



Videogame, più 6,6% l'anno per il settore. Aumentano i corsi e le opportunità

Una carriera per gioco

Alessio Caprodossi

Non risolverà il problema della disoccupazione giovanile italiana ma l'industria del videogame offre una valida opportunità per fare carriera. Il settore cresce a livello globale del 6,6% all'anno e le stime del 2016 parlano di ricavi oltre i 100 miliardi di dollari (fonte Newzoo), con 37 miliardi derivati dai giochi per dispositivi mobili e 23,5 miliardi di dollari circoscritti a Europa e Medio Oriente. Le cifre indicano l'attenzione che c'è attorno alla realtà dei gamer e, quindi, la richiesta delle aziende che sviluppano videogiochi.

Se la domanda è forte, l'offerta è alta e l'accesso al lavoro è rapido. Se ci si aggiunge che gli stipendi sono pure mediamente buoni (in Usa e Canada sono maggiori), ecco che lavorare giocando può essere una prospettiva allettante per tanti giovani. A patto che siano appassionati, motivati e preparati. Per quest'ultima prerogativa, a differenza del passato, l'Italia offre ora tante possibilità. Ci sono le università con corsi di laurea triennale (allo Iudav di Salerno, costo 17.000 euro), la prima laurea magistrale alla Statale di Milano (3.000 eu-

ro il biennio) e il master "Game/Play. Design, direction & production" dello Iulm di Milano in rampa di lancio (13.000 euro).

Sono corsi dove domina la pratica, con studenti chiamati a progettare e realizzare un videogame, da sottoporre poi alle software house più note del mondo. Realizzare un portfolio con i propri progetti da presentare alle aziende di settore è l'obiettivo di **Digital Bros Game Academy**, che da marzo inaugurerà il terzo anno accademico con i corsi in Game Designer, Game Programmer e Artist & Animator 2D/3D. Dal problem solving alla creatività, passando per capacità organizzative e doti artistiche, si tratta di percorsi che permettono di acquisire competenze specialistiche. Non a caso l'80% degli studenti del primo anno ha già trovato un impiego. Sono corsi ma anche investimenti su se stessi (come quelli dell'Accademia Italiana dei Videogiochi), perché iscriversi costa 7.000 euro: tanti soldi, utili però per imparare e sfruttare le opportunità che arrivano.

