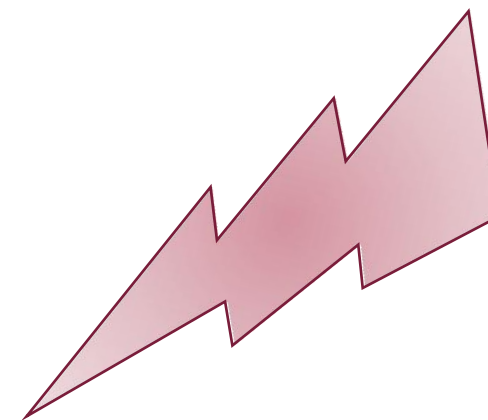
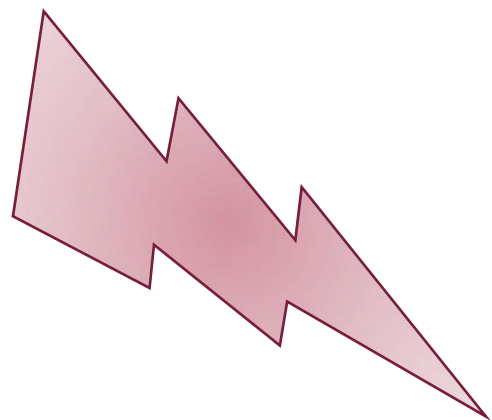


WIDOW  
GAMES  
LAB  
ROME

IV edizione  
4/7 novembre  
2021



---

*Ripristineremo la normalità appena  
saremo sicuri di che cosa sia  
normale*

**D. ADAMS**

**CINECITTÀ**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

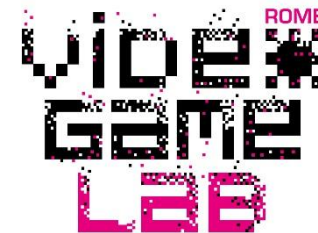
---

IV EDIZIONE

## UMANO & DIGITALE

L'Umanesimo Digitale è la sfida di questi anni per rispondere alle tecnologie avanzate e al loro impatto sulla vita e sulla cultura del nostro tempo, affinché la transizione digitale metta veramente le persone al primo posto in una società aperta e democratica

# ROMEVIDEOGAMELAB21



## DOVE E QUANDO



### Studi di Cinecittà

Via Tuscolana 1055 –  
Roma

**DAL 4 AL 7 NOVEMBRE  
2021**

H. 10.00 – 18.30

**RVGL21 è in presenza e in steaming sul  
sito [romevideogamelab.it](http://romevideogamelab.it)**

**CINECITTÀ**

# ROME VIDEOGAME LAB 21



## LE PAROLE CHIAVE E I NUMERI

Atomi e Bit

Reale e Virtuale

Utopie e Distopie

Eventi



85 postazioni retrogaming e arcade

25 Workshop

15 Talk e lectio magistralis

15 Nuovi applied games da provare

4 Esperienze VR/AR

3 Mostre

8 eventi

Gaming zone per giochi di ruolo e da tavolo, libro game, retrogaming e arcade

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio. Promuovere la cultura della Cybersecurity \*

A cura dell'Istituto Italiano Tecnologie - IIT di Pisa - CNR

Il gioco prevede una struttura ibrida tra il "percorso fisso" e l'"open world". Il giocatore può infatti muoversi liberamente nella mappa, parlare con i personaggi e risolvere i minigiochi nell'ordine che preferisce, ma la trama del gioco si sviluppa in quattro "capitoli" principali, più un epilogo in cui il giocatore può solo effettuare un dialogo finale. Ogni volta che il giocatore risolve tutti i minigiochi e gli obiettivi del capitolo corrente, si passa al capitolo successivo. Questo permette anche di "resettare" il mondo del gioco tra un capitolo e l'altro. Visivamente, i capitoli sono separati l'uno dall'altro da "filmati" che portano avanti la storia principale.

Per quanto riguarda il sistema di ranking, i punti sono chiamati "like" e sono rappresentati dalla classica icona con il pollice alzato. Essi si ottengono:

- • giocando ai minigiochi
- • rispondendo in maniera corretta nei dialoghi a scelta multipla
- • raccogliendo le pagine di Nabbopedia sparse negli ambienti di gioco
- • leggendo i nuovi termini aggiunti alla Nabbopedia.

e si perdono:

- • rispondendo in maniera sbagliata in alcuni dialoghi a scelta multipla
- • giocando più di una volta al minigioco "Slot Machine"

Alla fine del gioco è conferito un "ranking" a seconda di quanti like il giocatore ha accumulato in totale. Esempi di contenuti e modalità di gioco. I contenuti legati al tema della sicurezza informatica sono presenti naturalmente nei Dialoghi attraverso una comunicazione divertente ma molto attenta ad offrire spunti di riflessione.

SEGUE

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio. Promuovere la cultura della Cybersecurity \*

A cura dell'Istituto Italiano Tecnologie - IIT di Pisa - CNR

In particolare, riportiamo la descrizione di alcuni minigiochi, esemplificativi della modalità di divulgazione dei contenuti:

- • Pulizia virus: l'hard disk di un abitante di Internetopoli è stato contaminato dai virus, bisogna quindi rilevarli e salvare i blocchi di memoria ancora non contaminati.
- • Whack a worm: dei virus del genere "worm" hanno invaso il giardino di un abitante di Internetopoli. Bisogna quindi schiacciare questi virus rappresentati come vermi in grado anche di replicarsi.
- • Attacco Adware: Nabbo è assalito da uno stormo di Adware. Il giocatore deve distruggerli a colpi di "swipe", ma se riescono ad avvicinarsi troppo si scompongono in altre finestre di pubblicità che impediscono di vedere la schermata. Il giocatore deve imparare a chiudere prontamente le finestre cliccando sulla x.

Non mancano mini giochi più legati all'ambito dell'educazione digitale di base:

- • Installazione: Nabbo deve installare un sistema informatico. Il giocatore avrà a disposizione uno spazio dalla forma bizzarra e dovrà trascinarvi dentro un certo numero di elementi con ingombri differenti (monitor, PC, stampante, UPS, NAS eccetera) in modo che ci stiano tutti e siano posizionati nell'ordine corretto.
- • Pairing: Nabbo deve effettuare il pairing di due dispositivi bluetooth. Sul monitor compaiono dei pulsanti che si illuminano ed emettono suoni secondo una particolare sequenza: il giocatore deve riprodurre la sequenza tappando sui pulsanti nello stesso

SEGUE

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio. Promuovere la cultura della Cybersecurity \*

A cura dell'Istituto Italiano Tecnologie - IIT di Pisa - CNR

Il videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" può rappresentare uno strumento efficace per promuovere la cultura della cybersecurity a partire dalle giovani generazioni, grazie a queste caratteristiche:

- alto livello di coinvolgimento e immedesimazione dato dalle caratteristiche degli scenari e del personaggio principale: Nabbovaldo, un adolescente poco consapevole dei possibili rischi online;
- processo di apprendimento scandito su più livelli di difficoltà con il fine di coinvolgere il giocatore nell'avventura e trasmettergli nozioni ed informazioni utili in materia di cybersecurity;
- presenza di espliciti contenuti educativi, come nel caso della perdita di like in caso di più di una partita alle Slot Machine;
- assenza chat: centralità data al processo di apprendimento, evitando anche rischi di sicurezza dovuti a contatti indesiderati.

Target: 12-14

Durata 60'



# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## L'alieno Zot nei Laboratori del Gran Sasso \*

A cura dell'Istituto Fisica Nucleare- IFN del CNR

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. È questa la sfida del primo videogioco ambientato nei veri laboratori sotterranei di fisica delle astroparticelle più grandi del mondo: i Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, dove si realizzano ricerche di punta in fisica. Gran Sasso Videogame è uno strumento di orientamento attivo nato per avvicinare gli studenti alle frontiere della fisica e alle possibilità offerte dalle carriere scientifiche. **Gran Sasso Videogame** è uno strumento innovativo per la didattica della fisica. Il suo utilizzo in classe permette di trattare alcuni dei temi di punta della fisica contemporanea. La giocabilità non è vincolata a conoscenze pregresse. Attraverso il videogioco si scoprono le finalità degli esperimenti, la teoria a essi legata e le grandi sfide tecnologiche che comportano.

Target: 14/18 anni

Durata: 45'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit

workshop

**Armonie in gioco. Concerto conferenza tra scienza e musica \***

A cura di Fabio Chiarello dell'Istituto Nazionale di Fotonica e nanotecnologia-  
IFN del CNR

Concerto conferenza con attività pratiche per parlare di scienza e della musica attraverso dimostrazioni, esperimenti e musica dal vivo con la partecipazione di un fisico e di un gruppo di musicisti

Granelli di pepe che danzano, molle che si agitano nell'aria, strane figure e spettri che trasformano i suoni in immagini e forme. E ancora note, suoni e rumori, che si uniscono armoniosamente o si scontrano duramente nella loro strana danza. Un viaggio alla scoperta dei come e dei perché dei suoni e della bellezza della musica.

Durata 45'

Target: 12+

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e  
Bitworkshop

## Comics&Science. Progetto di divulgazione scientifica \*

A cura di Roberto Natalini, direttore dell'Istituto IAC del CNR, e di Andrea Plazzi, matematico e esperto di fumetti

### Intro di 4 laboratori seguono

Comics&Science , una collana di CNR Edizioni- Unità Comunicazione e relazione con il pubblico a cura dell'Istituto per Le Applicazioni Del Calcolo "Mauro Picone" – IAC, prende il nome dall'omonima sezione di Lucca comics e nasce con l'obiettivo di promuovere il rapporto tra scienza e intrattenimento, nella convinzione che entrambi costituiscano momenti formativi importanti per la crescita dell'individuo e del cittadino.

Target: scuole superiori

Durata: 60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Comics&Science. The AI Issue \*

A cura di Roberto Natalini, direttore dell'Istituto IAC del CNR, e di Andrea Plazzi, matematico e esperto di fumetti

L'Intelligenza Artificiale sta già cambiando le nostre vite. Fin dove potrà spingersi in futuro e qual è l'effettivo stato dell'arte? Gli sviluppi che l'Intelligenza Artificiale ha avuto negli ultimi anni sono enormi. Dall'antico sogno di riprodurre il funzionamento della mente umana, sono già nati programmi con prestazioni che fino a pochi anni fa sarebbero sembrate fantascientifiche, come gli "assistenti vocali", e i campi a cui l'IA viene applicata aumentano ogni giorno. Sarà una delle maggiori rivoluzioni scientifiche, tecnologiche, economiche e sociali nella storia dell'umanità.

LFantasia e capacità di trasmettere emozioni: sono gli ingredienti di qualsiasi storia. È così anche per "N3well" di Diego Cajelli e Andrea Scoppetta. Veterano del fumetto d'azione e di intrattenimento (Milano Criminale, Napoleone, Dampyr, Nathan Never, Martin Mystère, Diabolik, Long Wei), **Cajelli** traspone a fumetti alcuni classici temi dell'IA, come il confronto con l'umano e la consapevolezza paradossale che "una macchina sarà umana quando saprà sbagliare".

Fumettista, illustratore e storico character designer della nostra animazione di qualità, **Scoppetta** sfodera tutta la tecnica e l'esperienza messa a punto con le collaborazioni con Dreamworks e Pixar/Disney (Big Hero 6, Inside Out, Zootopia): nelle sue mani, le "macchine" recitano quanto gli umani.

target: scuole superiori

Durata:60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Comics&Science. The Fibonacci Issue \*

cura di Roberto Natalini, direttore dell'Istituto IAC del CNR, e di Andrea Plazzi, matematico e esperto di fumetti

Forse più del Rinascimento, della Rivoluzione Industriale o di quella Informatica, il contributo di Leonardo Pisano detto "il Fibonacci" alla civiltà Occidentale è talmente grande e acquisito da risultare di difficile valutazione. Certamente è impossibile esagerarlo: il sistema posizionale decimale indo-arabico che apprese e perfezionò nel corso della giovinezza si è diffuso e infine imposto in Europa e poi nel mondo, mettendo a disposizione di tutti un potente mezzo di analisi e comprensione della Realtà.

Da pratica complessa e inaccessibile ai più, dopo Fibonacci il "far di conto" diventa strumento quotidiano accessibile a tutti, parte integrante dell'alfabetizzazione di base.

Leggerezza, intelligenza, fantasia. Gli ingredienti della Commedia Perfetta di cui l'illustratrice e fumettista **Claudia Flandoli** sembra detenere la ricetta. In Il libro di Leonardo, la brillante autrice pisana combina abilmente fedeli ricostruzioni storiche con una rara sensibilità per personaggi e dialoghi. È così che il giovane Leonardo, di ritorno nella natia Pisa, ritrova l'amica Sara e col suo aiuto rende partecipe il lettore – e per suo tramite tutta l'Europa del tempo e dei secoli a venire – dei nuovi metodi di calcolo che cambieranno per sempre la vita di tutti.

target: scuole superiori

Durata:60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bitworkshop

## Comics&Science. The EO Issue \*

A cura di Roberto Natalini, direttore dell'Istituto IAC del CNR, e di Andrea Plazzi, matematico e esperto di fumetti

Come facciamo a sapere com'è fatto il mondo in cui viviamo e in particolare la Terra? Come facciamo a procurarci dati come la composizione del suolo, le condizioni atmosferiche o il grado di inquinamento? Informazioni - queste e tantissime altre - che nel giro di pochi decenni hanno fatto esplodere le conoscenze che abbiamo del nostro pianeta, portando alla nascita dell'Osservazione della Terra come vera e propria nuova disciplina. Protagonista indiscusso di questi filoni di ricerca è il satellite, uno dei singoli oggetti tecnologici da cui oggi dipende maggiormente la nostra qualità della vita.

La Terra è (con buona approssimazione) una sfera che compie pazientemente la sua orbita intorno al Sole, avvolta da una nube di piccoli satelliti .che gira intorno a noi, in ogni istante, raccogliendo dati e – in definitiva – assicurando una cospicua fetta del benessere cui siamo così abituati da non domandarci più da dove provenga. Ma cosa fanno esattamente questi satelliti? Cosa si intende esattamente per Earth Observation (EO), o Osservazione della Terra? E cosa succederebbe se a un tratto alcuni satelliti smettessero di seguire la propria orbita?

GNOM1 (nome non convenzionale, ma assolutamente non casuale) è un giovane ed esuberante satellite, a cui va stretta la quotidianità della sua vita. Decide così di provare ad esplorare il cosmo circostante e parte per l'avventura. Sarà l'incontro con John e Jurij nell'Orbita Cimitero ad aprirgli occhi e mente sull'importanza dei dati da lui raccolti e trasmessi a Terra. **Alessio Schreiner** (sceneggiatore televisivo tornato al suo amore di gioventù) propone una storia brillante e divertente, su cui il veterano disneyano **Donald Soffritti** ha potuto sbizzarrirsi e dimostrare una volta di più la sua mai sopita voglia di inventare e stupire.

Target: scuole superiori

Durata:60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e  
Bitworkshop

## Comics&Science. The Sisease Issue \*

A cura di Roberto Natalini, direttore dell'Istituto IAC del CNR, e di Andrea Plazi

La Malattia Infettiva è una vera e propria categoria a parte tra i Flagelli che affliggono l'umanità.

Debilitante o anche mortale non solo per il singolo ma per l'intera comunità, portatrice di una dimensione sociale che va ben oltre quella medico-sanitaria: insieme alla vita delle persone, la Malattia-che-si-trasmette-per-contagio condiziona i rapporti sociali e quindi l'intera sfera dell'esperienza umana.

IL CONDOMINIO è una storia di **Paola Barbato**, scrittrice e autrice di punta di DYLAN DOG, disegnata da **Riccardo Burchielli**, disegnatore della serie DMZ, adattata in una serie di prossima uscita per HBO.

Target: scuole superiori

Durata:60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit workshop

## "Tecnologie Bioniche e Digitali: Oltre i Confini della Persona" \*

cura di Giacinto Barresi, Samuele De Giuseppe, Lorenzo Lombardi - Rehab Technologies Lab, Istituto Italiano di Tecnologia (IIT) di Genova

Ai visitatori verranno presentati alcuni risultati delle ricerche svolte dal laboratorio di Rehab Technologies dell'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT). I ricercatori parleranno innanzitutto di soluzioni robotiche come le protesi d'arto inferiore e d'arto superiore (tra le quali la mano bionica HANNES) sviluppate in collaborazione con il Centro Protesi INAIL. Il discorso proseguirà presentando sistemi di interfaccia uomo-macchina basati su movimenti oculari e segnali fisiologici accanto ad ambienti digitali (anche potenziati da biofeedback) per training e riabilitazione. Tali tecnologie (alcune delle quali capaci di far pensare a scenari fantascientifici popolati da cyborg) permettono di superare problemi di salute e condizioni di disabilità e, contemporaneamente, di esplorare i limiti delle capacità e delle esperienze umane, proiettate attraverso estensioni artificiali verso mondi a cavallo tra realtà e virtualità.

Fascia d'età: scuole superiori e università

Durata: 45' per ogni turno



# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit workshop

## We, the Food, the Planet. Cibo alimentazione e sostenibilità \*

A cura di Fondazione Barilla

A livello globale, il 70% degli under 18 crede che i cambiamenti climatici siano un'emergenza da affrontare, eppure ancora pochi conoscono il nesso che collega la produzione di cibo al clima. Per questo Fondazione Barilla ha lanciato il videogioco educativo, disponibile in lingua italiana ed inglese, nato per introdurre concetti fondamentali su cibo, alimentazione e sostenibilità. Tra le funzioni offerte dal gioco didattico c'è la possibilità di misurare l'impatto dei propri comportamenti alimentari e di chattare direttamente con il Pianeta. Dopo una prima fase di utilizzo del "tool interattivo e digitale", si passerà ad una modalità di lavoro in presenza, collaborativa e di gruppo, basata sul roleplaying. Il gioco dei ruoli può essere considerato come una rappresentazione teatrale in cui ciascun membro del gruppo impersona un determinato ruolo. Il significato del role playing è quello di attivare processi e dinamiche empatiche e di trovarsi in situazioni simili a quelle che si verificano quotidianamente. Inoltre partecipando ai giochi di ruolo gli studenti imparano a stare in gruppo, ad osservare gli altri in profondità, confrontando le proprie priorità con quelle degli altri e individuando strategie di interazione sempre nuove e diverse. Gli studenti sono al tempo stesso protagonisti della situazione scenica e osservatori. Fasi del workshop:

A) Si parte dall'uso individuale della chat col Pianeta e altri strumenti digitali. Lasciamo i ragazzi liberi di esplorare e di giocare. Possono accedere anche al nostro materiale digitale e guardare i video sia in lingua inglese che italiana;

SEGUE

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit workshop

## We, the Food, the Planet..... \*

A cura di Fondazione Barilla

B) Poi vengono creati “ fisicamente” 3 o 4 gruppi di lavoro ( ispirati dallo Youth Manifesto). In ogni gruppo, i ragazzi personificheranno: Un educatore ;Un policy maker/politico; Un manager/industria;Un produttore/agricoltore; Uno scienziato;Un giornalista; Un attivista ;C) Il trainer introduce un problema con pochi cenni di carattere generale.

D) Poi si chiede ai singoli gruppi di lavorare in maniera collaborativa per riflettere e trovare soluzioni. Viene fornito un canvas di dibattito e confronto ( fornito da BCFN ) e i partecipanti dovranno trovare soluzioni che tengano conto delle priorità di tutti. Ma che soprattutto abbiano come obiettivo finale, l'ideale di ONE HEALTH.

C) Il workshop si conclude con la “restituzione” delle idee da parte dei 3-4 gruppi e la discussione di queste in maniera critica e transdisciplinare

Target: studenti 14-18 ( scuole superiori secondo grado).

**Durata : 90'**

# ROMEVIDEOGAMELAB21



Atomi e  
Bitworkshop

## Kids Economics.. Prendiamo confidenza con la scienza economica \*

A cura dell'Istituto Tecnologie Didattiche e Unità Comunicazione e Relazioni  
con il Pubblico del CNR

Kidseconomics è una linea di attività didattiche sviluppata dal Cnr per diffondere i concetti base della scienza economica nella scuola primaria e secondaria.

Partendo dal presupposto che l'economia sia ben presente nella vita quotidiana di bambini e ragazzi, ma che non compaia in modo adeguato nei curricula scolastici elementari, Kidseconomics offre l'opportunità di prendere confidenza con una disciplina i cui rudimenti costituiscono un bagaglio culturale oramai indispensabile per dei cittadini informati e consapevoli. Il cuore del progetto è rappresentato dai laboratori interattivi da svolgersi in presenza o a distanza. In particolare, la nuova attività Kidseconomics digital, sviluppata in collaborazione con l'Istituto di Tecnologie Didattiche del Cnr e pensata per incontrare le esigenze delle scuole durante l'emergenza sanitaria da Covid-19, può essere fruita in modalità "a distanza" e in modalità "ibrida" (studenti e insegnanti presenti in classe collegati con un animatore scientifico che da un altro luogo conduce l'attività). I temi trattati riguardano il mercato, i beni pubblici ed il ciclo economico. La presentazione di concetti teorici si alterna a diversi giochi che hanno al centro la scoperta e la comprensione di termini chiave dell'economia e prendono spunto da famosi giochi di società e quiz televisivi di successo. La conduzione dell'attività è affidata ad un animatore scientifico in presenza o collegato in videoconferenza con la classe.

Kidseconomics fa parte delle attività per le scuole promosse dall'Unità comunicazione e relazioni con il pubblico della Direzione centrale servizi per la ricerca del Consiglio nazionale delle ricerche in collaborazione con l'Istituto di ricerca sulla crescita economica sostenibile (Cnr-Ircres) e l'Istituto di Studi sul Mediterraneo (Cnr-Ismed).

Taget: 9-14 anni   durata :120'

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit workshop

## Un'avventura nel tempo. Laboratorio Minecraft \*

A cura di Marco Vigelini di Maker Camp

Direttamente dal canale YouTube "A Scuola con Minecraft", una serie di avventure da risolvere, anche attraverso l'introduzione di elementi di programmazione, andranno a movimentare il laboratorio Minecraft. Il famoso videogioco diventa lo strumento ideale per coinvolgere i giovani partecipanti per valorizzare quelle competenze ritenute necessarie nel prossimo futuro: creatività, capacità di risolvere problemi complessi, sviluppare un pensiero logico, saper collaborare con gli altri. Un viaggio indietro nel tempo tra archeologia, matematica, musica e missioni da completare.

Target: 8 – 10 anni

Durata: 60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit

workshop

## Il tuo primo Add-on Minecraft. The Bedrock Edition \*

A cura di Marco Vigelini di Maker Camp

Laboratorio riservato esclusivamente ai ragazzi dagli 11 ai 14 anni che vogliono “sporcarsi” le mani con elementi di logica computazionale e creare il prototipo primo ADD-ON Minecraft insieme a Marco Vigelini, sviluppatore di mappe del Marketplace Minecraft e YouTuber del canale “A Scuola con Minecraft”.

Target: 11 – 14 anni

durata: 60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e  
Bit workshop

## Guida insieme a Mario e Luigi su pista di Mario Kart \*

A cura di Marco Vigelini di Maker Camp

Preparati a guidare in una vera pista di Mario Kart sfidando i tuoi personaggi Nintendo preferiti. Aiuta Mario e Luigi a proteggere l'ambiente in un'affascinante gara - senza esclusione di colpi - di Formula 1 elettrica. Scegli il percorso migliore, evita gli ostacoli che ti trovi davanti e recupera i cubi oggetto per ostacolare gli avversari o per far accelerare vertiginosamente il tuo kart. Perfeziona la tua logica di guida e la tua strategia sulla base degli strumenti di realtà aumentata messi a disposizione nel laboratorio che ti catapulteranno - per davvero - all'interno del kart secondo una prospettiva mai vista prima.

Target: 8 – 10 anni

Durata:60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit Lectio  
magistralis

La fisica del Grande Mazinga. Raccontare la scienza attraverso i  
robottoni giganti \*

a cura di Fabio Chiarello (INF)

Un fantastico viaggio nel mondo della scienza e della tecnologia accompagnati dai robottoni giganti e dalle loro spettacolari armi.

Chi non conosce gli enormi robot che si muovono e combattono pilotati da coraggiosi eroi? Come antichi samurai in armatura, alti come grattacieli e armati con ordigni ultratecnologici, affrontano malvagi nemici provenienti dalle profondità dello spazio o dagli abissi del passato. Quanto c'è di reale e scientifico in questi epici robot e nelle loro fantastiche armi? Lasciamoci accompagnare da loro per scoprirlo!

Fascia d'età:12+

Durata: 45'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

## Atomi e Bit

Lectio magistralis

### Innovazioni Digitali tra Gaming e Salute \*

a cura di Giacinto Barresi di Rehab Technologies Lab,  
Istituto Italiano di Tecnologia di Genova

La conferenza verterà sulla progettazione di tecnologie centrate sulla persona e sui vantaggi dei sistemi digitali per la salute dell'uomo. In particolare si parlerà di soluzioni videoludiche progettate per coinvolgere e stimolare pazienti durante le attività cliniche ( ad es. entro il quadro delle terapie digitali) e per «sintonizzare» uomo e macchina ( da protesi a sistemi assistivi e riabilitativi).

Target: scuole superiori

Durata: 45'



# ROMEVIDEOGAMELAB21

## Atomi e Bit

Presentazione  
videogame

### DIAGirls. LE CONQUISTE STORICHE DELLE SCIENZIATE\*

a cura di Francesco Sapio e Lauren Stacey Ferro, ricercatori Università la Sapienza Roma

**DIAGirls** è un gioco esplorativo che consente al giocatore di conoscere le importanti conquiste storiche delle scienziate nel corso della storia. Il giocatore deve raccogliere oggetti, affrontare sfide in tutto l'ambiente, rispondere a quiz, tutto per rivelare la chiave del futuro.

Target: scuole superiori   Durata: 60'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

## Atomi e Bit

Presentazione  
videogame

### Behind the Light - extraordinary life of Luca Comerio sviluppato da Fondazione Vigams e iDRA Interactive Studio per Cineteca di Milano

Behind The Light farà rivivere ai giocatori l'avventurosa vita di Luca Comerio (1878-1940), celebre fotografo, cineasta e regista italiano, pioniere del documentario e dell'industria cinematografica. Ha seguito da fotoreporter la prima guerra mondiale, sperimentato tutte le più innovative tecniche di ripresa, tra cui il KinemaColor per riprodurre i colori, spericolato e avventuroso testimone della Storia a contatto con i più grandi personaggi di inizio Novecento. La Cineteca di Milano conserva un lotto dei suoi preziosi film che ha restaurato digitalmente, in quanto patrimonio fondamentale del cinema italiano. Scopo di Behind the Light è quello di educare le giocatrici e i giocatori, ma anche quello di farli divertire tramite una serie di sfide e minigiochi all'interno di 6 capitoli. La protagonista è Livia, una tesista con un tirocinio di apprendistato sul restauro delle pellicole. Studentessa dell'Accademia di Brera, a seguito dello sgombero della vecchia casa di famiglia venduta, viene in possesso di oggetti personali del nonno che scopre essere stato fidato assistente di Comerio.

Ogni oggetto è inerente a uno dei 6 capitoli del gioco: Da fotoreporter a cinereporter. Da Milano all'Italia; Cronaca del mondo contemporaneo: modernità, eventi e grandi personaggi; Il gusto dell'esotico. I viaggi in Africa; La vita privata; Il cameraman al fronte: reportage dalla Prima guerra mondiale; Lo sguardo di Mussolini. **Segue**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

## Atomi e Bit

Presentazione  
videogame

**Behind the Light - extraordinary life of Luca Comerio \***  
sviluppato da Fondazione Vigams e IDRA Interactive Studio per  
Cineteca di Milano

In ogni capitolo, il giocatore affronterà a 2 o 3 minigiochi (a difficoltà crescente) sul restauro delle pellicole. Saranno semplificazioni allegoriche dei procedimenti di restauro: • Riparare il materiale manualmente. Mettere in sequenza i rullini, tagliare, giuntare, tipo puzzle, etc. • Digitalizzazione. La pellicola si mette sullo scanner e il film viene acquisito. Tu devi sistemare colori e luci, mandare avanti e indietro, verificando la fase precedente. In sintesi vedi il film e lo controlli. • Colorazione o Pulizia del materiale, per evidenziare cose nascoste. Ottimo per visualizzare gli indizi nei filmati.

Scopo del gioco è ritrovare tutti gli oggetti e ricostruire così la vita di questo grande artista e la Cineteca di Milano con il suo patrimonio. Sarà possibile provare il gioco da una postazione dedicata.

**Target: scuole superiori**

**Durata: 60'**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e  
Bit Play Zone

## Play zone e game art \*

A cura di Neoludica

Uno spazio per imparare giocando, con i videogiochi ma non solo, e per conoscere le potenzialità che il mondo videoludico offre in ambito educativo. La Gaming Zone è un'area allestita che include esposizione di libri sulla storia del videogioco, opere di game art e virtual photography, tavoli per giochi da tavolo e giochi di ruolo, spazi per talk e incontri con artisti e designer, postazione con mostre virtuali da giocare.

All'interno sarà collocato il corner di "Discovery Tour Assassin's creed", il game campione di incassi di Ubisoft, che attraverso l'esperienza interattiva del videogioco permetterà di vivere una visita virtuale nella Grecia classica, nell' Antico Egitto, nel mondo dei Vikinghi

Sono previsti anche Live Painting con Cristian Scampini, concept artist, Valeria Favoccia, disegnatrice e concept artist, Neoludica e Emanuele Cabrini.

Target: 11 +

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e Bit Play  
Zone

## MY Game. Gioco da tavolo scientifico \*

a cura di Fabio Chiarello, ricercatore IFN del CNR

Gioco da tavolo scientifico, un laboratorio creativo per grandi e piccoli con un preciso obiettivo: inventare un gioco da tavolo originale sul tema "Umano e digitale: guardare oltre". Ogni gioco è un piccolo mondo, un mondo da vivere e scoprire, in cui perdersi insieme ai suoi personaggi, alle sue storie, alle sue regole. Dietro ogni gioco ci sono i suoi inventori, quei piccoli "creatori di mondi" che rendono possibile questo prodigio grazie alla loro fantasia. Ecco la sfida: vestire i panni di "creatori di mondi" e inventare un gioco da tavolo originale per raccontare l'umano, il digitale, il cambiamento. Armati solo di carta, matite, dadi, pedine e fantasia per scoprire che creare giochi può essere più divertente che giocarli, e che un gioco può essere uno strumento unico per studiare e per raccontare la realtà.

Durata: 90' Target :12+

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e Bit  
Play Zone

## EcoCeo. Gioco da tavolo sull'economia circolare\*

A cura di Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività - ISOF del  
CNR

«**ecoCeo**: l'economia circolare è un gioco da ragazzi» è un gioco educativo da tavolo che insegna alcune logiche dell'economia circolare, mettendo i giocatori nei panni del CEO di un'azienda. Un modo innovativo di divulgare le strategie di economia circolare e modelli di business in modo divertente, avvicinando i partecipanti alle sfide delle materie prima, alla progettazione di prodotti circolari e all'imprenditorialità sostenibile. Non richiede alcuna conoscenza pregressa de temi trattati.

Target: scuole superiori ( 15- 19 anni ) e adulti.

Durata :90'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e  
Bit Play Zone

## Rock Game. Gioco da tavolo sul ciclo delle rocce\*

A cura di Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività - ISOF del CNR

«RockGame: il ciclo delle rocce» è un gioco da tavolo scientifico: cosa sappiamo delle rocce e dei minerali? Come si analizzano e si distinguono? A causa delle differenze nella formazione e nella composizione della roccia, esse hanno proprietà diverse che si riflettono nei diversi utilizzi. Combinando il gioco da tavolo RockGame con sistemi digitali (app RckCheck) e osservazione diretta dei campioni, sarà possibile immergersi nel mondo dei minerali e delle rocce. Infatti cambiando le condizioni esterne, la natura è in grado di formare oggetti differenti con gli stessi elementi, operando in modo circolare, dove tutto si ricicla. L'attività intende avvicinare i ragazzi alla tematica delle materie prime e della loro importanza nello sviluppo tecnologico sostenibile e ecologico

Target: scuole secondarie di I e II grado ( 11-15 anni)

Durata: 50'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e  
Bit Play Zone

## Rawsiko: caccia alle materie prime!. Gioco da tavolo scientifico\*

A cura di Istituto per la sintesi organica e la fotoreattività - ISOF del CNR

«Rawsiko: caccia alle materie prime!» è un gioco da tavolo scientifico: originale gioco interattivo digitale, che consente ai partecipanti di sfidarsi sulla mappa globale delle materie e prime strategiche nel mondo per controllare i giacimenti necessari a realizzare dispositivi hi-tech . Sperimenteranno la complessità dell'approvvigionamento di materie prime necessarie per alcuni dispositivi di uso quotidiano e per rendere possibile la transizione ecologica verso una economia a basse emissioni di carbonio.

Target: scuole superiori .

Durata : 50'



# ROMEVIDEOGAMELAB21

Atomi e Bit

Play Zone

Storia dell'Antica Roma attraverso Lex Arcana. Gioco di ruolo da tavolo \*

A cura de Il Salotto di Giano

Un gioco di ruolo ambientato nel V sec. d.C ,in un mondo dove l'impero romano non si è mai diviso né dà apparentemente segni di cedimento. Il Gioco di Ruolo è un'attività interculturale che favorisce il dialogo e la collaborazione intergenerazionale, stimolando la creatività e la dialettica. Nato dall'idea della narrazione condivisa, prevede la collaborazione tra un Narratore-Master e Personaggi-Giocatori, quest'ultimi interpreti dei protagonisti della storia. I ruoli, impersonati tramite la conversazione e lo scambio dialettico, creano uno spazio immaginario in cui si svolgono avvenimenti fittizi, avventurosi, in un'ambientazione narrativa ispirata a un romanzo, a un film, a una qualsiasi fonte creativa, storica o di pura invenzione. Il laboratorio nasce dall'idea di rinsaldare l'indissolubile legame che intercorre tra la cultura e il mondo ludico dei Giochi di Ruolo da tavolo (GdR). I giocatori, infatti, saranno i protagonisti attivi, autori stessi della Storia vivendo un'esperienza interattiva nell'Antica Roma tra templi, monumenti e personaggi storici, accompagnati da riproduzioni di manoscritti, immagini e ricostruzioni multimediali.

SEGUE

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Atomi e Bit

Play Zone

Storia dell'Antica Roma attraverso Lex Arcanal . Gioco di ruolo da tavolo \*

A cura de Il Salotto di Giano

L'avventura, curata attentamente grazie alla consulenza di storici e archeologi, permette una maggiore conoscenza e, conseguentemente, valorizzazione del patrimonio culturale e artistico del nostro Paese. Il laboratorio è destinato con specifici appuntamenti ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado ( 10 / 14 anni ) e ad un pubblico adulto ( dai 18 anni ).

**Target: 10/14 anni**

**Durata : 180'**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
 Virtuale workshop

## La realtà virtuale nella fisica delle particelle \*

a cura di Antonio Budano dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare-  
 Università Roma3

Per analizzare i dati dell'esperimento Belle II – 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'esperimento 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'esperimento 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.

Target: 16/18 anni

Durata.45

# ROME VIDEOGAME LAB 21

Reale e  
 Virtuale workshop

## Scoprire come funziona il nostro cervello attraverso la realtà virtuale immersiva, 3° edizione

a cura di Gaetano Tieri, ricercatore e responsabile del Virtual Reality Lab di  
 UnitelmaSapienza di Roma, e dell'IRCCS Fondazione Santa Lucia

I ricercatori del laboratorio di Realtà Virtuale di Unitelma Sapienza, dell'IRCCumanoS Fondazione Santa Lucia e docenti di UnitelmaSapienza 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 workshop sarà composto da incontri in cui sono previsti gli interventi dei ricercatori e l'esperienza diretta da parte dei ragazzi di progetti di ricerca con i visori per la realtà virtuale. Il laboratorio di Realtà Virtuale di Unitelma Sapienza metterà a disposizione 20 visori per la realtà virtuale tramite cui gli studenti potranno provare in prima persona l'esperienza di immersione negli ambienti virtuali. I laboratori saranno destinati:

SEGUE

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
 Virtuale workshop

## Scoprire come funziona il nostro cervello \* attraverso la realtà virtuale immersiva, 3° edizione

a cura di Gaetano Tieri, ricercatore e responsabile del Virtual Reality Lab di  
 UnitelmaSapienza di Roma, e dell'IRCCS Fondazione Santa Lucia

### SEGUE

1. **Scuole Superiori:** gli studenti faranno un viaggio virtuale all'interno del corpo per osservare dall'interno il funzionamento di alcuni organi, tra cui il cervello). Inoltre gli studenti potranno provare i paradigmi di realtà virtuale utilizzati dai ricercatori per comprendere meglio come funziona il cervello.
2. **Scuole Medie e Superiori:** viaggi immersivi nei siti archeologici del territorio romano attraverso i visori di realtà virtuale, per capire come l'illusione di presenza in ambienti virtuali può aiutare a migliorare l'apprendimento e la cultura archeologica.
3. **Per tutti:** viaggi immersivi nei siti archeologici del territorio romano attraverso i visori di realtà virtuale, per capire come l'illusione di presenza in ambienti virtuali può aiutare l'apprendimento e la cultura archeologica

- Target 1: scuole medie inf.
- Target 2: medie sup. super.
- Target 3 : per tutti
- Durata: 90'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
Virtuale workshop

## UManager. Un gioco per sviluppare le competenze imprenditoriali\*

a cura dell'Istituto 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.

Il modello di apprendimento proposto consente agli studenti di acquisire gradualmente concetti economico-finanziari, anche se non presenti nella loro attività curricolare. Il gioco permette di raggiungere il giusto equilibrio tra il realismo di un sistema simulato e l'efficacia di un percorso di apprendimento, 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.

Target: 16 + // Durata: 120'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
Virtuale workshop

## The Umbrian Chronicles. Videogoco per la valorizzazione territoriale\*

a cura di EGA Entertainment Game Apps, Ltd.

Un videogioco, per smartphone e tablet sviluppato all'interno del progetto Connessioni museali: tra valli e monti, borghi e città della Regione Umbria, per la promozione e valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale del territorio del Comune di Spoleto, capofila del progetto, e della Valnerina. Grazie alla collaborazione con l'associazione culturale Italian Videogame Program, sono state effettuate ricerche e sopralluoghi riguardo le 11 istituzioni museali e i 5 Comuni umbri coinvolti nel progetto, oltre ad altri luoghi di interesse.

Grazie al materiale raccolto sono state selezionate le informazioni storico-culturali più pertinenti e utili allo sviluppo della trama narrativa di The Umbrian Chronicles; l'ambientazione di gioco vede come protagonisti i principali luoghi di interesse dei 5 Comuni coinvolti, di cui sono stati riprodotti gli edifici in 3D con un'estetica low poly capace di renderli, in modo stilizzato ma realistico, immediatamente riconoscibili al giocatore. In questo modo il videogioco diventa uno strumento didattico utilizzabile sia on site che off site, ovvero al di fuori delle sedi museali.

The Umbrian Chronicles è un'opera ludica narrativa che racconta le vicende della protagonista Ponzia, una critica d'arte a cui è stato chiesto di scrivere un articolo sulla vita culturale del territorio di Spoleto e su alcuni luoghi della Valnerina. Il giocatore segue la protagonista durante il suo viaggio e scopre con lei la storia di questi luoghi incontrando personaggi storici, visitando musei e ascoltando miti e racconti. Durante la sua avventura Ponzia scoprirà anche le origini della sua famiglia, legate proprio a questi territori.

Target: scuole superiori - Durata : 90'

# ROME VIDEO GAME LAB 21

Reale e  
 Virtuale workshop

**PAUN -Parco Archeologico Urbano della Città di Napoli progetto di fruizione sociale e sostenibile in RA eRV \***

a cura di Alfonso Santoriello ,Responsabile Scientifico PAUN- Università di Salern;Vittorio Scarano,Università di Salerno;Giovanni Caturano ,CMO e CIO Mare.

PAUN si propone di sviluppare un sistema avanzato di conoscenza, tutela, valorizzazione e comunicazione del "Parco Archeologico Urbano" di Piazza Municipio a Napoli, in un'accezione di contesto integrato. L'area di intervento corrisponde al settore nord-occidentale del nodo di interscambio tra Castel Nuovo, i giardini di Piazza Municipio, la sottostante area archeologica nella Stazione delle linee 1 e 6 della metropolitana e la chiesa dell'Incoronata. Il fine è promuovere e rendere conto della vita pluristratificata del sito e delle trasformazioni di un settore di rilievo della sua fascia costiera connotato dal porto, dall'età arcaica ai nostri giorni. In seno al progetto, sono state sviluppate tre linee di azione, tra cui la Realizzazione di strumenti per una Fruizione Sociale e Sostenibile in realtà aumentata e virtuale. A tale proposito è stata prevista un'esperienza di fruizione multimediale diffusa che ha visto la realizzazione di un videogioco e di molteplici prototipi esperienziali su differenti dispositivi quali: Visore "mixed reality" see through (Hololens); Visore VR portatile standalone (Oculus Quest); Workstation VR con virtualizzazione realtime delle mani (PC + Oculus Rift S + Leap Motion); Workstation con monitor su cui è possibile osservare gli scenari ricostruiti sulla base della documentazione scientifica; Smartphone e tablet. L'esperienza di gioco è integrata: l'utente, con il proprio profilo, passa da una postazione all'altra raccogliendo skill e oggetti utili a proseguire; attraverso la corretta interpretazione degli oggetti e del loro uso si potrà sbloccare l'ingresso ad ambienti successivi fino alla completa ricostruzione del paesaggio costiero e collinare della città di Napoli e del porto con le sue attività in epoca romana (I-II sec. d.C). Infine, tramite queste applicazioni sono state sviluppate guide interattive personalizzate sulle caratteristiche del turista e dello studente di ogni ordine e grado (particolare attenzione è stata rivolta al mondo della Scuola) oppure su storie ambientate a partire dalle fasi più significative attestate. Le attività di ricerca e sperimentazione, infine, sono costantemente illustrate e condivise con la Comunità grazie a strategie e linguaggi mirati, finalizzati alla promozione, comunicazione e disseminazione dei risultati prodotti.

SEGUE

SEGUE

CINECITTÀ



# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
 Virtuale workshop

**PAUN -Parco Archeologico Urbano della Città di Napoli progetto di fruizione sociale e sostenibile in RA e RV \***

a cura di Alfonso Santoriello ,Responsabile Scientifico PAUN- Università di Salern;Vittorio Scarano,Università di Salerno;Giovanni Caturano ,CMO e CIO Mare.

SEGUE

Il progetto **PAUN** (<https://paun.databenc.it>), finanziato con fondi europei dalla Regione Campania, è sviluppato dal Distretto ad Alta Tecnologia per i Beni Culturali con fondi europei dalla Regione Campania, è sviluppato dal Distretto ad Alta Tecnologia per i Beni Culturali (DATABENC) in collaborazione con la Società Metropolitana Napoli e all'interno di una convenzione specifica con la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per il Comune di Napoli .

**Durata: 60' Target<. scuole superiori**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Reale e  
Virtuale workshop

## Gioco della Morra \*

a cura di Luigi Serra, dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea - ISEM  
del CNR

Il gioco della Morra, diffuso in tutto il Mediterraneo, è alla base di un progetto in corso d'opera che sarà oggetto di una presentazione che farà capire la dinamica del gioco e coinvolgerà il pubblico con una dimostrazione dal vivo dell'esecuzione del gioco stesso e delle sue logiche (le regole della Murra sarda e i numeri). Il progetto ha l'obiettivo di disseminare e valorizzare il patrimonio sardo.

Target: dai 12 anni Durata: 50'

# ROMEVIDEOGAMELAB21

Reale e  
Virtuale workshop

**The Amazing world of the Psychotrons \***  
a cura di Mariano Equizzi di Komplex Live Cinema Group

Il gioco «Psychotrons» è stato realizzato in un anno con strumenti open source e con Java come engine, Java è una creatura di Julien Arlot, programmatore e multimedia designer presso il Centro francese per l'Energia Atomica- CEA.

I testi e i dialoghi del gioco sono stati scritti direttamente dentro Java che è fatto per creare mondi dove il dialogo e l'attenzione sono fondamentali per procedere nel gioco. La sua semplicità di utilizzo e la sua flessibilità hanno permesso a Komplex di accorciare i tempi di creazione .

Il workshop è finalizzato ad illustrare e ad applicare le potenzialità di Java con lo scopo di diffondere il sistema come piattaforma per la creazione di applied games che possono avere come oggetto fatti storici, racconti didattico educativi , ecc. Il workshop sperimenta con materiali grafici – anche portati dai partecipanti – la creazione dei primi quadri di un gioco di esplorazione .

Mariano Equizzi guiderà in presenza il workshop insieme con Palo Bigazzi in collegamento on line

**Durata 4h.**

**Target: studenti licei e istituti tecnico scientifici, universitari.**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

## Utopie e Distopie

Lectio magistralis

Il futuro, ieri .  
Retrofuturismo e come immaginavamo in passato, il  
futuro! \*  
a cura di Adrian Fartade

Oggi immaginiamo che nel futuro ci saranno colonie su altri pianeti, robot ovunque, modifiche genetiche, comunicazione in realtà virtuale e mille altre cose, ma quante diventeranno realtà? Ogni epoca ha un'idea diversa del futuro e quasi sempre ci siamo sbagliati! Questo spettacolo guarda indietro a tutti i modi in cui nel passato abbiamo immaginato che sarebbe stato il nostro futuro e quando ci abbiamo preso rispetto a quando avevamo assolutamente torto.

Target: dai 12 anni in su    Durata : 60' ( riduzione da 90')

# ROMEVIDEOGAMELAB21

## Utopie e Distopie

Lectio magistralis

La scienza di Guerre Stellari. Per capire il rapporto tra fantasia e scoperte \*

a cura di Luca Perri

Nel 1977 il mondo scoprì una nuova galassia, ricca di pianeti e tecnologie di ogni tipo. Iperspazio, pistole laser, droidi, porti spaziali e una misteriosa Forza capace di connettere tutti gli esseri viventi. Ma quanto la fantascienza attinge dalla scienza reale per ricreare questi mondi e civiltà? Sulla Terra sappiamo costruire una Morte Nera? E un raggio traente? Potremmo progettare la tuta di Dart Vader? C'è però un altro aspetto da considerare: quanto la scienza trae ispirazione dalla fantascienza cinematografica? Un quiz interattivo per capire quanto il rapporto tra fantasia e scoperte sia più stretto di quel che si immagini. E, soprattutto, per scoprire che la relazione non è a senso unico.

**Target: scuole superiori - durata: 60'**

# ROMEVIDEOGAMELAB21

## Utopie e Distopie

talk

“La guerra dei Mondi” ai tempi di social media e non solo\*

a cura di Riccardo Milanese, Università La Sapienza

Il 12 giugno 2021 dai microfoni di Rai Radio Uno è stato raccontato l’universo transmediale promosso dal Dipartimento di Comunicazione dell’Università La Sapienza con l’evento “La guerra dei mondi 2021”. Un progetto transmediale, ispirato al romanzo di H. G. Wells del 1898 e basato sul remake del programma radiofonico di Orson Welles “The War of the Worlds” del 1938. Grazie a una narrazione in tempo reale su radio, web, social media e non solo, gli utenti/radioascoltatori hanno vissuto una realtà alternativa, diventando parte attiva del racconto. Il podcast del progetto è stato presentato in diretta durante il programma Eta Beta condotto da Massimo Cerofolini su Rai Radio Uno, che ha ospitato la responsabile scientifica del progetto, la Prof.ssa Silvia Leonzi (Sapienza Università di Roma), l’ideatore e showrunner Riccardo Milanese (Scuola Holden di Torino) e il Prof. Giovanni Ciofalo (Sapienza Università di Roma). Le voci del podcast, realizzato in collaborazione con Radio Sapienza, sono di Daniele Giuliani, il Jon Snow di Game Of Thrones e Presidente dell’Associazione Nazionale Attrici, Attori e Doppiatori, Ilaria Silvestri, doppiatrice italiana della serie Assassin’s Creed e Georgia Lepore, doppiatrice di Cameron Diaz e Penelope Cruz.

Il progetto, sviluppato dalle studentesse e dagli studenti del corso di ‘Transmedia Studies’ (a/a 2020-21, Prof.ssa Silvia Leonzi, Lm in Media, Comunicazione digitale e Giornalismo) del Dipartimento CoRiS della Sapienza Università di Roma, rappresenta una forma innovativa di narrazione distribuita su più piattaforme medial, che non si è esaurita con il lancio con su Radio Uno, ma è ancora fruibile sul web.

L’appuntamento a RVGLavrà una prima parte in chiave narrativa di presentazione del progetto con video che accompagnano l’audio del podcast per immergere gli spettatori nella storia; seguirà un approfondimento delle caratteristiche dell’esperienza multimediale a cura dei proff. Leonzi e Ciofalo; call to action finale con invito a visitare e interagire con i profili social dei protagonisti.

Target:18+ durata 60’

# ROMEVIDEOGAMELAB21

## Utopie e Distopie mostra

### Tecno Profezie: dalla Luna a Neuromante \*

a cura di Silvia Casolari e Davide Monopoli (Mufant) e di Cecilia Botta di BasicGallery/Temporary Museum

La mostra si propone di illustrare il modo in cui la fiction fantascientifica abbia, con le sue speculazioni, spesso anticipato la scoperta e le innovazioni della scienza e della tecnologia. Dalle missioni lunari alla Realtà aumentata, un percorso alla scoperta del potere dell'immaginazione costituito da una mostra e da una conferenza con proiezioni di estratti cinematografici e televisivi. La mostra consiste in un percorso costituito da 4 sezioni che presenta alcune delle più curiose e sorprendenti anticipazioni tecnologiche e prende avvio dai viaggi spaziali e i robot per concludersi nel mondo digitale: dai google glasses alle stampanti 3D fino alla realtà virtuale.

I curatori accompagnando i visitatori raccontano le anticipazioni tecnologiche tra letteratura e cinema di fantascienza con un approfondimento particolare rivolto alla fantascienza italiana e in particolare piemontese:

# ROMEVIDEOGAMELAB21

---

Evento

## Gioco di ruolo live ispirato a Lex Arcana\*

a cura del Gruppo Steampunk Roma

Il gioco si basa su una storia inventata, ambientata in un'icronia ispirata al GdR Lex Arcana, nella Roma del 500 d.c. circa. trama è finalizzata al coinvolgimento dei giocatori in una storia nella quale ogni partecipante dovrà scegliere con chi allearsi, scoprire inganni e convincere gli altri ad appoggiarlo. La partita si svolgerà negli Ispazi dell'Antica Roma ricostruita negli Studi di Cinecittà

**Target: 18 +**

**Durata: circa 3 h.**



# ROMEVIDEOGAMELAB21

---



## Modalità di accesso a RVGL

Ingresso gratuito per le scuole, via Tuscolana 1055.

Prenotazione obbligatoria, anche per seguire in streaming su sito [romevideogamelab.it](http://romevideogamelab.it)

Per info e contatti: [info@romevideogamelab.it](mailto:info@romevideogamelab.it) – cell. 366 379 9354; 338 6956548

Cinecittà garantisce la massima sicurezza con il rispetto delle norme Covid:

accesso con green pass per chi è previsto; mascherina nei luoghi al chiuso,; distanziamento nelle aule; sanificazione dei locali.

RVGL21 è certificato evento ecosostenibile da Ecoevents - Legambiente

Per aggiornamenti sul programma: [romevideogamelab.it](http://romevideogamelab.it)



---

**CINECITTÀ**

# CREDITS



è prodotto da

CINECITTÀ

in collaborazione con



con il sostegno di

Ministero della Cultura, Regione Lazio/LazioInnova, Unioncamere del Lazio, Camera di Commercio di Roma, CNR ,

Rai Cinema Channel

partner di progetto

INFN, IIT Genova, IIT Pisa, Smoranda/Smemolab, Unitelma La Sapienza, IVIPRO e di altre istituzioni pubbliche e

private

Direzione editoriale Giovanna Marinelli

[info@romevideogamelab.it](mailto:info@romevideogamelab.it)

[romevideogamelab.it](http://romevideogamelab.it)

CINECITTÀ

# ROMEVIDEOGAMELAB21 E LA SOSTENIBILITA' AMBIENTALE

---

## ROMEVIDEOGAMELAB 21

### E'

## EVENTO SOSTENIBILE

