

**Abstract:** Il gioco oggi permea la nostra società, è **l'industria di intrattenimento** con il **maggior fatturato** e i giochi da tavolo e di ruolo hanno visto un nuovo rinascimento spinti anche dalla pandemia e dal cambiamento delle nostre abitudini. Siamo entrati nel Secolo Ludico ed è importante conoscerne limiti e opportunità. Parole come gaming o gamification sono sempre più comuni, ma davvero **sappiamo cosa significano?**

In questo workshop faremo un volo panoramico sul mondo del gioco, provando a mettere qualche punto fermo e dando uno sguardo alle **possibilità che il gioco e il giocare offrono oggi**, arrivando anche a esplorare come la ricerca scientifica si interroghi sulle opportunità **dell'uso del gioco come strumento scientifico**, e di come l'approccio multidisciplinare, che unisce **Game Studies e Neuroscienze**, possa essere una grande opportunità di sviluppo.

**Bio: Matteo Bisanti** è biologo e game designer, lavora attualmente come ricercatore presso la Scuola IMT Alti Studi Lucca. È membro ordinario del **Game Science Research Center dal 2019** e si occupa principalmente di progetti legati al gioco, alla ricerca sul gioco e alla comunicazione di contenuti scientifici attraverso strumenti ludici, con particolare attenzione all'ambito museale.

Nel 2011 ha promosso il **progetto Giocare all'Evoluzione**, finanziato dalla Società Europea di Biologia Evoluzionistica e pubblicato sul portale dell'evoluzione Pikaia.eu. Nel 2016 ha creato insieme all'associazione Play Res il gioco Vita da lupi sul ripopolamento naturale del lupo nelle Alpi, nell'ambito del progetto europeo LifeWolfsAlps in collaborazione col **MUSE – Museo delle Scienze di Trento**. Dal 2020 è **Responsabile Educational, Gioco di Ruolo e Larp a Play - Festival del Gioco di Modena**.