

Da Firenze, Merate e Gallarate i team che hanno vinto la Game Jam assicurativa di Fondazione ANIA  
**LA SOSTENIBILITÀ DIVENTA UN VIDEOGIOCO: L'IDEA VINCENTE DI STUDENTI  
CHE HANNO TRIONFATO ALLA SECONDA EDIZIONE DI GAME4VALUE**  
Progetto realizzato entro maggio con una game factory nell'ambito dell'alternanza scuola lavoro

*Gennaio 2023* – Superare quiz sulla sostenibilità, seguendo gli esempi di una “super eroina” che guida il giocatore in un percorso orientato all'apprendimento di abitudini e comportamenti virtuosi. E' la sintesi del nuovo videogioco dedicato ai temi della sostenibilità, che verrà realizzato nei prossimi mesi da 3 gruppi di studenti di istituti superiori nel corso di un periodo di alternanza scuola-lavoro che si svolgerà in una prestigiosa game factory italiana. Un sogno che si realizzerà grazie alla vittoria ottenuta nella seconda edizione di **Game4Value, la Game Jam promossa dalla Fondazione ANIA**, onlus del settore assicurativo, nata nel 2004 per diffondere una nuova cultura assicurativa e per promuovere i valori della prevenzione e protezione per cittadini ed imprese.

La Game Jam è una speciale competizione che prevede di creare un videogioco partendo da un'idea: **Game4Value ha coinvolto oltre 1000 studenti provenienti da 103 scuole di tutta Italia, divisi in oltre 300 team**, che si sono sfidati dal 24 al 26 novembre, in una 3 giorni in cui hanno lavorato sull'idea di un videogioco in cui avessero un ruolo predominante i fattori ESG (Environmental, Social e Governance), ma fosse presente anche **un elemento assicurativo teso a valorizzare il ruolo fondamentale che hanno le assicurazioni proprio in relazione alle tematiche della sostenibilità.**

L'ufficializzazione dei vincitori è arrivata nel corso di una live su Twitch che si è svolta alla vigilia delle vacanze di Natale, che ha visto la partecipazione di tutti i concorrenti. Nella categoria Environmental ha trionfato il team Climbarz dall'Istituto Tecnico Leonardo Da Vinci di Firenze con l'idea *Save The Earth*: la squadra, composta da tutte ragazze, ha puntato sulla forza di una eroina che diventa un personaggio iconico, guidando il giocatore in una gara basata sulle tematiche della sostenibilità. Nella categoria Social ha vinto il team Pepe del Liceo Agnesi di Merate che, con il progetto *Limbo – Appesi a un filo*, porta il giocatore all'interno di un format in cui agendo da “giudice e giudicato” apprende nozioni valoriali per una presa di coscienza del proprio operato quotidiano. Il quadro dei vincitori è stato completato dal team Machalps dell'Istituto Giovanni Falcone di Gallarate, che ha sbancato nella categoria Social con un classico “quiz game” sui temi della sostenibilità, dal titolo *Consequences*.

**Il 2023 sarà un anno da ricordare per i 15 studenti che compongono i 3 team vincitori** e che, già dalle prossime settimane, avvieranno la loro esperienza di alternanza scuola-lavoro con la game factory “NonStudio”. Il percorso sarà finalizzato allo sviluppo dei loro concept, con lo scopo di trasformare le idee in gioco, ovvero i progetti realizzati durante Game4Value in un vero e proprio videogame per smartphone che sarà disponibile sui vari store.