

In migliaia al RomeVideoGameLab

Tra giochi, talk, applied game e cosplayer

4 giorni per imparare, conoscere e divertirsi

Il Festival del videogioco, nei teatri di posa di via Tuscolana, chiude i battenti. Tantissimi i visitatori e gli ospiti. Un modo innovativo per guardare al futuro: il tema di quest'anno, il rapporto umano-digitale.

Dopo l'edizione 2020 vissuta interamente in streaming, quest'anno RomeVideoGameLab è tornato in presenza ed è stato premiato: nei quattro giorni del festival - e malgrado le restrizioni imposte dalle norme anti Covid-19 - sono state sfiorate le diecimila presenze. Da quelle delle scuole, che hanno partecipato ai laboratori e ai workshop di formazione e di apprendimento regolarmente tutti sold-out, a quelle degli appassionati (persone di tutte le età, famiglie intere di gamer) venuti per ritrovare le numerosissime postazioni di retrogaming e arcade. Senza contare, poi, la giornata di incontri tra sviluppatori italiani (spesso realtà giovanissime, ma sempre stimolanti) e i potenziali buyer italiani e internazionali interessati all'uso dei videogame per promuovere la visibilità delle loro imprese, spesso impegnate sul terreno della cultura e del turismo.

Grandissima risposta anche lato social dove si è registrata una interazione crescente da parte dei presenti appassionati e dai follower in streaming.

La giornata di domenica - come per tradizione la più affollata - è stata segnata da appuntamenti seguitissimi e molto diversi: al mattino due conferenze di guru del mondo digitale come Adrian Fartade e Luca Perri (che hanno spiegato l'intreccio tra scienza e fantascienza, tra conoscenza e immaginazione del futuro); al pomeriggio la sfilata dei cosplayer con i loro coloratissimi costumi ispirati ai personaggi dei videogiochi e delle più celebri serie tv. A chiusura, un concerto di musiche dalle più belle colonne sonore dei film di fantascienza e fantasy.

"E' stato un bellissimo ritorno - commenta Giovanna Marinelli, direttore editoriale del festival - e il numero delle presenze e l'entusiasmo dei visitatori hanno dimostrato che il nostro lavoro è stato apprezzato. I videogiochi sono una parte insostituibile del nostro immaginario, farli conoscere ed esplorare anche il loro lato formativo ed educativo è il compito che si è dato RomeVideoGameLab. Il successo di questa edizione, come delle precedenti, è un buon segnale per un appuntamento che sta dicendo un'abitudine per la città".

"Siamo molto soddisfatti di questa edizione - commenta Nicola Maccanico, Amministratore Delegato di Cinecittà Spa, che ha promosso l'evento - perché è l'edizione della ripresa e conferma come il mondo del gaming e degli applied game sappia trattare temi importanti (sociali, scientifici, culturali) in maniera ludica. Il mondo dei videogiochi è definitivamente uscito da un perimetro limitato e parla a tutto il mondo della creatività. Per questo siamo convinti che RomeVideoGameLab debba continuare e sia destinato a crescere".