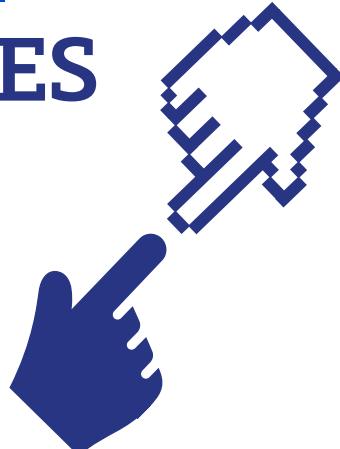




LABOURGAMES

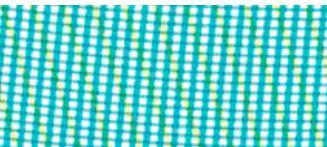
work and play



GAMEJAM

& Presentazione Finale

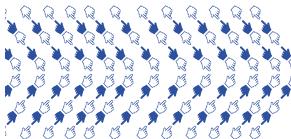
27-30 Marzo 2019



presso
VIGAMUS,
MUSEO DEL
VIDEOGIOCO
DI ROMA

Via Sabotino, 4,
00195 Roma





In che modo possono l'industria creativa, il mondo della cultura e del game design contribuire a trovare soluzioni alternative ai problemi del mondo del lavoro in Europa?

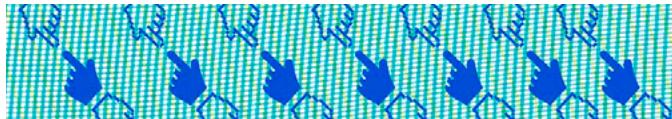
LABOURGAMES è un progetto europeo che si dedica ad analizzare il futuro dei processi lavorativi e dell'attuale sistema lavorativo attraverso il mondo del gioco. L'elemento centrale del progetto è una serie di cinque **GAME JAMS**, realizzate nei paesi partecipanti al progetto, le quali si concentrano sulle numerose questioni e sfaccettature del mondo del lavoro.

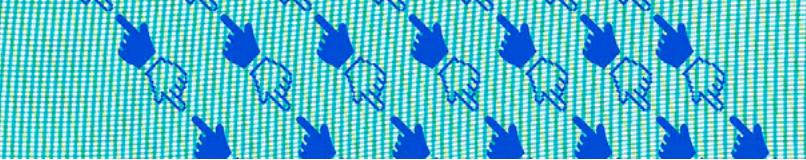
Dopo le precedenti **GAME JAMS** di **Berlino, Amsterdam, Amburgo e Atene**, l'evento finale del progetto **LABOURGAMES** si terrà a Roma, al **VIGAMUS - Museo del Videogioco**. Un team centrale di "jammers esperti", con 6 professionisti provenienti dalla rete **LABOURGAMES** e dalle precedenti **Game Jam** e tre **Game Designers** di Roma, si immergerà nel giocoso mondo del lavoro insieme a 12-15 jammers e appassionati locali per un massimo di **66 ore**.

GAME JAM DI 66 ORE

Inizio **MERCOLEDÌ**
27 MARZO 2019
ore 19.00

Fine **SABATO**
30 MARZO 2019
ore 13.00





PRESENTAZIONE FINALE DEL PROGETTO LABOURGAMES

SABATO 30 MARZO 2019 ore 17.00

LABOURGAMES è un progetto innovativo che punta ad unire il »mondo del lavoro« ed il »mondo del gioco«, tramite l'uso smart dei principi del gioco e tramite la loro applicazione al mondo del lavoro. Ha l'obiettivo di facilitare gli effetti dell'apprendimento, i processi decisionali e la motivazione. Un consorzio di partner di quattro paesi europei (DE, NL, IT e GR) - in collaborazione con altri partner strategici provenienti dal mondo dell'arte e del game design, dal mondo accademico e della ricerca, dal mercato del lavoro e del business, dalle organizzazioni open data e dal settore amministrativo e politico - ha messo in luce nuove prospettive sull'attuale sistema del lavoro in Europa. Il progetto europeo ha inoltre identificato nei processi di game development uno strumento potente per fare in modo che processi sociali complessi risultino più trasparenti e comprensibili per i gruppi partecipanti di tutte le età. L'elemento centrale di LABOURGAMES è una serie di cinque GAME JAMS svolte nei paesi partecipanti. L'ultima si terrà a Roma dal 27 al 30 marzo presso la sede del Museo VIGAMUS. Dalla fine del 2016, abbiamo creato giochi che si occupano dell'intersezione tra lavoro e gioco, delle prospettive future del mondo del lavoro o dei problemi attuali di entrata nel mercato del lavoro, in particolare per le giovani generazioni. Questi giochi saranno in mostra durante la presentazione finale a Roma e sono sempre visitabili sul nostro sito web. www.labourgames.eu

PROGRAMMA LABOURGAMES - GAME JAM ROMA

27 Marzo

ore 19.00 - Apertura
Benvenuto e check-in
Breve spiegazione del progetto e dello svolgimento dei lavori nelle 66 ore successive

Inizio della Game Jam

28 Marzo - 30 Marzo

Prosecuzione Game Jam: La maratona continua

30 Marzo

ore 12.00 - L'ora conclusiva:
Celebrazione dei risultati della Game Jam
ore 13.00 - Fine della Game Jam

30 Marzo

ore 17.00 - Apertura della
Presentazione Finale

Benvenuto:

Marco Accordi Rickards
Direttore di Fondazione VIGAMUS

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

a. Giochi, risultati complessivi
e documentazione del progetto
LABOURGAMES

b. Giochi e risultati della
Game Jam di Roma

ore 18.00 - Tavola rotonda:

**In che modo possono l'industria
creativa, il mondo della cultura e del
game design contribuire a trovare
soluzioni alternative ai problemi del
mondo del lavoro in Europa?**

Ne parleremo con:

Maciej Hofman,
Prof. Marco Accordi Rickards,
Ton Sluiter e rappresentanti del
network **LABOURGAMES**

ore 19.00 - Buffet finale e saluti

Ospiti della Tavola rotonda

Maciej W. Hofman (**European Commission, BE**)

Maciej è Policy Officer presso l'Unità per le Politiche Culturali, Direzione Generale per l'Istruzione, i Giovani, lo Sport e la Cultura della Commissione Europea.

Prof. Marco Accordi Rickards, **Direttore di Fondazione VIGAMUS,** Professore presso l'Università di Roma "Tor Vergata", scrittore e giornalista

Ton Sluiter (**USG People, NL**)

Ton lavora come manager per il Corporate Marketing presso USG People e gestisce una piattaforma online centralizzata di USG People dove i visitatori possono trovare tutte le offerte di lavoro in un unico posto.

Leydi van den Braken (**Open State Foundation, NL**)

Leydi è Program Manager presso la Open State Foundation, dove si impegna per la diffusione di open data nelle pubbliche amministrazioni e

organizza eventi che accelerano l'uso di open data, come gli hackathon.

Sebastian Quack (**paper/mirror, DE**)

Sebastian è un artista, game designer e curatore che lavora nell'intersezione fra gioco, partecipazione e politica nella società urbana. È anche il co-creatore del gioco paper/mirror.

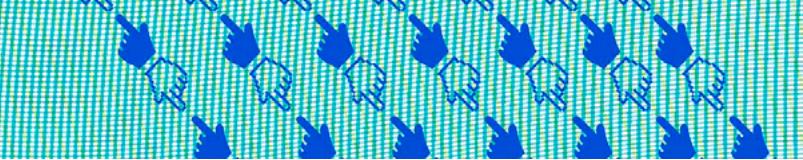
Maria Saridaki (**University of Athens, GR**)

Maria è una ricercatrice e tratta di giochi e nuovi contesti multimediali, con un interesse specifico sui giochi come strumento educativo, motivazionale e ricreativo.

Moderato da

Stefan Horn (urban dialogues, DE)

Stefan è il direttore artistico dell'associazione d'arte berlinese urban dialogues e il coordinatore generale del progetto **LABOURGAMES - the playful world of work**.



LABOURGAMES

Descrizione dei giochi

Hold Your Temper (Gioco di carte)

Developer: Leydi van den Braken (Game Design), Joris van Beusekom (Illustratore), Nóra Al Haider (Diretrice artistica)

OpenState Foundation, Amsterdam, NL

Hold Your Temper è un gioco di carte, progettato per aiutarti a capire meglio i tuoi colleghi. Il gioco è formato da 4 tipi di carte: ruoli ed emozioni, il tuo personaggio, le situazioni e gli interventi. Come reagirebbe il tuo personaggio in caso di eventi avversi? Il gioco è progettato per il teambuilding.

Hold Your Temper (App)

Developer: Platipus
OpenState Foundation, Amsterdam, NL

Hold Your Temper digital è un'applicazione progettata per Android e iOS. Il gioco si basa sul gioco di carte, con gli stessi ruoli ed emozioni, il tuo personaggio, le situazioni e gli interventi. Si tratta di un'applicazione voice-based ed è progettata specificamente per i team da remoto.

First Impressions (plug-in for browser)

Developer: OpenState Foundation
OpenState Foundation, Amsterdam, NL

First Impressions è un Plug-in che utilizza fotografie e titoli professionali di LinkedIn per mettere il giocatore di fronte agli stereotipi. Il giocatore deve scegliere 3 foto su 6 collegate ad un certo lavoro. First Impressions è stato progettato per i selezionatori e il personale delle Risorse Umane, per dare feedback sulla presenza di bias.

Feel me, feel me not

Developer: Konstantinos Vasileiadis in collaborazione con Università di Atene - H.A.B.I.T. Group

Un gioco di carte sullo differenza che esiste tra il flirt e le molestie. Questo gioco cerca di spostare l'attenzione da definizioni assolute o oggettive di cosa dovrebbero significare termini come molestie personali e spazio personale, e focalizzarlo su cosa significano per te e per coloro che ti circondano. Esplorare e stabilire quali sono i tuoi confini, così che le altre persone possano muoversi liberamente nel loro rispetto - evitando sia di invadere il tuo spazio personale che di essere così distanti da quasi non esserci.

Feel me – Feel me è un gioco per trasmettere, comprendere e discutere di questi limiti in un gruppo di amici/

amiche, colleghi/e e perché no - persone che non conosci (non ancora!).

Agile Knights

Developer: Another Circus in collaborazione con Università di Atene - H.A.B.I.T. Group

Agile Knights è un party game digitale, sviluppato dall'agenzia Another Circus Creative ad Atene. Come suggerisce il titolo stesso, Agile Knights è incentrato sulla metodologia disviluppo software Agile. I cavalieri/sviluppatori corrono per sfuggire a un mostro mentre raccolgono zanne/compiti (tusks/tasks).

DEMOS

Developer: UrbanDig Project & Odysseas Velentzas in collaborazione con Università di Atene - H.A.B.I.T. Group

DeMos_The game è un gioco performativo site specific che intende funzionare come modello educativo alternativo per acquisire e coltivare le "soft skills" della partecipazione e del processo decisionale collettivo. Il suo scopo principale è quello di costituire una

metodologia unica per l'indagine e l'elaborazione di problematiche che riguardano comunità eterogenee, già consolidate o temporanee - e allo stesso tempo entrare in contatto e divertirsi! L'ispirazione è la vita quotidiana in città. Per il gioco, la città diventa una grande planimetria che funziona come una pedana. Una passeggiata urbana immaginaria, con la sua imprevedibilità, diventa la condizione in cui i giocatori indagano una vasta gamma di questioni, da quelle pratiche della vita quotidiana a quelle che partono da Concetti astratti, per concludere il gioco con un'esperienza live-art performativa che aiuta i partecipanti ad approfondire tutta la loro esperienza.

Moral Run

Developers: Studenti dalla Scuola Max-Schmeling di Amburgo: Samira, Quentin, Christian and Gabriel in collaborazione con Johanna Janiszewski (Game Design), Mario Janiszewski (Graphic Design) **anschlaege.de in collaborazione con Tiny Crocodile Studios Berlin**
I "Max Guardians" hanno partecipato come una delle 6 squadre

studentesche al **LABOURGAMES**

Game Jam di Amburgo nel novembre 2017 e sono stati la squadra vincitrice del premio finale.

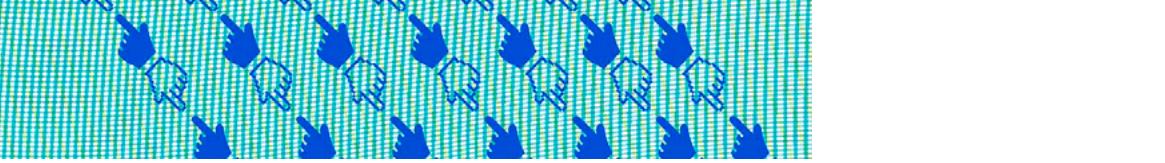
In collaborazione con i professionisti del settore hanno potuto procedere con lo sviluppo del gioco Jump-and-Run per cellulari fino all'autunno 2018. I giocatori controllano la protagonista Lucy nella sua corsa attraverso l'industria della pubblicità e della comunicazione, con una riflessione sulla moralità di questi mondi.

paper/mirror

Developers: Sebastian Quack e Axel Watzke anschlaege.de, sviluppato durante le game jam di Amsterdam, Atene e Berlino

paper/mirror è un gioco basato sui gesti, dove umani e robot lavorano insieme per realizzare misteriose strutture. I giocatori "umani" seguono una serie di mysterious structures. I giocatori umani eseguono una serie di diagrammi a mani vuote per mostrare ai giocatori robot cosa costruire. I giocatori robot riflettono i movimenti della mano umana per assemblare i materiali, ascoltando musica.





LABOURGAMES è un progetto avviato e coordinato dall'associazione artistica berlinese **urban dialogues** in stretta collaborazione con lo studio di design **anschlaege.de**.

Il network di partner europei all'interno del programma Creative Europe è composto da **Open State Foundation (NL)**, **H.A.B.I.T. Research Group**, **University of Athens (GR)** e **Alternative Europee (IT)**.

L'EVENTO **LABOURGAMES** DI ROMA È REALIZZATO IN COLLABORAZIONE CON **GOETHE-INSTITUT**, **FONDAZIONE VIGAMUS**, **WOMEN IN GAMES ITALIA** E **EFGAMP**.

LABOURGAMES

PARTNER:



HELLENIC REPUBLIC
National and Kapodistrian
University of Athens



PARTNER LOCALI:



FINANZIATO DA:

Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

