

LE ATTIVITÀ DI LUCCA COMICS & GAMES AL SALONE DEL LIBRO DI TORINO

Sessioni di gioco, approfondimenti e curiosità su tutti i mondi del community event: cinque giorni a SalTo (18-22 maggio) per scoprire la cultura ludica in tutte le sue forme e iniziare a celebrare i 30 anni di Lucca Games.

Lucca, 09 maggio 2023 – Inizia dal Salone Internazionale del Libro di Torino il percorso di avvicinamento a **Lucca Comics & Games 2023**, anno in cui si celebrerà anche il trentennale di **Lucca Games**, una delle anime del più grande community event d'Europa, capace di coinvolgere decine di migliaia di giocatori e giocatrici di ogni età, uniti da una passione che sposa valorizzazione culturale e sano divertimento.

Nello **stand di Lucca Comics & Games** (PAD 1 - Stand A28-B27) sarà possibile conoscere il gioco nelle sue molteplici sfaccettature: uno spazio gratuito per mettersi alla prova, stimolare lo spirito collaborativo e la capacità di problem solving di ognuno di noi, mettere in pratica i risultati dell'ascolto attivo, **testando alcuni dei migliori titoli del 2022 selezionati nell'ambito del premio Gioco dell'Anno** (<https://www.giocodellanno.it/>), grazie alla collaborazione con *Impronte Ludiche*, associazione nata per esplorare e sperimentare il gioco come attività divertente e strumento di socializzazione, educativo e di integrazione.

Non mancheranno gli **approfondimenti dedicati alle culture partecipative contemporanee** - Gioco in primis - cuore pulsante di Lucca Comics & Games: dall'appassionato **racconto-incontro sulla cultura ludica degli ultimi 20 anni (2023 Odissea nel Gioco** - ven. 19/05 ore 18:30, Sala del Fumetto) all'analisi sugli **impatti formativi ed educativi che la cultura partecipata**, tipica di chi gioca, **sa offrire**, aiutando fin da piccoli a sviluppare una **sana concezione del concetto di Gioco (Slow Life Slow Games** - ven. 19/05 ore 13:00, Sala del Fumetto). E ancora un'indagine che tocca mondi affini come quello del videogioco e del fumetto, esplorando i **casi più virtuosi di contaminazioni artistiche**, per scoprire come tutti gli universi di Lucca Comics & Games convergano e trovino punti di connessione, creando **alcuni dei maggiori casi di successo dell'intrattenimento contemporaneo (Fumetti e videogiochi: il nexus della crossmedialità** - dom. 21/05, ore 17:15, Sala del Fumetto); un approfondimento su come si stiano evolvendo il concetto di arte e le professioni creative con l'avvento dell'intelligenza artificiale (**Pecore elettriche. L'intelligenza artificiale, l'arte, la creatività** - ven. 19/05 ore 11:30 - Sala Rosa); un **incontro con Paco Roca**, per parlare di fumetto con un maestro e ripercorrere con lui l'importanza della narrativa illustrata e il ruolo di premi come i *Lucca Comics Awards* in un sistema fatto di autori, editori, artigiani, organizzatori, appassionati (**Paco Roca. Autore de I solchi del destino** - sab. 20/05 ore 14:30, Sala Bianca). Infine spazio alla **genialità di J.R.R Tolkien**, che a Lucca è sempre stato tra gli ideali protagonisti di tutte le edizioni della manifestazione, la cui eredità è stata capace di ispirare intere generazioni di autori e giocatori e che, a 50 anni dalla sua scomparsa, continua a essere un punto di riferimento per tutto il mondo del fantasy (**Tolkien 50. Passato, presente, futuro** - dom. 21/05, ore 10:45 Sala Viola). Un omaggio che prosegue il tradizionale rapporto tra l'autore e Lucca Comics & Games, la principale manifestazione italiana che ha indagato Tolkien negli ultimi 30 anni con molte proposte all'interno del programma culturale legate anche all'*imaginative realism*: basta pensare alle mostre di alcuni tra i più autorevoli esperti tolkieniani quali Angelo Montanini, John Howe, Alan Lee, oltre che Ted Nasmith (autore del poster dell'edizione 2022 di LC&G).

[A seguire il programma completo degli appuntamenti legati a Lucca Comics & Games.](#)

LO STAND DEDICATO AL GIOCO (A28-B27, PAD 1)

Gioco e formazione: sessioni di gioco esperienziale con Lucca Comics & Games

Giovedì 18, venerdì 19 e lunedì 21 maggio (ore 11-13 e ore 14-16).

Al Salone Internazionale del Libro di Torino sarà possibile immergersi nell'atmosfera di Lucca Comics & Games e scoprire le potenzialità del gioco da tavolo con i giochi finalisti del premio "Gioco dell'Anno" 2022 (in collaborazione con *Impronte Ludiche APS*).

Info e prenotazioni info@impronteludiche.it

Giochi demo e sessioni libere

Tutti i giorni, negli orari di apertura del Salone

Ogni giorno lo stand di Lucca Comics & Games sarà interamente dedicato al mondo del gioco da tavolo: tutti i visitatori potranno cimentarsi con i migliori giochi pubblicati in Italia nel 2022 selezionati nell'ambito del premio "Gioco dell'Anno".

PROGRAMMA INCONTRI

Venerdì 19 alle 11.30 - Sala Rosa, PAD 1

Pecore elettriche. L'intelligenza artificiale, l'arte, la creatività

Con *Francesco D'Isa, Francesca Lagioia, Loredana Lipperini, Cosimo Lorenzo Pancini, Vanni Santoni, Annamaria Testa*

L'uso di piattaforme che permettono di usare l'intelligenza artificiale per scrivere, disegnare, produrre testi scientifici si è esteso in pochi mesi. Alcuni le temono, altri le accolgono con curiosità, altri ancora pongono un problema di diritto d'autore. È tempo, comunque, di cominciare a ragionarci.

In collaborazione con *Lucca Comics & Games*

Venerdì 19 alle 13.00 - Sala del Fumetto, PAD 1

SLOW LIFE. SLOW GAMES. Giochiamo contro l'azzardopatia.

Tutte le variazioni del verbo "giocare", in quanti modi si può fare?

Con *Maurizio Varese, Silvia Ceccarelli*

Voce del verbo "giocare". Da tavolo, online, di ruolo, con console; insieme, in solitaria, all'aria aperta, su un cellulare... e poi ancora tornei, sfide, rischio. Parlare di gioco può sembrare facile, lo possono fare bambini e adulti, ma a volte le cose si complicano. Il progetto *Slow Life Slow Games* (<https://slowlifelowgames.it/>) è una delle più grandi operazioni in Italia di disseminazione della cultura ludica. Oltre 20.000 giochi sono entrati nelle scuole, nei luoghi di lavoro, in eventi ricreativi e nei presidi sanitari. Una rivoluzione culturale che trasforma il gioco sano in antidoto naturale al gioco d'azzardo patologico, dimostrando che non ha più senso parlare di *ludopatia* ma di *azzardopatia*. Perché conoscere i meccanismi del gioco fin da piccoli è la chiave per non cadere nella dipendenza.

Powered by *Lucca Comics & Games* in collaborazione con *Azienda USL Toscana Nord Ovest*

Venerdì 19 alle 18.30 - Sala del Fumetto, PAD 1

2023 Odissea nel Gioco. Da tavolo, di ruolo, alla console: l'avventuroso viaggio nella cultura ludica del XXI secolo.

Con *Andrea Angiolino, Alessandro Apreda, Luca Bitonte*

Come si sono evoluti il gioco di ruolo, il gioco da tavolo e il videogioco in Italia negli ultimi vent'anni? Sembra incredibile ma si tratta di una vera e propria rivoluzione ludica, nata da un movimento culturale inarrestabile, che esiste da sempre ma che da sempre si rinnova, unisce, insegna, arricchisce e attiva emozioni. Attraverso la lente d'ingrandimento di Lucca Comics & Games, un grande game designer, nominato dal Ministero della Pubblica Istruzione "Esperto inventore di giochi" e vincitore del primo Best of Show alla carriera nel 2004, Andrea Angiolino scatterà la fotografia al mondo del gioco italiano: e sarà una foto molto... mossa!

Powered by Lucca Comics & Games

Sabato 20 maggio alle 14.30 - Sala Bianca, Area Esterna Pad 3

Paco Roca. Autore de I solchi del destino (Tunué)

Con Robert Coale, Fabio Geda, Alberto Rigoni

Uno dei maestri del fumetto spagnolo, vincitore di numerosi premi a livello internazionale, per la prima volta al Salone, con una nuova edizione di un capolavoro, ambientato tra i combattenti spagnoli sotto il comando francese, negli anni della Seconda Guerra Mondiale.

In collaborazione con Lucca Comics & Games

Domenica 21 maggio, 10.45 - Sala Viola, Galleria visitatori

Tolkien 50. Passato, presente, futuro.

Con Maria Gaia Belli, Stefano Giorgianni, Loredana Lipperini, Edoardo Rialti, Emanuele Vietina

Il primo appuntamento per i lunghi festeggiamenti di J.R.R. Tolkien nel cinquantenario della morte. Per raccontare lo stato degli studi e delle traduzioni delle sue opere, la percezione contemporanea, e l'eredità raccolta da autrici e autori di oggi.

In collaborazione con Aist, Bompiani, Lucca Comics & Games

Domenica 21 maggio alle 17.15 - Sala del Fumetto, PAD 1

FUMETTI E VIDEOGIOCHI: IL NEXUS DELLA CROSSMEDIALITÀ

Il **linguaggio** è da sempre mutevole e ha la tendenza ad adattarsi a seconda del medium di riferimento. Sempre più spesso, negli ultimi anni, il **linguaggio videoludico** trova sponda nel **linguaggio del fumetto** per espandere le proprie storie, in una contaminazione interminabile. È il caso di *The Witcher*, di *Cyberpunk 2077*, ma anche di *Elden Ring* o di *Fortnite*: nessun genere e nessun titolo resiste alla contaminazione, che con *The Last of Us* è arrivata fino ai **TV Show**. Che succede, quindi, quando il linguaggio dei videogiochi incontra quello dei fumetti? Ce lo raccontano lo scrittore **Enrico Brizzi** (*Jack Frusciante è uscito dal gruppo*, *Enzo, il sogno di un ragazzo*), **Nicola Peruzzi** (Panini Comics) ed **Emanuele Vietina** (Direttore di Lucca Comics & Games).

We believe in #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude

INFO www.luccacomicsandgames.com, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games

FB e IG @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG

Twitch LuccaComicsAndGames; **YT** Lucca Comics & Games