



ioGioco
PRESENTA LA 2ª EDIZIONE DEL

FESTIVAL DEL GIORNALISMO LUDICO

FARE GIOCARE

URBINO - FORTEZZA DI ALBORNOZ

ORE 11:00 - INCONTRO

Luoghi in gioco

Fare giocare per conoscere territori e storie locali

La storia e il patrimonio culturale di un territorio possono essere trasmessi attraverso il gioco? Quali sono i modi più efficaci di raccontare un luogo con la pratica ludica e quali sono i vantaggi di svolgerla nel luogo stesso? I Canti di Volsinio sono un esempio innovativo di racconti interattivi che invitano a scoprire le Marche rivelando i vari capitoli in diversi eventi ludici della regione. Ne parliamo con i suoi autori e con Il Salotto di Giano A.P.S. che condividerà la sua esperienza di valorizzazione territoriale attraverso la scrittura e la narrazione condivisa.

Partecipano: **Andrea Angiolino, Laura Cardinale, Alessio Spalluto, Andrea Tupac Mollica**
Moderatore: **Paolo Cupola**

ORE 12:15 - INCONTRO

Progetto Industria Creativa

Il gioco elemento di mediazione culturale

L'incontro offrirà un'occasione di confronto sul ruolo della Germania come centro strategico del board game design, dell'editoria ludica e della localizzazione internazionale dei giochi.

Attraverso il dialogo con esponenti di alcune delle più importanti realtà del settore ludico europeo, tra cui Carol Rapp, Direttrice dello SPIEL Essen e Valentin Köberlein di Ravensburger, il panel metterà in evidenza come competenze linguistiche, mediazione culturale e conoscenza del tedesco rappresentino oggi strumenti concreti di accesso a nuove professioni nell'ambito del game publishing, della traduzione, della comunicazione e del giornalismo ludico.

L'iniziativa nasce dalla progettualità dei docenti di lingua e letteratura tedesca del DISCUI - Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, con l'obiettivo di valorizzare il legame tra formazione linguistica, creatività e industria culturale europea.

Partecipano: **Carol Rapp, Valentin Köberlein**
Modera: Professoressa **Paola Del Zoppo**

ORE 15:00 - GED

Perché gli esseri umani pensano per storie?

Una riflessione che unisce antropologia e game design per mostrare come miti, religioni, narrativa, e giochi di ruolo utilizzino tutti la stessa architettura mentale: il racconto come tecnologia cognitiva e come potente strumento per fare giocare.

Relatore: **Andrea Tupac Mollica**

ORE 15:45 - INCONTRO

Editor e developer: il ruolo chiave nascosto

Se un gioco si fa giocare, spesso è grazie al lavoro misconosciuto di questi professionisti

Se è vero che un gioco nasce con l'idea dell'autore, è altrettanto vero che si trasforma in un prodotto fruibile solo grazie a quanti lo svilupperanno per renderlo interessante e funzionale. Gli editor sono professionisti il cui apporto è tanto utile quanto poco conosciuto. Spesso sono loro che possono

decretare il successo o il fallimento di un titolo. Ma che tipo di formazione hanno? Quali sono i loro ambiti di intervento? Come operano in rapporto con gli autori e che impatto possono avere i loro interventi rispetto al risultato finale? Partecipano: **Spartaco Albertarelli, Marta Ciaccasassi, Andrea Colletti**
Modera: **Riccardo Vadalà**

ORE 16:45 - INCONTRO

La funzione odierna degli Eventi Ludici

Occasioni per fare giocare o grandi kermesse commerciali?

Con la diffusione della pratica ludica, la disponibilità di luoghi di incontro è sempre più ampia. In molti luoghi, città o paesi, non mancano spazi pubblici ed esercizi commerciali dove curiosi e appassionati si possono incontrare per scambiare opinioni o provare le ultime novità. Anche fiere, festival, convention e raduni sono in forte espansione. Ma questi eventi potrebbero dover cambiare le loro finalità? L'aspetto commerciale sta iniziando a pesare significativamente sulla loro sopravvivenza? Ne potrebbe condizionare la loro natura di evento? Ludoteche di libero accesso e rapporti privilegiati con le associazioni rimarranno aspetti nodali nelle offerte degli eventi ludici? Lo scopriamo con diversi organizzatori.

Partecipano: **Carol Rapp (SPIEL), Giorgio Gandolfi (PLAY), Alessio Spalluto (Urbino in Gioco)**

Modera: **Massimiliano Calimera**

ORE 17:45 - GED

Fare giocare è sempre stata una pratica diffusa?

È vero che questo è il periodo storico in cui si gioca maggiormente o sono solo i numeri di un mercato in apparente crescita a farcelo pensare? Negli anni '70 e '80 in Italia chi voleva giocare lo faceva in assenza di figure abilitanti quali divulgatori o associazioni, e nel farlo affrontava sfide oggi impensabili, come i setup che richiedevano un giorno o i regolamenti solo in inglese. Cosa è successo da allora ad oggi? Relatore: **Spartaco Albertarelli**

ORE 18:30 - INCONTRO

Educare giocando

Fare giocare nel corso di tutta la carriera di apprendimento.

Il gioco come strumento di insegnamento innovativo e come contrasto all'abbandono scolastico è l'ambizioso obiettivo perseguito oggi da molti soggetti differenti. Ma quali linee guida comuni permettono poi di condividere le esperienze, le best practice e i risultati ottenuti? C'è ancora bisogno di sperimentare o si possono davvero applicare modelli funzionali di gamification all'istruzione? Il Centro Sportivo Italiano ne è convinto e per questo ha avviato il progetto Game Operator, che analizziamo insieme a esperti educatori che si confrontano quotidianamente con queste sfide.

Partecipano: **Luigi Coccia, Eugenio Nuzzo,**

Federico Pierlorenzi

Modera: **Paolo Cupola**



ioGioco
PRESENTA LA 2° EDIZIONE DEL

FESTIVAL DEL GIORNALISMO LUDICO

FARE GIOCARE

URBINO - FORTEZZA DI ALBORNOZ

ORE 11:00 - INCONTRO

Associazionismo: la vera essenza della divulgazione... ma per chi?

Chi sono e che missione hanno coloro che fanno giocare?

Fare giocare è la ragion d'essere di ogni associazione ludica. Ma quali percorsi evolutivi seguono queste organizzazioni? Quante di loro nel corso del tempo si sono trasformate da aree pubbliche di accoglienza e condivisione in circoli ristretti dedicati a giocatori ben definiti? E come intervengono processi e servizi di comunicazione nel promuovere le loro attività? Quali soluzioni strutturali possono essere messe in campo per assimilare le serate ludiche a qualsiasi altro evento di entertainment aperto al pubblico?

Partecipano: **Nicola Betti (Club Iddu)**, **Antonio Mantico (GDT Roma Players)**, **Riccardo Masini (LudoStoria)**

Modera: **Riccardo Vadalà**

ORE 12:00 - INCONTRO

Comunicare il gioco: le responsabilità dell'informazione specialistica

L'informazione fa veramente giocare?

In un mondo sempre più condizionato dalla comunicazione istantanea, dove i video non devono durare più di 30 secondi per garantirsi un alto livello di coinvolgimento, quale ruolo hanno le realtà che propongono ancora lunghi testi descrittivi per raccontare i giochi, le pratiche ludiche, gli eventi e le personalità? Quanto valore viene attribuito alla serietà del lavoro delle redazioni strutturate? Ha ancora senso competere o almeno coesistere con l'effimero della comunicazione social?

Partecipano: **Massimiliano Calimera (ioGioco)**, **Simone Mancuso (Giochi Sul Nostro Tavolo)**, **Benedetta Melappioni (Il Cigno Nerd)**

Modera: **Paolo Cupola**

ORE 12:45 - GED

Macchine logiche di carta

Che cosa accade quando un ragionamento si tiene in mano? Partendo dai mazzi di Henry Cunnynghame e Martin Gardner, racconterò come le carte possano diventare macchine logiche, capaci di trasformare l'analisi di sillogismi e ragionamenti proposizionali in gioco, scoperta e pensiero critico: un modo concreto di fare giocare il pensiero.

Relatore: **Pierluigi Graziani**

ORE 15:00 - GED

Giocare le emozioni. ABC del Game Design Socio-educativo

In che modo i giochi possono diventare uno strumento di confronto, crescita e scoperta di sé? L'immedesimazione, la collaborazione e il dialogo possono essere strutturati per raggiungere obiettivi specifici dell'individuo? Un approfondimento sul game design socio-educativo in contesto europeo, a partire dall'esperienza di Fantasy Chronicles

(EuLabRPG) e Ad Alpes. La Fuga di Spartaco (Dive(d)), per offrire spunti di attività e alcuni know-how di progettazione. Relatrice: **Laura Cardinale**

ORE 15:45 - INCONTRO

La comunicazione visiva del gioco

L'immagine come chiave del fare giocare

L'aspetto visivo di un gioco non si limita a illustrarne il contenuto, ma lo rappresenta e lo promuove, ne facilita l'approccio e costituisce l'architettura di quel sistema di interfaccia che garantisce l'interazione coi giocatori. Illustrare un gioco da tavolo non è quindi solo un'operazione artistica, è un lavoro articolato e impegnativo, il cui valore è sempre più riconosciuto. Lo testimonia l'As d'or di Cannes, che ormai non accetta più titoli in concorso se non riportano chiaramente sulla scatola il nome dell'illustratore. Ma in tempi di AI generativa, come si sta trasformando questo fondamentale ruolo progettuale?

Partecipano: **Luigi "Bigio" Cecchi**, **Andrea Colletti**, **Paolo Voto**

Modera: **Riccardo Vadalà**

ORE 16:45 - GED

Streghe e Spiriti. Fare giocare i tabù per tornare liberi

Per secoli streghe e spiriti sono stati il volto delle paure collettive, dei desideri proibiti e di tutto ciò che una cultura fatica a nominare. Attraverso il game design di Last Sabbath e Totem, esploreremo come il gioco di ruolo possa trasformare i tabù in strumenti narrativi, permettendo ai giocatori di confrontarsi con l'ignoto, mettere in discussione le convenzioni e riscoprire il valore liberatorio dell'immaginazione.

Relatrice: **Atropo Kelevra**

ORE 17:45 - INCONTRO

La percezione dell'autore

Creare per fare giocare

Progettare un gioco è all'origine di qualsiasi "fare giocare". Ma l'autore come si percepisce? E come viene percepito dal resto del mondo? Se creare un gioco può essere considerato un atto di amore, verso chi è rivolto questo atto? Verso i giocatori o verso sé stessi? E se spesso il pubblico non vede l'autore dietro al gioco, avviene sempre il contrario? Perché l'editoria ludica non usa quasi mai il nome dell'autore come argomento di marketing per promuovere un gioco?

Partecipano: **Spartaco Albertarelli**, **Andrea Angiolino**, **Andrea Tupac Mollica**, **Valentino Sergi**

Modera: **Massimiliano Calimera**

URBINO IN GIOCO



Giornata Mondiale del Gioco