



## Rome VideoGameLab 2025: oltre 1000 partecipanti in 4 giorni al WeGil per il festival degli Applied Game

*Il festival italiano del videogioco, prodotto da QAcademy con il supporto della Regione Lazio, si chiude con un **grande successo di pubblico**: in tantissimi di tutte le età hanno animato le quattro giornate di talk, spettacoli, workshop e laboratori.*

**Roma, 12 maggio 2025** - Si è conclusa ieri la **settima edizione di Rome VideoGame Lab**, il festival nazionale degli Applied Game, prodotto da **QAcademy con il supporto della Regione Lazio e della Camera di Commercio di Roma, di Ice- Agenzia per la promozione e Internazionalizzazione delle imprese italiane, con il patrocinio della Regione Lazio e di Roma Capitale, con il sostegno di Cinecittà**. Quest'anno l'evento è approdato per la prima volta al WeGil, hub culturale della Regione Lazio nel cuore di Trastevere, con tante novità e importanti ospiti provenienti da tutto il mondo.

Al centro della kermesse, **Educational & Industry**, le due sezioni sviluppate attraverso un ricco programma di talk, laboratori e workshop.

Rome VideoGame Lab 2025 si conclude con una domenica affollatissima di pubblico, tra le sorprendenti **improvvisazioni musicali e il gioco-cabaret di Kenobit, i simulatori di guida, la pista di Mario Kart, i laboratori Minecraft, i tornei esport e l'Indie Show Case**.

Vogliamo tradurre il successo di questa edizione in numeri: **22 ore di laboratori con 450 partecipanti, 8 talk, 20 studi Indie, 80 studenti** dell'Accademia Italiana del Videogioco e di ITS Academy Digital Lazio che hanno supportato i buyer internazionali e partecipato attivamente ai talk professionali.

Un clima partecipe ed appassionato con cui più di mille persone che hanno seguito l'evento nei quattro giorni: dai **laboratori minecraft** per bambini e ragazzi ai **tornei esport** con il loro seguito di un'allegria tifoseria; dai **workshop scientifici** che hanno coinvolto grandi e piccoli, alla scoperta virtuale del nuovo Museo del Videogioco; dalle sfide sulla pista di Mario Kart al brivido dei simulatori. Un pubblico di famiglie e curiosi che si è incontrato in diverse occasioni di confronto e di approfondimento con gli sviluppatori e i professionisti del mondo videoludico: **l'Indie Show Case** ha registrato costantemente il tutto esaurito alle sue postazioni che lanciavano nuovi videogiochi.

La sezione **B2B** dedicata nei giorni 8 e 9 maggio ha visto moltiplicarsi i contatti e gli incontri tra i buyer italiani (13) e stranieri (18) e gli studi di sviluppo selezionati (21 di cui 8 laziali).

Il programma B2B è stato realizzato con il supporto di Regione Lazio, Lazio Innova, Camera di Commercio di Roma e ICE.





RVGL25 è lieto di aver ospitato l'**Ambasciata di Francia in Italia** che ha lanciato un importante progetto di cooperazione tra i due Paesi per la realizzazione di un videogioco su Palazzo Farnese.

RVGL si conferma ancora una volta un appuntamento atteso, capace di coinvolgere mondi diversi, dai centri di ricerca agli sviluppatori, dalle scuole agli esperti di settore, dai curiosi ai tanti appassionati di videogame, una grande opportunità di networking tra i developer e un'occasione di confronto importante con il pubblico, tra formazione, gioco e divertimento.

**Rome VideoGame Lab ringrazia pe la collaborazione Lazio Crea, Excaliber, Acer (technical partner), Radio Rock (media partner), Accademia Italiana Videogiochi, GAMM Game Museum, Maker Camp di Marco Vigelini, CNR – Tecnopolo di Roma.**

Grazie anche a chi ha vissuto con noi questo viaggio. A presto, con nuove storie da giocare insieme!

Maggiori informazioni su Rome Video GameLab 2025 sono disponibili sul sito: [www.romevideogamelab.it](http://www.romevideogamelab.it) e sui social [FB](#) [IG](#) [Tik Tok](#)

