



**DAI VIDEOGAME ALL'ATENEO**  
Ian Livingstone, uno degli autori della mitica Lara Croft, noto personaggio di videogame made in Usa, sarà uno dei docenti del master organizzato dall'università romana Luiss. Sotto, il condirettore dell'iniziativa, Roberto Cotroneo.

## FACCIO IMPRESA COME LARA CROFT

**FORMAZIONE** Si chiama Luiss game school ed è un nuovo master postuniversitario. Obiettivo: fornire gli strumenti per trovare lavoro in un settore in crescita. E combattere il potere Usa. di Stefano Caviglia

■ Basta la creatività personale per affermarsi in un mestiere che muove ogni anno miliardi di euro? La risposta è «no» secondo i docenti della Luiss, che hanno appena messo in piedi la Luiss game school, un master postuniversitario di un anno per la creazione, la conduzione manageriale e l'analisi dei videogiochi.

I numeri del settore sono enormi non solo a livello mondiale (con il 57% del mercato del digital home entertainment), ma anche in Italia, dove sono stati acquistati nel 2009 giochi digitali per un miliardo di euro. Peccato che di questa enorme torta solo una minuscola fetta, pari a 30 milioni di euro, sia andata ai prodotti realizzati nel nostro Paese, schiacciati dallo strapotere dei colossi asiatici e americani. Un motivo in più per cercare di formare dei buoni creatori e gestori di giochi digitali italiani.

L'iniziativa della Luiss è partita dallo scrittore Roberto Cotroneo, condirettore organizzativo della Scuola superiore di giornalismo dell'università, che così la

spiega a *Economy*: «Chi oggi fa creatività fa necessariamente anche impresa. Per questo abbiamo voluto inaugurare una scuola che coltivi non solo le capacità creative, ma anche la formazione di veri e propri profili professionali».

L'idea, insomma, è di fornire gli strumenti (a fronte di un'iscrizione da 10 mila euro più Iva) per collocarsi rapidamente in un settore che negli ultimi anni ha avuto uno sviluppo impetuoso anche dal punto di vista economico. Il master fa parte di un progetto più ampio composto di tre corsi diversi, con cui l'università romana cerca di rispondere alle nuove esigenze create dallo sviluppo delle tecnologie della comunicazione nel mondo dell'arte, dell'editoria e dell'intrattenimento.

Il primo, della durata di due anni, è partito a ottobre del 2009 con la Luiss writing school, un corso di scrittura che ha già 58 studenti. Un terzo master, inve-

ce, partirà insieme a quello sui giochi con il nome di Luiss school of art. «In un mondo in cui il rischio di non trovare un contratto a tempo determinato è alto» prosegue Cotroneo «tanto vale attrezzarsi per fare nel modo migliore lavori che divertono». L'iniziativa, realizzata in partnership con l'Aiomi (l'Associazione delle opere multimediali interattive), ha raccolto l'adesione delle maggiori imprese del settore, non solo italiane, che si sono offerte per contribuire alla valutazione degli studenti a fine corso e per l'attività didattica durante l'anno. A tenere lezioni dovrebbe esserci anche Ian Livingstone della Eidos, uno dei personaggi più noti di questo mondo e fra i creatori della mitica Lara Croft.



«Le materie del corso» spiega il coordinatore Luca Pirolo «sono tre. Anzitutto la programmazione del gioco, che comprende sia aspetti tecnici sia culturali, visto che per costruire un buon eroe di un videogame serve anche la conoscenza della mitologia greca. Poi c'è una componente manageriale e infine quella più propriamente culturale, nel senso della capacità di esercitare un'analisi critica sui giochi esistenti». La previsione degli organizzatori del corso è di mettere insieme il primo anno, dopo avere valutato le domande ed esercitato una selezione, almeno una trentina di studenti.

