



PLAY – FESTIVAL DEL GIOCO

14esima edizione

PRESS KIT

Indice cartella stampa:

- | | |
|---|--------|
| 1. comunicato stampa di presentazione generale di Play | pag. 1 |
| 2. comunicato stampa sul Fuorisalone "Play in the City" | pag. 5 |
| 3. comunicato stampa sulle scuole a Play | pag. 7 |

E' possibile scaricare una selezione di foto ad alta definizione a questo link:

https://drive.google.com/drive/folders/1BreE6SSlyhgWrXnWcAWLf3q54TScmd0v?usp=share_link

Ufficio stampa MediaMente

Silvia Gibellini cell. 339.8850143

stampa@mediamentecomunicazione.it

organizzato da



Società soggetta a direzione e coordinamento di BolognaFiere S.p.A

in collaborazione con



con il patrocinio di



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena

play è un marchio di



Play 2023: giocare è una cosa seria. Dal 19 al 21 maggio a Modena torna il Festival del Gioco, per tutti

E' la più importante manifestazione italiana dedicata ai giochi "analogici" - da tavolo, di ruolo, di miniature, dal vivo, di carte, per gli appassionati come per famiglie - il segmento che cresce maggiormente nel mercato dei giocattoli, con un incremento previsto del 13% da qui al 2026 (più alto dei videogiochi). Play - Festival del Gioco coniuga il gioco giocato con la riflessione culturale e ospita enti prestigiosi che hanno scelto il medium ludico per divulgare conoscenza: dall'Istituto Nazionale di Astrofisica a quello di Fisica Nucleare, dall'Istituto di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale fino all'Associazione Italiana di Public History e il Game Science Research Center con un convegno di tre giornate sul rapporto tra gioco e storia. Il festival è una grande ludoteca che si sviluppa su 28mila metri quadrati con oltre 150 espositori e altrettante novità editoriali, 2.500 tavoli di giochi da provare gratuitamente e più di 700 eventi in programma. L'appuntamento con Play è dal 19 al 21 maggio a ModenaFiere e in centro storico, dove debutta il Fuorisalone gratuito "Play in the City". Obiettivo: far conoscere a tutti la potenza educativa del gioco

In un mondo di computer, tablet, smartphone la carta vincente e "innovativa" dei giochi da tavolo è la voglia di socialità e svago senza per forza fissare un monitor. I giochi analogici aiutano a cambiare prospettiva: complice la internet fatigue acuita da smart working, appuntamenti online e didattica a distanza, i giochi da tavolo hanno conosciuto un rilancio di fama e diffusione, e il settore dei board game non è mai stato vivace quanto oggi. Il Global Board Games Market Report 2022 valuta per il settore un tasso di crescita pari al + 13 per cento da qui al 2026 (contro il + 11 per cento dei videogiochi).

Anche nel nostro paese il trend è ugualmente positivo, con un mercato che ha un valore stimato di **100 milioni di euro**¹. Il segreto del successo è nella capacità di innovarsi: solo in Italia ogni anno vengono sfornati ben 800 nuovi titoli, conferma di grande vivacità di un settore al quale la Modena da oltre un decennio dedica l'intero quartiere fieristico, **Play - Festival del Gioco** (www.play-modena.it), che torna **dal 19 al 21 maggio a ModenaFiere**: circa 28mila metri quadrati di area coperta in cinque diversi padiglioni, più di 150 espositori, sessanta associazioni coinvolte, una cinquantina di ospiti tra cui star internazionali del gioco da tavolo, 2.500 tavoli pronti per giocare, 7.000 sedie, migliaia di titoli tra grandi classici, ultime novità e anteprime mondiali, incontri e convegni sul ruolo fondamentale del gioco nella nostra vita.

"Narrazioni incrociate" è il tema di questa edizione: nel 100° anniversario della nascita di Italo Calvino il festival propone una riflessione sul gioco inteso come macchina narrativa, la cui trama viene intessuta collettivamente attraverso le combinazioni delle interazioni individuali, che sono infinite e cambiano continuamente, tra una partita e l'altra.

I biglietti sono già disponibili online, con una grande novità: quest'anno l'ingresso è gratuito per tutti i bambini fino al compimento degli 11 anni e ridotto per gli under 18.

¹ Dati Assogiocattoli: la crescita del mercato dei giochi di società in Italia viene monitorata attraverso i dati di vendita delle singole aziende

Organizzato da ModenaFiere in collaborazione con Ludo Labo e il supporto di Club TreEmme, La Tana dei Goblin e altre decine di associazioni ludiche italiane, Play si svolge nel quartiere fieristico della città emiliana: una full immersion con decine di opportunità per divertirsi e stare insieme, scoprire nuove proposte e conoscere quanto il gioco costituisca, prima di tutto, un momento di socialità ed espressione creativa, utile anche per comprendere meglio il mondo che ci circonda, a partire dalla scienza e dalla storia.

Questa edizione porta con sé una grande novità: il Fuorisalone **Play in the City** con ampi spazi dedicati al gioco nel centro storico, nelle biblioteche, all'interno della Galleria Europa del Comune di Modena e per la prima volta presso la Fondazione San Carlo e un programma interamente gratuito. Appuntamenti per le scuole, iniziative non stop per tutti - escape room, teatro interattivo, tavoli da gioco, sessioni videoludiche, live action role play e giochi educational - ed eventi serali.

Il festival, con i suoi oltre 150 espositori, è diventato il punto di riferimento per l'intero settore, come sottolinea **Marco Momoli, consigliere delegato di ModenaFiere**: "A Play ogni anno si danno appuntamento le più importanti multinazionali che pubblicano e distribuiscono i giochi da tavolo, così come le piccole case editrici, tutte con le loro proposte, dalle novità appena uscite ai titoli più classici. Qui è possibile trovare spazi, iniziative, intrattenimento per ogni tipologia di visitatore, dal cultore appassionato alle famiglie con bambini, anche i piccolissimi: è presente persino un Punto Rosa per le mamme che devono allattare e per coloro che desiderano prendersi una pausa dalla frenesia giocosa della fiera. Segnalo con estrema soddisfazione, poi, la risposta entusiasta delle scuole al nostro invito: quest'anno avremo a Play più di 100 classi, per un totale di oltre 2.000 studenti della scuola primaria e secondaria, di primo e secondo grado, persino da fuori regione. E' sempre più chiaro che Play è un festival per tutti, come lo è la funzione educativa del gioco stesso".

Oltre ai gamers, Play ospita chi i giochi li inventa, li realizza e li distribuisce, e anche chi ci lavora costruendo progetti di ricerca innovativi basati sul gioco, negli ambiti disciplinari più vari. A conferma del ruolo fondamentale del gioco nei processi di apprendimento e studio, quest'anno Play conta sulla collaborazione di alcuni dei più importanti enti di ricerca italiani che saranno presenti con le loro proposte: l'**Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF)**, l'**Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN)** e l'**OGS** di Trieste, ovvero l'**Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale**. In particolare l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF) è da sempre impegnato nella progettazione giochi ed esperienze ludiche come strumento di divulgazione o educazione e oggi in INAF è attivo un gruppo di lavoro nazionale che si occupa di apprendimento creativo, *tinkering* e giochi e che utilizza il gioco come strumento innovativo per veicolare non solo conoscenze e competenze STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) ma anche le pratiche e le metodiche che contraddistinguono la ricerca in astrofisica.

Giocare con la storia: il primo convegno scientifico in Italia dedicato al tema

A Play non manca una particolare attenzione anche all'area umanistica, con una novità assoluta in Italia: il primo convegno scientifico dedicato al rapporto tra gioco e storia, "**Play History 2023**", realizzato in collaborazione con l'**Associazione Italiana di Public History (AIPH)**, il **Centro interuniversitario Game Science Research Center** e l'**Università di Genova**. Tre giornate organizzate in maniera tematica che danno voce a esperti di didattica ludica, public historian, game designer e storici: attraverso conferenze, laboratori e giochi si approfondisce l'utilizzo dei giochi come strumenti di divulgazione storica, oltre alla sperimentazione di forme

didattiche innovative che prevedono l'insegnamento della storia a partire da giochi di ambientazione storica. Importanti le realtà coinvolte: cinque Università italiane (Torino, Genova, Milano, Modena, Bari), due Centri studi e di ricerca, la rete degli Istituti Storici, numerose associazioni nazionali e persino internazionali come EuroClio, che riunisce a livello europeo insegnanti di storia e ricercatori. Anche i protagonisti del convegno sono figure di primo piano, sia in ambito accademico che del game design: la direzione scientifica è di Renzo Repetti, docente di storia moderna presso l'Università di Genova, tra gli ospiti ci saranno **Antonio Brusa**, il più noto studioso e promotore della didattica ludica della storia, nonché professore emerito dell'Università di Bari, **Andrea Angiolino**, decano del game design italiano e **Giaime Alonge** del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Torino.

Ma come si spiega questo boom dei giochi da tavolo? *"In tempi in cui tutto si fa online i board game offrono uno stimolo in più a incontrarsi di persona, ad aggregarsi; ma soprattutto stimolano la fantasia, la creatività e riducono lo stress e l'impulsività poiché, prima di ogni mossa, è richiesta un'attenta riflessione sulle proprie azioni – spiega **Andrea Ligabue, ludologo, game designer e direttore artistico di Play**, che sottolinea anche come il gioco da tavolo alleni la competizione buona e, in alcuni casi anche lo spirito di squadra - oltre che lo sviluppo importantissimo di alcune funzionalità cognitive visto che, ad essere letteralmente chiamate in gioco sono skills come memoria, problem-solving, senso critico, ma anche la capacità di dialogo, di ascolto e di comprensione. Non ultimo, nei più piccoli sono un ottimo modo per sviluppare il cosiddetto senso civico, istruendoli al fatto che, nel gioco, così come nel mondo reale, ci sono regole da rispettare, cose che si possono fare ed altre che invece sono vietate. Senza contare che solo con la collaborazione e cooperazione si può realmente giungere al proprio obiettivo, che in questo caso è vincere la partita".*

Semplici, veloci, inclusivi: le carte vincenti dei board game, tra classici e novità

Una serie di analisi di base del target dei board games evidenzia che la maggioranza degli acquirenti oggi sono di età compresa tra 25 e 39 anni, quindi la generazione dei Millennials, ovvero i nati tra il 1981 e il 1996.

E nella top ten delle loro preferenze accanto ai classici intramontabili come Risiko (Spin Master), Monopoly e Taboo (di Hasbro), si affiancano i più recenti Dixit, Ticket to Ride, Dobble ed Exploding Kittens (tutti di Asmodee, casa editrice francese); ma popolari sono anche La casa di carta - Escape Game (di MS Edizioni), Coco Rido 2 - la Vendemmia (sempre di Asmodee), Puerto Rico e Disney Villainous (entrambi di Ravensburger), Carcassonne, I coloni di Catan (Giochi Uniti), Bang! (DV Giochi). Ciò che distingue questi giochi più recenti da quelli della generazione dei boomer sono la velocità (le partite hanno turni brevi, dinamicità e durata ben definita), la semplicità (le regole sono facili e di immediata comprensione ma spesso con profondità strategica) e l'inclusività (tutti i giocatori sono coinvolti fino alla fine della partita).

Proliferano poi i **giochi di ruolo**, anche quelli dal vivo: il più iconico rimane Dungeons & Dragons, che ha debuttato negli anni '70 ma ha conosciuto un'impennata di vendite proprio durante la pandemia, con guadagno complessivo cresciuto del 33% nell'ultimo anno.

Tra gli evergreen vanno citati poi i giochi di **miniature** come Warhammer (prodotto dalla britannica Game Workshop) – e naturalmente i giochi di **carte**, il cui capostipite è Magic, il primo gioco di carte collezionabili del mondo.

Play – Festival del Gioco è una manifestazione organizzata da ModenaFiere in collaborazione con Ludo Labo, con il supporto di Club Tre Emme e La Tana dei Goblin. Il festival gode del patrocinio del Comune di Modena, Regione Emilia-Romagna, Università di Modena e Reggio Emilia, Università di Genova, Azienda USL di Modena. E' sponsorizzato da BPER Banca e Conad. Media partner: Gioconomicon, ioGioco.it

ISTRUZIONI PER L'USO:

Dove: Play - Festival del Gioco 2023 si svolge all'interno del quartiere fieristico ModenaFiere in viale Virgilio 70. Play in the City è il Fuorisalone gratuito in programma nel centro storico, in particolare presso la Fondazione San Carlo

Quando: dal 19 al 21 maggio. Orari di apertura: venerdì 19 e sabato 20 maggio dalle 9 alle 20, domenica 21 maggio dalle 9 alle 19.

Biglietti: L'ingresso è gratuito per i bambini fino al compimento degli 11 anni e ridotto per gli under 18.

Tutte le info sull'acquisto dei biglietti di ingresso, pacchetti e riduzioni a questo link: <https://www.play-modena.it/informazioni/biglietti/>

Debutta "Play in the city": il Fuorisalone del festival nel centro storico di Modena

Play non è solo in fiera ma coinvolge anche il centro storico, con ampi spazi dedicati al gioco in città, nelle biblioteche, all'interno della Galleria Europa del Comune di Modena e per la prima volta presso la Fondazione San Carlo. Appuntamenti per le scuole, iniziative non stop per tutti - escape room, teatro interattivo, tavoli da gioco, sessioni videoludiche, live action role play e giochi educational - ed eventi serali. Tutti gli appuntamenti sono gratuiti

Per un festival che cresce il rapporto con il territorio è imprescindibile: Play, alla sua 14esima edizione, occupa in maniera giocosa il centro storico con Play in the City, una grande area dedicata al gioco in città, in particolare negli spazi della Fondazione San Carlo; ma sono in programma anche appuntamenti nelle biblioteche e presso la Galleria Europa del Comune di Modena, con un vastissimo programma che propone decine di appuntamenti, tutti consultabili sul sito al link <https://www.play-modena.it/2023/extra/fuori-salone/>

Il progetto si basa sul connubio tra gioco e altre discipline, proponendo attività pensate per attrarre e interessare sia le migliaia di appassionati che durante il weekend raggiungono il Festival, sia il pubblico generico in città, curioso di approfondire le relazioni tra gioco e musica, teatro, storia e tanto altro.

Play in the City apre le sue porte venerdì 19 maggio alle 19 e prosegue fino alle 19 di domenica 21 maggio; il Fuorisalone è organizzato da Ludo Labo ed è possibile grazie al sostegno dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Modena e alla collaborazione con ModenaFiere, Fondazione San Carlo, Europe Direct Modena, Coordinamento Biblioteche Modena.

Iniziative per le scuole

Le scuole sono ospiti di Play in the City presso la Fondazione San Carlo, in particolare durante la mattinata di sabato. Qui le classi qui partecipano a spettacoli di teatro interattivo, escape room collaborative e sessioni di giochi da tavolo ispirati a Italo Calvino, in linea con il tema di questa edizione del festival "Narrazioni incrociate - Il gioco come arte combinatoria", che celebra l'anniversario della sua nascita.

Dallo spettacolo interattivo dedicato all'affascinante storia dei partigiani della Brigata Maiella, al live role play della Croce Rossa Italiana "Hold the Line" - che vuole avvicinare i ragazzi ai vissuti emotivi e quotidiani di persone richiedenti protezione internazionale sul territorio italiano - al gioco educational "Pandemia" della Fondazione Umberto Veronesi che permette di simulare la gestione di una epidemia di portata globale, fino alla "Hepscape room" dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, per capire come funziona un acceleratore di particelle: le proposte per le scuole sono numerose ed eterogenee.

Attività non-stop per tutti

Sono numerose le attività non-stop presso la Fondazione San Carlo, ovvero le iniziative fruibili in diversi momenti dell'orario di apertura: sono pensate per un pubblico generico e "di passaggio" e vengono riproposte "in loop" per mantenere un'animazione costante. Si tratta di escape room – come Cryptolocked (di Narrattiva) per indagare sulla scomparsa del fisico Ettore Majorana, o Hepscape (dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare), per scoprire come funziona un acceleratore di particelle – ma sono anche in programma sessioni di teatro interattivo, tavoli da gioco, brevi esperienze di live action role play, giochi educational e una selezione di videogiochi narrativi a tema culturale (a cura di We Are Muesli, studio indipendente di Milano). "Che fine ha fatto Irma" è un urban game a cura di PopHistory con la collaborazione di Istituto Storico di Modena che porta i partecipanti per le strade del centro, sulle tracce di Irma, staffetta partigiana scomparsa.

Eventi

Eventi unici e speciali sono previsti nel corso del fine settimana, con proposte volte ad approfondire ulteriormente la commistione tra gioco e altri temi. Tra i numerosi appuntamenti presso la Fondazione San Carlo segnaliamo il **concerto inaugurale di Ruben Camillas** (aka Vittorio Ondedei), uno spettacolo di canzoni e mimi "senza rete", tra musica che ripercorre il repertorio del Camillas e interazione con il pubblico (venerdì 19 ore 19).

Play usa il gioco anche come mezzo per supportare cause benefiche, in particolare con **#Play4Charity, che nasce da un'idea di Francesco Lancia**, conduttore del podcast **Dungeons and DeeJay**, programma di Radio DeeJay dove Lancia è il master di un gruppo di celebrità alle prime esperienze con il gioco di ruolo più famoso del mondo: Dungeons and Dragons. **Venerdì 19 maggio alle ore 21**, in una sala riservata della Fondazione, si svolge una sessione di Gioco di Ruolo *masterata* da **Francesco Lancia**, dove i giocatori si aggiudicano un posto al tavolo tramite un'asta di beneficenza, condotta da **CharityStars** a favore dell'AIRC – Progetto #GrazieFrintesa. Al tavolo con i vincitori dell'asta si siedono anche Federica Cacciola e Matt Aster di InnTale, ospite a Play 2023. L'asta è già online sul sito di Charity Stars a questo [link](#).

Sabato 20 maggio presso il Teatro della Fondazione San Carlo (alle 22) è prevista una sessione sperimentale di design di un videogioco con **"Videogiochi improvvisati"**: programmazione, artwork e playtest dal vivo; il pubblico – con la moderazione di Francesco Lancia - interagisce con lo sviluppatore e il designer (Mauro Vanetti e Jacopo Rovida) per creare insieme un prodotto unico in tempo reale.

In collaborazione con il Festival della Giustizia Penale, tra gli eventi domenicali è possibile partecipare ad **"Agenzia Investigativa"**: un gioco interattivo in cui i partecipanti interagiscono direttamente con i personaggi e tramite video e documenti da analizzare devono fornire la soluzione ad un caso apparentemente impossibile (domenica 21 dalle 14 alle 15.30 presso la Cappella della Fondazione San Carlo).

Presso lo spazio del Comune di Modena **Galleria Europa** in Piazza Grande nelle mattine di sabato 20 e domenica 21 maggio (dalle 10 alle 13) è possibile partecipare a diverse sessioni di gioco di Summit 2030, un gioco da tavolo realizzato dal Comune di Modena nell'ambito del progetto Shaping Fair Cities in cui i giocatori riflettono, discutono e votano per portare all'attenzione globale i temi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Domenica 21 maggio dalle 14.30 alle 18 è possibile calarsi nei panni di un detective e, insieme alla propria squadra, risolvere un efferato omicidio partecipando a "Morte di una Iena". Cicuta, compagnia modenese specializzata in murder party, torna a Play proponendo un testo ad hoc, in Galleria Europa, nella cornice di Piazza Grande.

Oltre cento classi in visita a Play: da Bergamo a Livorno migliaia di studenti per imparare giocando

Aumenta la consapevolezza del valore educativo del gioco: più di 2.000 studenti hanno prenotato gratuitamente una visita al festival con i loro insegnanti, da Modena, dalla provincia ma addirittura da fuori regione. Per loro Play propone percorsi e attività ad hoc

Si impara giocando o imparare è un gioco? Entrambe. Da un lato il gioco e un ambiente giocoso sono un mezzo importante per arrivare ad un apprendimento autentico e personale; dall'altro il gioco è di per sé un motore di apprendimento naturale che concede il lusso di sbagliare, ricominciare e magari sbagliare ancora.

Per questo ogni anno Play offre spunti nuovi per le classi in visita con percorsi, proposte e laboratori specifici dedicati agli studenti: alla 14esima edizione partecipano oltre 100 classi per un totale di oltre 2.000 studenti, a cui si aggiungono le sei classi che hanno prenotato attività al Fuorisalone Play in The City. Circa metà della classi – una cinquantina - sono modenesi e le altre provengono da fuori provincia, principalmente da Bologna e Ferrara, ma anche da Bergamo, Como, Cremona, Vicenza, Verona, Livorno e moltissimi altri comuni extra regione. Oltre la metà sono classi delle scuole medie, le altre sono della scuola primaria e sempre più numerose sono quelle delle superiori: un segnale che il gioco è un'attività importante anche "da grandi". Una curiosità: da Arzignano in provincia di Vicenza arriva a Play un'intera scuola media, che ha programmato la gita al festival per tutte le classi, circa 220 ragazzi.

Perché decine e decine di scuole scelgono di visitare Play? Perché qui i **giochi da tavolo** permettono di lavorare in maniera efficace sulle soft-skills sviluppando nei ragazzi competenze cognitive, socio-relazionali ed etiche; nei **giochi di ruolo** grazie all'uso di dadi, carta e matita e guidati dalla fantasia i giocatori devono interpretare il loro personaggio affrontando le sfide che il "master" presenta loro mettendo in campo collaborazione, creatività, problem-solving. Attraverso il **gioco di ruolo dal vivo** i ragazzi vivono in prima persona un'esperienza particolare, interpretando personaggi immersi in una precisa situazione o contesto storico e devono affidarsi alla loro capacità di pensare, interagire, socializzare, comunicare.

Anche quest'anno Play presenta aree dedicate a **gioco e scienza** dove sono presenti proposte da INAF (Istituto Nazionale di Astrofisica), INFN (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare), OGS (Istituto Nazionale di Oceanografia e Geofisica Sperimentale), Università di Modena e Reggio Emilia, Università di Genova e GAME Science Research Center; non manca una sezione per i board game storici, che ricostruiscono in maniera accurata vicende del passato, utili per

comprendere il presente: una lezione di storia molto particolare, che non dimenticheranno facilmente.