



la Repubblica
 MARTEDÌ 22 GIUGNO 2010
 ROMA

ROMA ECONOMIA

PER SAPERNE DI PIÙ
www.arkade.it
www.playstation.com

III



Corrado Buonanno

“Il videogame che non fa ingrassare”

Dopo i successi della Playstation lancia in Italia i giochi “attivi” XrKade

Il principio
 La XrKade riprende e amplia il principio del Nintendo Wii: un videogame che implica una certa attività fisica da parte del giocatore



La Playstation
 La Sony Playstation è uno dei più clamorosi successi commerciali della storia: nelle varie versioni ne sono state vendute 340 milioni

La famiglia
 Buonanno, sposato con Patricia Corsetti, ex manager Technogym, ha due figli: Diego, 28 anni, musicista, e Simone di 7 anni.

(dalla prima di economia)

EUGENIO OCCORSIO

«Dopo la fine dell'avventura con la Playstation - racconta Buonanno - mi sono preso un anno di riposo sabbatico. E poi ho ricominciato a guardarmi intorno. Finché in America ho scoperto questa Xkade, capofila dell'*active gaming*. Ovvero? Il principio è sempre quello dell'energenon con un computer. Ma il bambino non sta più seduto con il joystick in mano bensì in piedi prendendo a pugni un vero *punching-ball* che dà automaticamente punteggi. In bilico su uno *skate-board* che registra sul video le performance, arrampicandosi su pareti che ruotano e si muovono in verticale, pedalando su biciclette e volando con le ali. Collegato su macchine con un schermo che restituisce risultati e competizione. E poi ci sono le pedane da ballo luminose e i pattini che danno le istruzioni su un certo gioco, mantenendoti periferico su cui saltare, negli *laser* per allenamenti di tennis e arti marziali. Capisce la differenza assoluta dal vecchio *videogame*? Pro-

FITNESS
 Corrado Buonanno: il primo a destra è il figlio Simone, a fianco Michelle Obama



prio in queste settimane Buonanno sta cominciando a importare dall'America questa "macchine" che hanno appena ricevuto la più significativa delle benedizioni: niente meno che *first lady* Michelle Obama, impegnata nella campagna contro l'obesità infantile. È andata nel centro ricerche della XrKade in Florida e subito dopo ha voluto arrivare una collaborazione fra l'azienda e l'organizzazione Let's Move! di lei creata.

Per Buonanno è una nuova sfida, un fondo simile a quella della Playstation perché anche allora vi tentava di importare un prodotto del tutto nuovo che poi è stato il fenomeno che tutti conoscono. A ricordargli gli anni della Playstation gli vengono quasi le lacrime agli occhi: «Sono stati anni vent'anni alla grande: eventi, promozioni, e il fatturato che continuava a impennarsi. Tutti mi cer-

cavano, una volta arrivò una telefonata dalla villa di Arcore per assicurarsi che il giovane Luigi Berlusconi non sarebbe rimasto senza la sua Playstation, facevamo sponsorizzazioni pazzesche come la Champions League». Lui, romano di Talent, studi all' tecnico commerciale Edison di via Normanna, rimasto il ragazzo cordiale e bonario, lo sguardo buono e lo spirito guascone, che negli anni "l'uccello di cuoio" nelle prime radio private

La "conversione" spinta della moglie che lavorava alla Technogym: serve più movimento

e poi nel '82 entrò all'ufficio stampa della Cbs Music. Nel 1984 passò alla Virgin Dis che si era appena staccata dalla Ricordi, nel '88 creò una società con Stefano D'Orazio, il batterista dei Poch, per gestire attività promozionali. Nel '92 il passaggio decisivo: la Columbia, appena acquistata dalla Sony, lo chiamò per occuparsi di un progetto allora soprannominato "il gruppo giapponese voleva lanciare sul largo scala. Fu l'ingresso nel nascente mondo dei videogame: nel 1995 nacque la Sony Computer Entertainment, allora Playstation.

IL PERSONAGGIO

Buonanno, il maestro del videogame



EUGENIO OCCORSIO

Corrado Buonanno (foto) poteva anche acccontentarsi: da presidente della Playstation Italia l'ha portata da zero a 220 milioni di fatturato fra il 1995 e il 2007 vivendo in pieno quella che lui stesso definisce «una stagione entusiasmante», una straordinaria calcolata attraverso i successi del *videogame* per antinomia. Ha mollato nel momento giusto, quando si è avvertita, complice la crisi economica, una certa stanchezza sul mercato dei videogiochi. Ma qui, anziché andarsene in pensione (anticipata del resto perché ha solo 57 anni) ha compiuto la mossa vincente: «I videogiochi a un certo punto hanno cominciato a non tirare più, anche per una certa saturazione del mercato. Ma soprattutto, i *videogame* sono finiti sotto accusa perché accusati di rendere i ragazzi troppo sedentari. Non so se è torto o a ragione, sarebbe una polemica infinita. Fatto sta che mi sono guardato intorno e ho scoperto la XrKade». Cos'è, uno scioglilingua? «No, la risposta alle critiche di cui parlavo».

SEGRE A PAGINA XIII