

Per gli adulti

Ci sono giochi sulla dieta: scommetti con altri utenti di riuscire a raggiungere un certo peso e se vinci hai un incentivo economico

**Al Politecnico** Quarantott'ore per sviluppare un nuovo "game" nelle stanze di I3p uno scontro organizzato dal Csp, la società della Regione che si occupa di innovazione in ambito informatico

# Jam Today una sfida alla tastiera

I "gamers" lo dicono spesso: «Se sai creare un videogioco puoi fare qualsiasi cosa a livello informatico». Forse esagerano, fatto sta che mettere insieme un programma che diverta gli utenti di pc e tablet richiede competenze e soprattutto tempo. Quest'ultimo, però, mancherà ai partecipanti di Turin Jam Today: avranno appena 48 ore per sviluppare il loro videogame.

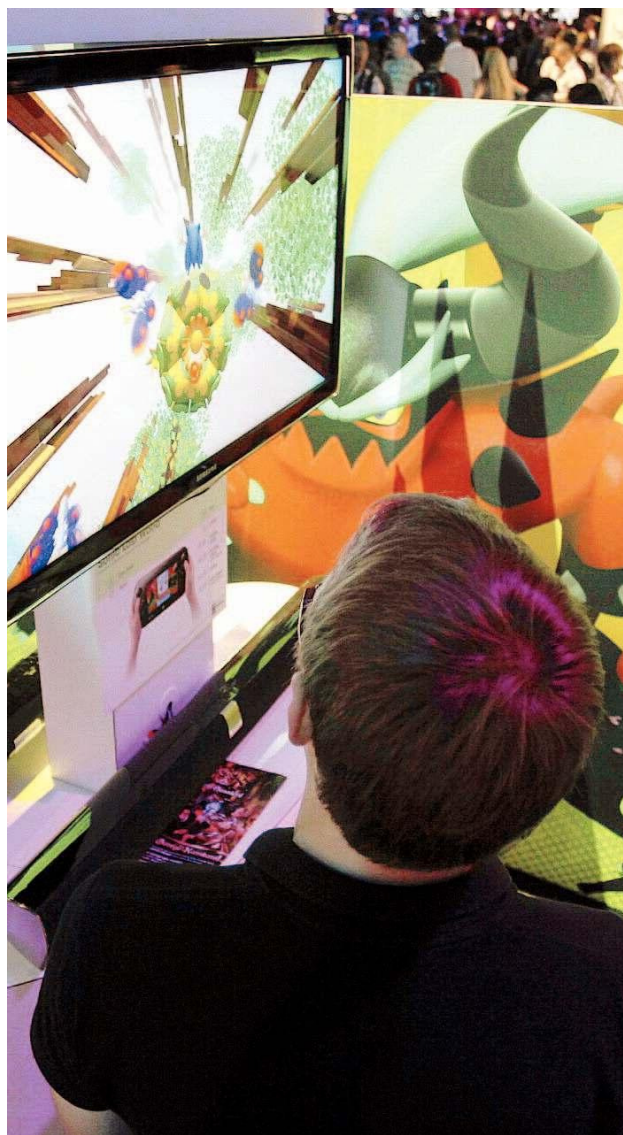
Accadrà sabato e domenica nelle stanze di I3p, l'incubatore d'impresa del Politecnico di Torino. Giovani talenti, professionisti e appassionati si lanceranno in una "non stop" di programmazione, con tanto di sacco a pelo e snack. Non dovranno però realizzare un videogioco qualunque: dovrà essere educativo.

Questo è infatti l'obiettivo che si è dato Jam Today, che viene organizzata in undici città europee. A curare la tappa torinese è il Csp, la società della Regione che si occupa di innovazione in ambito informatico. In vista del weekend sono stati organizzati alcuni seminari e l'ultimo è domani, alle 14.30, in via Boggio 59, nella sede di I3p: si parlerà della crescita della cultura del "gaming" e delle possibilità offerte dal mix tra videogiochi ed educazione. (ste.p.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA



**SMANETTONI** Jam Today si disputa sabato e domenica e viene organizzato in undici città europee



## LA SCHEDA

### VENERDÌ

Si parte con un seminario internazionale su "Cresce la cultura del gioco digitale", alle 14.30 ospitato da I3p, l'incubatore del Politecnico in via Boggio 59

### SABATO

Torino Jam Today inizia alle 9 con la creazione dei team. I programmatori hanno tempo dalle 10.30 alle 23 per ideare concettualmente un videogioco

### DOMENICA

Il "Jam" entra nel vivo sin dal mattino con la fase di programmazione. C'è tempo fino alle 17, al momento della presentazione finale

## L'INTERVISTA ALLA RESPONSABILE PANTÒ

# "Gamification" il videogioco diventa una cosa seria

È un settore che può diventare un driver di sviluppo anche per il Piemonte



ELEONORA PANTÒ

Per creame uno occorrono molti meno investimenti di un tempo

### STEFANO PAROLA

«Oggi si parla molto di "gamification", ma molti pensano che basti creare un pupazetto per far imparare la matematica ai bambini. Invece occorre molto di più». Eleonora Pantò, sviluppatrice del Csp e responsabile di Torino Jam Today, spiega che la "gamification", cioè quella pratica di utilizzare i meccanismi dei giochi per altre attività, non è appunto un gioco da ragazzi: «Ci vuole competenza. E soprattutto bisogna entrare in pieno nella dinamica del gioco per ottenere uno strumento efficace». Però garantisce: «L'industria dei videogiochi è in crescita e può diventare un driver di sviluppo anche per il Piemonte».

Qual è l'obiettivo di Torino Jam Today?

«Intendere il videogioco non soltanto come intrattenimento ma anche come strumento per la didattica. È un filone su cui stiamo insistendo molto come Csp, studiando sia come cambia l'insegnamento sia come coinvolgere i ragazzi nello sviluppo di giochi».

Oltre che per i giovani, però, sempre più i videogame si occupano pure degli adulti, no?

«Le variazioni sul tema oggi sono moltissime. È possibile creare applicazioni che consentano di cambiare i comportamenti delle persone. Esistono per esempio giochi per tablet che ti "co-

stringono" ad allontanarti da alcuni zombie che ti inseguono e in questo modo ti aiutano a fare movimento. Oppure, ci sono giochi sulla dieta: scommetti con altri utenti di riuscire a raggiungere un certo peso e se vinci hai pure un incentivo economico. Sarà il tema su cui incentreremo l'evento dell'anno prossimo».

Esiste anche un approccio ludico

nella formazione dei lavoratori?

«Certo, oggi i videogiochi sono utili anche per acquisire competenze in ambiti molto diversi, basti pensare ai simulatori che insegnano a pilotare aerei o a guidare mezzi di ogni tipo. Senza scordare il marketing, altro filone su cui le aziende stanno puntando molto per coinvolgere sempre di più i propri clienti,

ol'ambito sanitario, con le console come la Nintendo Wii che aiutano a fare riabilitazione».

Le ricadute sono molte, ma esiste un'industria dei videogiochi a Torino?

«Esistono diverse aziende attive in questo settore. Al seminario di domani pomeriggio ne inviteremo cinque che vogliono riunirsi in un'associazione e organizzarsi in una filiera unica. Sono state create tutte da ragazzi che si conoscono, che condividono la stessa passione e che hanno capito che i videogiochi possono diventare un lavoro».

Pensa che possa succedere pure in Piemonte?

«Le previsioni a livello mondiale sono abbastanza buone e io credo che il "gaming" possa diventare un driver di sviluppo della regione. Ci sono alcune aree in Europa, come ad esempio l'Ile-de-France, attorno a Parigi. Ha puntato molto su questo tema creando incubatori e lanciando diverse iniziative e adesso ne sta raccogliendo i primi frutti».

Il mercato non è nelle mani delle sole multinazionali?

«Oggi per creare un videogioco occorrono molti meno investimenti di un tempo ed esistono piattaforme che consentono di far emergere il proprio prodotto con più facilità. Per esempio, la torinese Mixed Bag ci è riuscita con il suo "Futuridium", anche se è un'azienda piccola. Oggi gli spazi ci sono, ma bisogna avere le competenze per approfittarne».

## HARLEY DAVIDSON ALBA



Via Alba-Barolo 97 - Castiglione Falletto (CN)  
Tel: 0173.26.24.71 - Fax: 0173.23.08.63

www.harleydavidsonalba.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA