

Non chiamateli solo «giochini». Videogames, mercato in crescita

NUOVI MESTIERI. Nel 2024 giro d'affari di 245 miliardi di dollari, a Milano i maggiori investimenti. In Bergamasca tre le società di sviluppo. Anche Brembo ha collaborato a quaranta produzioni

Brian Arnoldi

▶ 0:00 / 5:59



Guai a chiamarli «giochini»: **i videogiochi sono un mercato enorme**, con un fatturato di 245 miliardi di dollari nel solo 2024. Peccato che l'Italia arranchi: stando ai dati di Iidea, l'Associazione Italiana dell'Intrattenimento Digitale Interattivo, il comparto videoludico del Belpaese fattura tra i 180 e i 200 milioni di euro, con un totale di 200 aziende. «L'industria è in salute e in consolidamento, con trend positivi sia in termini di fatturato che di occupazione», spiega Thalita Malagò, direttore Generale di Iidea che aggiunge: «Il fatturato è salito del 36% in soli due anni, mentre i professionisti sono circa 2.800, il 17% in più rispetto al 2022. E sono quasi tutti giovani: l'80% ha meno di 36 anni».

Italia fanalino di coda



Thalita Malagò direttore Iidea

Benché la tendenza sia positiva, l'Italia resta il fanalino di coda d'Europa. In Francia ci sono diversi studi consolidati - a partire da Ubisoft, un colosso multinazionale da 1,8 miliardi di dollari, nonostante la crisi dell'ultimo biennio. In Germania, invece, si tiene la più grande fiera mondiale del settore, la Gamescom, con 335mila visitatori nel solo 2024. Persino economie «minori», come la Spagna, la Polonia e la Repubblica Ceca ospitano software house dal fatturato multimilionario. Diverso è il discorso per lo Stivale, dove **le realtà di grandi dimensioni sono poche**: «La più importante è Milestone, con sede a Milano, trent'anni di attività e una specializzazione nei giochi di corse», continua Malagò.

Il comparto ha inoltre una forte vocazione internazionale: il 42% dei prodotti viene sviluppato guardando ai publisher europei, mentre il 37% è prodotto per clienti ed editori americani

Competenze molto richieste

Eppure, la creazione di videogiochi e il gaming sviluppa competenze - tecniche, ma anche **«soft skill»** - assai richieste dalle aziende. La stessa Brembo, il colosso orobico dei freni, ha collaborato alla produzione di quaranta videogiochi. Nel 2024, Confindustria Bergamo e Adecco hanno lanciato l'iniziativa «Play2Work», che usava i videogiochi per reclutare nuovi lavoratori.

Vocazione internazionale

Numerose sono le piattaforme di sbocco professionali: l'86% dei giochi attualmente in fase di sviluppo verranno pubblicati per Pc, il 44% su console e il 37% su smartphone. Il comparto ha inoltre una forte vocazione internazionale: il 42% dei prodotti viene sviluppato guardando ai publisher europei, mentre il 37% è prodotto per clienti ed editori americani. La città più attrattiva per lo sviluppo dei videogiochi è Milano, dove hanno sede una trentina di sviluppatori - in Lombardia, invece, ce ne sono 43, un quinto di tutti gli studi italiani. «Milano è riuscita ad attirare gli investimenti di compagnie come Ubisoft e Nacon (un altro colosso francese, ndr), che hanno aperto lì i loro uffici italiani», riporta la direttrice generale di Iidea. Alla Bergamasca, invece, restano le briciole: delle decine di studi lombardi presenti sul portale «Games in Italy» - il più completo censimento delle realtà impegnate nella produzione di videogiochi nel nostro Paese - solo tre hanno sede nella nostra provincia. La prima è «Desdinova», agenzia digitale con sede a Calvenzano che nel 2024 ha presentato il progetto «GGWG - Goose Game Without Goose», una revisione in chiave fantasy del gioco dell'oca. Altra realtà pioniera è «RoboBot Studio», i cui uffici si trovano a Gorle e che ha all'attivo una ventina di progetti per Pc, smartphone console, tra cui il thriller «CrimeBot» e lo strategico ad ambientazione storica «Age of Dynasties». Infine, «Games in Italy» censisce anche lo sviluppatore freelance Michele Pirovano, di Bergamo, che si è occupato del videogioco dedicato al popolare cartone animato dei «Gormiti», a simulatori calcistici per più giocatori e persino a titoli educativi pensati per imparare lingue straniere come l'arabo. **È un buon inizio**, ma i livelli di Milano (e ancor di più quelli di Parigi, Londra e Berlino) sembrano irraggiungibili.

L'esempio di Bologna

Un caso da cui Bergamo potrebbe trarre esempio è quello di Bologna Game Farm, l'incubatore promosso dalla Regione Emilia-Romagna e dal Comune di Bologna in collaborazione IncredBOL e Iidea. L'edizione 2024 del bando è stata la prima aperta a tutto il Paese (le precedenti erano limitate all'Emilia-Romagna) e ha accelerato lo sviluppo dei prototipi di otto titoli in uscita nei prossimi anni. «I team di Bologna Game Farm vengono scelti attraverso un bando pubblico. I principali criteri con cui valutiamo e selezioniamo i prototipi dei videogiochi da accelerare sono l'idea di base, il gameplay, la composizione e l'esperienza del team di sviluppo. Insieme a questi aspetti, pesiamo con attenzione la coerenza del gioco rispetto al mercato e la sostenibilità economica del progetto», spiega Sara de Martini, Project Manager di Bologna Game Farm. «Il nostro obiettivo, nel medio e lungo periodo, è quello di arrivare alla pubblicazione dei titoli che selezioniamo e, ancor più importante, di consolidare la struttura delle aziende accelerate, affinché facciano dello sviluppo di videogiochi il proprio lavoro a tempo pieno».