



Arianna Ortelli, Ceo di Novis Games

ILLIMITHER

## Vogliamo creare un nuovo modo di giocare

Arianna Ortelli, Ceo di Novis Games, racconta come la sua startup abbia sviluppato un sistema per permettere agli ipovedenti di divertirsi con i videogames. Usando solo il tatto e l'udito

DI CARLOTTA BALENA

► **"NON VOGLIAMO ESSERE** la console per ipovedenti ma la console che non usa il video". Il succo dell'idea è tutto qui. Inclusionione significa "giocare insieme e divertirsi insieme" e non creare qualcosa che escluda. Arianna Ortelli, 24 anni, è ceo e co-founder di Novis Games, la startup che sta lanciando sul mercato una console per giocare con i videogames sfruttando solo stimoli tattici e uditivi. Ortelli è stata la protagonista dell'ultimo appuntamento di #illimitHer, il programma di incontri con role model femminili e under 35 ideato da banca illimity insieme a un ecosistema di organizzazioni che promuovono l'inclusione e l'empowerment delle giovani

donne, di cui fa parte anche la community Most Powerful Women di Fortune Italia. Novis Games è stata lanciata nel 2019, come startup a impatto sociale che rende il gaming accessibile. "Si tratta di una piattaforma per cellulare, che permette di giocare senza interfaccia video, ma solo con un controller" spiega Ortelli. Il prodotto che sta per essere lanciato sul mercato è una console che si connette allo smartphone e che permette di interagire con elementi che si percepiscono nello spazio mediante le cuffie. Il primo test è stato il ping pong: "L'utente sente il rumore della pallina e lo usa per capire la posizione". Per svilupparlo ci sono volute ore di testing e

sviluppo a stretto contatto con le associazioni di ipovedenti: "Tutti i giochi sono stati ideati con la collaborazione delle associazioni. È stata la fase di avvicinamento con queste che ci ha portati sul mercato, è questo il nostro valore più grande".

Appassionata di calcio, tifosa del Toro, Arianna Ortelli scopre la passione per lo sport e per il gioco molto presto. La scelta della facoltà di economia è stata "un salto nel vuoto". Ma lo spirito imprenditoriale è precoce: "Devo ammettere che dopo il liceo mi sono trovata un po' spaesata e non riuscivo a vedermi in un posto preciso. C'erano tante cose che avrei voluto portare avanti, e alla fine ho scelto la strada che più di tutte potesse aprirmi un percorso mio. Mi sono detta: devo darmi gli strumenti per fare qualsiasi cosa. Mi affido a me".

All'università si avvicina al mondo delle startup, fino a quel momento sconosciuto: "Non ne sapevo niente. Al corso di startup ci eravamo iscritti in 10, mentre gli altri corsi avevano anche 100 studenti. Ma è stato lì che ho scoperto quello che volevo fare davvero nella vita". Poi un percorso di formazione nella scuola di imprenditoria Sei, School of Entrepreneurship & Innovation.

"C'era la possibilità di fare uno stage formativo permettendoci di lavorare su un progetto nostro. Pensavo che non mi avrebbero mai preso, invece poi

è successo. È stato lì che ho conosciuto il mio co-founder ed è partito tutto".

Ortelli si ritrova in un team multidisciplinare, ora c'è finalmente da mettere a terra un'idea da portare sul mercato. "All'inizio io e il mio attuale co-founder avevamo pensato a un progetto di inclusione nel mondo dello sport. Poi a un certo punto ci siamo chiesti: ma come fa una persona non vedente a giocare a un videogioco? E infatti non c'erano tante alternative". Così inizia lo sviluppo. "Siamo partiti da un'idea di gioco diversa dal gaming classico. Per me il videogioco è stato sempre qualcosa da fare in due e oggi questo mondo è vissuto sempre di più collettivamente, non significa più stare da soli a casa". Il videogioco come mezzo di inclusione, dunque, ma non esistono tanti dispositivi che permettono di giocare con persone ipovedenti. Novis ora ci sta lavorando: "Abbiamo fatto una prima produzione. Il prototipo era una racchetta da ping pong con attaccato sopra un Arduino. Bruttissimo, ma chi giocava era felice comunque". Nel 2021 verrà lanciato in Italia: "In una prima fase si potrà giocare anche solo con il telefono. Poi con il controller. Vogliamo inventare un nuovo modo di giocare. Stiamo già sviluppando la versione in inglese. Per noi è un punto di partenza, vogliamo usare la tecnologia per l'inclusione. Mettere il business a servizio di sfide importanti". ■



Chiara De Boris,  
autrice e attrice  
del progetto  
teatrale "In  
carrozza"