



IVIPRO DAYS 2025

VIDEOGIOCHI. TERRITORIO. CULTURA.

In arrivo l'edizione 2025 dell'evento internazionale dedicato al videogioco come risorsa per raccontare il territorio e il patrimonio culturale. Appuntamento a Trieste da giovedì 30 ottobre a sabato 1° novembre.

L'appuntamento internazionale dedicato al **videogioco** come risorsa per raccontare il territorio e il patrimonio culturale fa tappa per la quarta volta nel capoluogo giuliano, da giovedì 30 ottobre a sabato 1° novembre, nell'ormai tradizionale e prestigiosa cornice del **Trieste Science+Fiction Festival**, la più importante manifestazione italiana dedicata alla fantascienza.

L'evento in presenza sarà preceduto anche quest'anno da una serie di **preview online**, in diretta sui canali Facebook e YouTube dell'**Associazione IVIPRO**, che si terranno da metà a fine ottobre. Ancora una volta, un'anteprima di ciò che attenderà il pubblico a Trieste.

Un'edizione, quella 2025, ancor più ricca: le giornate in presenza passano da due a tre; ben sei le anteprime online con ospiti provenienti da tutto il mondo. Un focus specifico sarà dedicato alla produzione e ai mercati dell'Europa dell'est, con la giornata di giovedì 30 ottobre – organizzata in collaborazione con il Fantastic Film Forum – che si rivolgerà in particolare ai professionisti e alle professioniste del settore videoludico e audiovisivo, con momenti di networking per creare nuovi ponti e connessioni tra business e cultura.

Tanti e diversificati **i contenuti degli incontri:** dalle diverse declinazioni della realtà in gioco alle potenzialità trasformative dei videogame quando si tratta di integrare al proprio interno culture differenti; dall'industria del gaming indiana ad autori e autrici che hanno abbracciato nuovi media, affrontato traumi personali, messo in scena e raccontato la complessità del corpo femminile. Non mancheranno viaggi artistici tra personaggi e ambienti virtuali, percorsi strategici verso la santità, incursioni in rivoluzioni distopiche e nuovi manifesti per il game development. Spazio anche per la

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

Facebook e Instagram: [ivipro.it](https://www.facebook.com/ivipro)

produzione indipendente italiana – tra cucina, folklore, scacchi e soulslike – e per un confronto a base di applied game tra due poli culturali e geografici d'Italia, il Friuli Venezia Giulia e la Basilicata.

Durante la manifestazione verranno annunciati i vincitori del **Premio IVIPRO 2025** per le migliori tesi di laurea sul videogioco e il pubblico avrà l'occasione di confrontarsi con il **regista Gabriele Mainetti** (*Lo chiamavano Jeeg Robot*, *Freaks Out* e *La città proibita*) per esplorare il suo rapporto con i videogiochi e sondare le sue opinioni rispetto al panorama ludico contemporaneo.

IL PROGRAMMA NEL DETTAGLIO

Preview Online (dal 14 al 27 ottobre)

Come ormai di consueto, sarà la dimensione online a fare da antipasto all'evento. Martedì 14 ottobre, **Francesco Baldini**, Lead Artist dello studio canadese Compulsion Games, ci descriverà come nascono i personaggi di un videogioco a partire dall'esperienza di *South of Midnight*, titolo ambientato nel profondo Sud degli Stati Uniti. Di comparto artistico si tornerà a parlare anche a Trieste, insieme a **Lisa Gobbi** (Wushu Studios) e **Christian Scampini** (Art Director).

Il 16 ottobre sarà la volta dell'India: **Sreerag Mukundan** (Waves Bazaar, Ministry of Information and Broadcasting of India) e **Sridhar Muppidi** (Game Developers Association of India) ci racconteranno l'ecosistema videoludico indiano per immaginare possibili collaborazioni con l'Italia; per poi cedere la parola il 21 ottobre al creatore di *Prince of Persia*, il game designer **Jordan Mechner**, e al fumettista **Mario Alberti**, impegnati nella rivisitazione moderna in forma di graphic novel del classico di Alexandre Dumas, *Il conte di Montecristo*.

Le preview online continueranno il 22 ottobre con il game writer francese **Pierre Corbinais**, vittima di abusi che ha scritto e diretto *Wednesdays*, titolo che affronta il tema dell'incesto, tra guarigione e speranza.

Il racconto della realtà e della società non può che passare poi dall'attualità: con noi, venerdì 24 ottobre, **Rasheed Abueideh**, sviluppatore palestinese impegnato nella realizzazione di un videogioco sulla Nakba: un'occasione per riflettere sul genocidio di oggi e su come i videogame possano contribuire a preservare la verità.

A concludere le anteprime, il 27 ottobre, **Yekta Kalantar Hormozi** (Maynooth University - TU Dublin): e se un videogame non si limitasse a mostrare una cultura, ma invitasse l'utente a pensare, agire e sentire come qualcuno che fa parte di quel contesto? Sarà questo interrogativo a dare il via alla sua lecture.

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

Facebook e Instagram: [ivipro.it](https://www.facebook.com/ivipro.it)

La moderazione delle preview online sarà affidata, nell'ordine, ad **Arcadia Cafè**, **IVIPRO**, **GameCvlt**, **Fabrizia Malgieri** (IULM Università - Corriere della Sera), **Claudia Molinari** (We Are Muesli) e **Letizia Vaccarella** (INVISIBIL/3 - Università di Siena).

Giovedì 30 ottobre - Focus sull'Europa dell'est

La prima giornata in presenza del 30 ottobre ospiterà in larga parte professioniste e professionisti provenienti dall'Europa Orientale – in particolare Slovacchia, Serbia, Austria e Croazia – che avranno l'opportunità di illustrare il proprio contesto nazionale, passare in rassegna eventi e fondi di finanziamento, condividere case study locali.

Con noi **Maroš Brojo** (Slovak Game Developers Association), **Johanna Pirker** (Game Dev Graz - TU Munich & TU Graz), **Aleksandar Dokic** (Retromagine), **Hrvoje Mitic** (Croatian Game Developers Alliance) e **Tomislav Plesec** (SIMORA). Accanto a loro il game producer **Fabio Cristi**, che approfondirà la produzione di videogiochi ambientati sul territorio, e **Davide Cavuoto**, rappresentante di IGDA Italy, organizzazione senza scopo di lucro che riunisce e supporta i developer nel nostro Paese.

Venerdì 31 ottobre - Prospettive italiane e internazionali

Si continua venerdì 31 ottobre con una mattinata all'insegna di altri ospiti internazionali: **Pawel Nowak** di Fool's Theory si soffermerà su *The Thaumaturge*, RPG ambientato a Varsavia all'ombra della Rivoluzione del 1905, tra crescenti proteste operaie, conflitti etnici e tensioni antisemite.

Charlotte Madelon (Game Dev e UI/UX designer) spiegherà come il suo gioco *Biophobia* sia nato da diverse rappresentazioni del corpo femminile: dai dipinti giapponesi kusōzu all'Ofelia di Shakespeare, fino alla Venere Anatomica.

A concludere la mattinata Summer Eternal, studio fondato da alcuni degli autori di *Disco Elysium*: a commentare il loro innovativo manifesto sarà **Aleksandar Gavrilović**.

Nel pomeriggio di venerdì, dopo la già citata tappa artistica, si continuerà con **Pietro Polsinelli** (Open Lab Games), che esplorerà il rapporto tra narrative design e meccaniche nello sviluppo del roguelike strategico *Becoming Saint*.

Ci concentreremo poi su due nuovi applied game: *Ator pal Friûl* e *Aliens Welcome*. Un'occasione per dibattere di creatività, innovazione e collaborazioni tra istituzioni, studi di sviluppo e territori: al tavolo **Elisa Buttussi** (Ubiz3D), **Luigi Catalani** (Biblioteca Nazionale di Potenza), **Anna Del Bianco** (Regione FVG) e **Michele Scioscia** (Effenove).

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

Facebook e Instagram: [ivipro.it](https://www.facebook.com/ivipro.it)

A precedere infine l'intervista al regista Gabriele Mainetti, un panel dedicato al mondo del lavoro. Con la partecipazione di rappresentanti sindacali e della politica – **Gilberto Gini** (Smart Workers Union) e **Antonio Sciuto** (Potere al Popolo!) – si discuterà col pubblico della presenza ancora limitata di iniziative di sindacalizzazione, delle sfide che i lavoratori e le lavoratrici affrontano quotidianamente e delle possibili strategie per garantire diritti e sostenibilità nel settore videoludico.

Sabato 1° novembre - Spazio agli indie

Sabato 1° novembre previsti sul palco numerosi esponenti della scena indie nostrana: **Daniele Bonacini**, **Giulia Colombo** e **Ivan Maestri** di Crossfall Games analizzeranno le sfide e i limiti da superare o sfruttare per creare un titolo molto promettente (e ispirato all'architettura italiana) come *Stonemachia*.

Giulia Martino (FinalRound) presenterà il volume *PlayHer. Rappresentazioni femminili nei videogiochi*; con lei **Rosy Nardone** dell'Università di Bologna.

A chiudere l'edizione 2025 degli IVIPRO DAYS, un ulteriore panel indie dedicato a cucina e folklore della Romagna. Come reinterpretare in chiave non convenzionale le tradizioni di questo accogliente territorio italiano? Con noi **Filippo Liverini** ed **Erik Tassinari** (Filthy Eden) e **Melania Ugolini** (Studio Kodama).

INFO GENERALI

L'edizione 2025 degli IVIPRO DAYS si terrà presso la **Casa del Cinema di Trieste** in Piazza Duca degli Abruzzi 3 (30 ottobre) e presso il **Sci-Fi Dome** allestito nella storica e centralissima **Piazza della Borsa** (venerdì 31 ottobre e sabato 1° novembre).

L'iniziativa è promossa dall'Associazione IVIPRO e dal Trieste Science+Fiction Festival. Il programma è stato curato da Andrea Dresseno con il contributo di Stefano Caselli.

È possibile accedere **gratuitamente** all'evento in presenza **previa registrazione** su Eventbrite, fino a esaurimento posti (<https://iviprodays2025.eventbrite.it>).

Programma completo: bit.ly/iviprodays2025

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

Facebook e Instagram: [ivipro.it](#)