

RomeVideoGameLab dal 10 al 12 maggio: torna il festival italiano degli *applied games*

Per tre giorni a Cinecittà ad ingresso gratuito, un mondo di intrattenimento, conoscenza, spettacolo. Con laboratori, workshop, didattica per scuole e famiglie, masterclass esclusive, simulatori di volo, postazioni interattive, cosplay, storia del videogioco e tantissimo divertimento

Per tre giorni, **dal 10 al 12 maggio negli Studi di Cinecittà**, che hanno reso famoso il cinema italiano nel mondo, spazio a **RomeVideoGameLab 2019**, il festival laboratorio dedicato a scoprire tutte le novità e le potenzialità dei videogiochi coniugati ai mondi dei beni culturali, della conoscenza, della formazione, della didattica. Insomma spazio a quelli che si chiamano “*applied games*”. Dopo il grande successo della prima edizione, con migliaia di visitatori ad affollare i viali degli Studios, quest’anno RVGL cresce ancora per spazi e attività proponendosi come una occasione destinata a ragazzi, famiglie, appassionati e professionisti per giocare, imparare, accrescere la propria professionalità e competenza ma anche semplicemente divertirsi, stare insieme e conoscere nuove idee, mondi e persone.

I tre giorni offriranno mille occasioni cominciando dai numerosi **panel di discussione e proseguendo con workshop, masterclass, incontri con ospiti internazionali e lectio magistralis di famosissimi creatori di videogiochi**. Ma anche **mostre su arte e videogioco, tornei tra genitori e figli** con i giochi che hanno fatto la storia, nelle numerose postazioni interattive dell'area dedicata ai **retrogames**. Per gli sviluppatori del Lazio e del resto d’Italia un intero padiglione riservato agli incontri B2B con buyer italiani e stranieri.

RomeVideoGameLab è una iniziativa prodotta e promossa da **Istituto Luce-Cinecittà** (il mondo dei videogiochi è un settore sempre più rilevante dell’ industria audiovisiva oltre che del nostro immaginario), in collaborazione con QAcademy e con Aesvi (Associazione che rappresenta l’industria dei videogiochi in Italia) e con la partecipazione attiva di istituzioni cominciando da Mibac, Regione Lazio e Lazio Innova, Comune di Roma- Eureka!, CNR, Aeronautica Militare, Treccani, Rome City of Film, Gamification Lab dell’Università la Sapienza di Roma e Virtual Reality Lab di Università Telematica "Unitelma Sapienza".

Con il patrocinio di Agenzia Nazionale Giovani.

Due i partner di progetto: London Game Festival “Level Up Rome Developer Conference”, conferenza internazionale interamente dedicata alla creazione di videogame, organizzata dall’Accademia Italiana Videogiochi (AIV).

E molti i partner di settore che hanno dato la loro collaborazione: eCampus, Games Collection, Neoludica, Università degli Studi Link Campus e Fondazione VIGAMUS, Istituto Europeo di Design, Women in Games Italia, The Arcade Lab, Unindustria Perform e Cicero DIH Lazio.

A cui si aggiungono importanti sponsor: Alitalia (Official Airline Carrier), Trenitalia (Official Carrier) e Dimensione Suono Roma (Media Partner).

RomeVideoGameLab 19 sarà ad ingresso gratuito venerdì 10, sabato 11 e domenica 12 maggio dalle ore 9,30 alle 18,30.

Cominceranno subito le attività didattiche e laboratoriali per i ragazzi legate all’uso di **Minecraft** per intere classi o per singoli ragazzi (solo in questo caso l’iscrizione costa 5 euro e va effettuata tramite Eventbrite), condotte da Marco Vigelini e dagli educatori di Maker Camp, coordinate da Agnese Addone.

Sempre a partire da venerdì anche i corsi specialistici di **Level Up**, con oltre 50 sviluppatori provenienti da tutto il mondo che si alterneranno tra talk e workshop, rivolti agli iscritti, e lectio magistralis aperte a tutti.

Novanta postazioni interattive nella grande area destinata al **retrogaming** che oltre a seguire un criterio cronologico alla scoperta del “passato” dei videogiochi affronta anche il tema del rapporto con le altre forme artistiche e quello dell’estetica del **cibo nei videogames** (con la partecipazione anche di **Treccani** che ha dedicato un videogioco alle ricette dell’Artusi) a cui è riservato anche uno spazio speciale e dei tornei di **virtual cooking challenge** nell’area di **Coquis**, Ateneo della Cucina Italiana.

Molto spazio al nesso tra arte e videogiochi con la presenza di **Miltos Manetas** – uno degli artisti più affermati del panorama continentale - e delle sue opere oltre all’esposizione di opere curate da **Neoludica** e performance di live painting con **Valeria Favoccia**.

Una novità importante è rappresentata dalla presenza dei simulatori di volo dell’**Aeronautica Militare**, forse la forma di *applied game* più immediatamente percepibile e affermata che saranno “usabili” sotto la guida di istruttori con le stellette così come la visita in realtà virtuale di ambienti ricostruiti digitalmente.

Uno dei temi che RomeVideoGameLab affronta fin dalla sua prima edizione è quello dell'uso dei videogiochi per la **valorizzazione della cultura**, dei musei delle aree archeologiche: nei panel di discussione esperti e istituzioni come Mibac-Direzione Generale Musei, CNR ITABC, AESVI, Comune di Roma-Sovrintendenza Capitolina, Regione Lazio-Lazio Innova, editori e sviluppatori avranno modo di confrontarsi e anche di presentare le novità di un lavoro comune che sta dando i suoi frutti, in particolare nella valorizzazione del patrimonio.

Una novità assoluta è certamente **“A night in the forum: Intrappolati per una notte nel foro di Augusto”**: l'environmental narrative game in 3D, per Sony Playstation VR, ambientato a Roma, sviluppato da VRTRON e CNR ITABC, con la consulenza di Mercati di Traiano-Museo dei Fori Imperiali, e realizzato grazie ad un finanziamento della Commissione Europea.

La Regione Lazio promuove all'interno di RVGL19 un Video Challenge dal titolo **“Lazio eterna scoperta”** e tavoli tematici di Matchmaking cultura/tecnologia e di Design thinking.

RomeVidoeGameLab19 ospiterà anche uno spin off degli **Italian Video Game Awards**, il premio dedicato alle eccellenze nel mondo dei videogiochi organizzato da AESVI e giunto alla settima edizione. Venerdì 10 maggio verrà infatti assegnata per la prima volta una statuetta a forma di coda di Drago D'Oro dedicata al **Best Applied Game** realizzato da uno studio di sviluppo italiano.

Sono quattro i videogiochi finalisti selezionati da una giuria specializzata che si contenderanno il titolo: **“Don-Ay: Pet Land”** di Affinity Project, **“Sema Land”** di Melazeta, **“Scaccia Rischi”** di P.M. Studios, **“Maggie”** di Soroptimist.

Da segnalare anche le attività che intrecceranno videogame e cinema e l'importante presenza per la prima volta del **London Game Festival**, l'evento più importante nel Regno Unito per l'industria dei videogiochi e dell'intrattenimento interattivo.

Importante la presenza di alcune università con corsi specifici, impegnate all'interno di RomeVideoGameLab in lezioni e seminari su temi diversi, dalle figure professionali del videogioco alle nuove frontiere della gamification, alla realtà virtuale immersiva come nuova sfida della conoscenza.

Gli appuntamenti sono promossi da **eCampus**, Università degli Studi di Roma **“Link Campus University”** e **Fondazione VIGAMUS**, **Istituto Europeo di Design**, **Gamification Lab dell'Università La Sapienza Roma**, Università Telematica **“Unitelma Sapienza”** e l'Associazione **Women in Games Italia**.

Moltissimi gli ospiti importanti che terranno incontri e lezioni, cominciando da **Jeff Minter** (padre storico del videogioco d'autore), **Francesco Toniolo** e **Simone Arcagni**.

Nel programma Level Up le lectio magistralis di **Maria Rita Mancaniello** (Università degli studi di Firenze) e un'altra a cura di **Sky Arte HD**.

E molti anche gli eventi nei tre Teatri che ospiteranno RVGL19.

Ci saranno gli artigiani di **Arcade Lab** (ovvero i restauratori di questa forma di gioco e arte così moderna ma con già tanto passato alle spalle).

E domenica 12, all'interno dell'area di Cinecittà che ospita la suggestiva ricostruzione dell'antica Roma, **una parata di cosplayer** e un concerto dei **CdA**, una giovane band che interpreta le sigle dei videogiochi e dei cartoons.

ROME VIDEOGAME LAB 2019

Ingresso gratuito

Studi di Cinecittà – Via Tuscolana, 1055

Metro Linea A – Fermata Cinecittà

dalle 9:30 alle 18:30

(ultimo ingresso h. 17:30)

Website: www.romevideogamlab.it

Facebook: **Rome VideoGame Lab**

Instagram: **rome_videogame_lab**

Nei giorni del RomeVideoGameLab, l'ingresso a Cinecittà Si Mostra, il percorso espositivo che apre le porte degli Studios al grande pubblico (cinecittasimostra.it) ha un biglietto ridotto a € 13



in collaborazione con



in co-realizzazione con



partner istituzionali



con il patrocinio di



partner di progetto



partner



official carrier



sponsor

