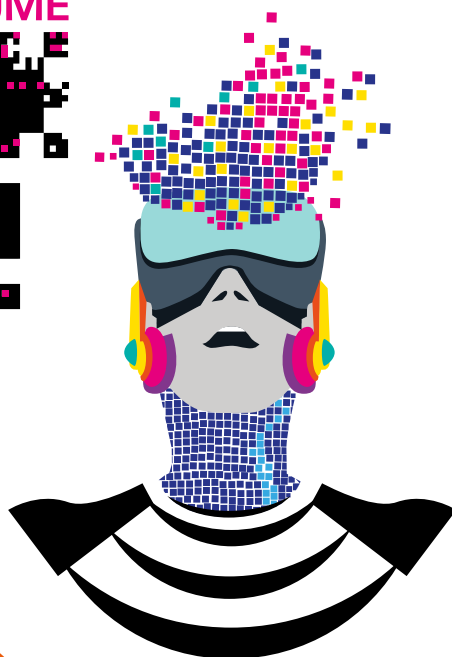
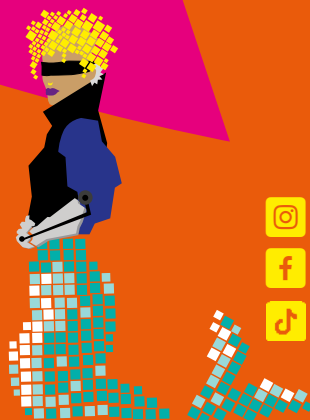


ROME VIDEO GAME LAB



AUDITORIUM
PARCO DELLA MUSICA
ENNIO MORRICONE
25 - 28 GENNAIO 2024



romevideogamelab.it

BIGLIETTERIA

VIALE PIETRO DE COUBERTIN 30 - 00196 ROMA

APERTA NEI GIORNI DEL FESTIVAL DALLE 9.00 ALLE 17.00

SABATO 27 gennaio DALLE 9.00 ALLE 19.00

ORARI

Sessioni mattutine: ingresso ore 09:00 (inizio attività ore 09:30), fine sessione ore 13:30, ultimo ingresso alle 12:45.

Sessioni pomeridiane: ingresso ore 13:30, fine sessione ore 18:00, ultimo ingresso ore 17:00.

Sabato 27 gennaio l'orario è eccezionalmente esteso fino alle 20:00 solo per le attività in "Auditorium Let's Play 2" e per la performance "Toxic Garden-Dance Dance Dance" di Kamilla Kard

Nota: L'ingresso in sessione diversa da quella acquistata non sarà consentito.

BIGLIETTI

Il biglietto include tutte le attività della giornata ad eccezione dello spettacolo "Il Doppiatore" domenica 28 gennaio h.18

Nota: i laboratori Minecraft devono essere prenotati in loco presso il desk Maker Camp, situato presso l'ingresso delle aule Super Hero e Creeper (sale studio 2 e 3).

Nota: l'ingresso nei singoli spazi e sale interni al festival, inclusi nel biglietto, è subordinato alla disponibilità di posto al momento dell'arrivo in loco.

BIGLIETTO PER SINGOLA SESSIONE (MATTUTINA O POMERIDIANA)

INTERO € 7

RIDOTTO € 5 ragazzi da 6 a 14 anni; GRUPPI (min. 5 persone presso il botteghino); disabili di qualsiasi grado (con attestazione)

BIGLIETTO INTERA GIORNATA

INTERO € 9

RIDOTTO € 5 ragazzi da 6 a 14 anni; GRUPPI (min. 5 persone presso il botteghino); disabili di qualsiasi grado (con attestazione)

INGRESSO GRATUITO (PER SESSIONI SINGOLE E TUTTO IL GIORNO)

- scuole (solo su prenotazione);
- bambini fino a 6 anni;

Nota: disabili non deambulanti e/o con necessità di accompagnatore (la gratuità è estesa all'accompagnatore). Per info e prenotazioni: info@musicaperroma.it

PRENOTAZIONE TALK E CONFERENZE

Per accedere ai talk e alle conferenze è necessario aver acquistato il biglietto per la sessione durante la quale il talk si svolge, oppure il biglietto per la giornata.

Il posto (non numerato) per i talk e le conferenze è prenotabile gratuitamente su

www.ticketone.it la prenotazione è consigliata.

SPETTACOLO "IL DOPPIATORE" DI E CON ANGELO MAGGI, (DOMENICA 28 GENNAIO H 18 IN SALA PETRASSI)

Include il solo ingresso allo spettacolo.

INTERO € 10

PACCHETTO INGRESSO FESTIVAL + SPETTACOLO "IL DOPPIATORE" DI E CON ANGELO MAGGI (DOMENICA 28 GENNAIO H 18)

Include le attività incluse nel biglietto Ingresso Festival + l'ingresso allo spettacolo.

INTERO € 12

RIDOTTO € 10 Ragazzi da 6 a 14 anni, disabili di qualsiasi grado (con attestazione)

Acquisto biglietti/prenotazioni on line su WWW.AUDITORIUM.COM, WWW.TICKETONE.IT

Per il dettaglio degli orari e delle attività WWW.ROMEVIDEOGAMELAB.IT

Seguici su   

NOTA BENE: con la partecipazione volontaria all'evento, i partecipanti prendono atto che durante lo stesso saranno realizzate riprese audio/video/fotografiche che potrebbero riguardare la propria immagine e ne autorizzano la pubblicazione gratuita sui canali social dell'evento

INFO

25 GENNAIO

9.30 → 18.00

ATTIVITA' PERMANENTI



FOYER

"C'ERA UNA VOLTA... IL VIDEOGAME"
"TALES OF THE MARCH"



FOYER SALA SINOPOLI

AERONAUTICA MILITARE AREA VR



LET'S PLAY 1 / AUDITORIUMARTE

MAKER CAMP

Pista Mario Kart Live, Mario Kart a Roma, Simulatori di guida, eSports con Rocket League e Fortnite, Brawlhalla e Splatoon

F.I.G.C - LEGA NAZIONALE DILETTANTI
eSports con Fifa



LET'S PLAY 2 / AUDITORIUMGARAGE

B2C / INDIE SHOW CASE

RETROGAMING

GLOS - GAMES LOCALIZATION SCHOOL

AIV ACCADEMIA ITALIANA DEL VIDEOGIOCO

FAIS STOMYCRAFT

UNITELMA UNIVERSITA' LA SAPIENZA

IIT - ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA

REGIONE LAZIO

CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA



LABORATORI

AULA SUPER HERO (STUDIO 3)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

AULA CREEPER (STUDIO 2)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

9.30 – 10.30**AULA HALO (SALA OSPITI)****VIGAMUS ACADEMY****Vigamus Ville - La nuova esperienza virtuale di VIGAMUS**

Con Indra Interactive Studios e Vigamus ci si immergerà in VR nella collezione del Museo dedicata alla Storia del Videogioco per scoprire le meraviglie del passato abbracciando il futuro dell'intrattenimento digitale attraverso l'esperienza in Roblox.

Target: scuole secondarie di primo e secondo grado

9.30 – 10.30**TEATRO STUDIO BORGNA****IIT, ISTITUTO DI INFORMATICA E TELEMATICA DEL CNR****Giochiamo con Internetopoli!**

Internetopoli è un'applicazione multimediale promossa dall'Istituto di Informatica e Telematica, ideata con lo scopo di trasmettere conoscenze sulla rete attraverso meccanismi di gamification.

Target: dalla III classe scuola primaria alla I classe scuola secondaria di primo grado

9.30 – 10.30 / 10.30 – 11.30**11.30 – 12.30****AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)****IIT, ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA****Simulare & Riabilitare**

Giacinto Barresi e altri ricercatori dell'Istituto Italiano di Tecnologia presenteranno alcuni risultati delle ricerche sulle tecnologie interattive utilizzate per superare i limiti di persone con disabilità.

Target: per tutti

10.30 – 11.30**AULA HALO (SALA OSPITI)****IFN, ISTITUTO DI FOTONICA E NANOTECNOLOGIE DEL CNR****Il codice della vita: viaggio fantastico dal DNA alle proteine**

Un laboratorio proposto da **Fabio Chiarello**, ricercatore dell'Istituto di Fotonica e Nanotecnologia, per capire in modo pratico il "codice della vita", dalle istruzioni contenute nel DNA fino alla sintesi delle proteine.

Target: 9 > 15 anni

10.30 – 11.30**TEATRO STUDIO BORGNA****COMICS & SCIENCES****The Blokchain issu:****La visione di Satoshi**

La collana di CNR Edizioni Comics&Science a cura di **Roberto Natalini** e **Andrea Plazzi**, presenterà il numero "The Blokchain issu: La visione di Satoshi", il padre del bitcoin. La sua vera identità è sconosciuta, ma la sua visione è chiara: sottrarre la vita degli individui all'arbitrio della grande finanza internazionale.

Target: per tutti

11.30 – 12.30**AULA HALO (SALA OSPITI)****IFN, ISTITUTO DI FOTONICA E NANOTECNOLOGIE DEL CNR****La rivoluzione quantistica: dal gatto di Schrödinger ai Quantum Games**

Una conferenza/spettacolo proposta da **Fabio Chiarello**, ricercatore dell'Istituto di Fotonica e Nanotecnologia, per scoprire la nuova rivoluzione delle tecnologie quantistiche dalle basi della meccanica quantistica alle applicazioni legate al Quantum Computing.

Target: per tutti

11.30 -13.00**TEATRO STUDIO BORGNA****Gaming e Simulazione****Il Col. Francesco Marradi**

dell'Aeronautica Militare in dialogo con **Paolo Paglianti** (Slitherine Software) parlerà di gaming e simulazione (professionale), ormai completamente sovrapposti per ogni soluzione tecnica e tecnologica e per ogni dinamica sociale e psico-fisica.

Target: per tutti

TALK / LECTIO

12.30 – 13.30**AULA HALO (SALA OSPITI)****Cassandra. Il primo cortometraggio realizzato insieme all'AI**

Primo cortometraggio creato da intelligenze umane e artificiali grazie alla combinazione tra Midjourney e HeyGen per l'animazione, prodotto da Scuola Holden con Rai Cinema, sotto la direzione di Riccardo Milanese di Holden. ai StoryLab. Il personaggio di Cassandra è interamente generato con AI. Ne parlano: **Riccardo Milanese**, maestro alla Scuola Holden di Torino, **Carlo Rodomonti**, responsabile marketing strategico e Digital RAI Cinema

Target: per tutti

12.30 – 13.30**AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)****ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA**

Realtà Riabilitative Digitali e Sclerosi Multipla
Giacinto Barresi parlerà di exergame in realtà virtuale e mista realizzati per ideare sistemi per studiare e mitigare il tremore cerebrale e la sensibilità grazie al movimento di chi compie attività riabilitative.

Target: per tutti

16.00**AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)**

La **REGIONE LAZIO**, con la collaborazione della **Camera di Commercio di Roma**, offre ad alcune imprese del territorio, selezionate tramite apposita call, la possibilità di essere supportate nello sviluppo dei propri progetti esplorando le opportunità di crescita nazionali e internazionali.

Target: riservato

25 GENNAIO 2024

EVENTI

12.30

TEATRO STUDIO BORGNA

PREMIAZIONE CONTEST MINECRAFT

Premiazione del concorso nazionale indetto da Cinecittà in collaborazione con **Q Academy** col supporto di **Maker Camp** per sostenere e diffondere nelle Scuole l'insegnamento dell'educazione civica e per favorire riflessioni sulla Costituzione Italiana e la Cittadinanza Digitale

Target: scuole di ogni ordine e grado



26 GENNAIO

9.30 → 18.00

ATTIVITA' PERMANENTI



FOYER

"C'ERA UNA VOLTA... IL VIDEOGAME"
"TALES OF THE MARCH"



FOYER SALA SINOPOLI

AERONAUTICA MILITARE AREA VR
MOSTRA "Al generative e Cinema: il caso Italia"



LET'S PLAY 1 / AUDITORIUMARTE

MAKER CAMP

Pista Mario Kart Live, Mario Kart a Roma, Simulatori di guida, eSports con Rocket League e Fortnite, Brawlhalla e Splatoon

F.I.G.C - LEGA NAZIONALE DILETTANTI
eSports con Fifa



LET'S PLAY 2 / AUDITORIUMGARAGE

B2C / INDIE SHOW CASE

RETROGAMING

GLOS - GAMES LOCALIZATION SCHOOL

AIV ACCADEMIA ITALIANA DEL VIDEOGIOCO

FAIS STOMYCRAFT

UNITELMA UNIVERSITA' LA SAPIENZA

IIT - ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA

REGIONE LAZIO

CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA



LABORATORI

AULA SUPER HERO (STUDIO 3)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

AULA CREEPER (STUDIO 2)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

9.30 – 10.30**TEATRO STUDIO BORGNA****ISTITUTO DI FIOLOGIA CLINICA DEL CNR****AVATAR. Ambiente e stili di vita negli Adolescenti: una nuova proposta di promozione della salute attraverso una piattaforma multimediale**

I ricercatori dell'Istituto di Fisiologia Clinica forniranno strumenti per migliorare i risultati dell'apprendimento, l'aumento del benessere e della motivazione ad apprendere, nonché la riduzione dei comportamenti a rischio degli adolescenti.

Target: scuole secondarie di primo e secondo grado

9.30 – 13.30**AULA HALO (SALA OSPITI)****KAMILIA KARD****Toxic Garden Infinite Dance Loop. Work Shop**

Kamilia Kard realizzerà una mappa di gioco in Roblox in cui gli avatar si esibiscono in una sequenza ininterrotta di passi di danza e movimenti. I movimenti prodotti verranno registrati e elaborati mediante l'uso di un'intelligenza artificiale che li tradurrà in formato digitale.

Target: da 9 anni in su

9.30 – 10.30**AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)****ISTITUTO DI RICERCA SULLA CRESCITA ECONOMICA SOSTENIBILE DEL CNR****Parliamo di calcio, ma non al bar. Il progetto Visioni di Gioco. Calcio e società da una prospettiva interdisciplinare**

Maurizio Lupò e **Christian Ruggiero** parleranno di come il calcio sia un ambiente culturale nel quale tutti cresciamo con particolare attenzione alla dimensione mediale del "parlare di calcio" attraverso le nuove piattaforme di produzione e diffusione di contenuti.

Target: per tutti

10.30 – 11.30**TEATRO STUDIO BORGNA****ISTITUTO DI SCIENZA E TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE "Alessandro Faedo" del CNR**

Nel reame dell'intelligenza artificiale: un breve viaggio alla scoperta delle meraviglie e delle sfide delle tecnologie intelligenti. **Sara Colantonio**, ricercatrice ISTI-CNR, parlerà delle basi dell'intelligenza artificiale e di come possiamo usarla al meglio, facendo un tuffo nelle potenzialità che l'intelligenza artificiale ha in ambiti chiave come la medicina e il benessere degli individui.

Target: per tutti

10.30- 11.30**AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)****Women in Games****Women in games. Perché è importante sostenere le donne nei videogiochi**

Nonostante l'importanza di eroine iconiche, la rappresentazione delle donne nei giochi spesso riflette ruoli di genere oppure stereotipi,

Women in Games International lavora per promuovere il progresso delle donne nell'industria globale dei giochi.

Ne parlano **Violetta Leoni** (One O Games),

Lisa Gobbi (Avalanche Studio Group),

Arianna Timeto (Acer) e **Alessandra**

Contin (Corriere della Sera)

Target: per tutti

11.30 – 13.30**TEATRO STUDIO BORGNA****COLLANA A FUMETTI PER 100 AM**

Collana di fumetti realizzata per il centenario dell'Aeronautica Militare in cui eventi e personaggi che hanno fatto la storia del volo in Italia. La collana è curata dall'Ufficio Storico dell'Aeronautica Militare, guidato dal **Col. Gerardo Cervone**, che la presenterà con **Vincenzo Grienti** (giornalista), **Col. (Ref) Paolo Nurcis**, **Francesco Archidiacono** (Art Director), **Marco Trecalli** (autore), **Francesco Santojanni** (Fumettista)

Target: per tutti

TALK / LECTIO

12.30 – 13.30**AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)****Didattica e Intelligenza Artificiale. Come l'Intelligenza Artificiale può aiutare la didattica: gli strumenti di AI al servizio di studenti e docenti sono sempre di più e più efficaci.**

Come l'A.I. generativa può rappresentare un'enorme opportunità per lo sviluppo umano, ma può anche causare danni e pregiudizi: se ne parlerà analizzando la Guidance on Generative Ai in Education and Research, primo documento "globale" con linee guida per l'utilizzo dell'A.I. nel campo della formazione.

Target: scuole superiori

14.30 – 16.00**TEATRO STUDIO BORGNA****Tales of the march**

L'esperienza immersiva "Tales of the March" ricostruisce in fiction una delle marce dai campi di concentramento verso la Germania - nel 1944/45 - basandosi sui racconti dei sopravvissuti. Il corto è stato scritto e diretto da Stefano Casertano. Prodotto da Daring House in associazione con Studio Deussen e in collaborazione con RAI Cinema VR. La Lega Nazionale Dilettanti presenterà e distribuirà le figurine raffiguranti i Giocatori di Calcio deportati realizzate in collaborazione con ANED **Benedetto Maruccci** (giornalista), *dialoga con* **Riccardo Pacifici** (Vice Presidente European Jewish Association), **Mario Venezia** (Presidente Fondazione Shoah), **Massimiliano Monnanni** (advisory Board LND e Presidente Asp Asilo Savoia) **Stefano Casertano** (regista del corto) e un Rappresentante di Rai cinema.

Target: per tutti

15.00 – 17.00**AULA HALO (SALA OSPITI)****Designing music for games**

Talk in lingua inglese

Talk sulla produzione e l'integrazione di musica interattiva per i videogiochi. In dialogo **Maurizio Gabrieli** (Conservatorio di Musica Santa Cecilia) e **Luigi di Guida** (dpstudios).

Target: per tutti

26 GENNAIO 2024

TALK / LECTIO

15.00 – 16.00

AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)

I Mercati internazionali

Talk in lingua inglese

Alcuni rappresentanti delle Associazioni di videogiochi internazionali discuteranno dell'importanza dei mercati internazionali:

Matteo Masini, dirigente area di Beni Consumo ICE **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)

Target: operatori

16.00 – 18.00

TEATRO STUDIO BORGNA

Gamification e salute

Il talk di esperti e ricercatori scientifici parlerà di come la gamification, viene indirizzata alla cura di patologie o disturbi comportamentali o a processi riabilitativi e ad altre disabilità.

Partecipano: **Giacinto Barresi**, ricercatore Istituto Italiano di Tecnologia, **Nicola Caione**, Federazione Associazione Incontinenti e Stomizzati, **Francesco Bocci**, psicoterapeuta adleriano, Foudrer Video Game Therapy, **Francesca Mastorci**, ricercatrice Istituto di Fisiologia Clinica del CNR, **Sonia Cerrai**, ricercatrice Istituto di Fisiologia clinica del CNR, **Gaetano Tieri**, direttore laboratorio Realtà virtuale, università UnitelmaSapienza Roma, **Liliana La Sala**, direttore medico Ministero della salute.

Moderata **Massimo Cerofolini**, giornalista.

Target: per tutti

16.00 – 17.00

AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)

Tutto quello che volete sapere sul Tax Credit

I rappresentanti della Commissione per il Tax Credit del MiC e l'Associazione Italiana di categoria dei Videogiochi condivideranno una panoramica sulla crescita dell'industria italiana del gioco e sul sostegno offerto dal Ministero della Cultura al settore: **Carla Felli**, **Lisa Gobbi**, **Mauro Vanetti** membri della Commissione Tax Credit e **Adriano Bizzoco** (IIDEA)

Moderata **Matteo Lupetti** (membro Commissione tax credit)

Target: operatori

17.00 – 18.00

AULA HALO (SALA OSPITI)

Music in video games

Talk in lingua inglese

Una chiacchierata con **Toda Nobuko**, una delle compositrici più rinomate al mondo, che ha lavorato alle colonne sonore di giochi e film come Metal Gear Solid 4, Ghost in the Shell e Star Wars: Visions, con **Federico Ercole**, giornalista.

Target: per tutti

EVENTI

10.00 – 18.00

SPAZIO RISONANZE

B2B. Incontri one to one tra studi di sviluppo e ospiti nazionali e internazionali

Durante gli incontri **B2B** (Business to Business), 39 rappresentanti di istituzioni e di aziende pubbliche e private, italiane e straniere, avranno la possibilità di incontrare one to one alcuni studi di sviluppatori italiani, selezionati tramite una call nazionale

Target: riservato agli iscritti



27 GENNAIO

9.30 → 18.00

ATTIVITA' PERMANENTI



FOYER

"C'ERA UNA VOLTA... IL VIDEOGAME"
"TALES OF THE MARCH"



FOYER SALA PETRASSI

AREA EPICOS COSPLAY CON SET FOTOGRAFICO



FOYER SALA SINOPOLI

AERONAUTICA MILITARE AREA VR
MOSTRA "AI generative e Cinema: il caso Italia"



LET'S PLAY 1 / AUDITORIUMARTE

MAKER CAMP

Pista Mario Kart Live, Mario Kart a Roma, Simulatori di guida, eSports con Rocket League e Fortnite, Brawlhalla e Splatoon

F.I.G.C - LEGA NAZIONALE DILETTANTI
eSports con Fifa



LET'S PLAY 2 / AUDITORIUMGARAGE

B2C / INDIE SHOW CASE

RETROGAMING

GLOS - GAMES LOCALIZATION SCHOOL

AIV ACCADEMIA ITALIANA DEL VIDEOGIOCO

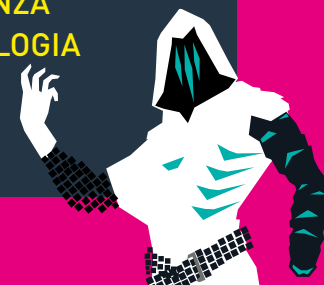
FAIS STOMYCRAFT

UNITELMA UNIVERSITA' LA SAPIENZA

IIT - ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA

REGIONE LAZIO

CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA



LABORATORI

AULA SUPER HERO (STUDIO 3)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

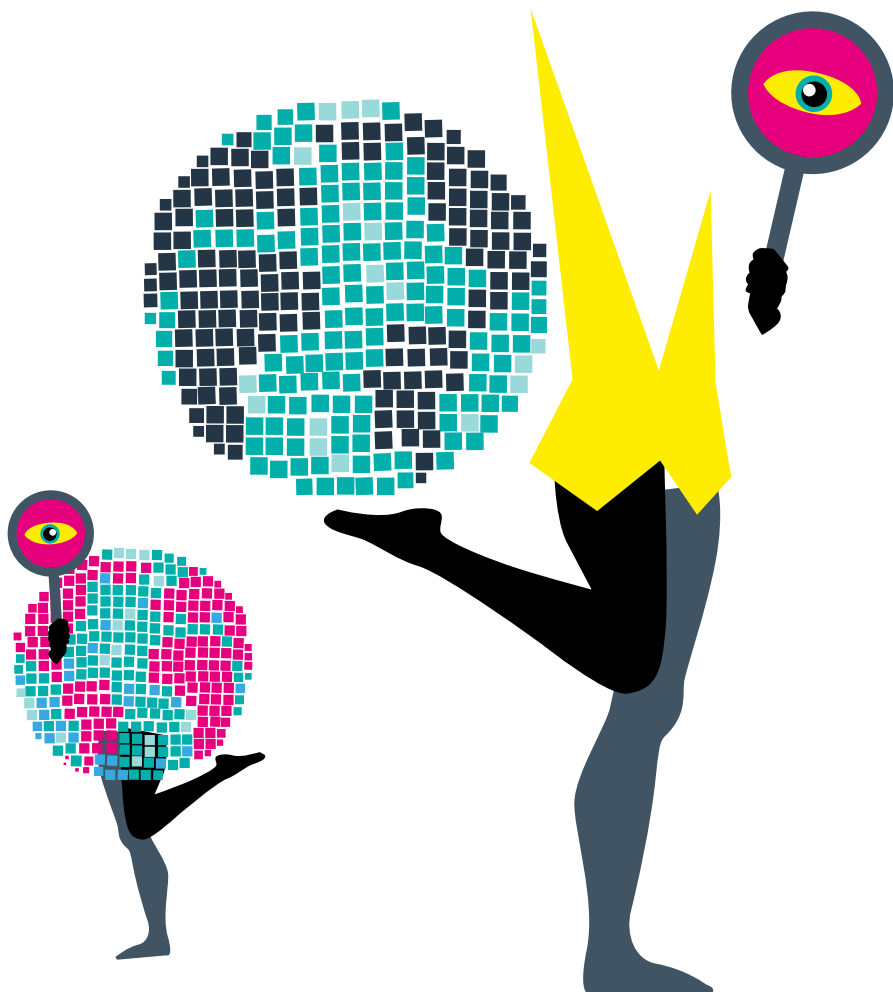
Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

AULA CREEPER (STUDIO 2)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su



TALK / LECTIO

10.30 – 12.30

TEATRO STUDIO BORGNA

Il calcio virtuale come strumento di inclusione sociale: Opportunità, sviluppo e stato dell'arte nelle attività promosse dalla FIGC - Lega Nazionale Dilettanti

Si parlerà dell'uso consapevole e responsabile dei videogiochi, della comunicazione genitori e figli nell'ambito videoludico insieme al ruolo rivestito dalle istituzioni sportive in questo processo.

Partecipano: **Christian Ruggiero**, docente Sociologia Processi Culturali e Comunicativi Università La Sapienza Roma, **Santino Lo Presti** (Presidente Commissione LND eSport), **Giovanni Sacripante** (Federazione Italiana Giuoco Calcio), **Giampaolo Nicolasi** (Comunità Incontro Onl.), **Aldo Grauso** (Psicologo dello Sport LND), **Marco Vigelini** (Founder di Maker Camp), **Giovanni Zannola** (arbitro di futsal e psicologo) e **Luigi Caputo** (Presidente di Osservatorio Italiano eSports)
Moderata **Daniela Cursi**, giornalista Gazzetta dello Sport.

Target: per tutti

10.30 – 11.30

SALA ZELDA (SALA CONFERENZE)

Metaverso, viaggio nella zona oscura

Simone Arcagni parlerà del Metaverso e di come si manifesterà attraverso una rivoluzione digitale, con la realizzazione di un digitale "spaziale", disposto cioè nello spazio, che porterà l'utente dentro i contenuti, in luoghi condivisi e partecipati.

Target: per tutti

11.30 – 12-30

AULA HALO (SALA OSPITI)

Talking about the goty

Talk in lingua Inglese

Parleranno di Baldur's Gate 3, l'ultima creazione di Larian Studios, che ha vinto il premio Game of the Year 2023 durante la prestigiosa cerimonia dei The Game Awards, **Adrienne Law** (Larian Studios), **Jennifer English** (attrice di Baldur's Gate 3) e **Gabriele Niola** (giornalista)

Target: per tutti

12.30 – 14.00

AULA HALO (SALA OSPITI)

Italian game devs abroad

Talk in lingua inglese

Giorgio Catania presenterà i risultati di una ricerca sui professionisti italiani che lavorano all'estero, e tre game dev si confronteranno su come lavorare per importanti aziende di videogiochi: **Alessio Giuseppe Cali** (Larian Studios), **Giordano B."Torgianni"** (HOYoverse), **Lisa Gobbi** (Avalanche Studios Group) **Gero Micciché** (Electronic Arts)

Target: per operatori

12.30 – 13.30

TEATRO STUDIO BORGNA

Atlante culturale IA

Andrea Colamedici ci parlerà di intelligenza artificiale, di come prima di essere una tecnologia realizzata, è stata immaginata, narrata e discussa in letteratura e in filosofia, un avvincente percorso tra testi diversi di epoche differenti, da Platone a Swift, da Kafka a Borges, per capire la natura profonda dell'Intelligenza artificiale.

Target: per tutti

27 GENNAIO 2024

TALK / LECTIO

15.00 - 16.00

AULA HALO (SALA OSPITI)

The importance of video game's narrative

Talk in lingua inglese

Una buona storia, una grande atmosfera e dialoghi emozionanti sono spesso elementi importanti per il successo dei videogiochi.

*Discutiamo di questi e altri argomenti con **Benoit Clarc** (Nacon Studio), **Jerzy Zalewski** (Teyon) e **Marco Ponte** (Nacon Studio Milano)*

Target: per tutti

16.00 - 17.00

AULA HALO (SALA OSPITI)

Cinema and video games

Talk in lingua inglese

Quali sono le connessioni tra cinema e videogiochi? Quali sinergie e nuove opportunità possono creare i due media?

*Ne parlano **Natalie Watson** (Half Mermaid Productions), **Yves Le Yaouanq** (Focue Entertainment), **Mark Hardist** (Slitherine Software), **Lucia Milazzotto** (direttore vendite e marketing di Cinecittà spa)*

Target: per tutti

EVENTI

11.30

AULA ZELDA (SALA CONFERENZE)

BEST APPLIED GAMES PREMIO PER IL MIGLIOR APPLIED GAMES

Premiazione del **miglior applied game italiano** per il 2022 e il 2023, nell'ambito della manifestazione **ITALIAN VIDEO GAME AWARDS**, dedicata alla valorizzazione delle eccellenze nel mondo dei videogiochi.

Target: per tutti

19.00

TEATRO STUDIO BORGNA

KAMILIA KARD

Toxic Garden - Dance Dance Dance
Performance partecipativa dell'artista **Kamilia Kard** che, insieme a quattro ballerine professioniste, ha immaginato una coreografia all'interno di una mappa Roblox.

Target: per tutti

28 GENNAIO

9.30 → 18.00

ATTIVITA' PERMANENTI



FOYER

"C'ERA UNA VOLTA... IL VIDEOGAME"
"TALES OF THE MARCH"



FOYER SALA PETRASSI

AREA EPICOS COSPLAY CON SET FOTOGRAFICO



FOYER SALA SINOPOLI

AERONAUTICA MILITARE AREA VR
MOSTRA "AI generative e Cinema: il caso Italia"



LET'S PLAY 1 / AUDITORIUMARTE

MAKER CAMP

Pista Mario Kart Live, Mario Kart a Roma, Simulatori di guida, eSports con Rocket League e Fortnite, Brawlhalla e Splatoon

F.I.G.C - LEGA NAZIONALE DILETTANTI
eSports con Fifa



LET'S PLAY 2 / AUDITORIUMGARAGE

B2C / INDIE SHOW CASE

RETROGAMING

GLOS - GAMES LOCALIZATION SCHOOL

AIV ACCADEMIA ITALIANA DEL VIDEOGIOCO

FAIS STOMYCRAFT

UNITELMA UNIVERSITA' LA SAPIENZA

IIT - ISTITUTO ITALIANO DI TECNOLOGIA

REGIONE LAZIO

CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA



LABORATORI

AULA SUPER HERO (STUDIO 3)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

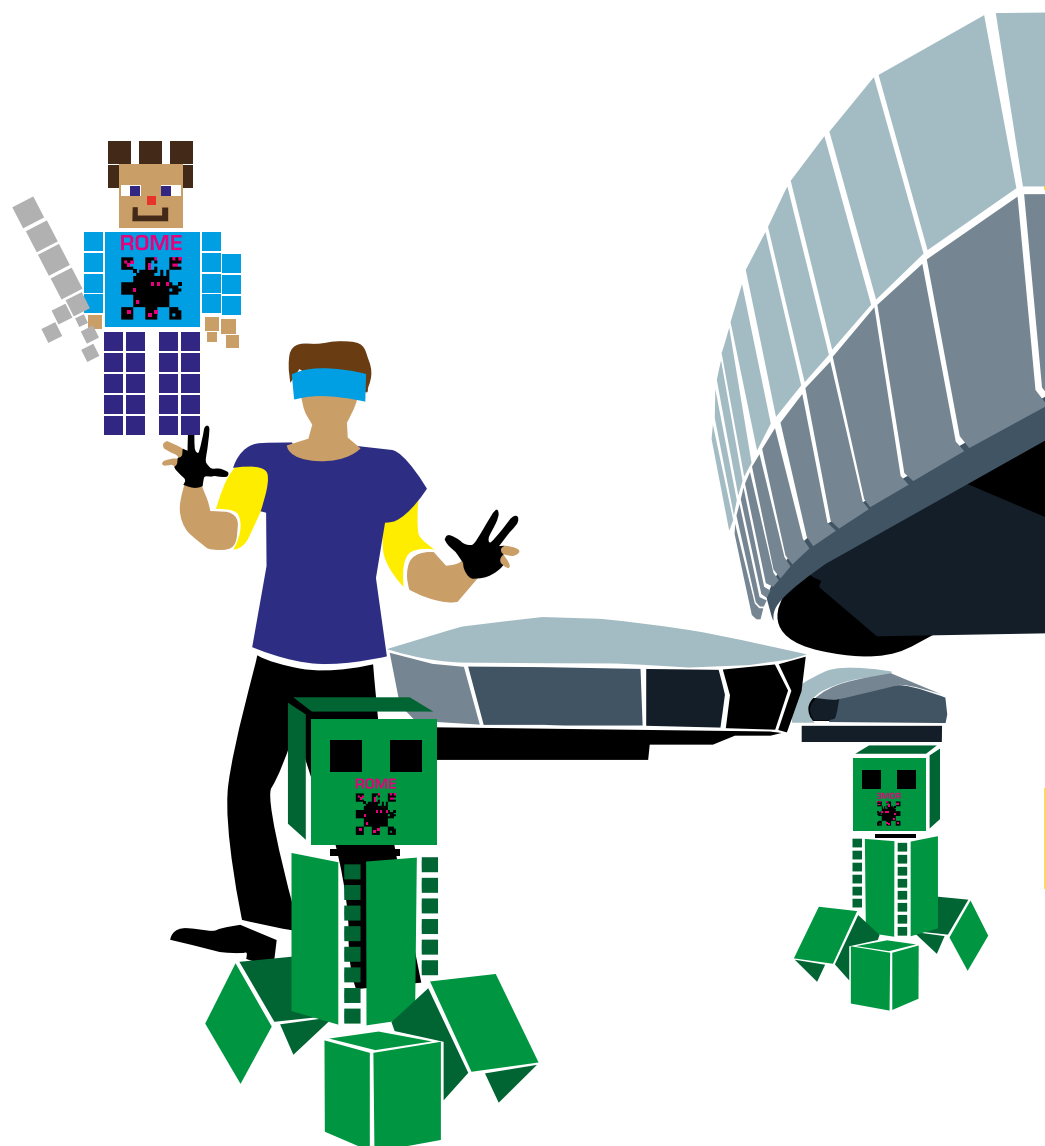
Target: dalla IV classe della scuola primaria in su

AULA CREEPER (STUDIO 2)**MAKER CAMP****Minecraft**

Un'avventura educativa progettata per stimolare la curiosità e lo sviluppo di competenze digitali nei giovani. Con Maker Camp si esplorerà come la tecnologia e la connettività influenzano la nostra società digitale.

1h, a ripetizione dalle 9.30 alle 17.00 con pausa dalle 13.30 alle 15.00

Target: dalla IV classe della scuola primaria in su



EVENTI

10.00 – 18.00

In tutti i luoghi del festival

WASAMA

Domenica sfileranno due **armature giganti** in un walking show, interagendo con il pubblico e meet and greet con la HULK Buster (da Avengers Infinity wars e Endgame), accompagnata da Black window e dall'armatura gigante Ultramarines Intercissors da Roleplay e dal videogioco Warhammer 40.000. *L'evento è realizzato da WASAMA, il "cantiere della fantasia".*

Target: per tutti

Ore 15.00

TEATRO STUDIO BORGNA

Premiazione CONTEST COSPLAY

Conclusione di una gara appassionante, immersa in atmosfere magiche: dal fantasy all'horror, ogni momento diverrà indimenticabile.

Ospite di eccezione **Clelia Pulcinelli, in arte Cleliuz**, cosplayer e scrittrice, appassionata di cinema, manga e videogiochi.

Target: per tutti

18.00

SALA PETRASSI

Angelo Maggi

Il DoppiAttore. La voce oltre il buio

Un «one man show» che racconta le meraviglie di un'arte italiana. In un programma ricco di sorprese

Una magica sorprendente performance a tutto tondo, per aiutare a capire, in una divertente lectio magistralis, il ruolo del doppiatore, in compagnia di Tom Hanks e Robert Downey Jr e con l'amichevole partecipazione del Commissario Winchester, direttamente dal mondo dei Simpson.

Target: per tutti

12.30

TEATRO STUDIO BORGNA

Videogames Orchestral Jazz Fantasy

La **Jazz Campus Orchestra** (formata da ragazzi dai 7 ai 14 anni), diretta da **Massimo Nunzi**, presenta un saggio durante il quale verranno eseguite musiche di matrice jazzistica legate al mondo dei videogame più amati dalle nuove generazioni.

Per la prima volta, a partire dalle colonne sonore dei videogame più conosciuti, i musicisti dell'orchestra hanno composto gli arrangiamenti dei brani.

Target: per tutti

10.00 – 18.00

In tutti i luoghi del festival

COSPLAY

Un'area cosplay dedicata con Green Screen permetterà di fare foto divertenti a tutti i partecipanti.

Tanti cosplayer con costumi originali e in tema sfileranno animando le aree del festival.

Target: per tutti

produttore esecutivo



PRESENTANO

ROME
VIDEO
GAME
LAB



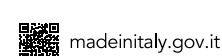
con il contributo di



con il patrocinio di



in collaborazione con



con il supporto di



partner di progetto

technical partner



media partner



si ringraziano



PROGRAMMA



SALA HALO / SALA OSPITI

★
INFOPPOINT

AULA SUPER HERO / STUDIO 3

✖
AULA CREEPER / STUDIO 2

▮
LET'S PLAY 2 / AUDITORIUM GARAGE

🎮
LET'S PLAY 1 / AUDITORIUM ARTE

🎭
TEATRO STUDIO GIANNI BORGNA

▮
SALA ZELDA / SALA CONFERENZE

▮
AREA STAMPA E SEGRETERIA FESTIVAL

