



Stato Progetto GAME e Organizzazione Play

Antonio Sidoti
INFN Sezione di Bologna

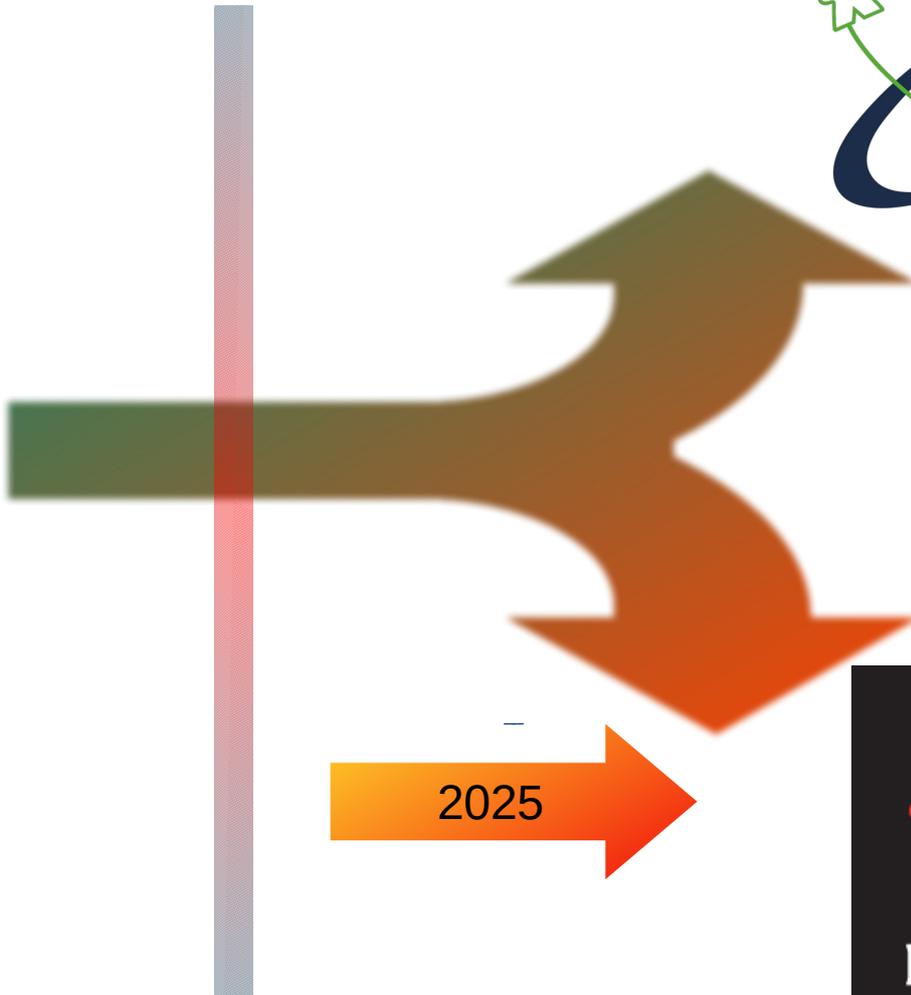
Riunione C3M – 03 Dicembre 2024



Istituto Nazionale di Fisica Nucleare



PLAY





Scopo del progetto

creare/adattare/utilizzare **giochi da tavolo** (carte/videogame/giochi di ruolo) per trasferire conoscenze scientifiche negli ambiti di ricerca del nostro ente verso un pubblico generico ricettivo ma non necessariamente interessato alla scienza. →

Utilizzare il gioco scientifico come strumento di divulgazione scientifico e per creare engagement

Comunicare la fisica stessa

le leggi della fisica si prestano facilmente ad essere adattate e diventare “regole” di un gioco da tavolo. Bisogna stare attenti al rischio di banalizzare e far passare un’idea troppo semplicistica come se fosse vera

Comunicare come si fa la ricerca, specie nel mondo delle grandi collaborazioni

i giochi “gestionali” sono un classico tra i giochi da tavolo, e le dinamiche si applicano perfettamente al racconto, molto importante, di come viene fatta la ricerca. Bisogna in questo caso stare attenti al rischio di far passare un’idea troppo competitiva della ricerca, e troppo centrata sui fondi.

Stato Progetto

Adattamenti di giochi esistenti:

- **Indovina il Radionuclide** (← “Indovina chi”) [link](#)
- **Mesopoly** (← “Monopoly”) [link](#)
- **Cosmic time travel** (← “timeline”/”anno domini”) racconta la storia dei raggi cosmici
- **Rotta spaziale** (← Carcassone) introduce alla creazione di satelliti

Giochi sviluppati **ex-novo**:

- **Labirinto di Barioni** [link](#)
- **I Primi 20 Minuti** [link](#)
- **Neutrino Chess** [link](#)

Giochi **di ruolo**:

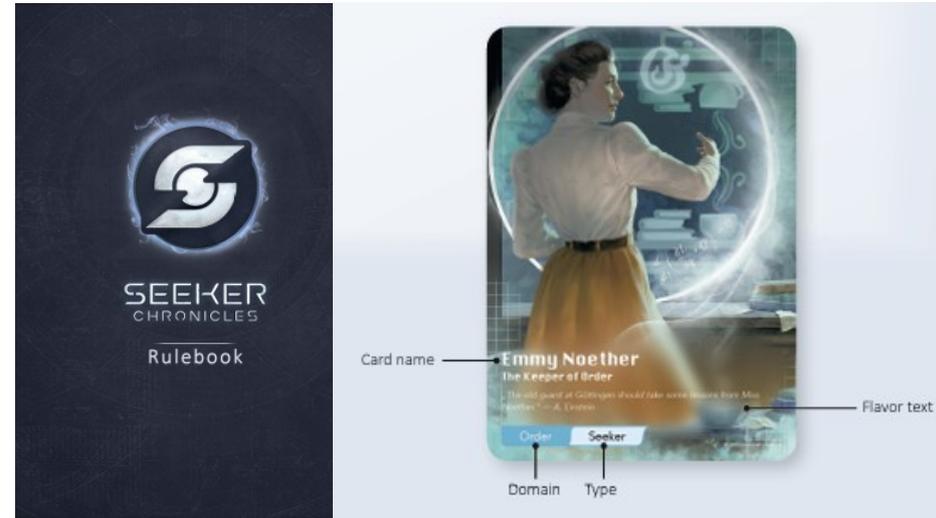
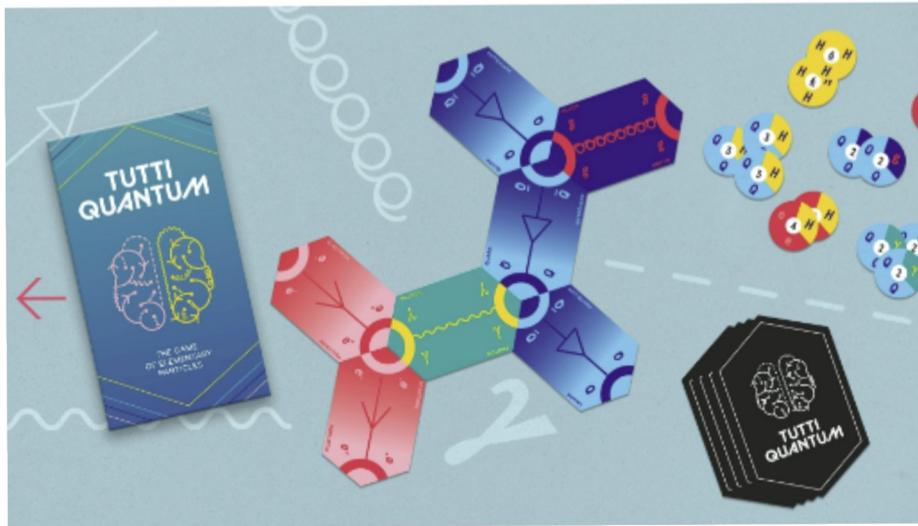
- **Research Simulator**
 - **Allarme Multiversum** (in collaborazione con associazione Genitori di Ruolo)
- Entrambi presentati a Play 2024

Giochi Commerciali

Diversi giochi esistenti:

Seekers Chronicles (Onestone Studios)

Tutti Quantum (Helvetiq)



Utile prevedere un po' di **budget** per acquistare giochi a contenuto scientifico

Organizzazione (GAME)

R.N. Antonio Sidoti (BO)/Jacopo Pinzino (PI)



SEZIONE	RICERCATORI		TECNOLOGI	
BO (7 PERSONE - 0.05 FTE)	0.05 fte	6 pers.	0 fte	1 pers.
	0.05 fte / 7 pers. (media 0.01)			
GE (2 PERSONE - 0 FTE)	0 fte	2 pers.	0 fte	pers.
	0.00 fte / 2 pers. (media 0.00)			
LNF (3 PERSONE - 0 FTE)	0 fte	1 pers.	0 fte	2 pers.
	0.00 fte / 3 pers. (media 0.00)			
LNGS (4 PERSONE - 0 FTE)	0 fte	2 pers.	0 fte	2 pers.
	0.00 fte / 4 pers. (media 0.00)			
MI (9 PERSONE - 0 FTE)	0 fte	9 pers.	0 fte	pers.
	0.00 fte / 9 pers. (media 0.00)			
PI (5 PERSONE - 0.05 FTE)	0.05 fte	5 pers.	0 fte	pers.
	0.05 fte / 5 pers. (media 0.01)			
RM3 (2 PERSONE - 0 FTE)	0 fte	1 pers.	0 fte	1 pers.
	0.00 fte / 2 pers. (media 0.00)			
TOTALE (32 PERSONE - 0.1 FTE)	0.1 FTE	26 PERS.	0 FTE	6 PERS.

Tre mailing lists:

- Generale play@lists.infn.it
- 2 tematiche (Gioco di Ruolo, Board Game)
play-bdg@lists.infn.it
play-gdr@lists.infn.it

32 persone in anagrafica
(Da aggiungere PRESID)

Meeting bi-settimanali (stanno ricominciando)

Attività` nel 2024

- Riunione nazionale di **PLAY** il 6 febbraio (a Milano)
- Stand a **Play** (Modena, 17, 18 e 19 Maggio)
- Presentazione al **Board Game Research Meeting 2024** 19 Luglio, L. Caccianiga, “Il Progetto game dell’Istituto Nazionale di Fisica Nucleare” → Proceeding sottomesso ieri
- Seminario al **Festival della Comunicazione** di Camogli: 12 Settembre, C. Schiavi e F. Parodi, “La divulgazione della scienza attraverso il gioco”
- Postazioni a BO, PI e MI durante la **Notte Europea della Ricerca** 26 Settembre (~110 ragazzi)
- **Festival della Scienza** a GE (I Primi 20 Minuti)
- **Lucca Comics** 1 e 2 Novembre → Spazio ottenuto (gratis!) grazie ad associazione con **Game Science Research Centre**
- Corso di Formazione Nazionale INFN su **Game Design Scientifico** (25 – 26 Novembre) Opificio Golinelli



Nessuno nasce imparato ...

Nessuno dei partecipanti al progetto è un Game Designer “professionista” → Organizzato la settimana scorsa un corso di formazione nazionale dedicato al Game Design scientifico presso Opificio Golinelli a Bologna (25 e 26 Novembre 2024) [link](#)



By-products:

- Ulteriore pubblicità del progetto all'interno dell'ente (in particolare PD e TO)
- Semi gettati per future collaborazioni con “professionisti” del game design
- Collaborazioni con altri enti di ricerca che utilizzano il gioco come strumento di divulgazione scientifica ([Game Science Research Centre](#))

Assegnazioni 2025

Per il momento tutti I fondi assegnati su Bologna

3 kEuro per stampa di un gioco (I Primi 20 Minuti) in ~20 esemplari anticipata al 2024 → RDA finalizzata → Scatole da realizzare per edizione 2025 di Play (4-6 Aprile 2025)

Difficoltà per spese di copisteria per stampare giochi su cartoncino

Sezione	Missioni	Trasporti
BO	5	0.5

Missioni per:

- Incontri **C3M** Coordinatori Nazionali
- Incontro **Nazionale** GAME (TBD)



Ci piacerebbe partecipare anche:

- all'incontro del **Game Research Centre** (a Trieste OSG 23 e 24 Gennaio 2025)
- all'incontro nazionale (e qualche incontro regionale) di **IdeaG** → La "gilda" delle autrici e degli autori di giochi da tavolo. Incontri con case editrici, playtesting con altri autori italiani (Incontro Nazionale dal 17 al 19 Gennaio a Parma) . NB per mostrare un gioco occorre acquistare un tavolo (max 40 Euro per incontro)



Programmi per il 2025 (and beyond...)

- **Finalizzare**/migliorare giochi che stiamo sviluppando
- Contatti con Trasferimento Tecnologico per stabilire termini di collaborazione con **case editrici** → Molto interesse nel produrre gioco con “bollino INFN”
- Collaborazione con Onestone studios (ed editore americano di Seekers Chronicles) per “espansione INFN” (considerare possibile special edition per Timeline)
- Cercare **fondi esterni** (bandi regionali, bandi europei, kickstarter)
- Collaborazione piu` **istituzionale** con Game Science Resarch Centre (molto interesse a partecipare a Festival delle Scienze)





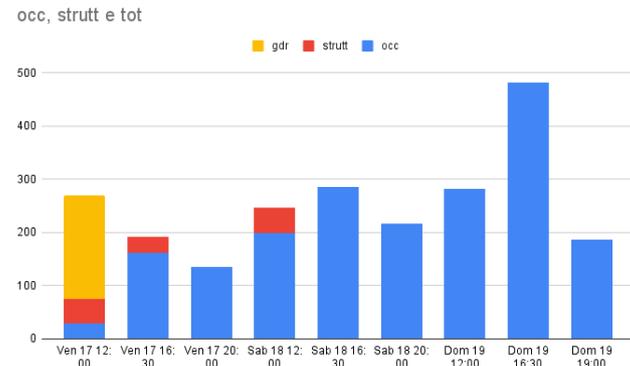
PLAY

Play: 2024

- Play è l'appuntamento principale del panorama ludico italiano (dal 2008 siamo alla 15-esima edizione).
- Dura tre giorni (in primavera, nel 2024 da 17 al 19 Maggio) e si tiene alla Fiera di Modena
- Terza partecipazione di fila dell'INFN con uno stand (2022-2023-2024)
- Quasi tre ettari distribuiti in 5 padiglioni → padiglione F dedicato al gioco scientifico
- Edizione di Play2024 ha visto oltre **45k** presenze (+20% rispetto al 2023), oltre **100** classi in visita (~**2000** studenti, dalle primarie alle secondarie superiori)



19+2 (PCTO) persone si sono alternate allo stand
7 di Bologna
Da 5 a 8 presenze contemporanee allo stand (considerare attività GdR)
Minimo 5 persone per stand



2400 presenze nello stand + gdr (per 45k visitatori)

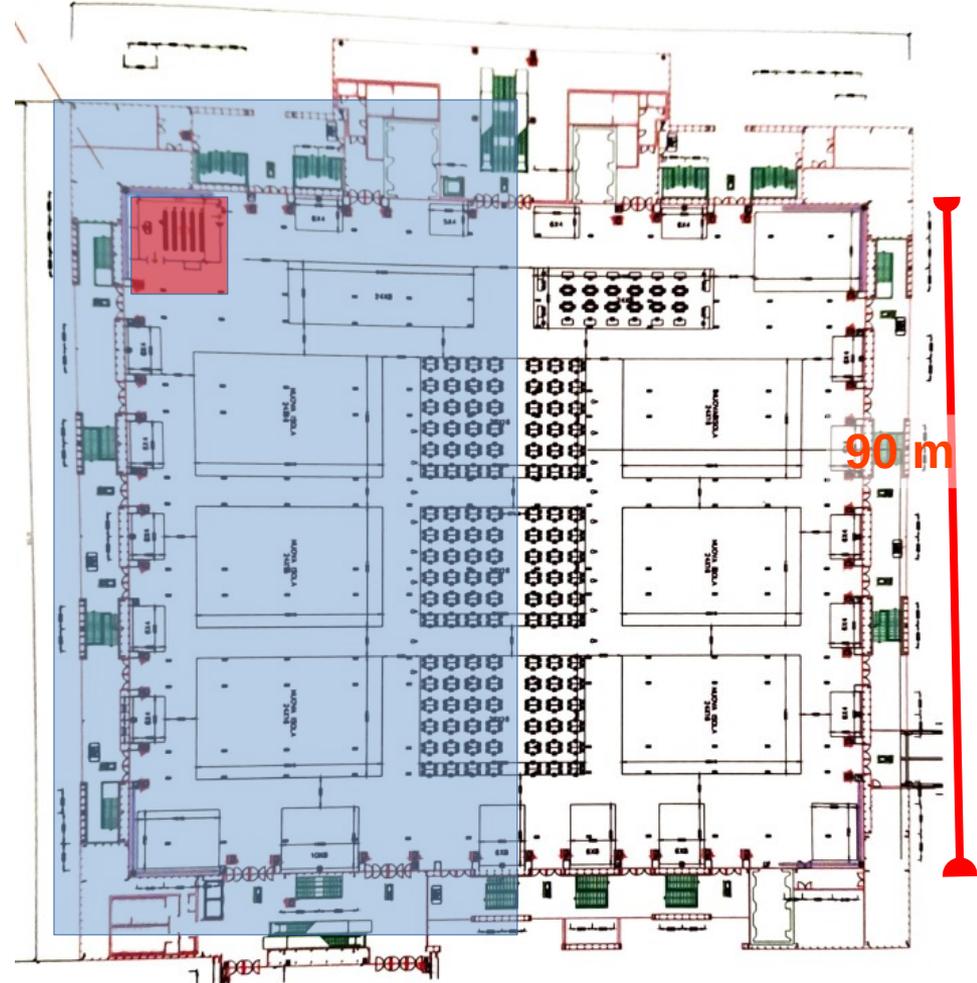
Play 2025



Dal 2025, PLAY (oltre 40k visitatori nel 2024 in tre giorni) si **sdoppia**:
PLAY tradizionale si sposta in Fiera Bologna ([mappa](#)) ed anticipa al **4-6 Aprile 2025**
Tutti gli stand al coperto al primo piano dei padiglioni

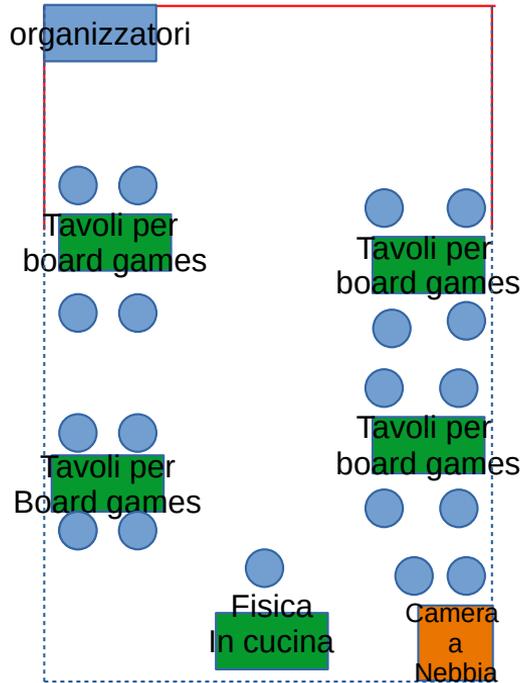
Padiglione Science

- Dedicato alle associazioni scientifiche. Tutto un settore dedicato alle associazioni del GRSC
- Teatro per eventi
- Sopralluogo fatto la settimana scorsa [link](#)



Stand INFN

Tipologia di Stand
6 x 3 (4 tavoli)



Due opzioni:

- Ricicliamo edizione precedente (gratis)
- Rivestiamo profili AI con telo coverup (costo?)
→ se scegliamo di rifare la grafica aiuto da parte dei grafici fondamentale

Programma di Massima

Stand 6 x 3 con 4 tavoli (meno tavoli dell'anno scorso) (3240 + IVA, con 6 tavoli 4050 + IVA)

Contenuti in discussione in questi giorni:

Exhibit: camera a nebbia. Considerare altri exhibit (aurora boreale, stand AI, Realta` Virtuale, cabinato per il videogame).

Programma per **scuole** (Venerdi e Sabato): Cercare di coprire Elementari, Medie e Superiori (possiamo riproporre parte delle iniziative dell'anno scorso) → Questionario per studenti
→ Pubblicizzare Play su liste docenti?

Giochi:

- “rapidi” timeline, quantum, neutrino chess
- Piu` lunghi i primi 20 minuti (24 studenti per S), seekers chronicles
→ questionario

Conteggio visitatori come l'anno scorso (con contapersone manuale) ma aperti a testare soluzioni proposta da GdL C3M



Criticita`

- Budget per fiera poco **superiore** al preventivo ((3240 + IVA) + buoni pasto per “bolognesi” + biglietti aggiuntivi per espositore) (rifare grafiche → costi in piu` ?)
- Budget missione un po` **risicato**: preventivato su Festival 2kE (~10 giorni pers) per non bolognesi (per runnare lo stand ~4 persone in contemporanea)
- Firmare DDP (Direttore Genova?) entro **15 Dicembre** (pagamento sempre dopo fiera)

Play in the City



Novita` del 2025!

Play in the city **21, 22 e 23 Novembre**
2025 a Modena in Centro

In via di definizione

Dedicato alle istituzioni.

Questa edizione **Gratis**

→ Scoperta da budget missione

Ma forse rimanenze da fine anno



Conclusioni/Sommario

GAME:

- Qualche criticita` per missioni al di fuori dei meeting C3M ed incontro di collaborazione
- Un po` di consumo per stampe preliminari
- Associazione piu` istituzionale a GRSC (sinergie e.g. Lucca Comics, Muse, Festival delle Scienze a Roma)
- Trasferimento Tecnologico con editori per produzione e distribuzione dei giochi (+ Bandi)

PLAY:

- Un po` di missioni in piu` per runnare lo stand a Play Bologna
- Coprire in qualche modo Play in the City a Modena (costi solo di missione)



BackUp

Stato del Progetto (I)

Diversi giochi da adattamenti di giochi esistenti:

- **Indovina il Radionuclide** (← “Indovina chi”) [link](#)
- **Mesopoly** (← “Monopoly”) [link](#)
- **Cosmic time travel** (← “timeline”/”anno domini”) racconta la storia dei raggi cosmici
- **Rotta spaziale** (← Carcassone) introduce alla creazione di satelliti



Un gioco radioattivo
per i fisici del futuro!



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO

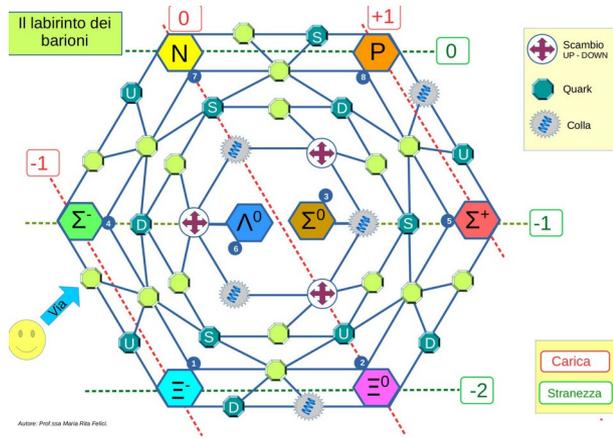
Attinio 211
7.214 h
Medicina Nucleare
 α 5.8695 MeV
 γ 687 keV



Stato del Progetto (II)

Diversi giochi creati ex-novo:

- **Labirinto di Barioni** [link](#)
- **I Primi 20 Minuti** [link](#)
- **Neutrino Chess** [link](#)



IL TUO UNIVERSO

Quark-Antiquark

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
u	u	d	d	ū	ū	đ	đ	đ	đ	đ	đ
(r)	(g)	(b)									

Elettrone-Positrone

1	2	3	4	5	6	e ⁻	e ⁺
e ⁻ e ⁺							

Energia

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Protoni e neutroni

p	n	p̄	n̄	uud - protone, udd - neutrone
				ūūd - antiprotone, ūdd - antineutrone

Deuterio e Elio

D	He	pn	- D: 2E (e 1 azione)
		ppnn	- He: 7E (e 1 azione)
		DD	- He: 2E (e 1 azione)

Dotazioni

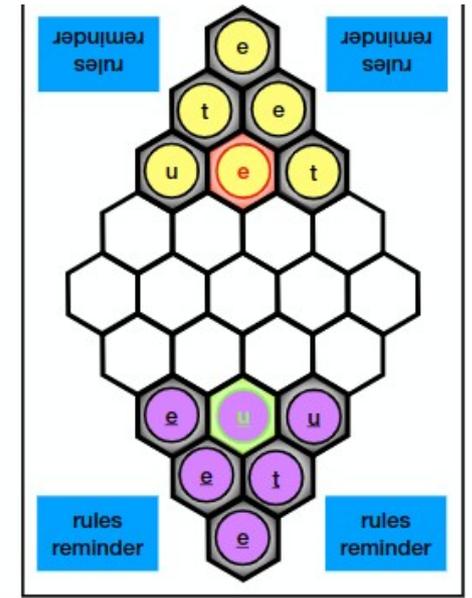
Dado extra: qq̄ e⁻e⁻ q

Azione extra:

EVENTI

Inflazione

- Teoria che spiega l'espansione estremamente rapida dell'universo, nella sua fase iniziale, dovuta ad una grande pressione negativa.
- Gioco:
 - 1 Azione extra

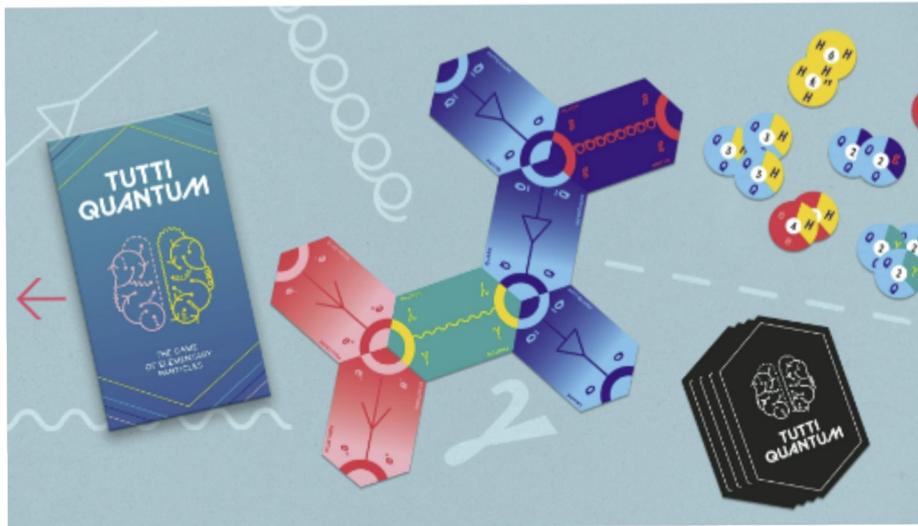


Stato del Progetto (III)

Diversi giochi esistenti:

Seekers Chronicles (Onestone Studios)

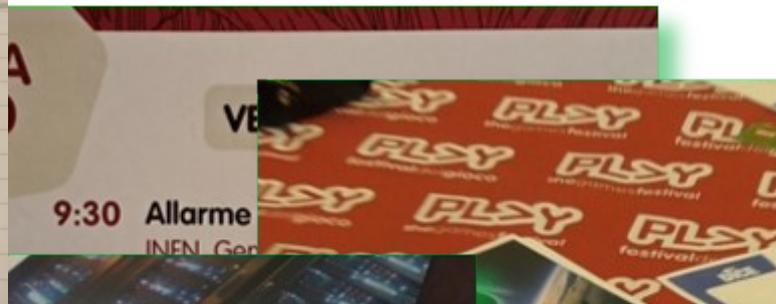
Tutti Quantum (Helvetiq)



Stato del Progetto (IV)

Research Simulator

Allarme Multiversum (sviluppato in collaborazione con l'associazione Genitori di Ruolo)



NAZIONI E FINANZIAMENTI

ITALIA \$\$\$
FRANCIA \$\$\$
GERMANIA \$\$
REGNO UNITO \$\$
SVIZZERA \$\$\$
SPAGNA \$\$\$

ESPERIMENTI PROPOSTI

METTERE UN ALTRO SFONDO \$\$\$\$
CAMBIARE LA FREQUENZA \$\$\$\$\$\$
FARE UN VIDEO AD ALTI FPS \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$
RIFARE SOTT'ACQUA \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$
ILLUMINARE CON LED CELLULARE \$\$\$\$\$\$\$\$\$\$
MISURARE LA FREQUENZA \$\$\$\$

COLORI COMPLEMENTARI/OPPOSTI
BATTIMENTI



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)