

Ingegneria

# Global Game Jam, al via la sfida

*Kermesse non stop di 48 ore per "geni" del settore videoludico*

29 gennaio 2010

di Giuseppe Melchiorri

"Ludere humanum est"! Giocare è umano. E' il motto che accompagna ed ispira il capitolo catanese della Global Game Jam, organizzato dalla "E-ludo Interactive" che ha preso il via oggi, venerdì 29 gennaio, nell'aula D22 della facoltà di Ingegneria dell'Università di Catania, nella Cittadella universitaria.

Si tratta di un evento nel quale gruppi di sviluppatori - programmatori, grafici, animatori, designer, scrittori, musicisti - si incontrano per realizzare videogiochi completi nell'arco di 48 ore, curandone, oltre che la programmazione, anche gli aspetti legati alla grafica, ai testi e alla musica. Avviata nel 2009 dall'Igda (Education Special Interest Group), la Global Game Jam è un evento annuale realizzato contemporaneamente in diverse parti del globo. Catania ospita per la prima volta questa kermesse. A promuovere l'iniziativa catanese, che si concluderà domenica 31 gennaio, sono state in qualità di sponsor anche case di produzione nazionali come Milestone, leader in Italia per lo sviluppo di videogame fin dal 1996 e Naps, software house siciliana attiva dal 1994.



Ogni anno i partecipanti, di età compresa tra i 18 e i 35 anni, sfidano loro stessi nella programmazione di un videogioco seguendo un tema preciso che viene assegnato dagli organizzatori. Così, mentre lo scorso anno i provetti programmatori di videogiochi, hanno sviluppato le loro idee intorno al tema "Finché restiamo assieme non saremo mai lontani dai problemi", quest'anno è stato scelto come argomento di ispirazione il tema "Una chiave, una scimmia o un asino." ("A key, a monkey or a donkey.").



La kermesse è stata anticipata da una tavola rotonda coordinata da Salvatore Mica, titolare della E-Ludo Interactive, e che ha visto la partecipazione di Luigi Fortuna, preside della facoltà Ingegneria di Catania, Marco Accordi Rickards, docente di Giornalismo videoludico all'Università di Tor Vergata di Roma e fondatore di Idra Editing e dell'"Associazione italiana opere multimediali interattive" (Aiomi), che organizza l'evento nella capitale quest'anno accorpato con il capitolo catanese,

Gianluca Reale responsabile del portale universitario U-Station e giornalista di Radio Zammù, Rosa Maria Di Natale, docente di Giornalismo e nuovi media della facoltà di Lingue e Letterature straniere dell'Ateneo catanese, Vincenzo Cutello, preside del corso di laurea in Informatica di Catania, Domenico Barba, co- fondatore di Naps, ed Emanuele Vietina, project manager di Lucca Comics and Games, la più importante rassegna italiana dedicata al fumetto, all'animazione, ai giochi e ai videogiochi, che si svolge ogni anno nella città toscana.

«Questa iniziativa - ha affermato il preside Fortuna - si inquadra tra quelle attività mirate sia alla competizione tra gruppi sia alla cooperazione tra giovani in un contesto internazionale che vede, nei giorni in cui la manifestazione si svolgerà, una rete virtuale e mondiale di partecipanti in cui la nostra facoltà rappresenta il secondo nodo geografico italiano, dopo Genova».

Per questo motivo i partecipanti in tutte le sedi mondiali utilizzeranno social network come Twitter per inviare i propri aggiornamenti e condividere con tutti le proprie esperienze, mentre una webcam posta in ciascuna delle sedi riprenderà in diretta e invierà in tempo reale sul sito della Global Game Jam ([www.globalgamejam.org](http://www.globalgamejam.org)) ciò che avviene. In questo modo chiunque sarà in grado di vedere ciò che accade in tutte le altre sedi del globo, così da scambiare pareri e comunicare con tutti gli altri partecipanti.

«L'appuntamento di Catania - ha osservato Rickards - è il più importante a livello nazionale, per risonanza mediatica e numero di partecipanti: per questa ragione Aiomi, che ha fatto conoscere la Global Game Jam all'Italia e alla stessa E-Ludo Interactive nel corso della scorsa edizione dell'Italian videogames developers conference, ha scelto di partecipare all'edizione etnea». «Lo scopo di questa iniziativa - ha concluso il giornalista - è promuovere la cultura del videogame. Siamo convinti che esso sia, infatti, non solo un passatempo, ma anche un potenziale mezzo educativo e sociale».

Rosa Maria di Natale ha invece parlato del rapporto tra discipline umanistiche e informatica evidenziando come «tra le due materie esiste un legame caldo ma per nulla scontato. Molti umanisti storcono il naso quando sentono parlare di informatica, soprattutto se legata ai videogames. Ma negli ultimi anni abbiamo assistito ad un cambiamento di prospettiva: non solo si sta andando a sviluppare sempre di più una nuova disciplina, l'informatica umanistica, ma alcune importanti iniziative stanno dimostrando come lo studio scientifico dei videogiochi richieda un approccio multidisciplinare».



«Ad esempio - ha continuato - a Bologna il Comune ha progettato una archivio videoludico nel quale ogni giorno lavorano insieme ingegneri, informatici, filosofi e sociologi che tentano di ricostruire la storia del videogioco».

Dopo gli interventi di Gianluca Reale, Domenico Barba ed Emanuele Vietina, la tavola rotonda si è conclusa con le parole di Vincenzo Cutello, che ha parlato di alcune delle problematiche relative all'implementazione di giochi su piattaforma mobile.



Dopo una sessione tecnica dedicata al celebre tool di sviluppo di Xbox Live, dal titolo "Xna: sviluppare un videogioco in 60 minuti", i 50 partecipanti, divisi in gruppi di massimo cinque persone, hanno potuto iniziare la loro sfida. I giovani sviluppatori potranno utilizzare qualsiasi programma, strumento, framework e librerie per realizzare i propri giochi. E' assolutamente vietato portare giochi già sviluppati in parte o completamente: lo spirito della Global Game Jam è proprio quello di mettersi alla prova e vedere cosa si riesce a realizzare nell'arco di tempo prestabilito.

Entusiasti e particolarmente emozionati i partecipanti, non solo studenti, ma anche professionisti del mondo informatico. Come Giuseppe Navarria, di professione programmatore, che ha spiegato i motivi che lo hanno spinto a cimentarsi in questa avventura: «Non si tratta di una vera e propria gara, ma di un evento che mira prima di tutto alla socializzazione e alla creazione di nuovi gruppi. E' proprio per questo che ho deciso di partecipare: la possibilità di conoscere nuove persone con i miei stessi interessi, con le quali potere anche pensare di iniziare una collaborazione lavorativa fuori di qui».