



**Data** 03/03/2022

Pagina 7

Foglio 1

## **Evento internazionale**

Rimini

# Prima volta di Joy Rimini La Fiera si mette in gioco

leg lancia il grande festival dedicato al pubblico giovane Dal 15 al 17 luglio saranno protagonisti fumetti e videogames

Un nuovo evento, di portata internazionale, arriverà a luglio alla Fiera di Rimini e coinvolgerà l'intera città. Con l'obiettivo di lanciare un forte messaggio di speranza e ripartenza, 'Joy Rimini' sarà l'evento dedicato al mondo di videogiochi, giochi da tavolo e di ruolo, fumetti e tanto, in programma dal 15 al 17 luglio. Italia Exhibition Group, in collaborazione con Fandango Club Creators, ha siglato una partnership pluriennale per il lancio di questo nuovo festival, che porterà decine di migliaia di appassionati in Riviera. Nel progetto confluirà anche la collaborazione con Cartoon Club e con Rimini Comics.

Il presidente di leg, Lorenzo Cagnoni, è entusiasta: «In una situazione di profonda trasformazione e evoluzione del nostro settore, poter realizzare una novità come questa è un grande segnale. Tutti ci conoscono co-

me organizzatori di eventi fieristici che coprono esigenze di mercato per il settore professionale, business to business. Raramente ci siamo avventurati verso manifestazioni che guardano al grande pubblico e al consumo. Ma riteniamo che Jov Rimini sia un evento del tutto innovativo e che porti grandi opportunità al territorio. Il settore gaming è amatissimo dai giovani e in fortissima crescita e potrà avere una ricaduta forte sull'indotto turistico e economico lo-cale». Tra gli altri obiettivi di leg, quello di allungare la stagio-

#### ESTATE POP

Nel progetto saranno coinvolti Fandango e Cartoon Club Una forte spinta all'indotto turistico ne fieristica a luglio. Secondo i dati nazionali, il mercato dei videogiochi in Italia ha registrato nel 2021 un giro d'affari di oltre 2,1 miliardi di euro con una crescita del +21,9%.

«Joy Rimini rafforza il calendario di leg \_ dice il ceo del grup-po riminese, Corrado Peraboni e persegue la nostra strategia di crescita in settori più che promettenti, quello degli esports». «Abbiamo in programma un ambizioso progetto – fa eco Fabrizio Savorani di Fandango Club Sarà un festival che si sviluppe rà in tutta Rimini. Con al centro il contenuto e l'esperienza dei fan. Ci saranno raduni, tornei, presentazioni e sperimentazioni innovative, letture, incontri con le star del settore. Stiamo pensando a una formula originale per far convivere la storica esperienza di Cartoon Club, già attiva sul territorio, in un evento più grande e spettacolare». Sa-



Da sinistra Lorenzo Cagnoni, Sabrina Zanetti e Andrea Ramberti

brina Zanetti, direttore artistico di Cartoon Club, sottolinea: «Cartoon Club è stato sempre negli anni un festival diffuso. La forza del progetto che nasce oggi fortificherà l'insieme delle iniziative e incrementerà la notorietà di Rimini non solo come destinazione balneare, ma anche culturale e esperienziale, per rispondere pienamente alle esigenze sia del pubblico di settore ma anche del turista moderno».

Rita Celli

© RIPRODUZIONE RISERVATA





**Data** 03/03/2022

Pagina 8

Foglio 1

# Arriva la fiera Joy Rimini e-sports, games, comics Prima edizione a luglio

Italian Exhibition Group: «Prosegue la nostra strategia di crescita in settori promettenti»

### **RIMINI**

Puntano a decine di migliaia di presenze per la prima edizione, ma guardano già più avanti, gli ideatori di Joy Rimini, il festival dedicato a e-sports, games, comics, fandom e community in programma alla Fiera e in tanti luoghi della città dal 15 al 17 luglio. Un appuntamento con cui Ieg-Italian Exhibition Group, la società di gestione dell'expo cittadino, lancia una nuova partnership con Fandango Club Creators, conociuto per format come BeComics! a Padova e Milan Games Week & Cartoomics a Milano. «Questo nuovo evento riguarda settori amati dai giovani e in espansione – osserva Lorenzo Cagnoni, presidente di Italian Exhibition Group –, e che avrà importanti e positive ricadute sull'indotto turistico e sul tessuto economico territoriale. L'accordo dà vita ad una manifestazione unica nel panorama nazionale, che va ad accrescere il già ben nutrito portafoglio di fiere di Ieg». «Joy Rimini rafforza il calendario di Ieg – gli fa eco Corrado Peraboni, ceo di Italian Exhibition Group - e persegue la nostra strategia di crescita in settori più che promettenti». Guardando ai dati italiani dello scorso anno, il mercato dei videogiochi ha generato un giro di affari di 2 miliardi e 179 milioni di euro (con una crescita del 21,9% rispetto al 2020), circa 1 milione e 620.000 persone si dichiarano fan degli e-sports (+15%) e le vendite dei fumetti sono cresciute del 134%, trainate dal fenomeno dei Manga. «Immagino un festival aperto, inclusivo, solare e molto partecipato, che possa veramente rappresentare una grandissima opportunità per il territorio – aggiunge Fabrizio Savorani, Head of content di Fandango Club Creators, che organizza eventi nel settore da una decina d'anni -. Abbiamo a disposizione una location fra le più straordinarie, in un periodo dell'anno clamorosamente interessante. E' una combinazione veramente unica per far sì che Joy, con gli anni, possa diventare il festival pop dell'estate italiana».

LUCA BALDUZZI