

*presenta*



## ***Un successo RomeVideoGameLab 2020***

### ***tutta in streaming tra videogiochi scienza e fantascienza***

Si chiude RomeVideoGameLab 2020, un'edizione speciale che si è svolta tutta in streaming. E il bilancio – anche in una situazione così inedita e difficile come questa segnata dall'emergenza Covid 19 – è più che positivo. Duecentocinquantamila persone hanno seguito RomeVideoGameLab sui social, più di 2.000 si sono registrati per partecipare agli eventi attraverso i loro computer o gli smartphone. Gli eventi compressivi sono stati 70 tra talk, lectio magistralis, presentazioni di nuovi videogame. Ai workshop dedicati alle scuole hanno aderito 28 classi (600 ragazzi circa); lo streaming ha “accorciato” le distanze permettendo di partecipare anche istituti lontani da Roma, sparsi in tutta Italia dalla Sicilia alla Toscana alla Campania e alla Lombardia.

“Al termine di un festival – commenta Maria Pia Ammirati, presidente di Istituto Luce-Cinecittà - generalmente si fanno bilanci, si tirano somme, e risultati generali. Avere organizzato nel volgere di letteralmente pochi giorni una quattro giorni fitta, interamente online con decine di incontri, scambi, lectio magistralis, eventi. Fare tutto questo a partire dagli Studi di Cinecittà, che da vera Fabbrica dei Sogni ha ospitato un simile appuntamento, con decine di ospiti e protagonisti parlando a migliaia di spettatori sparsi per il Paese: tutto questo è il più bel risultato del RomeVideogameLab 2020.

“Ci si è riusciti – continua Ammirati - grazie alle tecnologie, e questa deve essere una lezione da tenere. E con un'organizzazione eccellente, flessibile, appassionata, coordinata – e voglio qui ringraziarla, con tutto lo staff – dalla direttrice editoriale , Giovanna Marinelli. Un risultato che ci conferma una visione: la sintesi di ricerca tecnologica e racconto, che Istituto Luce-Cinecittà identifica nel Cinema e nell'Audiovisivo, e che non può non comprendere i nuovi e sempre stimolanti territori del Videogame. Con la tecnologia possiamo comunicare, incontrarci più rapidamente e facilmente tra esseri umani. Come esseri umani abbiamo bisogno di raccontare storie, scambiarci conoscenze ed esperienze, far lavorare la nostra immaginazione creatrice. Cinecittà aspira quotidianamente a tutto questo. Il gaming sa offrire tutto

questo. Il dialogo non può che andare avanti. Potrà farlo con l’HUB del Videogame a Cinecittà, da aprire nel 2021. Con nuovi progetti tra cinema, applicazioni, gioco e nuove narrazioni. Continua a farlo con il RomeVideoGameLab, che da Roma – e da Cinecittà – parla a una platea ampia di un gioco antico come è quello del racconto, proiettandoci nel futuro”.

Il successo dell’edizione 2020 è stato commentato anche da Giovanna Marinelli, direttrice editoriale del festival: “E’ un grande risultato che premia la volontà di offrire a tantissimi uno sguardo sul mondo degli applied game. Abbiamo dedicato questa edizione a scienza e fantascienza grazie anche alla collaborazione del CNR, di Istituti di ricerca nazionali e degli atenei che voglio ringraziare per il loro impegno. Anche quest’anno - con il sostegno della Regione Lazio Camera di Commercio di Roma e Unioncamere del Lazio- abbiamo offerto agli sviluppatori un luogo di incontro B2B con potenziali buyer italiani e stranieri per far crescere un mondo fatto di inventiva, innovazione professionalità. E stiamo già pensando all’edizione 2021, puntando su molte novità e sperando stavolta di poter tornare a riempire di appassionati e famiglie i meravigliosi e affascinanti studios di Cinecittà”