

Aperte le iscrizioni allo Iulm

Nuovo master: genio in videogiochi

*Occasione unica per i "drogati" della consolle: venti posti per diventare creatori di mondi virtuali***■ ■ ■ MASSIMO COSTA**

■ ■ ■ Fino a ieri erano semplicemente dei perditempo con il vizio del computer o della PlayStation. Adesso gli appassionati delle console possono frequentare anche un master universitario dedicato alla loro mania: i videogiochi.

Allo **Iulm** di Milano, infatti, si sono aperte le iscrizioni al master in "Digital Entertainment Media & Design". Obiettivo: trasformare i giovani "drogati" di videogames in professionisti del settore, capaci di progettare nuovi mondi virtuali e incollare le facce dei coetanei alle loro creazioni. «In Italia la figura del "Game designer" (progettista di videogiochi) è molto richiesta e offre tantissi-

me opportunità: dalle consolle alla tv interattiva fino ai telefoni cellulari - spiega il professor Fabrizio Vagliasindi, docente dello Iulm e coordinatore del master -. L'utente conosce solo il lato tecnologico, ma dietro ci sono strategie creative molto complesse. Per la prima volta in Italia, tenteremo di costruire un ponte tra i giovani e le aziende». I posti disponibili sono venti: i partecipanti saranno scelti attraverso un colloquio motivazionale, senza test scritti a crocette o domande multiple.

Altra novità: non serve essere laureati. «Noi cerchiamo le persone più adatte, pensando già al mondo del lavoro - continua Vagliasindi -. Per questo, la laurea può aiutare ma non è indispensabile. Un diciannovenne diplo-

mato può essere più idoneo di un trentenne con due lauree». Le 600 ore di lezione partiranno in ottobre; oltre a storia e generi del videogame, si farà anche pratica di alcuni giochi di successo. Inoltre, ogni studente muoverà i primi passi nel mondo del lavoro grazie agli stage promossi in aziende come Microsoft, Warner Bros, Nintendo ed Ea Sport. «Non saremo mai partiti senza avere un contatto con le imprese. Tra l'altro, molti docenti sono professionisti che possono indirizzare la formazione verso i profili più richiesti». Non a caso, il master è stato organizzato insieme all'Aesvi (Associazione editori software videoludico italiana), mentre il comitato scientifico è diretto da Gianni Canova, ordinario di fil-

mologia allo Iulm.

Qualche numero aiuta a comprendere l'entrata in università di una materia "stravagante": nel 2007, il mercato dei videogiochi ha realizzato in Italia un volume d'affari di un miliardo di euro, segnando un tasso di crescita record del 39,9% rispetto all'anno precedente. Se in Italia insegnare il Digital Entertainment è una novità, in America è un insegnamento consolidato. «Anche in Francia e in Inghilterra i master sui videogiochi sono un'abitudine», continua Vagliasindi. Dall'hobby alla professione, il passo è breve. «Bisogna essere creativi, capire i linguaggi del videogame e le strategie di distribuzione: è un lavoro meraviglioso». I genitori sono avvisati: se i ragazzi si attaccano alla consolle, potrebbe darsi che studino.

