

CINECITTÀ

presenta



RomeVideoGameLab 2022: oltre 10mila presenze a Cinecittà per il festival degli applied game

*Dedicato a “Naturale e Metanaturale” l'evento ha visto talk, workshop e lectio magistralis pensati
per ragazzi e appassionati*

*Ad animare i quattro giorni della manifestazione: E-sport, concerti e una vasta collezione di retro
gaming*

Una chiusura tra **Cosplayer** e i “fulmini” della **bobina di Tesla**, quella dell'edizione 2022 del **RomeVideoGameLab** salutata da oltre 10mila persone tra appassionati di retro gaming, partecipanti ai laboratori del festival e giocatori di E-sports che proprio al festival si sono dati battaglia nella prima Lega scolastica della categoria.

Formazione, gioco, divertimento e didattica. Arrivato alla sua quinta edizione il **RomeVideoGameLab** festeggia un importante risultato sia in termini di presenze sia di interesse, come hanno testimoniato le domande durante incontri e lectio magistralis e le numerose interazioni social: **700.000 account unici** raggiunti con poco meno di **180 contenuti condivisi** e di **oltre 3.000** tra reaction, commenti e repost dei profili ufficiali cui si aggiungono i canali di **Wando**, il meta influencer coinvolto quest'anno nella manifestazione, con i loro **50.000 utenti unici** collegati e i **36.000 visitatori unici** sul sito. In quattro giorni il festival degli applied game prodotto e ospitato da **Cinecittà** ha registrato infatti la partecipazione attiva di studenti, famiglie e curiosi che hanno animato le tante attività in cartellone: dai talk dedicati ad ambiti di interesse dei videogiochi di apprendimento come moda, agricoltura, medicina e scienze della percezione, ai gettonatissimi workshop di **Minecraft**, **Mario Bros.** e **Lola Slug**.

Tra le iniziative di successo i concerti. Non solo il **ConciOrto**, con le melodie nate suonando alcuni ortaggi, e **Movie Mania**, un vero medley di sigle e temi portanti di film, serie e cartoon, ma anche la performance di **Kenobit** e **Chipzel** che ha visto il festival crescere ulteriormente sconfinando dall'orario pomeridiano, tenendo aperti i cancelli di Cinecittà nella sera di Sabato 5, per permettere all'inedito duo di suonare melodie in 8bit con il **Game Boy**.

Buoni i segnali anche dal fronte **B2B**: lo spazio dedicato a far incontrare buyer, nazionali e internazionali, con giovani aziende di sviluppatori italiani ha visto protagonisti **40 società e istituzioni internazionali**, pubbliche e private, provenienti da **11 differenti paesi**. Un modo per permettere a tante realtà attive nel campo della moda, dello sport e della sanità di comprendere quanto il videogioco possa anche essere uno strumento duttile in grado di raccontare efficacemente un settore e di veicolarne i rudimenti. Una iniziativa realizzata grazie all'impegno di **Agenzia ITA/ICE** e alla **Regione Lazio**.

Sempre in un'ottica business va ricordato che 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 "**Cuccchi**", 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".

"Ogni anno i ragazzi e gli appassionati ci stupiscono con la loro presenza e con la curiosità con cui partecipano al RomeVideoGameLab - sottolinea **Giovanna Marinelli**, direttore editoriale del Festival - Grazie anche all'impegno di Cinecittà che ha allungato l'evento di un giorno, questa edizione ha avuto numeri straordinari. Il festival degli applied game è diventato un appuntamento fisso che coinvolge mondi diversi, dai centri di ricerca agli sviluppatori, alle scuole, a quanti amano i videogame. Abbiamo avuto tante novità che hanno coinvolto moltissimo, penso ai ragazzi della prima Lega scolastica nazionale degli E-sport. La partecipazione degli istituti è cresciuta tanto che non abbiamo potuto accogliere tutte le richieste; lavoreremo in questa direzione per il futuro. Vorrei sottolineare da una parte il rilievo crescente - anche economico - degli applied game e dall'altra il ruolo di Cinecittà nel mondo dei videogiochi. Insomma, un appuntamento professionale e insieme una grande festa per le ragazze i ragazzi e per le famiglie."

RomeVideoGameLab è prodotto da **Cinecittà** in collaborazione con **IIDEA** (l'Associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia) con il patrocinio del **Comune di Roma**, **Aeronautica Militare**, **Consiglio Nazionale delle Ricerche**,

Istituto Italiano di Tecnologia, e con il sostegno di **Regione Lazio** e **Camera di Commercio di Roma**. I partecipanti di questa edizione sono: **MAECI-ITA/ICE**, **Rai Cinema Channel**, **Unitelma Sapienza** e **Fondazione Santa Lucia**, il **Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale della Sapienza di Roma**.

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



www.romevideogamelab.it

IG: rome_videogame_lab

FB: @romevideogamelab