it;
- PopHistory ETS, email: info@pophistory.it;
- Bookedin Vicenza, email: info@bookedinvicenza.it;
- A.I.P.H. ETS, email: segreteria@aiph.it;

AUTORIZZAZIONE AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI
Autorizzo al trattamento dei dati personali ai sensi del D.L. 196/03 e del Regolamento UE 679/2016.

Schio, 25/01/2024

Il/La sottoscritto/a GIAN LUCA GONZATO, consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle sanzioni penali previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiara che le informazioni riportate nel seguente curriculum vitae, corrispondono a verità.

data e firma

24/01/2024 