

produttore esecutivo



In collaborazione con



madeinitaly.gov.it



RomeVideoGameLab 2024: oltre 4mila partecipanti in 4 giorni all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone per il festival degli Applied game

Il festival italiano del videogioco prodotto da Cinecittà e Fondazione Musica per Roma si chiude con un grande successo di pubblico, in tantissimi di tutte le età hanno animato le quattro giornate di talk, spettacoli, workshop, laboratori, showcase e incontri

Roma, 29 gennaio 2024 - Si è conclusa ieri la sesta edizione di **RomeVideogameLab**, il festival nazionale degli Applied Game **prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma**, approdato per la prima volta quest'anno all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone con tante novità e importanti ospiti provenienti da tutto il mondo. Al centro della kermesse, la relazione tra **“Realtà e simulazione”**, sviluppata attraverso un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis, spettacoli ed esperienze immersive nella realtà virtuale. Tanti gli esperti del settore, sviluppatori, artisti e cosplay che hanno partecipato alle attività.

RomeVideoGameLab 2024 si chiude con una domenica affollatissima di pubblico, tra i colori sgargianti dei *Cosplayer*, le musiche dei videogiochi riarrangiate dalla *Jazz Campus Orchestra di Fondazione Musica per Roma* diretta da Massimo Nunzi e lo spettacolo serale di Angelo Maggi, *“Il Doppiatore”*. Dal 25 al 28 gennaio, in 4 giorni, il Festival registra **oltre 4 mila presenze, 64 ore di laboratori Minecraft, 32 talk e lectio magistralis, 7 eventi speciali** tra concerti, spettacoli, performance e contest, **37 buyer italiani e stranieri, 16 studi italiani Indie Show, 20 studi italiani e 5 inglesi coinvolti e 38 postazioni retro-gaming**.

RVGL si conferma dunque un appuntamento atteso che coinvolge mondi diversi, dai centri di ricerca agli sviluppatori, dalle scuole agli esperti di settore, dai curiosi ai tanti appassionati di videogame. Grazie all'impegno di Cinecittà e Musica per Roma e con il supporto di Agenzia ICE, il Festival anche quest'anno è stato una grande opportunità di incontro per fare network tra i developer e un'occasione di confronto importante con il pubblico. Il tema *“Realtà e Simulazione”* ha dato molti spunti di riflessione, di approfondimento e di esperienza diretta: dall'AI al metaverso, dalle blockchain alla realtà virtuale. RVGL si conferma un evento professionale e insieme una grande festa per ragazze, ragazzi e famiglie.



Formazione, gioco, divertimento e didattica. Arrivato alla sua sesta edizione il **RomeVideoGameLab** festeggia un importante risultato sia in termini di presenze sia di interesse, come hanno testimoniato le tante domande durante incontri e lectio magistralis e le numerose interazioni sui social: più di **2.300.000 account unici** raggiunti tra Meta, YouTube e Spotify con più di **300 contenuti condivisi**. Più di **41.000 le interazioni** sommate dagli utenti nei canali del RomeVideogameLab nel mese di lancio del Festival e nelle quattro giornate di manifestazioni, tra reazioni, commenti, salvataggi dei contenuti e click sui link di approfondimento. Sono dati positivi cui si aggiungono quelli raggiunti dai canali di Auditorium Parco della Musica che ha prodotto quasi **50 contenuti originali** visualizzati da circa **200.000 utenti unici** che hanno interagito **2.000 volte**.

In quattro giorni il festival degli applied game ha registrato la partecipazione attiva di studenti, famiglie e curiosi che hanno animato le tante attività in cartellone: dai talk dedicati ad ambiti di interesse dei videogiochi di apprendimento come Musica, Cinema, Arte, Medicina e Scienza, ai gettonatissimi workshop di **Minecraft, Mario Bros** e tanti altri.

Buoni i segnali anche dal fronte **B2B**: lo spazio dedicato a far incontrare buyer, nazionali e internazionali, con giovani aziende di sviluppatori italiani, che ha visto protagonisti **37 buyer italiani e stranieri, 16 studi italiani Indi Show, 20 studi italiani e 5 inglesi**. Incontri importanti per tante realtà, attive in diversi ambiti, per confrontarsi e comprendere che il videogioco è uno strumento duttile in grado di raccontare efficacemente un settore e di veicolarne i rudimenti. Una iniziativa realizzata grazie all'impegno di **Agenzia ITA/ICE e Regione Lazio**.

Rome Video Game Lab è prodotto da **Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma**, produzione esecutiva **Q Academy**, in collaborazione con **Agenzia ICE**, con il supporto di **Excaliber**, con il contributo della **Regione Lazio** e dalla **Camera di Commercio di Roma** e il patrocinio di **Roma Capitale** e del **Consiglio Nazionale delle Ricerche**. Partner di questa edizione sono: **Aeronautica Militare, Istituto Italiano di Tecnologia, UnitelmaSapienza Università di Roma, Rai Cinema Channel**. Technical Partner **ACER** e media partner **Radio Rock**. Si ringraziano **Games London, AIV Accademia Italiana Videogiochi e Vigamus**.

Maggiori informazioni su Rome Video Game Lab 2024 sono disponibili sul sito: www.romevideogamelab.it e sui social [FB IG Tik Tok](#)



www.romevideogamelab.it

