

Lucca, 2 novembre 2018

Lucca Comics & Games 2018
**Lucca Crea Srl e Scuola IMT Alti Studi Lucca danno vita
al Game Science Center per la ricerca scientifica**
31 ottobre - 4 novembre

Da intrattenimento a strumento per lo sviluppo della ricerca scientifica. Il gioco non più mero passatempo, ma attore importante nell'avanzamento di altrettanto importanti ricerche condotte in laboratorio. Tutto è gioco e quindi studiare le modalità e l'approccio al gioco ci permette di capire come funzionano le cose, come risolvere problemi, come affrontare quesiti da punti di vista diversi e molteplici.

A presentare l'iniziativa il direttore generale di Lucca Crea e Lucca Comics & Games **Emanuele Vietina**, il vicesindaco di Lucca **Giovanni Lemucchi**, il vice direttore di IMT **Ennio Bilancini** e **Andrea Ligabue**, direttore artistico di Modena Play.

A Lucca due realtà di eccellenza nella ricerca e nel gioco, la **Scuola IMT Alti Studi Lucca** e **Lucca Crea**, hanno deciso di unire le forze per dare vita al **Game Science Center**, un centro di ricerca interuniversitario in materia di *game science*, aperto alla partecipazione e alla collaborazione di altre istituzioni del mondo universitario e scientifico.

Il centro, con sede nel campus della Scuola IMT, si prefigge di dare risalto e coerenza alle attività di ricerca nazionali e internazionali in cui è presente il tema del gioco, aggregando i ricercatori che le conducono e favorendo lo scambio di idee e le pratiche di ricerca multidisciplinare. Inoltre, il centro fornirà l'opportunità di creare un ponte con i settori produttivi che utilizzano il gioco come modello di comprensione, come strumento o direttamente come prodotto, come il settore dell'intrattenimento, ma anche quello che analizza le risorse umane o quello che mira a potenziare gli strumenti per l'educazione e il pensiero strategico.

Il centro può inoltre svolgere **un ruolo importante nel promuovere e sostenere le attività di formazione** che la Scuola IMT attiva sul territorio e che **prevedono l'uso dei giochi**, come strumento di divulgazione di contenuti e competenze, la *gamification* di attività proprie della terza missione, la disseminazione e valorizzazione della game science.

“Con il gioco si imparano le regole – ha sostiene **Vietina** –, si socializza, si impara a confrontarci con gli altri. Ne sappiamo da sempre la valenza educativa in molti campi e ne conosciamo il valore culturale. Servono studi che si possano poi utilizzare a favore di enti, aziende, istituti di formazione e aziende dell'editoria”.

“Quello che manca oggi – sottolinea **Bilancini** – e che vogliamo realizzare a Lucca, sono studi concreti che spieghino che tipo di gioco sviluppa quali capacità o aree del cervello. Da qui l'idea di dare vita a studi scientifici su gruppi di persone”.

“L'amministrazione comunale è convinta dell'utilità di questo progetto – ha commentato **Lemucchi** – anche perché mettere in rete e far collaborare attivamente le realtà cittadine, e in questo caso anche altre città, è una dei nostri obiettivi primari. Ancora di più se i risultati di questi studi saranno poi a servizio del territorio”.

“Play Modena è pronto a sostenere l'iniziativa – ha concluso **Ligabue** – e a fare la sua parte, dando così da arrivare a formare una rete che possa attuare studi scientifici seri sulla validità del gioco”.