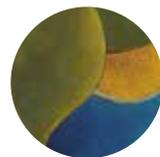
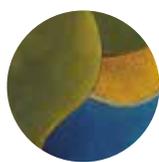


# 2022 BILANCIO SOCIALE



impresa sociale srl

# INDICE



**Introduzione** pag. 4

**Nota metodologica** pag. 5



---

## **PARTE I > IDENTITA'**

Ragione sociale pag. 7

La storia pag. 9

Mission e vision pag. 13

Governance pag. 14

Staff pag. 15

Le attività 2022 pag. 16



---

## **PARTE II > RELAZIONE SOCIALE**

Territorio e stakeholder pag. 28

Mappa degli stakeholder pag. 29



---

## **PARTE III > RENDICONTO ECONOMICO**

Bilancio 2021 pag. 33

Principali dati patrimoniali pag. 35

Conto economico pag. 36



---

## **PARTE IV > IL FUTURO**

Le prospettive di sviluppo pag. 39



---

## Introduzione

Il bilancio sociale 2022 di Q Academy ha l'obiettivo è di rendere conto della propria gestione, delle attività svolte e dei risultati raggiunti a tutti gli stakeholder con i quali, direttamente e/o indirettamente, si è messa in relazione nel corso dell'anno.

Il 2022 è stato un anno di grandi trasformazioni e di grosse difficoltà. Se da un lato è stato l'anno del tanto auspicato ritorno alla normalità, per altri versi è stato segnato da eventi tragici che hanno ridimensionato la speranza di ripresa.

La guerra in Ucraina, la crisi energetica, i cambiamenti climatici (il 2022 è stato l'anno più caldo mai registrato in molti paesi europei, il più caldo in Italia dal 1800 secondo i dati del CNR) sono stati i temi scottanti di questo anno. Inoltre la popolazione mondiale ha registrato una crescita senza precedenti raggiungendo gli 8 miliardi di persone con il conseguente aumento della povertà, della carenza delle risorse alimentari per tutti e delle ondate migratorie. Il 2022 è stato anche l'anno delle donne, a cominciare dalla rivolta delle iraniane contro l'oppressione del regime islamico. In Italia per la prima volta viene incaricata una presidente del consiglio, ma esistono ancora molte disparità, prima fra tutti quella economica che rappresenta un ostacolo alla crescita.

In questo scenario Q Academy, in linea con la propria vocazione, ha cercato di proporre progetti che potessero fornire riflessioni, apprendimento e conoscenza relativamente ai temi chiave che hanno caratterizzato questo anno: i cambiamenti climatici e le risposte della scienza, i sentimenti e il vissuto del genere umano rispetto agli avvenimenti e agli impatti da essi generati, i nuovi linguaggi della contemporaneità, il ruolo delle nuove tecnologie.

Nell'estate del 2022 Q Academy ha aperto anche una sede operativa all'interno di un complesso gestito dalla società Made in Tomorrow e in cui svolge la propria attività.

---

## Nota metodologica

Il bilancio sociale 2021 è stato redatto sui principi di:

- rilevanza
- completezza
- trasparenza
- neutralità
- competenza di periodo
- comparabilità

Il documento si sviluppa in quattro principali sezioni:

> **PARTE I:** identità e profilo, quale espressione della storia, dell'assetto istituzionale, organizzativo e delle macro-attività del 2022.

> **PARTE II:** relazione sociale, quale rappresentazione qualitativa e quantitativa delle relazioni con i principali stakeholder e il territorio.

> **PARTE III:** rendiconto economico, quale espressione delle risorse economiche prodotte.

> **PARTE IV:** programmazione e progetti futuri.

Il bilancio sociale 2022 è diffuso solo attraverso strumenti online e reso disponibile sul sito [www.qacademy.it](http://www.qacademy.it).

Quando nel presente documento è usato il maschile, la forma è da intendersi a solo scopo di semplificazione e in senso inclusivo rispetto a tutte le persone.



# PARTE I



## IDENTITÀ'

# Ragione sociale

---

**Q Academy impresa sociale s.r.l.****Data Costituzione:**

17 settembre 2013

**Sede legale:**

via Salaria 174 – 00198 Roma

**Sede operativa:**

via dei Reti 23 – 00185 Roma

**Mail:**

info@qacademy.it

**Pec:**

qacademy@pec.it

**Sito internet:**

www.qacademy.it

**Partita IVA/ Codice Fiscale:**

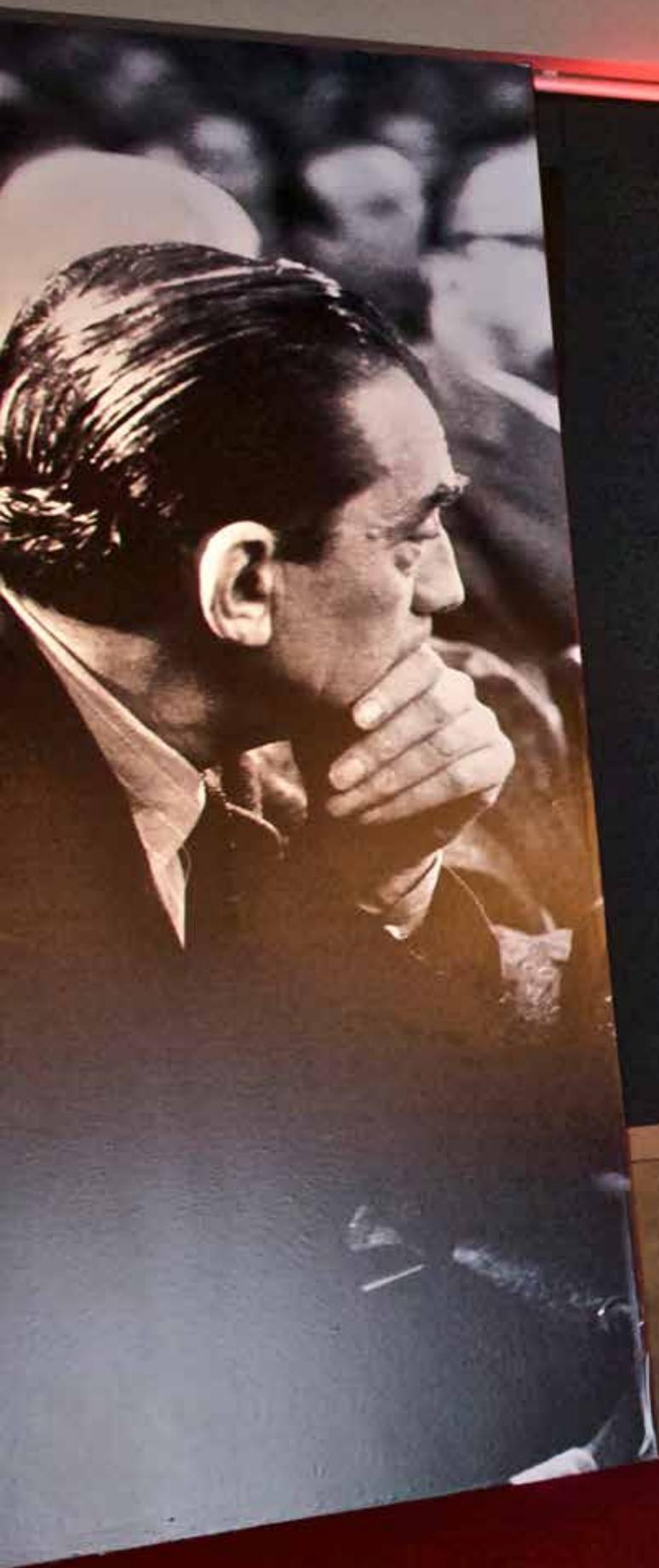
12544991008

**Numero REA:**

RM - 1382249

**Codice attività Istat:**

855209 “altra formazione culturale”



WADDA KIBEX NELLA NUOVA STAZIONE DI ANNA TERMINI. 10/02/2011

# La storia

**Q Academy è un'impresa sociale** che dal 2013 propone **progetti di produzione, formazione e valorizzazione** in ambito sociale, culturale e dello spettacolo.

Come riportato nello **statuto**, l'impresa sociale ha per oggetto le seguenti attività di produzione e scambio di beni e servizi di utilità sociale, nel campo della ricerca e di erogazione di servizi culturali:

- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi di formazione e perfezionamento per l'esercizio delle professioni artistiche e tecniche del settore dello spettacolo dal vivo, del teatro, della musica, della danza, della cinematografia, della radio, dell'audiovisivo e dello spettacolo e dell'intrattenimento in generale
- formazione professionale e aggiornamento, sulle stesse materie, di personale docente delle scuole; alta formazione e servizi educativi nel settore teatrale, musicale e dello spettacolo in generale
- valorizzazione del patrimonio culturale della tradizione teatrale e cinematografica italiana, con l'organizzazione, direzione artistica e promozione di eventi, rassegne e stagioni teatrali e di rassegne cinematografiche
- elaborazione di materiale didattico e produzione di documentari a complemento e sostegno delle iniziative intraprese
- attuazione e promozione di programmi e iniziative a sostegno della formazione dei giovani nel settore teatrale, musicale, coreutico, cinematografico, dell'audiovisivo e dell'intrattenimento in generale
- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi dedicati a soggetti disabili o socialmente svantaggiati

I progetti realizzati da Q Academy dal 2013 ad oggi testimoniano l'evoluzione da iniziative legate allo **spettacolo dal vivo** e all'**audiovisivo educational**, ad altre orientate al **digital device** e alla diffusione di nuovi linguaggi come strumento di supporto nell'ambito della formazione e della valorizzazione di beni e attività culturali: **dall'audiovisivo al fumetto, dal gaming al VR/AR.**

2013

**NASCE Q ACADEMY IMPRESA SOCIALE S.R.L.**

Prende avvio la **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA**, diretta da Alvaro Piccardi, una attività di formazione teatrale rivolta ad aspiranti attori e attrici per acquisire specifiche competenze ed abilità nell'ambito artistico, dello spettacolo e del teatro.

2014

**CORSO DI TEATRO SOCIALE E DI COMUNITÀ**, diretto da Antonio Calenda: 100 ore di Teatro Patologico con la direzione di Dario D'Ambrosi e 50 ore di Danza Movimento Terapia guidate dalla coreografa Jaqueline Bulnes, già prima ballerina della Scuola Martha Graham

2015

Al termine del Triennio della **NUOVA ACCADEMIA INTERNAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA** viene prodotto uno spettacolo in collaborazione con il Teatro della Pergola di Firenze e con la regia di Gabriele Lavia

2016

Ideazione e produzione di **TUTTÙN – la non scuola a San Chirico Raparo (PZ)**: in Basilicata un'attività laboratoriale proposta dal Teatro delle Albe di Ravenna, ha coinvolto nell'ambito dei programmi SPRAR del Ministero degli Interni, una Comunità di Minori Migranti non accompagnati e gli adolescenti locali per attivare processi inclusione sociale e di sviluppo di comunità.

2017

Viene presentato lo spettacolo **«ARGONAUTICHE»**, esito di Tuttùn, a San Chirico Raparo, con replica a Matera durante il festival «Nessuno Resti Fuori» e al Teatro al Vascello di Roma e il documentario «Argonauti» di Alessandro Penta in anteprima nazionale, all'interno del Concorso Prospettive del FilmMaker Festival di Milano,

**Ideazione e co-realizzazione di LET'S PLAY VIDEOGAME. Festival del videogioco di Roma.** Presso Guido Reni District in partenariato con **AESVI**, per raccontare al pubblico tutte le valenze, da quelle economiche, a quelle antropologiche, a quelle sociologiche, che l'intrattenimento videoludico può avere.

Ideazione e produzione di **TEATRI ANTICHI Nostri Contemporanei**. Un **progetto speciale MIBACT** con il patrocinio di **INDA**. Miti, leggende, poesia e grandi interpreti a Fiesole, Ferento, Grumento, Ostia Antica, Paestum, Terme di Baia.

2018

Co-realizzazione di **ROMEVIDEOGAMELAB**. Presso gli studi di Cinecittà, un laboratorio dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sul ruolo del gaming nella società e nelle politiche pubbliche. Promosso da Istituto Luce Cinecittà in partenariato con MIBACT, MIUR, ITA italian trade agency, CNR e AESVI. Il progetto rientra nelle iniziative dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018.

Collaborazione alla realizzazione della mostra **CALLAS E ROMA. UNA VOCE IN MOSTRA**, ideata e prodotta da musicaPERformare e sostenuta come progetto speciale dal MIBACT, rende omaggio al celebre soprano a 40 anni dalla sua morte.

**THE LUCANIANS AND THE UNDERGROUND HISTORY OF PAESTUM**. Realizzazione di materiale didattico e divulgativo (testi e video) a supporto della mostra promossa dall'associazione ChinaMuseum in cinque siti della Repubblica Cinese nel periodo 16 gennaio 2019 – 8 giugno 2020.

Realizzazione della seconda edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

2019

Avvio del corso di formazione **PLAYING WITH HAMLET** finalizzato a sperimentare le potenzialità che possono nascere dall'incontro tra la complessità della trama shakespeariana di Amleto e il linguaggio dei giochi di ruolo. Il progetto, finanziato da LazioCrea, ha avuto sede a Roma presso WEGIL.

Relazioni istituzionali per la mostra multimediale **MORTALI E IMMORTALI tesori del Sichuan nell'antica Cina** ai Mercati di Traiano, promossa da Roma Capitale Assessorato alla Crescita culturale – Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali, Ufficio del Patrimonio Culturale della Provincia del Sichuan e Ambasciata della Repubblica Popolare Cinese e organizzata da ChinaMuseum International s.r.l. e Tianyu Cultural Group Co., Ltd.

2020

Realizzazione della terza edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che, svolto tutto online a causa della pandemia, ha affrontato il tema "videogioco, scienza e fantascienza" con uno sguardo particolare agli effetti del cambiamento climatico.

**FELLINICRAFT** contest rivolto a tutte le scuole italiane di ogni ordine e grado che ha tratto ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, genio creativo della cinematografia del '900, per stimolare la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa e per promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa.

**GAME FOR FUTURE** promossa dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, nell'ambito delle attività del Corpo Europeo di Solidarietà: una maratona di 48 ore, in cui è stato pianificato, progettato e creato un applied game avente come tema la sostenibilità ambientale e i cambiamenti climatici.

**6 1 MITO\_Diana**, prima tappa del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur che svela le divinità latine Diana, Venere, Minerva (una per annualità).

2021

Realizzazione della quarta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB** che ha affrontato il tema "Umano e digitale" articolato nelle sezioni Atomi & Bit, Reale & Virtuale, Utopie & Distopie ed Eventi.

Realizzazione della prima edizione di **ComicSponde**, festival del fumetto nato a Laveno Mombello, ridente cittadina sulla sponda lombarda del Lago Maggiore, con lo scopo di valorizzare la contaminazione tra linguaggi e discipline quali il fumetto, il videogame, la game art.

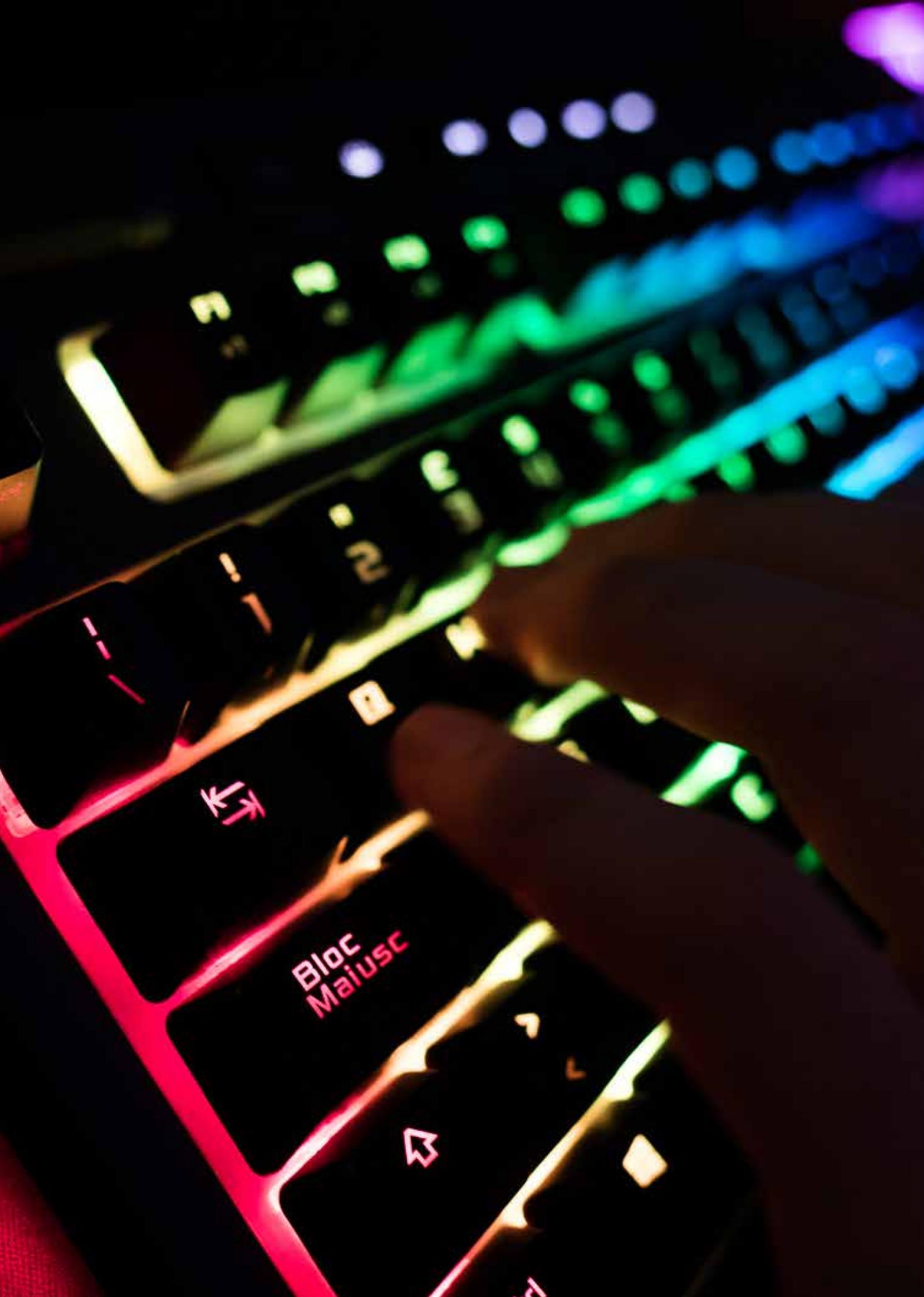
**LABORATORI DI CREATIVITÀ - DALL'ANALOGICO AL DIGITALE**, vincitore dell'Avviso pubblico "EduCare" promosso dal Dipartimento per le politiche della famiglia della Presidenza del Consiglio: laboratori per bambini e ragazzi mirati a raccontare storie e contenuti sul tema della cittadinanza attiva attraverso strumenti di digital storytelling disponibili nella piattaforma Minecraft.

**ULISSE CONTEMPORANEO**, progetto speciale MIC che segue il precedente Teatri Antichi, realizzato in collaborazione con Editori Laterza e con la direzione artistica di Piero Maccarinelli con l'intento di proporre in chiave contemporanea la figura dell'eroe omerico con un approccio multimediale e al tempo stesso mirato a valorizzare alcuni siti archeologici e contemporanei.

**6 1 MITO\_Venere**, seconda tappa del progetto triennale, vincitore dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022: un'esperienza in Realtà Aumentata in site specific all'interno del quartiere Eur.

**GAME FOR TOURISM**, una game jam promossa dall'Assessorato al Turismo della Regione Lazio per rispondere all'esigenza di promuovere il territorio laziale attraverso una modalità idonea a raggiungere target più giovani, valorizzando al tempo stesso le competenze e le capacità di giovani creativi.

2022



# Mission e Vision

---

## **Mission**

Promuovere una pratica diffusa e di alta qualità trasversale alle arti e al patrimonio culturale, capace di produrre audience development e di contribuire al superamento del divario digitale, al cambiamento sociale e allo sviluppo di comunità offrendo attività che si pongono al confine tra cultura, arte, formazione e innovazione.

## **Vision**

Diventare un punto di riferimento per progetti in cui si declina l'uso delle nuove tecnologie per obiettivi sociali, culturali, scientifici, ambientali.



# Governance

Q Academy è stata costituita nel 2013 con un capitale sociale pari a 10.000,00 euro.

Ad oggi la **compagine sociale** è costituita da:

*Davide Maria Damiani (25%)*

*Orsola Damiani (25%)*

*Luca Di Bartolomei (25%)*

*Laura Coretti (12,5%)*

*Adelheid Maria Anna Niederegger (12,5%)*

Secondo l'Articolo 7 dello Statuto "Le partecipazioni sono divisibili e trasferibili liberamente solo a favore: di altri soci; del coniuge di un socio; di parenti in linea retta di un socio, in qualunque grado; di società o di enti esercitanti attività di direzione e coordinamento del socio o di società sotto la direzione ed il coordinamento del socio. In qualsiasi altro caso di trasferimento delle partecipazioni, ai soci regolarmente iscritti nel libro dei soci spetta il diritto di prelazione per l'acquisto".

Q Academy è amministrata da un **Consiglio di amministrazione**, l'organo esecutivo cui l'Assemblea dei soci affida la conduzione della vita dell'impresa sociale, nel rispetto della sua Mission e dello statuto, che dura in carica tre anni ed è rieleggibile.

Il Consiglio di amministrazione è composto da tre membri, in carica fino all'approvazione del Bilancio di esercizio chiuso al 31/12/2022.

**Presidente:**

*Vincenzo Cavaliere*, manager culturale e attualmente consulente della Fondazione Accademia Nazionale Santa Cecilia, subentrato a Giovanna Marinelli il 5 gennaio 2023 nominata a fine dicembre 2022 commissario straordinario dell'Associazione Teatro di Roma.

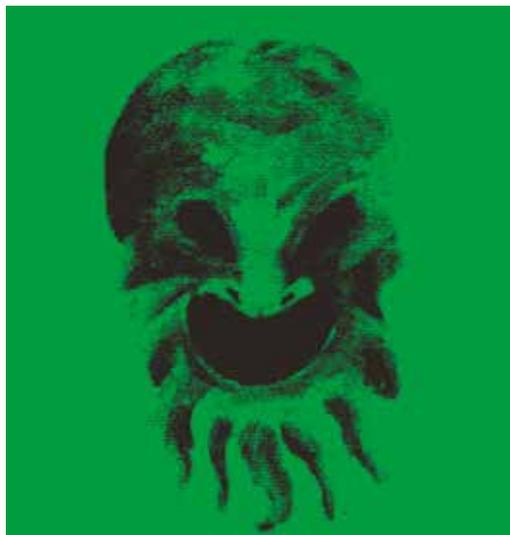
**Consiglieri:**

• *Simona Signoracci* - già membro del Consiglio di amministrazione della Fondazione Telecom Italia

• *Manuela Veronelli* - avvocato specializzato in tematiche inerenti il partenariato pubblico/ privato nel settore dei beni culturali, dello spettacolo, del cinema oltre che del turismo.



# Staff



[www.teatriantichi.it](http://www.teatriantichi.it)

Q Academy può contare su un team di professioniste che nel 2021 hanno collaborato in maniera stabile e continuativa per la realizzazione dei progetti.

## **GIOVANNA MARINELLI**

Esperta in management culturale. E' stata Assessore alla Cultura Turismo e Sport e Direttore Dipartimento Cultura del Comune di Roma; Direttore Teatro Stabile di Roma; per alcuni anni ha diretto l'Ente Teatrale Italiano; è stata componente della Commissione Consultiva per il Teatro del Ministero per i Beni e le Attività Culturali; ha collaborato con istituzioni pubbliche e private per la realizzazione di eventi e progetti culturali; ha insegnato Sistemi Organizzativi dello Spettacolo presso le maggiori Università Italiane; nel 2013 è stata nominata Cavaliere de "L'Ordre National de la Légion d'Honneur" dalla Repubblica Francese.

## **FRANCESCA SERENO**

Laureata in Economia Politica, inizia la sua attività professionale nel settore del Retail Real Estate dove si occupa di studi di fattibilità per nuovi progetti e di valutazione di mercato di insediamenti destinati a commercio e tempo libero. Fortemente interessata al settore culturale, verso la fine degli anni '90 comincia la collaborazione con la Fondazione Fitzcarraldo di Torino, di cui è socio fondatore, maturando esperienza in piani di sviluppo di progetti culturali con particolare attenzione agli aspetti della progettazione e della sostenibilità. Su questi temi per più di 10 anni ha svolto attività di docenza in corsi per progettisti e attività artistico-culturali promossi nel corso degli anni da Facoltà Universitarie (Politecnico di Torino, Università degli Studi di Udine), enti pubblici (Regione Lombardia, Regione Lazio, Provincia di Roma) ed enti di formazione. Dal 2014 al 2019 è stata editorialista del Giornale delle Fondazioni.

## **ORSOLA DAMIANI**

Diplomata all'Accademia di Illustrazione di Roma, segue un master in incisione e poi...vola a Parigi per uno stage. Tornata in Italia, tra una china e un pennello approfondisce il fantomatico mondo dei computer.

Crea il suo logo, un piccolo pesce rosso, che nuota tra illustrazioni a mano e grafica editoriale, affiancando al lavoro di illustratrice quello di graphic designer per la comunicazione e promozione di festival, mostre d'arte, spettacoli, eventi.

Pubblica libri per ragazzi, progetta e crea illustrazioni per la didattica nei musei, per magazine on line, per etichette di vini e partecipa a varie mostre collettive.

Dal 2021 è socio AI - Autori d'Immagini

# Attività 2022



La quinta edizione di Romevideogamelab, primo e unico festival degli applied game, si è svolta **da giovedì 3 a domenica 6 novembre 2022**.

Dedicato a “**Naturale e Metanaturale**” l’evento ha visto, come di consueto, panel, workshop e lectio magistralis pensati per ragazzi e appassionati: dai talk dedicati ad ambiti di interesse dei videogiochi di apprendimento come **agricoltura e sostenibilità ambientale**, medicina e scienze della percezione, ai gettonatissimi workshop di **Minecraft, Mario Bros. e Lola Slug**.

Grande attenzione alle **nuove frontiere per la ricerca scientifica e neuro-riabilitazione** e al ruolo della realtà virtuale che sta cambiando il modo di fare ricerca in psicologia e neuroscienze con i workshop a cura di Unitelma Sapienza e IRCCS Fondazione Santa Lucia e dell’Istituto Itaiiano di Tecnologia di Genova e alla presentazione del videogame educativo sulla relazione che intercorre tra le abilità cognitive e le abilità motorie «Embodiment perspective», del CNR - Istituto per le Tecnologie Didattiche.

Si è parlato di **agroalimentare** e dell’apporto che può venire dalla **tecnologia** che nell’immediato può aiutare ad avvicinare le nuove generazioni al mondo agroalimentare e diffondere in agricoltura nuove tecniche gestionali.

L’Istituto di Scienze delle Produzioni Alimentari -CNR ha affrontato il tema della biodiversità, della **sostenibilità dei sistemi alimentari** presentando il caso dell’uso alimentare delle meduse e realizzando un cooking-show con l’Istituto per le Risorse Biologiche e le Biotecnologie Marine del CNR che ha mostrato come cucinare le “specie aliene” del Mar Mediterraneo per ridurre il loro impatto ecologico e limitare la pressione di pesca sulle specie native.

L’Istituto di Scienze e Tecnologie Chimiche ‘G. Natta’ con l’incontro “Plastiche e bioplastiche: itinerario verso un uso responsabile e sostenibile” ha fatto riflettere sul nostro ruolo a supporto della **sostenibilità ambientale**, mentre il gruppo INDICI OPPONIBILI ha presentato il videogioco «Our Rights, Our Planet - Stand Up for the Environment» in collaborazione con Articolo 21 con il sostegno di UNEP, programma delle Nazioni Unite dedicato all’ambiente, e con CERI e Terres des Hommes Germania ideato per fare vestire il giocatore i panni dell’attivista dell’ambiente.



Si è dato spazio all'**empowerment femminile digitale** in un talk che ha visto la partecipazione di varie protagoniste del settore videoludico e della comunicazione digitale che hanno indagato sulle opportunità create da mondi virtuali e dai videogiochi per capire quali opportunità possono offrire alle donne per smontare gli stereotipi e ridurre i divari.

Sono stati premiati gli studenti di 10 classi di ogni ordine e grado del territorio nazionale su un totale di 422 che hanno aderito al **contest Educazione Civica in Minecraft**, il concorso indetto da Cinecittà S.p.A. in collaborazione con Q Academy e con il supporto organizzativo di Maker Camp ai fini di coniugare la partecipazione dei cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale con la cultura videoludica attraverso narrazioni ed ambientazioni tematiche realizzate con il videogioco Minecraft.

Anche quest'anno il **B2B**, lo spazio dedicato a far incontrare buyer, nazionali e internazionali, con giovani aziende di sviluppatori italiani, ha confermato la sua partecipazione significativa: oltre 250 incontri business per 10 ore tra 40 società e istituzioni internazionali, pubbliche e private, provenienti da 11 differenti paesi e 22 studi di sviluppo. L'iniziativa realizzata grazie all'impegno di Agenzia ITA/ICE, alla Regione Lazio e alla Camera di Commercio di Roma.

Il festival fa da cornice al premio **Best Applied Game**, riconoscimento organizzato in collaborazione con IIDEA che viene assegnato al miglior titolo italiano pubblicato nel 2021. Composta da Andrea Dresseno, Luca Roncella e Rosy Nardone, la giuria di esperti ha assegnato il premio a Fantastico Studio per "Cucchi", l'archivio digitale ufficiale dell'artista Enzo Cucchi realizzato in forma videoludica. Il titolo si è aggiudicato il riconoscimento "grazie all'esperienza immersiva e ipnotica che valorizza con grande competenza e attenzione il rapporto con lo spazio artistico, riuscendo a far calare chi gioca all'interno delle opere dell'artista".

Ad animare i quattro giorni della manifestazione la finale del primo campionato della **Lega Scolastica E-sport**, i concerti di **Kenobit** e **Chipzel** che hanno suonato melodie in 8bit con il Game Boy e della **band Movie Mania**, un vero medley di sigle e temi portanti di film, serie e cartoon, una vasta collezione di **retro gaming**, la mostra degli **NFT legati al cinema** e il gran finale in chiusura con i **Cosplayer**.

RVGL 2022 ha avuto anche un **meta-influencer** (un influencer digitale, un vero e proprio avatar in giro per il festival) di nome **Wando** che ha seguito gli eventi sui social.





## I NUMERI DI ROMEVIDEOGAMELAB 2020

### 122 APPUNTAMENTI

96 WORKSHOP di cui 54 repliche

9 TALK

3 LECTIOMAGISTRALIS

75 POSTAZIONI RETROGAMING E 10 ARCADE

2 SIMULATORI DI VOLO

2 MOSTRE

5 PRESENTAZIONI DI NUOVI VIDEOGIOCHI

1 AREA VR

7 EVENTI

### 10.000 PRESENZE

tra cui circa 2.300 STUDENTI  
e 70 CLASSI

Romevideogamelab 2021, prodotto da **Cinecittà s.p.a.** e co-realizzato da **QAcademy**, si avvale della collaborazione di **IIDEA – Italian Interactive Digital Entertainment Association** e del sostegno del **MiC**, della **Regione Lazio** e della **Camera di Commercio di Roma** del **MAECI-ICE** per le attività internazionali del B2B e con il patrocinio di **Roma Capitale**.

Technical partner **Acer** che ha messo a disposizione dei partecipanti i propri device, mentre **Rai Scuola** è stato media partner della manifestazione.

La V edizione del Rome Video Game, grazie agli sforzi di tutte le realtà coinvolte, si configura come il primo evento **Carbon Neutral e a Ridotto Impatto** prodotto da Cinecittà spa. Il percorso di sostenibilità è stato accompagnato da Zen2030 ed ha raggiunto i seguenti risultati.

- Utilizzo di energia proveniente da fonti 100% rinnovabili.

- Incentivo alla mobilità sostenibile con sconto per chi ha utilizzato i mezzi pubblici.

- Politica plastic free preferendo materiali a consumo a minor impatto ambientale.

- Catering prevalentemente vegetariano, con servizio lavabile o totalmente compostabile e recupero delle eccedenze alimentari, donate all'ente no profit Banco Alimentare di Roma.

- Compensazione delle emissioni residue a chiusura dell'evento attraverso un progetto internazionale certificato di sviluppo sostenibile in India.

- Coinvolgimento e sensibilizzazione di tutti i partecipanti attraverso la condivisione di linee guida e l'organizzazione di dibattiti e workshop dedicati alle tematiche ambientali

Il 10% degli incassi è stato devoluto all'associazione **Peter Pan**.





**Enea è il terzo momento di una trilogia**, iniziata nel 2017 con un lavoro sulle leggende dedicate alla nascita di Roma e proseguita nel 2021 con un secondo progetto dedicato alla figura di Ulisse. Il progetto triennale di valorizzazione del mondo classico propone spettacoli multidisciplinari con attori, musicisti e storici, in teatri greco-romani e in luoghi suggestivi, **riletture contemporanee di miti ed eroi classici**.

ENEAA, IL FUTURO DEL PASSATO, **progetto speciale 2022 della Direzione Generale del MiC**, prende le mosse da un mito fondante della città di Roma diventato mito universale, in grado di animare la riflessione di poeti scrittori artisti di ogni tempo. Virgilio declina in Enea l'amore in tutte le sue espressioni: da quello filiale e paterno (Ascanio, detto anche Iulo, e Anchise) portati in salvo da Troia in fiamme, a quello coniugale (Lavinia) fino alla passione carnale e sensuale per Didone, abbandonata in nome di un impegno morale più alto, la fondazione di Roma e la creazione di una nuova stirpe, la Gens Julia. Enea è l'uomo giusto e il politico saggio che assolve ad una responsabilità più grande, complesso è quindi il rapporto con i nemici a cominciare da Turno e da Lauso, figlio di Mezenzio. Con Eurialo e Niso Virgilio racconta mirabilmente la forza dell'amicizia e di un amore che solo la morte può fermare. Enea, l'eroe della responsabilità adulta, che porta sulle spalle il passato e protegge con la sua persona il futuro, è il protagonista della terza tappa del nostro progetto di valorizzazione della contemporaneità del mondo classico.

**Tre serate** con lo spettacolo "L'amore, le armi: Enea, eroe moderno", con la regia di Piero Maccarinelli, le voci di Viola Graziosi, Graziano Piazza e Giuseppe Sartori, le musiche eseguite da Rita Marcotulli e da Stefano Saletti & la Banda Ikona, le testimonianze di storici come Giusto Traina, Andrea Mastrolongo, Laura Pepe, grazie alla collaborazione con Editori Laterza, che hanno aiutato gli spettatori a contestualizzare Enea e le sue vicende.

- **12 giugno: Teatro Nuovo di Napoli** all'interno del Campania Festival

Con Viola Graziosi e Graziano Piazza, musiche di Stefano Saletti & la Banda Ikona, commento storico di Giusto Traina.

- **1° settembre: Castello Aragonese di Bacoli** all'interno del festival "Antro 2022. Gli dei erranti" - Parco archeologico dei Campi Flegrei e di FIRE, Festival internazionale della Rotta di Enea.

Con Viola Graziosi e Giuseppe Sartori, musiche di Stefano Saletti & la Banda Ikona, commento storico di Laura Pepe.

- **20 settembre: Cavea del Parco della Musica "Ennio Morricone" di Roma** in collaborazione con la Fondazione Musica per Roma.

Con Viola Graziosi e Graziano Piazza, musiche di Rita Marcotulli e Stefano Saletti & la Banda Ikona, commento storico di Andrea Mastrolongo.

#### **I NUMERI DI ENEAA**

**Ciascuno spettacolo ha avuto una media di 250 spettatori.**





**ComicSponde** è un **festival del fumetto** nato a Laveno Mombello nel 2021, ridente cittadina sulla sponda lombarda del Lago Maggiore, con lo scopo di valorizzare la contaminazione tra linguaggi e discipline quali il fumetto, il videogame, la game art.

Il festival è promosso dal Comune di Laveno – Assessorato alla Cultura, Istruzione, Turismo e Commercio e organizzato da Q Academy con la curatela di Debora Ferrari e Luca Traini di Game Art Gallery di Varese.

ComicSponde ha proposto per il secondo anno un programma ampio con un palinsesto originale, orientato a valorizzare le **connessioni tra fumetti, illustrazione, cosplayer, game art e videogame** con il coinvolgimento delle strutture turistiche e commerciali, oltreché museali.

Oltre un centinaio di artisti e cosplayer hanno animato la seconda edizione del festival in due tappe: 11-12 giugno con il raduno di diversi gruppi di cosplayer, dal 17 settembre al 2 ottobre con mostre e laboratori.



## PROGRAMMA

### Week end del 11 - 12 giugno

- **Cosplay in vetrina:** nelle vetrine degli esercenti mostra diffusa con le foto dei più famosi cosplayer. Con sconti e agevolazioni per i clienti e prezzi speciali sui pasti per chi è in abito cosplay dove si trova la vetrofania.

- **Apericena cosplay:** sabato 11 dalle 18 in bar e ristoranti si fanno degustazioni insieme ai più famosi cosplayer (Assassin's Creed Italia, Prizmatec, Manga e Fantasy), con foto e autografi per tutti. Valeria Favocchia, autrice dei fumetti Titan di Assassin's Creed, disegna live alla Locanda Cappadue. Giuseppe Candita, disegnatore Tex per Bonelli, disegna live al Green Side. Altri autori manga e concept artist disegnano live negli altri locali aderenti (Il Burchiello, Rosselli, Funivia, ecc.).

- **Raduno e sfilata cosplay:** domenica 12 dalle 10 alle 20 presenza di cosplay in Laveno M., presentazione con le autorità a Villa Frua ore 11.30; dalle 17 alle 19 Meet&Greet in Piazza Caduti del Lavoro, lato lago, con foto e autografi.

- **Ricostruzione di un campo risorgimentale** con iStoria Italia a Villa Frua, domenica 12 dalle 10 alle 20, con personaggi, armi e vettovaglie a cura di Amaltea e Carosello Storico Tre Leoni; alle 18.30 il gruppo Chaîne de Danses nella sala Consiglio di Villa Frua fa una dimostrazione di danze dell'800 invitando al termine anche il pubblico a ballare.

### Dal 17 settembre al 2 ottobre

- **Villa Fumagalli dal 17 al 2/10** Mostra "Ostinato Sguardo. Gianluca Foli: vent'anni di idee, poetica, tratti e colori. Un viaggio tra gli strumenti, la concretezza e gli umori di un mestiere". In collaborazione con AMO Musei dell'Ossola. Inaugurazione sabato 17 ore 17. Visita guidata per studenti durante l'apertura.

- **Villa Frua dal 20 al 2/10** mostre personali di Giuseppe Candita, "Tex e altri amori, dal fumetto classico all'illustrazione erotica" e sul Commissario Mascherpa, in collaborazione con la Polizia di Stato e la Questura di Varese. Incontro per gli studenti con Giuseppe Candita. Apertura martedì 20 ore 16.30.

- **Performance di disegno live** dell'illustratore e pittore Nicola Perucca alla Locanda K2, incontro con Lice Musso al Concordia, ComicsDay a Villa Frua con Giuseppe Candita e Fabio Folla

- **FUMETTO WALL** di Fabio Folla con performance collettiva di creazione di un fumetto ([http://www.folla.it/product/fumetti\\_comicsponde.html](http://www.folla.it/product/fumetti_comicsponde.html));

- **Vetrine dei negozi di Laveno è Shopping:** mostra diffusa col contest Cartoline da Laveno con gli artisti della scorsa edizione.

Il festival si è avvalso della collaborazione di: Consiglio Comunale dei Giovani, Pro Loco di Laveno Mombello, Foto Sangalli che ha facilitato il contatto con le attività commerciali, Questura di Varese e Polizia Moderna per il coordinamento della mostra dedicata al Commissario Mascherpa.



“Viva la Scienza!” è un **progetto di divulgazione scientifica** proposto da ricercatori ed esperti in grado di costruire un dialogo al tempo stesso approfondito e divertente, rigoroso e coinvolgente.

Un percorso di **laboratori e science show** presso la Biblioteca Arcipelago Auditorium di Roma su temi chiave come ambiente e clima. Il progetto è vincitore dell'AVVISO PUBBLICO **ESTATE ROMANA 2022. RIACCENDIAMO LA CITTA' INSIEME**

Temi chiave dell'evento sono stati **ambiente e clima**. Argomenti sensibili e particolarmente cari alle giovani generazioni, ma anche a famiglie e cittadini. Il riscaldamento globale e i cambiamenti climatici – dallo scioglimento dei ghiacciai e innalzamento del livello del mare, fino all'aumento dei fenomeni meteorologici estremi – stanno determinando non solo importanti rischi ambientali, ma anche ricadute negative sui diritti umani, come conflitti e migrazioni di massa, acuendo tensioni in alcuni Paesi dagli equilibri già storicamente precari dal punto di vista socio-economico. Il progetto ha proposto un percorso di laboratori, science show, partecipazione a progetti di Citizen Science, proiezioni di docu-film scientifici e dibattiti con scienziati e documentaristi, articolato in più moduli nell'arco di due settimane.

#### PROGRAMMA

##### >> SABATO 1 OTTOBRE – PROIEZIONE DEL DOCUMENTARIO IL DANNO CON INCONTRO-DIBATTITO

IL DANNO è un documentario realizzato dal giornalista d'inchiesta Domenico Iannaccone che racconta la “Terra dei Fuochi”, quel territorio, compreso tra la provincia di Napoli e l'area sud-occidentale della provincia di Caserta, interessato dal fenomeno delle discariche abusive e/o dell'abbandono incontrollato di rifiuti urbani e speciali, associato, spesso, alla combustione degli stessi. Con un dibattito condotto da Mariella Venditti, giornalista del TG3 sui temi trattati con il regista Domenico Iannaccone e Matteo Guidotti, ricercatore dell'Istituto di Scienze e Tecnologie Chimiche Giulio Natta del CNR (CNR-Scitec).

##### >> MARTEDÌ 4 OTTOBRE – ODDFISH. STRANI PESCI

Una lezione a cura di Ernesto Azzurro dell'Istituto per le Risorse Biologiche e le Biotecnologie Marine del CNR per comunicare in modo semplice alcuni concetti scientifici riguardanti i processi di trasformazione della biodiversità negli ambienti marini. Reperti fossili e museali come denti di squali preistorici, missine e specie tropicali sono utilizzati per destare curiosità e illustrare la storia del nostro mare: dalle estinzioni del cretaceo all'attuale omogenizzazione biotica. Vengono proiettati alcuni video della serie IL MARE “IN PILLOLE”, realizzati in collaborazione con la Stazione Zoologica Anton Dohrn, con lo scopo di far conoscere gli impatti del riscaldamento globale lungo le coste del Mediterraneo e le azioni intraprese dalle Aree Marine Protette (AMP).

##### >> GIOVEDÌ 6 OTTOBRE – NOVEL FOOD E RICERCA: NUOVE RISORSE E NUOVE OPPORTUNITÀ

Una lezione a cura di Antonella Leone dell'Istituto di Scienze delle Produzioni Alimentari (CNR-ISPA) per raccontare le attività di ricerca finanziate dalla Comunità Europea nell'ambito dell'uso di nuove risorse alimentari, le opportunità, le criticità, gli





**I NUMERI DI VIVA LA SCIENZA!**  
L'iniziativa ha registrato nei 6 incontri la presenza di circa 500 partecipanti tra cui undici classi di scuole di diverso ordine e grado.

aspetti di sicurezza e qualità alimentare nonché il trasferimento delle conoscenze e evidenziare le opportunità per la società. A seguire uno show-cooking con la dimostrazione di modalità di uso culinario di alcune meduse eduli del Mediterraneo da parte di uno chef professionista.

**>> MARTEDI' 11 OTTOBRE – COLLEGAMENTO CON BASE ARTICA CNR**

Una lezione a cura di Angelo Viola dell'Istituto Scienze Polari (ISP) del CNR mirata ad accrescere la consapevolezza sui cambiamenti climatici: gli effetti in Artico e le ricadute alle medie latitudini. Dopo un seminario introduttivo in presenza, collegamento virtuale con la stazione di ricerca multidisciplinare del CNR Dirigibile Italia che fornisce supporto a numerosi progetti di ricerca nazionali

**>> GIOVEDI' 13 OTTOBRE – CACCIATORI DI TORNADO**

Un laboratorio a cura di Massimiliano Pasqui, fisico e ricercatore presso l'Istituto per la Bioeconomia del CNR per spiegare l'impatto dell'uomo sulla natura e la sempre più ridotta capacità della natura di fronteggiarlo. Gli studenti hanno seguito una riproduzione in vitro del fenomeno dei tornado.

**>> LUNEDI' 17 OTTOBRE – IL GRANCHIO BLU ALIENO INVADE LA CUCINA GOURMET MEDITERRANEA**

Lucrezia Cienti dell'Istituto per le Risorse Biologiche e le Biotecnologie Marine espone la problematica relativa alle invasioni delle specie aliene in Mediterraneo con focus sul granchio blu atlantico. Cooking show per conoscere e provare alcune ricette a base di granchio blu.





La terza ed ultima annualità di “6 1 MITO”, progetto installativo nato come esperienza in Realtà Aumentata in site specific all’interno del quartiere Eur, dopo Venere e Diana, è dedicata alla dea **MINERVA**.

**Una App gratuita scaricata sullo smartphone ha permesso di “inseguire” - guidati da una mappa di Google - le immagini di una narrazione antica dal 1° novembre al 31 dicembre 2022.**

Le apparizioni di “6 1 Mito: ANNO TERZO, MINERVA” sono state distribuite intorno all’edificio della Nuvola di Fuksas. “6 1 MITO” è vincitore dell’Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020 – 2021 –2022 curato dal Dipartimento Attività Culturali del Comune di Roma ed è stato realizzato in collaborazione con SIAE.

La struttura narrativa viene realizzata come un insieme di sequenze video preventivamente realizzate grazie alla collaborazione di giovani attori e con la regia di Mariano Equizzi. Il tema centrale sviluppato nel progetto consiste in una trilogia che svela le divinità latine Diana, Venere e Minerva in tre esperienze (una per annualità) in realtà aumentata installate nelle zone urbane e monumentali del quartiere.

Il terzo e ultimo anno è dedicato a Minerva, la dea Latina della saggezza e della conoscenza. Minerva a fianco di Giove da ere rappresenta il coraggio, l’ispirazione, il commercio, la legge, la scienza e la tecnologia. In questo “terzo atto” insieme con lei incontreremo anche alcuni degli altri dei Latini che abbiamo conosciuto nelle edizioni precedenti.

La vera novità di quest’anno è che a conclusione di questa trilogia del **Mito Aumentato l’intero asset dei contenuti di 6 1 Mito è stato trasportato in un metaverso virtuale, grazie alla piattaforma VR di Mozilla Foundation.**

Viene ricostruito l’EUR di 6 1 Mito, reso navigabile e le apparizioni delle divinità vengono collocate negli spazi virtuali e collegate anche con contenuti museali ed epigrafici da esplorare nello spazio virtuale.

La fruizione di questo “universo” mitologico virtuale si è svolta in occasione della quinta edizione del Romevideogamelab dal 3 al 6 novembre 2022 dove un allestimento speciale nello spazio della Basilica Aemilia di Cinecittà ha permesso l’immersione virtuale con caschi.

#### **I NUMERI DI 6 1 MITO VENERE**

**6 1 Mito Minerva ha registrato circa 600 utilizzazioni dei contenuti presso il cloud server della APP e oltre 1000 accessi alle risorse della MAPPA visuale di G-Maps sono state riportate da Google.**

**La versione virtuale presentata durante Romevideogamelab ha visto la fruizione di circa 800 utenti che hanno indossato i visori VR per immergersi nel racconto del mito latino all’ EUR**



La rassegna, curata da Q Academy, si inserisce nella **32° edizione di Noir inFestival** per esplorare la relazione tra cinema e videogiochi.

I videogiochi hanno delle peculiarità uniche, pur riprendendo i linguaggi di altri media (cinema letteratura, teatro). La loro interattività consente di esercitare un potenziale di immersività e attrazione uniche, ma soprattutto non sono i videogiochi che raccontano una storia, sono i giocatori a crearla attraverso la loro attività di gioco.

**Dal 4 al 6 dicembre 2022** presso la sede dell'**Università IULM** di Milano un campione di 12 videogiochi ha permesso di scoprire l'incontro tra i videogiochi e un genere cinematografico/letterario per eccellenza: il noir/giallo / thriller.

Alla rassegna "da giocare" si sono affiancati due momenti di approfondimento:

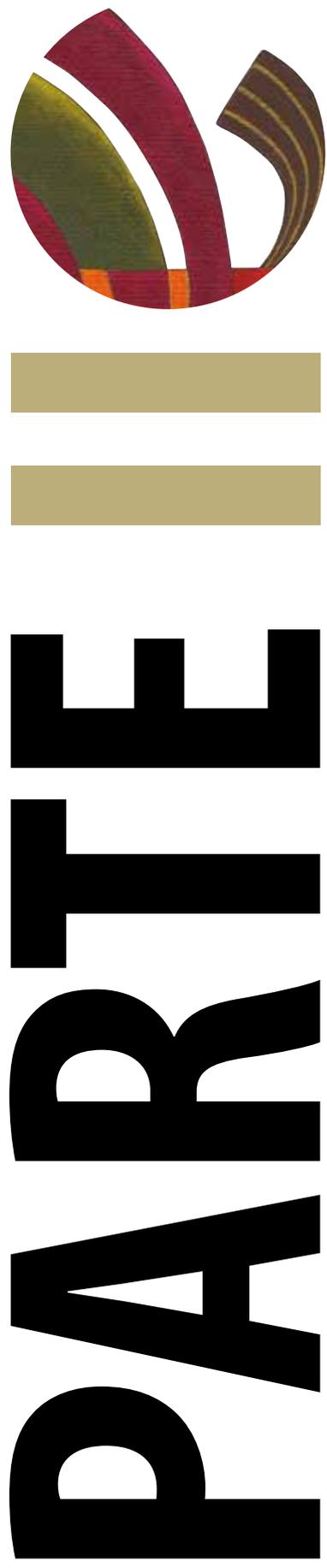
#### **Lunedì 5 dicembre**

Creare un videogame con Daniele Fusetto, storyteller, game designer, musician.

Nato negli anni '50 negli ambienti scientifici e nelle facoltà universitarie americane, il videogiochi, è diventato un fenomeno di massa, fortemente legato al progresso tecnologico. Fusetto racconterà come si crea un videogiochi, quali sono le competenze impegnate, quanto costa produrlo

**Martedì 6 dicembre** - Dal cinema al videogame, andata e ritorno: un talk con Francesco Toniolo, docente di Forme e Generi del Cinema e dell'Audiovisivo (Università Cattolica Sacro Cuore di Milano) e di Game Culture (Nuova Accademia di Belle Arti-(NABA) e con Gemma Fantacci, PhD Student in Visual and Media Studies presso Università IULM, coordina Giorgio Gosetti. Il videogiochi è il medium del futuro come lo sono stati a suo tempo il cinema e la televisione? Videogiochi tratti da film e film tratti da videogiochi: qual è il rapporto con il cinema? Quali sono le unicità dei videogiochi rispetto alla letteratura e al cinema?





**PARTE**

**RELAZIONE SOCIALE**



# Gli stakeholder

La platea di interlocutori con cui Q Academy si relaziona è molto articolata ed è frutto delle relazioni di natura istituzionale, artistica, scientifica, didattica, economica intessute negli anni, sia a livello territoriale che nazionale, che sono cresciute progressivamente.

Gli stakeholder interni, ossia i portatori di interesse presenti nell'organizzazione, sono essenzialmente i **soci** e il **consiglio** di amministrazione (stakeholder primari in quanto ne determinano le scelte e le influenzano direttamente) e i **collaboratori** e consulenti (stakeholder secondari in quanto orientano le scelte e ne sono influenzati)

Per quanto riguarda invece gli stakeholder esterni, in linea con la nostra mission di "produrre audience development", gli stakeholder primari sono i fruitori delle nostre attività, ossia il **pubblico**.

I principali beneficiari diretti delle attività svolte da Q Academy nel 2022 sono stati:

- il pubblico di Romevideogamelab, costituito da alunni ed alunne delle scuole di ogni ordine e grado, gli esperti e gli addetti ai lavori, tutti coloro in misura diversa appassionati al tema dei videogiochi e della loro valenza culturale. Complessivamente questo insieme ammonta a circa 10.000 partecipanti;
- gli spettatori delle tre serate di "Enea, il futuro del passato" (circa 750) che comprendono sia il tradizionale pubblico teatrale che studenti e studentesse coinvolti grazie al tema storico-letterario proposto attraverso un linguaggio contemporaneo;
- i partecipanti agli incontri di "Viva la Scienza!" costituiti sia da scuole di ogni ordine e grado del territorio del Municipio VIII di Roma, che dai residenti;
- i fruitori di "6 1 Mito, Minerva" che hanno partecipato al progetto sia nella sua modalità in realtà aumentata, che nel metaverso in realtà virtuali proposto al Romevideogamelab;
- i partecipanti a ComicSponde, residenti nel territorio di Laveno Mombello, e di Game inFest, studenti e studentesse dall'Università IULM.



# Enti e istituzioni pubbliche

Il **Ministero della Cultura (MIC)**, attraverso Cinecittà SpA sostiene RomeVideogameLab riconoscendo il 'rilevante interesse culturale' di cui è portatore e la sua 'funzione pubblica'. La Direzione Spettacolo dal vivo ha sostenuto il progetto speciale "Enea, il futuro del passato", come già avvenuto per le altre due tappe della trilogia dedicata alla contemporaneità dei classici ("Teatri Antichi, nostri contemporanei", "Ulisse contemporaneo"). La realizzazione di questo progetto si è avvalsa anche della collaborazione di Fondazione Campania Festival, Parco Archeologico Campi Flegrei, Fondazione Musica per Roma.

Il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (**MAECI**) attraverso l'**ICE-Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese italiane** per le attività internazionali anche quest'anno ha sostenuto la sezione B2B del Romevideogamelab favorendo nello specifico la partecipazione di buyer internazionali.

Con la **Regione Lazio**, ed in particolare con la società in house **Lazio Innova e con la camera di Commercio di Roma**, la collaborazione trova la sua espressione nell'intento comune di favorire innovazione e digitalizzazione. La sezione del B2B di RomeVideogameLab riserva agli sviluppatori laziali di videogame uno spazio dedicato, promosso proprio da Regione Lazio.

In ambito più locale, Q Academy ha consolidato la propria relazione con il **Comune di Roma** sia con la Sovrintendenza Capitolina per favorirne la promozione di siti di sua competenza sia con il Dipartimento delle Attività Culturali grazie al quale Q Academy ha potuto avvalersi del contributo dell'Avviso Pubblico Contemporaneamente Roma 2020-2021-2022 per la realizzazione del progetto triennale 6 1 Mito e dell'Avviso Pubblico Estate romana 2022. Riaccendiamo la città insieme.

Il **Municipio VIII** di Roma Capitale e l'**Istituzione Biblioteche di Roma** sono stati interlocutori privilegiati di Q Academy in particolare nella creazione di reti territoriali che hanno favorito la diffusione e la divulgazione degli appuntamenti di Viva La Scienza! realizzato all'interno della Biblioteca Arcipelago Auditorium. Al tempo stesso un'altra biblioteca del circuito bibliotecario dell'amministrazione capitolina, la Biblioteca Raffaello, gioca da tempo un ruolo primario per la promozione nel contesto locale del Romevideogamelab.

La collaborazione con il **Consiglio Nazionale delle Ricerche** e con i suoi istituti scientifici, si è rafforzata sia per la rinnovata partnership per Romevideogamelab, sia per l'attuazione del programma di "Viva la Scienza!".

Con il **Comune di Laveno Mombello**, in provincia di Varese, è stata realizzata la seconda edizione del festival ComicSponde una importante occasione per approcciare il mondo del fumetto, contaminato dalla game art e la virtual photography.

# Partner

Il partner principale di Q Academy è **Cinecittà Spa**, con il quale è stato condiviso l'obiettivo di promuovere l'aspetto divulgativo, formativo ed educativo, sociale degli applied game attraverso il "festival-laboratorio" RomeVideogameLab.

E' in questa direzione che si è rafforzata l'intesa tra Q Academy e Cinecittà SpA con l'apporto di **IIDEA-Italian Interactive Digital Entertainment Association**, quale rappresentante dell'industria dei videogame in Italia.

Un altro partner rilevante è la società **Pav snc di Claudia Di Giacomo e Roberta Scaglione** che dal 2000 collabora con artisti e istituzioni nell'ideazione e realizzazione di progetti culturali. Negli anni si è specializzata in progettazione, produzione, organizzazione e gestione di diversi dispositivi nell'ambito delle performing arts e non solo. Con Q Academy ha dato luogo ad un'importante collaborazione per l'organizzazione di alcuni importanti progetti quali la Trilogia legata alla contemporaneità dei classici e "RomeVideogameLab". L'esperienza maturata da Pav anche nella produzione fa sì che si siano poste le basi nella prospettiva di una produzione condivisa di iniziative legate ad eventi di spettacolo dal vivo.

Dal 2020 si è consolidata la partnership **Maker Camp**, con cui Q Academy ha realizzato contest e laboratori ambientati nel mondo Minecraft. Nata con l'intento di promuovere l'utilizzo delle nuove tecnologie in ambito educativo e formativo, Maker Camp realizza laboratori didattici per bambini e ragazzi e progetti di formazione per educatori finalizzati a scoprire le infinite potenzialità didattiche di Minecraft, il videogioco per PC più venduto al mondo, e di altri videogiochi.

Prosegue la collaborazione con **Komplex Live Cinema Group**, divisione di ITER Research, gruppo di artisti ed editor che ha implementato per primo la Realtà Aumentata in spazi urbani nel mondo: Torino-ToShare Festival Nov 2013, ha strutturato un paradigma di utilizzo della AR che affonda le sue radici nelle correnti artistiche storiche del secolo passato (surrealismo, situazionismo, fluxus, spazialismo) e da esse trae gli elementi di innovazione costante e gli spazi di ricerca mediologica e artistica che vengono riconosciuti da tempo da istituzioni accademiche in Italia e dai maggiori influencers.

La collaborazione con **Komplex**, iniziata con il progetto Kindom of the Mask durante Romevideogamelab, ha dato luogo anche al progetto triennale "61 Mito" con il quale Q Academy si è aggiudicata l'Avviso Pubblico Contemporaneamente di Roma Capitale e che nel 2022 è stata trasferita anche nel metaverso VR.

Con **Game Art Gallery**® **Neoludica** di Debora Ferrari e Luca Traini - che ha come obiettivo la promozione delle game art nelle arti contemporanee con grande cura del particolare e della qualità dei contenuti - si è condivisa la realizzazione



# Partner

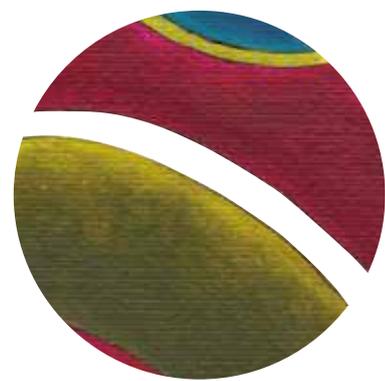
di ComicSponde e di una mostra inserita nel programma di Romevideogamelab.

Con la sezione **Game InFest** è iniziato il sodalizio con il festival Noir in Festival, che sancisce l'incontro tra videogiochi e un genere cinematografico/letterario per eccellenza: il noir/ giallo / thriller. Prodotto da Studio Coop, società cooperativa a responsabilità limitata specializzata nella progettazione, realizzazione e organizzazione di eventi culturali di alto profilo, il festival è giunto alla 32a edizione si configura come grande evento popolare pensato per coinvolgere in primo luogo il pubblico giovanile collocandosi in un campus universitario di una grande città metropolitana come Milano.

Con l'avvio della nuova sede operativa di Q Academy all'interno degli spazi di **Made in Tomorrow** è nata anche la collaborazione con una delle aziende più duttili nel settore del trattamento e della valorizzazione dei contenuti digitali. Nata come azienda per la valorizzazione di beni e servizi tramite le nuove tecnologie, nel tempo si è aperta a nuovi settori, dalla comunicazione all'advertising, passando per il videomaking e i beni culturali.

Il progetto "Enea, il futuro del passato", come le passate edizioni della Trilogia della Classicità, è stata l'occasione per consolidare in alcuni casi e attivare in altri dei partenariati territoriali: **Fondazione Campania Festival, La Rotta di Enea, il Parco Archeologico dei Campi Flegrei e Fondazione Musica per Roma.**





**PARTE**

**III**

**RENDICONTO ECONOMICO**

**III**

## Principi di redazione

Per redigere il bilancio con chiarezza e fornire una rappresentazione veritiera e corretta sono stati rispettati i postulati del bilancio, indicati dal Principio contabile OIC 11 che si riferisce sia all'art. 2423 bis del codice civile, che agli articoli 2423 ("Redazione del bilancio") e 2423 ter ("Struttura dello stato patrimoniale e del conto economico").

Sinteticamente si tratta di:

- a) Prudenza;
- b) Prospettiva della continuità aziendale;
- c) Rappresentazione sostanziale; d) Competenza;
- e) Costanza nei criteri di valutazione;
- f) Rilevanza;
- g) Comparabilità.

Il presente bilancio è redatto in forma di micro-impresa, con l'osservanza all'art. 2435 ter C.c.; in particolare si fa presente che per due esercizi consecutivi, è stato superato soltanto il primo dei seguenti limiti:

- 1) totale dell'attivo dello stato patrimoniale: euro 175.000,
- 2) ricavi delle vendite e delle prestazioni: euro 350.000,
- 3) dipendenti occupati in media durante l'esercizio: 5 unità.

La valutazione delle voci di bilancio è stata fatta nella prospettiva della continuazione dell'attività e quindi tenendo conto del fatto che l'azienda costituisce un complesso economico funzionante destinato alla produzione di reddito.

Inoltre si precisa che:

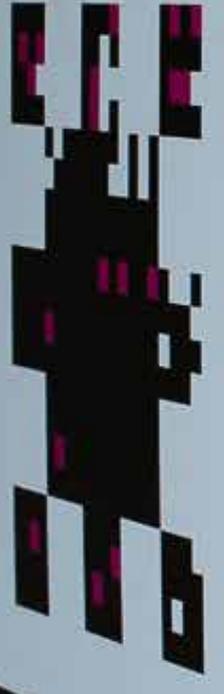
- Al 31/12/2022 non sono state corrisposte somme agli amministratori né sono stati assunti impegni per loro conto per effetto di garanzie prestate.

- Al 31/12/2022 non sussistono impegni, passività potenziali, rischi o garanzie per debiti altrui o di altro tipo.

- Ai sensi dell'art. 2428 Cod.Civ. sulla Relazione di gestione, si precisa che al 31/12/2022 non sussistono quote proprie o azioni o quote di società controllanti possedute direttamente o indirettamente.

- Ai sensi dell'art. 2428 Cod.Civ. sulla Relazione di gestione, si precisa che nel corso dell'esercizio 2022, non vi sono stati acquisti o alienazioni relativamente a quote proprie, o azioni o quote di società controllanti possedute direttamente o indirettamente.

ROME



# Principali dati patrimoniali

Lo stato patrimoniale riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro)

	31-12-2022	31-12-2021
<b>Stato patrimoniale</b>		
<b>Attivo</b>		
A) Crediti verso soci per versamenti ancora dovuti	0	0
<b>B) Immobilizzazioni</b>		
II - Immobilizzazioni materiali	3.568	4.600
Totale immobilizzazioni (B)	3.568	4.600
<b>C) Attivo circolante</b>		
<b>II - Crediti</b>		
esigibili entro l'esercizio successivo	62.363	135.872
Totale crediti	62.363	135.872
IV - Disponibilità liquide	37.532	59.746
Totale attivo circolante (C)	99.895	195.618
D) Ratei e risconti	0	0
Totale attivo	103.463	200.218
<b>Passivo</b>		
<b>A) Patrimonio netto</b>		
I - Capitale	10.000	10.000
IV - Riserva legale	2.000	2.000
VI - Altre riserve	6.924	6.923
VIII - Utili (perdite) portati a nuovo	69.448	52.698
IX - Utile (perdita) dell'esercizio	(22.772)	16.750
Totale patrimonio netto	65.600	88.371
B) Fondi per rischi e oneri	0	0
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	0	0
<b>D) Debiti</b>		
esigibili entro l'esercizio successivo	33.280	104.764
esigibili oltre l'esercizio successivo	4.583	7.083
Totale debiti	37.863	111.847
E) Ratei e risconti	0	0
Totale passivo	103.463	200.218

# Conto economico

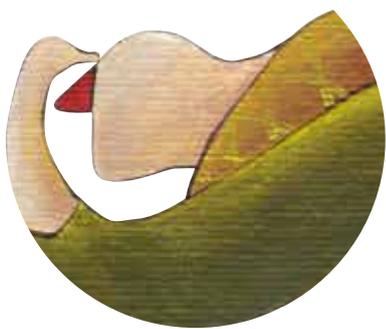
Il conto economico riclassificato della società confrontato con quello dell'esercizio precedente è il seguente (in euro):

	31-12-2022	31-12-2021
<b>Conto economico</b>		
<b>A) Valore della produzione</b>		
1) ricavi delle vendite e delle prestazioni	57.753	103.807
5) altri ricavi e proventi		
contributi in conto esercizio	112.000	220.267
altri	9.507	479
<b>Totale altri ricavi e proventi</b>	<b>121.507</b>	<b>220.746</b>
<b>Totale valore della produzione</b>	<b>179.260</b>	<b>324.553</b>
<b>B) Costi della produzione</b>		
6) per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	3.115	365
7) per servizi	183.098	231.834
8) per godimento di beni di terzi	7.388	60.856
10) ammortamenti e svalutazioni		
a), b), c) ammortamento delle immobilizzazioni immateriali e materiali, altre svalutazioni delle immobilizzazioni	1.032	566
b) ammortamento delle immobilizzazioni materiali	1.032	566
<b>Totale ammortamenti e svalutazioni</b>	<b>1.032</b>	<b>566</b>
14) oneri diversi di gestione	6.771	5.763
<b>Totale costi della produzione</b>	<b>201.404</b>	<b>299.384</b>
<b>Differenza tra valore e costi della produzione (A - B)</b>	<b>(22.144)</b>	<b>25.169</b>
<b>C) Proventi e oneri finanziari</b>		
17) interessi e altri oneri finanziari		
altri	628	6
<b>Totale interessi e altri oneri finanziari</b>	<b>628</b>	<b>6</b>
<b>Totale proventi e oneri finanziari (15 + 16 - 17 + - 17-bis)</b>	<b>(628)</b>	<b>(6)</b>
<b>D) Rettifiche di valore di attività e passività finanziarie</b>		
<b>Totale delle rettifiche di valore di attività e passività finanziarie (18 - 19)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Risultato prima delle imposte (A - B + - C + - D)</b>	<b>(22.772)</b>	<b>25.163</b>
20) Imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate		
imposte correnti	-	8.413
<b>Totale delle imposte sul reddito dell'esercizio, correnti, differite e anticipate</b>	<b>0</b>	<b>8.413</b>
<b>21) Utile (perdita) dell'esercizio</b>	<b>(22.772)</b>	<b>16.750</b>

Il risultato di esercizio registra un disavanzo di circa 22.700 euro che viene coperto con gli utili degli anni precedenti.



# PARTE IV



## IL FUTURO

# Le prospettive di sviluppo

---

**Q Academy crede molto nel valore sociale del suo impegno per la produzione, formazione e divulgazione della cultura in tutte le sue vesti, dalle forme più canoniche dello spettacolo dal vivo all'introduzione di laboratori in Realtà Aumentata fino agli applied games come strumenti di conoscenza e formazione.**

Il 2022 ha rafforzato la vocazione di Q Academy orientata all'innovazione e alla contaminazione dei linguaggi: la prospettiva è di continuare nella direzione di esplorazione degli ambiti di applicazione delle tecnologie e del gaming al sociale, alla cultura, all'educazione.

Perno di questa visione sarà la nuova edizione di Romevideogamelab, che avrà luogo però nel gennaio 2024 negli spazi del Parco della Musica. In partnership con la Fondazione Musica Per Roma oltre che con Cinecittà SpA.

Il successo della prima edizione di GameinFest a Milano consente non solo di prevedere una progettualità più ampia per dicembre 2023 all'interno di NoirlnFestival, ma anche di pensare una disseminazione dell'esperienza di RVGL in altre città italiane con le quali sono in corso contatti.

Si conferma l'interesse a proseguire nell'approfondimento di rassegne di interesse scientifico attraverso progetti divulgativi coinvolgenti e stimolanti, con una particolare attenzione a temi come inclusione sociale, integrazione, disabilità.

Il patrimonio di esperienze produttive nel settore dello spettacolo dal vivo con particolare riferimento alla contaminazione tra classico e contemporaneo, sarà mantenuto con la proposta di un nuovo progetto speciale al MiC.



impresa sociale srl