

MEET&PLAY

faccio giochi, vedo gente

Una giornata di playtest e incontri ideata dallo studio indipendente We Are Muesli per esplorare tutto ciò che ruota intorno al gioco

La giornata accoglierà la presentazione in anteprima dei prototipi sviluppati dalle studentesse e dagli studenti del corso di Game Art & Game Design di SAE Institute Milano

Appuntamento sabato 31 maggio presso WOW Spazio Fumetto

Per info e prenotazioni: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-meet-play-faccio-giochi-vedo-gente-vol-3-1339379362729?aff=ebdssbdestsearch>

Dopo le prime due edizioni, che hanno visto centinaia di partecipanti e molti prototipi testati, Meet & Play torna il 31 maggio 2025 con una nuova formula compatta.

Un format che nasce per dare spazio alla cultura del gioco come pratica collettiva: un momento di incontro tra chi fa giochi (MEET) e chi gioca (PLAY).

Una giornata unica di playtest, incontri e dialoghi aperti al pubblico, negli spazi di WOW Spazio Fumetto (Viale Campania, 12) - realtà culturale milanese che, nonostante le recenti difficoltà e le pressioni istituzionali, continua a rappresentare un presidio attivo di apertura tra cittadinanza e cultura, confermando il proprio ruolo fondamentale nel tessuto creativo della città.

Ideato dallo studio indipendente We Are Muesli, Meet & Play non è solo un'occasione per provare giochi e videogiochi inediti, ma anche un momento di incontro tra chi fa giochi e chi li vive. Il cuore dell'evento resta il playtest di prototipi: opere in divenire che chiedono di essere giocate, osservate e discusse.

Tra questi, saranno presentati in anteprima anche i prototipi sviluppati dalle studentesse e dagli studenti del corso di Game Art & Game Design di SAE Institute Milano, frutto dei loro progetti di tesi e laboratori avanzati.

Quest'anno *Meet & Play* si muove intorno al concetto di *orbita* - o meglio, di *orbite*: quelle delle persone, dei progetti, delle idee che ruotano attorno ai giochi e li rendono significativi.

Per costruire una vera *game culture* serve ampliare il punto di vista oltre il momento del gioco. Libri, documentari, zine, festival, comunità: sono questi gli spazi che generano consapevolezza, confronto, senso, ed è anche grazie ad essi che può crescere l'industria.

Accanto ai tavoli di playtest attivi per tutta la giornata, quindi, tre panel tematici guideranno la riflessione su libri, documentari, scene culturali. Tre incontri che vogliono dare voce a chi opera attorno al gioco, a figure laterali ma indispensabili, che permettono alla *game culture* di crescere in modo più consapevole, nobilitante e simbolico.

Dalle 11.00 alle 12.00, nel book panel, Stefano Gualeni, professore di game design e filosofia all'Università di Malta, e Valentina Romanzi, ricercatrice all'Università di Torino esperta di letteratura speculativa e videogame, partiranno dal romanzo di Stefano Gualeni *What We Owe the Dead* per discutere di gioco, memoria e pensiero critico.

Dalle 14.30 alle 15.30, nel docu panel, moderato dalla giornalista culturale Giulia Trincardi, le studentesse di NABA - Milano Martina Lorusso, Sonia Maggi, Victoria Marcantognini, Ludovica Napoleoni e Kalina Stoycheva racconteranno il loro percorso nel progetto europeo FAIR GAME, dedicato a leadership femminile, inclusività e accesso creativo nel mondo del game design.

Dalle 17.30 alle 18.30, nello **scene panel**, Ivana Murianni (IGDA Italia) e Kenobit (Zona Warpa) porteranno due visioni a confronto - **advocacy istituzionale e pratiche DIY** - per esplorare diversi modi di costruire comunità intorno al gioco.

L'ingresso è gratuito, ma è richiesta la prenotazione su Eventbrite al link:
<https://www.eventbrite.it/e/biglietti-meet-play-faccio-giochi-vedo-gente-vol-3-1339379362729?aff=ebdssbdestsearch>

31 maggio 2025 | WOW Spazio Fumetto, Viale Campania 12, Milano

Dalle 10.30 alle 19.00 | Playtest aperti tutto il giorno

WE ARE MUESLI è un pluripremiato studio di design indipendente di Milano focalizzato su giochi narrativi a tema culturale, storico e artistico. Dopo anni di esperienza professionale in diversi campi della comunicazione (graphic e service design, TV e altro ancora), Claudia Molinari e Matteo Pozzi debuttano nei videogiochi nel 2013 con la visual novel su Jheronimus Bosch CAVE! CAVE! DEUS VIDET. Da allora sono attivamente coinvolti nella community internazionale del gioco come speaker, docenti di game design, promotori di una cultura multidisciplinare, inclusiva e positiva del gioco. Tra gli altri videogiochi a firma We Are Muesli, il docu-game per il 70esimo Anniversario della Liberazione Venti Mesi (2015) e la ballata interattiva sul patrimonio culturale siciliano The Great Palermo (2016). La fase successiva dell'attività dello studio si è concentrata anche su altre forme di gioco all'intersezione tra analogico e digitale, come l'inchiesta giornalistica giocabile Colpo di Stato (2020), l'escape room per il trentennale della caduta del Muro di Berlino WER IST WER (2019), anche nella sua versione libro interattivo Chi è Chi (2020), l'escape room ispirata all'opera di Gianni Rodari Ventiquattro Elle (2021), il libro-gioco digitale a episodi Madeleines (2022), l'escape room per il centenario della nascita di Italo Calvino Ludmilla (2023). Dopo la pubblicazione del local co-op Siheyuan (2023), We Are Muesli è attualmente al lavoro sul videogioco narrativo ambientato a Milano In Their Shoes, in uscita nel 2026 e disponibile ora per l'aggiunta in wishlist su Steam.

Inaugurato nel 2011, **WOW Spazio Fumetto** è la casa del fumetto di Milano dove approfondire la conoscenza della nona arte, del cinema d'animazione e dell'illustrazione. La sua programmazione di mostre ed eventi, attenta a tutte le possibili contaminazioni tra media e generi diversi, lo rende una realtà unica nel panorama internazionale. Situato in un edificio con forti radici nella storia cittadina, il museo del fumetto di Milano ospita esposizioni temporanee, attività didattiche rivolte a ogni fascia di pubblico e una biblioteca ad accesso libero. Un luogo d'incontro per la comunità di artisti, editori, appassionati e semplici curiosi del fumetto.

SAE Institute è un'Accademia di formazione nelle industrie creative fondata in Australia nel 1976 e presente in 28 Paesi dei 6 continenti, con più di 54 campus. SAE Institute Europe oggi è parte del gruppo AD Education e SAE Italia s.r.l. International Technology College ha sede a Milano, in via Domenico Trentacoste 14. La struttura italiana, inaugurata nel 1996, ha consolidato negli anni la propria esperienza e le relazioni con i partner dell'industria culturale e creativa. Il successo dei percorsi formativi è basato sull'alternanza di teoria e pratica e progetti disciplinari multimediali, ha consentito di estendere l'offerta negli ambiti: Audio, Video, Game e Music Business. SAE Italia promuove l'internazionalizzazione della propria comunità studentesca e dal 2018 rilascia diplomi accademici di primo livello in Produzione Audio, Produzione Video e Produzione Game (richiesta presentata nel 2024). A partire dall'A.A. 2023/24, SAE Institute partecipa al programma Erasmus+, valorizzando progetti disciplinari multimediali e esperienza lavorativa.

Ufficio stampa We Are Muesli - MI SERVE UN UFFICIO STAMPA

Dario Ferrante dario@miserveunufficiostampa.com - cell. 389 1328130

Martina Roncoroni martina@miserveunufficiostampa.com - cell. 380 7074204

Ufficio stampa WOW Spazio Fumetto

info@museowow.it - tel. 02 49524744

Ufficio Stampa SAE Institute - DISCLOSERS

Viviana Giussani viviana.giussani@disclosers.it - cell. 342 8530212

Angela Suriano angela.suriano@disclosers.it - cell. 328 7329046

Marta Vighi marta.vighi@disclosers.it - cell. 331 6468348