

FEDERICO FASCE

Global Game Jam 2013: report

Federico Fasce è game designer e CEO presso Urustar – una game company indipendente di Genova. Dal 25 al 27 gennaio 2013 ha partecipato alla Global Game Jam e ha accettato di raccontare la sua esperienza.

La Global Game Jam è un evento che è passato, nei suoi cinque anni di vita, da una piccola nicchia a essere un appuntamento di importanza sempre maggiore per il mondo videoludico. La Jam dura esattamente 48 ore, durante le quali gruppi di programmatori, designer e grafici – distribuiti tra le moltissime sedi della manifestazione in tutto il mondo – affrontano un tema comune producendo dei videogiochi sperimentali.

L'Italia partecipa all'evento da quattro anni, nel corso dei quali diverse università hanno messo a disposizione i propri spazi per ospitare decine di sviluppatori pronti a vivere un weekend diverso dal solito. Si comincia di venerdì pomeriggio e si termina la domenica: nei tre giorni dedicati alla Jam si creano giochi, ci si confronta, nascono amicizie e collaborazioni, ma soprattutto si sperimenta.

Quest'anno, la Global Game Jam ha stabilito nuovi record: 16.705 iscritti, 3.248 progetti e 319 sedi in 63 nazioni. Credo che il crescente successo di questo evento – e di iniziative simili che incoraggiano la creazione di giochi in un tempo limitato – vada interpretato come una risposta all'attuale stato dell'industria videoludica, caratterizzato da una certa stanchezza nell'elaborazione creativa. Negli scaffali dei negozi – sempre più trascurati in favore dell'acquisto online e del *digital download* – trovano spazio solo i sequel che anno dopo anno sembrano avere sempre meno smalto. Poco importa se ancora oggi molti di questi titoli sono campioni di incassi che gonfiano a dismisura le cifre del mercato: da professionista del settore, la crisi creativa nel campo dei videogame tradizionali mi pare evidente. Tanto che sono sempre più numerosi, tra gli stessi veterani dell'industria, coloro che scelgono di fondare un proprio studio di sviluppo lontano dai giganti della produzione.

Al di là del semplice mettersi alla prova, le jam restano quindi un eccellente strumento per sperimentare e cercare nuove strade magari trovando l'alchimia giusta per arrivare a un prodotto commerciale, o anche solo per farsi notare

dalla critica e dalla comunità di sviluppatori. Non è un caso che uno dei giochi finalisti all'IGF Nuovo Award 2013, l'italiano *Mirror Moon*¹ creato dal duo Santa Ragione insieme a Paolo Tajé, sia proprio nato a Genova nel corso della Global Game Jam del 2012.

La Global Game Jam è un evento aperto a tutti. Chiunque può – a patto di trovare uno spazio che gli sviluppatori possano utilizzare per un intero week-end – organizzarsi e diventare sede di Jam. Solitamente le università sono i luoghi più adatti, anche se spesso sorgono problemi di natura logistica dovuti alla necessità di tenere aperte le strutture durante la notte e in giorni nei quali solitamente non sono accessibili. L'Italia ha quest'anno partecipato con tre sedi equamente distribuite nel territorio nazionale: Genova (nelle strutture della Facoltà di Ingegneria, dove ho partecipato all'evento assieme ai miei colleghi di Urustar), Roma (Università degli Studi Roma Tre) e Catania (Centro di Culture Contemporanee Zo). Roma è stata l'indiscussa protagonista con 117 partecipanti arrivati da tutta Italia, grazie anche a due importanti collaborazioni: *Indie Vault*², la più importante community online italiana di sviluppatori indipendenti di videogiochi, e *Codemotion*³, che si occupa dell'omonimo evento dedicato alla programmazione.

Tema di quest'anno: un file audio nel quale si poteva ascoltare il battito cardiaco. I team di partecipanti in tutto il mondo hanno interpretato questo suono in modo creativo, a volte rendendolo il centro dell'esperienza, a volte lasciandolo sullo sfondo.

In *Nighty Nighty, Honey*⁴, creato da Gianluca Alloisio insieme a Rossella Orlando e Mario Porpora, il protagonista sta per addormentarsi nella sua cameretta quando gli oggetti della stanza iniziano a trasformarsi in spaventosi mostri. Il compito è di digitare il nome corretto di ciascun oggetto, in modo da ritornare alla realtà prima che la paura prenda il sopravvento e il battito acceleri troppo.

*Anheuristic*⁵, di Federico Fasce, Marina Rossi e Lorenzo Pigozzo, si è concentrato sul suono del battito, applicandolo a un gigantesco cuore che tiene in vita un mondo che lentamente decade. Chi gioca è chiamato a rendere significativa un'esistenza limitata.

*Animal Gym*⁶, sviluppato da Paolo Tajé con Mario Sacchi, Leonardo Amigoni e Lorenzo Aliani ha invece puntato sul fitness. In una palestra, usando un controllo touch decisamente interessante, devi cercare di sincronizzare il battito cardiaco di tre buffi animali impegnati nella loro routine di allenamento. In *The King is Drunk*⁷ di Giuseppe Navarria, Tommaso Checchi, Daniele Calleri e Flaminia Grimaldi, chi gioca veste i panni di maldestri goblin impegnati ad attirare il proprio re verso il letto. In questo caso, il tema del battito del cuore passa in secondo piano ma il risultato è elegante e molto rifinito, tanto da essere stato premiato come miglior gioco creato nella sede di Roma.

La scelta di associare alla Global Game Jam una vera e propria gara nazionale italiana, pur non essendo vietata dall'organizzazione mondiale, ha

1. Disponibile online: <http://www.santaragione.com/mirrormoon>

2. Disponibile online: <http://www.santaragione.com/mirrormoon>

3. Disponibile online: <http://rome.codemotionworld.com>

4. Disponibile online: <http://globalgamejam.org/2013/nighty-nighty-honey>

5. Disponibile online: <http://anheuristic.urustar.net>

generato qualche discussione in merito al reale significato di questi eventi. L'introduzione di un elemento competitivo può snaturare il significato stesso di questo evento? Cosa succede alla sperimentazione nel momento in cui si mettono in palio premi?

Al di fuori dei confini italiani, ho trovato interessante anche il lavoro svolto nella sede dell'università di Breda da Mattia Traverso con Matteo Ferrara, David Oppenberg, Christian Kokott e Robin-Yann Storm. *Ru-Pam*⁸ è un gioco collaborativo per due giocatori, che interpretano il cuore e la mente di un cecchino attraverso un controller Move (di PlayStation 3) e un gamepad. *Ru-Pam* è stato anche il vincitore della Jam di Breda e ha partecipato a un evento che ha avuto luogo ad Amsterdam durante il quale sono stati premiati i migliori prodotti realizzati dalle sedi olandesi della Global Game Jam 2013.

Per concludere, vorrei consigliare a tutti quelli che si chiedono come imparare a creare giochi di intraprendere quest'esperienza partecipando alla prossima edizione della Global Game Jam (24–26 gennaio 2014) o mettendosi alla prova nei tanti eventi online proposti durante l'anno⁹.

Il mondo ha bisogno di nuovi giochi.

6. Disponibile online: <http://globalgamejam.org/2013/animal-gym>

7. Disponibile online: <http://globalgamejam.org/2013/king-drunk>

8. Disponibile online: <http://ru-pam.com>

9. L'elenco aggiornato è consultabile online: <http://compohub.net>