

SaronnoNews

L'idea di "Kasai" a NOise: "Così porto i gamer fuori casa e li faccio incontrare"

Orlando Mastrillo · Sunday, February 1st, 2026

Nella nuova puntata del podcast Noise di Radio Materia, Arianna Bonazzi ha intervistato Francesco Duma, per tutti Kasai.

Francesco ha lasciato il bancone del bar per costruire un progetto che unisce videogiochi, socialità e formazione. Senza un diploma tradizionale, ma con una forte determinazione, ha trasformato una passione spesso vissuta in solitudine in un'occasione di incontro e crescita, soprattutto per i più giovani. Dalle serate di gioco condiviso ai percorsi educativi strutturati, la sua esperienza racconta un modo diverso di intendere il videogioco: non fuga dalla realtà, ma strumento per stare meglio insieme.

Dal bar agli eventi: una scelta di vita

La storia di Francesco nasce da un cambiamento netto. Per anni ha lavorato come barista, poi ha deciso di scommettere su ciò che lo appassionava davvero. «Non avevo un titolo di studio da spendere, ma avevo una visione chiara di quello che volevo fare» – Francesco "Kasai", organizzatore di eventi –. Da qui l'idea di portare le console fuori dalle camere da letto e di creare occasioni di incontro reale attorno al gaming.

Play Night, il videogioco come scusa per incontrarsi

Il primo progetto si chiama Play Night. Le serate nascono in modo semplice, con console e televisori montati in spazi condivisi come Officina Caffè, a Verengolo Inferiore. L'obiettivo è chiaro: far incontrare persone che normalmente giocano da sole.

Il risultato va oltre l'intrattenimento. Tra una partita e una pizza, si costruiscono relazioni e si abbattano barriere. «Ho visto ragazzi che faticavano a stare in mezzo agli altri riuscire a rimanere per ore, coinvolti e sereni» – racconta Kasai –. I tornei, con premi simbolici o legati al mondo gaming, diventano un incentivo, ma il cuore resta la condivisione.

Pixel and Learning, quando il gioco diventa formazione

Accanto agli eventi, Francesco ha sviluppato Pixel and Learning, un servizio pensato insieme a un educatore. Qui il videogioco diventa un vero strumento didattico. Vengono analizzate competenze come leadership, lavoro di squadra e comunicazione, utilizzando titoli cooperativi e regole studiate per stimolare comportamenti specifici.

«Molti scoprono di avere capacità che già usano nel gioco, senza rendersene conto» – Francesco “Kasai”, organizzatore di eventi –. Il percorso serve proprio a dare consapevolezza, trasformando l’esperienza ludica in un momento di apprendimento.

Tecnologia, intelligenza artificiale e organizzazione

Anche l’intelligenza artificiale entra in gioco, soprattutto nella gestione dell’attività. Francesco la utilizza come supporto per organizzare eventi, comunicare sui social e pianificare i progetti. Non un sostituto delle relazioni, ma uno strumento per rendere sostenibile un lavoro basato sulle persone.

Spazi fisici per una generazione digitale

Il filo conduttore resta la necessità di luoghi di aggregazione reale per la Generazione Z. Il videogioco diventa un linguaggio comune, capace di favorire inclusione e dialogo tra età diverse. Un percorso che non nasconde le difficoltà economiche, ma che dimostra come creatività e determinazione possano aprire strade nuove anche nel contesto italiano.

This entry was posted on Sunday, February 1st, 2026 at 8:23 am and is filed under [Brianza](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.