



Programma

Programma

Speaker

Workshop

VENERDÌ 10 OTTOBRE

Moderata

Andrea Andrei, Giornalista, Il
Messaggero

10.30
11.00

Opening

Saluti istituzionali

Andrea Biancani, Sindaco di Pesaro
Francesca Frenquellucci, Assessore
Comune di Pesaro

Luca Rea, Responsabile TLC,
Fondazione Ugo Bordon

Thalita Malagò, Direttore Generale,
IIDEA

Arana Shapiro, Chief Operating and
Programs Officer, Games for
Change

Giorgia Boldrini, Capo Dipartimento
Cultura, Comune di Bologna
Alessandro Bogliolo, Coordinatore
CTE Square e Professore Ordinario
Università degli Studi di Urbino Carlo
Bo

11.0
11.3

Wellbeing

Keynote

The Power of Play

Presentazione del
rapporto
internazionale The
Power of Play che
illustra i benefici sul
benessere
psicofisico delle
persone derivanti
dall'uso dei
videogiochi.

Aubrey Quinn, Senior Vice President,
ESA – Entertainment Software
Association
Nicholas Elles, Vice President
Communications and EU Politics,
Video Games Europe

11.3
12.3

Wellbeing

Panel

Il panel analizza il
contributo dei
videogiochi al
benessere
contemporaneo,
evidenziandone il
valore come
strumenti di cura,
inclusione e crescita
personale, oltre che
come veicoli di

Lars Lundqvist, Founder, FCV Sverige
Francesco Bocci, Psicologo e
Psicoterapeuta, Video Game
Therapy
Matteo Lana, CEO, Tiny Bull Studios
Lara Oliveti, CEO & Partner, Melazeta

empatia e
consapevolezza.

14.0
14.3

Sustainable

Keynote

**Why the UN is
Helping Game
Studios Play for the
Planet**

Playing for the Planet
è un'alleanza di
organizzazioni del
settore dei
videogiochi
promossa dall'UNEP
che si occupa di
temi ambientali. I
suoi membri si
impegnano a
intraprendere azioni
a favore del clima e
a sensibilizzare
l'industria e il
pubblico.

Sam Barratt, Chief of the Youth,
Education and Advocacy Unit,
United Nations Environment
Programme

Panel

Il panel esplora
l'intersezione tra
videogiochi e
sostenibilità
ambientale — dal
design e dalla
produzione alle

Marléne Tamlin, Head of
Sustainability, Swedish Games
Industry
Vincenzo Santalucia, Founder &

14.3
15.3

Sustainable

narrazioni e ai futuri immaginati. Attraverso casi studio e dibattiti, riflette su come l'industria possa adottare modelli di creazione e impatto più responsabili e rigenerativi.

Game Director, Whitesock

Giuseppe Morabito, Lead Developer & 3D Artist, ACGames

Marco Orani, Business Development Specialist, United Nations WFP Private Sector Partnerships Division

15.4
16.1

Culture

Keynote

Games as Unique Cultural Experience

La presentazione propone una visione approfondita dei modi in cui i videogiochi rappresentano dei manufatti culturali. Attraverso una serie di esempi, dimostra l'unicità del medium e come sia in grado di fornire strumenti interattivi per raccontare storie distinte, ispirare i giocatori, sviluppare comunità e sperimentare idee.

Lindsay Grace, Professor at University of Miami, Game Designer, Artist & Author

16.1
17.1

Culture

Panel

Il panel esplora come i videogiochi riflettano e influenzino culture, identità e narrazioni sociali, evidenziandone il potenziale come strumenti di espressione artistica, tutela del patrimonio culturale e trasformazione sociale. Sarà inoltre dedicata attenzione alle pratiche di design consapevole e al ruolo del gioco nella costruzione di comunità e nella promozione di valori condivisi.

Karolina Niewęłowska, Director of Player Experience & Safety, CDProjekt Red

Claudia Molinari, Creative Director & Creative Producer, We Are Muesli

Cristian Della Chiara, Direttore Generale, Fondazione Rossini Opera Festival

Francesca Neri, Responsabile area progetti d'innovazione e complessi, Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali

17.1
17.4

Human Rights

Intervista

Video games for human rights

Un confronto su come i videogiochi possano essere strumenti potenti per sensibilizzare e

Stefano Cecere, Social Game Designer & Educator, Video Games Without Borders

promuovere
l'empatia sulle
questioni relative ai
diritti umani,
stimolando la
riflessione e l'azione.

Florent Maurin, Game & Narrative
Designer, The Pixel Hunt

18.0
18.3 **Awards**



Premio volto a valorizzare i
videogiochi italiani capaci di
generare un impatto sociale,
culturale o educativo. Nel corso
della cerimonia verranno
assegnate due statuette per le
categorie Best in Impact e
Best in Learning.

18.3
19.3 **Awareness**

Dibattito
**Famiglie e
videogiochi**

Guida Senza Patente, Family
Influencer
Manuela Cantoia, Professoressa di
Psicologia Cognitiva Applicata e di
Motivazione

SABATO 11 OTTOBRE

Modera
Alessandro Bogliolo, Coordinatore,
CTE Square e Professore Ordinario,
Università degli Studi di Urbino Carlo
Bo

10.0
10.1

Opening

Saluti istituzionali

Camilla Murgia, Assessore Comune
di Pesaro

Thalita Malagò, Direttore Generale,
IIDEA

10.1
10.3

Education

Keynote

Un gioco serio. La popsophia dei videogame

Il XXI secolo è il
“secolo ludico”: i
videogiochi, spazi
immersivi e
interattivi,
influenzano identità
e comunità,
ridefinendo la nostra
esperienza culturale.
La Pop-Filosofia
invita a superare la
visione apocalittica
che li demonizza per
coglierne la
complessità etica,
estetica ed
educativa. Il
videogioco può
essere un’opera
d’arte interattiva che
stimola il pensiero
critico, la riflessione e
l’azione, diventando
uno strumento di

Lucrezia Ercoli, filosofa

conoscenza,
formazione e
trasformazione
culturale del nostro
tempo.

Focus

EU Code Week 2025

Dal palco dell'evento
verrà promossa la
settimana europea
della
programmazione, un
movimento che
incoraggia studenti
di tutte le età ad
avvicinarsi al coding
con l'obiettivo di
abbattere le barriere
alle competenze
digitali. Educatori,
studenti e
appassionati di
tecnologia, verranno
coinvolti in
un'esperienza di
gioco e invitati ad
aderire all'iniziativa
presentando
propri progetti.

Alessandro Bogliolo, Coordinatore,
CTE Square e Professore Ordinario,
Università degli Studi di Urbino Carlo
Bo

10.3
11.0

Education

11.0
11.3

Education

Focus

G4C Student

Challenge

Presentazione del programma di punta di G4C Learn, un concorso di game design che invita i giovani a realizzare videogiochi ispirati agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite.

Arana Shapiro, Chief Operating and Programs Officer, Games for Change

11.3
12.3

Education

Panel

Il potenziale dell'uso dei videogiochi in classe per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento

Andrea Benassi, Tecnologo ed esperto di didattica immersiva, INDIRE

Marco Vigelini, CEO Maker Camp, Official Minecraft Partner e Minecraft Education Partner

Emanuele Acerbis, Co-founder & CEO, NOVO Esports

Costanza Turrini, Executive Manager, Officina Futuro Fondazione W-

INFO @

ilaria.amodeo@iideassociation.com

X

LINKEDIN

WEBSITE

FACEBOOK

INSTAGRAM

Copyright © 2025 IIDEA