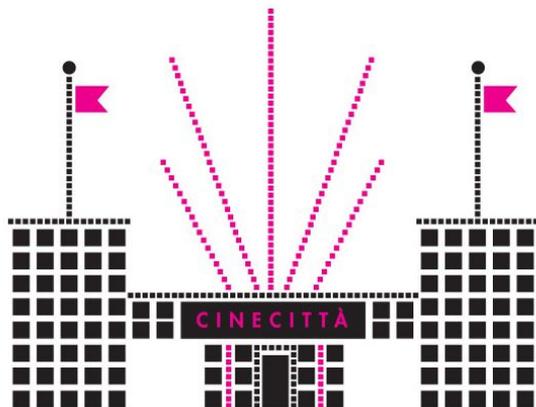


ROME  
VIDEO  
GAME  
LAB

ROMA > STUDI DI CINECITTÀ  
4 > 6 MAGGIO 2018

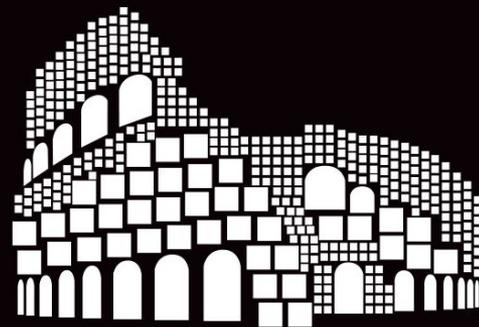


[www.romevideogamelab.it](http://www.romevideogamelab.it)

**4 maggio**

**WORKSHOP - Sala  
FELLINI 9:30-13:00**

**videogames,  
Ricerca,  
Patrimonio  
Culturale**



# VIDEOGAMES, RICERCA, PATRIMONIO CULTURALE

**WORKSHOP**  
**4 MAGGIO / 9:30-13:00**  
**SALA FELLINI**

**IN PARALLELO IN AREA SKYLounge**  
**VIDEOGAMES FINO ALLE 16:00**

a cura di



**QUALI VIDEOGIOCHI SUL  
PATRIMONIO SONO STATI  
REALIZZATI? QUAL'È LO  
STATO DELLA RICERCA?  
COSA STANNO FACENDO  
I MUSEI? CHE FUTURO CI  
ASPETTA? UNA GIORNATA  
DEDICATA AD  
UN'ALLEANZA POSSIBILE  
TRA RICERCA, ISTITUZIONI  
CULTURALI E SETTORE  
DEL VIDEOGIOCO**

ALBERTO COCO, Dir, marketing  
UBISOFT [*assassin's creed DISCOVERY*]

PIETRO RIGHI RIVA, Santa Ragione  
[*WHEELS OF AURELIA*]

LUCA DAL CO', LKA  
[*TOWN OF LIGHT*]

MAURIZIO AMOROSO, eGameAPP  
[MI RASNA]

**9:30 - 10:15**

## **VIDEOGAMES**

Cosa abbiamo imparato nello sviluppo di videogame su temi culturali: cosa manca e cosa potenziare? Cosa ci aspetta? Come giocheremo tra 10 anni?

**MODERA:  
(AESVI)**



SOFIA PESCARIN, CNR ITABC

BRUNO FANINI, CNR ITABC, REVEAL

ENZO D'ANNIBALE, D. FERDANI, E.  
DEMETRESCU, CNR ITABC

EVA PIETRONI, CNR ITABC

AUGUSTO PALOMBINI, CNR ITABC

FRANCESCA POZZI, CNR ITD

DONATELLA PERSICO, CNR ITD

ANTONELLA SBRILLI - LA SAPIENZA

ANDREA NUZZOLESE, CNR ISTC



10:15 - 11:30

## RICERCA

Quali sono le ricerche in corso che possono avere una ricaduta nel settore delle creative industries? Che cosa dovrebbe essere sviluppato? Quale futuro vedono i ricercatori tra 10 anni?

**MODERA:**  
**SOFIA PESCARIN**  
**(CNR ITABC)**

Luca Roncella, Museo della  
Scienza e della Tecnica di Milano  
[SOTTOMARINO TOT]

Patrizia Gioia, Dir. Museo Casal de'  
Pazzi a Roma  
[PLEISTOSTATION]

Valentino Nizzo, Dir. Museo  
Nazionale Etrusco di Villa Giulia  
[MI RASNA]

Lucrezia Ungaro, Dir. Museo dei  
Fori Imperiali

Ludovico Solima, MANN Napoli  
[FATHER AND SON]



11:30-12:00

## I MUSEI

La tecnologia nei musei, i videogiochi per il patrimonio culturale oggi. Cosa accadrà nei musei tra 10 anni?

**MODERA:**  
**AUGUSTO PALOMBINI**  
**(CNR ITABC)**

GILBERTO CORBELLINI, DIR. DIP. SCIENZE  
umane e PATRIMONIO CNR

ANTONIO LAMPIS, DIR. MIBACT-MUSEI

BRUNO ZAMBARDINO, MIBACT-CINEMA

SILVIA COSTA, EUROPARLAMENTARE

MARCO SALETTA, SONY ENTERTAINMENT

THALITA MALAGO', AESVI

ROBERTO CICUTTO, CINECITTÀ'

LUCA BERGAMO, ASS. COMUNE DI ROMA

FERDINANDO FIORE, ITA

SOFIA PESCARIN, CNR ITABC

12:00-13:00

## PANEL ISTITUZIONALE

Come fare in modo che i Videogiochi possano  
essere di supporto a musei e strumento di  
conoscenza del patrimonio culturale?

modera MARLON  
PELLEGRINI, CINECITTÀ'



Ministero  
dei beni e delle  
attività culturali  
e del turismo



Dipartimento  
Scienze Umane e Sociali  
Patrimonio Culturale

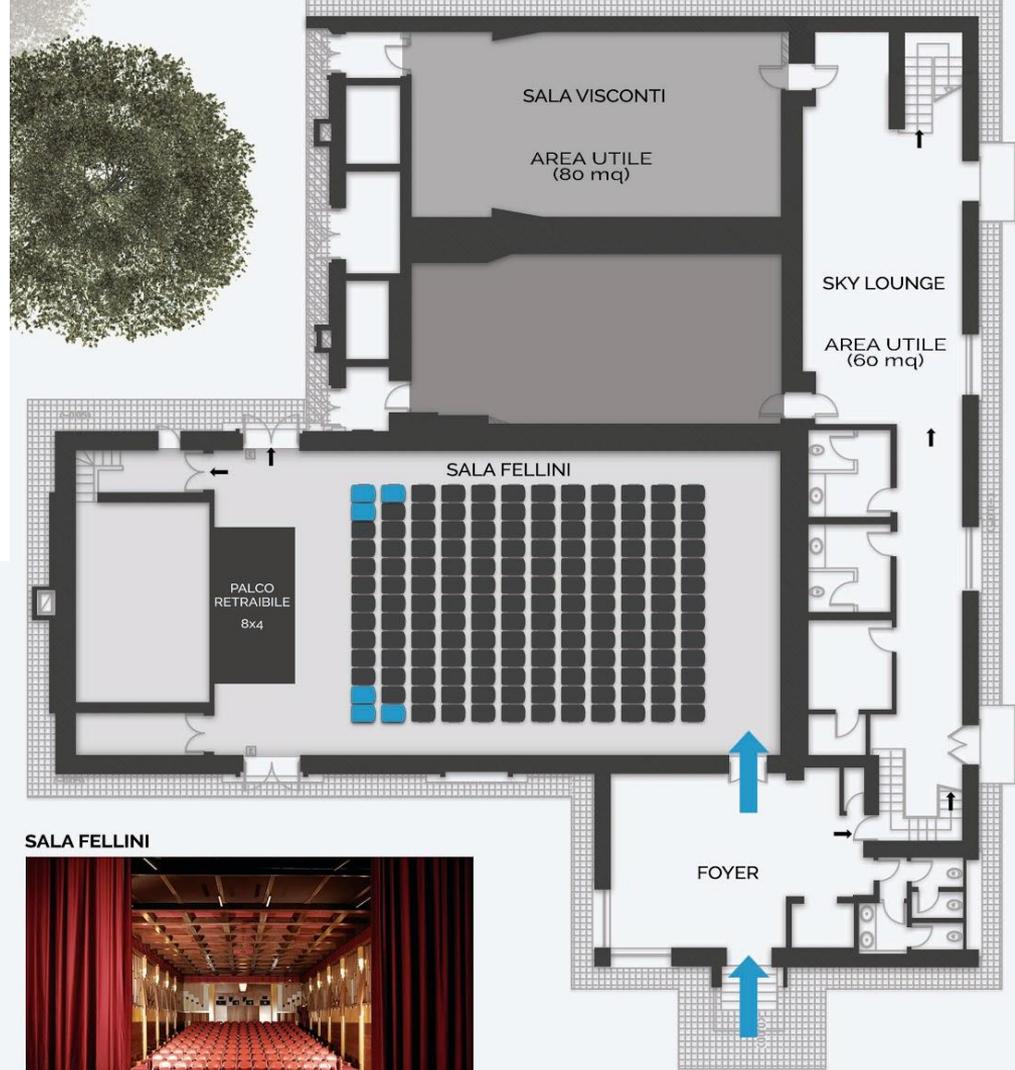
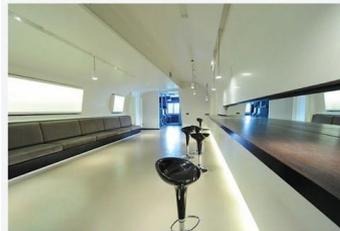
# AREA VIDEO Games SKY LOUNGE 9:30-16:00

- .ADMOTUM
- .ASSASSIN'S CREED ORIGINS
- .PLEISTOSTATION
- .THE CHANTRY
- .TOWN OF LIGHT
- .WHEELS OF aurelia

GIARDINO D'INVERNO



SKY LOUNGE



SALA FELLINI





## INFO

Venerdì 4 maggio

Cinecittà Studios  
Via Tuscolana, 1055

**Ingresso gratuito**

info:  
G. Marinelli [giovannamarinelli@gmail.com](mailto:giovannamarinelli@gmail.com)  
S. Pescarin [safia.pescarin@itabc.cnr.it](mailto:safia.pescarin@itabc.cnr.it)



Consiglio Nazionale  
delle Ricerche

