NEWBIZ

[IN CONTROTENDENZA]

Cresce l'Italia del gaming

Aesvi: in tre anni ricavi superiori al miliardo. In aumento i posti di lavoro

PAOLO**ANASTASIO**

A livello mondiale, secondo stime dell'**Aesvi** (Associazione editori software videoludico italiana), il settore del gaming crescerà da 59,3 miliardi di dollari nel 2011 a 82,4 miliardi nel 2015, con un tasso di crescita annuo dell'8,2%. Oggi, i segmenti dell'online gaming e del mobile gaming, in particolare, hanno un valore di 24,8 miliardi di dollari e si prevede che cresceranno con un tasso di crescita annuo medio rispettivamente del 14,9% e dell'11%.

Un settore in salute, dunque, nonostante la crisi. Che negli ultimi tre anni in Italia ha generato ricavi superiori al miliardo di euro e continua a crescere, anche in termini occupazionali, collocandosi al quinto posto in Europa per giro d'affari dopo Gran Bretagna, Francia, Germania e Spagna. In Italia, la console è presente in due famiglie su tre e sono 4 gli italiani su 10 che giocano, abitualmente o occasionalmente, ai videogiochi. E l'età media di chi gioca è di 28 anni.

Dell'esplosione del gaming abbiamo fatto il punto con l'Onorevole **Antonio Palmieri**, membro della Commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera, promotore del Games Forum, l'evento organizzato il 29 novembre alla Camera da Aesvi. Giunto alla terza edizione, quest'anno il focus è sulle opportunità legate al business e

Palmieri (Pdl): «Bisogna sostenere le aziende del settore e favorire i giovani che hanno idee»

a al lavoro, soprattutto quello dei giovani. E la questione viene ampiamente analizzata all'interno dello studio "Lo scenario internazionale del Game Development e le leve di sviluppo per il contesto italiano", realizzato dal Centro Ask dell'**Università Bocconi**.

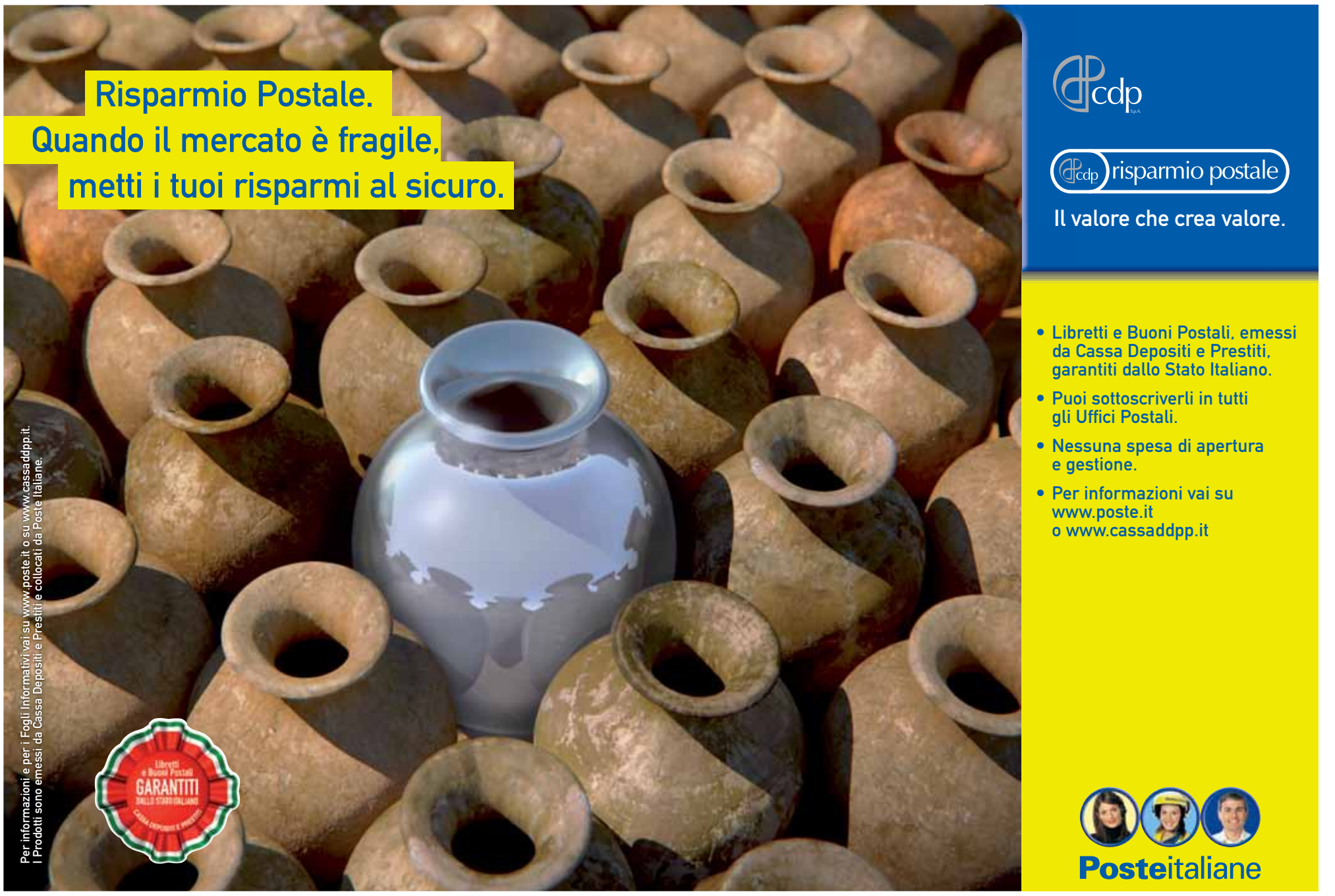
"Quello dei videogiochi è un fenomeno che impatta su tutta la società italiana - sottolinea Palmieri -. Quindi penso che le istituzioni non possano ignorarlo in tutti i suoi aspetti, educativo, formativo, scolastico e artistico. È un settore che promette e mantiene posti di lavoro".

Ma cosa fanno concretamente e cosa possono fare le istituzioni per sostenere il settore? "L'evento alla Camera è già un segno importante e concreto di riconoscimento del settore dei videogiochi - risponde l'Onorevole del Pdl -. L'obiettivo è sostenere e dare vigore agli attori grandi e piccoli del settore. C'è poi tutta una serie di misure messe in atto nell'ultima parte del Governo Berlusconi: penso alla possibilità per i giovani di creare una nuova impresa con una tassazione forfettaria del 5% nei primi 5 anni, contenuta in una delle manovre di luglio nonché a una serie di misure per sostenere i giovani che intendono mettersi in proprio e cimentarsi in questo settore".

"È il terzo anno che con Aesvi costruiamo questa iniziativa per ribadire l'importanza del settore dei videogiochi dal punto di vista culturale, educativo e lavorativo - aggiunge Palmieri -. Il tema di quest'anno è la prospettiva professionale aperta dallo sviluppo di videogiochi per i giovani".

Secondo uno studio realizzato dalla **Fondazione Rosselli** nel 2009 l'universo degli sviluppatori italiani è composto da circa 60 società, con un fatturato di circa 19 milioni di euro nel 2008. Un paio di videogame made in Italy da esportazione sono Monster Trouble, realizzato dalla bolognese **Magic Dream Games**, e Ducati Challenge della milanese **Digital Tales**.

Accanto alle realtà internazionali, il settore dei videogiochi esprime una grossa ricchezza di made in Italy. In Lombardia trovano la loro collocazione alcuni tra i più importanti sviluppatori italiani di videogiochi, come la milanese **Milestone**, e **Ubisoft**, che fa capo all'unica multinazionale del settore che ha una sede di produzione nel nostro paese.

La capacità produttiva delle imprese italiane è stata di circa 50 titoli negli ultimi 3 anni dalla rilevazione. La maggior parte dei titoli sono prodotti per pc o console portatile, visti i minori costi di realizzazione. Maggiori opportunità si riscontrano in prospettiva dall'online e dal mobile. "Esistono esperienze internazionali - chiude Palmieri -. Penso al Canada, dove il settore sostenuto con misure specifiche e di sburocratizzazione, tassazione favorevole per i giovani, è diventato il terzo mercato globale".

ONLINE E MOBILE LE NUOVE FRONTIERE
Il giro d'affari globale è di 24,8 miliardi di S. Aesvi: il gaming online crescerà a un tasso annuo del 14,9%, il mobile gaming dell'11%