



**PLAY**

**PL>Y**

Riunione C3M – 6 Giugno 2024



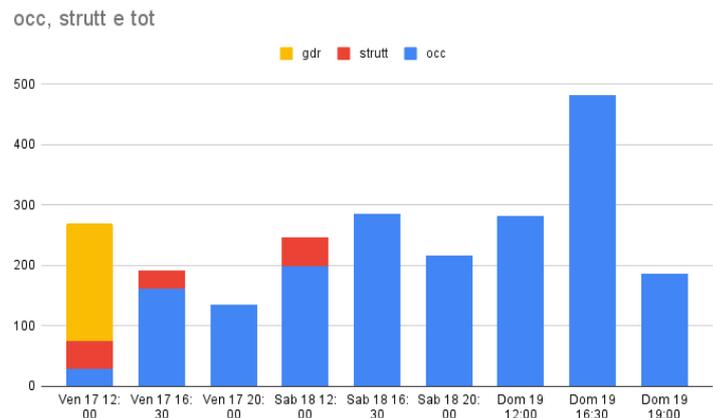
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare

## Festival del Gioco dal 17 al 19 Maggio 2024

Si tratta della terza edizione alla quale l'INFN è presente (2022, 2023, 2024)

Come l'anno scorso tutti gli enti/associazioni scientifiche erano inserite in un padiglione "a parte"

Stand INFN inserito in sezione del **Game Science Research Centre** (anche se **per ora** non ne facciamo parte)



2300 presenze nello stand (per 45k visitatori)

- 2 exhibit (camera a nebbia + doccia cosmica) + geiger, racchette cosmiche,...
- 4 tavoli da gioco (2 giochi commerciali o quasi + giochi autoprodotti)+1 videogame
- 3 attività strutturate (Research Simulator, GS Videogame, Papera Quantistica)
- Tavolo con dimostrazioni scientifiche
- Gioco di Ruolo Multitavolo

Tantissimi gadget distribuiti (Grazie Uff.Com., LNL)  
Passaggi su media nazionale (TG3 Leonardo)

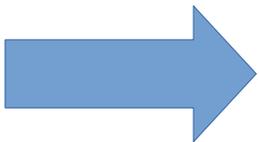


# Resoconto 2024



# Proposta Splitting Progetto

- Dall'inizio il progetto Play aveva una duplice obiettivo:
- Partecipazione INFN a Play (nella sezione dedicata al gioco scientifico Game Science Research Centre). Altre presenze: INAF, OSG, UniMoRe, UniBo, UniGe ....
- Recensione/Modifiche/Creazione di giochi (da tavolo, di carte, di ruolo etc.) per divulgazione scientifica (in particolare sugli ambiti di ricerca del nostro ente)



Proposta di C3M di splittare le due iniziative in due progetti distinti con due scopi diversi: Festival + progetto "Game" (milestones, gruppi di lavoro etc)

Chiara interdipendenza tra i due progetti.

# Progetto “Game”



- Nome del progetto da finalizzare
- Creare un gioco e` un'attivit` creativa abbastanza individuale da fare in “pochi” (n<3 persone)
- “Game” fornira`:
  - Luogo di confronto/condivisione/scambio idee.
  - Pagina web con recensioni di giochi e nostre proposte
  - Suggerimenti per migliorare meccaniche di gioco
  - Formazione (game design)
  - Alpha/Beta testing
  - Implementazione giochi su piattaforme elettroniche ( e **repository**)
  - Grafiche
  - Stampa di N copie (N~50 per iniziare) da distribuire nelle sezioni/Lab
    - (come commercializzare? Contatti con case editrici?)

La creazione di un gioco  
prende “facilmente”  
due/tre anni



# Metodo di Lavoro

- Quattro (?) gruppi di lavoro:
  - Gioco da tavolo → Mailing list
  - Gioco di ruolo → Mailing list
  - Gioco di carte
  - Videogame

Milestones possibili:

Stampare dopo alpha testing un paio di giochi l'anno (quale diffusione?  
sezioni/laboratori possibile venderle nei bookshop dei laboratori (esistono?) )

# Iniziative 2024-25 (Todo)

- Corso Formazione INFN (2 o 3 giorni) su come utilizzare gioco per divulgazione scientifico (Novembre-Dicembre 2024) a Bologna (approvato, da definire dettagli): relatori etc.
- Collaborazione da definire per Seeker Chronicles. Gioco di carte di OneStone Studios
- Collaborazione per espansione Munchkin (gioco di carte) da verificare
- Finalizzare (prima stampa “semi professionale”) “I Primi 20 Minuti” e “Labirinto di Barioni”, (“Rotta Spaziale”, “Timeline”, “Indovina il Radionuclide” capire diritti di autore)





# Richiesta Budget 2025

- Acquisto stand, Allestimento stand su fondi Play
- Un po` di consumo per stampare (1 copia) prime versione giochi
- Collaborazione con grafica ?
- Missioni per incontro annuale (al di fuori di Play)
- Stampa “semi professionale” di ~2 giochi l’anno (milestones)



# Scopo del progetto

Lo scopo di questa iniziativa è:

1) trasferire conoscenze scientifiche negli ambiti di ricerca del nostro ente verso un pubblico generico ricettivo ma non necessariamente interessato alla scienza. Perché il gioco?

- Assomiglia o può assomigliare/mimare la ricerca
- glorifica/smitizza l'errore
- Perché è un “modo” contemporaneo (siamo nel secolo ludico)

2) dare la possibilità al pubblico generico di interagire con ricercatori al di fuori di ambiti istituzionale

3) Toccare con mano: **Science is Fun!**

# Organizzazione (Play/GoP)



R.N. Antonio Sidoti (BO)

R.L.

**BO:** Stefano Marcellini

**MI:** Marcello Rossetti

**PI:** Luca Marescalchi

**GE:** Carlo Schiavi

**LNL:** Stefania Canella

**PRESID:** Cecilia Colla` Ruvolo

**PG:** Maura Graziani

Interesse da parte di:

LNF e RM3

Collaborazione (associata a PI?) Maria Rita Felici

Tre mailing lists:

Generale

2 tematiche (Gioco di Ruolo,  
Board Game)

Meeting bi-settimanali (ora  
diventati settimanali)

Una trentina di persone collaborano al progetto (da  
aggiornare anagrafica)

# Splitting del progetto

1) Sigla-Festival (Play) **Finanziare** lo stand INFN a Play e dare la possibilità di organizzare al meglio (con sufficiente anticipo e su basi più solide) la partecipazione alle edizioni future di PLAY

Play è l'appuntamento principale del panorama ludico italiano (dal 2008).

Dura tre giorni (in primavera, **nel 2024 dal 17 al 19 Maggio**) e si tiene alla Fiera di Modena. Modena capitale del gioco (da tavolo, di carte, di ruolo)

2) Sigla-Progetto (Game of Particle per esempio GoP) **Creare** nuovi giochi o **adattare** o **proporre** giochi già esistenti: da tavolo, di carte, di ruolo, video game sulle tematiche di ricerca dell'INFN.

Target: pubblico generico "nerd", studenti scuola (dalle media in su), docenti

→ Utilizzare il gioco come strumento di divulgazione scientifico



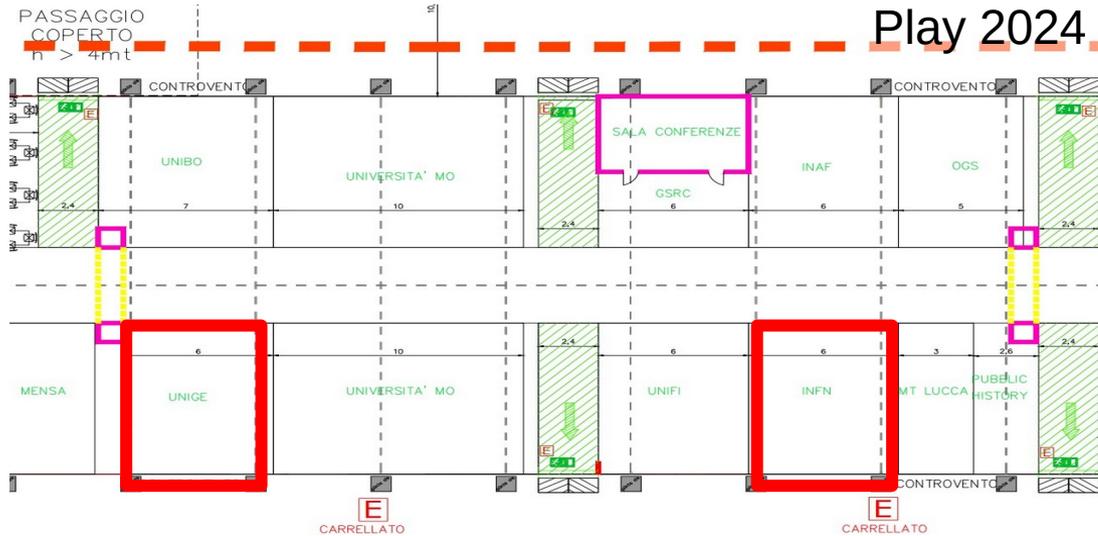
1994 - Maxibon

*Two is megl che one*

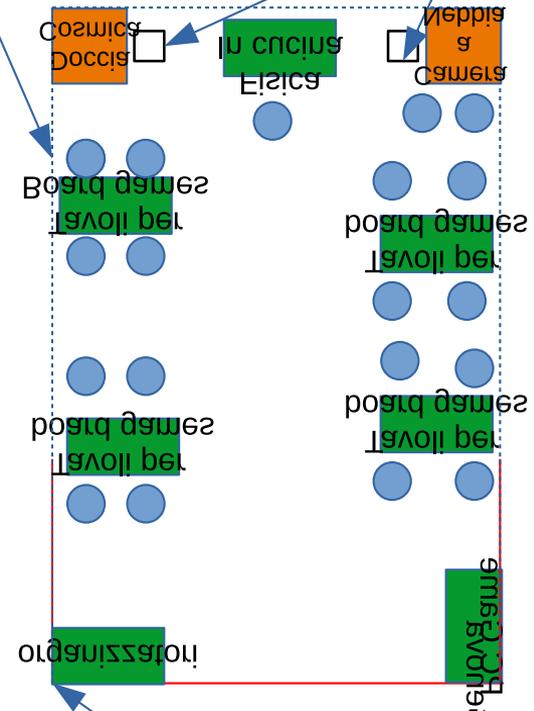
Sinergie con altre iniziative C3M (RadioLab, INFN Kids, HEPscape,...)

# Stato Play

Iniziata RDA e interazione con MEPA per acquisto stand  
Layout stand in via di finalizzazione



Due possibilita` (TBC)



# Stato Play (2)



Tonalità stand “azzurro INFN” per tovaglie  
Sfondo pannelli etc.

Didascalia 1

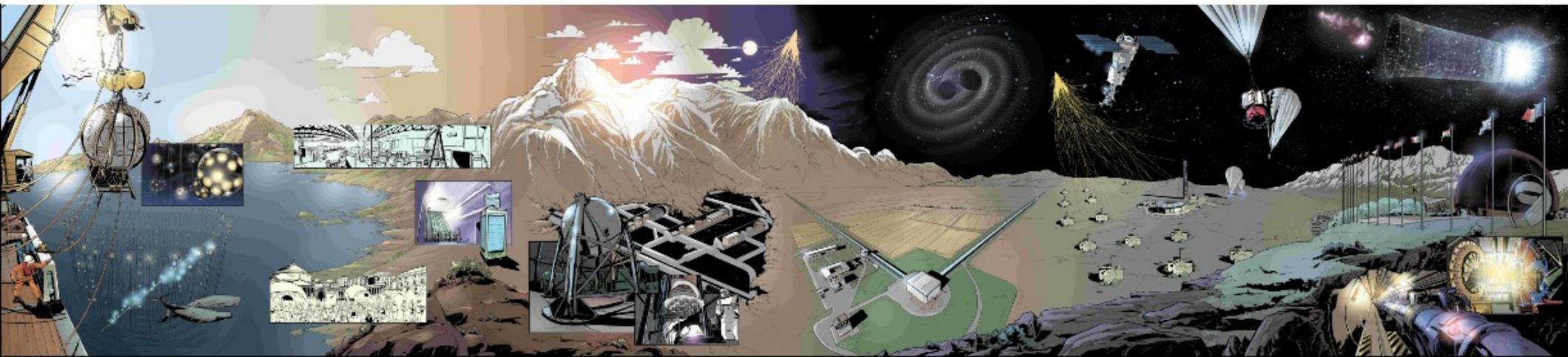
Didascalia

Didascalia

Didascalia

Didascalia

Didascalia



# Stato Play (3)-Attività Previsite

Gioco di ruolo ispirato a Mondo Quantistico (Cecilia)  
Multitavolo (30 tavoli) per studenti scuole medie (Venerdì mattina) →  
(buoni pasto per 30 master volontari)  
In collaborazione con "Genitori di Ruolo"

Attività di gruppo:

- "Stringa Cosmica" (Lorenzo C)
- Attività minori 12 anni (INFN Kids, Rustle)
- "Fisica in cucina" (Stefano M) (HOP?)
- Videogame Gran Sasso

Due exhibit:

- Doccia cosmica
- Camera a nebbia

Game/Activity	Players	Duration
Mesopoly	3-6 giocatori	20' M
Labirinto di Barion	3-6	15' M
Indovina il RadioModulo 2		10' I
I primi 20 metri	4	20' M
Tutti: Quantum	2-4	15' I
Rotta Spaziale (Carosone)	2-5	20' M
Cosmic Time Travel	2+	10'-15' I
Particelle Flying Giras (Vibes)	1	10'

Seeker Chronicles is a unique blend of gaming and science outreach.  
You can reach us at:  
[info@seeker-chronicles.com](mailto:info@seeker-chronicles.com)

SEEKER CHRONICLES

Incontro a Milano il 6 Febbraio  
per testare giochi e  
discussione su play

# Play (4)- Situazione Finanziaria

Capitolo	Descrizione	Stanziato+V ariato	Preimpegno /Impegno	Impegni	Residuo	
U103010200 8	Strumenti tecnico- specialistici non sanitari	1000- 800=200	0	0	200	Da pagare: Grafiche Tovaglie Gadget? Magliette per staff
U103020200 1	Missioni	1500	1085,75 (Missione Milano)	1085,75	414,25	Da pagare: Missioni per Modena (si puo` chiedere contributo a direttori per qualcosa)
U103020200 5	Convegni seminari	2500+1350 =3850	3810,06 (Stand)	0	39,94	OK
U103021300 3	Trasporti, traslochi e facchinaggio	1000- 550=450	0	0	450	Probabilmen te OK a parte spedizioni di materiale tra le sedi

# Presenze/Turni Stand

Non tutti e trento andremo a Play, ma per tenere attivita` + 4 tavoli + videogame abbiamo bisogno di:

Giovedi: Allestimento (5 persone)

Venerdi/Sabato/Domenica (4 tavoli + attivita` = ~5~6 persone dalle 9 alle 20 su due turni 8:50-14:00 e 14:00-20:10)

=41 turni (diverso da 41 persone da mandare in missione ;-)

Abbiamo bisogno di supporto per missione in particolare per PhD e postdocs



Contapersone (amazon ~200 Euro, arduino/Raspberry meno ;-))  
(su doccia cosmica?)  
Contatore su videogame

# GoP (Games of Physics) - Stato

Sigla-Progetto (Game of Particle per esempio GoP) **Creare** nuovi giochi o **adattare** o **proporre** giochi già esistenti: da tavolo, di carte, di ruolo, video game sulle tematiche di ricerca dell'INFN.

- Da distribuire sia nelle sedi/laboratori INFN, CERN (Science Gateway), scuole
- Possibile interesse da parte di editori

Target: pubblico generico “nerd”, studenti scuola (dalle media in su), docenti

→ Utilizzare il gioco come strumento di divulgazione scientifico



TBC

Possibile nome (da discutere): Game of Physics

Progetto da presentare in una dei prossimi meeting C3M (sicuramente prima di Luglio 2024) (Lavoro full time dopo Fiera play)



# GoP (Game of Physics) – Prospettive Future

**Proposta di corso di formazione INFN per Novembre 2024**

Titolo: **“Il gioco come strumento di divulgazione scientifica e engagement”**

Due giorni full time di lezioni e hands on

Docenti: esperti e personalita` del mondo del gioco scientifico (qualche nome possibile:

Andrea Ligabue, Matteo Bisanzi del **Game Science Research Center**, Andrea

Inchingolo INAF autore di Pixel, Sara Ricciardi INAF, Francesco Riva EPFL, autore di

Quantum, Fulvio Flamini autore di Seekers Chronicle, Uni Innsbruck e fondatore

**OneStone Studios**)

(possibili membri del comitato scientifico)

# GoP (Game of Physics) – Attivita' Previste

## Due gruppi di lavoro:

Gioco di Ruolo

BoardGame/Cardgame/Video

**Collaborazione** possibile con **OneStone Studios** per adattare Seekers Chronicle a tematiche INFN (contatto da Ufficio Comunicazione)

Sviluppo iniziato nel 2020, presenza dell'autore allo stand INFN di Play2024

**Collaborazione** con Game Science Research Centre (PIXEL e` una collaborazione INAF-GSRC) per sviluppo giochi (game design)





# GoP (Game of Physics) – Attivita' Previste

Stampa (scatole) dei giochi considerati promettenti (una decina di scatole) per organizzare sessioni di test e feedback

Implementazione giochi su piattaforma **table top simulator**

Il tempo di sviluppo (ideazione, implementazione, interazione con grafici, fasi di testing) di un gioco puo` prendere tra due e quattro anni.



BackUp

# Attività Presentate nel 2023 (Fiera)

- ▶ A Caccia di Particelle (Videogame ATLAS) [link](#)
- ▶ Fisica in Cucina (Esperimenti con materiali di tutti i giorni)
- ▶ Labirinto di Barioni (boardgame ideato da Maria Rita Felici) [link](#) (Open Access Repository)
- ▶ Mesopoli (boardgame ideato da Antonio Sidoti) [link](#) (Open Access Repository)
- ▶ Gioco dell'Oca di CMS (boardgame)
- ▶ Tutti Quantum (cardgame di Helvetiq) [link](#)
- ▶ Indovina il Radionuclide (cardgame ideato da RadioLab -Flavia Groppi) [link](#)
- ▶ Rustle (exhibit realizzato dalla sezione di Padova – attività “hands on”) [link](#)

Numerose interazioni con progetti già esistenti del C3M



# Attività HEPscape! (Fondazione San Carlo)

- ▶ HEPscape! Room in centro a Modena (coordinata da Mia Tosi (PD) e Valentina Mariani (PG))
- ▶ Contributi come Cicero/Regia/Luci di colleghi dell'Università di Modena (O. Corradini, A. Bizzeti, M. Quinzi)
- ▶ Fondamentale avere il materiale duplicato per concomitanza del Salone del Libro di Torino



# Feedback Fiera

Classi che hanno prenotato le attività dello stand INFN (Venerdì mattina e Sabato mattina)

Rustle, Fisica sul tavolo da cucina & altri	elem e medie	ven	10	elementari	4° BERSANI ALBARETO - COLUCCIO FRANCESCA
		ven	10	elementari	CHIARA MONTORSI - cl.3ªA - 21 alunni
		ven	11	medie	IC Berti Prignano - ELEONORA PAGANELLI - cl.1°
		ven	11	medie	2°D RIANNA MARIA - GUIDOTTI MO
		ven	14	elementari	"Mariachiara" - S. Ilario d'Enza - LAURA SPAGGIARI - 16 alunni
		ven	14	elementari	"Mariachiara" - S. Ilario d'Enza - LAURA SPAGGIARI - 16 alunni
		sab	9	medie	2°D Castellarano (IN CASO DI MALTEMPO)
		sab	10.15	elementari (restano fino alle 11)	GAIA SBARDELLA - classe 1° di 23 alunni

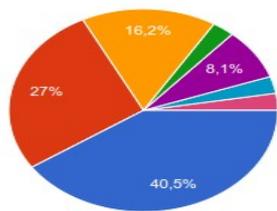
Difficile tenere il numero di persone che hanno visitato lo stand e partecipato ad almeno un'attività Probabilmente 400

40 risposte al questionario online

Hai visitato lo stand dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare per:



37 risposte

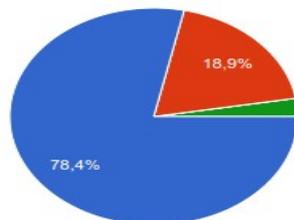


- caso
- guardando il programma mi sono incuriosito
- passaparola di compagni/colleghi
- social (facebook, twitter, instagram)
- organizzatori manifestazione
- suggerito da professori
- Modena play

Torneresti a visitare lo stand INFN in una prossima edizione di PlayMO?



37 risposte

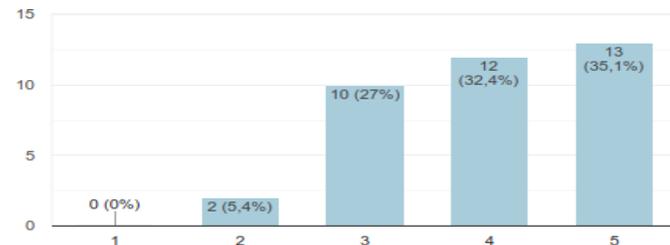


- Si, anche senza necessariamente nuove attività
- Si, se ci fossero nuove attività
- No
- Non so

Dopo la visita dello stand, il tuo interesse nelle tematiche di ricerca svolte dall'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare è cresciuto?



37 risposte



# Feedback HEPscape!

Venerdì Sera (dalle 18:00 alle 23:00)

Sabato (dalle 9:00 alle 23:00)

Domenica (dalle 10:00 alle 17:00)

Turni di 45' uno dietro l'altro (con o senza prenotazione tramite Eventbrite)

Presenze in crescita costante (passaparola). Ultima sessione 17 persone presenti (e abbiamo dovuto dire di no ai ritardatari)

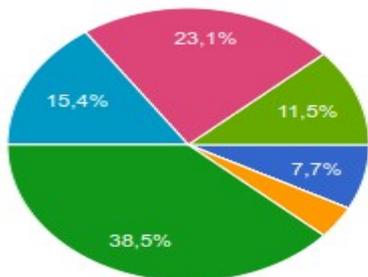
Poco meno di 200 visitatori (dai badge)

Poco meno di 40 risposte al questionario online

Poco meno di 40 risposte dal feedback cartaceo

Il tuo titolo di studio:

26 risposte

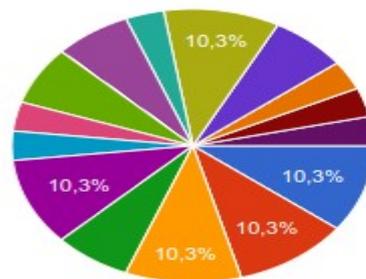


- Sono ancora troppo piccolo/a!! :)
- Licenza media inferiore
- Licenza media superiore
- Diploma di maturità
- Diploma di tecnico
- Laurea di primo livello
- Laurea di secondo livello
- Dottorato di Ricerca

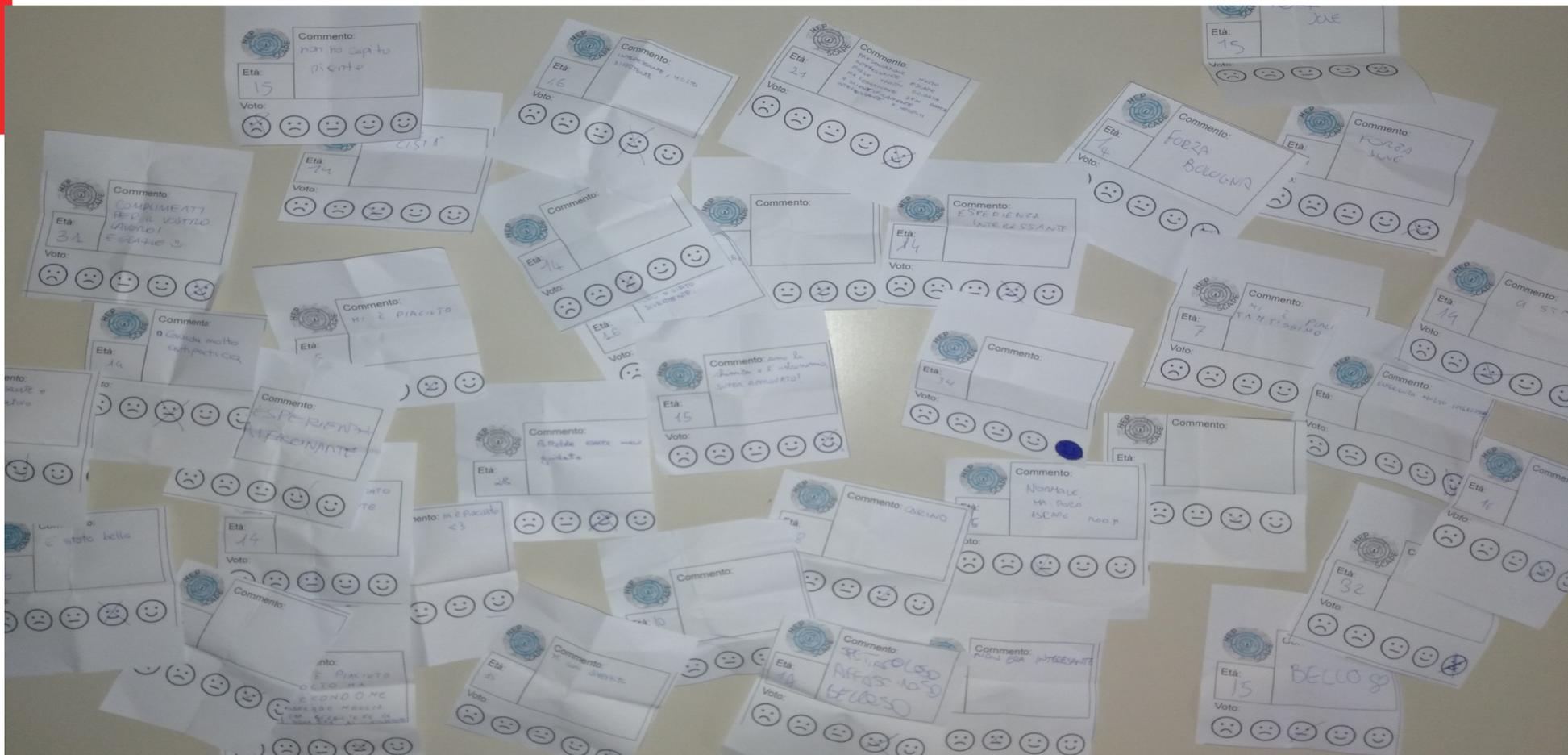
Ti piacerebbe in futuro studiare e/o lavorare in campi che comprendano... (max due risposte)



29 risposte



- Matematica
- Fisica
- Informatica
- Ingegneria
- Scienze chimiche, bi...
- Scienze mediche
- Architettura
- Scienze storiche, filo...
- Scienze sociali e poli...



Su 40 feedback, tutti entusiasti o positivi a parte 3. Qualcuno (3) si è lamentato che l'attività fosse troppo guidata

# Rassegna Stampa

- ▶ Due giorni prima della fiera, intervista su Fahrenheit (RadioTre) [link](#) (con Cecilia Collà Ruvolo)
- ▶ Un paio di giorni dopo la Fiera Servizio su TGLeonardo (RaiTre) [link](#)
- ▶ Altra intervista (HEPscape!) ma non sappiamo dove è andata in onda [link](#)
- ▶ Video su LedWall in Fiera [link](#) (prodotto da Cecilia)

Materiale Audio Video raccolto qui: <https://pandora.infn.it/public/eebfbb>

## Costi

2500 Euro per lo stand (6 x 8 mq)

Hepscape room gratis

Missioni per 14 dipendenti/Associati INFN (10 Bologna, 1 Genova, Padova, Perugia, Presidenza)

6 pernotti totali

34 giorni di missione totali

(qualche extra come affitto furgone, ristampa grafiche per un minimo di allestimento, magliette INFN)



# Nel 2024

Due sezioni partecipanti per il momento: Bologna e Presidenza (altre sezioni (Milano) hanno espresso interesse a partecipare) → Possibili aggiunte in anagrafica?

Richieste 2024 (tutte sotto Bologna per semplicità):

- 1.5 kEuro Missioni (per presenziare stand)
- 1.0 kEuro consumi (copisteria per creazione giochi, produzione gadget)
- 1.0 kEuro trasporti (furgone di sezione)
- 3.5 kEuro costo dello stand

# Attività previste 2024

Creazione gioco di ruolo (in collaborazione con “genitori di ruolo”) che ha come obiettivo far conoscere la meccanica quantistica a giovani nella fascia di età 10-14 anni (possibile portarlo al MUSE a Trento) (progetto: seguito da Ceclia Collà Ruvolo)

Espressione di interesse da parte di Lorenzo Caccianiga (MI) per sviluppare ulteriormente:

- il gioco di ruolo “research simulator” (già presentato inizialmente alla Maker Fair di Roma)
- Gioco da tavolo su “oscillazioni” di neutrino

## Milestones 2024

---

31 dic 2024

Allestimento stand INFN e presenza a Play (edizione 2024) in programma dal 17 al 19 Maggio 2024 a Modena

---

Ma in effetti si potrebbe aggiungere creazione di un gruppo di lavoro (mailing list, meeting ogni ~2 settimane) relativo alla creazione/adattamento di giochi



# BackUp

Materiale Audio Video raccolto qui: <https://pandora.infn.it/public/eebfb>

# Logistica

Stand INFN

In auto (parcheggio per staff riservato)

Autobus dalla stazione dei treni

Pranzo in fiera (raccolta ordini alle 11:00,  
costo ~10~15 Euro)

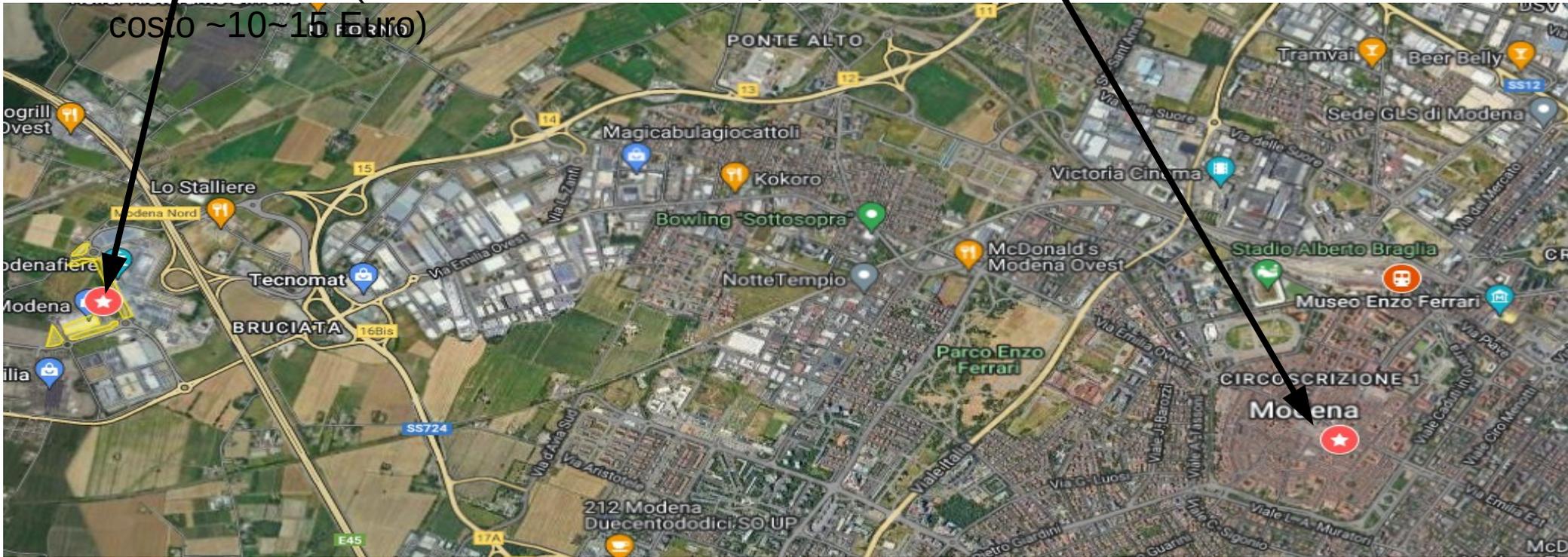
HepScape Room:

ZTL

Parcheggio auto su strisce blu sui viali

A piedi dalla stazione dei treni

Pranzo e cena nei locali in centro





## Doccia Cosmica e Racchette Cosmiche



Doccia Cosmica

## Camera a Nebbia (2023)

