



ITALYFORMOVIES.IT: INAUGURATA LA SEZIONE DEDICATA AI VIDEOGIOCHI

Roma, 14 novembre 2017. Italy for Movies – il nuovo portale nazionale delle location e degli incentivi alla produzione realizzato per il MiBACT da Istituto Luce Cinecittà in collaborazione con l'Associazione Italian Film Commissions – arricchisce il proprio database con i **videogiochi già realizzati ambientati in Italia**. La sezione **Mappa Film & Game** di Italy for Movies consentirà, infatti, di navigare l'Italia alla scoperta non solo delle location scelte dai registi come scenario dei propri film, ma anche dei luoghi e delle storie che hanno ispirato gli sviluppatori di videogiochi nazionali e internazionali. Sono già **100 i titoli inseriti**, in collaborazione con l'Italian Videogame Program (IVIPRO), progetto lanciato nel settembre 2016 con l'obiettivo di promuovere lo sviluppo di videogiochi ambientati in Italia o legati alla cultura italiana. Sul portale Italy for Movies verranno inoltre costantemente pubblicati aggiornamenti e news sulle relazioni tra videogiochi, cultura e turismo.

L'Italia nei videogiochi. Il nostro Paese possiede un patrimonio storico e culturale che i videogiochi hanno dimostrato e dimostrano costantemente di poter valorizzare con efficacia, incentivando il turismo e diventando strumento di promozione territoriale. *Assassin's Creed II* – celebre titolo di Ubisoft Montreal pubblicato nel 2009 e ambientato durante il Rinascimento tra Venezia, Firenze, San Gimignano, Monteriggioni e Forlì – ha avuto per esempio un impatto notevole sul comune di Monteriggioni. Nell'agosto 2016 – ha dichiarato a IVIPRO il sindaco Raffaella Senesi – l'amministrazione ha promosso un'indagine chiedendo a 500 turisti di compilare un questionario. A distanza di anni dalla pubblicazione dell'opera, il 16% dei turisti ha dichiarato di aver conosciuto il borgo proprio grazie ad *Assassin's Creed II*.

Negli ultimi anni, anche i nostri sviluppatori stanno riscoprendo e raccontando l'Italia. In *The Town of Light*, dei toscani di LKA, esploriamo l'ex manicomio di Volterra per addentrarci nel doloroso passato di una paziente, internata prima che la Legge Basaglia decretasse la chiusura degli ospedali psichiatrici. Di Resistenza e liberazione dal nazifascismo ci parla il toccante *Venti Mesi* (We Are Müesli); *The Great Palermo* ci conduce invece a Palermo, per ripercorrere i segreti, le tradizioni e i costumi di una città crocevia di culture ed etnie diverse. *Wheels of Aurelia* (Santa Ragione) è un videogioco on the road ambientato sulla via Aurelia negli anni Settanta. *Anna* (Dreampainters) attinge invece dal folclore e dalle leggende della Valle d'Aosta.

Pubblico e mercato in Italia. Stando agli ultimi dati AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), il 50,2% degli italiani sopra i 14 anni videogioca, e nel 2016 il settore ha fatturato in Italia più di 1 miliardo di euro con una crescita dell'8,2% sul 2015. Si tratta di un mercato in fermento anche a livello globale, con un fatturato nel 2016 di 99 miliardi di dollari. Dati significativi che dimostrano il potenziale del videogioco come strumento di divulgazione dell'immagine e della cultura del nostro Paese.

Istituto Luce-Cinecittà

Istituto Luce-Cinecittà è la società pubblica che opera come braccio operativo del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, per il sostegno della cinematografia italiana nel Paese e all'estero. Con l'acquisizione nel luglio 2017 del ramo d'azienda di Cinecittà Studios, gli storici studi sono ritornati sotto il controllo pubblico gestiti e coordinati da Istituto Luce-Cinecittà, che ne cura ampliamento e valorizzazione delle attività. Così, a fianco delle **storiche attività di promozione del cinema italiano, di produzione e distribuzione, di cura dell'immenso Archivio storico Luce**, una nuova serie di competenze arricchiscono l'azione della società. Tra queste, **il videogame e le ricerche sui suoi sviluppi** anche in ambito audiovisivo, sono tra i punti di nuova attenzione di Luce-Cinecittà, alla ricerca di narrazioni e sguardi anche attraverso nuovi supporti tecnologici e ludici.

Per maggiori informazioni: www.cinecitta.com

Italian Videogame Program (IVIPRO)

L'**Italian Videogame Program** è un progetto curato dall'Associazione Culturale IVIPRO e supportato nell'ambito del più ampio protocollo d'intesa siglato tra AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) e Italian Film Commissions. L'IVIPRO punta ad **arricchire la mappatura del territorio nazionale in chiave videoludica** individuando, regione per regione, le location più adatte ai videogiochi e catalogando luoghi, monumenti, racconti e personaggi. Un lavoro che andrà a beneficio sia delle istituzioni, sia di quelle aziende, straniere e nostrane, interessate a sfruttare l'enorme patrimonio storico e culturale del nostro territorio. Sedici le regioni finora coinvolte; un percorso che si è esteso anche ai musei.

Per maggiori informazioni: www.ivipro.it