

PROGRAMMA

ROME  
VIDEO  
GAME  
LAB

SPECIAL EDITION

## PROGRAMMA PROVVISORIO

4 / 7 NOVEMBRE 2020

AGGIORNATO AL 20 SETTEMBRE

### WORKSHOP

Laboratori condotti da esperti per esplorare e conoscere attraverso gli *applied games* il mondo della scienza, ma anche i tanti linguaggi (cinema fumetto ecc.) che di questo mondo parlano.

Sono rivolti ai bambini e ai ragazzi dai 6 anni in poi e agli studenti universitari.

Per partecipare di persona è obbligatoria la prenotazione.

È inoltre possibile seguire i workshop in streaming attraverso il nostro sito [romevideogamelab.it](http://romevideogamelab.it).

#### «A SCUOLA CON MINECRAFT»

##### **A cura di Maker Camp.**

Un'immersione didattica in un mondo virtuale realizzato a blocchi con Minecraft, il videogioco più amato dai ragazzi di tutte le età. I giovani visitatori verranno proiettati in ambientazioni dove avranno modo di partecipare a sessioni di tipo *game-based learning* (simulazione a scopo educativo) e *project-based learning* (apprendimento complesso per esperienza, finalizzato al raggiungimento di un obiettivo specifico). I temi di quest'anno sono quelli dell'agenda ONU 2030: l'educazione di qualità, le città e comunità sostenibili, l'economia circolare, la tutela della vita sott'acqua e dell'ecosistema terrestre.

A cura di Maker Camp specializzata nella promozione dell'utilizzo delle nuove tecnologie, in particolare del gioco Minecraft, in ambito educativo e formativo. La sua attività consiste in laboratori didattici per bambini e ragazzi e progetti di formazione per educatori, finalizzati a scoprire le infinite potenzialità didattiche di Minecraft per le più svariate discipline (geografia, storia, matematica, lingua straniera) e per sviluppare le competenze trasversali indispensabili nel XXI secolo anche attraverso il coding, la chimica, la realtà aumentata e la stampa 3D. Marco Vigelini, CEO di Maker Camp, nominato tra i migliori 10 educatori Minecraft al mondo, è entrato a far parte del programma Minecraft Global Mentor di Microsoft nato per diffondere e supportare altri insegnanti all'utilizzo educativo di Minecraft.

Utenza: età 8-14 anni per un numero massimo di 20 partecipanti.

Durata: 50'

---

#### «IMPARO E GIOCO CON VIRULOSO»

##### **A cura di ISMED-Istituto Studi sul Mediterraneo del CNR e IRIB- Istituto per la Ricerca e l'Innovazione Biomedica del CNR**

Un quiz science, durante il quale Viruloso, il muppet che incarna il nuovo coronavirus, affronta il tema dell'inquinamento ambientale sotto diverse sfaccettature. L'attività prevede una serie di pillole di scienza seguite da un quiz interattivo sulle tematiche trattate. L'obiettivo è quello di far comprendere le

conseguenze degli interventi dell'uomo sull'ambiente migliorando la capacità di osservazione e preservando il rapporto uomo-natura.

Utenza: età 8-11 anni

Durata: 45'

.....

### «INTERNETOPOLI»

**A cura di CNR-IIT di Pisa e Registro .it**

Internetopoli è uno strumento didattico che aiuta i docenti a proporre alle loro classi un percorso di gioco e studio attraverso i temi della Rete: il funzionamento di Internet, le sue potenzialità, i comportamenti corretti da adottare, stimolando riflessioni sull'utilizzo dei social media, sulla pubblicazione dei contenuti in Rete, il rispetto della privacy e la propria identità digitale. La metafora della città è lo scenario della web app che è strutturata in otto livelli con: testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, presentazioni, inserti di film.

Utenza: età 8 - 11 anni

Durata: 45'

.....

### «TIME TALES: I RACCONTI DEL TEMPO. GLI ETRUSCHI»

**A cura di EGA- Entertainment Game App**

Un'avventura grafica ludico-educativa per bambini vissuta in prima persona. Non una semplice lezione digitale mascherata da gioco, ma un vero e proprio viaggio, tra avventure e imprevisti, che condurrà il giocatore alla scoperta dell'antica civiltà etrusca.

La storia inizia con una visita al museo che si trasformerà in un aspettato viaggio indietro nel tempo. Il protagonista sarà catapultato nel mondo degli etruschi, un'avventura che tra minigiochi ed enigmi li porterà a scoprire la storia di questa antica civiltà.

Utenza: età 8– 11 anni

Durata: 45'

.....

### «MAGICA CHIMICA CON ALCHEMILLA LABS»

**A cura di ISOF-Istituto di Sintesi Organica e Fotoreattività del CNR di Bologna**

La parola "chimica" per molti evoca laboratori bui, puzzolenti, cose strane che bollono e fumi che aleggiano sui banconi. Ma la chimica è anche magica, insolita, spettacolare - e perché no? – divertente. Da qui l'idea di riscoprire alcune reazioni che potremmo evocare con un incantesimo uscito dalla bacchetta di Harry Potter o di Hermione Granger. Dopotutto, lo scrittore Kurt Vonnegut ha definito la scienza "magia che funziona".

Utenza: età 8-14 anni

Durata: 60'

.....

### «BETTERGEOEDU: GIOCHIAMO CON MINECRAFT PER SCOPRIRE INSIEME LA GEOLOGIA»

**A cura di ISMAR – Istituto delle Scienze Marine del CNR**

I ragazzi "giocano" in uno scenario virtuale in cui devono riconoscere e sfruttare le risorse naturali, trasformandole in manufatti. Successivamente, sulla base delle proprietà "saggiate" nel gioco virtuale, gli studenti sono chiamati a riconoscere rocce e minerali reali.

Utenza: età 8-14 anni

Durata: 45'

.....

**«RAWSIKO: LE MATERIE PRIME INTORNO A NOI»**

**A cura di ISOF-Istituto di Sintesi Organica e Fotoreattività del CNR di Bologna**

RAWsiko è un gioco ispirato al famoso RISIKO ma focalizzato sull'importanza delle materie prime per lo sviluppo tecnologico della nostra società, sulla loro distribuzione disomogenea nel mondo e la corsa al loro approvvigionamento che è origine di crisi e conflitti.

Utenza: età 11-18 anni

Durata: 60'

.....

**«ESPERIENZA IMMERSIVA»**

**A cura di Università degli Studi di Roma Unitelma, Sapienza**

I ricercatori del laboratorio di Realtà Virtuale di Unitelma Sapienza, dell'IRCCS Fondazione Santa Lucia e del Consiglio Nazionale delle Ricerche CNR di Roma racconteranno, attraverso foto, video ed esperienze immersive con i visori, come le nuove tecnologie stanno cambiando il modo di fare ricerca scientifica e descriveranno le più recenti scoperte in Psicologia, Neuroscienze e Neuro-riabilitazioni ottenute attraverso la realtà virtuale. Il laboratorio metterà a disposizione 20 oculus Go (sanificati dopo ogni utilizzo) tramite cui gli studenti potranno provare in prima persona l'esperienza di immersione negli ambienti virtuali.

Utenza: età 11-18 anni

Durata: 60'

.....

**«GRAN SASSO VIDEOGAME»**

**A cura di Istituto Nazionale di Fisica Nucleare**

Gran Sasso Videogame è un videogioco di orientamento attivo nato per avvicinare gli studenti alle frontiere della fisica e alle possibilità offerte dalle carriere scientifiche.

Un imprevisto spazio-temporale ha catapultato l'alieno Zot nei Laboratori del Gran Sasso dell'INFN, solo la conoscenza della fisica lo aiuterà a tornare a casa. Durante il laboratorio gli studenti verranno guidati alla conoscenza e all'utilizzo del videogioco, che avranno modo di sperimentare direttamente. Al termine verrà distribuito un questionario per verificare il livello di apprendimento.

Utenza

età 14-18 anni

Durata: 1h

.....

## «ECO-CEO: CAPIRE L'ECONOMIA CIRCOLARE GIOCANDO»

**A cura di ISOF-Istituto di Sintesi Organica e Fotoreattività del CNR di Bologna**

EcoCEO (Eco-Chief Executive Officer) è un gioco didattico che insegna agli studenti le logiche dell'economia circolare mettendoli nei panni del CEO di un'azienda. In EcoCEO i giocatori devono gestire un'azienda che produce dispositivi elettronici come ad esempio microchip, smartphone ed e-bike, prendendo decisioni sulla gestione delle risorse, sui processi produttivi e sulla commercializzazione dei loro prodotti.

Combinando diversi investimenti che sono ecosostenibili, essi possono aumentare i risultati e il profitto della loro impresa. Lo scopo del gioco è mostrare il differente impatto che hanno strategie aziendali di economie lineare e circolare sulle prestazioni di un'azienda. Giocando con EcoCEO, i ragazzi affrontano le sfide della gestione delle risorse disponibili sul pianeta in modo interattivo e divertente e riflettono sulla rilevanza per la società di strategie circolari ecosostenibili come il riciclo, i sistemi di ritiro dell'usato, il riuso, le attività di riparazione e la sostituzione di prodotti con servizi, es noleggio.

Utenza: età 14 – 18 anni

Durata: 70'

## «CONCERTO FOTONICO»

**A cura di Fabio Chiarello dell'IFN-Istituto di Fotonica e nanotecnologie**

Di cosa è fatta la Musica? E cosa c'entrano la luce, la matematica e la tecnologia con i suoni e le note musicali? Un laboratorio con esperimenti ed esempi pratici per esplorare il mondo dei suoni e dell'armonia.

Utenza

età 14-18 anni

Durata: 45'

## «DALLA FANTASIA ALLA TECNOLOGIA»

**A cura di Istituto Italiano di Tecnologia di Genova**

I visitatori saranno guidati in mondi virtuali controllabili con il pensiero e sistemi robotici progettati per superare i limiti del corpo umano. Scenari fantascientifici possono diventare reali grazie all'immaginazione di chi oggi realizza soluzioni tecnologiche ai problemi che una persona può affrontare, a partire dalla necessità di interagire con il mondo superando condizioni di disabilità. I dispositivi presenti: sistemi ludici controllabili con gli occhi e con la mente, ambienti di realtà virtuale, un robot riabilitativo (WRISTBOT), una mano bionica (HANNES) e un avatar umanoide (ALTEREGO).

Utenza

età 14 in su

Durata: 45'

## «UMANAGER»

**A cura di ITD- Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR**

Un management game progettato per favorire lo sviluppo delle competenze e delle abilità imprenditoriali dei giovani studenti. Il gioco offre l'opportunità di cimentarsi nella costruzione e gestione di un villaggio turistico, stimolando le abilità di decision making e problem solving in un ambiente aderente alla realtà.

“UManager” è pensato per poter essere utilizzato nelle scuole secondarie di secondo grado. Il modello di apprendimento proposto consente agli studenti di acquisire gradualmente concetti economico-finanziari, anche se non presenti nella loro attività curriculare. Il gioco permette di raggiungere il giusto equilibrio tra il realismo di un sistema simulato e l’efficacia di un percorso di apprendimento. “UManager” prevede un percorso formativo che procede per livelli crescenti di difficoltà attraverso l’attivazione di leve decisionali che permettono una gestione sempre più approfondita del villaggio.

Utenza: età 16 – 18 anni

Durata: 2h

---

### «BELLE II: LA REALTÀ VIRTUALE NELLA FISICA DELLE PARTICELLE»

#### A cura di Istituto Nazionale di Fisica Nucleare

Belle II è un rivelatore costruito intorno al punto in cui si verificano le collisioni tra elettroni e positroni nell’acceleratore SuperKEKB, a Tsukuba, in Giappone - è stato sviluppato un software basato su tecnologie di Realtà Virtuale (VR), nel quale sono stati ricostruiti in 3D tutti i componenti del rivelatore e una parte dell’acceleratore SuperKEKB. Nel software è stato inserito inoltre un componente che simula il moto delle particelle. Questo permette all’utente di immaginarsi all’interno della sala sperimentale che ospita il rivelatore dell’esperienza e di seguire gli elettroni e i positroni accelerati, osservare le loro collisioni e la produzione di altre particelle, comprendendo così come i diversi rivelatori dell’esperienza operano per poterle rilevare. L’utilizzo di questa tecnologia fornisce interessanti spunti didattici poiché facilita l’approccio degli studenti alla fisica delle particelle, costituendo un potente strumento di “osservazione” nella scienza dell’infinitamente piccolo.

Utenza: età 14-19 anni

Durata: 45’

---

### «DIGILAB»

#### A cura di GamificationLab Sapienza

Breve introduzione alla gamification; presentazione del GamificationLab Sapienza; presentazione dei progetti realizzati dagli studenti del GamificationLab Sapienza in ambito scientifico: Progetto “Playing Whit NIBS” – Simulatore per il corso di “Therapeutic applications of low frequency electromagnetic fields”, realizzato in collaborazione con il Dipartimento di Ingegneria dell’informazione, elettronica e telecomunicazioni - BioEM Lab - DIET Sapienza; progetto “Shape That Sound” – Gioco a sostegno della ricerca scientifica nel campo del rapporto tra forme geometriche e suono, realizzato in collaborazione con il Geometric & Visual Computing group, Dipartimento di Informatica Univ. Sapienza.

Utenza: 18 anni in su

Durata: 90’

---

### «Progetto HMR»

#### A cura di Giovanni Cignoni, Pisa

La prima parte del workshop è dedicata a presentare le attività di Progetto HMR nella realizzazione di simulatori software di vecchi calcolatori. La simulazione permette a tutti di giocare con le macchine del passato e capire come davvero funzionano le macchine universali, cioè i calcolatori (o i computer per chi

preferisce l'Inglese). Con i simulatori si possono costruire diversi contesti di gioco per rendere la didattica più avvincente. Lanciare un programma diventa una sfida, scriverne uno un'impresa. Giocare sui "videogiochi" realizzabili su quelle macchine permette di apprezzare la differenza fra la componente computazionale del videogioco, cioè quella per cui serve la macchina universale, e la sua fruibilità, che invece dipende da prestazioni e interfacce utente dedicate.

Utenza: 14 anni in su

Durata: 90'

.....

**«Cacciatori di Tornado»**

**A cura di Massimiliano Pasqui, ricercatore presso l'Istituto per la Bioeconomia CNR**

Trascurare la natura è un lusso che l'umanità non può più permettersi: nei prossimi 30 anni potrebbe essere compromesso l'accesso a cibo e acqua ad almeno 5 miliardi di persone, soprattutto in Africa e nell'Asia meridionale, e centinaia di milioni di abitanti delle zone costiere potrebbero essere esposti alla minaccia di tempeste e uragani. È lo scenario di un mondo privo dell'aiuto della natura pubblicato sulla rivista Science e basato su un modello che evidenzia quali nodi potrebbero venire al pettine fra 30 anni se l'atteggiamento dell'uomo nei confronti della natura non diventerà più responsabile. Il modello è stato realizzato dal gruppo internazionale coordinato da Rebecca Chaplin-Kramer, dell'Università americana di Stanford.

Dal modello emerge che l'impatto crescente dell'uomo sulla natura ne sta compromettendo gli ecosistemi. Dove infatti l'impatto dell'uomo è maggiore si riduce la capacità della natura di fronteggiarlo.

Utenza: 14 anni in su

Durata: 90'

## TALK E LECTIO MAGISTRALIS

Occasioni di approfondimento con l'obiettivo di stimolare il dialogo e di favorire la conoscenza e lo scambio di buone pratiche

Ci rivolgiamo a docenti, esperti, addetti ai lavori e ... curiosi.

Interverranno scienziati studiosi creativi e divulgatori scientifici.

**«Difendiamo le Mura! Presentazione del videogioco di valorizzazione di un patrimonio straordinario quale le mura di Paestum»**

**A cura di Fondazione Paestum, ITABC CNR e EVOCA**

"Difendiamo le Mura!" ha l'obiettivo di mostrare le tecnologie e la tattica di assedio del IV secolo a.C., le macchine da guerra, le caratteristiche costruttive delle torri e delle mura della città di Paestum. Il giocatore interagisce con il proprio corpo (interazione naturale) senza l'utilizzo di dispositivi. L'obiettivo è trasmettere contenuti educativi attraverso un forte coinvolgimento percettivo e motorio e la sollecitazione multisensoriale ed emozionale. La rappresentazione dell'assedio e delle folle dei soldati in azione è stereoscopica; il paesaggio "sonoro", in dolby surround 5.1, include il rumore delle armi, voci, clamori, ordini militari, dialoghi.

.....

**« Progetto Trames – smart TouRism Across the Mediterranean Sea »**

**A cura di EGA - Entertainment Game Apps**

La casa di sviluppo EGA - Entertainment Game Apps, Ltd. presenterà a RVGL20 uno dei principali risultati del progetto Trames – smart TouRism Across the Mediterranean Sea, cofinanziato dall’Unione Europea nell’ambito del programma COSME. Un’iniziativa che, grazie al coinvolgimento di otto partner in sei nazioni europee, ha come obiettivo quello di sviluppare un’offerta turistica innovativa in cinque aree pilota nel Mediterraneo. Mediterranean è un videogioco ambientato nel Mediterraneo antico che si basa sull’espansione marittima fenicia. I giocatori potranno seguire le rotte degli antichi marinai fenici, scoprendone città ed empori fondati lungo le coste del Mediterraneo.

.....

**«Virtualità, Gaming e Salute: Sfide e Opportunità»**

**a cura di Gaetano Barresi, ricercatore IIT Genova**

Le molteplici combinazioni di oggetti e mondi reali e virtuali offerte dalle tecnologie videoludiche costituiscono autentiche sfide ai limiti delle nostre abilità ed esperienze. Ma quali sono le loro potenzialità in ambiti apparentemente poco connessi al mondo dell’intrattenimento come quelli dei problemi di salute o delle disabilità di una persona? Il talk discuterà il rapporto tra reale e virtuale in tali contesti in base ad esempi tratti dai risultati della ricerca scientifico-tecnologica (e dagli spunti offerti dalla fantascienza). Si rifletterà sulle opportunità rese disponibili da sistemi interattivi altamente coinvolgenti, come dimostrano i risultati di IIT: dai training chirurgici ai paradigmi riabilitativi, dal game design inclusivo al suo insegnamento come mezzo di sensibilizzazione.

**«Persone e macchine: tra Scienza e Fantascienza»**

Tre mini-simposi (“Robot oltre i Limiti, oltre il Pericolo”, “Robot Biomedici e Cyborg”, “Intelligenze Artificiali, Scelte Umane”) in cui si parlerà di tecnologie che permettono alla persona (e alla macchina stessa?) di superare i propri limiti, consentendole di esplorare ambienti rischiosi e di potenziare o ripristinare le proprie capacità mediante diverse modalità di interazione uomo-robot, per poi riflettere sulle capacità di scelta a livello morale nelle intelligenze artificiali e negli umani, giungendo ai dilemmi degli umanoidi in “Blade Runner” - ambientato a fine 2019 - e in “Io, Robot” - in onore di Isaac Asimov, il cui centenario dalla nascita è proprio il 2020.

.....

**«Comics & Science - presentazione numero dedicato a Leonardo Pisano, detto Fibonacci»**

**A cura di IAC del CNR**

In occasione del Fibonacci Day (23 novembre) l’Istituto per Le Applicazioni Del Calcolo “Mauro Picone” – IAC CNR dedica un numero della collana Comics&Science a Leonardo Pisano detto Fibonacci.

Considerato uno dei più grandi matematici di tutti i tempi, contribuì alla rinascita delle scienze esatte dopo la decadenza dell’età tardo-antica e dell’Alto Medioevo. Con lui, in Europa, si realizzò l’unione tra i procedimenti della geometria greca classica (gli Elementi di Euclide) e gli strumenti matematici di calcolo elaborati dalla scienza araba (in particolare egli studiò per la parte algebrica il Liber embadorum dello studioso ebreo spagnolo Abraham ibn ‘Ezra).

Comics&Science è una collana di CNR Edizioni che prende il nome dall’omonima sezione della programmazione culturale di Lucca Comics & Games, appuntamento fisso fin dal 2012. L’obiettivo è promuovere il rapporto tra scienza e intrattenimento, nella convinzione che entrambi costituiscano momenti formativi importanti per la crescita dell’individuo e del cittadino. I “comics” del titolo rimandano a un



linguaggio privilegiato, quello del fumetto, scelto come ideale per comunicare idee e storie, che saranno sempre inedite e curate dai migliori autori in circolazione.

.....

**«POTEVA RESTARE UN FUMETTO. E INVECE NO. Il come e il perché del progetto di video gioco "Nabbovaldo e il ricatto del Cyberspazio"»**

**A cura di IIT di Pisa**

Come è stato realizzato un fumetto a scopo divulgativo, cercando di renderlo interessante, e come dal fumetto si sia ricavato un videogioco, cercando di renderlo divertente. Con l'accento sugli scopi educativi/informativi

A integrazione, un'analisi di contesto del mercato dei videogiochi nel mondo e soprattutto in Italia.

Quanti, come, chi utilizza i videogiochi e come questi stiano trascendendo sempre più dal lavoro contesto ludico/commerciale per diventare strumenti straordinari di coinvolgimento, formazione e sensibilizzazione. Un vero e proprio media trasversale. Un aspetto che rimanderà a un workshop sarà come partendo dal fumetto si è costruito l'universo Internetopoli per arrivare ai materiali preliminari per il gioco. Il videogioco sarà presentato in versione Beta coinvolgendo i giocatori anche da remoto.

.....

**«Code#DNA»**

**A cura di Fondazione VIGAMUS, Dipartimento di Biologia, Università degli Studi di Roma "Tor Vergata", Idra Interactive Studios**

"Code#DNA" è un applied game che Idra Interactive Studios, in collaborazione con Fondazione VIGAMUS, ha sviluppato per promuovere l'attività del Centro per lo Studio del DNA Antico del Dipartimento di Biologia dell'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata". L'esperienza interattiva in questione ha anche la funzione di una innovativa forma di advertisement dei Corsi di Laurea in Biologia erogati dall'Ateneo. Il videogioco sarà completo, gratuito e interamente giocabile su PC a partire dal 19 ottobre.

.....

**«I cambiamenti climatici»**

**A cura di Antonello Pasini, fisico, climatologo e ricercatore dell'Istituto sull'Inquinamento Atmosferico - IIA del CNR, è anche docente di fisica del clima presso l'Università Roma Tre.**

Il riscaldamento globale recente è molto diverso da quelli passati. La causa fondamentale di questo riscaldamento e dei cambiamenti climatici ad esso associati risiede nelle attività umane.

Non si tratta solo di sudare un po' di più, ma ci sono impatti estremamente forti sui territori, gli ecosistemi e l'uomo: ondate di calore, siccità, eventi estremi di piogge violente, alluvioni, impatti sull'agricoltura, la salute, la sicurezza, fin sulle migrazioni climatiche. Se siamo stati noi a causare questi cambiamenti, possiamo anche porvi rimedio, con una diminuzione di emissioni di gas serra, uno stop alla deforestazione, ecc. Che fare in concreto?

.....

**«Intelligenza Artificiale»**

**A cura di Dario Izzo, coordinatore scientifico del team Advanced Concepts, dove ha condotto studi sulla progettazione della traiettoria interplanetaria e dell'intelligenza artificiale**

L'intelligenza artificiale secondo l'Enciclopedia Treccani "studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche che consentono di progettare sistemi hardware e sistemi di programmi software atti a fornire

all'elaboratore elettronico prestazioni che, a un osservatore comune, sembrerebbero essere di pertinenza esclusiva dell'intelligenza umana".

Dagli anni 50 in poi abbiamo sentito parlare in maniera crescente di questo argomento spesso con i toni angosciati di coloro i quali hanno disegnato un mondo spaventoso "dominato" da macchine sempre più intelligenti e capaci di "prendere" il posto degli uomini. Il cinema e le serie tv, in tempi più recenti, si sono appropriati di questo tema sfornando prodotti, più o meno veritieri dal punto di vista dei fondamenti scientifici.

Oggi abbiamo caregiver robotici e automobili che si guidano da sole, mini intelligenze artificiali in tasca, dispositivi che rendono la nostra vita più semplice, ma non corriamo nessun pericolo che queste macchine prendano il sopravvento, che possano avere una sorta di libero arbitrio e quindi "responsabilità etiche" dirette in quello che fanno. Il rischio reale del quale invece ci dobbiamo preoccupare e quello di chi controlla le macchine e di quali, a suo avviso, siano i confini etici applicabili e quelli valicabili. La "minaccia" più grande rimaniamo quindi sempre noi umani.

.....

**«Scritto nel ghiaccio - cosa nascondono le calotte polari»**

**A cura di Carlo Barbante, direttore Istituto Scienze Polari CNR**

Le carote di ghiaccio sono formidabili archivi ambientali che celano, tra i loro strati, la storia climatica del nostro pianeta e delle sue interazioni con l'uomo. Una sorta di libro antico, scritto in una lingua non sempre accessibile, celato in preziosissimi scrigni congelati come l'Antartide o la Groenlandia. Analizzando gli strati di ghiaccio, è possibile rilevare la presenza di composti inquinanti quali metalli pesanti, pesticidi o residui di combustione derivanti da attività umane e distribuiti a livello globale dalle correnti atmosferiche. Lo studio delle variazioni nelle concentrazioni di questi composti, presenti a livelli di ultra-tracce, fornisce agli scienziati indicazioni sia sull'impatto dell'uomo sull'ambiente, sia sull'efficacia di misure di contenimento delle emissioni inquinanti. A volte gli strati più profondi contengono anche virus e batteri che a causa del riscaldamento del Pianeta possono essere rimessi nell'ambiente e presentare dei rischi potenziali

.....

**«ITD - Hwaet! The Vercelli Book Saga»**

**A cura di ITD, Istituto per le Tecnologie Didattiche**

Nell'ambito del progetto "God Save The Nerd!", in partnership con il Museo del Tesoro del Duomo di Vercelli e Bepart (azienda che si occupa di installazioni in realtà aumentata), l'Istituto per le Tecnologie Didattiche (ITD) di Palermo ha ideato e sta realizzando un percorso di gamificazione per arricchire l'esperienza culturale che il museo offre ai suoi visitatori, sia potenziali che reali. Nello specifico l'ITD sta sviluppando un videogame educativo (Serious Game) dal titolo "Hwaet! The Vercelli Book Saga". Il fulcro narrativo del gioco è basato sul **Vercelli Book**, un manoscritto redatto nel sud-est dell'Inghilterra verso la fine del X secolo, contenente omelie in prosa e componimenti poetici. Il gioco è diviso in due puntate: la prima, che è fruibile da remoto, serve per suscitare l'interesse e la curiosità dei potenziali visitatori del museo; la seconda puntata, che si svolge in presenza, coinvolge il visitatore in un'esperienza di gioco/apprendimento nella quale il museo diventa lo scenario di gioco e i suoi tesori gli strumenti utili a far progredire le sequenze narrative di cui il gioco si compone.

La presentazione sarà tenuta dal Dott. Giuseppe Città, ricercatore del CNR-ITD.

## EVENTI

Durante Rome Videogame Lab sarà possibile giocare ad alcuni videogiochi in anteprima, vedere installazioni in realtà aumentata e mostre di game art.

Un'area retrogaming permetterà di rivivere la storia dei videogiochi.

Non mancheranno momenti di intrattenimento con youtuber.



### PREMIAZIONE

**FelliniCraft** è un contest indetto dall'Istituto Luce Cinecittà in collaborazione con Q Academy e con il supporto organizzativo di Maker Camp rivolto a scuole del secondo ciclo della scuola primaria e scuole secondarie di primo e secondo grado degli istituti pubblici e paritari italiani.

il Concorso trae ispirazione dal centenario della nascita del Maestro, quale genio creativo della cinematografia del '900 e invita le Scuole a realizzare elaborati digitali che abbiano per oggetto storytelling ispirati al mondo del cinema, realizzati con il videogioco Minecraft.

Le finalità del concorso sono: stimolare nei partecipanti la consapevolezza e la conoscenza del cinema come arte creativa; promuovere la diffusione dell'aspetto culturale del cinema superando l'idea di strumento di puro intrattenimento; promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa; valorizzare l'esperienza educativa invitando i partecipanti a realizzare elaborati nei quali siano predominanti la fantasia, la creatività, il ruolo dei personaggi, l'importanza delle ambientazioni, l'utilizzo nel cinema degli strumenti multimediali.

Hanno partecipato 31 scuole primarie, 32 scuole secondarie di primo grado, 6 scuole secondarie di secondo grado, con un totale di 150 classi e oltre 3.000 studenti.

Durante RVGL20 avverrà la premiazione dei vincitori, 3 per ogni categoria di scuola.

---

### «KOMPLEX, "C" C»

#### A cura di Komplex Live Cinema Group

Un'esperienza per trasformare lo spettatore in uno "spettattore", in grado di rivelare dalle superfici urbane visioni cinematiche. Il visitatore, grazie ad un'applicazione gratuita chiamata ARIZA trasforma il suo smartphone in un rivelatore di visioni e troverà all'interno degli spazi di Cinecittà sequenze di una sorta di film frammentato e decostruito: quattro attori cercano di ricostruire una sceneggiatura le cui pagine sono sparse per lo Studio. Lo spettatore è il quinto attore e puntando la camera del proprio smartphone nei luoghi indicati da una normale Google Maps, potrà accedere ad un mondo parallelo popolato anche da particelle elementari in forma umana, ricercatori universitari, videogiochi mistici e uno scrittore vero di Fantascienza, il Premio Urania Sandro Battisti.

Il gruppo Komplex, composto da Mariano Equizzi (scrittura e AR Design), Luca Liggio (digital video management) e Paolo Bigazzi Alderigi (musica e sound design) arriva da esperienze di live cinema, di cinema interattivo e di webcinema. Le tecnologie sono per Komplex un'opportunità e uno strumento di liberazione (quasi magico) per creare forme sempre più ricercate di interattività e di immersione svincolate da codici rigidi.

---

## «CABARET RETROGAMING»

### A cura di KENOBISBOCH PRODUCTIONS

Cabaret Retrogaming è il classico show di Kenobisboch, a cavallo tra intrattenimento e cultura del videogioco. Un'incursione nel retrogaming, mostrando i giochi più rilevanti e usandoli come spunti per raccontare la storia del settore videoludico dai pioneristici anni 80 ad oggi.

Kenobisboch Productions è un'alleanza di "gentilnerd" votata alla diffusione della cultura del retrogaming, fondata da Fabio "Kenobit" Bortolotti e Andrea "Bisboch" Babich. Al collettivo si sono in seguito aggiunti Antonio Bellotta, Flavio Pisani e Daniele Vitturini. Sul canale (Kenobisboch) Twitch – nota piattaforma di streaming dedicata al mondo del gaming – compaiono parecchie rubriche interessanti tra cui: Buongiorno ARCADE, Retrogaming Postprandiale, la trasmissione di videogiochi spiegati ai bambini/e Bim Bum Ram ed i famosi speciali Bisboch + Kenobit, un progetto votato all'intrattenimento e alla diffusione della cultura dei videogiochi. Non mancano nemmeno contenuti di divulgazione scientifica, come Bit Bang, il primo show in streaming dedicato alla scienza.

---

## «CHALLENGE ON STAGE – DAL FUMETTO AL VIDEOGIOCO»

### Dialogo tra FRAFFROG e Fabio Kenobit Bortolotti

Francesca Presentini, classe '93, viene da Cortona in Toscana. Ha un portale su YouTube dove si cimenta in numerose avventure creative. Fuori dal web invece si concentra su illustrazione e il fumetto: al momento ha cinque pubblicazioni cartacee e sta curando la direzione artistica di un videogioco Indie. Si dice che ami le rane perché sono verdi e simpatiche, ma in realtà è stata morsa da una rana radioattiva durante un'allegria gita in una palude.

Insieme e in diretta (on site e in streaming) racconteranno di come si realizza un videogioco, quali sfide si affrontano, quali problemi inaspettati si presentano. Dopo avere parlato delle sfide della creazione di un videogioco, il duo affronterà una prova in tempo reale Fabio verrà sfidato da Francesca a superare i schemi di Children of Silentown, il videogame che ha realizzato insieme a Elf Games, mentre Fabio metterà alla prova Francesca con degli enigmi presi da giochi storici punta e clicca.

---

## «STORIE DI FANTASCIENZA IN TV»

### A cura di RAI TECHE e Silvana Palumbieri

Un documentario di Silvana Palumbieri (27') ricco di incontri con extraterrestri, presenze di robot nella vita quotidiana, futuristiche sperimentazioni scientifiche, avventure interplanetarie, vicende improntate su utopie, distopie, ucronie. Ci sono titoli indimenticati: *L'ultima faccia di Medusa* e *Operazione Vega*, *A come Andromeda*, *Extra* e *La traccia verde*, *Eva futura* e *L'isola del tesoro*. Tra i grandi registi che li hanno realizzati importanti nomi del cinema italiano: Vittorio Cottafavi, Alessandro Blasetti, Ugo Gregoretti. Di vero pregio i ritrovamenti nelle Teche Rai di interviste a maestri della fantascienza. Gli scrittori Isaac Asimov, Ray Bradbury, Arthur Clark poi Primo Levi che ha scritto tre straordinari racconti di fantascienza, Cesare Zavattini autore del fumetto di fantascienza *Saturno contro la terra*. E ancora Carlo Rambaldi artefice di ET e altre creature fantascientifiche e i più grandi registi italiani del genere Antonio Margheriti.

Seguirà un talk di approfondimento

---

## «#GAME JAM»

### A cura di Zagarolo Game City

Zagarolo Game City è il programma che la Regione Lazio tramite Lazio Innova ha lanciato nello Spazio Attivo LOIC Zagarolo per promuovere e valorizzare la cultura videoludica e supportare giovani game designer in percorsi formativi. All'interno dell'Hub regionale, professionisti del settore insieme con la comunità dei gamers e con stakeholders dell'industria del videogioco si incontreranno per condividere competenze, conoscenze e professionalità. Il programma Zagarolo Game City prevede la realizzazione di una serie di attività, tra le quali:

1. Game Jam, che coinvolgono non solo giovani game designer ma anche professionisti di spicco (nazionali e internazionali) accuratamente selezionati;
2. Game Conference, strutturate in più sessioni con il coinvolgimento di ospiti ed esperti nazionali ed internazionali, con dibattiti, talk e incontri di networking.

Durante RVGL 2020 Zagarolo Game City intende organizzare una tavola rotonda per proporre un confronto tra Game Design e Ricerca, nel panel oltre allo staff di progetto saranno invitati rappresentanti del mondo produttivo e della ricerca, uno sguardo non accademico ma divulgativo per cogliere le possibilità e il percorso che il game design sta tracciando negli ultimi anni.

---

## «RETROGAMING»

### A cura di VG Perspective

Alla luce del ridimensionamento reso necessario dall'emergenza sanitaria, VG Perspective propone di preservare la selezione storica free to play, che permette al pubblico di rivivere i classici del passato e che rende l'area retrogaming appetibile a tutti i visitatori, con due sezioni verticali dedicate al tema fantascienza e al tema scienza.

La selezione dei videogiochi storici non potrà non prevedere i "fondamentali" Super Mario Bros, Outrun, Super Sidekicks 2, Jr. Pac-Man, Marvel VS Capcom, Bomberman, Frenzy.

Tra i giochi a tema fantascienza: R-Type; Project Firestart; Zone of the Enders; Star Wars Episodio 1 – La Minaccia Fantasma; P.N.03), mentre The Incredible Machine e Cubivore saranno presenti come videogiochi a tema scientifico.

---

## «E la(stro)nave va. VIRTUAL PHOTOGRAPHY e GAME ART tra Fellini e Asimov»

### A cura di Neoludica

L'idea parte dal voler far comprendere al mondo delle arti contemporanee che il medium videoludico sta facendo nascere tante diverse esperienze artistiche, le GAME ART, come le chiamiamo noi di Neoludica e fra queste la Virtual Photography. In Italia ci sono tanti artisti e creatori di Game Culture che meritano di essere conosciuti. Questo facciamo da 11 anni, con incontri, mostre e pubblicazioni. La mostra, che doveva essere fisicamente negli spazi di Cinecittà, si trasferisce in uno spazio virtuale, percorribile in 3D come nello scenario di un videogioco, da una app scaricabile. Circa 40 opere vengono disposte in una galleria virtuale per

raccontare le game art e i loro autori nella scena italiana. Un corner particolare sarà dedicato all'arte di Assassin's Creed® con Ubisoft Italia, sempre virtualmente, mentre una seconda stanza accoglierà le opere in omaggio a Fellini e Asimov.

Artisti in mostra: Samuele Arcangioli, Luca Baggio, Cristiano Bonora, Emanuele Bresciani, Ida Cirillo, Giulia Colombo, Francesco Delrio, Alessandro Dimauro, Valeria Favoccia, Federico Ferrarese, Claudia Gironi, Daniela Masera, Biancamaria Mori, Monique Pasini, Mauro Perini, Ivan Porrini, Giuditta Sartori, Filippo Scaboro, Cristian Scampini, Federico Vavalà.

## B2B

Il B2B è promosso anche quest'anno in collaborazione con **Regione Lazio / Lazoinnova / Unioncamere del Lazio e Camera di Commercio di Roma** e con **IIDEA- Italia Interactive Digital Entertainment Association**, l'associazione di categoria degli editori e sviluppatori di videogiochi.

20 sviluppatori, di cui 10 con sede nella Regione Lazio, selezionati con una call, incontreranno circa 30 buyer nazionali e internazionali nella giornata di **venerdì 6 novembre**.

Gli incontri saranno on line sulla base di un'agenda predefinita che assicurerà a ciascun buyer e a ciascuno studio di sviluppo di incontrarsi sulla base di interessi identificati attraverso un questionario inviato nelle settimane precedenti.

Sarà predisposto per metà ottobre anche un book scaricabile con tutte le informazioni sia sui buyer sia sugli sviluppatori.