

Sito Panorama.it – 23 Giugno 2008



Un momento di SBK08

Immaginate che la vostra tesi di laurea sia un videogame che, dopo essere stato visionato da una delle più importanti e rispettate software house al mondo, diventi un blockbuster mondiale osannato dalla critica e dai più celebri sviluppatori. Sembra un sogno ma è successo veramente ad alcuni ragazzi del [DigiPen Institute of Technology](#), Università di Seattle nota soprattutto per i corsi di programmazione e design di videogiochi. Alla fine del corso di studi, ogni gruppo di studenti deve preparare un progetto che viene esposto durante un evento a cui partecipano i più noti sviluppatori in cerca di nuovi talenti.

Narbacular Drop, questo il nome del gioco/tesi, ha colpito per il suo concept innovativo: dei portali che si aprono e si chiudono collegando i diversi muri di diverse stanze. Si può entrare in una porta e cadere dal soffitto, oppure buttarsi in un pozzo e ritrovarsi su un tetto. [Valve](#), una delle aziende più rinomate e creative, soprattutto grazie alla serie fantascientifica Half Life (che tra il 1998 e il 2004 ha rivoluzionato il genere dei cosiddetti “sparatutto”) ha visto il gioco nel 2005 e ha chiamato i ragazzi per realizzarne una versione professionale destinata al commercio. Due anni dopo usciva [Portal](#), un puzzle game che ha riscosso i favori del pubblico e di tutti gli operatori del settore.

Una schermata di Narbacular Drop

Questa storia testimonia quanto nel mondo della produzione di videogiochi siano necessari sviluppatori e designer di talento. Stiamo parlando di un'industria che fattura nel mondo ben oltre 40 miliardi di dollari (oltre un miliardo di euro solo in Italia) e che pare destinata a crescere esponenzialmente. Storicamente i più bravi sviluppatori, oltre che da Giappone e USA (patrie nate dei videogame), provengono da Inghilterra e Francia, ma sono in fortissima crescita i paesi scandinavi, l'Europa dell'Est, la Russia e il Canada. Ancor di più crescono Cina e Corea dal punto di vista produttivo, ma i giochi che sviluppano difficilmente vengono esportati in occidente.

E l'Italia? Arranca. La manodopera italiana è troppo costosa per le aziende che vogliono investire in start-up e troppo poco qualificata per i grandi editori che hanno bisogno di sviluppatori esperti. L'unica software house videoludica italiana di rilevanza mondiale, la milanese Milestone, si è trovata in difficoltà nel reperire sufficiente personale qualificato per lavorare a progetti ambiziosi, come il recente [SBK 08](#) che sfrutta la licenza ufficiale del mondiale Superbike. Non esistono corsi di preparazione adeguati e non ci sono le aziende che favorirebbero la nascita di tali corsi presso le università

Prospettive falsate in Portal

Eppure persino in paesi industrialmente meno avanzati di noi, come il Marocco, nascono nuove realtà: qui l'editore Ubisoft ha appena fondato una struttura didattica dedicata alla produzione di videogiochi e film d'animazione, in collaborazione con [l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques](#) (ENJMIN) di Angoulême, Francia, [l'Istituto Politecnico di Casablanca](#) e la [Laval University](#) di Quebec City, in Canada. Intanto [Sony America](#) ha annunciato la creazione di PlayStation Edu, un programma per mettere i kit di sviluppo delle console PlayStation al servizio delle Università. Questo è solo l'ultimo esempio di una lunga serie di iniziative importanti a livello globale, che esclude però il nostro paese.

Ma qualcosa forse comincia a cambiare. Ci sono realtà che stanno crescendo, come [Idoru](#), software house di Padova che, tra i vari prodotti, realizza Fronte del Basket, il videogioco ufficiale del campionato di Basket Italiano, o la società [Artematica](#) di Chiavari, specializzata in avventure grafiche (a breve lancerà anche un videogioco di Subbuteo per Nintendo DS). Ci sono poi gli Ubistudios Milano, software house interna del publisher francese Ubisoft che, dopo alcuni anni in sordina, lancerà a settembre un videogioco molto ambizioso per Nintendo DS, intitolato Giulia Passione Presenta: Amiche e Segreti. A questi si aggiungono altre piccole realtà come i [Raylight Studios](#) basati a Benevento e specializzati in giochi per console portatili.

Una scena di Half life 2

Anche dal punto di vista accademico qualche cosa si sta muovendo. Oltre ad alcuni corsi di [videogame design](#) offerti negli ultimi anni dallo Istituto Europeo del Design, uno dei progetti più recenti riguarda lo IULM che, in collaborazione con AESVI (l'associazione italiana dei publisher di videogiochi) ha annunciato un corso di [Executive Master in Digital Entertainment & Media Design](#) che partirà a ottobre. Responsabile scientifico del Master è il Professor [Gianni Canova](#), ordinario di Filmologia presso la Libera Università IULM, che spiega: "Il Master vuole offrire da un lato una specializzazione per professionisti della comunicazione e degli uffici marketing, dall'altro formare

giovani con la passione per i videogames a una innovativa professione, sempre più richiesta dal mercato”.

Chiaramente siamo ancora molto lontani dall'idea di presentare un videogioco come tesi di laurea ma è pur sempre un inizio.