

## RomeVideoGameLab dal 4 al 6 maggio: il videogioco diventa grande

*“È nel giocare che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé.”*

Donald W. Winnicott

Tre giorni interamente dedicati al mondo del videogame nella Fabbrica dei Sogni, Cinecittà. **Dal 4 al 6 maggio** un lungo weekend fatto di full immersion, interazione, formazione, gioco: nello Studio 10 e alla Sala Fellini degli Studios di via Tuscolana, si terranno laboratori, workshop, didattica per scuole e famiglie, panel e masterclass esclusive, con la presenza di postazioni interattive, la storia del videogioco e le ultime novità. Nel sito più immaginifico del nostro cinema, la storia e il futuro del nuovo immaginario.

RomeVideoGameLab è un laboratorio dedicato alla sperimentazione. Una occasione per mettere insieme mondi e linguaggi diversi per dare al gaming un ruolo nella società e nelle politiche pubbliche in materia di cultura, formazione, istruzione e ricerca scientifica.

L'iniziativa di Istituto Luce Cinecittà, in co-realizzazione con QAcademy impresa sociale, e in collaborazione con ITA (Italian Trade Agency) e Aesvi (Associazione editori e sviluppatori videogiochi italiani) si avvale di partner istituzionali e privati di settore, unisce istituzioni pubbliche e imprese, apre le porte dei luoghi che hanno visto la creazione del migliore cinema italiano e internazionale al mondo dei videogames che è ormai un pezzo essenziale dell'universo audiovisivo. L'ingresso (alle sole aree in cui si svolge il RomeVideoGameLab) **sarà gratuito**. L'iniziativa è parte del programma di EUREKA! Roma 2018, promosso da Roma Capitale Assessorato alla Crescita culturale.

Nei tre giorni di RomeVideoGameLab ci sarà spazio per :

- **Didattica.** Un'opportunità per rinsaldare la collaborazione tra i videogame e il loro uso "serio", cominciando da quello educativo e scolastico, con laboratori per studenti e corsi di formazione per insegnanti, anche in attuazione del protocollo firmato da Aesvi e Miur in relazione allo sviluppo della Scuola digitale;
- **Panel** di discussione per misurare gli intrecci possibili tra videogioco e gli altri

mondi della creatività e dell'intrattenimento Dal cinema, alla fotografia, alla scrittura, fino alla salute,

- **B2B.** Spazi business riservati agli investitori istituzionali italiani e stranieri che vogliono conoscere i migliori sviluppatori italiani nell'ambito degli *applied games* ;
- **Kids and Family.** Laboratori dedicati ai più piccoli, attività pensate per integrare il portfolio di iniziative già avviate da Istituto Luce Cinecittà e il percorso espositivo Cinecittà si Mostra;
- **Level Up.** Un format articolato in Lectio Magistralis, Workshop e Talks dedicato a chi già lavora nel settore; art director e figure di alto livello nel panorama videoludico faranno da guest trainer per i giovani sviluppatori italiani ;
- **Retrogaming.** Allestimenti dedicati alla storia del videogioco, con postazioni interattive e a tema retrogaming e un corner speciale dedicato ai 40 anni dalla creazione di Space Invaders ;
- **eSports.** Un punto di incontro virtuale per tutti gli appassionati di videogiochi competitivi.

Tra i partner della tre giorni, che rientra nelle iniziative dell'Anno Europeo del Patrimonio 2018, ci saranno istituzioni pubbliche come il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e il Turismo, il Ministero dell'Istruzione Università e Ricerca, il Ministero per lo Sviluppo Economico, il Consiglio Nazionale delle Ricerche, la Regione Lazio e Roma Capitale, ma anche partner che vengono dal mondo del videogioco e dell'impresa come Let's Play, Aiv (Accademia italiana videogiochi), Esports (Ues University eSports series), Vigamus, Link Campus, Game Collection, Tim Games. Mentre all'interno dei laboratori di formazione ci saranno tra i protagonisti anche i grandi brand del videogame da Microsoft col suo storico Minecraft a Super Mario Maker for Nintendo dedicato ai piccoli sviluppatori in erba, da Sony a Ubisoft, uno dei grandi player nazionali che si sta affermando nel mondo.

Alla conferenza stampa, presso il Teatro dei Dioscuri al Quirinale, intervengono:

Roberto Cicutto, presidente e Ad di Istituto Luce Cinecittà

Giovanna Marinelli, coordinatore di progetto

Gilberto Corbellini, Direttore Dipartimento Scienze Umane e Sociali, patrimonio del CNR

Marco Saletta, membro del consiglio direttivo di Aesvi (Associazione editori e sviluppatori videogiochi italiani);

Pino Battaglia, capo segreteria del ministro per i Beni e le attività culturali e il Turismo

Simona Montesarchio, Direttore generale per l'istruzione e per l'innovazione digitale del Miur

David Mariani, capo segreteria particolare del ministro dello Sviluppo Economico

#### **Saranno presenti**

Miriam Cipriani, direttore regionale cultura e politiche giovanili Regione Lazio;

Marcello Minuti, consulente per le attività culturali e l'innovazione di Istituto Luce Cinecittà

Luca De Dominicis, presidente di AIV (Accademia Italiana del Videogioco);

Raoul Carbone, presidente e Valerio Pastore, marketing director di Vigamus ;

Marco Vigelini, global mentor di Minecraft

Ufficio stampa: Roberto Roscani (Atlas Srl)

roberto.roscani@gmail.com

tel 3316783423

[www.cinecitta.com](http://www.cinecitta.com)

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