

# Giocare sul serio

## I VIDEOGAMES PER PROMUOVERE CULTURA, SOSTENIBILITÀ E VALORI DI UN TERRITORIO

**CONFERENZA FINALE**  
del progetto Be.CULTOUR in Basilicata

**4 ° GIUGNO ° 2024**

**POTENZA ° TEATRO STABILE**  
**DALLE 09.30 ALLE 17.00**

Una conferenza dedicata a una delle forme di intrattenimento e comunicazione più diffusa tra i giovani (e non solo).

A partire da esperienze tutte lucane, insieme ad esperti provenienti da tutta Italia si parlerà di arte digitale, psicologia, equità di genere, accessibilità, cultura, rapporto tra mondo reale e virtuale, mercato... le dimensioni di un fenomeno in continua crescita, che è anche un potente strumento di racconto dei territori, della loro storia e dei valori che essi esprimono.

Ingresso libero fino ad esaurimento posti  
[www.basilicataturistica.it](http://www.basilicataturistica.it)



# Giocare sul serio

I VIDEOGAMES PER PROMUOVERE CULTURA, SOSTENIBILITÀ E VALORI DI UN TERRITORIO

## CONFERENZA FINALE del progetto Be.CULTOUR in Basilicata

- 9.30** Registrazione partecipanti
- 10.00** Saluti istituzionali  
**Mario Guarente** *Sindaco di Potenza*  
**Margherita Romaniello** *Presidente Lucana Film e Game Commission*  
**Antonio Nicoletti** *Direttore Generale APT Basilicata*
- 10.15** Introduzione - Il progetto europeo Be.CULTOUR: verso un turismo culturale e circolare  
**Antonia Gravagnuolo** *ISPC CNR*
- 10.30** Basilicata Comics and Games: far conoscere un territorio, divertendo  
**Antonio Nicoletti** *Direttore Generale APT Basilicata*
- 10.45** Be.CULTOUR in Basilicata: dai voli immersivi alle avventure in Minecraft e Roblox  
**Antonio Nicoletti** *Direttore Generale APT Basilicata*  
**Marco Vigelini** *CEO MakerCamp*
- 11.15** I videogames come forma d'arte per lo sviluppo della conoscenza  
**Giovanni Schiuma** *Professore Ordinario LUM, Presidente dell'International Forum of Knowledge Assets Dynamics - IFKAD*
- 11.30** Realizzare un videogioco: dall'idea al mercato  
**Maurizio Amoroso** *CEO e Senior Game Designer Entertainment Game Apps, Ltd.*
- 11.45** I videogiochi per il benessere psicologico  
**Elena Del Fante** *Psicologa del gaming e fondatrice di Play Better*
- 12.00** Videogiochi, Metaverso, Intelligenza Artificiale: Conoscenza? Esperienza? Arte?  
**Sebastiano Deva** *Filosofo, designer, regista, imprenditore digitale, art director di App Tripper*
- 12.15** Gaming. Un futuro tra inclusione e sostenibilità  
**Micaela Romanini** *Fondatrice di Women in Games Italia*
- 12.30** Phy-gital: giochi al confine tra analogico e digitale  
**Maria Emanuela Oddo** *Cultural Project Manager, ETT S.p.A.*
- 12.45** I Longobardi in Italia: promuovere un patrimonio UNESCO da Minecraft al gioco di ruolo  
**Arianna Petricone** *Coordinamento Nazionale Associazione Italia Langobardorum*
- 13.00** Gli impatti culturali e turistici dei videogiochi Da Father and Son a Lucca Comics & Games  
**Fabio Viola** *Fondatore TuoMuseo e curatore Lucca Comics & Games*
- 13.15** L'Italia nei videogiochi: itinerari e opportunità  
**Andrea Dresseno** *Presidente Associazione IVIPRO*
- 13.30** Pausa pranzo
- 14.45** Basilicata showcase: esperienze in campo  
Introduce **Antonio Nicoletti**
- 15.00** A.I. e digital art per Basilicata Comics & Games  
**Silvio Giordano** *Visual artist Basilicata Comics & Games, Creative Director Matera Film Festival*
- 15.15** Metapontum  
**Marco Vigelini** *CEO MakerCamp*
- 15.30** Pino's Way  
**Vincenzo Greco** *Wokilab*
- 15.45** Da Inventum a Hold the Hut e Toursikon  
**Michele Scioscia** *effenove srls*
- 16.00** Magnet, Missione Magna Grecia  
**Adriano Bizzoco** *Board Member Digital Lighthouse S.r.l.*
- 16.15** Realverso Lucanum  
**Angelo Romano** *Direttore di Ricerca Informatica S.r.l.*
- 16.30** Potenza nel Metaverso  
**Elisa Laraia** *Docente Accademia Belle Arti di Napoli, Direttrice LAP Laboratorio di Arte Pubblica*
- 16.45** Lucania is Comics: l'esperienza di Nerdworks, tra passione e crescita  
**Nicola Manzi** *Associazione Nerdworks*

