

Articoli Selezionati

EVIDENZA

24/01/24	Tuttosport	39	La Lnd accende il calcio virtuale al Rome Videogame Lab	Campanella Silvia	2
26/01/24	Repubblica Roma	15	Videogiochi in festa "E non e un party per bambini" - Festival dei videogame "Ma non chiamateli giochi da ragazzi"	Ruviglioni Patrizio	3
26/01/24	Tuttosport	27	La Lega Dilettanti ricorda le vittime dell'Olocausto	...	5
26/01/24	Messaggero Cronaca di Roma	43	Tecnologia, digitale e suoni A Roma l'arte del videogioco	Panettieri Tiziana	6
29/01/24	Messaggero	17	Professione videogiochi un sogno solo all'estero	D'Ettore Raffaele	8

RILEVAZIONI AUDIOVISIVE

26/01/24	RAI NEWS 24	1	RAI NEWS 24 14:00 - Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di...	...	12
26/01/24	RAI NEWS 24	1	RAI NEWS 24 14:00 - Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di...	...	13
26/01/24	RAI NEWS 24	1	RAI NEWS 24 16:00 - Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di...	...	14
26/01/24	RAI NEWS 24	1	RAI NEWS 24 16:00 - Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di...	...	15

WEB

11/01/24	EXIBART.COM	1	Rome Videogame Lab: tona il festival dedicato alla cultura del videogioco	...	17
12/01/24	GIOCONEW.S.IT	1	Gioconews - Rome Videogame Lab 2024: dal retrogaming al Vr per superare disabilità	...	21
12/01/24	LND.IT	1	La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab - Lega Nazionale Dilettanti	...	23
13/01/24	ESPORTSMAG.IT	1	Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports - EsportsMag	...	25
14/01/24	ESPORTSMAG.IT	1	Una settimana di esports, dall'8 al 14 gennaio - EsportsMag	...	27
15/01/24	WEBMAGAZINE24.IT	1	La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab 2024	...	29
19/01/24	ROMAEDINTORNINOTIZIE.IT	1	Rome VideoGame Lab 2024 - Roma e dintorni notizie	...	30
21/01/24	ITALIA24.ORG	1	Videogame Lab torna all'Auditorium di Roma - Italia24	...	33
22/01/24	LOPINIONISTA.IT	1	Giornata della Memoria, il progetto educativo Rai Cinema	...	35
22/01/24	NAPOLIMAGAZINE.COM	1	L'INIZIATIVA - Giornata della Memoria, Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma	...	37
22/01/24	UOMINIEDONNECOMUNICAZIONE.COM	1	Rai Cinema: l'iniziativa per la Giornata della Memoria	...	40
22/01/24	CLASSICULT.IT	1	Tales of the March, di Stefano Casertano - Classicult	...	42
22/01/24	HISTONIUM.NET	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	46
22/01/24	LANCIANONEWS.NET	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	50
22/01/24	MEDIAKEY.TV	1	Media Key: Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	53
22/01/24	ORTONANOTIZIE.NET	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	55
22/01/24	PESCARANEWS.NET	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	59
22/01/24	PRIMAPAGINANEWS.IT	1	Giornata della Memoria: Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma	...	62
22/01/24	SANSALVO.NET	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria	...	64
22/01/24	THEPARALLELVISION.COM	1	Inverno 2024, sagre nel Lazio a gennaio! Le proposte - The Parallel Vision - 10 anni con voi!	...	68
22/01/24	FROSINONEMAGAZINE.IT	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria. - Frosinone Magazine giornale on line del Lazio - Tv on demand	...	74
24/01/24	FROSINONEMAGAZINE.IT	1	Rai Cinema lancia Tales of The March all'Auditorium Parco Della Musica. - Frosinone Magazine giornale on line del Lazio - Tv on demand	...	79
24/01/24	NAPOLIMAGAZINE.COM	1	TV - Rai Cinema lancia "Tales of The March", progetto educativo sulla Giornata della Memoria	...	84
25/01/24	LND.IT	1	Giornata Internazionale della Memoria: i Comitati Regionali ricordano la Shoah - Lega Nazionale Dilettanti	...	86
25/01/24	YOUMARK.IT	1	Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria - YM!	...	90
25/01/24	CINECITTANEWS.IT	1	Rome Videogame Lab, il futuro dell'audiovisivo Cinecittà News	...	91
25/01/24	NAPOLIMAGAZINE.COM	1	LEGA NAZIONALE DILETTANTI - I comitati regionali ricordano la Shoah	...	94

25/01/24	CINECITTANEWS.IT	1 Rome VideoGame Lab 6. Dal 25 al 28 gennaio all'Auditorium Parco della Musica Cinecittà News	...	97
25/01/24	GAMESVILLAGE.IT	1 Acer sarà il partner tecnologico di Rome VideoGame Lab GamesVillage.it	...	100
26/01/24	ILPUNTONOTIZIE.IT	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab Il Punto Notizie	...	108
26/01/24	DISTRETTOECONOMIC O.COM	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab - Distretto Economico	...	113
26/01/24	LADISCUSSIONE.COM	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab - La Discussione	...	115
26/01/24	NOTIZIE.TISCALI.IT	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab - Tiscali Notizie	...	117
26/01/24	VIDEONORD.IT	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab - VIDEONORD	...	119
26/01/24	ZEROUNOTV.IT	1 UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab - Zerouno TV	...	121
26/01/24	AGENPARL.EU	1 Fondazione Musica per Roma, appuntamenti dal 28 gennaio al 4 febbraio 2024 - Agenparl	...	128
26/01/24	GENERAZIONECRITICA .IT	1 DANCE DANCE DANCE, TOXIC GARDEN ROME VIDEOGAME LAB 24 Generazione Critica	...	131
26/01/24	ROMADAILYNEWS.IT	1 Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria - RomaDailyNews	...	132
26/01/24	LND.IT	1 Tales of the March - Le marce della morte: il corteo in omaggio alle vittime dell'Olocausto. La LND presente all'iniziativa del Rome Videogame Lab - Lega Nazionale Dilettanti	...	134
28/01/24	LND.IT	1 Più che positiva l'esperienza della LND eSport nel Rome Videogame Lab 2024 - Lega Nazionale Dilettanti	...	137

EVIDENZA

SEI POSTAZIONI DI GIOCO FC24 E UN TORNEO APERTO A TUTTI, OLTRE A UNA TAVOLA ROTONDA SUL TEMA VIDEOGIOCHI-INCLUSIONE

La Lnd accende il calcio virtuale al Rome Videogame Lab

Silvia Campanella

Il calcio virtuale prende posto al centro del villaggio, che nei prossimi giorni - per tutti gli appassionati del settore - coinciderà inevitabilmente con il Rome Videogame Lab. Il panorama videoludico italiano si prepara, infatti, a vivere quattro giorni di pura immersione nella rassegna capitolina, giunta quest'anno alla sua sesta edizione. Da giovedì a domenica, così, l'**Auditorium Parco della Musica - Ennio Morricone** di Roma diventerà il palcoscenico per un evento che promette di essere memorabile per gli amanti degli applied games.

L'edizione di quest'anno, incentrata sul tema "Realtà e simulazione", offrirà un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis ed esperienze immersive nella realtà virtuale. E non mancheranno gli ospiti d'eccezione, tra cui esperti del settore, sviluppatori e artisti, nonché l'immane presenza dei cosplay, elemento sempre apprezzato in questi contesti.

Un focus particolare, però, sarà appunto dedicato al calcio virtuale, promosso a livello istituzionale in Italia da Figc e Lega Nazionale Dilettanti, che per l'intera durata della manifestazione metteranno a disposizione dei visitatori ben sei postazioni di gioco FC24 su PlayStation 5. Situate nella sala dell'**Auditorium LET'S PLAY 1**, le postazioni permetteranno di disputare tornei, dalle 9.30

alle 18, a eliminazione diretta, con match da 12 minuti ciascuno. Ogni torneo avrà una durata di circa un'ora e i vincitori saranno premiati con materiale ufficiale griffato Lnd. L'accesso alle postazioni di gioco sarà gratuito per le famiglie, gli studenti e tutti gli ospiti del Rome Videogame Lab, evidenziando così il valore inclusivo dello strumento. A rendere l'esperienza ancora più coinvolgente contribuirà la presenza di un caster, telecronista ufficiale della Lnd eSport, che accompagnerà i partecipanti con commenti e narrazioni delle partite.

Ma il contributo della Lnd eSport al Rome Videogame Lab 2024, evento prodotto da Cinecittà SpA e **Fondazione Musica per Roma** con la produzione esecutiva di Q Academy, si estende anche al dibattito e alla riflessione. Un momento clou sarà, infatti, rappresentato dalla tavola rotonda moderata dalla giornalista Daniela Cursi e intitolata "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla Figc-Lnd". L'incontro, che si terrà presso il **teatro studio Borgna dell'Auditorium**, dalle 10.30 alle 12.30, affronterà temi cruciali quali l'inclusione sociale, l'uso responsabile del videogioco, la comunicazione tra genitori e figli nel contesto videoludico, le differenze di genere e il ruolo delle istituzioni in un processo che, anche in Italia, sta confermando una crescita esponenziale.



Una delle sfide disputate durante l'ultima edizione del contest romano

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - L.1615 - T.1615



Superficie 31 %

Auditorium

01257 01257
Videogiochi in festa
“E non è un party
per bambini”

di **Patrizio Ruviglioni** • a pagina 15

Auditorium

Festival dei videogame

“Ma non chiamateli giochi da ragazzi”

di **Patrizio Ruviglioni**

La rassegna che durerà fino a domenica è un percorso che parte dal passato e arriva al futuro tra dibattiti installazioni e intelligenza artificiale

Nonostante cerchino di evitare in tutti i modi di cadere nel solito equivoco, alla fine, di striscio, ci finiscono un po' tutti. Ci finisce, per dire, l'assessore al Turismo, grandi eventi e sport Alessandro Onorato - «Roma ha un problema con le nuove generazioni e le giovani menti, che si formano qui e poi scappano: serve una soluzione» - e poi lo segue l'amministratore delegato di Cinecittà, **Nicola Maccanico** - «Questo festival vuole aprire un dialogo con le nuove generazioni». È vero, ma non è tutto, perché si va sempre a sbattere sulla convinzione che i videogiochi siano una passione, se non “un vizio”, che riguarda soprattutto i giovanissimi.

Invece questa sesta edizione del Rome Videogame Lab, un festival prodotto dalla stessa Cinecittà e dalla **Fondazione Musica per Roma**, in calendario all'**Auditorium**

Parco della Musica tutti i giorni fino a domenica, dimostra l'esatto contrario (il programma completo è su romevideogamelab.it, i biglietti costano dai 5 ai 9 euro). Al di là del loro “peso” - si parla di un mercato da due miliardi di fatturato, solo in Italia i cosiddetti gamer sono 14 milioni, ovvero il 32% delle persone dai 16 ai 64 anni - i temi sono due: che i videogiochi rappresentano una forma di intrattenimento al livello di quelle già considerate “arte”, tipo il cinema e la musica; e che, anche più di questi settori, hanno un contatto privilegiato con il nuovo, inteso non solo come giovani menti ma come tecnologie e capacità di svilupparle in anticipo.

I videogiochi, insomma, sono sinonimo di futuro. O comunque di stretta attualità. E soprattutto, dopo decenni in cui sono stati ghetizzati e demonizzati, si stanno liberando dei pregiudizi «Tra i ragazzi sviluppano passioni e talenti, servono a far gruppo e insegnano il senso della competizione», dice la direttrice del festival, Giovanna Marinelli, riferendosi alle migliaia di streamer che hanno trasformato giochi come Fortnite in fenomeni imprescindibili per la socialità di adolescenti.

Il Rome Videogame Lab lo sa, e

riparte da questa nuova centralità con quello che - come da titolo - è una sorta di laboratorio con incontri, dibattiti, installazioni e postazioni in cui provare titoli vecchi e nuovi. La bussola, in questo senso, è proprio l'indagine della realtà in cui viviamo, dove il virtuale è ormai integrato, quasi “tangibile”. Per orientarsi, ci sono degli approfondimenti su argomenti come la realtà aumentata, il metaverso, la blockchain (con un panel a cura del CNR) e l'intelligenza artificiale. Ma c'è spazio anche per la proiezione del corto Cassandra, realizzato proprio con un'AI («È stata la nostra spalla», raccontano gli autori), per conferenze che indagano le dinamiche che legano cinema, narrativa e appunto videogiochi, per eventi per le scuole e i ricercatori, concerti “a tema”, postazioni in cui provare caschi di realtà aumentata e virtuale che garan-



Superficie 62 %

tiscono esperienze di ultima generazione, mostre, retrospettive e tavole rotonde per addetti ai lavori del nostro paese. «Lì avranno l'opportunità di presentare i propri progetti agli investitori stranieri», spiega Marinelli, precisando come il mercato italiano sia in forte crescita.

Tra le sette sale su cui è strutturata la rassegna, infatti, una ha una ventina di postazioni in cui è possibile provare i classici del passato e, subito dopo, passare a dei videogiochi ancora inediti, che nei loro stand gli sviluppatori propongono in anteprima, magari in cerca di fortuna. Passare dai primi ai secondi è un modo per rendersi conto di come questo settore sia diventato di tutti, e di come, forse, non sia mai stato così bene.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Passione
Alcuni degli stand all'[Auditorium](#) di Videogame Lab, festival prodotto da Cinecittà e da [Fondazione Musica per Roma](#), ormai alla sua sesta edizione

PER IL GIORNO DELLA MEMORIA

01257 01257
**La Lega Dilettanti ricorda
le vittime dell'Olocausto**

La Lega Nazionale Dilettanti in occasione della Giornata Internazionale della Memoria dell'Olocausto ricorda le vittime della Shoah per ribadire l'impegno contro ogni forma di antisemitismo e discriminazione razziale. Il mondo del calcio dilettantistico ha lo scopo fondamentale di formare ed educare le giovani generazioni affinché non dimentichino le agghiaccianti atrocità che sono state commesse durante il biennio 1943-1945. Oggi a Roma, nel contesto del "Rome Videogame Lab", la Lnd parteciperà all'iniziativa "Tales of the March - Le marce della morte" Prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema, presso [l'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"](#) - [Teatro Studio G. Borgna](#)

alle ore 14.30. Saranno presenti: Riccardo Pacifici già presidente della Comunità Ebraica di Roma e vice presidente European Jewish Association, Mario Venezia presidente Fondazione Shoah, Stefano Casertano regista del corto e Massimiliano Monnanni, advisory Board Lnd e presidente della società sportiva Asilo Savoia. "Tales of the March" racconta come nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero circa 700.000 prigionieri a lasciare i lager per raggiungere la Germania a piedi, da qui La marcia della morte, l'ultimo atto dell'Olocausto. Un corto che invita lo spettatore ad assistere a una marcia basata sui racconti dei sopravvissuti. Elthan, il protagonista, mentre cammina subisce gli abusi dei soldati finché non viene liberato in una foresta.

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - L.1615 - T.1615



Al Parco della Musica fino a domenica

Tecnologia, digitale e suoni A Roma l'arte del videogioco

**LA JAZZ CAMPUS
ORCHESTRA SUONERÀ
LE COLONNE SONORE
DEI TITOLI PIÙ POPOLARI
E SI POTRANNO PROVARE
I NUOVI PRODOTTI**

**INAUGURATA
LA SESTA EDIZIONE DI
ROME VIDEOGAME LAB:
IN PROGRAMMA
WORKSHOP, ESPOSIZIONI
E SHOW IMMERSIVI**

Espresione artistica, culturale e sociale, oggi il videogioco è ben più che un semplice mezzo d'intrattenimento, ma specchio della realtà e in alcuni casi precursore dei tempi. Su questa visione poggia il Rome VideoGame Lab e la sesta edizione, inaugurata ieri per la prima volta all'Auditorium Parco della Musica dopo anni a Cinecittà, ne ribadisce la funzione di strumento capace di unire arti visive, innovazione tecnologica e digitale.

LE GENERAZIONI

Prodotto da Cinecittà e **Fondazione Musica per Roma**, il festival italiano del videogioco sogna in grande e pensa a un programma che unisce le generazioni, ricco di appuntamenti e attività che coinvolgono l'intera struttura fino a domenica tra conferenze e workshop con ospiti nazionali e internazionali, laboratori, esposizioni di cimeli videoludici, spettacoli e vetrine di promozione in cui il pubblico potrà provare nuovi videogiochi sia italiani che stranieri. Promuovendo la capacità dell'industria videoludica di stare al passo con la contemporaneità, molto spesso varcandone i confini arri-

vando a narrazioni futuristiche, quest'anno l'evento sceglie "Realtà e simulazione" come tema principale da cui partono alcuni dei principali talk tra cui "Nel reame dell'intelligenza artificiale" con la ricercatrice dell'ISTI-CNR Sara Colantonio (oggi ore 10.30) e "Meta-verso, viaggio nella zona oscura" moderato dal professore e divulgatore Simone Arcagni (domani ore 10.30). «Il progresso del settore videoludico cammina a fianco dell'evoluzione tecnologica. Si punta sempre più a un maggiore coinvolgimento sensoriale del fruitore e gran parte di questa edizione non poteva che essere dedicata alla relazione tra intelligenza artificiale e videogioco», ha dichiarato il direttore di RVGL Giovanna Marinelli.

Tra gli argomenti di dibattito anche il rapporto tanto complesso quanto intrigante tra videogioco, narrativa e cinema che domani a partire dalle 15 sarà protagonista di due talk d'approfondimento. Nel tempio

della musica capitolina non poteva mancare una sezione dedicata alle colonne sonore delle avventure videoludiche più famose e amate, che la **Jazz Campus Orchestra** eseguirà in chiave jazz domenica alle 12.30. Alla progressiva importanza delle donne nell'industria globale dei giochi è dedicato l'incontro "Woman in Games" (oggi alle 10.30), mentre i più piccoli potranno dar sfogo alla fantasia nelle aree appositamente allestite con postazioni di gioco per stimolare curiosità e competenze digitali sin dalla tenera età.

L'OLOCAUSTO

Inoltre, in occasione del Giorno della Memoria oggi (ore 14.30) sarà presentato il cortometraggio *Tales of the march*, un'esperienza immersiva nella tragedia dell'Olocausto. Chiuderà il festival (domenica ore 18) il doppiatore Angelo Maggi con il suo spettacolo *Il DoppiAttore*.

► **Parco della Musica**, via De Coubertin 30. Fino a domenica; dalle 9.30

Tiziana Panettieri

© RIPRODUZIONE RISERVATA

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - L.1673 - T.1673



Superficie 35 %

Fino a domenica al **Parco della Musica Rome**
VideoGame Lab: la rassegna che unisce tecnologia e arti visive. In basso dei cosplayer



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - L.1673 - T.1673

La fuga dei cervelli coinvolge anche il settore videoludico: lo rivela uno studio presentato al VideoGame Lab Su un campione di cento sviluppatori italiani, le destinazioni più ambite sono Regno Unito, Svezia e Spagna

Professione videogiochi un sogno solo all'estero

ABBONDANO I GIOVANI PROFESSIONISTI UNDER 36 CON LAUREA TRIENNALE, MA SALE LO SPETTRO DEI LICENZIAMENTI: 1.900 PERSONE SOLO IN MICROSOFT

IL FENOMENO

L'industria del gaming italiana è ancora «acerba» e offre ai lavoratori del settore «pochi incentivi per tornare». A dirlo sono proprio loro, i professionisti del gaming, che dopo aver chiuso il primo ciclo di studi nella Penisola e aver trovato qui i primi contratti part-time, oggi sempre di più scelgono un futuro all'estero. È quanto emerge dalla ricerca "Italian Game Devs Abroad", presentata alla sesta edizione del Video Game Lab, il festival italiano dei videogiochi che si è tenuto dal 25 al 28 gennaio all'Auditorium Parco della Musica. Secondo il sondaggio (effettuato su un campione di oltre 100 professionisti italiani che lavorano in più di 80 aziende distribuite in 18 Paesi), la destinazione preferita dagli sviluppatori nostrani sarebbe il Regno Unito, seguita dalla Svezia e dalla Spagna.

Nel settore abbondano i giovani professionisti (il 56% ha meno di 36 anni), meglio se in possesso almeno di una laurea triennale, ottenuta nel 78% dei casi proprio qui in Italia. Per quanto riguarda il curriculum, il 65% dei professionisti italiani che hanno trovato lavoro oltreconfine avevano già avuto un impiego in almeno altre tre società, in un settore dove il turnover rimane alto. Tre quarti di loro però hanno trovato soltanto all'estero il loro primo contratto a tempo indeterminato. La maggior parte, il 71%, sarebbe disposta a tornare in Italia a fronte di condizioni lavorative più favorevoli, che com-

prendono stipendi più alti, la possibilità di lavorare in smart working e una tassazione agevolata per le startup. Sono numeri interessanti ma potrebbe essere ancora presto per fare le valigie, perché nel frattempo una massiccia ondata di licenziamenti ha investito il settore.

I TAGLI

Solo tre giorni fa Microsoft ha mandato via 1900 impiegati, circa il 9%, della sua divisione dedicata ai videogiochi, Microsoft Gaming. I tagli hanno colpito principalmente Activision Blizzard (acquistata da Microsoft per la cifra record di 69 miliardi di dollari) e il team Xbox. Ma il colosso di Redmond non è l'unico a ricorrere ai licenziamenti. Riot Games, produttore del gioco online League of Legends, ha dichiarato che taglierà circa l'11% della sua forza lavoro. Twitch, nota piattaforma di streaming a cui oggi si appoggiano tantissimi gamer, è pronta a mandare a casa il 35% dell'organico. Discord, altra piattaforma social molto amata dai giocatori, ridurrà del 18% la sua forza lavoro. E Unity Software, che fornisce soluzioni software per sviluppatori di giochi, ha dichiarato che taglierà un quarto del suo personale, per un totale di 1.800 posti di lavoro. È una vera epidemia di licenziamenti.

L'EPIDEMIA

Secondo il portale Video Games Layoffs, solo a gennaio nell'intero settore sono state licenziate 5.670 persone, più del 50% rispetto all'intero 2023, anno in cui circa 10.500 lavoratori dell'industria videoludica sono stati mandati a casa. Cosa sta succedendo? C'è ancora, almeno in parte, lo strascico della crisi più dura della Silicon Valley, che da quell'autunno 2022 continua a farsi sentire anche nell'industria del gaming. Gli studios hanno scommesso sullo stesso



Superficie 76 %

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257 - L.1615 - T.1615

livello di domanda del mercato pandemico, aumentando esponenzialmente gli investimenti e le assunzioni, per trovarsi poi davanti a un brusco risveglio ora che i consumatori stanno spendono i loro soldi altrove. Per quanto riguarda il caso specifico della Bay Area, dove sono concentrate molte case di sviluppo, c'è anche da considerare il vertiginoso aumento dei tassi di interesse sui prestiti. Le grandi aziende con elevati costi operativi (tra queste anche le più importanti case di sviluppo videoludiche) solitamente lavorano a fil di debito, richiedendo grossi prestiti che saldano poi di mese in mese.

I TASSI

Nel tentativo di ridurre un'inflazione che ha raggiunto il suo picco più alto da quarant'anni a questa parte, la Federal Reserve (cioè la banca centrale americana) per tutto il 2023 ha costantemente rialzato i tassi. Ma così facendo ha anche aumentato a dismisura il debito mensile di società che già avevano reinvestito, in tutto o in parte, i guadagni del boom pandemico. E che sono rimaste così senza capitale disponibile per pagare uffici e dipendenti. Difficile prevedere l'impatto che quest'ondata di licenziamenti avrà sull'industria, ancor di più in un anno che, dopo un 2023 ricco di titoli di successo, si prospetta più lento del solito. Ma una cosa è certa: se il settore non troverà il modo di tappezzare questa emorragia, per chiunque sogni un futuro nel settore andare all'estero potrebbe non essere più sufficiente.

Raffaele D'Ettorre

© RIPRODUZIONE RISERVATA

01257

In questi giorni si discute molto, nel mondo dei videogiochi, del fenomeno del momento: si chiama *Palworld*, ed è un videogame che per immaginario, estetica e meccaniche di gioco assomiglia in modo impressionante a *Pokémon*. *Palworld* in soli quattro giorni ha superato le 6 milioni di copie vendute e, con i suoi 2 milioni di giocatori simultanei su Steam, è diventato il secondo gioco più popolare della piattaforma. Se il videogame, sviluppato dalla società PocketPair, sta facendo discutere non è solo per la somiglianza con *Pokémon* (per la quale la Pokémon Company sta valutando azioni

di **Andrea Andrei**

Palworld, il successo lo decide l'algoritmo

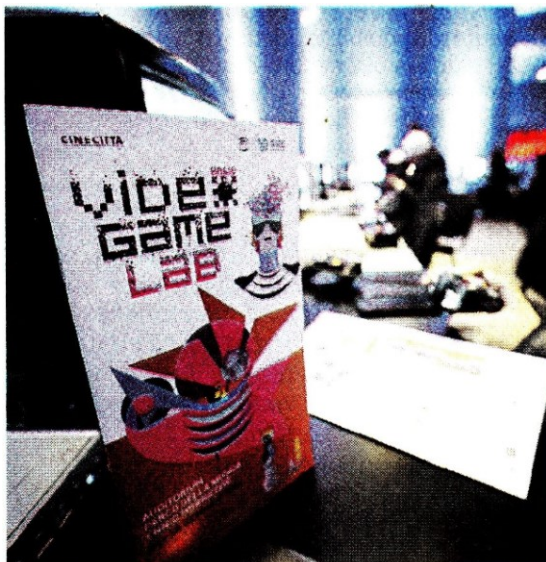
legali), ma per la filosofia che c'è dietro all'operazione: Takuro Mizabe, fondatore di PocketPair, non ha mai nascosto la volontà di creare un prodotto «di moda», unendo degli elementi anche grazie all'aiuto dell'intelligenza artificiale con la finalità dichiarata di vendere il

più possibile. Preoccupa molto insomma che, mentre il settore videoludico attraversa un momento complicato con una massiccia ondata di licenziamenti, il trend commerciale confermi che ad avere successo sono prodotti poco creativi e innovativi, e che anzi sfruttano idee altrui rimescolate dall'algoritmo per essere vendute in serie. E fa pensare che un capolavoro come *Alan Wake 2*, opera d'arte completa e soprattutto originale, fatichi a lasciare gli scaffali virtuali. È davvero questo il mondo videoludico che vogliamo?

andrea.andrei@ilmessaggero.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA





Sopra, e più in alto, gli allestimenti del Video Game Lab organizzato all'Auditorium di Roma (25-28/1)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - L.1615 - T.1615

RILEVAZIONI AUDIOVISIVE

26/01/2024 RAI NEWS 24

RAI NEWS 24 - 14:00 - Inizio selezione: 14:20:45 - Durata: 00.02.06

Conduttore: BARACCHINI ALESSANDRO - Servizio di: MARCHETTI ALESSANDRO - Da: sarbor
Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di Videogame Lab, prima ospitato a Cinecittà.
Int. Giovanna Marinelli (Videogame Lab)

26/01/2024 RAI NEWS 24

RAI NEWS 24 - 14:00 - Inizio selezione: 14:20:45 - Durata: 00.02.06

Conduttore: BARACCHINI ALESSANDRO - Servizio di: MARCHETTI ALESSANDRO - Da: sarbor
Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di Videogame Lab, prima ospitato a Cinecittà.
Int. Giovanna Marinelli (Videogame Lab)

26/01/2024 RAI NEWS 24

RAI NEWS 24 - 16:00 - Inizio selezione: 16:21:30 - Durata: 00.02.33

Conduttore: BARACCHINI ALESSANDRO - Servizio di: ... - Da: sarbor

Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di Videogame Lab.

Int. Daniele Pitteri (Fondazione Musica per Roma)

26/01/2024 RAI NEWS 24

RAI NEWS 24 - 16:00 - Inizio selezione: 16:21:30 - Durata: 00.02.33

Conduttore: BARACCHINI ALESSANDRO - Servizio di: ... - Da: sarbor

Roma. All'Auditorium Parco della Musica la sesta edizione di Videogame Lab.

Int. Daniele Pitteri (Fondazione Musica per Roma)

WEB

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.exibart.com/progetti-e-iniziative/rome-videogame-lab-a-roma-il-festival-dedicato-alla-cultura-del-videogioco/>

exibart



Inserisci mostra o evento Inserisci comunicato stampa Pubblicità Registrati Accedi

11
GENNAIO
2024

Rome Videogame Lab: a Roma il festival dedicato alla cultura del videogioco

PROGETTI E INIZIATIVE
di redazione

Negli spazi dell'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone, una quattro giorni dedicata al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari: il programma



222 artisti emergenti 2024



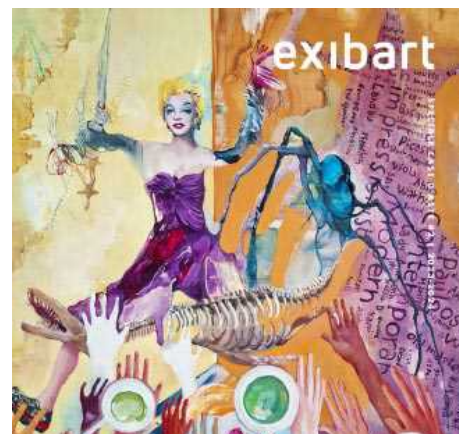
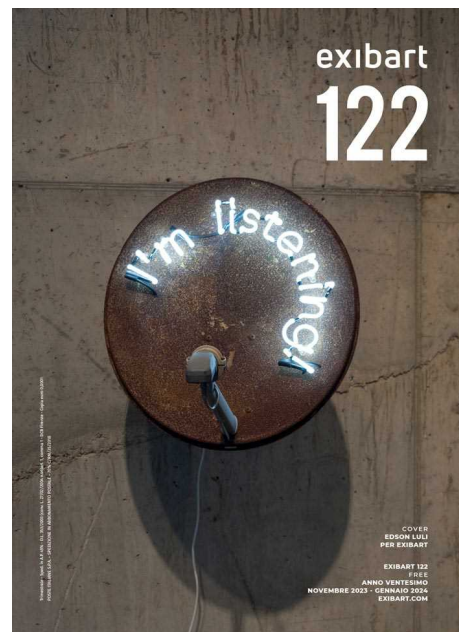
ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Rome Videogame Lab 2022

Realizzati attraverso una complessa combinazione di competenze eterogenee, i videogiochi possono essere considerati come un prodotto culturale altamente sperimentale, centrato sull'attualità e dalle enormi potenzialità educative. Da questa riflessione prende le mosse Rome Videogame Lab, la prima e unica manifestazione italiana dedicata agli applied games, quelle simulazioni virtuali interattive della realtà che, attraverso il gioco, raggiungono obiettivi formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale e culturale.

Coprodotta, dal 2024, da Cinecittà e Fondazione Musica per Roma, dopo le prime cinque edizioni negli studi di Cinecittà, il festival trova oggi una nuova location: l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone di Roma. Qui, dal 25 al 28 gennaio 2024, si svolgerà la sesta edizione, che coinvolgerà esperti, sviluppatori, divulgatori scientifici e artisti, attraverso workshop, contest, talk, lectio magistralis, spettacoli e, ovviamente, esperienze in realtà virtuale, uno dei temi più sentiti degli ultimi tempi. Quattro giorni dedicati al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, tra sanità, divulgazione scientifica, patrimonio culturale, educazione, sempre all'insegna del divertimento.

Diretto da **Giovanna Marinelli**, esperta in management culturale con esperienze direttive in strutture culturali pubbliche e private e nella gestione di grandi eventi, Romevideogamelab si avvale della consulenza di **Giorgio Catania**, professionista con oltre dieci anni di esperienza nel settore dei videogiochi, maturata anche all'interno di IDEA, l'associazione di categoria del settore in Italia.



Rome Videogame Lab 2022

Tanti gli spunti, tra ultime frontiere e affondi storici. Nell'area retrogaming sarà presentata una mostra interattiva che ripercorre la storia dell'home entertainment, dagli anni Settanta fino ai primi anni Duemila, dalle prime versioni domestiche di Pong all'Atari 2600 e ai suoi competitor, dagli home computer occidentali alle console giapponesi che conquistarono il mercato nella seconda parte degli anni Ottanta, per arrivare ai tempi della Playstation e ancora oltre. Accanto a questa prima retrospettiva, diverse rassegne tematiche exploreranno i rapporti tra realtà e simulazione – dai primi esperimenti di **David Crane** e **Will Wright** ad *Animal Crossing* e *The Sims* – nonché il genere videoludico della simulazione sportiva, che prelude in qualche misura al concetto di eSport, prefigurando la possibilità di uno "sport virtuale". Proprio al mondo competitivo e agonistico dell'e-sport sarà dedicata una sezione, con dieci postazioni per esplorare in prima persona questo fenomeno sempre più coinvolgente.

Altro tema caldo, il rapporto tra cinema e Intelligenza artificiale. Esiste un cinema "generato"? I film possono essere realizzati con le intelligenze artificiali generative? Non solo esiste ma possiamo registrare anche una certa vivacità produttiva proprio in Italia. La mostra passerà in rassegna alcune delle prove più recenti e più interessanti, indicando alcuni autori e alcuni filoni emergenti. La mostra è curata da **Simone Arcagni** e **Pietro Lafiandra** ed è realizzata con l'aiuto di Rai Cinema, Holden.AI StoryLab e la partecipazione del Museo Nazionale del Cinema.

Rome Videogame Lab 2022

Il 25 gennaio verranno presentati alcuni risultati delle ricerche svolte dal laboratorio di Rehab Technologies dell'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT), nello specifico tecnologie interattive utilizzate per superare i limiti di



scarica pdf exhibart spagna



Catalogo finalisti di exhibart prize



iscriviti alla nostra newsletter

persone con disabilità. Saranno provati exergame in realtà virtuale e mista realizzati in collaborazione con il Politecnico di Torino, nel quadro del progetto ENACT, in collaborazione con la Fondazione Italiana Sclerosi Multipla, FISM, e la sua Associazione, AISM, per la riabilitazione di persone con Sclerosi Multipla, oltre a sistemi interattivi per il training protesico realizzati per facilitare l'utilizzo della mano bionica Hannes, realizzata in collaborazione con INAIL. Intervengono **Giacinto Barresi, Jessica Podda, Chiara Storchi, Andrea Lucaroni e Samuele De Giuseppe**.

Il 26 gennaio, l'artista e docente **Kamilia Kard** presenterà il progetto *Toxic Garden – Infinite Dance Loop*, che si propone di realizzare una mappa di gioco arricchita da animazioni originali. Questo spazio virtuale rappresenterà un ambiente sociale online in cui gli avatar NPC – Non-player character si esibiscono in una sequenza ininterrotta di passi di danza e movimenti. Il laboratorio prevede la creazione di "emotes", animazioni che esprimono emozioni, coinvolgendo attivamente i partecipanti.

Inoltre, l'edizione 2024 di Rome Video Game Lab prevede l'assegnazione di due premi Best Applied Game, uno con riferimento agli applied game rilasciati nel 2022 e uno con riferimento agli applied game rilasciati nel 2023. La premiazione avrà luogo il 27 gennaio.

Per il programma completo [potete dare un'occhiata qui](#).

TAGS auditorium parco della musica roma tecnologie

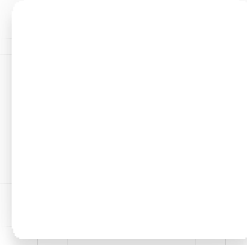
ARTICOLI CORRELATI
ALTRO DALL'AUTORE

Da Una Boccata d'Arte a Milano, Storie: da guardare e

Marco Polo 700, le celebrazioni a Venezia, tra mostre,

Masseria Tagliatelle: un nuovo presidio culturale a Lecce

exibart podcast



mostre ed eventi

cerca per città

cerca per sede

cerca per artista

- in corso e futuri
- in corso, futuri e passati
- includi eventi web

trova

inaugurazioni ed eventi di oggi

finissage di oggi

Gli eventi del giorno

inserisci mostra o evento

speciale mostre in città

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.gioconews.it/player/videogame/rome-videogame-lab-2024-dal-retrogaming-al-vr-per-superare-disabilita.aspx>

Rome Videogame Lab 2024: dal retrogaming al Vr per superare disabilità

📅 12 gennaio 2024 - 11:33

VIDEOGAME

Dal 25 al 28 gennaio nell'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone di Roma la 6^a edizione della kermesse dedicata al videogame.

Scritto da Redazione



Fonte: sito Rome Videogame Lab

Quattro giorni dedicati al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, tra sanità, divulgazione scientifica, patrimonio culturale, educazione, sempre all'insegna del divertimento. Questo il **Rome Videogame Lab**, iniziativa che andrà in scena dal 25 al 28 gennaio nell'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone di Roma. Una quattro giorni dedicata a un mercato che, in Italia nel 2022, ha visto l'ammontare complessivo investito da operatori domestici ed esteri salire a 2,2 miliardi di euro, per un totale di 370 operazioni, mentre nel 2021 era pari a 1,9 miliardi con 317 round, aumentati quindi del 17 per cento.

Quella di quest'anno sarà la sesta edizione di una kermesse, che come da "tradizione", sa coinvolgere esperti, sviluppatori, divulgatori scientifici e artisti, attraverso **workshop, contest, talk, lectio magistralis, spettacoli e esperienze in realtà virtuale**, in un festival che è coprodotto, da quest'anno, da Cinecittà e Fondazione Musica per Roma, che ne hanno deciso il cambio di sede dopo le prime cinque edizioni negli studi di Cinecittà.

Tra i temi più importanti di questa edizione il **rapporto tra cinema e intelligenza artificiale**, con una mostra che passerà in rassegna alcune delle prove più recenti e più interessanti, indicando alcuni autori e alcuni filoni emergenti, ma anche il retrogaming, con un'esposizione interattiva che ripercorre la storia dell'home entertainment, dagli anni Settanta fino ai primi anni Duemila

Tra i vari appuntamenti interessante quello del 25 gennaio, quando verranno presentati alcuni risultati delle ricerche svolte dal laboratorio di Rehab Technologies dell'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT), sulle tecnologie interattive utilizzate per superare i limiti di persone con disabilità utilizzando exergame in realtà virtuale e mista realizzati in collaborazione con il Politecnico di Torino nel quadro del progetto Enact, in collaborazione con la Fondazione Italiana Sclerosi Multipla, Fism, e la sua Associazione, Aism.

Altre rassegne tematiche esplorano i rapporti tra realtà e simulazione, dai primi esperimenti di **David Crane** e **Will Wright** ad Animal Crossing e The Sims, e daranno l'occasione per dare uno sguardo al genere videoludico della simulazione sportiva. E proprio al mondo competitivo e agonistico degli esports sarà dedicata una sezione, con dieci postazioni liberamente utilizzabili.

Il 26 gennaio spazio al sociale, con l'artista e docente Kamilia Kard che presenterà il progetto Toxic Garden – Infinite Dance Loop, che si propone di realizzare una mappa di gioco arricchita da animazioni originali.

📍 Locator

🎮 Area player

🏆 Scopri sezione Ippica

Iscriviti alla newsletter

Nome e cognome*

Email*

Ho letto e accetto l'[informativa](#) relativa al trattamento dei dati personali. *

Procedi

Video

Visualizza tutti >

Parola all'esperto



Mauro Natta

Casino, 36 anni di attività in Italia: l'avanzata delle slot e la tenuta del gioco tradizionale

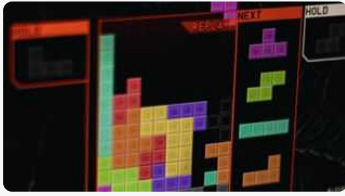
Ecco come si è evoluto il mercato dei casinò tricolori negli ultimi 36 anni: iniziando appunto dal 1986, quando il gioco tradizionale aveva il monopolio.

L'edizione 2024 di Rome Video Game Lab, infine, prevede l'**assegnazione di due premi Best Applied Game**, uno con riferimento agli applied game rilasciati nel 2022 e uno con riferimento agli applied game rilasciati nel 2023. La premiazione avrà luogo il 27 gennaio.

Altri articoli su

- CINEMA
- ESPORTS
- GAMIFICATION
- REALTÀ VIRTUALE
- RETROGAMING
- ROME VIDEOGAME LAB

Articoli correlati



VIDEOGAME

Tetris compie 40 anni, e un ragazzino americano lo manda in crash

📅 05 January 2024



VIDEOGIOCHI

Da nonna di periferia ad asso nei videogiochi: Mami Nena è ora un volto noto in Cile

📅 04 January 2024

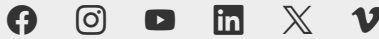


VIDEOGIOCHI

Minecraft diventerà un film: tra i protagonisti c'è anche Jack Black

📅 03 January 2024

- [Chi siamo](#)
- [Contatti](#)
- [Privacy](#)
- [Cookie Policy](#)
- [Abbonamenti](#)
- [Codice etico e best practices](#)
- [Newsletter](#)
- [Glossario](#)
- [Registrati](#)



© Gnmedia 2022
CORSO C.TACITO 101 - Terni (TR) - 05100
P.I./C.F. 01419700552
www.gnmedia.it - info@gnmedia.it



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lnd.it/news/esport-news/la-lnd-esport-sbarca-al-rome-videogame-lab>









HOME
NEWS ▾
REGOLAMENTI ▾
COMUNICATI ▾
COMPETIZIONI ▾
TORNEI ▾
MULTIMEDIA ▾
CONTATTI
ALBO D'ORO

PARTNER

[News](#) / [Organizzazione](#) / La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab

Organizzazione

La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab

12 GENNAIO 2024



Il panorama videoludico italiano si prepara a vivere quattro giorni di pura immersione nella realtà virtuale con il ritorno del **Rome Videogame Lab**, giunto quest'anno alla sua **sesta edizione**. Dal 25 al 28 gennaio 2024, l'**Auditorium Parco della Musica - Ennio Morricone** di Roma diventerà il palcoscenico per un evento che promette di essere memorabile per gli appassionati degli *applied games*.

L'edizione di quest'anno, incentrata sul tema **"Realtà e simulazione"**, offrirà un ricco programma di *talk*, *contest*, *lectio magistralis* ed esperienze immersive nella realtà virtuale. Non mancheranno gli ospiti d'eccezione, tra cui esperti del settore, sviluppatori e artisti, nonché l'immane presenza dei *cosplay*, elemento sempre apprezzato in questi contesti.

Gennaio 2024

La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab

Dicembre 2023

Presentato il progetto della LND "Vinciamo Insieme". Al taglio del nastro il Ministro Andrea Abodi

Il Ministro per lo sport Andrea Abodi presenterà il progetto della LND eSport "Vinciamo Insieme"

Novembre 2023

Uniti, nel mondo virtuale e in quello reale, contro la violenza di genere

L'Afragolese domina la finale della Community eCup, superando il Trastevere

Partecipazione record in eSerieD: 51 le squadre pronte al via. Il 23 novembre in campo Afragolese e Trastevere per la Community eCup.

Il nuovo centro eSplace di Genova ospiterà il secondo Torneo delle Regioni eSport della LND

La LND eSport annuncia la proroga delle iscrizioni per la eSerieD 2023/2024

Gli eSport fanno centro: inizia la "battaglia" per le restanti 2 promozioni in eSerieD

Ottobre 2023

Pronti a ripartire con una nuova stagione e-sportiva, la quinta della Serie D digitale in modalità 11 contro 11

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Un focus particolare sarà dedicato anche al **calcio virtuale**, promosso dalla **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti** che per l'intera durata della manifestazione metterà a disposizione dei visitatori 6 postazioni di gioco **FC24** su *PlayStation 5*. Situate nella sala dell'Auditorium **LET'S PLAY 1**, queste postazioni permetteranno di disputare tornei, dalle 9.30 alle 18, ad eliminazione diretta, con *match* da 12 minuti ciascuno. Ogni torneo avrà una durata di circa un'ora e i vincitori saranno premiati con materiale ufficiale della LND.

L'accesso alle postazioni di gioco è gratuito per le famiglie, gli studenti e tutti gli ospiti del **Rome Videogame Lab**, evidenziando così il valore inclusivo dello strumento. A rendere l'esperienza ancora più coinvolgente contribuirà la presenza di un *caster*, telecronista ufficiale della LND eSport, che accompagnerà i partecipanti con commenti e narrazioni delle partite.

Il contributo della **LND eSport** al **Rome Videogame Lab 2024**, evento prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma con la produzione esecutiva di Q Academy, si estende anche al dibattito e alla riflessione. Un momento clou sarà infatti la tavola rotonda moderata da **Daniela Cursi**, giornalista della Gazzetta dello Sport e di Sportmemory, intitolata **"Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti"**. Questo incontro, che si terrà presso il **teatro studio Borna** dell'Auditorium, dalle 10.30 alle 12.30, affronterà temi cruciali quali l'inclusione sociale, l'uso responsabile del videogioco, la comunicazione tra genitori e figli nel contesto videoludico, le differenze di genere, e il ruolo delle istituzioni in un processo che, anche in Italia, mostra una crescita esponenziale.

- LND eSport
- LND Calcio Virtuale
- Rome Videogame Lab



[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://www.esportsmag.it/lnd-prosegue-il-lavoro-di-promozione-per-lesports/>

Home > News > Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports

News Giochi Simulazioni sportive

Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports

Di Redazione - 13 Gennaio 2024



Non solo esports giocato, la Lnd prosegue nelle attività di promozione. Diverse postazioni gaming su EA Sports Fc 24 disponibili per gli appassionati.

Dal 25 al 28 gennaio 2024, la kermesse dedicata agli applied games avrà anche uno spazio dedicato al calcio virtuale promosso dalla **Figc – Lega Nazionale Dilettanti**, con 6 postazioni di gioco EA Sports Fc 24 a disposizione dei visitatori. Il 27 mattina, inoltre, dalle ore 10.30 presso il teatro studio Borna dell'Auditorium, con la moderazione della giornalista Daniela Cursi, appuntamento con la tavola rotonda: "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC – Lega Nazionale Dilettanti".

Il panorama videoludico italiano si prepara a vivere quattro giorni di pura

SEGUICI SUI SOCIAL

- Facebook: 2,279 Fans MI PIACE
- Instagram: 4,241 Follower SEGUI
- Twitter: 1,109 Follower SEGUI
- YouTube: 1,740 Iscritti ISCRIVITI

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome *

Email *

Iscriviti

ULTIMI ARTICOLI

- Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports**
13 Gennaio 2024
- University Esports: i vincitori del Winter Split**
12 Gennaio 2024
- eSerie C: la Lega Pro annuncia la terza edizione**
12 Gennaio 2024
- Il Ceo ammette: "Twitch non è sostenibile"**
12 Gennaio 2024

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

immersione nella realtà virtuale con il ritorno del **Rome Videogame Lab**, giunto quest'anno alla sua sesta edizione. Dal 25 al 28 gennaio 2024, [l'Auditorium Parco della Musica - Ennio Morricone](#) di Roma diventerà il palcoscenico per un evento che promette di essere memorabile per gli appassionati degli applied games.

L'edizione di quest'anno, incentrata sul tema "Realtà e simulazione", offrirà un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis ed esperienze immersive nella realtà virtuale. Non mancheranno gli ospiti d'eccezione, tra cui esperti del settore, sviluppatori e artisti, nonché l'immane presenza dei cosplay, elemento sempre apprezzato in questi contesti.

Un focus particolare sarà dedicato anche al calcio virtuale, promosso dalla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti che per l'intera durata della manifestazione metterà a disposizione dei visitatori 6 postazioni di gioco **EA Sports Fc 24** su PlayStation 5.

Situate nella sala dell'Auditorium Let's Play 1, queste postazioni permetteranno di disputare tornei, dalle 9.30 alle 18, ad eliminazione diretta, con match da 12 minuti ciascuno. Ogni torneo avrà una durata di circa un'ora e i vincitori saranno premiati con materiale ufficiale della Lnd. L'accesso alle postazioni di gioco è gratuito per le famiglie, gli studenti e tutti gli ospiti del Rome Videogame Lab, evidenziando così il valore inclusivo dello strumento. A rendere l'esperienza ancora più coinvolgente contribuirà la presenza di un **caster**, telecronista ufficiale della Lnd eSport, che accompagnerà i partecipanti con commenti e narrazioni delle partite.

Il contributo della Lnd eSport al Rome Videogame Lab 2024, evento prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione [Musica per Roma](#) con la produzione esecutiva di Q Academy, si estende anche al dibattito e alla riflessione. Un momento clou sarà infatti la tavola rotonda moderata da Daniela Cursi intitolata **Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale**: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti". Questo incontro, che si terrà presso il teatro studio Borgia dell'Auditorium, dalle 10.30 alle 12.30, affronterà temi cruciali quali l'inclusione sociale, l'uso responsabile del videogioco, la comunicazione tra genitori e figli nel contesto videoludico, le differenze di genere, e il ruolo delle istituzioni in un processo che, anche in Italia, mostra una crescita esponenziale.

Pokémon Scarlet e Violet Cronoforze: tutte le novità
12 Gennaio 2024



SCARICA L'APP



TAG EA Sports FC 24 Lnd. eLnd

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://www.esportsmag.it/una-settimana-di-esports-dall8-al-14-gennaio/>

Home > Rubriche > Il meglio della settimana > Una settimana di esports, dall'8 al 14 gennaio

Rubriche Il meglio della settimana In evidenza News

Una settimana di esports, dall'8 al 14 gennaio

Di Redazione - 14 Gennaio 2024



Le principali notizie esportive della settimana selezionate dalla redazione di [Esportsmag.it](#).

ESPORTS E OLIMPIADI – Secondo quanto riportato dal Japan Times il Cio starebbe attualmente parlando con il Giappone per proporgli di **ospitare gli Olympic Esports Games**. Si tratta dei **Giochi Olimpici dedicati agli esports** e ai titoli competitivi videoludici, non solo sportivi, che lo stesso Comitato Olimpico Internazionale ha annunciato come proprio obiettivo lo scorso ottobre per stessa ammissione del presidente Thomas Bach.

MAGIC – Le carte di **Magic**, il popolare gioco targato **Wizards of The Coast** **affascinano e spaventano a causa del loro costo** nonostante giocare sia economicamente accessibile. Come funziona questo mercato?

TWITCH – Il **Ceo di Twitch** ha confermato i licenziamenti degli ultimi giorni,

SEGUICI SUI SOCIAL

f 2,279 Fans MI PIACE

ig 4,240 Follower SEGUI

tw 1,109 Follower SEGUI

yt 1,740 Iscritti ISCRIVITI

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Nome *

Email *

Iscriviti

ULTIMI ARTICOLI

- Una settimana di esports, dall'8 al 14 gennaio**
14 Gennaio 2024
- Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports**
13 Gennaio 2024
- University Esports: i vincitori del Winter Split**
12 Gennaio 2024
- eSerie C: la Lega Pro annuncia la terza edizione**
12 Gennaio 2024

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

dichiarando che Amazon non vuole più perdere denaro. [Twitch](#), così com'è, non è più sostenibile.

UNIVERSITY ESPORTS – University Esports, una delle competizioni esports più importanti dedicata agli studenti universitari in tutto il mondo ha concluso il suo Winter Split in Italia, con migliaia di studenti provenienti da tutto il paese che hanno partecipato ogni settimana. [Ecco i vincitori qualificati per l'University Esports Masters](#).

EA SPORTS 24 – Non solo esports giocato, [la Lnd prosegue nelle attività di promozione](#). Diverse postazioni gaming su EA Sports Fc 24 disponibili per gli appassionati.

Altre dal mondo del gaming

- Gb, un sorpasso storico: piattaforme streaming superano i videogame. L'EsA, l'associazione di categoria che rappresenta i rivenditori di video, musica e videogiochi del Regno Unito, comunica che il fatturato dei videogame ha raggiunto i 4,74 miliardi di sterline, ma [chiude l'anno sotto il mercato dei video, che arriva a 4,9 miliardi](#). Rome Videogame Lab 2024: **dal retrogaming al Vr per superare disabilità**. Dal 25 al 28 gennaio nell'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#) di Roma la 6^a edizione della kermesse dedicata al videogioco.



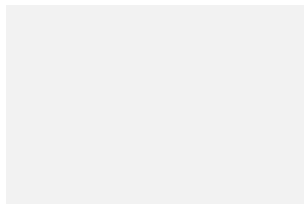
TAG CIO ea fc 24 MagicTheGathering Twitch university esports



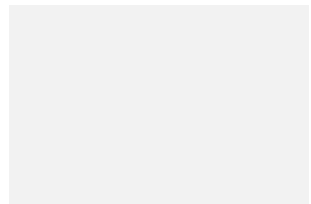
SCARICA L'APP



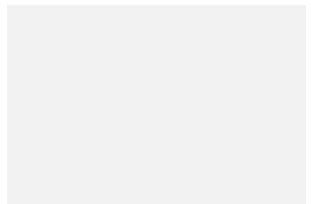
ARTICOLI CORRELATI ALTRO DALL'AUTORE



Una settimana di esports, dall'8 al 14 gennaio



Lnd: prosegue il lavoro di promozione per l'esports




University Esports: i vincitori del Winter Split



Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.webmagazine24.it/la-lnd-esport-sbarca-al-rome-videogame-lab-2024/>

f / t / p / in / ↗ / @
Chi Siamo? Contattaci Collabora Con Noi Policy cookies Privacy Policy Pubblicità Q




Please navigate to Appearance in your WordPress dashboard and add the advertisement widget into the Header.


HOME
ATTUALITÀ
SCIENZA
MOTORI
TECNOLOGIA
OROSCOPO


15

GEN



Campo virtuale, emozioni reali.






La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab 2024

Condividi su:

f
t
in
p
wh

Seguici su 

ROMA – Il panorama videoludico italiano si prepara a vivere quattro giorni di pura immersione nella realtà virtuale con il ritorno del Rome Videogame Lab, giunto quest'anno alla sua sesta edizione. Dal 25 al 28 gennaio l'Auditorium Parco della Musica – Ennio Morricone di Roma diventerà il palcoscenico per un evento che promette di essere memorabile per gli appassionati degli applied games.

L'edizione di quest'anno, incentrata sul tema "Realtà e simulazione", offrirà un ricco programma di talk, contest, lectio magistralis ed esperienze immersive nella realtà virtuale. Non mancheranno gli ospiti d'eccezione, tra cui esperti del settore, sviluppatori e artisti, nonché l'immane presenza dei cosplay, elemento sempre apprezzato in questi contesti. Un focus particolare sarà dedicato anche al calcio virtuale, promosso dalla FIGC – Lega Nazionale Dilettanti che per l'intera durata della manifestazione metterà a disposizione dei visitatori 6 postazioni di gioco FC24 su PlayStation 5.

Situate nella sala dell'Auditorium LET'S PLAY 1, queste postazioni permetteranno di disputare tornei, dalle 9.30 alle 18, ad eliminazione diretta, con match da 12 minuti ciascuno. Ogni torneo avrà una durata di circa un'ora e i vincitori saranno premiati con materiale ufficiale della LND.

La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab 2024

L'accesso alle postazioni di gioco è gratuito per le famiglie, gli studenti e tutti gli ospiti del Rome Videogame Lab, evidenziando così il valore inclusivo dello strumento. A rendere l'esperienza ancora più coinvolgente contribuirà la presenza di un caster, telecronista ufficiale della LND eSport, che accompagnerà i partecipanti con commenti e narrazioni delle partite.

Il contributo della LND eSport al Rome Videogame Lab 2024, evento prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma con la produzione esecutiva di Q Academy, si estende anche al dibattito e alla riflessione. Un momento clou sarà infatti la tavola rotonda moderata da Daniela Cursi, giornalista della Gazzetta dello Sport e di Sportmemory, intitolata "Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC – Lega Nazionale Dilettanti".

Questo incontro, che si terrà presso il teatro studio Borna dell'Auditorium, dalle 10.30 alle 12.30, affronterà temi cruciali quali l'inclusione sociale, l'uso responsabile del videogioco, la comunicazione tra genitori e figli nel contesto videoludico, le differenze di genere, e il ruolo delle istituzioni in un processo che, anche in Italia, mostra una crescita esponenziale.

Visits: 0

Potrebbe Interessarti:

- [Super Mario Bros e il record della copia venduta all'asta](#)
- [Nintendo World Championship 2017 in streaming](#)
- [Crash Bandicoot Mobile in arrivo!](#)
- [Mario Kart Tour, la nostra recensione](#)
- [GTA 6 a Vice City, nuove prove a sostegno di questa ipotesi](#)
- [Rilevate minacce informatiche per i gamer](#)

Se questo articolo ti è piaciuto e vuoi rimanere informato iscriviti al nostro [Canale Telegram](#) o [segui su Google News](#). Inoltre per supportarci puoi consigliare l'articolo utilizzando uno dei pulsanti qui sotto, se vuoi segnalare un refuso [Contattaci qui](#).

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

WEB

29

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://www.romaedintorninotizie.it/notizie-dalla-rete/rome-videogame-lab-2024/>

COME PARTECIPARE

AREA UTENTI



NOLEGGIO BAGNI MOBILI IN TUTTA ITALIA



NUMERO VERDE 800.292.800

HOME

NOTIZIE DAI LETTORI

NOTIZIE DALLA REDAZIONE

NOTIZIE DALLA RETE

ANIMALI SMARRITI

COME PARTECIPARE

FLASH

19 GENNAIO 2024 | DIMESSA DALL'OSPEDALE LA 17ENNE RINVENUTA IN

CERCA...

Rome VideoGame Lab 2024



POSTED BY: ADMIN_NOTIZIE 19 GENNAIO 2024

ISTITUTI PARITARI "GIOVANNI FALCONE"

MASTER 1° LIVELLO - 60 CFU **L2** **3 PUNTI NELLE GPS**

L'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO AGLI STRANIERI

LEZIONI ON LINE
COSTO RATEIZZABILE
ISCRIZIONI SEMPRE APERTE

€ 1500

CORSI RICONOSCIUTI

ECAMPUS UNIVERSITÀ

COLLEFERRO (RM) - VIA ARTIGIANATO, 13 **331 80 89 017**

Cessione del Quinto
Otteni fino a € 75.000
Finanziamenti veloci, sicuri e vantaggiosi

credipass

Al via la sesta edizione di RomeVideoGameLab, il Festival nazionale degli Applied Games, che quest'anno lascia la tradizionale sede di Cinecittà e si sposta negli spazi dell'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone, cuore culturale della città di Roma.



ULTIME NOTIZIE DALLA REDAZIONE



17 DICEMBRE 2023
Sette gli spettacoli di livello per la nuova stagione del Teatro Vittorio Veneto di Colferro



12 DICEMBRE 2023
"Il Barbiere di Siviglia" dell'associazione L'Araba Fenice è stato un successo strepitoso



7 DICEMBRE 2023
"Il Barbiere di Siviglia": evento clou del 1°Concorso Lirico Internazionale "Colferro Città dei Giovani"

ULTIME NOTIZIE DAI LETTORI



5 AGOSTO 2022
Valmontone, tanti auguri alla dottoressa Enrica Francesconi



21 MAGGIO 2022
Tanti auguri agli sposi Serena e Gianluca



26 APRILE 2022
Codice di

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

**COLLEFFERO
TEATRO
VITTORIO VENETO**

**STAGIONE
TEATRALE
2024**

20 GENNAIO ORE 18.30		ERA GABRIELLA FERRI con Masetto Masetti e Pier Francesco Pingitore e con Giandomenico Anselmo (chitarra), Fernando Diaz (pianoforte) regia Stefano Reali
17 FEBBRAIO ORE 21.00		GRAN GALÀ DELLA MUSICA soprano Renata Campanella mezzosoprano Anna Malvasi tenore Alessandro Fantuzzi baritono William Allione direttore d'orchestra M ^o Stefano Giarelli Orchestra delle Terre Venete
25 FEBBRAIO ORE 18.30		ENZO DECARO NON È VERO MA CI CREDO di Peppino Di Filippo - regia Leo Mancusi e con (in o.a.) Carlo Di Meo, Roberto Fiorentino, Carmen Lombardi, Massimo Pagano, Gina Ferrà, Giorgio Pilo, Ciro Ruffino, Fabiana Russo, Ingrid Sarenco
9 MARZO ORE 21.00		ANTONIO CORNACCHIONE D.E.O. EX MACCHINA Olivetti un'occasione scippata di Antonio Cornacchione - collaborazione ai testi Massimo Cini regia Giampiero Solari
24 MARZO ORE 18.30		EDOARDO GIRAVO FALSTAFF E LE ALLEGRE COMARI DI WINDSOR di William Shakespeare - adattamento e regia Roberto Lerici e con (in o. a.) Francesca Bianco, Marco Bonetti, Fabrizia Bernardini, Gabriella Casali, Giuseppe Cattani, Beatrice Coppolino, Alessandro Laprovitera, Ruben Rigallo, Germano Rubbi, Susy Sergiacomo, Roberto Tesconi, Tonino Tosto
13 APRILE ORE 21.00		SIMONE CRISTICCHI PARADISO. DALLE TENEBRE ALLA LUCE scritto da Simone Cristicchi in collaborazione con Manfredi Ruffelli musiche di Walter Shvilloff, Simone Cristicchi regia Simone Cristicchi
24 APRILE ORE 21.00		AMANDA SANDRELLI LISISTRATA di Aristofane - adattamento e regia di Ugo Chiti con Giuliana Cotai, Andrea Costagli, Dimitri Frosali, Massimo Salfantini, Lucia Socci, Gabriele Gialfreda, Elisa Proietti e con Lucia Anna De Falco

ABBONAMENTO A TURNO FISSO
INTERO: € 75,00 - RIDOTTO: € 65,00

ESCLUSIVITÀ PLAYA:
INT. € 20,00 + € 2,00
RID. € 17,00 + € 2,00

GALLERIA:
INT. € 18,00 + € 2,00
RID. € 15,00 + € 2,00

Di abbonamenti potranno essere acquistati dal 14 dicembre secondo questo calendario:
 Nuovo abbonamenti:
 14-15-17 dicembre ore 15.30 - 19.30
 16 dicembre ore 8.00 - 13.00
 11 gennaio ore 15.30 - 19.30
 Nuovi abbonamenti:
 12-14 gennaio ore 15.30 - 19.30
 13 gennaio ore 9.00 - 13.00
 dal 16 al 21 gennaio ore 15.30 - 19.30
 25 e 26 gennaio ore 15.30 - 19.30

I biglietti potranno essere acquistati il giorno dello spettacolo e quello precedente (alla ore 15.30 alle ore 19.30 e fino all'orario di inizio dello spettacolo).
 per informazioni:
 tel. 0687085371;
 teatrocomuniteatrolive@colleferro.com

PREVENDITA ONLINE
www.live.it/colleferro

AUTOREGOLAMENTAZIONE PER LA PUBBLICITÀ
autoregolamentazione e per la pubblicità elettorale

MAGICLAND

Error, no Ad ID set! Check your syntax!

Coprodotta da Cinecittà SpA e...



Comune di Colleferro

CITTÀ METROPOLITANA DI ROMA CAPITALE

AVVISO PUBBLICO

"Un angolo della mia città"
Colleferro città dei giovani 2023

All'interno dell'anno dedicato ai giovani, l'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Colleferro ha voluto organizzare un concorso fotografico destinato ai giovani della città.

Il tema del concorso è **"Un angolo della mia città"**.
 L'iscrizione è gratuita. Il concorso è aperto a tutti i fotografi amatoriali **UNDER 35**.
 Ogni partecipante può presentare numero 2 (due) foto, a colori o in bianco e nero, che rispettino il tema del concorso.
 Entro le ore 12.00 del 28 novembre 2023, il partecipante deve inviare, al seguente indirizzo dimario@comune.colleferro.rm.it una email con le seguenti caratteristiche:

- Indirizzo email
- Oggetto: Iscrizioni concorso fotografico 2023
- Testo email: Cognome e Nome, Residenza, numero di telefono, breve titolo delle diapositive, luogo di scatto della foto
- Allegati: massimo 2 foto, con le caratteristiche tecniche di seguito riportate.

Entro la data su citata, è necessario altresì presentare presso il protocollo del Comune di Colleferro le foto stampate in formato non superiore a 29,7x42cm, in busta chiusa riportante il cognome e nome dell'autore.

Le caratteristiche tecniche delle fotografie è il seguente:

- Denominazione file Cognome e nome dell'autore con accanto numero progressivo
- Formato immagine: JPEG (jpg)
- Risoluzione: 300 dpi

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

• Dimensioni non superiore a 8 MB.

Le foto ammesse al concorso, saranno esposte presso l'Aula Consiliare del Comune di Colferro dal 7 dicembre al 19 dicembre 2023 per permettere ai cittadini di votare.

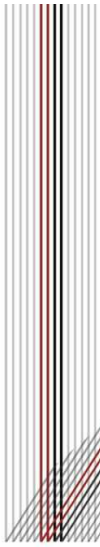
Ai vincitori saranno assegnati i seguenti premi:

- Primo premio € 1.000,00
- Secondo premio € 800,00
- Terzo premio € 500,00

Sarà assegnato un ulteriore premio, rispondente alla foto più votata dai cittadini pari ad € 700,00. La giuria potrà prevedere menzioni o premi speciali a suo insindacabile giudizio.

La premiazione avverrà nella giornata del 29 dicembre 2023, presso l'Aula consiliare del Comune di Colferro. Il regolamento potrà essere visionato tramite la pagina Facebook del Comune e il portale del Comune di Colferro oppure potrà essere ritirato o presso l'ufficio protocollo del Comune o presso l'Ufficio Animazione e Politiche Giovanili del Comune.

Per qualsiasi informazione rivolgersi all'Ufficio Animazione e Politiche Giovanili al seguente numero telefonico: 06/972023245.



L'ASSESSORE ALLE POLITICHE GIOVANILI E SPETTACOLO
SARA ZANGRILLI

IL SINDACO
PIERLUIGI SANNA

CAPITALE EUROPEA
DELLO SPAZIO
EUROPEAN CAPITAL OF SPACE



COMPLESSO MONUMENTALE
CITTA' MORANDIANA
COLLEFERRO - ROMA

www.comune.colferro.rm.it

...continua la lettura dell'articolo

>> <https://www.romatoday.it/eventi/rome-videogame-lab-25-28-gennaio-2024.html>

Fonte: [Roma Today](#)

f SHARE

TWEET

PIN

G+ SHARE

◀ Previous post Next post ▶

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://italia24.org/videogame-lab-torna-allauditorium-di-roma/>



[NOTIZIE](#) [PAGINE GIALLE](#) [COSA FARE A ROMA](#)

Cerca su Italia24

Home / [Notizie Lazio](#) / Videogame Lab torna all'Auditorium di Roma

[Notizie Lazio](#)

Videogame Lab torna all'Auditorium di Roma

2 ore fa

43

[#Roma](#)

Roma Videogame Lab torna con la sesta edizione, promettendo un programma ricco di talk, spettacoli, workshop e tanto altro. Si tratta del festival italiano del videogioco, prodotto da Cinecittà e Fondazione [Musica per Roma](#), che si svolgerà dall'25 al 28 gennaio all'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#).

Il programma dell'evento include una varietà di attività, come talk, spettacoli, workshop, showcase e incontri [business](#). Inoltre, l'evento vedrà la partecipazione di importanti ospiti nazionali e internazionali provenienti da tutto il mondo.

Tra le novità di quest'anno, l'evento si svolgerà presso l'[Auditorium Parco della Musica Ennio](#)

Info

- [Aeroporti Lazio](#)
- [Cosa vedere in Lazio](#)
- [Muoversi a Roma](#)

Notizie dalla Regione

Samantha Fox ubriaca litiga su aereo, volo costretto a tornare indietro
14 minuti fa

Samantha Fox ubriaca causa litigio, volo deviato.
24 minuti fa

Furti a Roma: turisti nel mirino dei borseggiatori
39 minuti fa

Decisione: seguire gravidanza a Roma o all'estero.
1 ora fa

Spacciatori romani lanciano droga ma finiscono sotto polizia: usavano Qr code per vendere [online](#)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Morricone, uno dei più grandi luoghi di spettacolo d'Europa progettato dall'architetto Renzo Piano. Ci saranno inoltre esibizioni di cimeli videoludici del passato e uno showcase di videogiochi italiani e stranieri.

Rome Videogame Lab promuove il videogioco come prodotto culturale, artistico e sociale, puntando a far conoscere il mondo dei videogiochi creati non solo per intrattenere, ma anche per fini educativi, formativi, di marketing, e di sensibilizzazione sociale e culturale.

In particolare, l'evento si concentra su simulazioni virtuali interattive della realtà, con l'obiettivo di raggiungere obiettivi educativi, formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale e culturale. Si tratta di un'occasione unica per scoprire il mondo dei videogiochi applicati in diversi settori, come la sanità, la divulgazione scientifica, l'educazione e il patrimonio culturale.

Infine, per la prima volta per un evento italiano, l'evento includerà una promozione speciale dedicata alle produzioni indie ospitata da Steam, lo store digitale di videogiochi più celebre al mondo.

Tutti gli appassionati di videogiochi e appassionati di cultura non possono lasciarsi sfuggire l'opportunità di partecipare a Rome Videogame Lab, un evento unico nel suo genere che celebra il videogioco come forma d'arte e intrattenimento. Per ulteriori informazioni e dettagli sull'evento, è possibile visitare il sito web ufficiale di Rome Videogame Lab.

- Rome Videogame Lab
- Cinecittà
- Fondazione Musica per Roma

[Guarda film e serie TV su PrimeVideo GRATIS per 30 giorni](#)

ITGN

1 ora fa

Iscriviti al nostro canale

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lopinionista.it/giornata-della-memoria-progetto-educativo-rai-cinema-181333.html>



- ATTUALITÀ
- ECONOMIA
- POLITICA
- MUSICA
- EVENTI
- PROGRAMMI TV OGGI
- SALUTE
- FITNESS
- RUBRICHE

Home > Programmi tv oggi > Giornata della Memoria, il progetto educativo Rai Cinema

Programmi tv oggi | Sociale

Giornata della Memoria, il progetto educativo Rai Cinema

Da **Redazione** - 22 Gennaio 2024

6

In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale The Nemesis, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "Tales of the March" di Stefano Casertano, prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Ultime notizie

Gli Statuto in concerto: le date 2024 del tour per i...

Eventi di oggi 22 Gennaio 2024

Giornata della Memoria, il progetto educativo Rai Cinema

Programmi tv oggi 22 Gennaio 2024

Viaggi da fare in coppia: consigli su luoghi artistici in Europa

Primo piano notizie 22 Gennaio 2024

"Sopravvissuti", il thriller di Guillaume Renusson al cinema [TRAILER]

Cinema 22 Gennaio 2024

I programmi in tv oggi, 22 gennaio 2024: film e intrattenimento

Primo piano notizie 22 Gennaio 2024

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Il cortometraggio "Tales of the March" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su RaiPlay, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app Rai Cinema Channel VR. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con Rai Cinema.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a Rome Videogame Lab all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 – Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

ARTICOLI CORRELATI ALTRI ARTICOLI DELL'AUTORE

I programmi in tv oggi, 22 gennaio
2024: film e intrattenimento

I programmi in tv oggi, 21 gennaio
2024: film e intrattenimento

"Snow Black" torna dal 21 gennaio
su RaiPlay

I programmi in tv oggi, 20 gennaio
2024: film e intrattenimento

"Dal Big Bang alle Stazioni
Spaziali: il grande racconto
dell'Universo" nella seconda
puntata di Quinta Dimensione

I programmi in tv oggi, 19 gennaio
2024: film e intrattenimento



Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://napolimagazine.com/cultura-gossip/articolo/l-iniziativa-giornata-della-memoria-rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma>



SF SEFITAL
FINANZIAMENTI

CERCHI UN PRESTITO?

SF SEFITAL
FINANZIAMENTI

Uniti dalla stessa passione...
...Online dal 24 dicembre 1998

www.napolimagazine.com
ideato da Antonio Petrazzuolo

NAPOLI MAGAZINE®

Testata Giornalistica Online di Informazione Sportiva, Attualità e Cultura

Anno XXI n° 4



Lunedì 22 Gennaio 2024, Ore

Home In Primo Piano In Evidenza Foto Video Calcio Basket Motori Altri Sport Attualità **Cultura & Gossip** Forum Lo Scrigno Live Score NM Live

euronics | TUFANO

Sfoggia il volantino

Live Match



ULTIMISSIME
SPORT NEWS
LEGGI TUTTE LE NEWS >>

Ultimissime
Calcio Napoli

Video Conferenze

In Vetrina

FOTO SHOW NM -
NAPOLI, SELFIE
CON GLI AZZURRI,
MAZZARRI ED ADL
A RIYADH



Tutti i Servizi
Foto di NM

CULTURA & GOSSIP

L'INIZIATIVA - Giornata della Memoria, Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma

22.01.2024 11:06 di Napoli Magazine



L'Editoriale

di Antonio Petrazzuolo



KISS KISS - PETRAZZUOLO: "MOURINHO? ADL SCEGLIERÀ PER IL BENE DEL NAPOLI, MA CI SONO ANCHE ALTRE OPZIONI, SUPERCOPPA? MAZZARRI FARÀ LE SUE SCELTE, PUNTEREI ANCORA SU SIMEONE"



NAPOLI - Antonio Petrazzuolo, direttore di Napoli Magazine, ha rilasciato alcune dichiarazioni a Radio Kiss Kiss Napoli: "Voc... Continua a leggere >>

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

FOTO SHOW NM - NAPOLI A RIYADH, ECCO LE 9 SFUMATURE DELL'ALBERGO CHE OSPITA GLI AZZURRI DI MAZZARRI



euronics
GRUPPO
Tufano Cafarelli

PREZIOSO CASA
Il centro arredamenti numero 1 in Europa

well Officine!
PNEUMATICI & AUTOSERVICE



DOOA

union
gas e luce
OFFICIAL PARTNER 2022 - 2024

SF SEFITAL
FINANZIAMENTI

youdrive
Km Zero

GOLD TOWER
LIFESTYLE HOTEL
★★★★★

MONTECHIARO ADVISORS
studiolucianoalello@gmail.com

ISAIA
K

CARROZZERIA PRIMAVERA
dal 1957
RIPARAZIONE INAL TEL. 081/534544



In vista della Giornata della Memoria, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'**Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"** (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del

Il Punto

di Vincenzo Petrazzuolo



L'EX - CALAIÒ: "MAZZARRI PUÒ PORTARE COMPATTEZZA AL NAPOLI, FUTURO? PRENDEREI MOTTA O ITALIANO"



NAPOLI - Emanuele Calaiò, ex attaccante del Napoli, ha rilasciato alcune dichiarazioni a 'Campania Sport' in onda su Canale 2... [Continua a leggere >>](#)

Social Network

News dal Web



SKY - NAPOLI, ALESSIO ZERBIN E POPOVIC IN PRESTITO AL MONZA, TROVATO L'ACCORDO TRA I DUE CLUB



NAPOLI - Dopo la doppietta in Supercoppa Italiana contro la Fiorentina, Alessio Zerbin si appresta a lasciare il Napoli. Il c... [Continua a leggere >>](#)

Tutti In Rete

di Rosa Petrazzuolo



TWEET - NAPOLI, ADL: "IN AMBASCIATA A RIYADH PRIMA DELLA SFIDA CON L'INTER"



NAPOLI - "In Ambasciata a Ryadh prima della sfida con l'Inter", scrive su X Aurelio De Laurentiis, presidente del Napoli, nel... [Continua a leggere >>](#)

L'Angolo

del Numero 10

10

SKY - NAPOLI, NUOVA OFFERTA AL NOTTINGHAM PER OREL MANGALA, PRESTITO CON OBBLIGO DI RISCATTO



NAPOLI - Continuano i contatti con il Nottingham Forest per Mangala: nelle ultime ore è stata fatta una nuova offerta agli in... [Continua a leggere >>](#)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE - 1257

Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.



I Magnifici 5

Mister Z

Golazo

M' 'o vveco io

Focus Azzurro

G-Factor

Mega Foto d'Autore in HD



Il Sondaggio

SONDAGGIO NM - Napoli, credete in una rimonta con Walter Mazzarri?

- Si
- No

Risultati **VOTA**

Lo Scrigno

LO SCRIGNO - "PER TUTTA LA VITA", UNA COMMEDIA CORALE SUL MATRIMONIO

ULTIMISSIME CULTURA & GOSSIP



22.01 11:30 - LIBRI - "Erotico rosso cuore" di Stefan Ruhle



SERIE A		CHAMPIONS LEAGUE	EUROPA LEAGUE	
TEAM	MARCATORI			
	Pt	V	N	P

TUTTO SULLA SERIE A

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.uominiedonnecomunicazione.com/rai-cinema-liniziativa-per-la-giornata-della-memoria/>



MARKETING | TREND METER | TECH & DIGITAL | MEDIA | SOCIAL | CAMBI POLTRONA | INTERVISTE | FOCUS | TIME OUT

FIERE ED EVENTI

HOME » MEDIA » RAI CINEMA: L'INIZIATIVA PER LA GIORNATA DELLA MEMORIA



Rai Cinema: l'iniziativa per la Giornata della Memoria

Postato da: Redazione il: Gennaio 22, 2024 In: MEDIA, slider

Stampa Email

In vista della Giornata della Memoria, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Rai Cinema, in occasione della Giornata della Memoria, lancia un progetto educativo multiplatforma

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "**Tales of the March**" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "**Tales of the March**", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'**Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"** (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua

Cerca...



NEWSLETTER

Inserendo i tuoi dati accetti la nostra: [informativa sulla privacy](#)

Name*

Email*

ISCRIVITI



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Credits: "Tales of March" is a immersive story about the death marches that the nazis forced prisoners of the concentrations camps on at the end of WW II. It is based on a true story of a composer that survived the march. Immersive experience by: Production / Story / Director Stefano Cartesano. Co-production / DOP: Studio Deussen, Spatial Audio: Nsonics Nirto Karsten Fischer. Main actors: Jens Weber as Eithan, Dana Marbach as Dana, Ammiel Bushakevitz as the pianist. Fotografer: Oliver Schümmers

Tags: cortometraggi | Giornata della Memoria | mostra | progetto educativo multiplatforma | Rai Cinema



« **Precedente**

Rugby: Sei Nazioni 2024 su Sky e in streaming su NOW

Successivo »

Nuovo spot Nespresso: protagonista Miriam Leone



ARTICOLI CORRELATI



Il San Valentino all'Hilton Molino Stucky Venice
Gennaio 22, 2024



Nuovo spot Nespresso: protagonista Miriam Leone
Gennaio 22, 2024



Rugby: Sei Nazioni 2024 su Sky e in streaming su NOW
Gennaio 22, 2024

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.classicult.it/tales-of-the-march-di-stefano-casertano/>

BREAKING NEWS: IL CACCIATORE, FILM DI MICHAEL CIMINO



HOME ANTICHITÀ ▾ CULTURE ▾ MOSTRE MUSEI EVENTI CHI SIAMO ▾ 🔍

Tales of the March, di Stefano Casertano

22 GENNAIO 2024 - NESSUN COMMENTO - by CLASSICULT



MASTER PAST UNIVERSITÀ DI

MACERATA



SOFIA FIORINI – LA PERLA DI

MINERVA



RAI Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria, che comprende il cortometraggio Tales of the March, di Stefano Casertano

Un cortometraggio lineare – Una mostra sul metaverso – Un cortometraggio in realtà virtuale

Si è verificato un errore.

Prova a guardare il video su www.youtube.com oppure attiva JavaScript se è disabilitato nel browser.

l'opera poetica di Sofia Fiorini, La perla di Minerva, pubblicato da La Noce d'Oro (2023) nella collana i Talismani

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ANNAPAOLA DIGIUSEPPE – LA

MELANARGIA



il poster del cortometraggio

In vista della Giornata della Memoria, **RAI Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio 2024, all’interno del metaverso di RAI Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un’esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio “**Tales of the March**” di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in

ELISABETTA RONCATI – ARTE

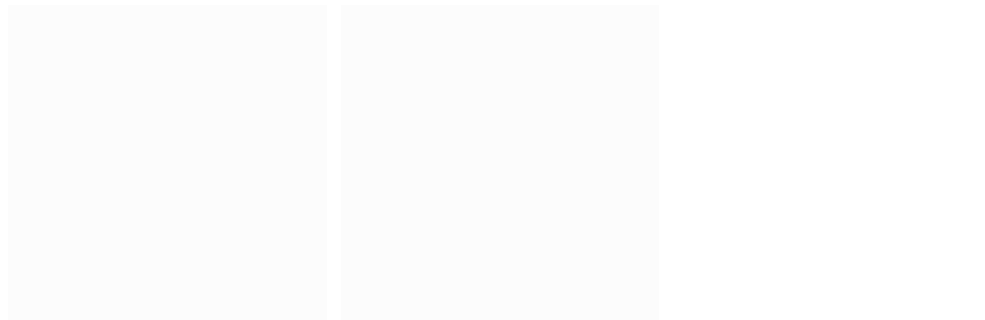
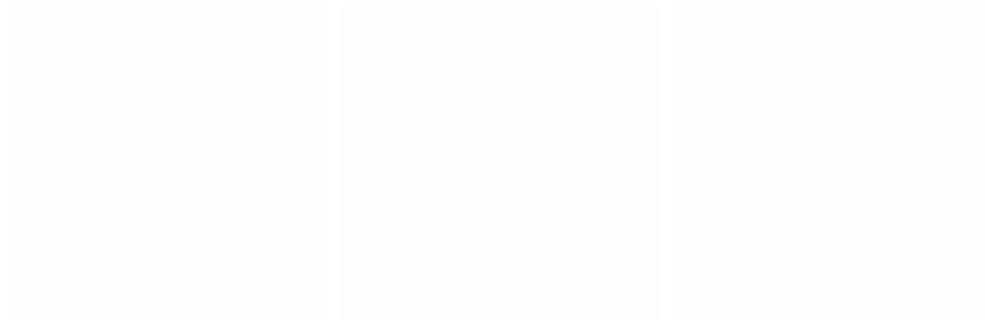
QUEER

BMTA 2024

associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **RAI Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.



Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio 2024 nella sua versione lineare su **RAIPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **RAI Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **RAI Cinema**.

Come servizio pubblico, RAI Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio 2024 a **Rome Videogame Lab** all'**Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"** (ore 14.30 – Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente RAI Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital RAI Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla



RECENT POSTS

Il cacciatore, film di Michael Cimino

Tales of the March, di Stefano Casertano

Virgilio: guida all'Eneide, di Sergio Casali. Un vademecum per l'epos virgiliano

Ghost Detainee – Il caso Abu Omar

Giannis: The Marvelous Journey

RECENT COMMENTS

Paolo Biondi su Zenobia, Anastasia, Costanza, Elena. Storie di Templi e di Regine, di Paolo Biondi

Gianni su Enea, di Pietro Castellitto

Valeria su Vittima o artefice del proprio destino? Immagini di Ottaviano Augusto a confronto

Marco De Donno su Terme Stabiane di Pompei. Nuove scoperte

Mirko su What's love? Commedia di Shekhar Kapur

CHI SIAMO



Cultura: ci raccontiamo sempre che è importante eppure la situazione italiana negli

Cultura CER.

ultimi decenni ci narra un'altra storia.

[READ MORE](#)

Testo, video e immagini dall'Ufficio Stampa 404.

CORTOMETRAGGIO RICARDO PACIFICI

RAI CINEMA DANIELE M. REGARD RAIPLAY

NICOLA CLAUDIO GERMANIA

CARLO RODOMONTI NAZISMO

ROME VIDEOGAME LAB MASSIMILIANO MONNANNI

OLOCAUSTO MARCE DELLA MORTE

BENEDETTO MARCUCCI TORINO SS

MARIO VENEZIA GIORNATA DELLA MEMORIA

STEFANO CASERTANO ANTONELLA DI CASTRO

MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA DARING HOUSE

FONDAZIONE SHOAH REALTÀ VIRTUALE

STUDIO DEUSSEN COMUNITÀ EBRAICA DI ROMA

RAI CINEMA CHANNEL VR

0 f t p e



CLASSICULT

Dove i classici si incontrano. ClassiCult è una Testata Giornalistica registrata presso il Tribunale di Bari numero R.G. 5753/2018 – R.S. 17. Direttore Responsabile Domenico Saracino, Vice Direttrice Alessandra Randazzo. Gli articoli a nome di ClassiCult possono essere 1) articoli a più mani (in tal caso, i diversi autori sono indicati subito dopo il titolo); 2) comunicati stampa (in tal caso se ne indica provenienza e autore a fine articolo).

RELATED POSTS

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.histonium.net/notizie/cultura/65884/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>



NEWS FOCUS FOTO REDAZIONE ALTRO ▾



ACCEDI INVIA ARTICOLO REGISTRATI

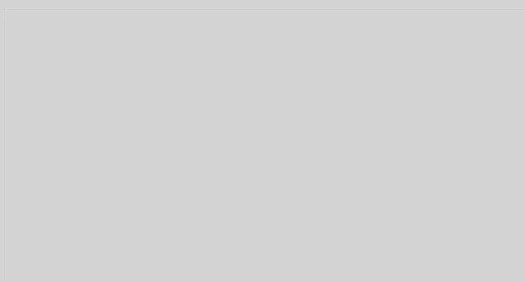
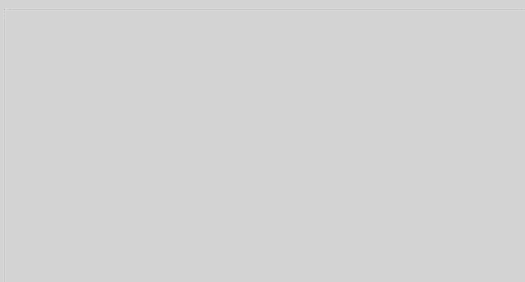
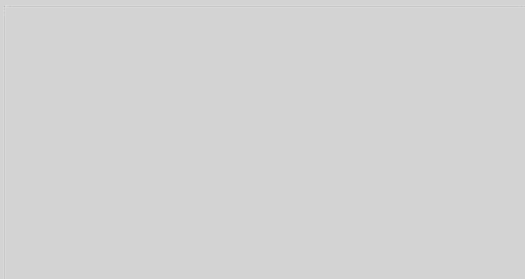
Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

di [Giacca Di Biase](#) • 22/01/2024 • Cultura

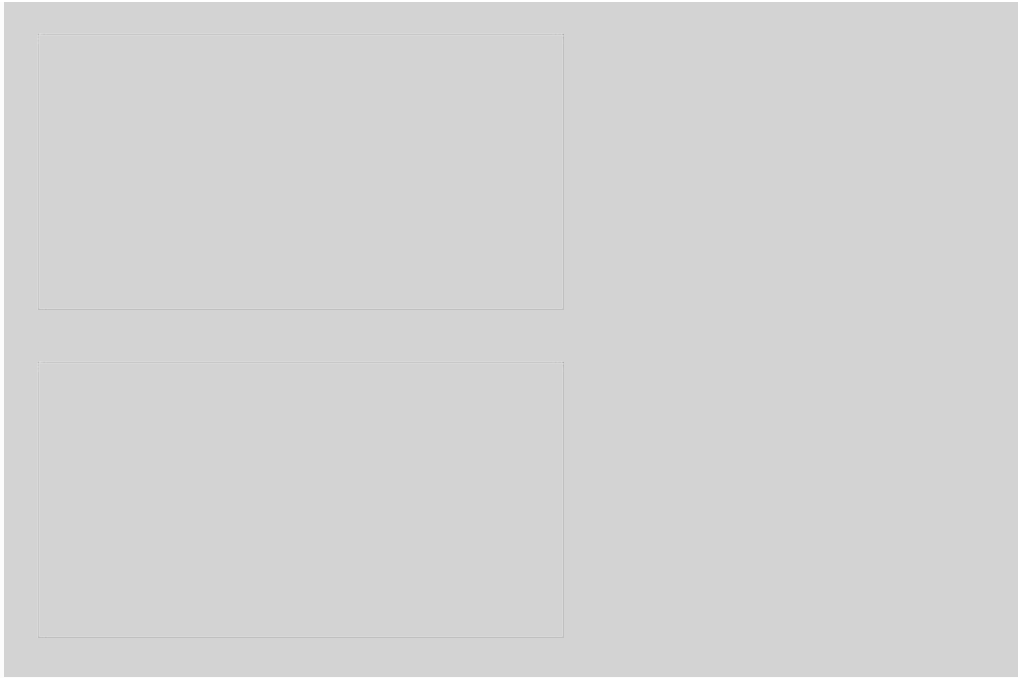


Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [e](#) [p](#)

Fotogallery (5 foto)



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



Seguici su Facebook

In vista della **Giornata della Memoria**, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del

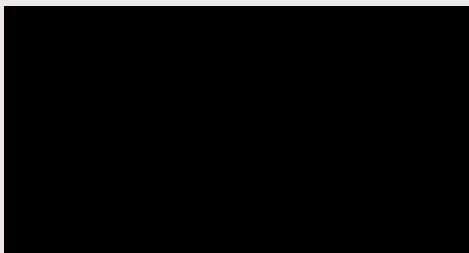
Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'[Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"](#) (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [d](#) [e](#) [p](#)

Articolo precedente



Da SIV a Pilkington: trent'anni fa la privatizzazione

[Mappa del sito](#)

[Cittanet](#)

[Info](#)

[News](#)

[Lavora con noi](#)

tel. 0873.344007

[Focus](#)
[Foto](#)
[Redazione](#)
[Agenda](#)
[Rubriche](#)
[Informazione Pubblicitaria](#)
[Sondaggi](#)
[Petizioni](#)
[Necrologi](#)
[Cittanet.it](#)
Socials
[f](#) [t](#) [v](#) [o](#)

[Il network cittanet](#)
Altri Media
[Critica Letteraria](#)
[Annunci Gratuiti](#)
[Moda & Fashion](#)
[Ricette ed Enogastronomia](#)
[Turismo e cultura in Abruzzo](#)
[Cronaca storica](#)
[Cagliari Calcio](#)

fax 0873.549800
Via Duca degli Abruzzi, 54
66050 - San Salvo
redazione@histonium.net

[Account Utente](#)
[Termini e condizioni](#)
[Politica editoriale](#)
[Informativa privacy](#)

© 2024 - È vietata la riproduzione, anche solo in parte, di contenuto e grafica.
Reg.Tribunale di Vasto n.106 del 25 Mag 2005 | Anno **21** | numero **22**

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lancianonews.net/notizie/attualita/13742/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>



NEWS FOCUS FOTO REDAZIONE ALTRO ▾



ACCEDI INVIA ARTICOLO REGISTRATI

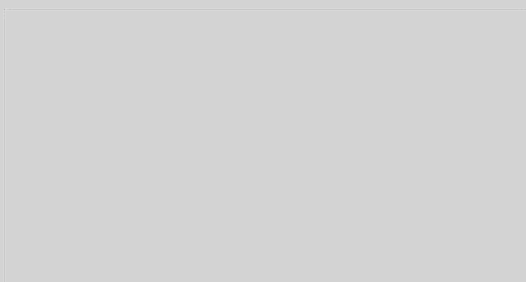
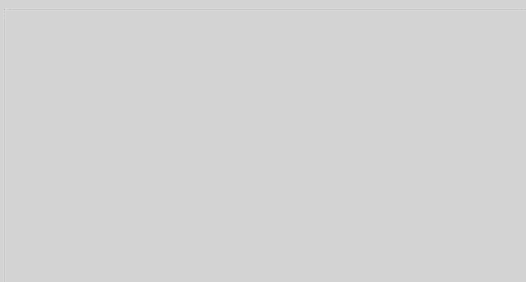
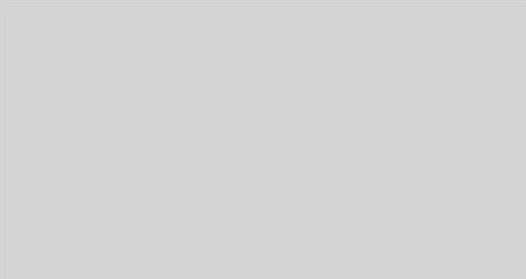
Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

di redazione • 22/01/2024 • Attualità

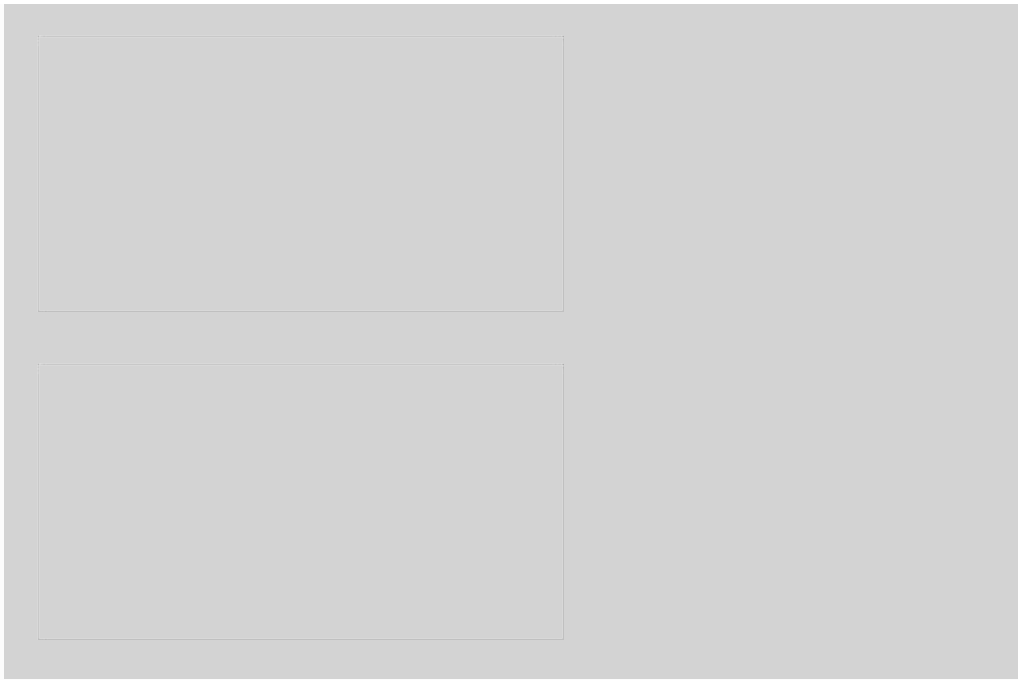


Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [e](#) [p](#)

Fotogallery (5 foto)



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



Seguici su Facebook

In vista della **Giornata della Memoria**, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del

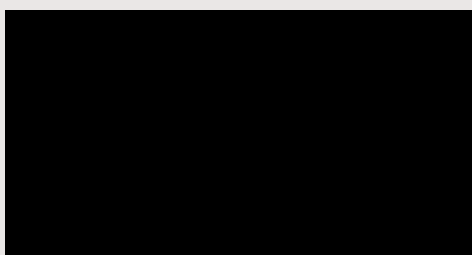
Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'[Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"](#) (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [d](#) [e](#) [p](#)

Articolo precedente



**Maltempo, nave migranti non
attraccherà in Abruzzo**

Mapa del sito

[News](#)

[Focus](#)

Cittanet

[Lavora con noi](#)

[Il network cittanet](#)

Info

[\[email protected\]](#)

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.mediakey.tv/leggi-news/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>



Login



[Home](#) [Testate](#) [News](#) [Awards](#) [Video](#) [Operatori](#) [Shop](#) [Il Gruppo](#) [Contatti](#) [Area Utenti](#)

[Job opportunities](#)

Leggi news

mediakey.tv » News » Leggi news

- ▶ Newsletter
- ▶ Archivio News

Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria



In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945. Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che

offre innovative esperienze di realtà virtuale The Nemesis, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "Tales of the March" di Stefano Casertano, prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "Tales of the March" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su RaiPlay, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app Rai Cinema Channel VR. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con Rai Cinema.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può

contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a Rome Videogame Lab all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

📅 22/01/2024 | 🗨 Media

Indietro

Sitemap

Home Testate News
Awards Video Operatori
Shop Il Gruppo Contatti
Area Utenti Job Privacy
 opportunities

Newsletter

Iscriviti alla newsletter di Media Key per restare aggiornato.

Iscriviti

Gruppo editoriale Media Key

Via Arcivescovo Romilli 20/8 - 20139 - Milano
☎ +39 02.52.20.37.1
✉ info@mediakey.it
P.IVA e C.F. 06257230158

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.ortonanotizie.net/notizie/attualita/12345/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>

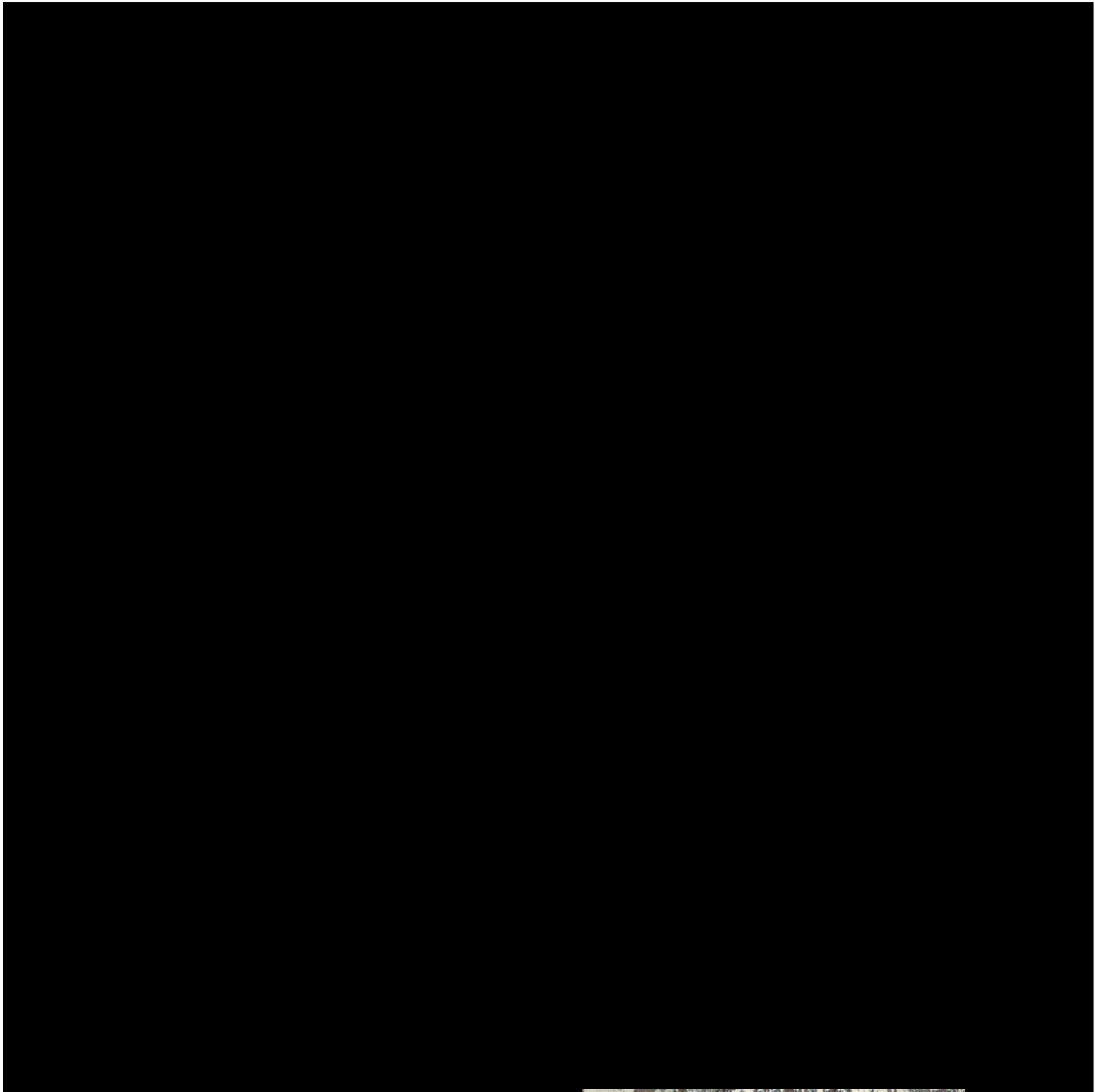


Ortona
Notizie

NEWS FOCUS FOTO REDAZIONE ALTRO ▾



ACCEDI INVIA ARTICOLO REGISTRATI



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

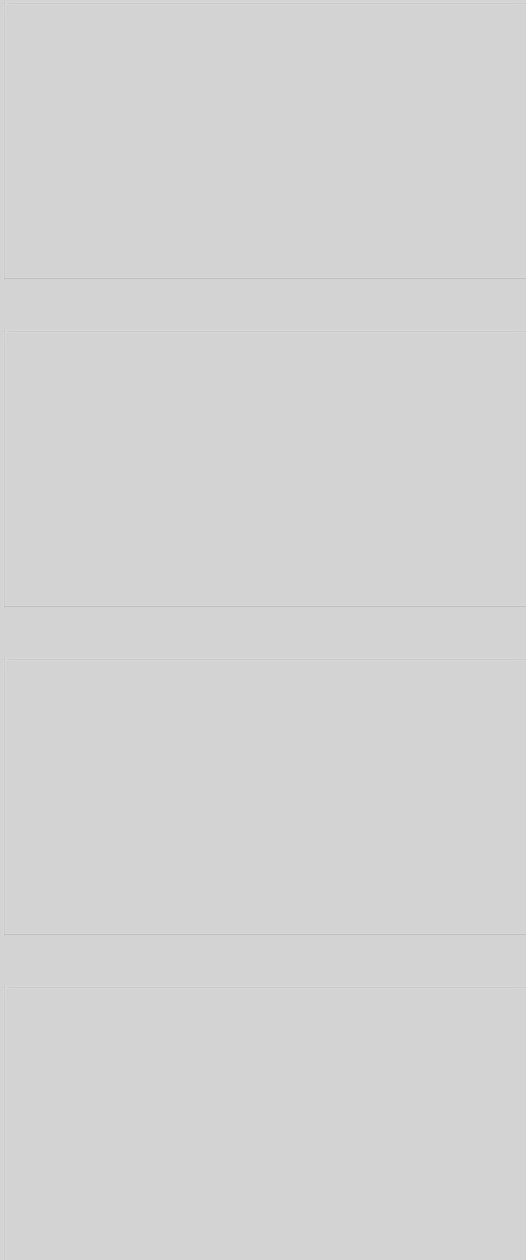
Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

Attualità • 22/01/2024 • 10:11:13



Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [p](#)

Fotogallery (5 foto)





Seguici su Facebook

In vista della **Giornata della Memoria**, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte".

L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

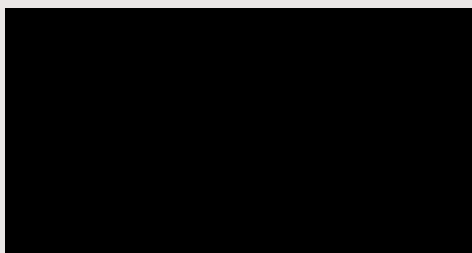
Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio

e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [p](#)

Articolo precedente



**Maltempo, nave migranti non
attraccherà in Abruzzo**

Mappa del sito

- [News](#)
- [Focus](#)
- [Foto](#)
- [Redazione](#)
- [Agenda](#)
- [Rubriche](#)
- [Informazione Pubblicitaria](#)
- [Sondaggi](#)
- [Petizioni](#)
- [Necrologi](#)
- [Cittanet.it](#)
- [Socials](#)

Cittanet

- [Lavora con noi](#)
- [Il network cittanet](#)
- Altri Media**
- [Critica Letteraria](#)
- [Annunci Gratuiti](#)
- [Moda & Fashion](#)
- [Ricette ed Enogastronomia](#)
- [Turismo e cultura in Abruzzo](#)
- [Cronaca storica](#)
- [Cagliari Calcio](#)

Info

- mob. 333.6506972
- redazione@ortonanotizie.net
- [Account Utente](#)
- [Termini e condizioni](#)
- [Politica editoriale](#)
- [Informativa privacy](#)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.pescaraneWS.net/notizie/cultura/34532/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>



NEWS FOCUS FOTO REDAZIONE ALTRO ▾



ACCEDI INVIA ARTICOLO REGISTRATI

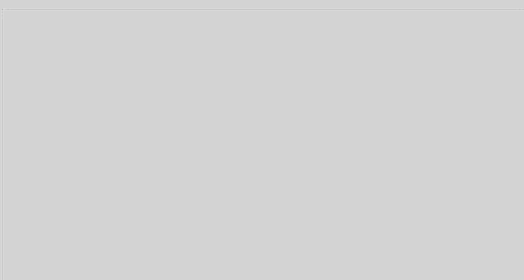
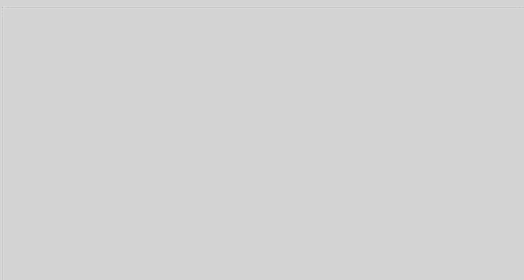
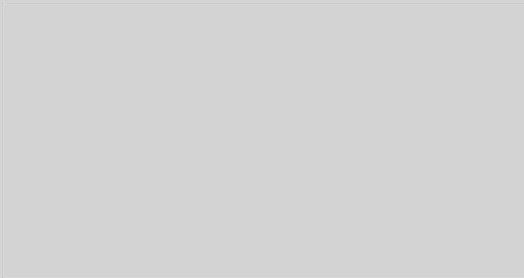
Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

di [Giacca Di Biase](#) • 22/01/2024 • Cultura

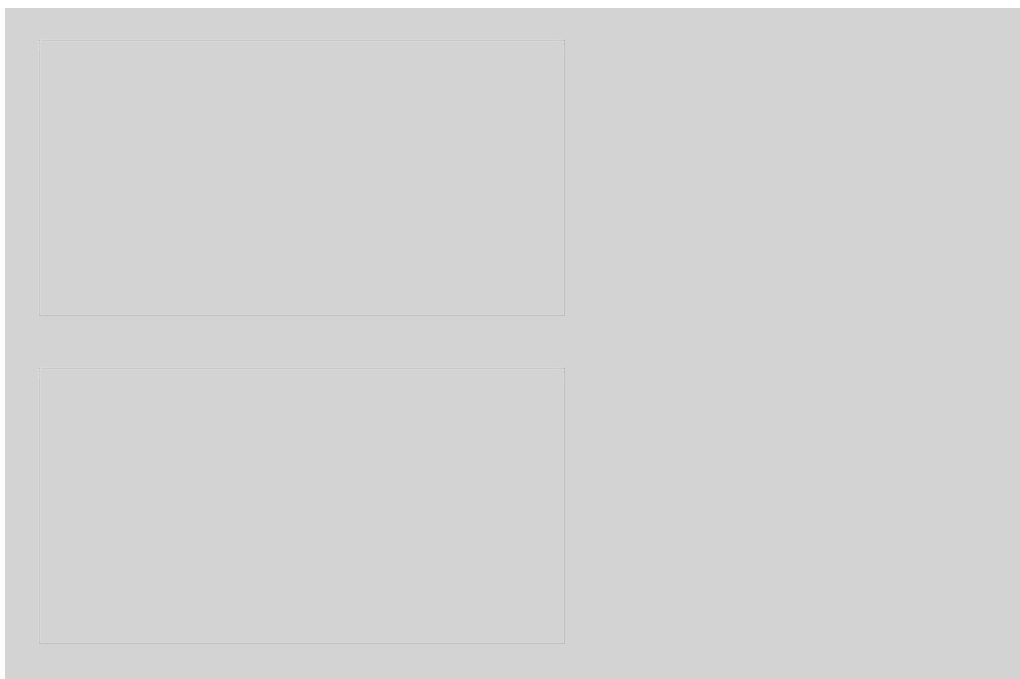


Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [e](#) [p](#)

Fotogallery (5 foto)



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



Seguici su Facebook

In vista della **Giornata della Memoria**, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del

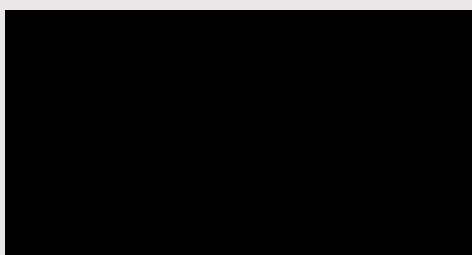
Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [d](#) [e](#) [p](#)

Articolo precedente



Pista ciclabile zona franca

Mappa del sito

[News](#)
[Focus](#)

Cittanet

[Lavora con noi](#)
[Il network cittanet](#)

Info

mob. 320.8428413
redazione@pescaranews.net

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://primapaginaneWS.it/articoli/giornata-della-memoria-rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-532435>

Menu

Cerca



News

Articolo

Abbonati

Accedi

AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE



22 gennaio 2024 - Aggiornato alle 15:52

ULTIM'ORA

15:09 - Giornata della Memoria: Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma

NOTIZIARIO

Home > Cultura

Giornata della Memoria: Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma

Il progetto prevede un cortometraggio lineare, una mostra sul metaverso e un cortometraggio in realtà virtuale.

(Prima Pagina [News](#)) | Lunedì 22 Gennaio 2024

Condividi questo articolo



📍 **Roma - 22 gen 2024 (Prima Pagina [News](#))**

Il progetto prevede un cortometraggio lineare, una mostra sul metaverso e un cortometraggio in realtà virtuale.

In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale The Nemesis, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "Tales of the March" di Stefano Casertano, prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema.

L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di

ALTRO DA QUESTA SEZIONE



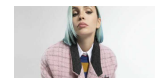
Mario Caligiuri, Intolleranza e odio sociale al servizio del potere, e Violante gli dà ragione.

di Pino Nano | Lunedì 22 Gennaio 2024



Manzoni 150 anni dopo la sua morte, per il Presidente della Camera Lorenzo Fontana "Un maestro di vita".

di Pino Nano | Domenica 21 Gennaio 2024



Sanremo, Rose Villain: "Voglio farmi conoscere di più, so che la mia musica non piacerà a tutti"

(Prima Pagina [News](#)) | Venerdì 19 Gennaio 2024



Musica: disponibile "Crown of Horns", il nuovo singolo dei Judas Priest

(Prima Pagina [News](#)) | Venerdì 19 Gennaio 2024



Cinema, Sundance Festival: Malia Obama al debutto con il corto "The Heart"

(Prima Pagina [News](#)) | Venerdì 19 Gennaio 2024



Mostre a Milano. Luigi Vigevano, "Perché perdersi in un bicchiere d'acqua?"

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



Magistratura & Carriere, "Meglio Separate" il libro di Gaetano Bono sbarca al Senato

di Pino Nano | Giovedì 18 Gennaio 2024



Musica: in radio arrivano gli "Occhi Nuovi" di Alis Ray

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte".

L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti. Il cortometraggio "Tales of the March" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su RaiPlay, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app Rai Cinema Channel VR.

Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con Rai Cinema.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a Rome Videogame Lab all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Riccardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Prima Pagina [News](#)

Giornata della Memoria | PPN | [Prima Pagina News](#) | Rai Cinema



Aiutaci ad aiutare l'ambiente
DONA IL TUO 5 X MILLE
SOSTIENICI CON UNA FIRMA
Nella tua dichiarazione dei redditi scrivi
94055890639



Stand-up comedy, Filippo Giardina sold out a Milano con "Cabaret"

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



Roma: al Teatro Golden "7 voci", uno spettacolo danzante perché il sogno diventi realtà

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



La Crusca a Roma per Pietro Bembo, principe dei grammatici

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



Musica: è uscito "Ghost", il singolo d'esordio di Nimue

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



Musica: è in uscita "Seconda Repubblica" il nuovo disco del Golpe

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



Cinema: il Festival di Spello si apre sempre di più ai giovani

(Prima Pagina [News](#)) | Giovedì 18 Gennaio 2024



A New York in scena l'arte del pittore Fernando Alfonso Mangone

(Prima Pagina [News](#)) | Mercoledì 17 Gennaio 2024



APPUNTAMENTI IN AGENDA



SEGUICI SU



[@primapaginaneews](#)

Segui

Quotidiano Libero @Libero_official 8 mesi fa
Il vicepremier #Salvini cancella il #superbollo e la #sinistra va in tilt: "Così il governo fa affogare l'Italia"... <https://t.co/kA1z4EmWw0>

Quotidiano Libero @Libero_official 8 mesi fa
Il politologo D'Alimonte: "Gli elettori devono scegliere il premier e la maggioranza. Insensato tenere due Camere c..." <https://t.co/WB7FsTz46m>

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.sansalvo.net/notizie/cultura/47313/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria>



NEWS FOCUS FOTO REDAZIONE ALTRO ▾



ACCEDI INVIA ARTICOLO REGISTRATI

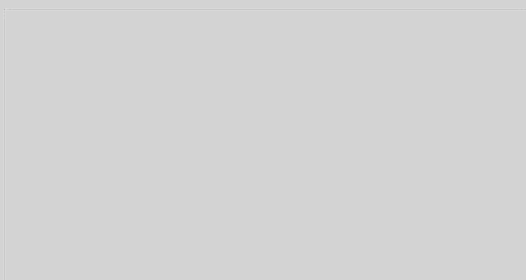
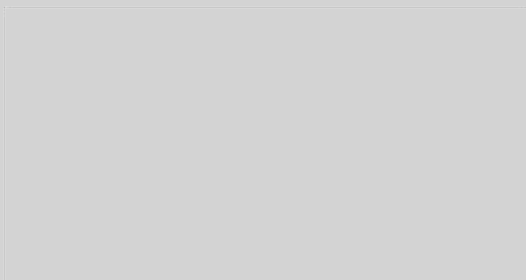
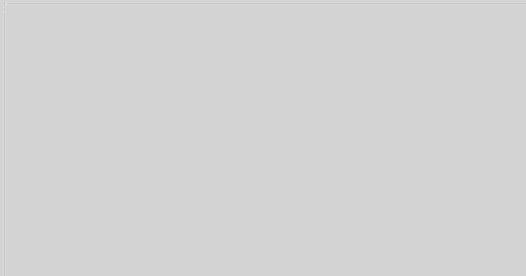
Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

di [Giacca](#) • 20/01/2024 • Cultura

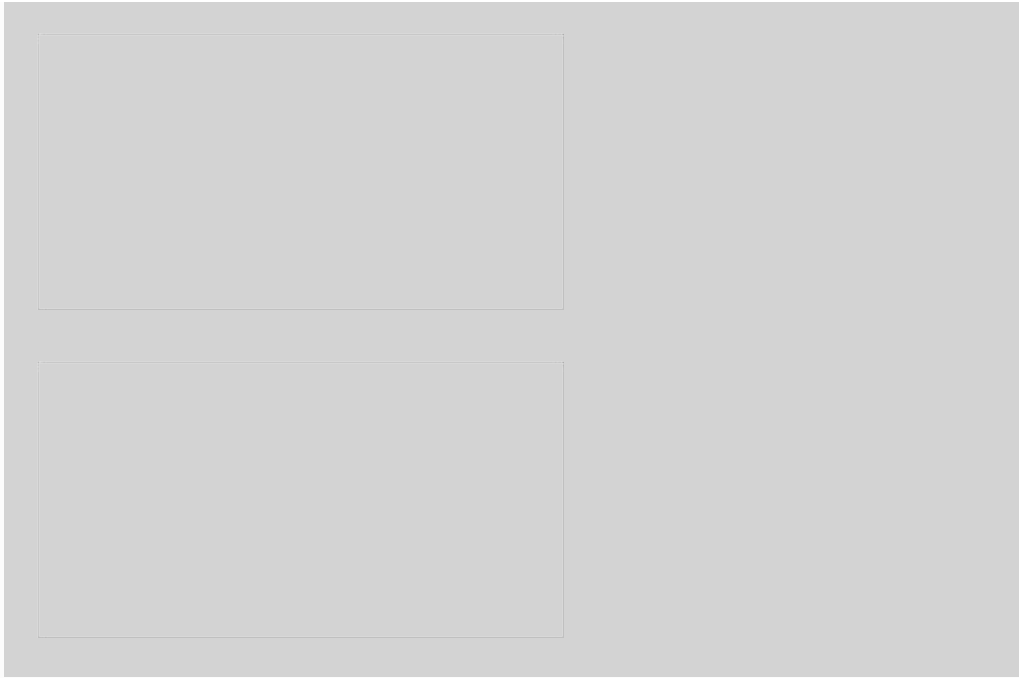


Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [w](#) [e](#) [p](#)

Fotogallery (5 foto)



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



Seguici su Facebook

In vista della **Giornata della Memoria**, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del

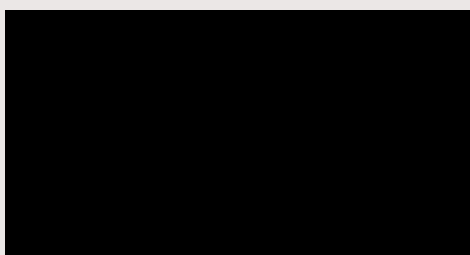
Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Condividi su: [f](#) [t](#) [in](#) [d](#) [e](#) [p](#)

Articolo precedente



Da SIV a Pilkington: trent'anni fa la privatizzazione

[Mappa del sito](#)

[Cittanet](#)

[Info](#)

[News](#)

[Lavora con noi](#)

WWW.SANSALVO.NET

[Focus](#)
[Foto](#)
[Redazione](#)
[Agenda](#)
[Rubriche](#)
[Informazione Pubblicitaria](#)
[Sondaggi](#)
[Petizioni](#)
[Necrologi](#)
[Cittanet.it](#)

Socials



[Il network cittanet](#)

Altri Media

[Critica Letteraria](#)
[Annunci Gratuiti](#)
[Moda & Fashion](#)
[Ricette ed Enogastronomia](#)
[Turismo e cultura in Abruzzo](#)
[Cronaca storica](#)
[Cagliari Calcio](#)

tel. 333.6506972
fax 0873.549800
Via Duca degli Abruzzi, 54
66050 - San Salvo
redazione@sansalvo.net

[Account Utente](#)
[Termini e condizioni](#)
[Politica editoriale](#)
[Informativa privacy](#)

© 2024 - È vietata la riproduzione, anche solo in parte, di contenuto e grafica.

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://theparallelvision.com/2024/01/22/inverno-2024-sagre-lazio-gennaio-2/>

THE PARALLEL VISION – 10 ANNI CON VOI!



- EVENTI ROMA
- RISTORANTI ROMA
- CONCERTI ROMA
- MOSTRE A ROMA
- SPETTACOLI A ROMA
- CINEMA
- LIBRI
- AMBIENTE
- BENESSERE
- VINTAGE&ARTIGIANATO
- VIAGGI
- CHI SIAMO
- CONTATTI
- SHOP ONLINE
- PUBBLICITÀ: CONTATTACI ORA!



CULTURA FOOD

Inverno 2024, sagre nel Lazio a gennaio! Le proposte

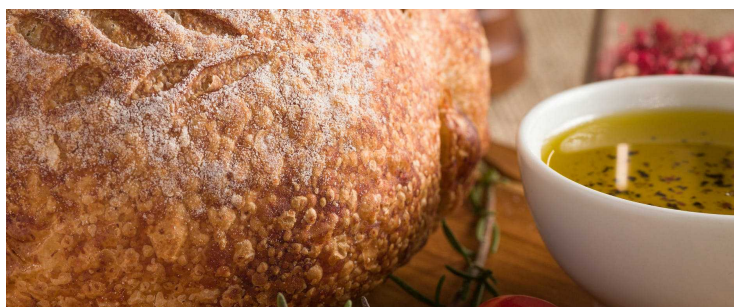


di REDAZIONE22 gennaio 2024

Lascia un commento

Photo by FRANCIANO CHALES on Pexels.com

Inverno 2024, ancora sagre nel Lazio a gennaio! 4 proposte



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



Photo by FRANCIANO PUHALES [FF8] on [Pexels.com](https://www.pexels.com)

Inverno, gennaio. Tempo di **sagre**.

Adesso che è arrivato il freddo vero sembra una buona idea fare una gita fuori porta nelle province del Lazio a caccia di bontà del territorio da gustare in compagnia.

Qui vi proponiamo 4 sagre ed eventi a Roma e dintorni per l'inverno 2024 da segnare in agenda tra ottimo vino, piatti tipici e proposte sorprendenti.

Ma anche tanta musica, sport e spettacoli!

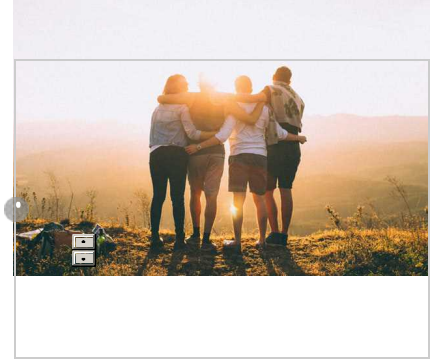
Sicuramente alcuni degli eventi vicino Roma da non perdere per un inverno denso di divertimento e sapori indimenticabili.

Sagre 2024: 4 feste d'inverno in giro per il Lazio



Sostieni Parallel

Donazioni





A Casaprota la Sagra della Bruschetta – 27/28 gennaio 2024

Torna la **Sagra della Bruschetta** di Casaprota (RI) che festeggia il suo 61esimo anno di vita.

La bruschetta è l'antipasto da portare in tavola, nel reatino reso speciale dall'olio extravergine d'oliva. È il classico spuntino pomeridiano.

A Casaprota troverete olio a fiumi e bruschette a profusione. Oltre a degustazioni, spettacoli folcloristici, mostre, musica dal vivo e visite guidate.

Il tutto con unico, grande protagonista: l'**olio extravergine di oliva** di altissima qualità, dal sapore intenso e aromatico, già apprezzato dagli antichi Romani.

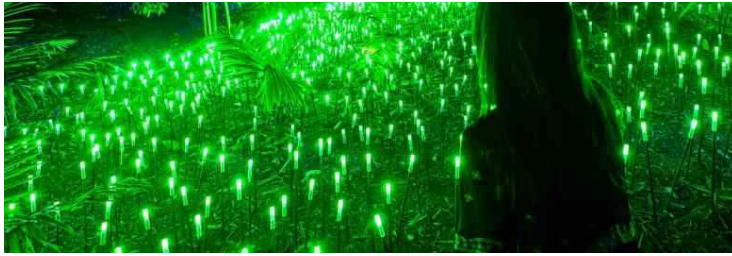
Bruschette a non finire, quindi, ma non solo. L'oro verde della Sabina esalterà il sapore della zuppa di farro e tartufo, delle fregnacce alla sabinese, delle salsicce.

Inoltre gricia, vin brulè, pizzole della proloco di Morro Reatino, porchetta.

Per entrambi i giorni sarà aperta la degustazione di birre artigianali. E come dolce, la **Proloco di Ribera di Agrigento** porterà i cannoli siciliani e le arance.

Tutti i dettagli della **Sagra della Bruschetta di Casaprota** potete trovarli su fuoriporta.org.





A Roma Lights in Nature – Fino al 18 febbraio 2024

Lights in Nature – Life inonda di magia e bellezza le vostre serate nei **Giardini [Brancaccio](#)**.

Una straordinaria e suggestiva esperienza immersiva che invita i visitatori a esplorare un giardino segreto nel cuore di Roma.

Il tutto attraverso luci e suoni che reinventano la magia del Natale e non solo.

Incredibili proiezioni e spettacolari giochi di luce celebrano l'armonia tra l'uomo e la natura e rappresentano la vita sul Pianeta Terra attraverso i suoi 4 elementi:

- acqua
- aria
- fuoco
- terra

Un viaggio che sarà un percorso di bellezza, ma anche di consapevolezza verso una necessaria sostenibilità ambientale nel centro storico.

Biglietti su www.ticketone.it.





A Roma Evoluzione – 29 gennaio 2024

L'affascinante mondo dell'olio extravergine di oliva apre per la prima volta le sue porte anche al pubblico.

Al MAXXI, **Evoluzione 2024** propone:

- degustazioni guidate
- tavoli di consulenza
- masterclass
- presentazioni
- premiazioni e convegni sull'oleoturismo
- scienza
- salute

Più di 50 aziende italiane interverranno a **Evoluzione** con una ricca e sfaccettata proposta di oli extravergine da degustare.

E saranno tanti gli appuntamenti che animeranno la giornata.

Ingresso gratuito previo accredito da richiedere compilando il form presente sul sito www.evoluzioneolio.com.



A Roma Videogame Lab – 25/28 gennaio 2024

Tutto pronto per la sesta edizione di [Rome Videogame Lab](#), il festival italiano del videogioco.

Rome Videogame Lab 2024 è prodotto da Cinecittà e [Fondazione Musica per Roma](#) e ha in programma, tra le altre

cose:

- talk
- spettacoli
- workshop
- showcase
- incontri business

La nuova edizione di **Rome Videogame Lab** promuove come sempre il videogioco come prodotto culturale, artistico e sociale.

Il programma, che si svilupperà da giovedì 25 a domenica 28 gennaio, promette tanti appuntamenti pensati per tutti.

A partire da un ricco calendario di conferenze che punterà i riflettori su ospiti nazionali e internazionali.

Passando poi per *workshop* e spettacoli rivolti alle famiglie e alle scuole, continuando con un'esposizione di cimeli videoludici del passato.

Fino ad arrivare a uno *showcase* di videogiochi italiani e stranieri.

Appuntamento dal 25 al 28 gennaio all'**Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone**. Info su romevideogamelab.it.

(© The Parallel Vision _ Redazione)

CONDIVIDI:



Caricamento...

Rispondi

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.frosinonemagazine.it/2024/01/22/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria/>

Home risultati serie a 23/24 Classifica serie A 2023/24 Prime pagine dei quotidiani. Alatri Anagni – Piglio – Paliano Aquino

Frosinone Magazine giornale on line del Lazio - Tv on demand

Autorizzazione Tribunale di Frosinone n. RS 356 - 09-01-2009 - Direttore Dr. Carlo Napoletano - Articoli: redazione@frosinonemagazine.it -

info@frosinonemagazine.it Redazione: Direttore Cnap, vicedirettrice Chiara Carla, collaboratrici: Annarita, Raffaella. Giornale in aggiornamento

continuo



ESTERI



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE - CHE LO RICEVE - 1257

CALCIO. SUPERCOPPA, PER LA FINALE I BOOKMAKER SPINGONO L'INTER.

Un Egitto diverso: una destinazione di viaggio premiata e sicura con tante nuove offerte.

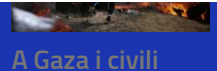


"Trionfo Italia, vincerà ancora": la stampa internazionale celebra la vittoria in Coppa Davis.

Massimo volontario in Africa ha partecipato alla Maratona in Tanzania.



STREET ART_A 2 mesi dal sisma, in Marocco la nuova opera di Laika "Ricostruzione".



A Gaza i civili irrompono nei magazzini Onu di scorte alimentari.

NOTIZIE NAZIONALI



Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria.



Unione Artigiani Italiani: Ecco ZUM55, la piattaforma che analizza lo stato di salute delle infrastrutture italiane.



Innovazione, Turismo e Cultura – Skylab Magazine #61



Finalmente in radio "Felicità è" il nuovo singolo di Giovanni Segreti Bruno, tratto dal suo EP "Nella mia stanza nascono i fiori" già disponibile in digitale.



OKAYNEVADA opening act di ROBERTO CASALINO.



Sanità. Nursing Up, De Palma. Aumentano a dismisura i casi di violenze nei confronti di professionisti che lavorano a bordo delle ambulanze. Chi difende gli infermieri e le infermiere del 118? Il rischio di subire almeno una aggressione, nel corso di una carriera lavorativa, è addirittura del 100%».



MUSICMAP





AMSI
ASSOCIAZIONE
MEDICI
STRANIERI IN
ITALIA 22
GENNAIO 2024.

BRUCE
SPRINGSTEEN
sta lavorando a
un film dedicato
alla realizzazione
dello storico
album
"Nebraska".



Digital Hack For
Team Building.



Disponibile in
libreria e negli
store digitali
"Erotico Rosso
Cuore" (Il Seme
Bianco) di Stefan
Rühle.



Codici ed Aeci:
ordinanza
clamorosa della
Cassazione su
mutui ed Euribo.



Dedicato ad
Andrei, 9 anni,
scappato da una
Casa Famiglia.

NOTIZIE LOCALI



LAZIO, LA
SETTIMANA IN
CONSIGLIO
REGIONALE (22
- 26 GENNAIO
2024).



A Cassino e
Latina due
vertenze col PCI
al fianco dei
lavoratori.



Ospedale
Civitavecchia,
Mari (Fdl): "In
arrivo 2,6 milioni
dalla Regione
Lazio".



POSTE ITALIANE:
TORRICE,
L'UFFICIO
POSTALE DI VIA
SAN
FRANCESCO
D'ASSISI SI
PREPARA AD
ACCOGLIERE I
SERVIZI DELLA
PUBBLICA
AMMINISTRAZIONE.



Frosinone, Alatri,
Anagni, vescovo,
pastori e pope
alla preghiera
ecumenica –
Tecchiena,
venerdì 19
gennaio 2024,
ore 20,30.



I Venerdì della
Saletta
19/1/2024.



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

IL CONSIGLIO REGIONALE APRE LE PORTE AGLI STUDENTI DEL LAZIO.

POSTE ITALIANE: A FROSINONE E PROVINCIA ATTIVE 105MILA CARTE POSTEPAY EVOLUTION.

Regione Lazio – RRIstarthack, un hackathon per l'innovazione responsabile

POSTE ITALIANE: PALIANO, ANNULLO SPECIALE E CARTOLINA FILATELICA DEDICATA ALLA 1^ GIORNATA DEL RISPETTO 2024 "INSIEME SI PUO'".

Lazio: Mattia (Pd), ad Ardea destra prosegue massacro scuola.

Michele La Ginestra a Fiuggi.

SEGUICI:

NOTIZIE NAZIONALI



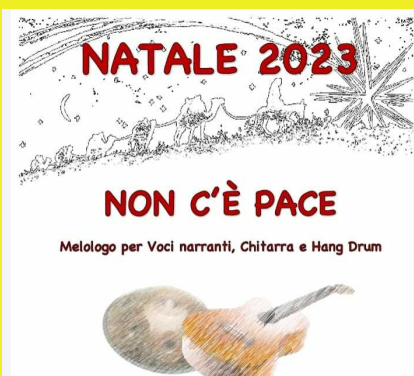
I QUOTIDIANI DI OGGI



NATALE



NATALE 2023



Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria.

DI CNAP · 22 GENNAIO 2024

Un cortometraggio lineare – Una mostra sul metaverso – Un cortometraggio in realtà virtuale

In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.



Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di

Voci narranti *Antonietta Casano e Umberto Messia*
Chitarra classica *Flavia Maria Palazzi*
Hang drum *Gabriele Ciprietti*

Martedì 26 DICEMBRE, ORE 19:00
PARROCCHIA SACRA FAMIGLIA FROSINONE

[SuperCinema Ceprano](#)



MULTISALA NESTOR FROSINONE

[MULTISALA NESTOR](#)



CERTOSA DI TRISULTI

TREKKING SULLA VIA DEI LUPI

prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

POSTER – [LINK](#)

TRAILER – [LINK](#)

FOTO – [LINK](#)

-

Il cortometraggio "Tales of the March" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'[Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"](#) (ore 14.30 – Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Ricardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

PER ACCREDITARSI ALL'EVENTO, SCRIVERE A:

laura@404.it

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.frosinonemagazine.it/2024/01/24/rai-cinema-lancia-ales-of-the-march-allauditorium-parco-della-musica/>

Home risultati serie a 23/24 Classifica serie A 2023/24 Prime pagine dei quotidiani. Alatri Anagni – Piglio – Paliano Aquino

Frosinone Magazine giornale on line del Lazio - Tv on demand

Autorizzazione Tribunale di Frosinone n. RS 356 - 09-01-2009 - Direttore Dr. Carlo Napoletano - Articoli: redazione@frosinonemagazine.it -

info@frosinonemagazine.it Redazione: Direttore Cnap, vicedirettrice Chiara Carla, collaboratrici: Annarita, Raffaella. Giornale in aggiornamento

continuo



ESTERI



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE - CHE LO RICEVE - 1257

CALCIO. SUPERCOPPA, PER LA FINALE I BOOKMAKER SPINGONO L'INTER.

Un Egitto diverso: una destinazione di viaggio premiata e sicura con tante nuove offerte.



"Trionfo Italia, vincerà ancora": la stampa internazionale celebra la vittoria in Coppa Davis.

Massimo volontario in Africa ha partecipato alla Maratona in Tanzania.

STREET ART_A 2 mesi dal sisma, in Marocco la nuova opera di Laika "Ricostruzione".

A Gaza i civili irrompono nei magazzini Onu di scorte alimentari.

NOTIZIE NAZIONALI



CINEMA Dall'8 giugno il film "MINDCAGE – Mente criminale" con John Malkovich, Martin Lawrence e Melissa Roxburgh – Notorious.



Energia Rinnovabile: Una Svolta Globale Imminente.



Perché Affidarsi a Business Management per la Ricerca di Profili Manageriali.



Rai Cinema lancia Tales of The March all'Auditorium Parco Della Musica.



24 GENNAIO 2024. VERSIONE RIDOTTA PER AGENZIE E SITI WEB. Nursing Up De Palma: «Napoli e provincia. Professionisti della salute letteralmente abbandonati a se stessi da mezzanotte all'alba! Nessun agente vigila sui nostri professionisti nel delicato orario notturno, dove in un pronto soccorso può accadere di tutto. Nostra accurata indagine sui pronto soccorsi della città capoluogo».



AMSI ASSOCIAZIONE MEDICI STRANIERI IN ITALIA 22 GENNAIO 2024.





Sanità. Nursing Up, De Palma. Aumentano a dismisura i casi di violenze nei confronti dei professionisti del 118. Il rischio di subire aggressioni è del 100%. Almeno una volta nella vita, infatti, un infermiere o una infermiera che lavora a bordo dei mezzi di primo soccorso, al pari del personale dei pronto soccorsi, ha subito o presto o tardi subirà un'aggressione.

OSPEDALE TIVOLI – CS MARCO BERTUCCI E MICOL GRASSELLI, CONSIGLIERI REGIONALI FRATELLI D'ITALIA.



Giornata della Memoria 2024.



Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria.



Unione Artigiani Italiani: Ecco ZUM55, la piattaforma che analizza lo stato di salute delle infrastrutture italiane.

Innovazione, Turismo e Cultura – Skylab Magazine #61

NOTIZIE LOCALI



Sanità: Ospedale Tivoli, Mattia (Pd), da destra solo fuffa su riapertura.



KLOPMAN OSPITA LA PRESENTAZIONE E DELLA NUOVA GUIDA DI REPUBBLICA "CIOCIARIA – I CAMMINI".



Aborto: Mattia (Pd), Lega conferma attacco destre a legge 194.



Cartiera Reno De Medici: Anci Lazio chiede incontro urgente con il Ministro dell'Ambiente Fratin. Gianluca Quadri: confidiamo nella celerità e nella sensibilità del ministro per scongiurare la chiusura dello stabilimento.



LA REGIONE LAZIO PRESENTA STRATEGIE E RISORSE PER GLI SPAZI ATTIVI NEL 2024.



16 – 15° puntata Luce nuova sui fatti, focus su: 45 anni Unitus, Carnevale Viterbese e Csc Viterbo.



Teatro di Roma: Mattia (Pd), metodo destra da 'fanta manuale Cencelli'.



Wärtsilä, Ugl Metalmeccanici: "Chiediamo concretezza, sostenibilità e innovazione".



LAZIO, LA SETTIMANA IN CONSIGLIO REGIONALE (22 – 26 GENNAIO 2024).



Ospedale Civitavecchia, Mari (Fdl): "In arrivo 2,6 milioni dalla Regione Lazio".



Marino. Sagra e non solo. Lettera aperta di Maurizio Aversa.



A Cassino e Latina due vertenze col PCI al fianco dei lavoratori.

SEGUICI:

I QUOTIDIANI DI OGGI



NATALE



NATALE 2023



NOTIZIE NAZIONALI



Rai Cinema lancia Tales of The March all'Auditorium Parco Della Musica.

DI CNAP · 24 GENNAIO 2024

Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria



Un cortometraggio lineare – Una mostra sul metaverso – Un cortometraggio in realtà virtuale

In vista della Giornata della Memoria, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" (ore 14.30 – Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Riccardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio,



[SuperCinema Ceprano](#)



MULTISALA NESTOR FROSINONE

[MULTISALA NESTOR](#)



CERTOSA DI TRISULTI

TREKKING SULLA VIA DEI LUPI

Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

PER ACCREDITARSI ALL'EVENTO, SCRIVERE A:

laura@404.it

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

POSTER – [LINK](#)

TRAILER – [LINK](#)

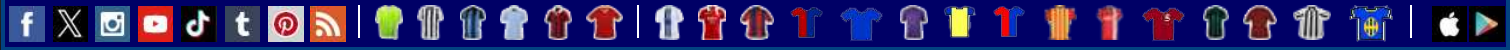
FOTO – [LINK](#)

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.napolimagazine.com/cultura-gossip/articolo/tv-rai-cinema-lancia-tales-of-the-march-progetto-educativo-sulla-giornata-della-memoria>



SF SEFITAL
FINANZIAMENTI

CERCHI UN PRESTITO?

SF SEFITAL
FINANZIAMENTI

Uniti dalla stessa passione...
...Online dal 24 dicembre 1998

www.napolimagazine.com
ideato da Antonio Petrazzuolo

NAPOLI MAGAZINE®

Testata Giornalistica Online di Informazione Sportiva, Attualità e Cultura

Anno XXI n° 4



Mercoledì 24 Gennaio 2024, Ore

Home In Primo Piano In Evidenza Foto Video Calcio Basket Motori Altri Sport Attualità **Cultura & Gossip** Forum Lo Scrigno Live Score NM Live

euronics | TUFANO

Sfoggia il volantino

Live Match



ULTIMISSIME
SPORT NEWS
LEGGI TUTTE LE NEWS >>

Ultimissime
Calcio Napoli

Video Conferenze

In Vetrina

AUGURI AZZURRI -
EL PAMPA SOSA
COMPIE 49 ANNI



Tutti i Servizi
Foto di NM

FOTO NM -
NAPOLI, OMAGGIO
A GIGI RIVA AL
MURALES
MARADONA AI
QUARTIERI
SPAGNOLI

CULTURA & GOSSIP

TV - Rai Cinema lancia "Tales of The March", progetto educativo sulla Giornata della Memoria

24.01.2024 11:12 di Napoli Magazine



L'Editoriale

di Antonio Petrazzuolo



L'EDITORIALE - A. PETRAZZUOLO: "RIYAD COME PECHINO, SUPERCOPPA SCIPPATA INDEGNAMENTE DAGLI ARBITRI!"



NAPOLI - Duole dirlo, odio parlare degli arbitri, ma in questo caso è impossibile non farlo. Come fu a Pechino, anche a Riyad...

Continua a leggere >>

Il Punto

di Vincenzo Petrazzuolo



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

In vista della Giornata della Memoria, **Rai Cinema** presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a **Rome Videogame Lab** all'**Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone"** (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Riccardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell'European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto "Tales of the march" e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio "**Tales of the March**" di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le "Marce della Morte". L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio "**Tales of the March**" sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su **RaiPlay**, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull'app **Rai Cinema Channel VR**. Inoltre, sarà possibile vivere l'esperienza anche nella Sala VR del **Museo Nazionale del Cinema di Torino**, realizzata in collaborazione con **Rai Cinema**.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l'educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come "Tales of the March", possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.



SKY - NAPOLI, SI INSISTE PER NEHUEN PEREZ, POSSIBILE AFFARE DA 16-17 MILIONI DI EURO PIÙ BONUS



NAPOLI - Il Napoli continua a insistere per arrivare a Nehuen Perez, prima scelta del club azzurro e di Walter Mazzarri che l... [Continua a leggere >>](#)

Social Network

News dal Web



FOTO SLIDE IG - CAFFÈ A ROMA PER LADY ZIELINSKI CON VISTA SUL COLOSSEO



ROMA - Laura, moglie di Piotr Zielinski, centrocampista del Napoli, ha pubblicato su Instagram due foto mentre prende un caffè... [Continua a leggere >>](#)

Tutti In Rete

di Rosa Petrazzuolo



SKY - NAPOLI, È FATTA PER IL RINNOVO DI MATTEO POLITANO, GUADAGNERÀ 3.2 MILIONI DI EURO ALL'ANNO



NAPOLI - Nei prossimi giorni l'annuncio del rinnovo di Politano che si legherà al Napoli fino al 30 giugno 2027. Il classe 19... [Continua a leggere >>](#)

L'Angolo

del Numero 10

10

SKY - IL NAPOLI INSISTE PER NEHUEN PEREZ, MA OSTIGARD VUOLE RISPETTARE L'ACCORDO CON IL GENOA IN CASO DI USCITA E NON ANDRÀ ALL'UDINESE



NAPOLI - Prosegue la trattativa tra il Napoli e l'Udinese per Nehuen Perez. Il difensore argentino è il profilo preferito dal... [Continua a leggere >>](#)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lnd.it/it/news-lnd/responsabilita-sociale-2/giornata-internazionale-della-memoria-i-comitati-regionali-ricordano-la-shoah>



FIGC
LEGA NAZIONALE DILETTANTI

SERIE D CALCIO A 5 FEMMINILE BEACHSOCCER

TORNEO DELLE REGIONI ESPORT

#ilcuoredelcalcio



HOME ▾ NEWS ▾ COMUNICATI ▾ LA LND ▾ COMPETIZIONI ▾ RAPPRESENTATIVE ▾ IMPIANTI ▾ SERVIZI ▾ MEDIA

PARTNER

[News](#) / [Responsabilità Sociale](#) / Giornata Internazionale della Memoria: i Comitati Regionali ricordano la Shoah

Responsabilità Sociale

Giornata Internazionale della Memoria: i Comitati Regionali ricordano la Shoah

25 GENNAIO 2024



I **Comitati Regionali** della Lega Nazionale Dilettanti, in occasione della Giornata Internazionale della Memoria dell'Olocausto, ricorderanno le vittime della Shoah attraverso diverse iniziative sul territorio nazionale per ribadire l'impegno contro ogni forma di antisemitismo e discriminazione razziale. Il mondo del **calcio dilettantistico** ha lo scopo fondamentale di formare ed educare le giovani generazioni affinché non dimentichino le agghiaccianti atrocità che sono state commesse durante il biennio 1943 – 1945.

L'ONU, che ha scelto questo giorno per la Memoria, esorta ogni stato a onorare i sei milioni di vittime ebrei dell'Olocausto e milioni di altre

Gennaio 2024

Giornata Internazionale della Memoria dell' Olocausto: la Lega Nazionale Dilettanti attraversa la storia

Giornata Internazionale della Memoria: i Comitati Regionali ricordano la Shoah

Dicembre 2023

La Lega Nazionale Dilettanti celebra il World Disability Day insieme alla DCPS FIGC e il CIP

World Disability Day: LND e DCPS insieme sul campo della Nuova Tor Tre Teste

Novembre 2023

"Il 3 dicembre è di tutti": la LND, il DCPS della FIGC e il Parlamento Europeo insieme per il World Disability Day

Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza sulle donne: undicimila società sportive dilettantistiche unite per fermare il grave fenomeno sociale

THE LND EFFECT - Bullismo e Cyberbullismo: l'impegno della Lega Nazionale Dilettanti al fianco di Roma Capitale

Ottobre 2023

Calcio Femminile in campo contro violenza donne: il CR Campania lancia campagna #NonSeiSola1522

La Lega Nazionale Dilettanti commemora la giornata della memoria e dell'accoglienza

La Lega Nazionale Dilettanti scende in campo insieme a Komen per sostenere

vittime del nazismo, nonché di tutti coloro che hanno messo a rischio la propria vita in difesa dei perseguitati. Il **27 gennaio** del 1945 furono abbattuti e aperti i cancelli di Auschwitz-Birkenau palesando al mondo l'agghiacciante orrore del genocidio nazista, per questa importante Giornata mondiale, i Comitati Regionali in collaborazione con l'Area di Responsabilità Sociale LND hanno organizzato diverse iniziative per arrivare al Giorno della Memoria ricordando, a tutti, cosa è stata la Shoah.

Calendario degli eventi 25 gennaio - 4 febbraio 2024

Emilia Romagna: il **26 gennaio** a **Bologna** è previsto un itinerario della Memoria attraverso le pietre d'inciampo, questo evento partirà da Piazza Maggiore per arrivare alla stazione ferroviaria centrale.

Lazio: il **26 gennaio** a **Roma** nel contesto del "Rome Videogame Lab" la LND parteciperà all'iniziativa "**Tales of the March – Le marce della morte**" Prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con RAI Cinema, presso l'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" - Teatro Studio G. Borgna alle ore 14.30. Saranno presenti: **Riccardo Pacifici** già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e Vice Presidente European Jewish Association, **Mario Venezia** Presidente Fondazione Shoah, **Stefano Casertano** regista del corto e **Massimiliano Monnanni**, advisory Board LND e Presidente della società sportiva Asilo Savoia.

Tales of the March racconta come nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero circa 700.000 prigionieri a lasciare i lager per raggiungere la Germania a piedi, da qui La marcia della morte, l'ultimo atto dell'Olocausto. Un corto che invita lo spettatore ad assistere a una marcia basata sui racconti dei sopravvissuti. Elthan, il protagonista, mentre cammina subisce gli abusi dei soldati finché non viene liberato in una foresta...

Lombardia: il **4 febbraio** a **Milano** si svolgerà una visita guidata al Binario 21 sotterraneo.

Marche: presso il campo sportivo di Gabicce Gradara (PE) l'ANED e l'ANPI hanno realizzato una mostra dedicata a questa Giornata. All'evento hanno partecipato i giovani calciatori Under 15 e 17, i dirigenti del CR Marche, l'Amministrazione Comunale, i responsabili delle Associazioni ANED, ANPI e della Comunità Ebraica. Il **25 gennaio** sul campo sportivo di Chiaravalle (AN) gli atleti Under 15 e 17 della società Biagio Nazzaro Chiaravalle assisteranno ad una mostra organizzata da ANED e ANPI. Presenti i dirigenti LND, il vice Sindaco insieme all'Assessore allo Sport, i responsabili delle Associazioni ANED, ANPI e della Comunità Ebraica, mentre il **26 gennaio** ci sarà percorso guidato presso il Parco della Memoria, storica sede della resistenza di Arcevia.

la campagna di prevenzione del tumore al seno

La squadra di calcio della casa Circondariale di Catanzaro iscritta per il terzo anno al Campionato Amatori organizzato dal CR Calabria

Riparte il progetto "Mettiamoci in Gioco" del CR Abruzzo

THE LND EFFECT - US Sales: sostenibilità, responsabilità e condivisione

Agosto 2023

THE LND EFFECT - L'importanza di ridurre il nostro impatto: il modello US Gassino San Raffaele

Luglio 2023

THE LND EFFECT - Macallesi 1927, una missione sociale

Giugno 2023

Gol speciali a Rieti. Con Lazio, Abruzzo e gli Insuperabili

I giovani della Lega Nazionale Dilettanti a Esperienza Europa

THE LND EFFECT – L'impatto sociale della Nuova Peloro

Maggio 2023

Community Soccer Report media partner della Lega Nazionale Dilettanti

Il CR Abruzzo presenta la Rappresentativa Sperimentale "Abruzzo Special" per i ragazzi della IV categoria

La Lega Nazionale Dilettanti sostiene la Giornata Internazionale contro l'omofobia insieme al Parlamento Europeo, Arcigay e Gaynet

La LND in campo per l'inclusione e integrazione

La Romulea Autistic FC presenta il primo giocatore in un campionato federale

Sport e contrasto alle discriminazioni basate sull'identità di genere e sull'orientamento sessuale: il confronto a Europa Experience

THE LND EFFECT – Intervista a Luca De Simoni, Responsabile dell'Area di Responsabilità Sociale della Lega

Molise: il **27 gennaio** sarà una giornata di riflessione per non dimenticare la tragedia dell'olocausto e della deportazione degli ebrei nei campi di concentramento. Alle ore 10.30 presso la Sala Consiliare del Comune di Agnone (IS). Nello stesso comune della provincia di Isernia sorgeva un campo di internamento durante la Seconda Guerra Mondiale. In questo ed altri luoghi sparsi per l'Italia (Bojano, Prignano, Tossicia, Pedasdefogu, Bolzano...) sono stati detenuti rom e sinti, rastrellati in Italia e poi in parte deportati nei campi di sterminio. Proprio ad Agnone lo Stato Italiano istituì, il 14 luglio 1940 un campo di concentramento, l'ex convento San Bernardino, un luogo di detenzione per ebrei, rom, sinti e cittadini di nazioni nemiche. Un anno dopo, divenne – questa la dicitura del Ministero dell'Interno – “campo di concentramento per zingari” con una capienza da 150 persone. Alla fine della guerra fu adibito a convitto e, dal 1970 ad oggi, a casa di riposo per anziani. Ospiti e relatori del momento di riflessione il Prof. Francesco Mazziotta che racconterà la tragedia di quei terribili anni e la Prof.ssa Paola De Simone che da alunna dell'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore di Agnone nell' anno scolastico 2000/2001 ha collaborato nella raccolta della documentazione e delle testimonianze del libro: *I campi di concentramento nel Molise*. San Bernardino e i confinati politici ad Agnone curato dal prof. Francesco Paolo Tanzj. Prenderanno parte all'evento Autorità Istituzionali locali e regionali unitamente ad Autorità Religiose e Sportive.

Piemonte Valle d'Aosta: il **3 febbraio** presso il Museo del Grande Torino è previsto un momento di riflessione insieme al nipote dell'ex calciatore deportato a Matthausen, Vittorio Staccione (di cui ricorre il centenario dell'esordio con il Torino).

Sardegna: il **2 febbraio:** presso la sala polivalente Don Addis si svolgerà un talk che ripercorrerà la storia della Shoah con l'ausilio di testimonianze e video.

Sicilia: il **3 febbraio** tanti giovani calciatori assisteranno alla proiezione del video “**One life**”, un adattamento cinematografico della biografia *If It's Not Impossible... The Life of Sir Nicholas Winton* scritta da Barbara Winton, che narra le vicende di Nicholas Winton, uno dei fautori dell'operazione Kindertransport che salvò circa diecimila bambini ebrei prima dell'inizio della seconda guerra mondiale, provenienti dalla Germania nazista e dai territori occupati.

Toscana: il **25 gennaio** a Firenze, alle ore 15.45 in Viale M. Fanti 20 presso il teatro della Società Affrico, sarà presente **Tiziano Lanzini**, membro dell'unione nazionale veterani sportivi e dell'associazione nazionale ex deportati nei campi nazisti che attraverso immagini, foto biografiche, materiale e testimonianze, ricorderà le deportazioni di quegli

Nazionale Dilettanti

Utilizzo di prodotti chimici nei campi in erba naturale. Il questionario della UEFA

Aprile 2023

Carta sulla sostenibilità ambientale del calcio: incontro di aggiornamento tra le componenti FIGC

La FIGC promuove la campagna congiunta Commissione Europea-UEFA sulla sostenibilità ambientale

Responsabilità Sociale: il calcio aiuta a realizzare i propri sogni, alla cerimonia del TDR in Veneto premiati Sheikh Sibi e Tambu Modu

Marzo 2023

Carta sulla sostenibilità ambientale nel calcio, incontro a Coverciano: tra Serie A, B, C e D hanno aderito 98 società

Il calcio italiano contro la discriminazione razziale, tutti #UNITIDAGLISTESSICOLORI

Il CR Lazio presenta le Rappresentative Equality: a Pasqua il triangolare della Pace

Il Dipartimento Responsabilità Sociale insieme alle Istituzioni, Sanità e Sport per contrastare il fenomeno del bullismo e cyberbullismo

La Lega Nazionale Dilettanti rompe la rete dei pregiudizi e del razzismo

Nasce la Rappresentativa “Abruzzo Insieme”

Responsabilità Sociale: al via con l'osservatorio sul razzismo, si comincia dal CR Sardegna

Febbraio 2023

Il Giorno del Ricordo, i ragazzi del CR Friuli Venezia Giulia in visita al Sacriario di Basovizza

La Lega Nazionale Dilettanti e il CR Friuli Venezia Giulia insieme per il Giorno del Ricordo

La Lega Nazionale Dilettanti per la giornata nazionale del personale sanitario

anni e racconterà come quell'orrenda pagina di storia abbia coinvolto anche sportivi e calciatori macchiando così anche il mondo del calcio e dello sport in generale che dovrebbero invece essere simbolo di pace ed integrazione. Un pomeriggio per conoscere e riflettere insieme in modo da non permettere che la storia si ripeta. Nel teatro cittadino, i giovani delle società sportive incontreranno un rappresentante **ANED** davanti alla mostra sugli sportivi italiani deportati.

Veneto: il **27 gennaio**, sempre in collaborazione con **ANED**, è prevista una visita guidata al campo di concentramento di Verona.

LND	Responsabilità sociale
Giornata internazionale della Memoria dell'Olocausto	

Responsabilità Sociale: il Montespaccato Calcio presenta un docureportage al cinema Troisi

Gennaio 2023

Giorno della Memoria: la LND e il CR Toscana al Museo del Calcio con la Rappresentativa Under 17

La Lega Nazionale Dilettanti e il CR Emilia Romagna a Bologna in memoria di Arpad Weisz

Responsabilità Sociale: il 6 gennaio in campo per il World Disability Day

Responsabilità Sociale: le iniziative della LND per la Giornata Internazionale della Memoria dell'Olocausto

World Disability Day: l'Epifania porta palloni e libri per tutti i giocatori della Romulea Autistic FC, Fair Play School e Real Testaccio

Dicembre 2022

Responsabilità Sociale: la LND aderisce alla Giornata Internazionale dei diritti delle persone con disabilità

Responsabilità Sociale: la prima riunione della Commissione

Novembre 2022

"Golden Hearts-Campioni nel cuore": il valore sociale del calcio protagonista a Torino

Il Dipartimento Sociale LND partecipa al progetto contro bullismo e cyber-bullismo nelle scuole di Roma

Il Montespaccato e il modello "Talento e Tenacia" per uno sport solidale

Dicembre -0001

La Rappresentativa U17 del CR Calabria in visita al campo di concentramento di Ferramonti di Tarsia

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

TORNA SU



Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://youmark.it/ym-entertainments-and-arts/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria/>



Job Posting



Get the newsletter

ym youmark!

ym interactive!

ym podcast!

ym freelance!

ym partner for your business!

ym entertainment & art!

OIES **ym** gaming!



Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria

24 Gennaio 2024



In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a Rome Videogame Lab all'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#) (ore 14.30 - Teatro Studio G. Borgna). Durante l'evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare.

Dal 26 gennaio, all'interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale **The Nemesis**, sarà possibile vivere un'esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio **'Tales of the March'** di **Stefano Casertano**, prodotto da **Daring House** in associazione con **Studio Deussen** e in collaborazione con **Rai Cinema**. L'esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche **una mostra virtuale** arricchita da documenti storici, foto d'epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell'ultimo atto dell'Olocausto, noto come le 'Marce della Morte'. L'esperienza immersiva 'Tales of the March' ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

documentari

rai cinema

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://cinecittanews.it/rome-videogame-lab-realta-e-simulazione-alla-sesta-stagione-del-festival-che-parla-di-giochi-e-futuro/>



CINECITTÀ

NEWS

In tendenza: Garrone: Road to Oscar Sul set Intelligenza Artificiale Animazione

Rome Videogame Lab, realtà e simulazione alla sesta stagione del Festival che parla di giochi e futuro

Prodotto da Cinecittà e Fondazione Musica per Roma, la manifestazione si tiene dal 25 al 28 gennaio all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone. In programma spazi per il gaming, eventi B2B e B2C, masterclass, contest e showcase per comprendere un fenomeno in rapida ascesa

25 GENNAIO 2024 — ROME VIDEOGAMELAB



ROMA – Inizia oggi, giovedì 25 gennaio, la sesta edizione del Rome Videogame Lab, festival dedicato al videogioco come

prodotto culturale, artistico e sociale, approdato per la prima volta all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone, nuova location che allarga ambizioni e obiettivi dell'evento. Quattro giorni di appuntamenti, masterclass, spazi dedicati al gaming, contest e scambi B2B e B2C, un ricco programma dedicato a un'industria in crescente sviluppo e da sempre vicina all'arte audiovisiva, perfetto ibrido tra le esperienze e le tradizioni di musica e cinema. L'evento è infatti prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione Musica per Roma, che offrono competenze e cornici con cui inquadrare questo nuovo mondo virtuale, capace di parlare a un pubblico sempre più ampio e rappresentato in larga parte dalle nuove generazioni. Le prime edizioni del Rome Videogame Lab si sono tenute a Cinecittà, ma da quest'anno si è spostato nelle sale dell'Auditorium progettato da Renzo Piano.

“Il festival Videogame Lab si svolgeva a Cinecittà – ha dichiarato alla presentazione del programma l'Amministratore delegato di Cinecittà Nicola Maccanico –, location ideale con una Cinecittà industriale mezza vuota. Ora che il nostro sito industriale funziona a pieno regime ci siamo trovati a cercare soluzioni per una manifestazione che aveva una forza che richiedeva nuovi spazi, da qui la scelta dell'Auditorium e il coinvolgimento della Fondazione Musica per Roma”.

Cinecittà, produttore storico dell'evento, tenuto a battesimo ben sei anni fa, prosegue però il suo supporto: “Cinecittà sostiene ancora l'evento come co-produttore – prosegue Maccanico –, perché crediamo che il mondo dei videogiochi sia assolutamente confinante con il più ampio mondo dell'audiovisivo. Alimentare il rapporto con i videogiochi in tante direzioni diverse è importante: attraverso la formazione, crescendo i programmatori di domani, avvicinando il pubblico e parlando ai giovani. Il tema generazionale non è importante solo per la città di Roma, ma credo che la sfida della nostra epoca sia rilanciare il futuro. Cinecittà ha dimostrato che ciò che funzionava ieri può funzionare oggi e domani”.

Daniele Pitteri, amministratore delegato Fondazione Musica per Roma, si è detto entusiasta della nuova collaborazione, che mette in gioco i rapporti del videogioco con l'industria musicale, oltre che quella audiovisiva: “La musica con il cinema è l'industria cultura che sviluppa tecnologia e si è diffusa nel mondo grazie ad essa. L'apparato industriale è molto forte e la maggior parte delle aziende che si occupano di videogiochi si occupano anche di musica. Questo è un legame interessante. Volevamo partecipare a questa partnership con Cinecittà perché cinema e musica sono le due vere grandi industrie culturali strutturate. Il videogioco è diventato uno degli strumenti attraverso cui le istituzioni culturali più apparentemente lontane dai giovani, dai musei ai teatri lirici, sono state tra le prime a utilizzare il videogioco come elemento per la creazione di una relazione dinamica con le nuove generazioni. Il fatto che all'interno di un programma di quest'anno ci sia un focus molto importante sulla musica è evidentemente uno dei contributi che assieme abbiamo voluto costruire per dare ancora maggior senso a questo approdo al Parco della Musica”.

Nel 2022 i videogiochi in Italia hanno registrato un fatturato di 2,2 miliardi. Allo sviluppo di quest'industria lavorano giovani e giovanissimi, con l'80% di professionisti sotto i 36 anni. Crescono poi i videogiocatori, ben il 32% della popolazione tra i 16 e i 64 anni, con una media d'età intorno ai 30 anni e una quota di partecipazione del pubblico femminile in crescita e attualmente al 42%. Un fenomeno che non può essere ignorato e che ingloba in sé le trasformazioni più evidenti a livello culturale e tecnologico. Tema dell'edizione 2024 è infatti proprio “Realtà e simulazione”, un'ampia cornice in cui rientrano le ultime sperimentazioni con la realtà virtuale, i primi tentativi di affiancamento tra cinema e Intelligenza

Artificiale e le riflessioni sui metaversi e la blockchain.

“Grazie all’impegno di Cinecittà e Musica per Roma con il supporto di ICE Agenzia – sottolinea Giovanna Marinelli, direttore editoriale del Rome Videogame Lab -, il Festival amplia le opportunità per i developer di fare networking e di confrontarsi con il pubblico, promuovendo sia incontri B2B con buyer nazionali e internazionali, provenienti da tutto il mondo sia un indi show con una sezione di Studi Inglesi”. 12 gli studi di sviluppo attesi alla manifestazione, con 17 buyer nazionali e 16 internazionali pronti a prendere parte ai numerosi eventi.

Significativo, ma forse non casuale, che tra i cimeli esposti all’evento, in cui grande spazio è dato anche al retrogaming grazie alla presenza di alcuni oggetti e cabinati messi a disposizione dal museo del videogioco di Roma, ci sia anche un Apple II collegato a un JoyStick. Proprio tra una settimana, l’azienda di Cupertino rilascerà il suo primo visore di realtà virtuale, l’Apple Vision Pro, testimonianza che il rapporto tra realtà e simulazione, audiovisivo e videogames, è più presente – e futuro – che mai.

#CINECITTÀ #VIDEOGIOCHI



Alessandro Cavaggioni

25 GENNAIO 2024

ROME VIDEOGAMELAB



ROME VIDEOGAMELAB
Rome Video Game Lab approda all’Auditorium Parco della Musica, si avvicina la sesta edizione



ROME VIDEOGAMELAB
RVGL: oltre 10 mila presenze per il festival degli applied game



ROME VIDEOGAMELAB
RomeVideoGameLab: un passo di Cinecittà verso il carbon neutral



ROME VIDEOGAMELAB
“Our Rights, Our Planet”: raccontare i diritti ambientali ai ragazzi

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://napolimagazine.com/calcio/articolo/lega-nazionale-dilettanti-i-comitati-regionali-ricordano-la-shoah>



SFSEFITAL FINANZIAMENTI

CERCHI UN PRESTITO?

SFSEFITAL FINANZIAMENTI

Uniti dalla stessa passione...
...Online dal 24 dicembre 1998

www.napolimagazine.com
ideato da Antonio Petrazzuolo

NAPOLI MAGAZINE®

Testata Giornalistica Online di Informazione Sportiva, Attualità e Cultura

Anno XXI n° 4



Giovedì 25 Gennaio 2024, Ore

Home In Primo Piano In Evidenza Foto Video **Calcio** Basket Motori Altri Sport Attualità Cultura & Gossip Forum Lo Scrigno Live Score NM Live

euronics | TUFANO

Sfoggia il volantino

Live Match



**ULTIMISSIME
SPORT NEWS**
LEGGI TUTTE LE NEWS >>

Ultimissime
Calcio Napoli

Video Conferenze

In Vetrina

**GOLAZO -
MOLLICHELLI SU
"NM": "NAPOLI,
CALMA E GESSO"**



Tutti i Servizi
Foto di NM

**FOTO NM -
NAPOLI, ECCO
TRAORÈ E
NGONGE COL
TIFOSO MARCO**



CALCIO

LEGA NAZIONALE DILETTANTI - I comitati regionali ricordano la Shoah

25.01.2024 11:53 di Napoli Magazine



I Comitati Regionali della Lega Nazionale Dilettanti, in occasione

L'Editoriale

di Antonio Petrazzuolo



**JACK - RASPADORI: "NUMERO DI MAGLIA?
HO SCELTO L'81 ANCHE PENSANDO AL
PREFISSO DI NAPOLI, SPERO DI REGALARE
TANTE GIOIE AI TIFOSI NAPOLETANI"**



NAPOLI - Giacomo Raspadori, attaccante del Napoli, è stato protagonista al The Pitch autocomplete interview dello scorso 14 d...

[Continua a leggere >>](#)

Il Punto

di Vincenzo Petrazzuolo



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



della Giornata Internazionale della Memoria dell'Olocausto, ricorderanno le vittime della Shoah attraverso diverse iniziative sul territorio nazionale per ribadire l'impegno contro ogni forma di antisemitismo e discriminazione razziale. Il mondo del calcio dilettantistico ha lo scopo fondamentale di formare ed educare le giovani generazioni affinché non dimentichino le agghiaccianti atrocità che sono state commesse durante il biennio 1943-1945. L'Onu, che ha scelto questo giorno per la Memoria, esorta ogni stato a onorare i sei milioni di vittime ebrei dell'Olocausto e milioni di altre vittime del nazismo, nonché di tutti coloro che hanno messo a rischio la propria vita in difesa dei perseguitati. Il 27 gennaio del 1945 furono abbattuti e aperti i cancelli di Auschwitz-Birkenau palesando al mondo l'agghiacciante orrore del genocidio nazista, per questa importante Giornata mondiale, i Comitati Regionali in collaborazione con l'Area di Responsabilità Sociale LND hanno organizzato diverse iniziative per arrivare al Giorno della Memoria ricordando, a tutti, cosa è stata la Shoah.

Dal 25 gennaio al 4 febbraio il calendario degli eventi. Emilia Romagna: il 26 gennaio a Bologna è previsto un itinerario della Memoria attraverso le pietre d'inciampo, questo evento partirà da Piazza Maggiore per arrivare alla stazione ferroviaria centrale.

Lazio: il 26 gennaio a Roma nel contesto del "Rome Videogame Lab" la LND parteciperà all'iniziativa "Tales of the March - Le marce della morte" Prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con RAI Cinema, presso l'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" - Teatro Studio G. Borgna alle ore 14.30. Saranno presenti: Riccardo Pacifici già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e Vice Presidente European Jewish Association, Mario Venezia Presidente Fondazione Shoah, Stefano Casertano regista del corto e Massimiliano Monnanni, advisory Board LND e Presidente della società sportiva Asilo Savoia. Tales of the March racconta come nell'inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero circa 700.000 prigionieri a lasciare i lager per raggiungere la Germania a piedi, da qui La marcia della morte, l'ultimo atto dell'Olocausto. Un corto che invita lo spettatore ad assistere a una marcia basata sui racconti dei sopravvissuti. Elthan, il protagonista, mentre cammina subisce gli abusi dei soldati finché non viene liberato in una foresta.

Lombardia: il 4 febbraio a Milano si svolgerà una visita guidata al Binario 21 sotterraneo.

Marche: presso il campo sportivo di Gabicce Gradara (PE) l'ANED e l'ANPI hanno realizzato una mostra dedicata a questa Giornata. All'evento hanno partecipato i giovani calciatori Under 15 e 17, i dirigenti del CR Marche, l'Amministrazione Comunale, i responsabili delle Associazioni ANED, ANPI e della Comunità Ebraica. Il 25 gennaio sul campo sportivo di Chiaravalle (AN) gli atleti Under 15 e 17 della società Biagio Nazzaro Chiaravalle assisteranno ad una mostra organizzata da ANED e ANPI. Presenti i dirigenti LND, il vice Sindaco insieme all'Assessore allo Sport, i responsabili delle Associazioni ANED, ANPI e della Comunità Ebraica, mentre il 26 gennaio ci sarà percorso guidato presso il Parco della Memoria, storica sede della resistenza di Arcevia.

Molise: il 27 gennaio sarà una giornata di riflessione per non dimenticare la tragedia dell'Olocausto e della deportazione degli ebrei nei campi di concentramento. Alle ore 10.30 presso la Sala Consiliare del Comune di Agnone (IS). Nello stesso comune della provincia di Isernia sorgeva un campo di internamento durante la Seconda Guerra Mondiale. In questo ed altri luoghi sparsi per l'Italia (Bojano, Prignano, Tossicia, Pedasdefogu, Bolzano...) sono

UFFICIALE - NAPOLI, ZERBIN CEDUTO AL MONZA CON LA FORMULA DEL PRESTITO



NAPOLI - La SSC Napoli comunica di aver ceduto, a titolo temporaneo fino al 30 giugno 2024, le prestazioni sportive di Alessi... [Continua a leggere](#) >>

Social Network
News dal Web



UFFICIALE - POPOVIC È UN NUOVO CALCIATORE DEL MONZA, CONTRATTO FINO A GIUGNO IN ATTESA DEL NAPOLI



MONZA - Matija Popovic è un nuovo giocatore del Monza. Il giovane attaccante ha firmato un contratto con i biancorossi fino a... [Continua a leggere](#) >>

Tutti In Rete
di Rosa Petrazzuolo



L'EX - BAGNI: "PEREZ PUÒ FARE IL TITOLARE NEL NAPOLI, DENDONCKER MI PIACE, MA HO UN DUBBIO"



NAPOLI - Salvatore Bagni, ex centrocampista di Napoli e Inter, ha rilasciato alcune dichiarazioni a La Gazzetta dello Sport i... [Continua a leggere](#) >>

L'Angolo
del Numero 10



IL SINDACO - MANFREDI: "LO SCUDETTO DEL NAPOLI UN MOMENTO DI GIOIA, LO STADIO MARADONA VA MODERNIZZATO"



NAPOLI - Gaetano Manfredi, sindaco di Napoli, ha rilasciato alcune dichiarazioni al Corriere del Mezzogiorno: "Lo scudetto de... [Continua a leggere](#) >>

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE - 1257

I Magnifici 5

Mister Z

Golazo

M' 'o vveco io

Focus Azzurro

G-Factor

Mega Foto d'Autore in HD



Il Sondaggio

SONDAGGIO NM - Napoli, credete in una rimonta con Walter Mazzarri?

- Si
- No

Risultati **VOTA**

Lo Scrigno

LO SCRIGNO - "PER TUTTA LA VITA", UNA COMMEDIA CORALE SUL MATRIMONIO



Facebook

Twitter

Instagram

stati detenuti rom e sinti, rastrellati in Italia e poi in parte deportati nei campi di sterminio. Proprio ad Agnone lo Stato Italiano istituì, il 14 luglio 1940 un campo di concentramento, l'ex convento San Bernardino, un luogo di detenzione per ebrei, rom, sinti e cittadini di nazioni nemiche. Un anno dopo, divenne - questa la dicitura del Ministero dell'Interno - "campo di concentramento per zingari" con una capienza da 150 persone. Alla fine della guerra fu adibito a convitto e, dal 1970 ad oggi, a casa di riposo per anziani. Ospiti e relatori del momento di riflessione il Prof. Francesco Mazziotta che racconterà la tragedia di quei terribili anni e la Prof.ssa Paola De Simone che da alunna dell'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore di Agnone nell' anno scolastico 2000/2001 ha collaborato nella raccolta della documentazione e delle testimonianze del libro: I campi di concentramento nel Molise. San Bernardino e i confinati politici ad Agnone curato dal prof. Francesco Paolo Tanzj. Prenderanno parte all'evento Autorità Istituzionali locali e regionali unitamente ad Autorità Religiose e Sportive.

Piemonte e Valle d'Aosta: il 3 febbraio presso il Museo del Grande Torino e' previsto un momento di riflessione insieme al nipote dell'ex calciatore deportato a Matthausen, Vittorio Staccione (di cui ricorre il centenario dell'esordio con il Torino). Sardegna: il 2 febbraio: presso la sala polivalente Don Addis si svolgera' un talk che ripercorrerà la storia della Shoah con l'ausilio di testimonianze e video. Sicilia: il 3 febbraio tanti giovani calciatori assisteranno alla proiezione del video "One life", un adattamento cinematografico della biografia If It's Not Impossible... The Life of Sir Nicholas Winton scritta da Barbara Winton, che narra le vicende di Nicholas Winton, uno dei fautori dell'operazione Kindertransport che salvò circa diecimila bambini ebrei prima dell'inizio della seconda guerra mondiale, provenienti dalla Germania nazista e dai territori occupati.

Toscana: il 25 gennaio a Firenze, alle ore 15.45 in Viale M. Fanti 20 presso il teatro della Società Affrico, sarà presente Tiziano Lanzini, membro dell'unione nazionale veterani sportivi e dell'associazione nazionale ex deportati nei campi nazisti che attraverso immagini, foto biografiche, materiale e testimonianze, ricorderà le deportazioni di quegli anni e racconterà come quell'orrenda pagina di storia abbia coinvolto anche sportivi e calciatori macchiando così anche il mondo del calcio e dello sport in generale che dovrebbero invece essere simbolo di pace ed integrazione. Un pomeriggio per conoscere e riflettere insieme in modo da non permettere che la storia si ripeta. Nel teatro cittadino, i giovani delle società sportive incontreranno un rappresentante ANED davanti alla mostra sugli sportivi italiani deportati. Veneto: il 27 gennaio, sempre in collaborazione con ANED, e' prevista una visita guidata al campo di concentramento di Verona.

SERIE A | **CHAMPIONS LEAGUE** | **EUROPA LEAGUE**

TEAM	MARCATORI			
	Pt	V	N	P

TUTTO SULLA SERIE A

Formula 1

Piloti	
	Hamilton Lewis - 44
	Verstappen Max - 33

MotoGp

Piloti	
	Quartararo Fabio - 29
	Zarco Johann - 5

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://cinecittanews.it/rome-video-game-lab-6-dal-25-al-28-gennaio-a-la-auditorium-parco-della-musica/>



CINECITTÀ

NEWS

In tendenza: Garrone: Road to Oscar Sul set Intelligenza Artificiale Animazione

Rome VideoGame Lab 6. Dal 25 al 28 gennaio all'Auditorium Parco della Musica

Intervista a Daniele Pitteri, Nicola Maccanico e Giovanna Marinelli

25 GENNAIO 2024

ROME VIDEOGAMELAB



Più novità per il Rome VideoGame Lab, coprodotto da Cinecittà S.p.A. e Fondazione Musica per Roma, produttore esecutivo QAcademy. Innanzitutto la location, da quella tradizionale degli Studios di Cinecittà all'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone. Dal 25 al 28 gennaio l'unico festival italiano dedicato agli applied games, con laboratori, showcase, talk, seminari, gamification, eSport, esperienze immersive. E ancora, analisi su un rapporto di grandissima attualità, quello tra cinema e Intelligenza Artificiale, una esposizione di cimeli videoludici. Tema della sesta edizione è "Realtà e Simulazione". Roma, Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone, 25-28 gennaio.

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

#AUDITORIUMPARCODELLAMUSICA #ROMEVIDEOGAMELAB #VIDEOGAME



Erma Pictures

25 GENNAIO 2024



ROME
VIDEOGAMELAB

Rome Videogame Lab, realtà e simulazione alla sesta stagione del Festival che parla di giochi e futuro

— ULTIMI VIDEO

VEDI ALTRI





LUCE SOCIAL CLUB

Lucia Mascino a Luce Social Club 2024



LUCE SOCIAL CLUB

Barbara Giordani a Luce Social Club 2024



USCITE

'Te l'avevo detto'. Per l'opera seconda Ginevra Elkann sceglie il grottesco



LUCE SOCIAL CLUB

Francesco Vedovati a Luce Social Club 2024

CINECITTÀ
NEWS

[News](#)

[Film](#)

[Serie](#)

[Video](#)

[Festival](#)

[Box Office](#)

[Rubriche](#)



"Cinecittà News" è una testata registrata nel 2001 da Cinecittà S.p.A. - Socio Unico Ministero dell'Economia e delle Finanze i cui diritti del Socio sono esercitati dal Ministero della Cultura. Sede legale: Via Tuscolana, N. 1055 – 00173 Roma (ITALIA) – Capitale Sociale: € 22.671.548 i.v. – Codice Fiscale e N. Iscr. Reg. Imprese Roma 11638811007 – P.Iva 11638811007. Copyrights © 2024 tutti i diritti riservati Cinecittà S.p.A.

[Privacy Policy](#)

[Cookies Policy](#)

[Gestisci Consensi](#)

[Credits](#)

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.gamesvillage.it/7186682/acer-sara-il-partner-tecnologico-di-rome-video-game-lab/>



SCOPRI IL CORSO DI GAME DESIGN & DEVELOPMENT DI VIGAMUS ACADEMY!

Gamescom 2023 Trending Live | Twitch My Bookmarks



Games ▾ Recensioni Piattaforme ▾ Guide Movies ▾ Tech ▾ Anime ▾ Retro ▾

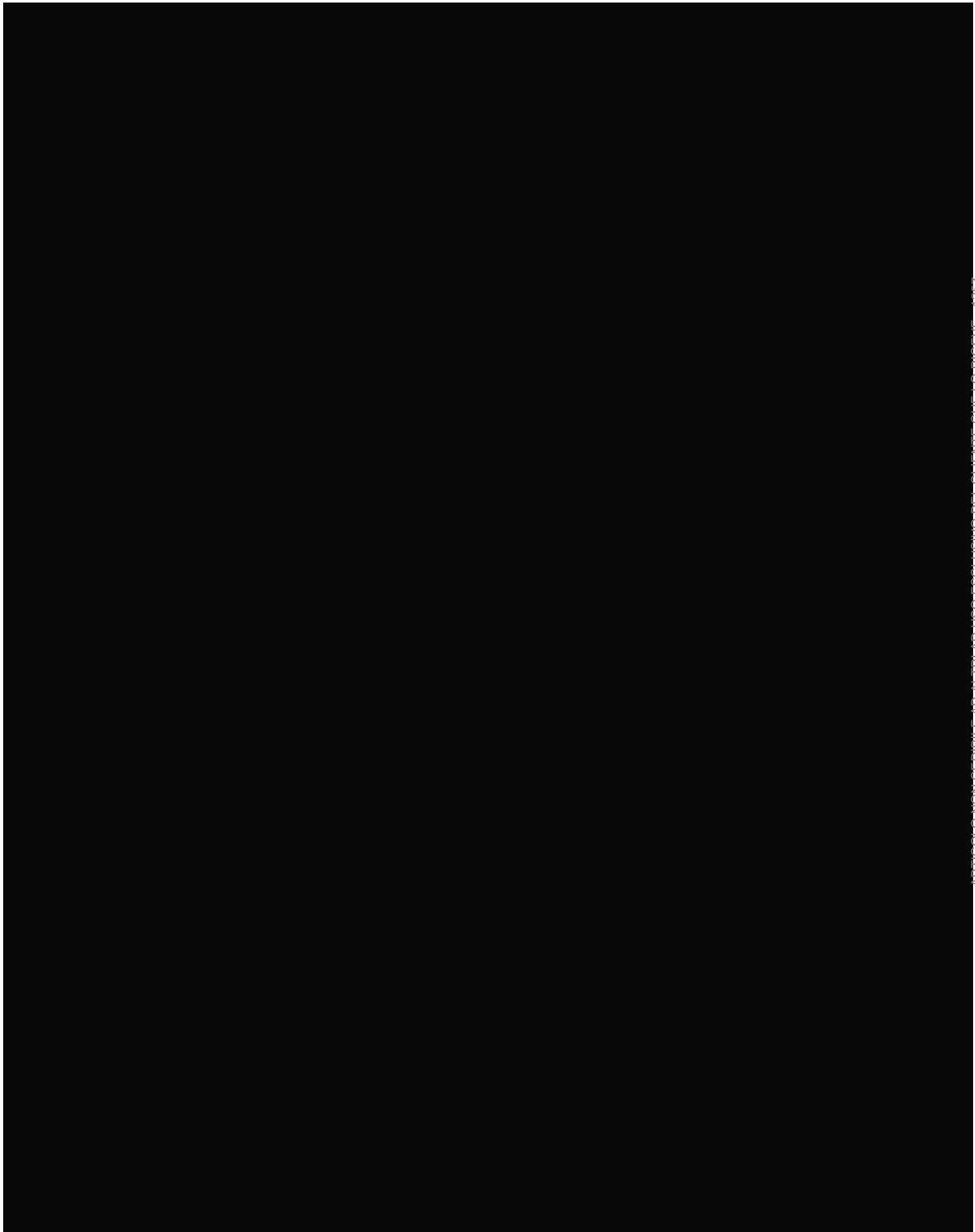


Esport Game Pro Forum

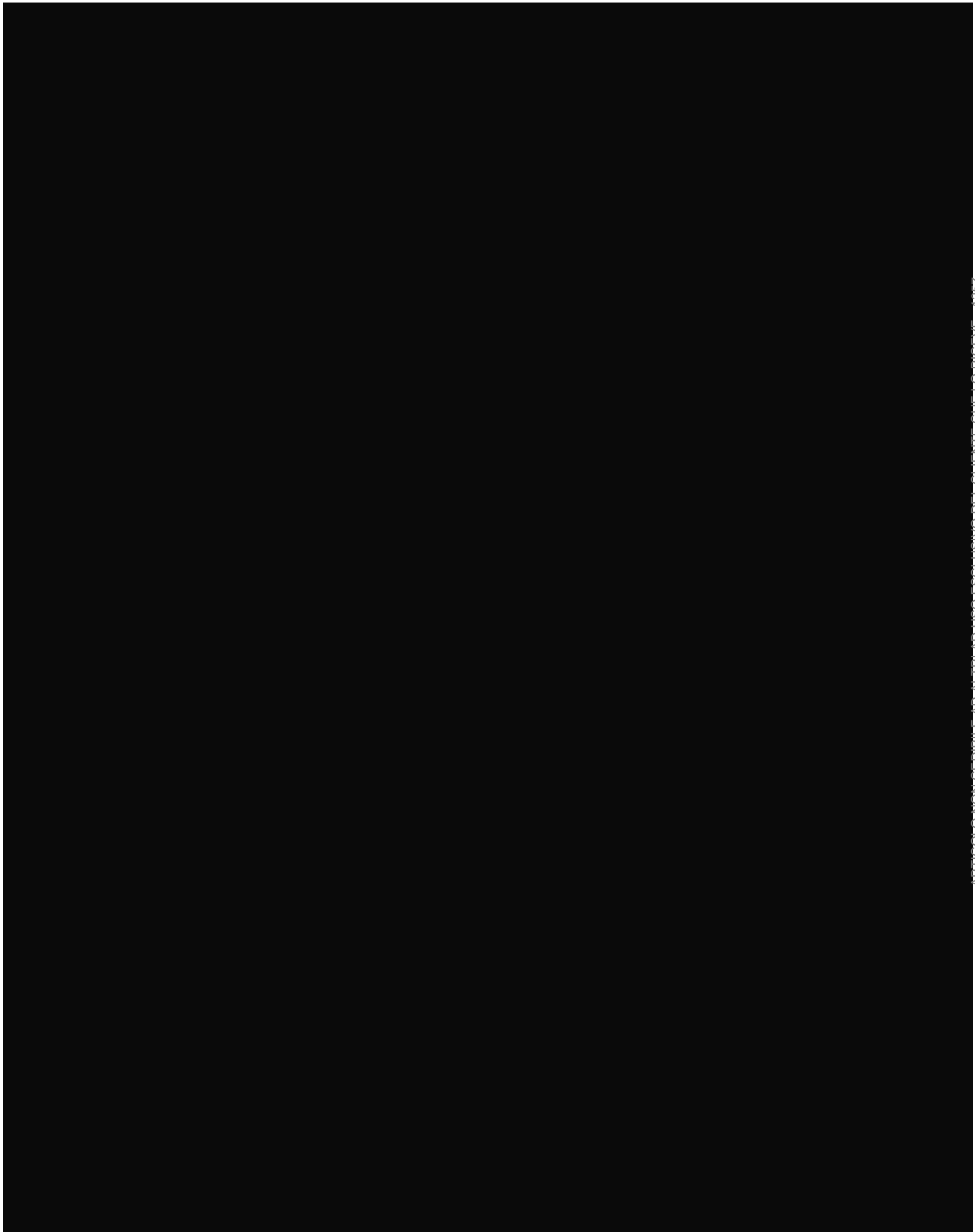


GamesVillage.it > Blog > Games > News > Acer sarà il partner tecnologico di Rome VideoGame Lab

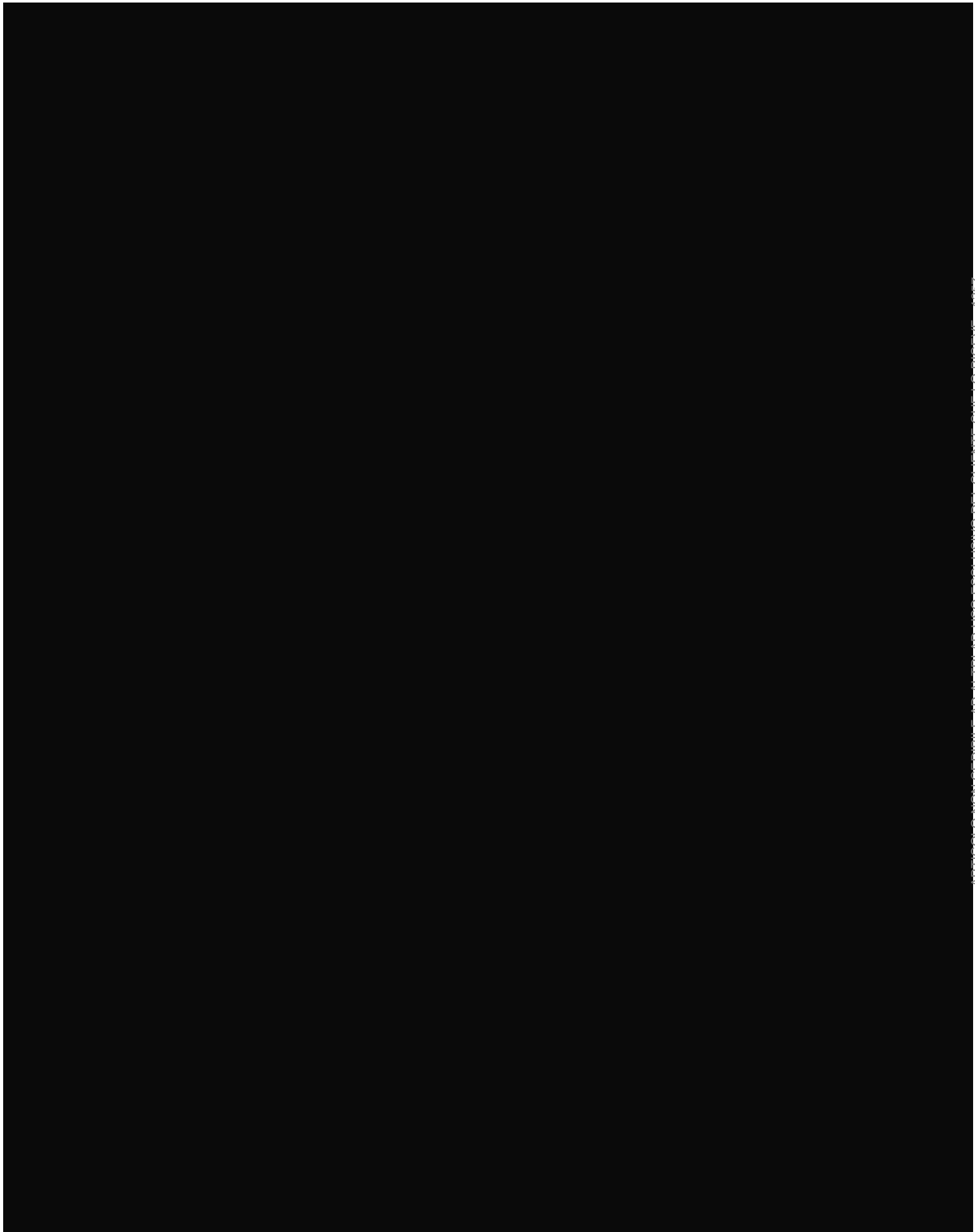
ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



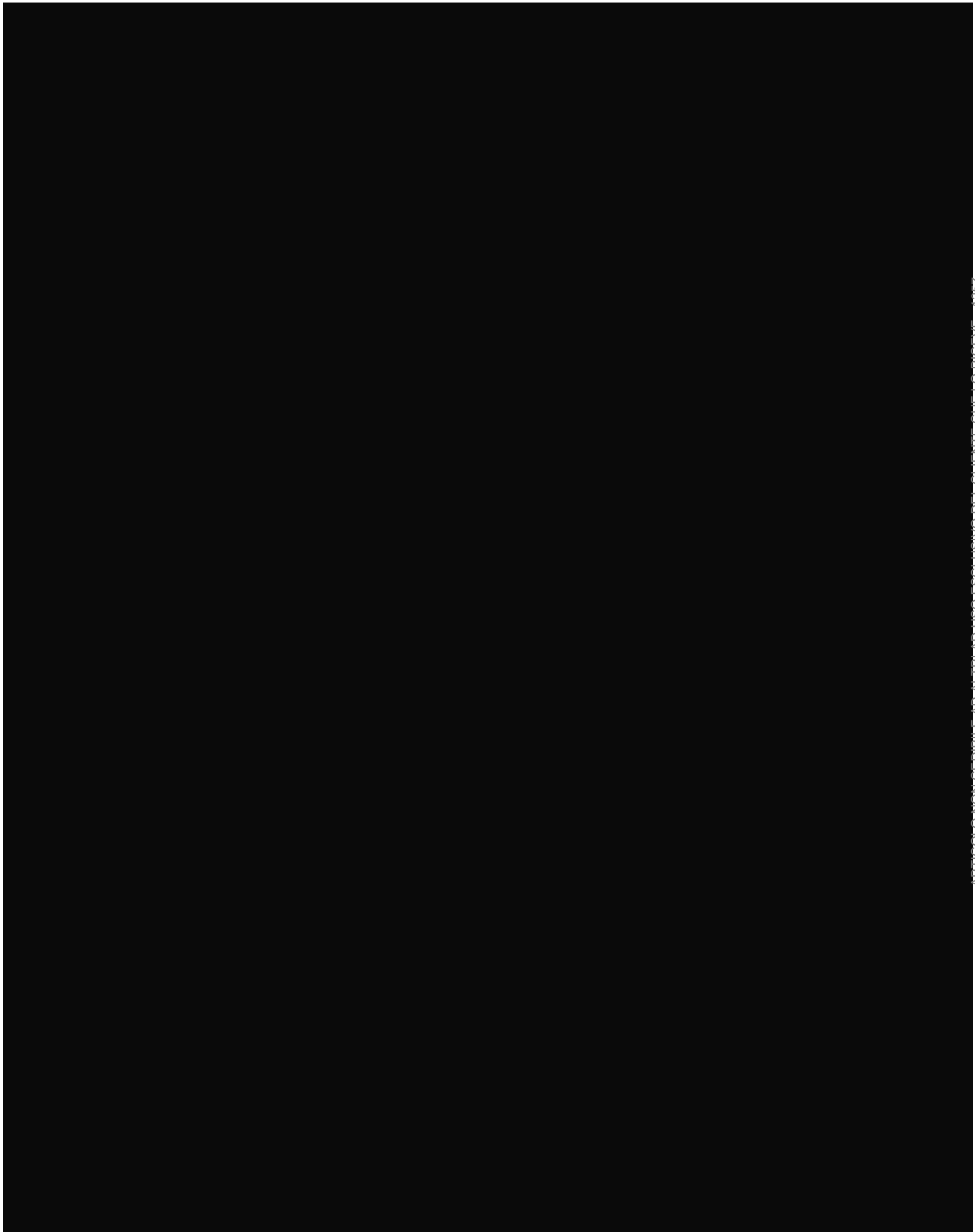
ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



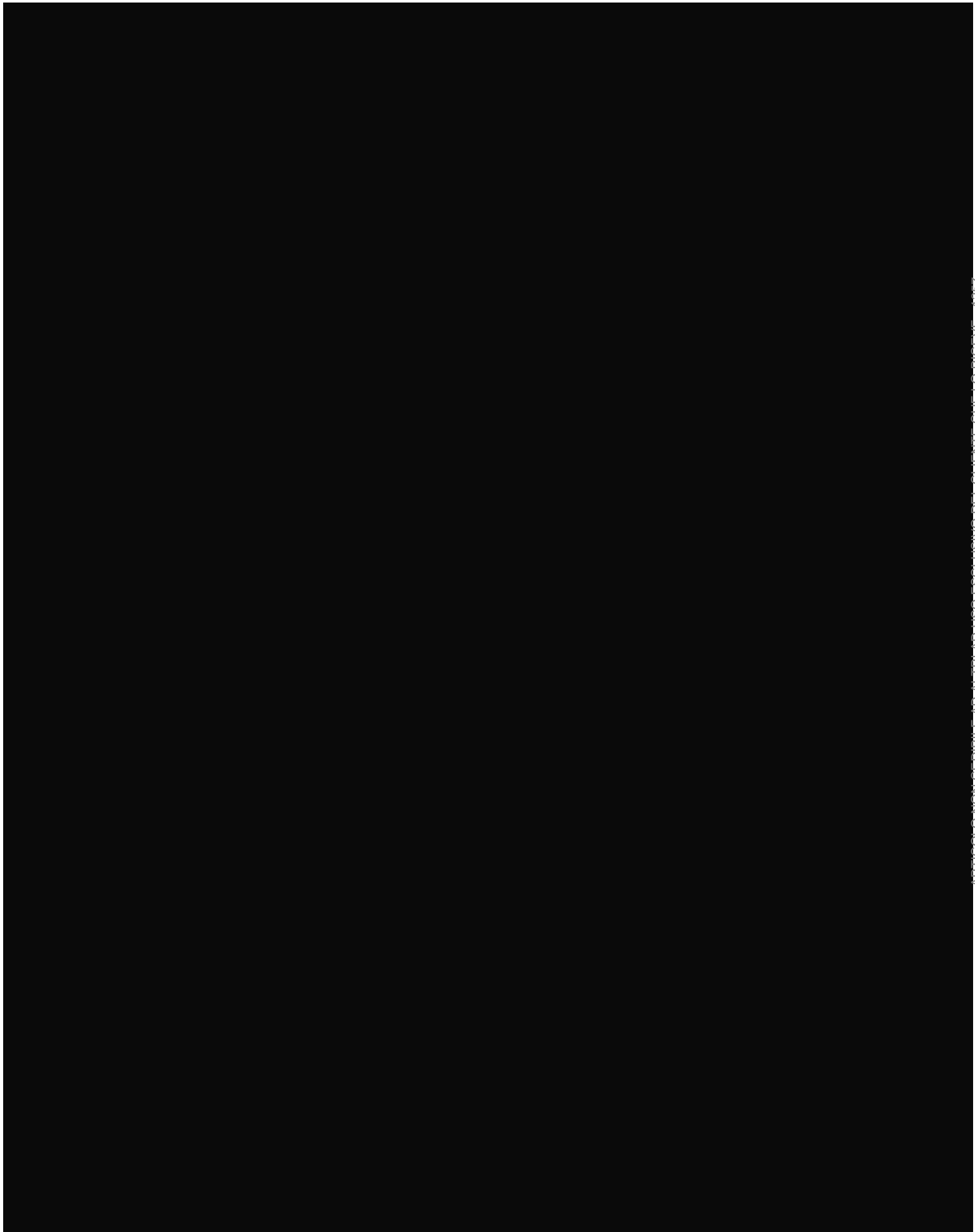
ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Games News Tech Tech News

Acer sarà il partner tecnologico di Rome VideoGame Lab

By Domenico De Rosa | 25 Gennaio 2024

Acer annuncia la propria presenza, in qualità di partner tecnologico, a [Rome VideoGame Lab](#), il festival italiano che promuove il videogioco come prodotto culturale, artistico e sociale. Organizzato da Cinecittà e Fondazione [Musica per Roma](#), i principali protagonisti della scena culturale romana, [RVGL 2024 si terrà dal 25 al 28 gennaio](#) presso l'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#) a Roma.

Tra le molte attività e spettacoli in programma è previsto anche un dibattito sull'importante tematica "**Women in Games**, perché è importante sostenere le donne nei videogiochi" al quale interverrà **Arianna Timeto, Consumer Marketing Manager di Acer**, che afferma "In Acer crediamo fermamente nel ruolo fondamentale delle donne nel gaming e negli Esports.

Ultime News



Xbox Game Studios: licenziati 1900 dipendenti, interessate anche Activision-Blizzard e Bethesda

2 Min Read



Rome VideoGame Lab: al via l'edizione del 2024

2 Min Read

Siamo convinti che ogni azienda debba aiutare ad abbattere gli stereotipi di genere, normalizzando la presenza e il valore aggiunto delle donne. Noi portiamo avanti questa tematica anche sponsorizzando un team interamente femminile proprio con l'obiettivo di creare role model e ridurre sempre più il gender gap in questo ambito."

Articoli Consigliati



Xbox Game Studios: licenziati 1900 dipendenti, interessate anche Activision-Blizzard e Bethesda



Rome VideoGame Lab: al via l'edizione del 2024

Tra le iniziative del Festival sarà anche possibile partecipare a tornei con un set up di gioco del tutto eccezionale: i potenti ed innovativi PC Predator, caratterizzati da tecnologie all'avanguardia e da un'ottima dissipazione del calore, abbinati a monitor Predator in grado di offrire un'impressionante qualità delle immagini e una grafica estremamente fluida.



Welcome to ParadiZe: pre-order aperti da oggi

3 Min Read



Sword Art Online Last Recollection: disponibile il DLC "Ritual of Bonds Vol.1"

2 Min Read



Granblue Fantasy Relink: ecco Lancelot, il capitano dei Draghi Bianchi

2 Min Read

Più Letti



Tekken 8 Recensione: questi pugni raccontano una storia

15 Min Read



Like a Dragon Infinite Wealth Recensione: dalle Hawaii con furore!

29 Min Read



Indiana Jones e l'Antico Cerchio: mostrato all'Xbox Developer Direct 2024

1 Min Read



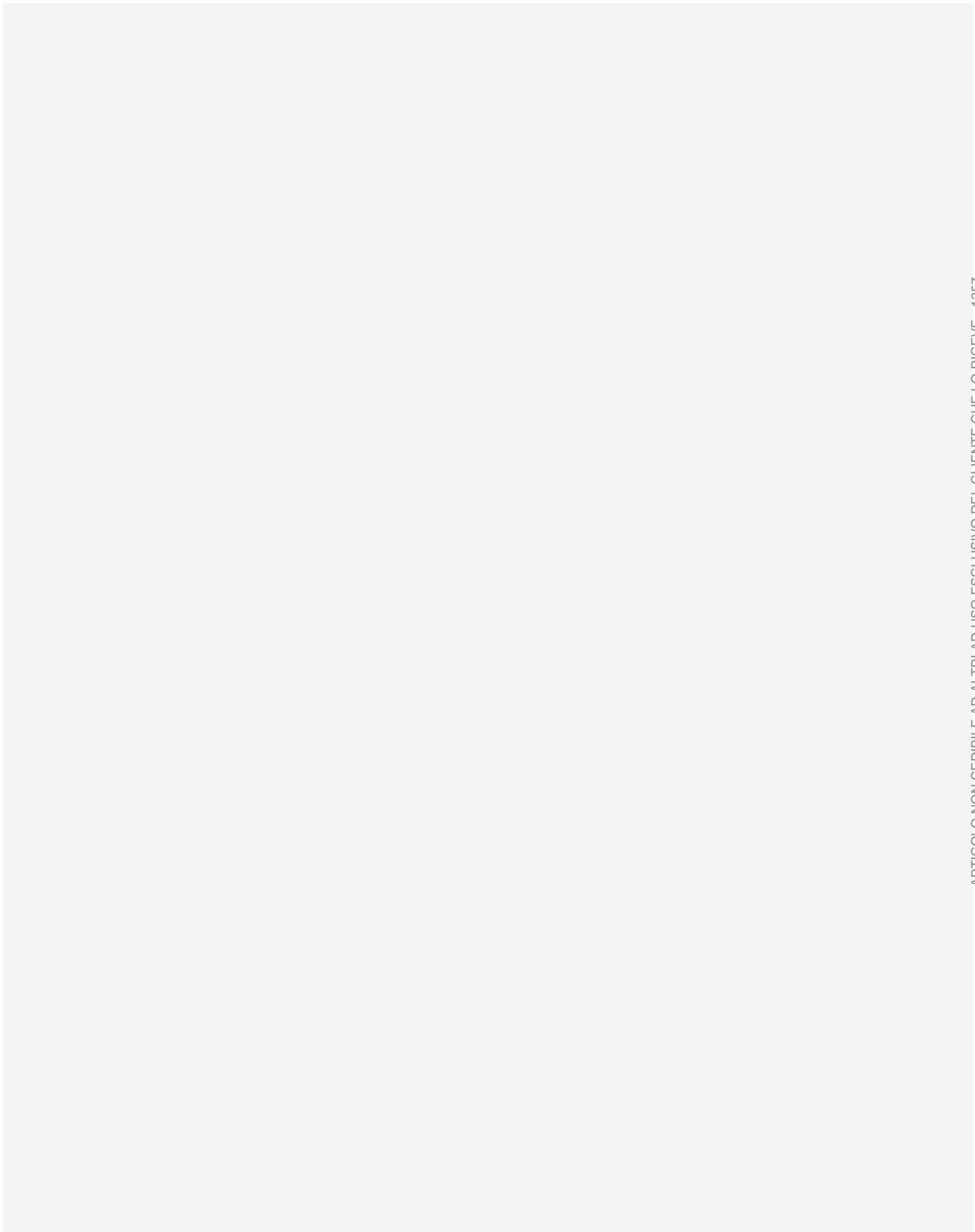
Indiana Jones e l'Antico Cerchio Anteprima: una frusta è per sempre

13 Min Read

Please enable JavaScript to view the [comments powered by Disqus.](#)

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.ilpontonotizie.it/unitelmasapienza-alla-vi-edizione-del-rome-video-game-lab/>



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

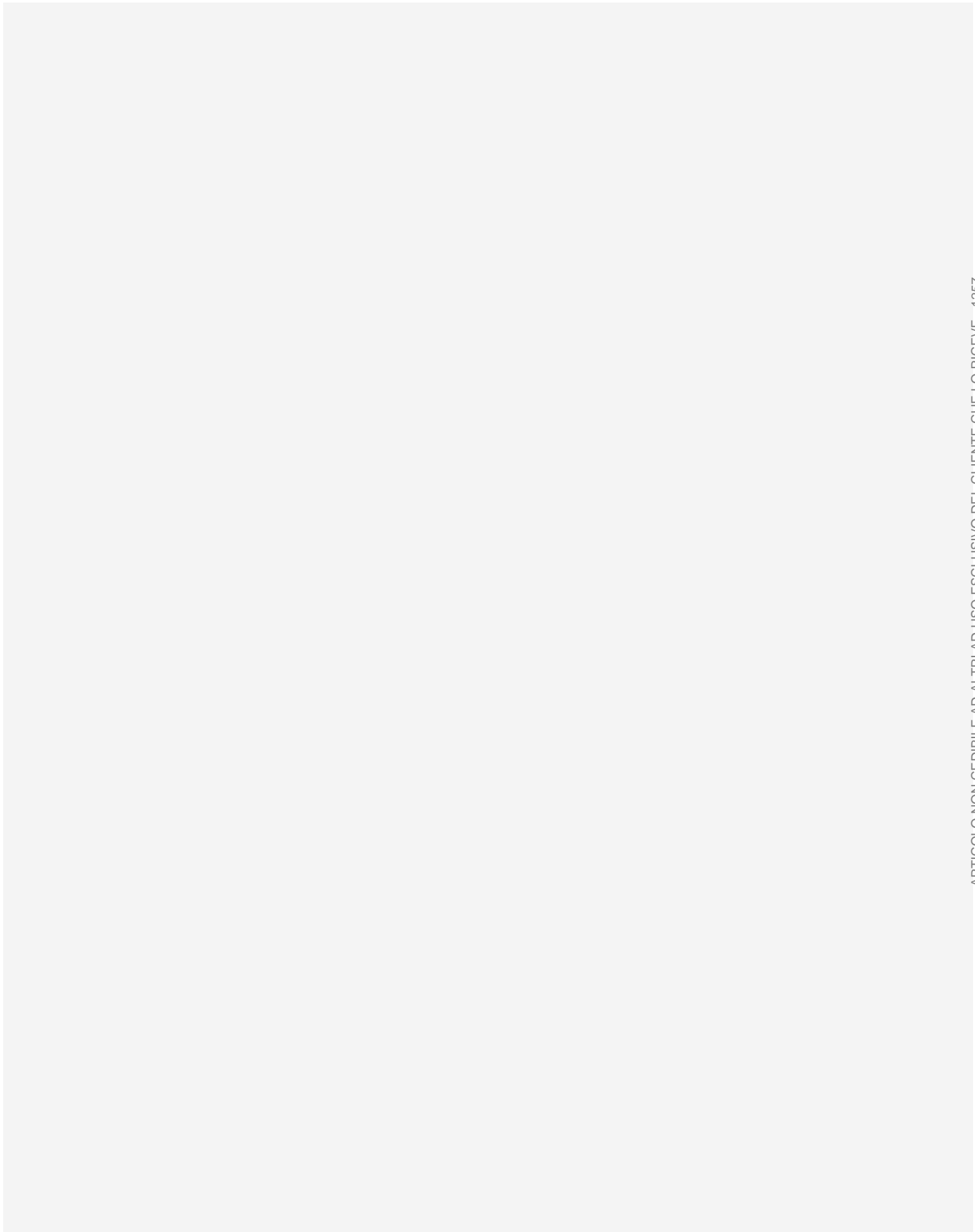
☰ **ilpunto**notizie.

CERCA

MY ACCOUNT

PLANS

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

FLASH NEWS

Italpress Economy – Puntata del 26 gennaio 2024

Possibile accordo tra Israele e Hamas per una tregua

Polizia sequestra auto riciclate mediante false nazionalizzazioni



Redazione Online

Gennaio 26, 2024

UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab



VUOI FARE CENTRO?
Spazio disponibile



LA TUA ATTIVITA' QUI'
Richiedi una consulenza a
info@blvmediaitaliasrl.it

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ROMA (ITALPRESS) – Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone.

Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornate verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I.

Il Rettore Bruno Botta ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli.

“Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro – ha dichiarato il Rettore – Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L’obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l’arte per realizzare nuove applicazioni cliniche digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati”.

Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione Musica per Roma e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest’anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano di Tecnologia e Aeronautica Militare.

Presso lo stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori di realtà virtuale, l’esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell’arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L’evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età

– Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza –

(ITALPRESS).



Ultime Notizie

Italpress Economy – Puntata del 26 gennaio 2024

Gennaio 26, 2024

Possibile accordo tra Israele e Hamas per una tregua

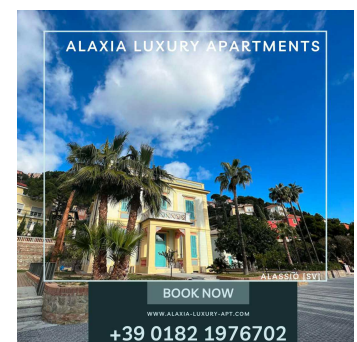
Gennaio 26, 2024

Polizia sequestra auto riciclate mediante false nazionalizzazioni

Gennaio 26, 2024

Crosetto “Pronti per il comando della missione nel Mar Rosso”

Gennaio 26, 2024



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://distrettoeconomico.com/unitelmasapienza-alla-vi-edizione-del-rome-video-game-lab/>

Finanza Dall'estero Governo Management Mercati Startup

Home » [Business](#) » UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab



UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

[Business](#)

ROMA (ITALPRESS) – Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso [l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#).

Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornate verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I.

Il Rettore Bruno Botta ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli.

“Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro – ha dichiarato il Rettore – Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L’obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l’arte per realizzare nuove applicazioni cliniche

Articoli recenti

- A Fieragricola 2024 il futuro tra innovazione e sostenibilità
- Economia circolare, corso gratuito per under35 in Lombardia e Veneto
- L'Università di Palermo si innova e digitalizza, progetti per 23 milioni
- Crosetto “Pronti per il comando della missione nel Mar Rosso”
- UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

Commenti recenti

Archivi

- Gennaio 2024
- Dicembre 2023
- Novembre 2023
- Ottobre 2023
- Settembre 2023
- Luglio 2023
- Giugno 2023
- Maggio 2023
- Febbraio 2023

Categorie

- [Business](#)
- Compliance
- Economia

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE - CHE LO RICEVE - 1257

digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati”.

Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione [Musica per Roma](#) e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest'anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano di Tecnologia e Aeronautica Militare.

Presso lo stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori di realtà virtuale, l'esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell'arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L'evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età

– Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza –

(ITALPRESS).

[← Precedente Articolo](#)

[Successivo Articolo →](#)

- [Formazione](#)
- [Governò](#)
- [In evidenza](#)
- [Innovazione](#)
- [Mercati](#)
- [Salute](#)
- [Tempo Libero](#)
- [Uncategorized](#)

Meta

- [Accedi](#)
- [Feed dei contenuti](#)
- [Feed dei commenti](#)
- [WordPress.org](#)



Iscriviti alla newsletter

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://ladiscussione.com/298803/societa/regioni/unitelmasapienza-alla-vi-edizione-del-rome-video-game-lab/>

venerdì, 26 Gennaio, 2024

Accedi o Registrati

Chi siamo

Redazione

Abbonati

Edizioni Digitali

Contatti

Accedi



La Discussione
- Fondo di Akkè De Guperti -



Regioni

UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

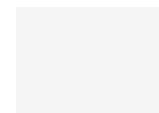
di Redazione • venerdì, 26 Gennaio 2024 • 0

ROMA (ITALPRESS) – Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone. Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornata verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I. Il Rettore Bruno Bottà ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli. "Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro – ha dichiarato il Rettore – Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L'obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l'arte per realizzare nuove applicazioni cliniche digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati". Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione Musica per Roma e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest'anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano di Tecnologia e Aeronautica Militare. Presso lo



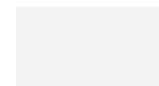
MEKTRA

La "C.A.I. Mektra S.r.l." è un'azienda leader in lavori di meccanica di precisione in grado di soddisfare ogni tipo di richiesta con accurati controlli sulla qualità. Offre anche servizi di installazione e assistenza per ascensori nel Lazio. Lo staff altamente qualificato è disponibile per qualsiasi intervento.



Sopralluogo per il 'Piccolo coro di Caivano'. Don Patriciello: "Contenti di quello che sta accadendo"

• venerdì, 26 Gennaio 2024



Donazioni e trapianti in Italia: il 2023 ha

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori di realtà virtuale, l'esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell'arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L'evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età – Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza – (ITALPRESS). [pc/com](#) 26-Gen-24 08:36

Condividi questo articolo:

Sponsor

C'È UN GRUPPO ITALIANO CHE HA A CUORE LE GENERAZIONI FUTURE
fsitaliane.it Gruppo FS The Mobility Leader

Con i nuovi Tg e i suoi Notiziari tematici
Italtpress

Una rete di Professionisti al tuo fianco per l'accesso a Bandi Europei e Nazionali
www.deseu.it

NOTIZIE REGIONALI

REGIONI



< ARTICOLO PRECEDENTE

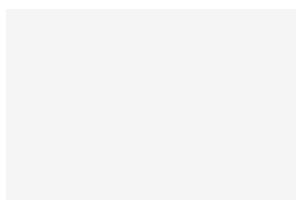
Sopralluogo per il 'Piccolo coro di Caivano'. Don Patriciello: "Contenti di quello che sta accadendo"



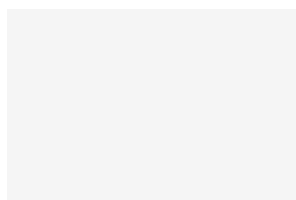
Redazione



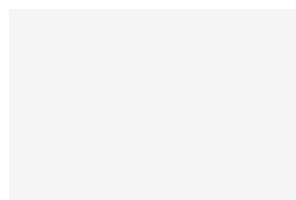
ARTICOLI CORRELATI



Demania, sarà restaurato l'ex casello di Porta Ticinese a Milano



Covid, ad Assago tamponi a prezzi calmierati



Torino, truffa trading on-line. 3 arresti e perquisizioni in 5 regioni

ottenuto i migliori risultati mai realizzati nella storia del nostro Paese

🕒 venerdì, 26
Gennaio 2024

Rapporto Città Clima di Legambiente, il 2023 si conferma un anno da bollino rosso

🕒 venerdì, 26
Gennaio 2024

Le vignette di Alex

🕒 venerdì, 26
Gennaio 2024

Gaza, spari su folla che cercava cibo. L'esercito israeliano apre un'inchiesta

🕒 venerdì, 26
Gennaio 2024

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://notizie.tiscali.it/regioni/lazio/articoli/unitelmasapienza-vi-edizione-rome-video-game-lab/>

// NEWS

POCO X6 Pro **349,00€**

Lazio

UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

di **Italpress** 26-01-2024 - 08:36



LOADING...

recenti

Bce, i tassi restano invariati

Polizia Locale Lazio, Regiment

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

ROMA (ITALPRESS) - Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone. Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornate verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I.

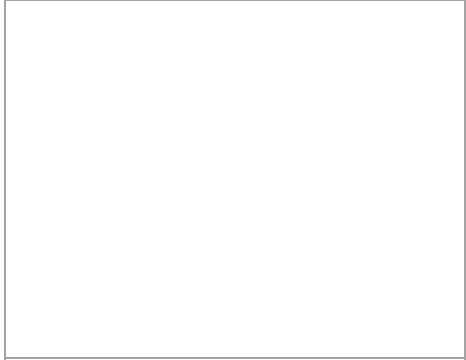
lavoro per accademia regionale

A Fiumicino e Ciampino nel 20
transito 44.4 milioni di...

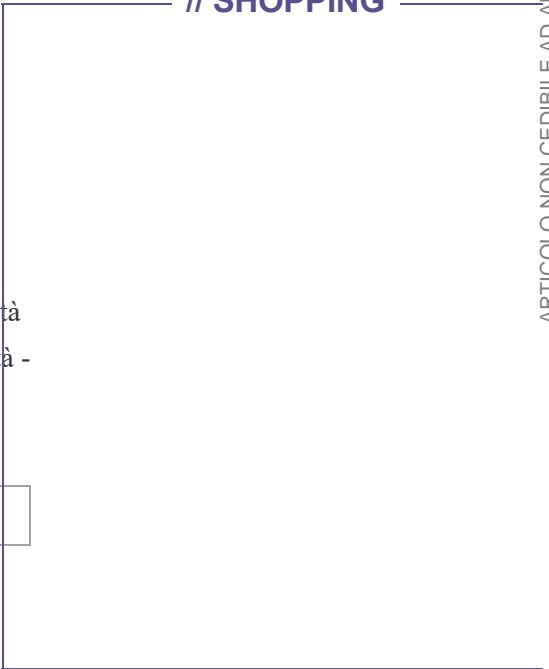
Lazio, Bertucci "Importante il
progetto sul riciclo della Philip



Il Rettore Bruno Botta ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli. "Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro - ha dichiarato il Rettore - Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L'obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l'arte per realizzare nuove applicazioni cliniche digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati". Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione Musica per Roma e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest'anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano di Tecnologia e Aeronautica Militare. Presso lo stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori di realtà virtuale, l'esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell'arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L'evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età - Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza - (ITALPRESS). [pc/com](#) 26-Gen-24 08:36 .



// SHOPPING



di **Italpress** 26-01-2024 - 08:36



Le Rubriche

Commenti [Leggi la Netiquette](#)

Alberto Flores d'Arcais

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://videonord.it/2024/01/26/unitelmasapienza-alla-vi-edizione-del-rome-video-game-lab/>



[Chi Siamo](#) [Dove siamo](#) [Live Streaming](#) [Palinsesto](#) [Privacy Policy](#)

UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

Posted on 26 Gennaio 2024



ROMA (ITALPRESS) – Ai via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso [l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#).

Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornate verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I.

Il Rettore Bruno Botta ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli.

“Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro – ha dichiarato il Rettore – Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L’obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l’arte per realizzare nuove applicazioni cliniche digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati”.

Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione [Musica per Roma](#) e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest’anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano



CLICCA PER LO STREAMING



DTT LCN 83

Cerca ... Cerca



Ultime Notizie Italtpress

Salutequità “Regioni ancora indietro con le reti oncoematologiche”
UnitelmaSapienza al Rome Video Game Lab tra ricerca e realtà virtuale
Utah vince a Washington con 10 punti di Fontecchio
Utah vince a Washington con 10 punti di Fontecchio

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

di Tecnologia e Aeronautica Militare.

Presso lo stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori di realtà virtuale, l'esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell'arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L'evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età

– Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza –

(ITALPRESS).

Posted in Italtpress Tagged [italpress](#), [news](#), [notizie](#)

Possibile accordo tra Israele e Hamas per una tregua Crosetto "Pronti per il comando della missione nel Mar Rosso"

Fossil water discovered in vast quantities in south east Sicily

Italtpress Economy – Puntata del 26 gennaio 2024

Grandi quantità di acqua fossile rinvenute nella Sicilia Sud orientale

Sinner batte Djokovic e vola in finale a Melbourne

**Polizia sequestra auto riciclate mediante false nazionalizzazioni
Sinner batte Djokovic e vola in finale a Melbourne**

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.zerounotv.it/unitelmasapienza-alla-vi-edizione-del-rome-video-game-lab/>



Home | Il Bello delle Donne | Fast news, i nostri podcast | videoPLAY | ZEROUNO TV | LIVE STREAMING | News | Sicilia | Sport | Top 20 | Enogastronomia | Curiosità | Luoghi belli da visitare | Le nostre app | Contatti | Privacy Policy & Cookie



News

UnitelmaSapienza alla VI edizione del Rome Video Game Lab

🕒 26 Gennaio 2024 zerouno tv staff

Condividi

Tempo di Lettura: 2 minuti



ROMA (ITALPRESS) – Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone. Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza [...]

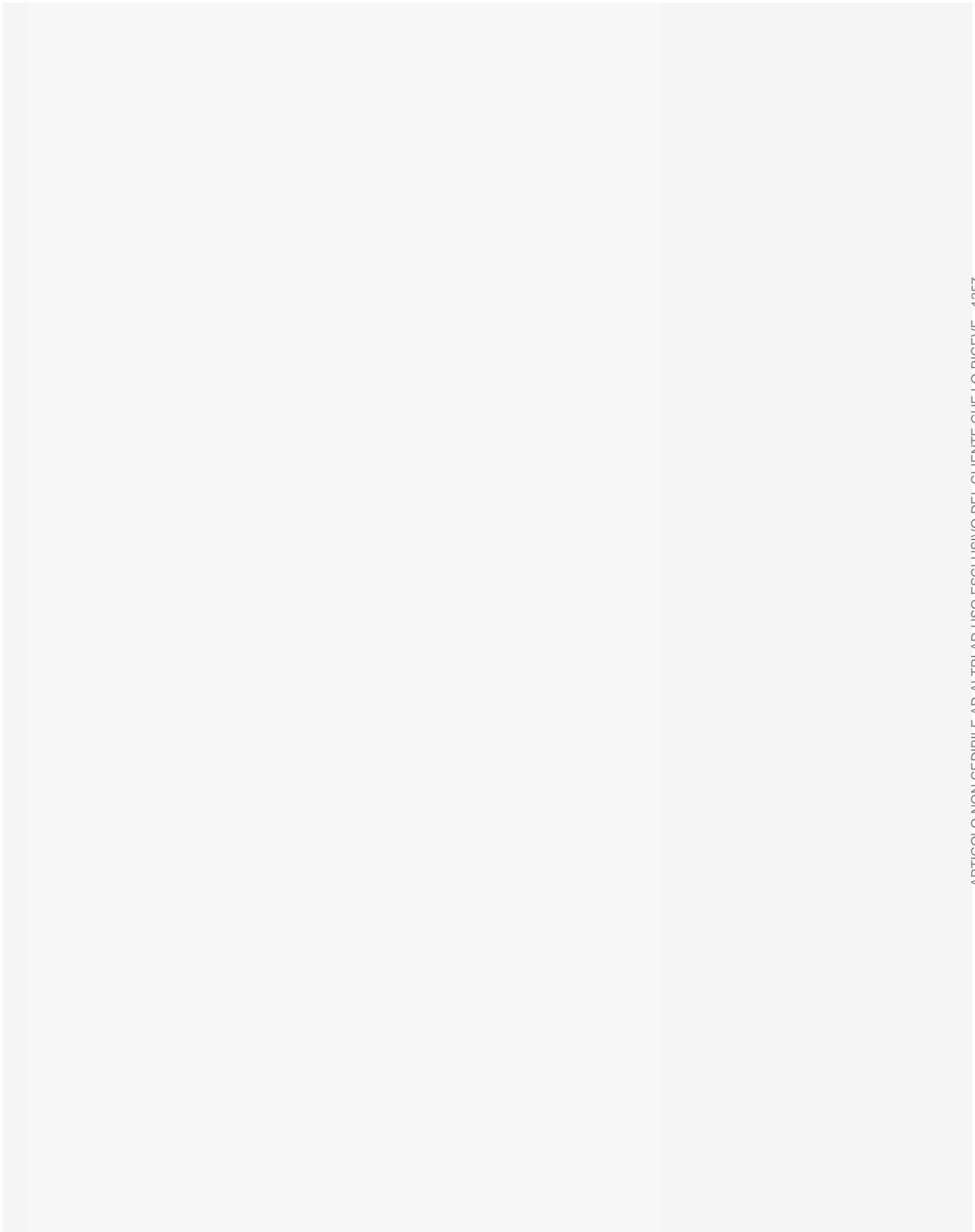
Cerca ...

Cerca

I nostri canali

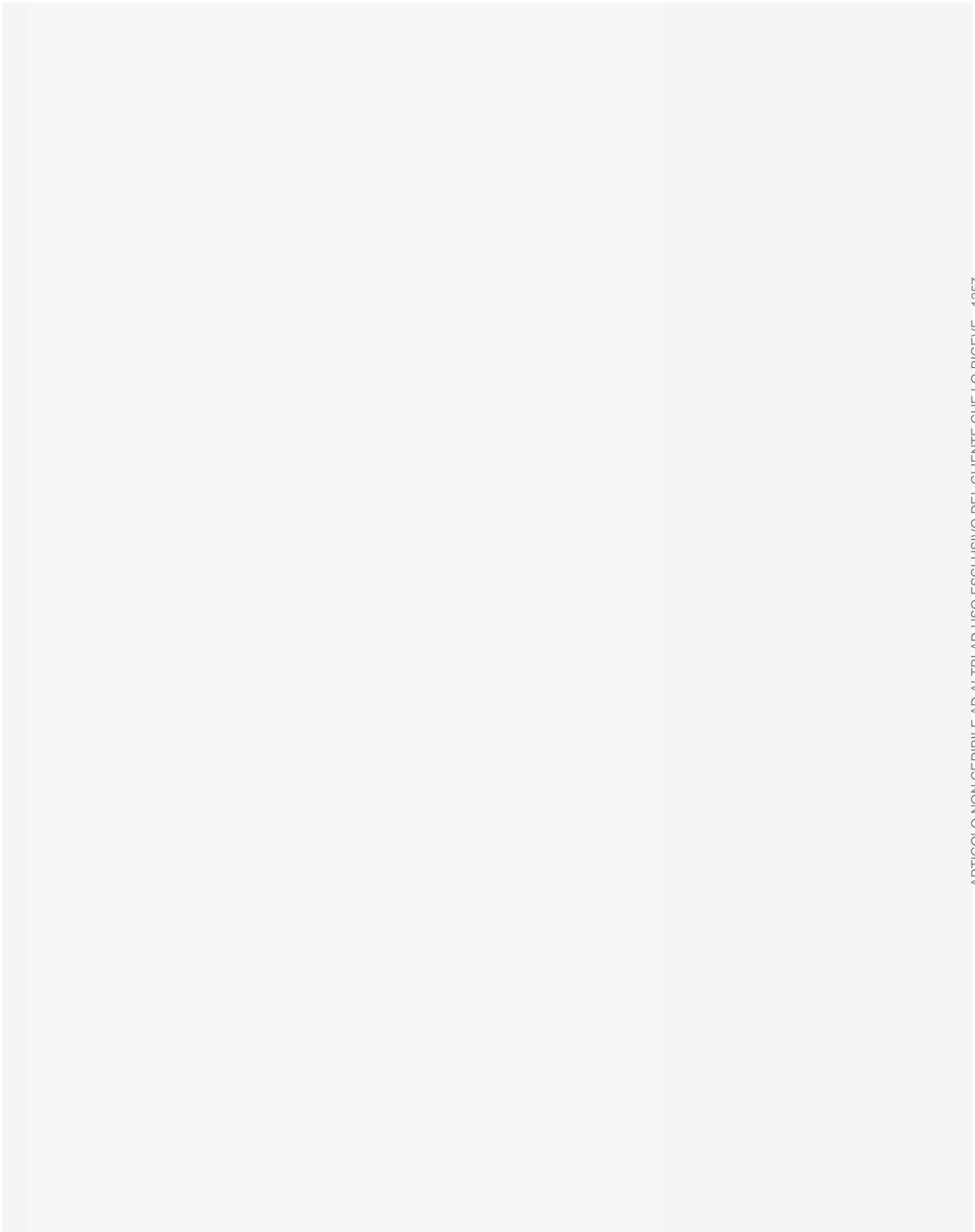


ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257





ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

DAL 1985

Condividi

Tempo di Lettura: 2 minuti



ROMA (ITALPRESS) – Al via la VI edizione di Rome Video Game Lab presso l'Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone.

Il ricco programma del festival (dal 25 al 28 gennaio) dedicato al mondo dei videogame, tra curiosità, scoperte e approfondimenti multidisciplinari, vede la presenza delle ricercatrici e dei ricercatori del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienza Digitali del Dipartimento di Diritto e Società Digitale di UnitelmaSapienza. Nel corso della giornata verranno presentati alcuni dei nuovi approcci digitali tra arte, neuroscienze e realtà virtuale immersiva, attualmente utilizzati nei principali istituti sanitari del territorio romano nella pratica clinica e riabilitazione motoria, tra cui IRCCS Fondazione Santa Lucia, Nomentana Hospital, Policlinico Gemelli, Ospedale pediatrico Bambino Gesù e il Policlinico Umberto I.

Il Rettore Bruno Botta ha incontrato ieri presso lo stand di UnitelmaSapienza la direttrice del Rome Video Game Lab Giovanna Marinelli.

“Credo che oggi le tecnologie digitali ci abbiano portato già nel futuro – ha dichiarato il Rettore – Eventi come questo ci permettono di mostrare come la ricerca scientifica legata alla realtà virtuale possa, in concreto, migliorare la qualità della vita di pazienti con danni al sistema nervoso centrale e non solo. L’obiettivo è presentare le recenti evidenze scientifiche ottenute attraverso la realtà virtuale, le neuroscienze e l’arte per realizzare nuove applicazioni cliniche digitali. Il nostro Ateneo lavora da anni a questo e continuerà a farlo in sinergia con partner accademici e istituti specializzati”.

Il festival è prodotto da Cinecittà, Fondazione Musica per Roma e Academy con il patrocinio di Roma Capitale e Consiglio Nazionale delle Ricerche. UnitelmaSapienza, anche quest’anno, è tra i partner del progetto insieme a Sapienza Università di Roma, RAI Cinema Channel, Istituto Italiano di Tecnologia e Aeronautica Militare.

Presso lo stand dedicato i visitatori potranno provare in prima persona, attraverso i visori

di realtà virtuale, l'esperienza di dipingere o scolpire virtualmente alcune delle principali opere della storia dell'arte e visitare luoghi di interesse culturale con virtual tour a 360°. Ad attenderli Gaetano Tieri, Direttore del Laboratorio di Realtà Virtuale e Neuroscienze Digitali, Dipartimento di Diritto e Società Digitale, UnitelmaSapienza. L'evento è aperto alle visitatrici e ai visitatori di tutte le età

– Foto: ufficio stampa UnitelmaSapienza –
(ITALPRESS).

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://agenparl.eu/2024/01/26/fondazione-musica-per-roma-appuntamenti-dal-28-gennaio-al-4-febbraio-2024/>

TRENDING Cs "Ringraziamenti al Gruppo Editoriale L'Espresso"
venerdì 26 Gennaio 2024



[Homepage](#) [Editoriali](#) [Agenparl International](#) [Mondo](#) [Politica](#) [Economia](#) [Regioni](#) [Università](#) [Cultura](#) [Futuro](#) [Sport & Motori](#)

[Home](#) » [Fondazione Musica per Roma](#), appuntamenti dal 28 gennaio al 4 febbraio 2024

Fondazione Musica per Roma, appuntamenti dal 28 gennaio al 4 febbraio 2024

 By —26 Gennaio 2024  Nessun commento  9 Mins Read

CASA DEL JAZZ

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

(AGENPARL) – ven 26 gennaio 2024 In collaborazione con
 Preview RVGL24

La sesta edizione di Rome Video Game Lab è ai nastri di partenza

Il festival italiano del videogioco prodotto da Cinecittà e Fondazione [Musica per Roma](#) si terrà dal 25 al 28 gennaio presso l'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#) a Roma. Tante le attività in programma: talk, spettacoli, workshop, showcase, incontri [business](#) e molto altro.

Roma, giovedì 25 gennaio 2024 – Al via la nuova edizione di Rome Video Game Lab, il festival italiano che promuove il videogioco come prodotto culturale, artistico e sociale. Prodotto da Cinecittà SpA e Fondazione [Musica per Roma](#), i principali protagonisti della scena culturale romana, RVGL 2024 porta con sé tante novità e importanti ospiti provenienti da tutto il mondo.

Dopo essere cresciuto per le prime cinque edizioni presso gli Studi di Cinecittà quest'anno il festival approda all'[Auditorium Parco della Musica Ennio Morricone](#), uno dei più grandi luoghi di spettacolo d'Europa progettato dal celebre architetto italiano Renzo Piano. Il programma, che si svilupperà da giovedì 25 a domenica 28 gennaio, promette tanti appuntamenti pensati per tutti: a partire da un ricco programma di conferenze che punterà i riflettori su ospiti nazionali e internazionali, passando per workshop e spettacoli rivolti alle famiglie e alle scuole, continuando con un'esposizione di cimeli videoludici del passato, fino ad arrivare a uno showcase di videogiochi italiani e stranieri e, per la prima volta per un evento italiano, a una promozione speciale dedicata alle produzioni indie ospitata da Steam, lo store digitale di videogiochi più celebre al mondo.

“In questi anni, RomeVideoGameLab ha saputo crescere ed affermarsi come un evento innovativo per Roma e per il sistema audiovisivo nazionale. Fin dalla prima edizione, Cinecittà ha promosso questo Festival perché è capace di unire le arti visive all'innovazione tecnologica e digitale. L'attenzione e la passione dei ragazzi che partecipano sempre più numerosi a Videogamelab è un tesoro che non va disperso e che va coltivato. La collaborazione con la Fondazione [Musica per Roma](#) e l'approdo all'[Auditorium Parco della Musica](#) possono aprire la prospettiva del Festival a nuove forme di narrazione” dichiara [Nicola Maccanico](#), Amministratore Delegato di Cinecittà SpA.

E prosegue [Daniele Pitteri](#), Amministratore Delegato di Fondazione [Musica per Roma](#) “L'approdo di VideoGameLab in Auditorium è importante per una serie di motivi. Innanzitutto, perché fortifica e rende continuativo e ricorrente il rapporto con Cinecittà, una grande istituzione a cui ci sentiamo molto vicini per la sua natura al contempo culturale e produttiva, artistica e imprenditoriale. In secondo luogo, perché è una straordinaria occasione per approcciare una serie di tematiche care a [Musica per Roma](#) come la musica in relazione ad altre forme espressive, la creatività femminile, la scienza e la tecnologia da un punto di vista differente, con un'angolazione particolarissima. Infine, perché è un'ulteriore occasione per arricchire e differenziare il palinsesto di [Musica per Roma](#), offrendo al pubblico romano, e in particolare ad alcune fasce e segmenti specifici, una nuova occasione certamente culturale, ma anche ludica e divertente.”

Realtà e simulazione è il tema che caratterizza questa edizione di Rome Video Game Lab: cosa è reale e cosa invece è fittizio, prodotto di una mera simulazione? Interpretazione moderna del mito della caverna di Platone e del demone malvagio di Descartes, questo tema è di recente diventato spunto di discussione tra gli studiosi di tutto il mondo. Ed è proprio da qui che si dipanano alcuni dei principali talk del festival: “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 tratterà 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 Lafiandra e realizzata con l'aiuto di Rai Cinema. Holden.AI StoryLab con la partecipazione del Museo Nazionale del Cinema, presenta “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, sapete chi è il padre dei bitcoin? Ve lo racconterà il CNR con numero della sua collana Comics&Science, “The Blockchain issu: La visione di Satoshi”.

Dall'Intelligenza Artificiale si passa al rapporto complesso e intrigante tra videogioco, narrativa e cinema, un altro dei principali filoni di discussione di Rome Video Game Lab. Durante la conferenza “Talking about the GOTY” si parlerà 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, videogioco basato sull'universo narrativo di Dungeons & Dragons, vincitore del premio Game of the Year alla cerimonia dei prestigiosi The Game Awards. Si proseguirà 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, approfondirà ulteriormente il sempre più intrecciato rapporto tra i due media.

La musica avrà 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 illustreranno 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, racconterà 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, presenterà a RVGL un saggio in cui verrà eseguito un repertorio di colonne sonore arrangiate dai ragazzi in chiave jazz di alcuni dei videogiochi più conosciuti e amati dalle nuove generazioni.

“Ogni anno i ragazzi e gli appassionati ci stupiscono con la loro presenza e con la curiosità con cui partecipano a RomeVideoGameLab – sottolinea Giovanna Marinelli, direttore editoriale del Festival. RVGL è diventato un appuntamento fisso che coinvolge mondi diversi, dai centri di ricerca agli sviluppatori, alle scuole, agli studi di sviluppo a quanti amano i videogame. Grazie all'impegno di Cinecittà e Musica per Roma, con il supporto di ICE Agenzia, il Festival amplia le opportunità per i developer di fare networking e di confrontarsi con il pubblico, promuovendo sia incontri B2B con buyer nazionali e internazionali, provenienti da tutto il mondo sia un indi show con una sezione di Studi inglesi. Il tema del 2024. “Realtà e Simulazione”, offre del resto molti spunti di riflessione, di approfondimento e di esperienza diretta: dall'AI al metaverso, dalle blockchain alla realtà virtuale. RVGL si conferma un evento professionale e insieme una grande festa per le ragazze i ragazzi e per le famiglie.”

Non mancheranno ulteriori spunti con altri ospiti nazionali e internazionali per parlare di tematiche di grande attualità. L'appuntamento “Women in Games” proporrà 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.

Durante “Italian game devs abroad” Giorgio Catania, il fondatore di Excaliber, partner del festival, presenterà i risultati di una ricerca condotta sui game developer italiani che lavorano all'estero, per poi approfondire il tema insieme ad Alessio Giuseppe Cali di Larian Studios, Giordano B. Torgianni di HoYoverse, Lisa Gobbi di Avalanche Studios e Gero Micciché di Electronic Arts.

Alcuni rappresentanti delle Associazioni di videogiochi internazionali discuteranno dell'importanza dei Mercati internazionali: Matteo Masini (ICE Agenzia), Diego Grammatico (Games London), Andri Weidmann (Swiss Game Developers Association), Lin Li (Guangdong Entertainment & Game Industry Association), Zhan Zhonghui (Ali Baba Lingxi Games), Davide Mancini (IIDEA).

L'edizione' 24 del Festival ha un focus sulla 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. Questi esperti e ricercatori scientifici parleranno in un incontro di “Gamification e salute”, ovvero di come la gamification è utilizzata in ambito sanitario per favorire la cura di patologie, disturbi comportamentali, processi riabilitativi e disabilità. L'IFS del CNR proporrà Avatar, Ambiente e stili di vita degli Adolescenti: una nuova proposta di promozione della salute attraverso una piattaforma multimediale.

La funzione didattica e formativa che gli applied games possono svolgere è sempre stata al centro di RVGL: si approfondirà il valore educativo degli eSports insieme alla FIGC – Lega Nazionale Dilettanti nel talk “Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale”. Anche l'Istituto sulla Crescita Economica Sostenibile del CNR proporrà una ricerca sul calcio, inteso come un ambiente culturale nel quale tutti cresciamo, e dialogherà con i ragazzi.

L'IIT del CNR presenterà “Internetopoli”, un'applicazione multimediale per far conoscere ai ragazzi i pericoli della rete; l'IFN del CNR proporrà un laboratorio per capire il “codice della vita” dal DNA alla sintesi delle proteine e una conferenza per scoprire la rivoluzione delle tecnologie quantistiche.

Naturalmente non mancheranno 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. Ma sarà anche 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. O ancora con la Pista Mario Kart Live, che propone un'esperienza unica in cui si gareggerà con kart veri controllati tramite console e lo spettacolare percorso Mario Kart 8 Deluxe videogioco ambientato a Roma, in una vera e propria rappresentazione in scala

[Clicca qui sotto per andare all'articolo originale](#)

Link: <https://www.generazionecritica.it/dance-dance-dance-toxic-garden-rome-videogame-lab-24/>

GENERAZIONE CRITICA

Teorie e pratiche
nell'arte
del Duemila

ita / en

[news](#) [opera al centro](#) [interviste](#) [digital video wall](#) [edizioni](#) [community](#) [chi siamo](#)

DANCE DANCE DANCE, TOXIC GARDEN | ROME VIDEOGAME LAB 24

In occasione del Festival Rome VideoGameLab 24 che si svolge dal 25 al 28 gennaio 2024 all'Auditorium Parco della Musica di Roma, Kamilia Kard presenta una performance collegata al suo progetto "Toxic Garden", una mappa di Roblox progettata dall'artista stessa.

"Dance Dance Dance" è una performance partecipativa online che si svolgerà sabato 27 gennaio, ore 19.00: in questo giardino abitato da piante velenose, trasposizione delle relazioni tossiche che proliferano negli ambienti sociali virtuali e reali, gli avatar dei partecipanti, indossando skin personalizzate disegnate dall'artista, danzano insieme sincronizzandosi automaticamente ai movimenti dell'avatar dell'artista. Collaborando con danzatrici professioniste, Kamilia Kard immagina una coreografia in grado di parlare, avvertire e in qualche modo reagire agli atteggiamenti manipolatori.

Maggiori informazioni: [Rome VideoGame Lab](#)

Data: 27 gennaio 2024, ore 19.00

CONDIVIDI SU



Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.romadailynews.it/eventi/rai-cinema-lancia-un-progetto-educativo-multiplatforma-in-occasione-della-giornata-della-memoria-0783059/>

Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria - RomaDailyNews

Rai Cinema lancia un progetto educativo multiplatforma in occasione della Giornata della Memoria
 Più informazioni su

Un cortometraggio lineare – Una mostra sul metaverso – Un cortometraggio in realtà virtuale

In vista della Giornata della Memoria, Rai Cinema presenta un progetto educativo multiplatforma 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 1944 e il 1945.

Dal 26 gennaio, all’interno del metaverso di Rai Cinema sulla piattaforma di intrattenimento che offre innovative esperienze di realtà virtuale The Nemesis, sarà possibile vivere un’esperienza immersiva con la visione in anteprima del cortometraggio “Tales of the March” di Stefano Casertano, prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con Rai Cinema. L’esperienza immersiva non si limita al cortometraggio, ma include anche una mostra virtuale arricchita da documenti storici, foto d’epoca e interviste, fornendo così uno sguardo approfondito su questo tragico capitolo della storia.

Sinossi

Nell’inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero quasi un milione di prigionieri a lasciare i campi di concentramento e marciare verso la Germania centrale, senza cibo o riparo dal freddo. Si tratta dell’ultimo atto dell’Olocausto, noto come le “Marce della Morte”. L’esperienza immersiva “Tales of the March” ricostruisce per la prima volta in fiction una di queste marce, basandosi sui racconti dei sopravvissuti.

Il cortometraggio “Tales of the March” sarà disponibile a partire dal 27 gennaio nella sua versione lineare su RaiPlay, mentre la versione in realtà virtuale sarà fruibile sull’app Rai Cinema Channel VR. Inoltre, sarà possibile vivere l’esperienza anche nella Sala VR del Museo Nazionale del Cinema di Torino, realizzata in collaborazione con Rai Cinema.

Come servizio pubblico, Rai Cinema contribuisce a mantenere viva la testimonianza di eventi che hanno segnato in modo indelebile la nostra Storia. Solo attraverso la trasmissione della memoria si può contribuire a formare l’educazione e la cultura delle future generazioni e proprio attraverso progetti educativi e innovativi come “Tales of the March”, possiamo arricchire la comprensione della Storia, fornendo ad un pubblico ampio e diversificato uno sguardo approfondito sugli eventi tragici che hanno segnato il nostro passato, utilizzando linguaggi cinematografici innovativi e approcci educativi interattivi.

Il progetto complessivo sarà presentato ufficialmente venerdì 26 gennaio a Rome Videogame Lab all’Auditorium Parco della Musica “Ennio Morricone” (ore 14.30 – Teatro Studio G. Borgna). Durante l’evento sarà proiettato in anteprima il cortometraggio nella sua versione lineare. Partecipano: Riccardo Pacifici, già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e attualmente Vicepresidente dell’European Jewish Association; Daniele M. Regard, Assessore alla Memoria CER; Nicola Claudio, Presidente Rai Cinema; Carlo Rodomonti, Responsabile marketing strategico e digital Rai Cinema; Stefano Casertano, Regista e produttore del Corto “Tales of the march” e Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente Asilo Savoia. Modera Benedetto Marcucci, giornalista. Rivolgeranno un saluto Mario Venezia, Presidente della Fondazione Shoah; Antonella Di Castro, Assessore alla Cultura CER.

Più informazioni su

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lnd.it/it/news-lnd/responsabilita-sociale-2/tales-of-the-march-le-marce-della-morte-il-corto-in-omaggio-alle-vittime-dell-olocausto-la-lnd-presente-all-iniziativa-del-rome-videogame-lab>



FIGC
LEGA NAZIONALE DILETTANTI

SERIE D CALCIO A 5 FEMMINILE BEACHSOCCER

TORNEO DELLE
REGIONI

ESPORT

#ilcuoredelcalcio



HOME **NEWS** COMUNICATI LA LND COMPETIZIONI RAPPRESENTATIVE IMPIANTI SERVIZI MEDIA

PARTNER

[News](#) / [Responsabilità Sociale](#)

/ Tales of the March - Le marce della morte: il corto in omaggio alle vittime dell'Olocausto. La LND presente all'iniziativa del Rome Videogame Lab

Responsabilità Sociale

Tales of the March - Le marce della morte: il corto in omaggio alle vittime dell'Olocausto. La LND presente all'iniziativa del Rome Videogame Lab

26 GENNAIO 2024



Si è conclusa, questo pomeriggio a Roma, la presentazione del corto "Tales of the March – Le marce della morte" prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con RAI Cinema, presso l'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" nel contesto del "Rome Videogame Lab".

Gennaio 2024

Giornata Internazionale della Memoria dell' Olocausto: la Lega Nazionale Dilettanti attraversa la storia

Giornata Internazionale della Memoria: i Comitati Regionali ricordano la Shoah

Il CR Marche organizza sul campo di Chiaravalle il primo incontro per la Memoria dell'Olocausto

Il CR Toscana ricorda le vittime dell'Olocausto. Mangini: "La Memoria come antidoto alla mostruosità"

Tales of the March - Le marce della morte: il corto in omaggio alle vittime dell'Olocausto. La LND presente all'iniziativa del Rome Videogame Lab

Dicembre 2023

La Lega Nazionale Dilettanti celebra il World Disability Day insieme alla DCPS FIGC e il CIP

World Disability Day: LND e DCPS insieme sul campo della Nuova Tor Tre Teste

Novembre 2023

"Il 3 dicembre è di tutti": la LND, il DCPS della FIGC e il Parlamento Europeo insieme per il World Disability Day

Giornata internazionale per l'eliminazione della violenza sulle donne: undicimila società sportive dilettantistiche unite per fermare il grave fenomeno sociale

THE LND EFFECT - Bullismo e

Sulle note del Nabucco “Coro degli Schiavi” e “Va Pensiero” di Giuseppe Verdi è andato sullo schermo il corto in bianco e nero e in dieci minuti ha trasmesso lo stesso freddo intenso di chi lo ha vissuto.

Tales of the March racconta come nell’inverno tra il 1944 e il 1945 le SS costrinsero circa 700.000 prigionieri a lasciare i lager per raggiungere la Germania a piedi, da qui La marcia della morte, l’ultimo atto dell’Olocausto. Un corto che invita lo spettatore ad assistere a una marcia basata sui racconti dei sopravvissuti. Eithan, il protagonista, viene liberato in una foresta.

Un messaggio molto forte, dove l’abisso della sofferenza tenta di conciliarsi con la speranza del futuro, giunge agli spettatori sollevando quesiti profondi: la “liberazione” di Eithan come uomo, ma l’anima è stata liberata dalle ombre nere dei lager? E in generale, i sopravvissuti ai campi di concentramento si saranno sentiti veramente liberi?

E proprio su questi interrogativi si sono basati gli interventi alla fine della proiezione.

Massimiliano Monnanni, Advisory Board LND e Presidente della società sportiva Asilo Savoia: “La Lega Nazionale Dilettanti ha più di un milione di giovani tesserati e tesserate, parliamo quindi di un radicamento territoriale molto ampio dove poter intervenire con la cultura. Il presidente Giancarlo **Abete** promuove tutte le iniziative connesse con il sociale per passare da una fase di reazione ad una coattiva perché lo sport, in sé, ha tutti gli elementi identitari per diffondere i valori di tutela dei diritti umani e di rimozione di tutte le forme di violenza, bullismo, discriminazione razziale e antisemitismo”.

Riccardo Pacifici già Presidente della Comunità Ebraica di Roma e Vice Presidente European Jewish Association: “Questa è la giornata che rappresenta la rinascita, il 27 gennaio si ricominciava a vivere e vedere la luce in fondo al buio, rivedere le nuvole di un colore diverso. Non siamo qui per consolare gli ebrei, nessuno riporterà in vita coloro che non sono morti, ma uccisi. Anche i sopravvissuti in qualche modo sono stati uccisi, sono molte le testimonianze di mogli che hanno supportato gli incubi notturni”.

Nicola Claudio, Presidente RAI CINEMA, ha aggiunto: “Il cinema in questi ultimi anni ha realizzato molti film e documentari in memoria della Shoah e la RAI è sempre stata in prima linea per non dimenticare ciò che è accaduto durante questo periodo che ha macchiato le pagine della storia. La memoria non è mai fine a se stessa, non è semplicemente una ricorrenza ma uno strumento culturale e sociale. La memoria è un imperativo morale, sinonimo di conoscere e sapere e proprio attraverso la trasmissione della memoria che si può contribuire a formare l’equazione della cultura delle nuove generazioni. La memoria è responsabilità per evitare che si ripetano situazioni appena viste”.

Cyberbullismo: l’impegno della Lega Nazionale Dilettanti al fianco di Roma Capitale

Ottobre 2023

Calcio Femminile in campo contro violenza donne: il CR Campania lancia campagna #NonSeiSola1522

La Lega Nazionale Dilettanti commemora la giornata della memoria e dell’accoglienza

La Lega Nazionale Dilettanti scende in campo insieme a Komen per sostenere la campagna di prevenzione del tumore al seno

La squadra di calcio della casa Circondariale di Catanzaro iscritta per il terzo anno al Campionato Amatori organizzato dal CR Calabria

Riparte il progetto “Mettiamoci in Gioco” del CR Abruzzo

THE LND EFFECT - US Sales: sostenibilità, responsabilità e condivisione

Agosto 2023

THE LND EFFECT - L’importanza di ridurre il nostro impatto: il modello US Gassino San Raffaele

Luglio 2023

THE LND EFFECT - Macallesi 1927, una missione sociale

Giugno 2023

Gol speciali a Rieti. Con Lazio, Abruzzo e gli Insuperabili

I giovani della Lega Nazionale Dilettanti a Esperienza Europa

THE LND EFFECT – L’impatto sociale della Nuova Peloro

Maggio 2023

Community Soccer Report media partner della Lega Nazionale Dilettanti

Il CR Abruzzo presenta la Rappresentativa Sperimentale “Abruzzo Special” per i ragazzi della IV categoria

La Lega Nazionale Dilettanti sostiene la Giornata Internazionale contro l’omofobia insieme al Parlamento Europeo, Arcigay e Gaynet

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

Il talk è stato moderato dal giornalista **Benedetto Marcucci**, hanno preso parte inoltre **Mario Venezia** Presidente Fondazione Shoah, **Stefano Casertano** regista del corto, **Antonella Di Castro** Assessore alla Cultura CER e **Carlo Rodomonti** Responsabile Marketing Strategico e Digital RAI.

LND

Giornata internazionale della Memoria dell'Olocausto

La LND in campo per l'inclusione e inte(g)razione

La Romulea Autistic FC presenta il primo giocatore in un campionato federale

Sport e contrasto alle discriminazioni basate sull'identità di genere e sull'orientamento sessuale: il confronto a Europa Experience

THE LND EFFECT – Intervista a Luca De Simoni, Responsabile dell'Area di Responsabilità Sociale della Lega Nazionale Dilettanti

Utilizzo di prodotti chimici nei campi in erba naturale. Il questionario della UEFA

Aprile 2023

Carta sulla sostenibilità ambientale del calcio: incontro di aggiornamento tra le componenti FIGC

La FIGC promuove la campagna congiunta Commissione Europea-UEFA sulla sostenibilità ambientale

Responsabilità Sociale: il calcio aiuta a realizzare i propri sogni, alla cerimonia del TDR in Veneto premiati Sheikh Sibi e Tambu Modu

Marzo 2023

Carta sulla sostenibilità ambientale nel calcio, incontro a Coverciano: tra Serie A, B, C e D hanno aderito 98 società

Il calcio italiano contro la discriminazione razziale, tutti #UNITIDAGLISTESSICOLORI

Il CR Lazio presenta le Rappresentative Equality: a Pasqua il triangolare della Pace

Il Dipartimento Responsabilità Sociale insieme alle Istituzioni, Sanità e Sport per contrastare il fenomeno del bullismo e cyberbullismo

La Lega Nazionale Dilettanti rompe la rete dei pregiudizi e del razzismo

Nasce la Rappresentativa "Abruzzo Insieme"

Responsabilità Sociale: al via con l'osservatorio sul razzismo, si comincia dal CR Sardegna

Clicca qui sotto per andare all'articolo originale

Link: <https://www.lnd.it/news/esport-news/rome-videogame-lab-2024-piu-che-positiva-l-esperienza-della-lnd-esport-nel-grande-evento-della-capitale-dedicato-al-gaming>

LND.it



X 🎵 📷 📧
🗨️

HOME
NEWS ▾
REGOLAMENTI ▾
COMUNICATI ▾
COMPETIZIONI ▾
TORNEI ▾
MULTIMEDIA ▾
CONTATTI
ALBO D'ORO

PARTNER

[News](#) / [Organizzazione](#) / Più che positiva l'esperienza della LND eSport nel Rome Videogame Lab 2024

Organizzazione

Più che positiva l'esperienza della LND eSport nel Rome Videogame Lab 2024

28 GENNAIO 2024



Si è conclusa questa sera la sesta edizione del **Rome Videogame Lab**, il festival nazionale degli *Applied Games* che, quest'anno, si è svolto nel magnifico Auditorium della Capitale firmato Renzo Piano. Nuova *location* in luogo della tradizionale sede di Cinecittà. Al centro della *kermesse*, la relazione tra **"Realtà e simulazione"**, affrontata attraverso un ricco programma di *talk*, *contest*, *lectio magistralis* ed esperienze immersive nella realtà virtuale. Tanti gli esperti del settore, sviluppatori, artisti, e *cosplay*, che hanno partecipato alle attività.

Tra le realtà presenti anche il **calcio virtuale** promosso dalla **LND eSport** che ha messo a disposizione dei visitatori 6 postazioni di gioco FIFA, su PlayStation, per l'intera durata della manifestazione. Da giovedì

Gennaio 2024

Più che positiva l'esperienza della LND eSport nel Rome Videogame Lab 2024

Rome Video Game Lab, al via la sesta edizione: Domani il talk della FIGC-Lega Nazionale Dilettanti

Conferme e sorprese nell'ottava giornata della eSerieD: Trastevere fermato dal Fasano e prima vittoria del Leon.

Seconda edizione del Torneo delle Regioni eSport – Liguria 2024: La composizione dei 4 gironi

Gol e spettacolo nella 7ª giornata della eSerieD

eSerieD 2023/2024: lunedì la ripresa del campionato

Torneo delle Regioni eSport: Lunedì 22 Gennaio il sorteggio dei gironi

La LND eSport sbarca al Rome Videogame Lab

Dicembre 2023

Presentato il progetto della LND "Vinciamo Insieme". Al taglio del nastro il Ministro Andrea Abodi

Il Ministro per lo sport Andrea Abodi presenterà il progetto della LND eSport "Vinciamo Insieme"

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 1257

scorso il *point* LND presente nella Sala **LET'S PLAY 1** dell'Auditorium, è stato letteralmente preso d'assalto da appassionati di ogni età a conferma di quanto il *gaming*, vissuto insieme agli altri, rappresenti uno strumento utile alla socializzazione al pari di quelli tradizionali.

Nell'ambito dei *talk* e delle conferenze si è svolto ieri, nel bellissimo **Teatro Studio G. Borgnia** dell'Auditorium Parco della Musica "Ennio Morricone" di Roma, un confronto di grande rilevanza dal titolo "**IL CALCIO VIRTUALE COME STRUMENTO DI INCLUSIONE SOCIALE: Opportunità, sviluppi e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**". A moderare la **tavola rotonda** è stata la giornalista della Gazzetta dello Sport **Daniela Cursi**, che ha saputo condurre il dibattito con grande professionalità e competenza.

>>> [GALLERIA FOTOGRAFICA](#)

Il *panel* dei relatori ha presentato illustri figure del panorama calcistico, e-sportivo ed istituzionale, ognuno dei quali ha contribuito a fornire una prospettiva unica sulla tematica trattata, dall'aspetto sportivo a quello psicologico, fino alle opportunità di *business* legate agli *eSports*. La discussione ha quindi affrontato elementi di grande rilevanza, mettendo in luce come anche il **calcio virtuale** può rappresentare un valido strumento di **inclusione sociale**.

Ad aprire ufficialmente i lavori è stata **Giovanna Marinelli**, *art director* di **Rome Videogame Lab 2024**, la quale ha accolto gli ospiti presenti, ringraziando i relatori per aver portato in dote al festival la loro esperienza in materia: *“Le postazioni di gioco che la LND ha messo a disposizione dei visitatori hanno avuto un grande successo. Siamo molto contenti di avervi qui – ha dichiarato la Marinelli - anche perché avete una visione che coincide con il festival in quanto informativa e formativa, elemento centrale di questa manifestazione. Spiegare che si può e si deve giocare con consapevolezza. Ringrazio per l'attenzione verso le nuove generazioni e per veicolare valori importanti come l'inclusione ed il rispetto dell'altro”*.

Santino Lo Presti, il presidente della Commissione LND eSport, ha svolto un ruolo chiave durante l'evento, rappresentando la **Lega Nazionale Dilettanti** e illustrando il prezioso lavoro che sta portando avanti nel campo del calcio virtuale. Dopo aver trasmesso il saluto del presidente della LND, **Giancarlo Abete**, impegnato nel Centro Tecnico Federale di Coverciano, ha dichiarato: *“Ringrazio l'eccellente organizzazione del Rome Videogame Lab per l'ospitalità, per lo spazio messo a disposizione e faccio lo stesso verso i gentili ospiti che hanno accettato l'invito a partecipare a questa tavola rotonda”*. Lo Presti ha delineato l'organizzazione delle competizioni attualmente in corso e quanto queste abbiano avuto un profondo impatto sulla socializzazione di numerosi ragazzi e ragazze. È stato reso noto che ben **3.500 partecipanti** prendono parte alle competizioni di **calcio virtuale 11**

contro 11, in rappresentanza delle Società di calcio reali che fanno parte del panorama dilettantistico. Uno degli aspetti più significativi emersi dal suo intervento è stato l'importanza dell'educazione all'interno di questo contesto.

Le competizioni organizzate dalla LND offrono ai giovani partecipanti non solo l'opportunità di competere e divertirsi, ma anche di apprendere importanti valori come il rispetto delle regole, il *fair play* e il rispetto degli avversari. Questo approccio educativo è fondamentale per creare una comunità di giocatori responsabili e consapevoli, contribuendo così a costruire un ambiente di gioco. *“Quando in LND mi venne proposto di avviare delle attività legate al calcio virtuale – ha aggiunto Lo Presti - da dirigente scolastico quale sono, mi posi il problema che hanno molti adulti quando si tratta di giovani e videogiochi ossia il rischio di isolamento. Ben presto mi resi invece conto che, anche grazie al nostro format che prevede di giocare in 11 contro 11, la dimensione della squadra, dello stare insieme nel rispetto dei valori fondanti dello sport erano rispettati ed anzi, diffusi in modo virale dall’abbattimento di qualsiasi barriera geografica, di genere e condizione psicofisica. Rimasi favorevolmente colpito dalla possibilità di coinvolgere, in nome dell’amore per il calcio, tutti coloro che per diversi motivi non possono calcare un campo da gioco in erba. La possibilità di avere squadre miste con ragazzi e ragazze, oltre a genitori e figli. Anche l’aspetto dell’appartenenza veniva rispettato dal dover rappresentare Società calcistiche affiliate alla LND. Nel nostro claim abbiamo voluto infatti condensare uno degli aspetti principali del progetto dove il campo è sì virtuale ma le emozioni sono sempre reali”.*

Nell'intervento è stato poi sottolineato come la dimensione dell'inclusione sociale viene esaltata nel progetto della LND **“Vinciamo Insieme”** che prevede la partecipazione ai campionati ufficiali della LND eSport di squadre provenienti dal mondo del terzo settore. Nel corso della tavola rotonda **Lo Presti** ha consegnato un riconoscimento a **Giampaolo Nicolasi**, capo struttura della **Comunità Incontro ONLUS**, in segno di gratitudine per aver abbracciato con entusiasmo il progetto, ribadendo quanto sia importante il contributo di queste importanti realtà nella promozione dell'inclusione sociale anche attraverso il calcio virtuale.

Campo virtuale, emozioni reali. *“Non a caso - ha ricordato la Cursi - è l’hashtag scelto dalla LND per promuovere la disciplina”.* Al consigliere comunale di Roma Capitale, ma anche arbitro e psicologo, **Giovanni Zannola**, è stato infatti chiesto quanto l'emozione è importante per contrastare l'isolamento alla base dei fenomeni del bullismo e del cyber bullismo. *“Ringrazio la LND e la dott.ssa Marinelli per l’occasione offerta di condividere, in questo parterre così importante, una serie di riflessioni su un tema chiave per noi in prima linea nelle istituzioni. Eravamo spaventati dall’affrontare l’argomento del virtuale e del cyber*

bullismo, che sembrava avere la meglio nei confronti di percorsi e progettualità per governare il primo e contrastare il secondo. Invece il modo c'è ed è anche quello di creare, come detto, un luogo dove le distanze vengono ridotte e spesso anche annullate per sviluppare emozioni positive, socializzazione, appartenenza. Stare insieme, conoscersi, elementi alla base del contrasto ai comportamenti devianti frutto dell'isolamento. I miei sinceri complimenti a FIGC ed LND per le lodevoli attività in campo che vanno proprio in questa direzione, in modo sostanziale”.

Luigi Caputo, presidente di OIES - Osservatorio Italiano Esports, ha evidenziato l'importanza di monitorare e regolamentare l'ambito degli eSports in Italia, promuovendo una crescita sostenibile e responsabile di un settore che offre possibilità ancora in parte inesplorate. *“Ringrazio Rome Videogame Lab ed LND per questa occasione di confronto. Il mondo del gaming – ha dichiarato Caputo - offre scenari innovativi per la socialità. In Italia vige lo stereotipo del giocatore isolato con una narrazione che esclude le tante possibilità che dicono il contrario. Il problema, come per tutto, è l'abuso. I dati in possesso di OIES dicono che, attraverso il videogioco, la comunità instaura legami senza confini geografici che vengono poi portati nella realtà attraverso incontri, eventi, iniziative. Siamo quindi di fronte a nuove forme di socializzazione che devono essere accompagnate dallo sviluppo di una cultura sana, legata all'uso consapevole e costruttivo. Ovviamente non è un mondo tutto rose e fiori e c'è tanto da fare. Lo scorso ottobre, come OIES, abbiamo portato in Parlamento un White Paper sugli eSports dove vengono messe in luce le criticità, al fine di regolare alcuni fenomeni come quello, ad esempio, della discriminazione di genere e della presenza di haters. Se interveniamo ora – ha concluso - siamo ancora in tempo per proteggere i tanti aspetti positivi di questo mondo”.*

Per **Giampaolo Nicolasi**, capo struttura della **Comunità Incontro ONLUS**: *“Siamo una realtà che svolge un ruolo cruciale nel trattamento delle tossicodipendenze e potrebbe apparire desueto vederci coinvolti in un ambito come quello del gaming. Accogliamo in struttura circa 500 persone, di cui il 20% è costituito da ludopatici e, di conseguenza, abbiamo dovuto studiare modi di intervento per andare incontro a determinate esigenze. Il fenomeno è complesso. Ci troviamo di fronte a ludopatici puri e a coloro che associano il disturbo all'assunzione di sostanze psicotrope. Grazie alla nostra équipe di psicologi, coordinati dalla dottoressa Tania Fontanella e da Antonio Chieppa degli affari generali, i metodi tradizionali sono stati implementati da strumenti innovativi. Una scelta questa – racconta Nicolasi - maturata in occasione del Congresso nazionale sulle tossicodipendenze di Genova, del 2021. Abbiamo allestito una sala slot in Comunità che riproduce suoni e stimolazioni luminose e costruito intorno ad essa, un programma terapeutico di desensibilizzazione sistematica che rispetta i*

requisiti dell'accreditamento. A distanza di due anni dal lancio di questo progetto pilota, abbiamo visto che i risultati sono ottimi. Il punto, ritorna, è sempre quello della consapevolezza sia per trattare un problema che per prevenirlo. La vita non è un gioco ma il gioco può salvare la vita". In questo scenario si inserisce la partecipazione della **Comunità Incontro** al campionato regionale di **calcio virtuale** del Comitato FIGC-LND dell'Umbria. La squadra sarà composta da ragazzi e ragazze che stanno affrontando il percorso riabilitativo.

Marco Vigelini, fondatore di **Maker Camp**, ha condiviso la sua esperienza nel campo dell'eSport giovanile, evidenziando come questa realtà possa contribuire alla crescita e alla formazione dei giovani talenti. *"Vorrei innanzitutto sottolineare che il 90% delle possibilità offerte dal gaming sono di segno positivo, il restante negativo, esattamente come per qualsiasi strumento. Il messaggio deve essere chiaro. Io sono conosciuto per aver portato il videogioco Minecraft, il più venduto nella storia, nella scuola italiana. L'ho fatto perché mia figlia e i suoi amici ne parlavano in modo entusiastico e, accostandomi, ho scoperto come i ragazzi potevano creare delle narrazioni e stimolare una notevole creatività. Grandi opportunità per l'edutainment e per il settore economico – finanziario, nonché occupazionale. Il virtuale è semplicemente parte della realtà, non c'è alcuna contrapposizione. Tante le iniziative promosse con Maker Camp – aggiunge - hanno dato risultati eccellenti come nel caso dei ragazzi stomizzati. Parliamo di strumenti che, come tali, devono essere usati in modo corretto, sfruttandone le grandissime potenzialità, anche per quanto riguarda l'inclusione sociale".*

Aldo Grauso, psicologo dello sport e docente presso Unicusano, ha sottolineato l'importanza della preparazione mentale e psicologica nell'ambito degli eSports offrendo preziosi consigli su come affrontare le problematiche poste dal fenomeno, del cyber bullismo. *"Viviamo un momento storico nel quale la relazione è difficoltosa, specialmente a partire da quanto accaduto nel 2020. Il nostro lavoro, quello che si concentra su tavoli improntati alla sinergia con le istituzioni, guarda alle fasce di età antecedenti a quelle della generazione X. Parliamo di 6,7, 8 anni, quella in cui si può lasciare un messaggio per il futuro, alfabetizzando questa fascia d'età ad un uso corretto del videogioco, come fanno Maker Camp e la LND eSport. Esperienze che hanno la funzione di fare filtro. Quello che preoccupa me sono tutti coloro che questo filtro non lo hanno. Ben 26 milioni di persone sono connesse, fino anche a 8 ore al giorno, sui social media. Io non sono contro alla relazione extra fisica ma contro qualsiasi forma di isolamento, quando presente. Ad esempio la formula della LND, con il suo 11 contro 11, è in questo senso efficace. E' un filtro che intende governare anche queste nuove forme di socializzazione che, nel dopo Pandemia, hanno subito delle modificazioni anche in ambiente reale. Oggi, per citare una*

situazione specifica, dopo l'attività fisica tanti ragazzi si fanno la doccia a casa invece che nello spogliatoio. Ricordiamo quindi sempre l'importanza di fungere da filtro e guida, questo il nostro primo obbligo”.

Un momento di grande rilevanza è stato il contributo di **Giovanni Sacripante**, direttore Divisione Paralimpica & Sperimentale della FIGC, che ha illustrato come il calcio virtuale può rappresentare un'opportunità di inclusione per le persone con disabilità, aprendo nuove possibilità di partecipazione nell'ambito sportivo. *“La FIGC, dal punto di vista dell'inclusione ha creduto, e crede fortemente, in una serie di attività. La visione strategica si basa sulla reale eliminazione di ogni barriera che non permetta a qualcuno di fare sport e, nel nostro caso, calcio. Le barriere possono essere di vario genere e sono reali. Ciò è inaccettabile e deve essere superato. La FIGC, non per volersi vantare, è stata la prima Federazione al mondo a dotarsi di una Divisione Paralimpica & Sperimentale, a testimonianza di quanto creda in questa visione. E' una start up che vanta la partecipazione di oltre 180 squadre, 2.600 tesserati, più di 1000 partite l'anno e tantissime squadre, della LND, della Lega Pro, Serie B e Serie A. Azioni concrete come la creazione di un settore eSport nel 2019, sempre in FIGC, nonostante l'iniziale scetticismo. Eravamo convinti della presenza di una combinazione vincente tra diversi fattori anche perché la generazione millennial e la Z, che rappresentano l'80% della community, sono fondamentali per lo sport e per il calcio. Un modo per conoscerli di più e farci conoscere di più. Nel corso della pandemia lo strumento ha avuto un grande successo con le squadre paralimpiche che, in quel momento, non potevano scendere in campo. Io – ha concluso Sacripante – sono un sostenitore della prima ora degli eSports ma amo sottolineare che bisogna fare entrambe le cose. La prima eNazionale, infatti, non venne portata per caso a Coverciano. Abbiamo fatto giocare a calcio i gamers azzurri. Il nostro messaggio è praticare esport per tutti i vantaggi e le skill che possono sviluppare, insieme all'attività fisica tradizionale”.*

Per **Luigi Botti**, responsabile dell'Area Revenue FIGC: *“E' stato già detto molto se non tutto negli interventi precedenti. Mi limiterò quindi a fare una distinzione tra gli aspetti sportivi e quelli tecnologici del calcio virtuale. Dal punto di vista sportivo, in quanto a valori ed emozioni, non c'è alcuna differenza tra virtuale e reale. Gli eSports costituiscono un grande Hub valoriale proprio per la caratteristica di azzerare le distanze, tutte. Permettono anche di sviluppare delle importanti soft skill come la leadership o la capacità di lavorare sotto pressione: è una realtà nella quale tante partite vengono decise negli ultimi secondi ed è ovvio che le risorse cognitive richieste siano di una natura specifica, così come quelle tattiche. La parte tecnologica rappresenta invece la grande innovazione ed è in questo che FIGC, Leghe e Istituzioni giocano un ruolo centrale. Nessuno strumento è buono o cattivo – ha*

precisato Botti- *tutto dipende dall'uso che ne facciamo*".

LND eSport

LND Calcio Virtuale

Rome Videogame Lab



📍 Piazzale Flaminio, 9 Italy - 00196 Roma

☎ (+39) 06.328.221

✉ esport@lnd.it

COMITATI REGIONALI

SERIE D

CALCIO FEMMINILE

BEACH SOCCER

[Trasparenza finanziamenti pubblici](#)

[Condizioni di utilizzo del servizio](#) [Privacy](#)

[Social Media Policy](#)

[Cookie policy](#)

[Impostazione cookie](#)