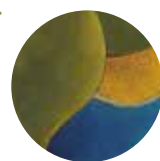
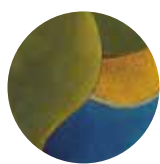


2024 BILANCIO SOCIALE



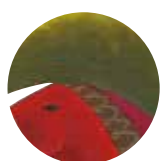
impresa sociale srl

INDICE



Introduzione pag. 3

Nota metodologica pag. 4



PARTE I > IDENTITA'

Ragione sociale pag. 7

La storia pag. 9

Mission e vision pag. 13

Governance pag. 14

Staff pag. 15

Le attività 2024 pag. 16



PARTE II > RELAZIONE SOCIALE

Gli stakeholder pag. 28

Enti ed Istituzioni pag. 29

Partner pag. 30



PARTE III > SITUAZIONE ECONOMICO FINANZIARIA

Dimensione economica e patrimoniale pag. 31

Provenienza delle risorse finanziarie pag. 32



PARTE IV > IL FUTURO

Le prospettive di sviluppo pag. 34



Introduzione

Il bilancio sociale 2024 di Q Academy ha l'obiettivo 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.

Il bilancio sociale si propone dunque di:

- fornire a tutti gli stakeholders un quadro complessivo delle attività, della loro natura e dei risultati dell'ente;
- favorire processi partecipativi interni ed esterni all'organizzazione;
- fornire informazioni utili sulla qualità delle attività dell'ente per ampliare e migliorare le conoscenze e le possibilità di valutazione e di scelta degli stakeholders;
- dare conto dell'identità e del sistema di valori di riferimento assunti dall'ente e della loro declinazione nelle scelte strategiche, nei comportamenti gestionali, nei loro risultati ed effetti;
- esporre gli obiettivi di miglioramento che l'ente si impegna a perseguire;
- fornire indicazioni sulle interazioni tra l'ente e l'ambiente nel quale esso opera;
- rappresentare il «valore aggiunto» creato nell'esercizio.

Il 2024 è stato un anno ancora una volta caratterizzato da eventi climatici estremi, guerre, disuguaglianze. Si è discusso di informazione, conflitti, intelligenza artificiale, diritti civili negati o finalmente concessi, ci sono state elezioni cruciali per gli equilibri del mondo.

Secondo il rapporto pubblicato da WMO, Copernicus, Met Office, NASA e altre organizzazioni globali di monitoraggio del clima, il 2024 è stato l'anno più caldo mai registrato, il primo a superare la soglia di 1,5°C di temperatura media globale rispetto all'era pre-industriale. Sul piano geopolitico, il 2024 è stato dominato dalla crisi in Medio Oriente: il conflitto israelo-palestinese ha continuato a mietere vittime, aggravandosi ulteriormente. E al tempo stesso è proseguito senza trovare ancora una soluzione il conflitto tra Russia e Ucraina.

Nel campo della tecnologia, si è continuato ad investire nello sviluppo dell'Intelligenza Artificiale nelle sue diverse applicazioni, sebbene da più parti nell'industria tecnologica si siano sollevati dubbi sull'effettivo impatto che potrebbe avere l'AI generativa. Al tempo stesso crescono gli investimenti nella robotica che mira a trovare applicazioni anche in ambiti più strettamente legati alla cura della persona.

In questo scenario, Q Academy ha sviluppato progetti che a vario titolo rappresentassero un'opportunità di riflessione su temi quali l'innovazione, la crescita culturale, l'inclusione, cercando di dare voce a soggetti in grado di fornire chiavi di lettura della contemporaneità e strumenti di apprendimento innovativi.

Nota metodologica

Il bilancio sociale 2024, seguendo le Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore (Decreto del 4 luglio 2019), è stato redatto sui principi di:

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

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 2024.

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

> **PARTE III:** situazione economico-finanziaria, quale espressione delle risorse economiche prodotte.

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

Il bilancio sociale 2024 è diffuso solo attraverso strumenti online e reso disponibile sul sito 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.



PARTI

IDENTITA'



Ragione sociale

Q Academy impresa sociale s.r.l.

Data Costituzione:

17 settembre 2013

Sede legale:

via Fausto Pesci 38 – 00177 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 ATECO prevalente:

74.90.99 altre attività professionali:
consulenza nuove tecnologie e cultura digitale

Codice ATECO ulteriore:

855209 “altra formazione culturale”



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** – aggiornato nel settembre 2024 - l'impresa sociale ha per oggetto le seguenti attività di produzione e scambio di beni e servizi di utilità sociale 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 delle nuove tecnologie nonché dello spettacolo e dell'intrattenimento
- 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, radiotelevisivo, dell'audiovisivo e delle nuove tecnologiche nonché dello spettacolo e dell'intrattenimento in generale
- organizzazione e realizzazione di lezioni, seminari, laboratori e corsi dedicati a soggetti disabili o socialmente svantaggiati e finalizzati alla protezione e pubblica tutela dei minori

I progetti realizzati 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

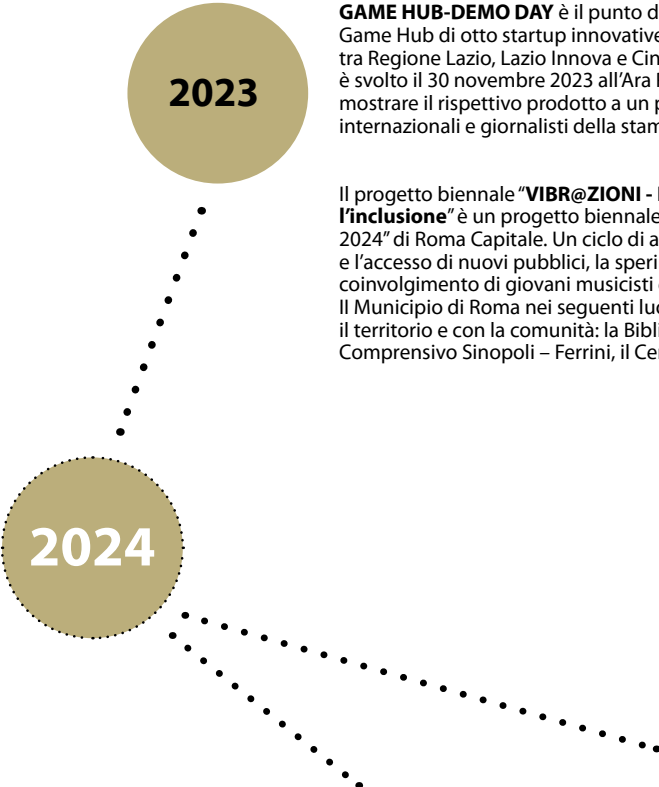
Realizzazione della quinta edizione di **ROMEVIDEOGAMELAB**

ENEA, IL FUTURO DEL PASSATO, è il terzo momento della trilogia di cui fanno parte "Teatri Antichi Nostri contemporanei" e "Ulisse contemporaneo". Progetto speciale MIC del 2022 ha proposto l'eroe fondatore di Roma attraverso tre serate 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 degli storici Giusto Traina, Andrea Mastroloongo, Laura Pepe.

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, scienze 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

6 1 MITO_Minerva, terzo e ultimo anno 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. A conclusione di questa trilogia del Mito Aumentato l'intero asset dei contenuti di 6 1 Mito è stato trasportato in un metaverso virtuale, la cui fruizione si è svolta in occasione della quinta edizione del Romevideogamelab.

Game inFest, è una rassegna all'interno della 32ª edizione di Noir inFestival per esplorare la relazione tra cinema e videogiochi. Dal 4 al 6 dicembre 2022 presso la sede dell'Università IULM di Milano un campione di 12 videogiochi per scoprire l'incontro tra i videogiochi e un genere cinematografico/letterario per eccellenza e momenti di approfondimento: il noir/giallo / thriller.



2023

GAME HUB-DEMO DAY è il punto di arrivo del percorso di incubazione e accelerazione del Cinecittà Game Hub di otto startup innovative nel settore videoludico nato dall'accordo di cooperazione tra Regione Lazio, Lazio Innova e Cinecittà, con la partnership tecnica di IIDEA. Il Demo Day, che si è svolto il 30 novembre 2023 all'Ara Pacis, ha permesso a ognuno degli otto team di raccontare e mostrare il rispettivo prodotto a un pubblico composto da istituzioni, investitori, publisher nazionali, internazionali e giornalisti della stampa generalista e specializzata.

Il progetto biennale **"VIBR@ZIONI - Itinerari tra cultura, arte e tecnologie digitali per l'inclusione"** è un progetto biennale vincitore dell'Avviso Pubblico "Culture in movimento 2023-2024" di Roma Capitale. Un ciclo di appuntamenti volti a favorire l'inclusione, il coinvolgimento e l'accesso di nuovi pubblici, la sperimentazione di modelli innovativi di creatività, con il coinvolgimento di giovani musicisti e scienziati. Per la prima annualità è svolto all'interno del Il Municipio di Roma nei seguenti luoghi densi di significato per lo stretto legame storico con il territorio e con la comunità: la Biblioteca Europea e la Biblioteca di Villa Leopardi, l'Istituto Comprensivo Sinopoli – Ferrini, il Centro Anziani del Villaggio Olimpico, il Museo Civico di Zoologia.

2024

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.

A partire dal giugno 2023 la **compagine sociale** è costituita da:

Davide Maria Damiani (25%)

Orsola Damiani (50%)

Uround società a responsabilità limitata (25%)



Q Academy nel 2024 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 31/12/2025, che svolgono l'incarico a titolo gratuito.

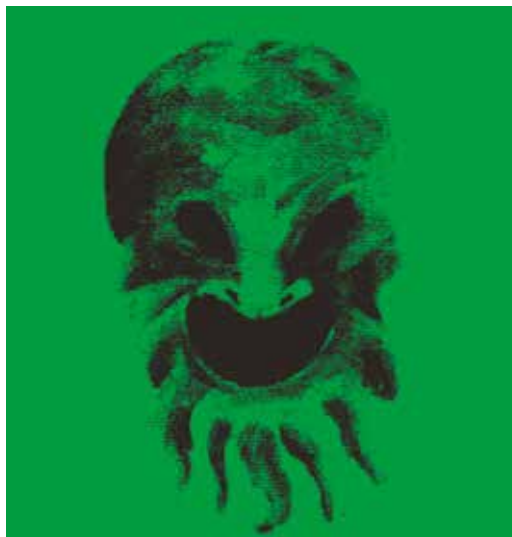
Presidente:

Francesca Sereno, project manager di Q Academy dal 2016 e di Rome Videogame Lab dal 2018.

Consiglieri:

- *Giovanna Marinelli* - esperta in management culturale, direttrice editoriale di Rome Videogame Lab.
- *Marco Vigelini* - fondatore e CEO di Maker Camp, nominato tra i migliori 10 educatori Minecraft al mondo.

Staff



www.teatriantichi.it

Q Academy può contare su un team di professionisti 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. Nel 2023 è stata Commissario straordinario del Teatro di Roma,

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 2024



La sesta edizione di RomeVideogameLab, il festival nazionale degli Applied Game prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma, approda per la prima volta all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone con tante novità e importanti ospiti provenienti da tutto il mondo.

Realtà e simulazione è il tema che ha caratterizzato la VI edizione di Rome Video Game Lab: cosa è reale e cosa invece è fittizio, prodotto di una mera simulazione? Alcuni dei principali appuntamenti del festival sono stati proprio dedicate a riflessioni in questo ambito: "Nel reame dell'intelligenza artificiale" con la ricercatrice dell'ISTI del CNR, Sara Colantonio, "Metaverso, viaggio nella zona oscura" con il professore e divulgatore Simone Arcagni e "Gaming e simulazione" con Paolo Paglianti di Slitherine e il giornalista Dario Moricone. Il filosofo Andrea Colamedici ha tracciato un "Atlante dell'intelligenza artificiale" guidando il pubblico in un avvincente cammino tra testi di epoche differenti, da Platone a Swift, da Kafka a Borges, per capire la natura profonda dell'intelligenza artificiale. Dalla mostra "AI generative e Cinema: il caso Italia", un percorso attraverso opere audiovisive create in Italia con la AI, curata da Simone Arcagni e Pietro Lafandra e realizzata con l'aiuto di Rai Cinema. Holden.AI StoryLab con la partecipazione del Museo Nazionale del Cinema, ha presentato "Cassandra", il primo cortometraggio creato da intelligenze umane e artificiali prodotto da Scuola Holden con Rai Cinema, sotto la direzione di Riccardo Milanese di Holden.ai StoryLab. Infine il CNR con numero della sua collana Comics&Science, "The Blockchain issu: La visione di Satoshi".

Grande novità dell'edizione 2024 è stato l'Indie Showcase, un'area con oltre 25 postazioni di gioco dove il pubblico ha potuto provare titoli indie italiani di recente o prossima pubblicazione e alcune produzioni inglesi presentate da una delegazione di studi del Regno Unito promossa da Games London. In aggiunta a ciò, una collettiva di quattro imprese del Lazio (Symmetrical; BuBu; Edukai) che sono state selezionate tramite una apposita call da Regione Lazio e la Camera di Commercio di Roma in collaborazione con Lazio Innova. Nell'Auditorium Garage hanno trovato spazio anche le abituali postazioni, una quarantina, dedicate al retrogaming.

La consueta sezione VR ha proposto un'area dell'Aeronautica Militare dedicata alla realtà aumentata e alla simulazione 3D, esponendo anche un cockpit dell'Aermacchi MB. 339 PAN, attualmente in dotazione alla Pattuglia Acrobatica Nazionale. Inoltre, in coincidenza con il 27 gennaio, Giornata della Memoria, è stato possibile vivere l'esperienza immersiva prodotta da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema "Tales of the march" sulle Marce della morte, l'ultimo atto dell'Olocausto che vide quasi un milione di prigionieri costretti a lasciare i campi di concentramento nel duro inverno tra il '44 e il '45.

La funzione didattica e formativa che gli applied games possono svolgere è sempre stata al centro di RVGL: si è approfondito il valore educativo degli eSports insieme alla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti nel talk "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale" ed è stato possibile sfidarsi senza esclusione di colpi su Rocket League o Fortnite, attraverso dieci postazioni di gioco equipaggiate con dispositivi di alta qualità Acer Predator, Technical Partner del festival. Naturalmente non sono mancati i laboratori Minecraft con Maker Camp, sempre molto richiesti da genitori e ragazzi, in cui intrattenimento e formazione si incontrano stimolando la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali fin dagli 8 anni. Ad integrare le proposte per i più giovani la Pista Mario Kart Live, un'esperienza unica con

kart veri controllati tramite console, e lo spettacolare percorso Mario Kart 8 Deluxe videogiochi ambientato a Roma, in una vera e propria rappresentazione in scala ridotta della città con tutti i suoi monumenti.

L'edizione 2024 del Festival ha affrontato anche il tema della relazione proficua tra videogiochi e salute, offrendo l'opportunità ai visitatori di provare alcune attività promosse dai ricercatori dell'Istituto Italiano di Tecnologia, da UnitelmaSapienza e dal FAIS con il videogiochi StomyCraft e di comprendere come la gamification è utilizzata in ambito sanitario per favorire la cura di patologie, disturbi comportamentali, processi riabilitativi e disabilità nell'incontro di "Gamification e salute".

Si è parlato del rapporto complesso e intrigante tra videogiochi, narrativa e cinema durante la conferenza "Talking about the GOTY" con la senior writer Adrienne Law, l'attrice Jennifer English e il giornalista Gabriele Niola di Baldur's Gate 3, l'ultima creazione di Larian Studios, videogiochi basato sull'universo narrativo di Dungeons & Dragon. Si è proseguito quindi il discorso con "The importance of video game's narrative" insieme a Benoît Clerc di Nacon, Jerzy Zalewski di Teyon e Marco Ponte di Nacon Studio Milan, facendo riferimento alla trasposizione videoludica di celebri IP cinematografiche come Terminator e RoboCop. L'appuntamento tra "Cinema and video games" con Natalie Watson di Half Mermaid Productions, Yves Le Yaouanq di Focus Entertainment, Mark Hardisty di Slitherine e Lucia Milazzotto di Cinecittà, con la moderazione nuovamente di Gabriele Niola, ha approfondito ulteriormente il sempre più intrecciato rapporto tra i due media.

L'incontro "Women in Games" ha proposto una riflessione sulla rappresentazione delle donne nei videogiochi e sulla presenza femminile nelle aziende produttrici, con Violetta Leoni di One O One Games, Lisa Gobbi di Avalanche Studios Group, Arianna Timeto di Acer e la moderazione della giornalista Alessandra Contin.

Anche la musica ha avuto un ruolo centrale tra le sale dell'Auditorium. Ecco, quindi, il seminario "Designing music for games" in cui Luigi Di Guida di DPStudios e Maurizio Gabrieli del Conservatorio di Musica Santa Cecilia hanno illustrato al pubblico i passaggi principali sulla produzione e l'integrazione di musica interattiva nei videogiochi. Per poi passare il testimone a "Music in video games" durante il quale Toda Nobuko, una delle compositrici più rinomate al mondo, ha raccontato insieme al giornalista Federico Ercole cosa unisce melodie e videogiochi. La Jazz Campus Orchestra della Fondazione Musica per Roma, formata da ragazzi tra i 7 e i 14 anni, diretta da Massimo Nunzi, ha eseguito un repertorio di colonne sonore arrangiate dai ragazzi stessi in chiave jazz di alcuni dei videogiochi più conosciuti e amati dalle nuove generazioni.

Buoni i segnali anche dal fronte B2B, iniziativa realizzata grazie all'impegno di Agenzia ITA/ICE e Regione Lazio, importante per tante realtà per confrontarsi e comprendere che il videogiochi è uno strumento duttile in grado di raccontare efficacemente un settore

e di veicolare i rudimenti. Lo spazio dedicato a far incontrare buyer, nazionali e internazionali, con giovani aziende di sviluppatori italiani ha visto protagonisti 37 buyer italiani e stranieri, 20 studi italiani e 5 inglesi.

La cerimonia di premiazione del Best Applied Game, la manifestazione nell'ambito dell'Italian Video Game Awards di IIDEA, ha premiato i migliori applied games nel 2022 e nel 2023, scelti dalla giuria composta dai giornalisti Federico Ercole, Fabrizia Malgeri e Carlo Terzano. Sono per il 2022 "Nostalgici Anonimi" di Hufu Interactive Storytelling, una visual novel di fantascienza ambientata in un futuro distopico dove le emozioni e la nostalgia sono considerate una malattia, e per il 2023 "MagNet: Missione Magna Grecia" di Digital Lighthouse, sviluppato nell'ambito del progetto "MagNet - La rete dei Musei della Magna Grecia", finanziato con il Programma Operativo del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) Basilicata 2014-2020.

Una serie di spettacoli e mostre ha arricchito il palinsesto del festival. La performance "Toxic Garden - Dance Dance Dance" dell'artista Kamilia Kard che, insieme a quattro ballerine professioniste, ha immaginato una coreografia all'interno di una mappa Roblox i cui passi, catturati ed elaborati da un'intelligenza artificiale, restano a disposizione sulla mappa dell'artista e possono essere utilizzati dai visitatori come unità singole di espressione. Senza dimenticare "C'era una volta... i videogiochi", mostra di alcuni cimeli come l'Apple II, primo computer su scala industriale rilasciato da Apple nel 1977, e Zanussi Ping-O-Tronic, la prima console di produzione italiana immessa sul mercato nel 1974 dal produttore di elettrodomestici Zanussi, e una vetrina dalla collezione di Vigamus Museo del Videogiochi tra cui E.T. The Extra-Terrestrial che è ricordato come uno dei peggiori prodotti videoludici di sempre seppellito in una discarica del Nuovo Messico. Dulcis in fundo la domenica animata dai Cosplayer di Epicos e dalle armature giganti di Wasama Creative Factory, e in chiusura lo spettacolo pieno di sorprese di Angelo Maggi "Il Doppiatore", che racconta il ruolo del doppiatore con l'aiuto di Tom Hanks e Robert Downey e l'amichevole partecipazione del Commissario Winchester dal mondo dei Simpson.





I NUMERI DI ROMEVIDEOGAMELAB 2020

104 APPUNTAMENTI

65 WORKSHOP

23 TALK e LECTIOMAGISTRALIS

42 POSTAZIONI RETROGAMING E ARCADE

28 POSTAZIONI DI VIDEOGIOCHI

20 POSTAZIONI ESPORT

5 POSTAZIONI VR

2 MOSTRE/INSTALLAZIONI

2 SIMULATORI DI GUIDA

1 PISTA DI MARIO KART

5 EVENTI

8 ORE PER 203 INCONTRI B2B

TRA 34 BUYER E 19 STUDI DI SVILUPPO

Oltre 4.000 presenze

4.000 PRESENZE

tra cui circa 1.300 STUDENTI e 47 CLASSI

Rome Videogame Lab 2024 è prodotto da **Cinecittà SpA** e **Fondazione Musica per Roma**, con la 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**.





Raccogliendo l'esperienza di Rome Videogame Lab di riferimento, **dal 24 al 26 maggio 2024** nel parco divertimenti a tema **Cinecittà World** Q Academy ha proposto tre giorni di videogiochi per bambini, ragazzi, genitori ed appassionati con l'intento di creare un format decisamente orientato all'entertainment senza perdere di vista qualità e valore educativo delle attività. Il tutto in uno dei principali parchi divertimento italiani (al terzo posto per numero visitatori) che ha come tema principale il cinema, tema molto affine ai videogiochi.

Il palinsesto prevedeva i laboratori Minecraft, la pista di Mario Kart, i simulatori di guida, i cabinati originali di Arcade Story, tra cui Taiko No Tatsujin, Pac Man, Donkey Kong.

Ospite speciale lo show "MOVIEMANIA" con un tributo musicale in chiave rock alle più belle colonne sonore della storia del cinema con un'incursione nel mondo dei videogiochi. Più di un'ora di spettacolo con Star Wars, Ritorno al futuro, Terminator, Avengers, Iron Man, Transformers, Ghostbusters e tanto altro ancora.

Infine, le armature giganti Hulk Buster, Warhammer e Bumble Bee di Wasama Creative Factory hanno interagito con il pubblico in un walking show.

Programma

Da venerdì 24 maggio a domenica 26 maggio dalle ore 11:00 alle 18:00 - Sala Charleston

- Laboratori Minecraft
- Piste di Mario kart
- Simulatori di Guida
- Cabinati originali

Sabato 25 maggio ore 17 - Palastudio

- Show Moviemania

Domenica 26 maggio

dalle ore 11:00 alle 18:00 - Cinecittà Street

- Walking Show dei Robottoni Giganti con parata finale in chiusura

I NUMERI DI ROME VIDEOGAME WORLD: 500 presenze





Rome Videogame EDU è stato ideato con l'obiettivo di fare scoprire le infinite potenzialità educative di un videogioco noto e ampiamente utilizzato come Minecraft che rappresenta uno strumento di contenuti formativi e di sensibilizzazione per i minori, con un approccio innovativo e coinvolgente.

A tale scopo il programma si è articolato in quattro giornate, dal 17 al 20 ottobre 2024, che si sono svolte negli spazi del museo Macro di via Nizza 138, Roma: quattro giorni di workshop per bambini e ragazzi e un incontro per educatori e genitori, condotti da Marco Vigelini, CEO di Maker Camp e Minecraft Global Educator, e da esperti dell'educazione tecnologica e delle discipline STEM attraverso i videogiochi contenuti educativi e di sensibilizzazione.

Le sessioni sono state progettate e condotte da Marco Vigelini, CEO di Maker Camp e Minecraft Global Educator, e dagli educatori di Maker Camp, esperti riconosciuti nel campo dell'educazione tecnologica e delle discipline STEM attraverso i videogiochi.

La **partecipazione** ai laboratori era **gratuita**.

Il progetto è stato sostenuto dal **II Municipio di Roma Capitale** in collaborazione con **Azienda Speciale Palaexpo**.

PROGRAMMA

Giovedì 17 ottobre

Dalle 9.30 alle 13.30: 4 Laboratori della durata di 60' (uno ogni ora) per un massimo di 25 partecipanti.

Target: Studenti della scuola primaria (classi 4 e 5) e della scuola secondaria di primo grado accompagnati dai loro docenti.

Venerdì 18 ottobre

Dalle 9.30 alle 13.30: 4 Laboratori della durata di 60' (uno ogni ora) per un massimo di 25 partecipanti.

Target: Studenti della scuola primaria (classi 4 e 5) e della scuola secondaria di primo grado accompagnati dai loro docenti.

Sabato 19 ottobre

Dalle 10.00 alle 13.00 e dalle 15.00 alle 18.00: 6 Laboratori della durata di 60' (uno ogni ora) per un massimo di 25 partecipanti.

Target: Bambini/e di età 8-10 anni e ragazzi/e di età 11-13 anni, accompagnati dai familiari

Domenica 20 ottobre

Dalle 10.00 alle 13.00 e dalle 15.00 alle 18.00: 6 Laboratori della durata di 60' (uno ogni ora) per un massimo di 25 partecipanti.

Target: Bambini/e di età 8-10 anni e ragazzi/e di età 11-13 anni, accompagnati dai familiari

Dalle 11.30 alle 13.00: "Il valore educativo dei videogiochi": incontro su game based learning e gamification per fornire consigli per utilizzare i videogiochi in maniera adeguata, evidenziando i momenti di svago e divertimento condiviso e al tempo stesso di apprendimento.

Target: Genitori con figli/e in età scolare ed educatori

I NUMERI DI ROME VIDEOGAME EDU:

Complessivamente hanno partecipato 140 alunne/i di scuole primarie (8 classi) e secondarie di primo grado (1 classe) accompagnati dai loro docenti e, nel week end, 160 bambine/i di età compresa dai 6 agli 11 anni accompagnati dai genitori. Tra le scuole partecipanti ha aderito anche l'Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi A. Magarotto con 30 studenti della sede I.C. Silvestri.

L'incontro ha visto una dozzina di genitori che hanno interagito con Marco Vigelini e Patrizia Rosato sul tema dell'opportunità che i videogiochi offrono in ambito educativo e pedagogico: sono a tutti gli effetti degli strumenti per apprendere, confrontarsi con i propri coetanei, imparare regole di comportamento, socializzare.



Il **Festival dell'economia della Cultura**, promosso da Regione Lazio - Lazio Innova, nasce con l'intento di sostenere il ruolo centrale della produzione culturale e creativa come volano di crescita sociale ed economica dei territori.

Dopo l'avvio **del 12 e 13 ottobre a Viterbo**, il Festival Economia della Cultura è proseguito a Zagarolo, dal 18 al 19 ottobre presso lo Spazio Attivo di Lazio Innova. La sezione di Zagarolo, realizzata con la consulenza scientifica e il supporto organizzativo di Q Academy, si è focalizzata sulla funzione delle nuove tecnologie a supporto della produzione e valorizzazione della cultura attraverso un ricco calendario di appuntamenti: case history, focus, presentazioni, momenti di confronto e incontri B2B.

Hanno partecipato alla manifestazione istituzioni, imprese, giornalisti ed economisti che operano nella filiera culturale italiana per promuovere casi di successo e stimolare nuove progettualità, con la proposta di politiche vincenti per il settore della promozione e del turismo culturale.



PROGRAMMA

La giornata di Venerdì 18 ottobre si è aperta alle ore 15 nel Salone delle Feste con il benvenuto della Vicepresidente e Assessore allo Sviluppo Economico, Commercio, Artigianato, Industria, Internazionalizzazione Regione Lazio Roberta Angelilli, collegata da remoto, della Sindaca di Zagarolo Emanuela Panzironi e del Responsabile di Spazio Attivo e Open Innovation Luigi Campitelli.

A seguire è cominciata nella Sala Formazione al completo la Lectio Magistralis "Intelligenza Artificiale e divulgazione culturale" a cura del prof. Gino Roncaglia, filosofo e saggista e docente in Editoria Digitale, Filosofia dell'Informazione e Digital Humanities dell'Università RomaTre. Il prof. Roncaglia ha spiegato il processo di funzionamento dell'Intelligenza Artificiale, le sue possibili evoluzioni dal punto di vista tecnologico e gli eventuali impatti che potrebbe avere sul genere umano, pur nella consapevolezza che allo stato attuale non si è in grado di fare alcuna previsione certa.

Alle ore 16 nello spazio Zagarolo Game House è stato attivato lo SHOWTECH di prodotti multimediali per i beni culturali e nel Salone delle Feste la prima parte del B2B tra Aziende digitali e Buyers.

Nella seconda metà del pomeriggio hanno avuto luogo anche alcuni intrattenimenti culturali.

Alle 16.30 è cominciata una passeggiata alla scoperta di Zagarolo e Gabi, mentre alle 19 ha avuto luogo una visita teatralizzata presso Palazzo Rospigliosi ed il Museo del Giocattolo dal titolo "I Colonna tra gioco e potere". Il percorso, a cura dello Spazio OFFicine CreAttive, si è sviluppato nelle sale affrescate del palazzo e nel museo, in cui attori in costume hanno raccontato i personaggi storici che hanno attraversato Zagarolo nelle diverse epoche. La visita ha permesso anche di esplorare la vasta collezione di giochi del museo che va dal 1800 ad oggi.

La giornata di venerdì si è conclusa con un Aperitivo Finale in cui i partecipanti hanno potuto degustare alcuni dei prodotti della cultura gastronomica locale.

Nella giornata di Sabato 19 ottobre sono continuati lo Showtech di prodotti multimediali per i beni culturali e il B2B tra aziende digitali buyers.

Molto seguite e apprezzate le interviste a Federico Bomba, presidente di Sineglossa, (intervistato da Simone Arcagni) e quella a Sofia Pescarin, prima ricercatrice dell'Istituto di scienze del Patrimonio del CNR (intervistata da Barbara Carfagna).

Nel Salone delle Feste si è svolto il focus sulla "Cultura come strumento di sviluppo del territorio" con i Sindaci del territorio, che hanno evidenziato la necessità di fare rete e di coordinare gli interventi per migliorarne l'efficacia e la qualità.

La mattinata si è conclusa con un intervento del presidente di LaziolInnova, Francesco Marcolini, sul tema "L'economia della cultura vettore di sviluppo" che ha illustrato le misure in atto da parte di LaziolInnova per sostenere le aziende del territorio nel loro sviluppo tecnologico.

Nel pomeriggio il confronto con i partecipanti under 35 al Bando delle Idee, che hanno avuto modo di illustrare pubblicamente i propri progetti ad una platea di esperti e di amministratori.

Contemporaneamente si concludeva la seconda sessione B2B.

I NUMERI DEL FESTIVAL DELL'ECONOMIA DELLA CULTURA – SEZIONE ZAGAROLO:

- B2B

Hanno partecipato 48 strutture registrate sul portale

venerdì 18 ottobre:

- 20 incontri prenotati
- 15 incontri avvenuti
- 7 incontri non avvenuti
- 13 persone presenti
- 5 persone assenti

sabato 19 ottobre:

- 28 incontri prenotati
- 37 incontri avvenuti
- 5 incontri non avvenuti
- 17 persone presenti
- 3 persone assenti

incontri totali avvenuti sui due giorni: 52

incontri totali prenotati sui due giorni: 48

incontri totali non avvenuti sui due giorni: 12

- Show tech

Alla call per la partecipazione allo Show Tech hanno risposto 8 strutture e ne sono state ammesse n. 7 dalla Commissione di esperti formata da Simone Arcagni, Massimo Cerofolini, Sofia Pescarin, Giovanna Marinelli e Giulio Curti. Di seguito la presentazione delle 7 strutture che hanno partecipato.

Hanno risposto al Bando delle idee per la cultura 15 strutture. Ne sono state ammesse 14 che hanno avuto modo di presentare nelle giornate del Festival alla Commissione di esperti – formata da Simone Arcagni, Massimo Cerofolini, Sofia Pescarin, Giovanna Marinelli e Giulio Curti – le loro proposte.





Dal 25 al 27 ottobre 2024 presso il **Gazometro Ostiense Q Academy** ha partecipato all'edizione di **Maker Faire 2024**, la fiera annuale aperta al pubblico che si tiene a Roma dedicata all'innovazione, alla tecnologia e alla creatività.

In collaborazione con **Maker Camp** che ha gestito le attività, nei tre giorni della manifestazione sono stati proposti:

- Laboratorio Minecraft;
- Laboratorio Fortnite: sfide Hide and Seek e Gioco di Squadra
- Laboratorio per famiglie con Mario e Luigi
- Simulatore di guida per adulti
- Simulatore di guida per ragazzi





Il progetto, **vincitore dell'Avviso Pubblico "Culture in movimento 2023-2024" promosso da Roma Capitale - Dipartimento Attività Culturali**, è nato con l'intento di proporre una serie di incontri aventi come filo conduttore l'innovazione e la sperimentazione in ambito culturale: da come vengono ripresi gli antichi linguaggi musicali e aggiornati con i linguaggi contemporanei, come l'elettronica, a come la mescolanza delle varie culture dovuta allo spostamento delle popolazioni abbia generato a sua volta nuovi linguaggi. Questo progetto ha dunque voluto trasmettere l'importanza della scoperta, dell'essere aperti a nuove conoscenze e a nuove culture sia per concepire nuovi modelli culturali e nuove forme artistiche, sia per favorire inclusione ed integrazione. I luoghi scelti per gli incontri sono luoghi insoliti e inusuali dov'è possibile coinvolgere, includere e favorire l'accesso di nuovi pubblici, come un museo, una biblioteca, un mercato, una scuola. Per raggiungere questi obiettivi abbiamo scelto di coinvolgere giovani musicisti, artisti e scienziati e di attivare percorsi altamente partecipativi quali lezioni spettacolo, performance sperimentali, ecc. in grado di favorire processi attivi di conoscenza e inclusione.

Il progetto si avvale del Patrocinio del **Municipio II - Assessorato alla Cultura e rapporti con le Università** e prevede due tappe:

- la prima (2023) propone attraverso performance musicali innovative un percorso di avvicinamento alla sperimentazione più avanzata con attività di divulgazione scientifica;
- la seconda (2024) propone un focus sul tema della migrazione e dell'integrazione attraverso attività di divulgazione scientifica ed esperienze musicali e teatrali inclusive e coinvolgenti.

PROGRAMMA 2024

26 ottobre 2024 ore 21 – Mercato Trieste

SOGNANDO UNA JUERGA

Un evento spontaneo con musica dal vivo, chitarra, percussioni e ballerine, nel quale hanno partecipato sia professionisti, che ballerini dilettanti che si sono tuffati in un'esperienza collettiva di flamenco, accompagnati dai musicisti Mariano Manzella, anche voce, e Alessandro Martin. Lo spettacolo si è concluso con un intervento danzante dell'attrice Lina Sastri presente tra il pubblico

7 novembre 2024 ore 17.30 - Biblioteca Europea

ENEA, EROE IN VIAGGIO

Un suggestivo reading letterario, da un'idea del regista teatrale Piero Maccarinelli, con la voce narrante di Alvia Reale e Stefano Santospago, sostenuta e commentata dalle sonorità ancestrali di Stefano Saletti e Barbara Eramo, che ha raccontato l'eroe virgiliano come un profugo, che fuggito dalla sua patria a causa della guerra in cerca di una nuova terra, dovrà vagare a lungo prima di arrivare in Italia e una volta arrivato dovrà combattere e soffrire per difendere il futuro suo e dei suoi figli.

16 novembre ore 21 - Mercato Trieste

CANTARE IL MEDITERRANEO

Un viaggio musicale nel tempo e nello spazio, dalla polifonia corsa, sarda e siciliana alle voci dei Balcani, dai canti del Sud d'Italia al flamenco; dai canti sefarditi della diaspora ebraica

alle esperienze del canto in Sabir l'antica lingua del Mediterraneo utilizzata dal polistrumentista Stefano Saletti e dalla cantante Barbara Eramo nel repertorio della Banda Ikona, di cui fanno parte, accompagnati dal Baobab Music Ensemble.

21 novembre ore 10 - Istituto Comprensivo Sinopoli-Ferrini

I LINGUAGGI DEL SUONO

La lezione curata da Fabio Chiarello, fisico e ricercatore CNR-IFN, Barbara Dragoni, Unità relazioni con il pubblico del CNR e Roberto Mongardini, compositore ha cercato di rispondere alla domanda: "Si può «vedere» il suono? Il nostro gusto musicale è delineato dalla cultura di appartenenza o dalla fisica naturale?" Comprendendo gli elementi caratteristici delle diverse culture musicali orientali e occidentali, gli studenti hanno inoltre composto dei brani grazie a dei giochi interattivi.

**28 novembre ore 17 - Museo Civico di Zoologia
SUONI E FLUSSI MIGRATORI**

Un incontro per raccontare la storia dei quartieri di Roma, una storia di arrivi e di partenze, che, come tutte le grandi metropoli, si compone di armonie culturali differenti. Il risultato è un puzzle multietnico, frutto di una contaminazione reciproca. Mentre Emanuela Schiavetto del CNR Consiglio Nazionale delle Ricerche ha ricostruito la trama migratoria che ha interessato il Municipio Roma II dalla fine dell'Ottocento ai giorni nostri interpretando il testo di Michele Colucci, ricercatore del CNR-Ismed, il compositore Roberto Mongardini e il musicologo Giuliano De Agostini hanno coinvolto il pubblico in un'esperienza di ascolto immersiva con due collage musicali: "Ethnos Contra Punctum" e "Trovano il tempo che lasciano" (di Davide Tedesco).

5 dicembre ore 17.30 - Biblioteca Europea

METAMORFOSI DI VOCI ERRANTI

Un incontro in cui il pubblico è stato guidato all'ascolto di poesie e liriche sull'Esodo tramite un lavoro di ricerca di alcuni giovani compositori che hanno esplorato etimologie culturali e nuovi linguaggi musicali. L'incontro si è concluso con la presentazione in anteprima di una scena dal film "Velia Titta vedova Matteotti", con regia di Vittorio Pavoncello, con attrici ucraine in Italia.

**10 dicembre ore 18 - Auditorium del Goethe Institute
PODER**

Uno spettacolo immersivo che unisce le musiche e le danze popolari spagnoli al live electronics, avvolgendo il pubblico in una sincronia di luci, suoni e gestualità grazie all'ausilio di sensori di movimento, telecamere e microfoni per le analisi gestuali. La prima parte - "Gearman" - è stata una performance di danza solista nella quale i gesti sono diventati ingranaggi sonori, la seconda ha riguardato la prima esecuzione assoluta di "PoDÉR", spettacolo immersivo ispirato al Faust di Goethe in cui luci e suoni sono generati dai movimenti di ballerine e musicisti tramite sensori di movimento, telecamere e microfoni.

I NUMERI DI VIBR@ZIONI - ITINERARI TRA CULTURA, ARTE E TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE_

ANNO 2024: 500 partecipanti tra cui tre classi dell'Istituto Comprensivo Sinopoli-Ferrini: l'incremento di pubblico rispetto allo scorso anno (che tuttavia prevedeva sei incontri, uno in meno della proposta attuale) è superiore al 40% e rivela l'affermazione della proposta variegata che ha coinvolto target diversi in luoghi differenti.





PARTIE

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 2024 sono stati:

- il pubblico di Rome Videogame Lab: la VI edizione che si è svolta in una nuova location (l'Auditorium Parco della Musica) ha registrato la partecipazione dei residenti nei quartieri nel territorio centro-nord della Capitale. Si è tratta dunque per una buona parte di un "nuovo pubblico" che non era mai stato al festival delle edizioni precedenti presso gli studi di Cinecittà. I visitatori della zona sud di Roma hanno confermato il loro interesse per le proposte del festival, ma hanno subito una flessione numerica.

- il pubblico di Rome Videogame Word: l'evento organizzato presso Cinecittà World ha attratto sia i frequentatori abituali di Rome Videogame Lab sia i visitatori del parco a tema.

- i partecipanti di Rome Videogame EDU: studenti degli Istituti Comprensivi del Municipio Roma II, con la partecipazione delle classi della primaria dell'Istituto Statale di Istruzione Specializzata per Sordi A. Magarotto.

- il pubblico di Zagarolo: operatori del settore culturale e del mondo digitale applicato.

- i partecipanti agli incontri di "VIBR@ZIONI-ITINERARI TRA CULTURA, ARTE E TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE": residenti del Municipio II di Roma Capitale e studenti della scuola media dell'I.C. Sinopoli-Ferrini. L'insieme dei partecipanti all'edizione 2024 è cresciuto rispetto all'anno precedente grazie al consolidamento dell'iniziativa e all'ampliamento della proposta.



Enti e istituzioni pubbliche

Il 2024 ha confermato il contributo di **Regione Lazio**, insieme alla società in house **Lazio Innova**, che ha sostenuto Rome Videogame Lab e ha coinvolto Q Academy nella progettazione e realizzazione della sezione di Zagarolo del Festival dell'Economia della Cultura. Si è inoltre rafforzata la collaborazione con **Spazio Attivo di Zagarolo**.

Anche **ICE – Istituto del Commercio Estero del MAECI** ha confermato il proprio supporto al Festival RomeVideoGameLab gestendo l'incoming degli ospiti internazionale del B2B.

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 "Culture in Movimento 2023-2024" per la realizzazione del progetto Vibr@zioni. Il Comune di Roma ha inoltre sostenuto la comunicazione tradizionale (Manifesti, Bus Atac, Pensiline fermate bus) del Rome Videogame Lab.

Il **Municipio II** 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 Vibr@zioni.

Partner

Cinecittà Spa e la **Fondazione Musica per Roma**, che hanno siglato un accordo triennale per la realizzazione di Rome Videogame Lab, sono stati i principali partner di Q Academy nel 2024.

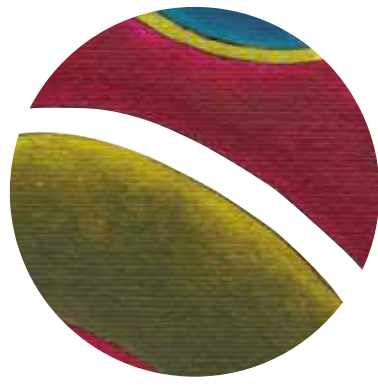
Sempre più stretta la partnership con **Maker Camp**, che ha collaborato con Q Academy non soltanto al festival, con laboratori e contest destinati alle scuole e ai bambini, ma anche nelle declinazioni del festival in ambito più strettamente connesso all'entertainment (Rome Videogame World) e in quello decisamente educativo (Rome Videogame EDU).

Si è confermata la partnership con la società **Pav snc di Claudia Di Giacomo e Roberta Scaglione** in particolare per l'organizzazione di RomeVideogameLab.

L'anno terminato ha visto anche la ripresa della collaborazione con **AIV, l'Accademia Italiana di Videogiochi**, che ha partecipato al festival sia presentando nuovi giochi realizzati da ex allievi sia coinvolgendo i propri studenti nel supporto alle sezioni B2B e B2C, in particolare nell'assistenza agli ospiti internazionali.



PARTE



SITUAZIONE ECONOMICO FINANZIARIA

Dati economico-finanziari

Q Academy è un'impresa sociale, dal 2022 riconosciuta Ente del Terzo Settore (ETS). Leggere i principali dati economico-finanziari permette di comprendere la solidità dell'ente e quindi la garanzia della continuità di realizzazione delle attività, la capacità di intercettazione di risorse economiche pubbliche e private e l'andamento di breve periodo.

Per rendere chiara e trasparente la modalità di impiego dei contributi pubblici gestiti per realizzare le attività, Q Academy rende noti nel proprio sito l'elenco dei finanziamenti ricevuti dalle amministrazioni pubbliche locali e nazionali.

Patrimonio netto	62.260 €
Valore della produzione	192.803 €
Risultato d'esercizio	-3.564 €

I costi sono ammontati a 196.367 Euro, di cui circa l'88% rappresentati da costi sostenuti per la realizzazione delle attività,

La situazione economica dell'ente ha generato per l'anno 2024 una perdita di esercizio pari a 3.564 Euro. Questo disavanzo è dovuto sostanzialmente al deficit generato dal progetto RomeVideogame World. Questa iniziativa non ha avuto un riscontro economico in attivo: il compenso per l'attività svolta concordato con il committente Cinecittà World era calcolato come quota degli incassi generati dall'iniziativa (e non sugli incassi complessivi nei tre giorni di apertura del parco a tema) che non si sono rivelati sufficienti a coprire i costi sostenuti. La perdita del bilancio di esercizio è stata coperta integralmente dagli utili portati a nuovo.

Provenienza delle risorse finanziarie

Per comprendere in modo preciso quali sono le risorse immesse nella realizzazione dei servizi e per interpretare queste risorse qualitativamente è opportuno analizzarne origine e caratteristiche.



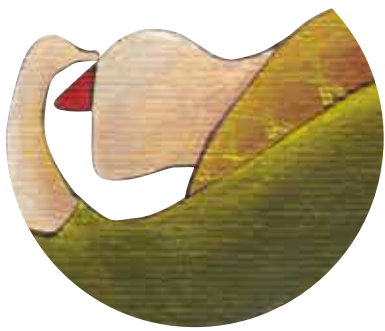
Il valore della produzione dell'ente è rappresentato per il 66% da ricavi per incarichi da enti privati e tra questi è significativo il peso dell'entrata derivante da Cinecittà s.p.a. per la realizzazione del festival Rome Videogame Lab. Il resto è abbastanza equamente diviso in entrate da contributi pubblici ed entrate da incarichi da enti pubblici.

L'entrata derivante da contributo riguarda il finanziamento derivante di 31.700,00 euro di Roma Capitale, Dipartimento Attività Culturali per "Vibr@zioni - Itinerari tra cultura, arte e tecnologie digitali per l'inclusione", nell'ambito dell'Avviso Pubblico "Culture in Movimento 2023-2024" - DD 2567/2024 del 15/10/2024.

ROME



PARTI **IV** **IL FUTURO**



Le prospettive di sviluppo

In un contesto economico, culturale, ambientale, come quello attuale, l'intento di Q Academy è di porre un'attenzione maggiore all'impatto sociale più propriamente legato alla natura e alla mission dell'ente in quanto ente di Terzo Settore. Certamente quanto sinora descritto ha evidenziato che Q Academy ha consolidato negli anni un certo ruolo nel suo territorio in particolar modo grazie al festival Rome Videogame Lab che nel 2024 ha visto realizzarsi in altri format come Rome Videogame Word (improntato sulla promozione del ruolo di intrattenimento di qualità dei videogiochi) e di Rome Videogame EDU (con finalità meramente educative). La prospettiva futura è di potenziare ulteriormente l'identità di Rome Videogame Lab anche grazie alle sue declinazioni da proporre durante l'intero anno, non limitandosi alla durata del festival.

Nell'ambito di progettualità che generino maggiori ricadute sociali e in risposta a bisogni insoddisfatti del territorio o a problemi di marginalità, Q Academy porrà l'attenzione a nuove reti di partenariato sia in abito locale che in ambito regionale.

La consapevolezza dell'importanza del "lavoro di rete" si è ormai consolidata in merito all'opportunità di offrire proposte culturali più ricche e prestazioni più efficaci, rispetto alla complessità crescente dei bisogni del contesto.

La collaborazione intrapresa con lo Lazio Innova e in particolare con lo Spazio Attivo di Zagarolo per la progettazione e realizzazione del Festival dell'Economia della Cultura segna un percorso legato alla diffusione delle nuove tecnologie per la valorizzazione del comparto culturale e all'impatto che esse possono generare nei territori. Questa sarà una direzione che Q Academy intende perseguire nel prossimo anno.

Al tempo stesso verrà posta attenzione al consolidamento dei partenariati esistenti e allo sviluppo di nuovi partenariati per fare crescere l'offerta di proposte didattico-educative, con l'intento di aumentare l'offerta rivolta alle scuole.

Q Academy tenderà come sempre di individuare modalità e pratiche che non isolino i destinatari svantaggiati, cercando di privilegiare proposte che siano occasioni di coinvolgimento e frequentazione di questi ultimi.

Infine tra gli obiettivi resta fermo quello di rafforzare l'assetto finanziario, cercando opportunità di finanziamento da parte di enti pubblici a livello territoriale e nazionale, al fine di consolidare il lavoro che Q Academy svolge da più di dieci anni.



La sottoscritta, Francesca Sereno, consapevole delle responsabilità penali previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000 in caso di falsa o mendace dichiarazione resa ai sensi dell'art. 47 del medesimo decreto, dichiara che il presente documento è conforme all'originale trascritto nel libro delle deliberazioni delle assemblee o delle decisioni dei soci