

## Play 2025: la mossa vincente è tornare a giocare. Dal 4 al 6 aprile arriva a Bologna il Festival del Gioco, per tutti

*E' la più importante manifestazione italiana dedicata ai giochi "analogici" - da tavolo, di ruolo, di miniature, di carte, scientifici, per famiglie - segmento stimato in Italia a circa 1,7 miliardi di euro nel 2024, con una crescita annuale che si attesta tra il 10% e il 15% e circa 800 nuovi titoli lanciati ogni anno. Play - Festival del Gioco coniuga il gioco 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 al Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) e la Scuola IMT Alti Studi Lucca, oltre a cinque atenei italiani in cui il gioco è oggetto di studio (Università di Modena e Reggio Emilia, Bologna, Firenze, Genova, Torino). Il festival è un'enorme ludoteca: per la prima volta si svolge presso il quartiere fieristico di Bologna e quest'anno raggiunge quote record con 43mila mq coperti, 4 padiglioni, oltre 200 espositori, 3.000 tavoli di giochi da provare gratuitamente e più di 700 eventi in programma. Attesi grandi ospiti come Phil Eklund, ingegnere aerospaziale e scienziato missilistico, nonché uno dei più originali e acclamati game designer. L'appuntamento con Play è dal 4 al 6 aprile a BolognaFiere, obiettivo: far conoscere a tutti la potenza educativa del gioco.*

Stimolo intellettuale e creativo o puro divertimento. Soprattutto occasione di incontro e socialità. In un mondo pieno di schermi pare sempre più forte il bisogno di svagarsi senza per forza fissare un monitor, e i **giochi analogici** aiutano a cambiare prospettiva: 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.

I numeri sorprendono: in un mercato del gioco che conferma la sua resilienza, i **giochi da tavolo** mantengono saldamente la loro **posizione di leadership**, con oltre 800 nuovi titoli all'anno. Il segmento, che comprende giochi in scatola, giochi di ruolo e carte collezionabili, rappresenta una **quota significativa pari al 16% del mercato** complessivo, confermandosi come uno dei pilastri dell'industria ludica italiana (dati Circana).

Diciotto anni fa è nato a Modena un evento interamente dedicato al settore, che oggi è diventata la più grande manifestazione in Italia tanto da avere la necessità di "traslocare" in una casa più grande a Bologna: **Play - Festival del Gioco** ([www.play-festival.it](http://www.play-festival.it)), che torna **dal 4 al 6 aprile a BolognaFiere**: circa 43mila metri quadrati in quattro diversi padiglioni, più di 200 espositori, un centinaio di associazioni coinvolte, una cinquantina di ospiti tra cui star internazionali del gioco da tavolo, 3.000 tavoli pronti per giocare, migliaia di titoli tra grandi classici, ultime novità e anteprime mondiali, incontri e convegni sul ruolo fondamentale del gioco nella nostra vita.

**"Evolution"** è la parola chiave e il tema di questa 16esima edizione, in linea con i **grandi nomi di game designer di fama internazionale** che saranno presenti all'evento di Bologna. Figura di spicco è **Phil Eklund** che ha trasformato la sua esperienza di ingegnere aerospaziale e scienziato missilistico in arte ludica, creando una **straordinaria serie di giochi che narrano l'evoluzione**: dalla nascita della vita in "Bios Genesis", attraverso tutte le ere geologiche, ai primi esseri umani in "Bios Origins", fino all'esplorazione e colonizzazione dello spazio in "High Frontier".

Per la prima volta a PLAY arriva **Bianca Canozza** in arte **momatoes**, designer e artista visiva emergente filippina proveniente dalla scena dei giochi di ruolo del sud-est asiatico; il suo gioco **ARC** è stato acclamato come uno dei migliori giochi di ruolo da tavolo indie. Momatoes è stata nominata agli **Ennie** e insignita del Diana Jones Award come designer emergente.

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:



Presente anche **Matteo Menapace**, co-autore con Matt Leacock di e-Mission, il gioco cooperativo sulla lotta al cambiamento climatico, con una visione ottimistica del futuro; i giocatori hanno modo di sviluppare tecnologie innovative e creare comunità resilienti fondamentali per salvare il pianeta.

Organizzato da BolognaFiere in collaborazione con ModenaFiere, Ludo Labo e il supporto di Club TreEmme, La Tana dei Goblin, Ludus 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.

### **Sempre più grande l'Area Scientifica**

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, anche quest'anno PLAY conta su collaborazioni di grande valore. Per la prima volta parteciperanno a PLAY 2025 il CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) e Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa). Ai due prestigiosi enti si affiancano le conferme di enti che seguono l'evento da alcuni anni: non mancheranno l'Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF), l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN), l'Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale (OGS) e la Scuola IMT Alti Studi Lucca. Presenti anche **cinque atenei italiani** in cui il gioco è oggetto di studio: l'Università di Modena e Reggio Emilia, l'Università di Bologna, l'Università di Firenze, l'Università di Genova e l'Università di Torino. Tutte queste realtà propongono al pubblico di Play i giochi sviluppati nel proprio alveo, incontri con scienziati e ricercatori e laboratori: giochi scientifici, giochi storici, giochi per il cambiamento sociale e tanto altro ancora.

Torna poi **Play History**, l'area tematica su gioco e storia organizzata in collaborazione con l'Associazione Italiana di Public History (AIPH), il Centro di Ricerca sul Gioco - UniGe (CeRG), e il Game Science Research Center (GSRC) e con il supporto delle associazioni Clionet e Diacronie. Il tema storico di quest'anno è "**Giocare la Liberazione**": un percorso di circa 20 momenti di gioco, per riflettere in modo interattivo e coinvolgente sull'80° anniversario della Liberazione.

Ma come si spiega questo boom dei giochi da tavolo? *È aumentato l'interesse da parte della popolazione adulta al mondo del gioco, che non viene più considerato come un'attività puramente per bambini. E in tempi in cui tutto si fa online i board game offrono uno stimolo in più a incontrarsi di persona, ad aggregarsi - spiega **Andrea Ligabue, ludologo, game designer e direttore artistico di Play** - È cresciuta inoltre la qualità e la quantità di giochi da tavolo a disposizione, e in particolare quella dei cosiddetti "giochi collaborativi", in cui i vari partecipanti sono alleati, e per vincere è necessario attuare strategie condivise, cosa testimonia anche dalla grande crescita del settore dei giochi di ruolo. Ne beneficia lo sviluppo cognitivo e migliorano le competenze sociali e relazionali 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".*

### **Semplici, veloci, inclusivi: le carte vincenti dei giochi da tavolo, 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.

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:



"**Entra, scegli, gioca**" è il format adottato anche dagli editori, che mettono a disposizione un'infinità di tavoli per i gamer. Accanto a classici intramontabili come Risiko! (Spin Master) e Monopoly - che celebra quest'anno il suo 90° anniversario ed è uno dei boardgame più longevi di sempre (Hasbro gaming) - crescono i **Party Games**, particolarmente apprezzati dal pubblico **Kidult**. A PLAY debutteranno in questa categoria giochi come Birdy Call (Yas!Game) o l'attesissimo Piccioni Esplosivi (Cranio Creations). Da segnalare anche il nuovo Why Are You Like This? (Asmodee) e il grande classico Taco Gatto Cacio Capra Pizza (Ghenos Games). Gli **Escape game** e i **giochi investigativi** come Unlock! (Asmodee) e MicroMacro (MS Edizioni) rappresentano un'altra delle tendenze più attuali. Rispetto ai giochi della generazione dei boomer, queste nuove proposte si distinguono per tre caratteristiche: la velocità, con partite della durata massima di 30 minuti; la semplicità delle regole, di immediata comprensione; e l'inclusività, che permette a tutti i giocatori di partecipare fino alla conclusione.

### **Digital Games e la mostra "TURNO EXTRA"**

Non finisce qui, il gioco da tavolo sarà affiancato anche all'**area dedicata al mondo dei Digital Games** che ospiterà una mostra sulle commistioni tra digitale e analogico. La mostra "**Turno Extra - Estensioni digitali del gioco da tavolo**", esplora l'integrazione tra mondo analogico e digitale nel gaming da tavolo. Curata da **Riccardo Fassone, Mauro Salvador e Mauro Vanetti**, l'esposizione presenta giochi innovativi che utilizzano app, software e dispositivi elettronici per espandere l'esperienza di gioco tradizionale. Si va dalle app che sostituiscono il master nei giochi di ruolo all'uso di piattaforme di messaggistica per comunicazioni segrete tra giocatori. La mostra sottolinea come il digitale non sia destinato a sostituire i giochi da tavolo, ma ne rappresenti piuttosto un'estensione.

**Play - Festival del Gioco** è una manifestazione organizzata da BolognaFiere in collaborazione con ModenaFiere e Ludo Labo, con il supporto di Club Tre Emme, La Tana dei Goblin, Ludus e altre associazioni. Il festival gode del patrocinio della Regione Emilia-Romagna, Università di Bologna, Università di Modena e Reggio Emilia, Comune di Bologna, Comune di Modena. E' sponsorizzato da BPER Banca. Media partner: IoGioco

### **PLAY - ISTRUZIONI PER L'USO:**

**Dove:** PLAY - Festival del Gioco 2025 si svolge all'interno del quartiere fieristico BolognaFiere.

**Quando:** dal 4 al 6 aprile. Orari di apertura: venerdì 4 e sabato 5 aprile dalle 9 alle 20, domenica 6 aprile dalle 9 alle 19.

**Biglietti:** L'ingresso è gratuito per i bambini fino al compimento dei 10 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-festival.it/informazioni/biglietti/13976.html>

**Ingresso gratuito per le classi di ogni ordine e grado che ne fanno richiesta** seguendo le istruzioni indicate qui: <https://www.play-festival.it/programma/scuole/14208.html>

Ulteriori informazioni pratiche sono a questo LINK <https://www.play-festival.it/informazioni/13972.html>

### **Ufficio stampa MediaMente**

Silvia Gibellini 339.8850143 stampa@mediamentecomunicazione.it

Marta Sternai 327.1578403 marta.sternai@hotmail.com

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:

