

UMANISTI IN GIOCO

Competenze e profili professionali per il mondo ludico

Emanuele Pessi

Milano, 24 Marzo 2021

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
I MESTIERI DELLE LETTERE

INDICE



- il mio percorso
 - il punto di vista del datore di lavoro
- la mia esperienza nella progettazione di un Gioco
 - una ricetta con 6 ingredienti
- le competenze per il mondo ludico
 - specifiche
 - complementari
- qualche piccolo consiglio

Il mio percorso

- voglio partire dalla mia storia perché credo che sia un esempio interessante
- mi sono laureato in Scienze dell'Informazione nel 1987
 - la mia passione sono i numeri e la logica
- ho iniziato nell'ICT, e vi ho lavorato per 15 anni
- in piena New Economy ero un Manager "felice", con una squadra di 70 collaboratori e la mia scrivania in mezzo alle loro... a fianco del calcio balilla
- e poi cosa è successo?

Il mio percorso

- ... è successo che, assolutamente per caso, ho inventato un gioco
- **in quel preciso momento^(*)** ho capito che avevo voglia di una nuova sfida professionale
- non poteva che essere una sfida imprenditoriale
- per fortuna ho inventato un gioco piuttosto che qualcos'altro...
- il gioco è piaciuto agli "operatori" e io non ci ho pensato due volte!
- nel giro di pochi mesi mi sono licenziato e ho fondato CreativaMente!

- **ma quanto è stato importante avere fatto PRIMA quei 15 anni di esperienza in Azienda. Già così è stato arduo, ma senza ce l'avrei fatta?**

Il mio percorso

- dopo quel primo gioco ne ho progettati altri
- adesso mi divido tra il ruolo dell'imprenditore e quello dell'autore
- come autore realizzo giochi sia per CreativaMente sia per altre Case Editrici o Aziende
- ho pubblicato circa cinquanta giochi, tra cui **solo un** gioco digitale (nonostante io provenga dalle Tecnologie)
- ho vinto solo un premio, nel 2010: il Best of Show "Miglior Gioco Educativo" al Lucca Comics and Games con "È Tutta un'Altra Storia!"

Il punto di vista del datore di lavoro

- come imprenditore ho cercato di dare alla mia azienda una mission precisa
 - progettare, produrre e commercializzare giochi in scatola con delle caratteristiche peculiari:
 - 100% MADE IN ITALY
 - giochi per la famiglia: piccoli e grandi insieme
 - valore educativo
- e soprattutto ho cercato di costruire una "squadra"
- per questo motivo quando scelgo una nuova persona guardo soprattutto:
 - il potenziale ([memoria e CPU](#))
 - la versatilità ([Johan Cruijff](#))
 - l'entusiasmo e la [passione](#)

Come si progetta un Gioco

- provo a raccontarvi la mia personale esperienza, ma tenete conto che si tratta di una "professionalità" molto particolare e molto soggettiva
- per me inventare un gioco è come una scalata: si procede passo dopo passo verso la vetta ma finché non si arriva in cima non si ha la certezza che il Gioco vedrà la luce
- i giochi non si inventano (solo) per diletto, ma perché funzionino e siano realmente usati
- creare un nuovo Gioco è come una nuova ricetta: serve il **giusto mix** di ingredienti, nelle **giuste quantità** e al **momento giusto**
- per questa ricetta io ho identificato 6 diversi ingredienti...

I 6 ingredienti

i contenuti

la lampadina

la forma

la realizzazione

la meccanica

———— il divertimento —————→

Le competenze specifiche

i contenuti

la realizzazione

la forma

la lampadina

la meccanica

————— il divertimento

- il Gioco deve divertire
- se non ci si diverte, non è un Gioco, non possiamo definirlo tale!
- il gioco è vincente quando è **compelling** (irresistibile), quando viene la voglia, appena finita una partita, di farne subito un'altra



Le competenze complementari

- nel mondo del gioco in scatola sono tanto importanti quanto le competenze specifiche legate allo sviluppo del Gioco
- pur con le enormi differenze rispetto al mondo dell'Editoria...
- serve un Copywriter
 - perché la scatola, sullo scaffale del negozio, deve parlare da sola, riassumendo e comunicando l'essenza del Gioco
 - perché il Gioco deve essere efficacemente comunicato sui media
- serve un Editor
 - per strutturare il testo del regolamento di gioco e per renderlo chiaro e fruibile a tutti
 - per dare consigli su come limare, rimaneggiare e rivedere tutti i contenuti (es. carte, tabellone) e tutti i testi del Gioco

Qualche piccolo consiglio



- **CPU e memoria**: formate le vostre competenze, studiate, siate sempre curiosi
- **Johan Crujff**: l'eterogeneità è un grande valore nel mondo del lavoro. Allargate il più possibile le vostre competenze, i vostri interessi, le vostre abilità
- **In quel preciso momento**: ascoltate la vostra pancia, non temete il percorso imprenditoriale, ma
 - è fondamentale che prima vi facciate la necessaria esperienza in Azienda
 - date la priorità alle Aziende in cui potete imparare dai vostri colleghi più esperti
- **solo un** gioco digitale: concentratevi sulle cose che vi riescono meglio (focUS)
- **passione**: lavorate sempre con entusiasmo, senza mai "annoiarvi", e ricercate il divertimento, perché...

Come dice il saggio



*Scegli il lavoro che **ami** e non lavorerai **mai**,
neanche per un giorno in tutta la tua vita.*

GRAZIE PER L'ATTENZIONE



LUDO ERGO SUM

Emanuele Pessi

emanuele@creativamente.eu

via Nando Tintorri, 15/3E • 20863 Concorezzo (MB)
M +39 333 7044832 • T+39 039 6043765
www.creativamente.eu

