

MICHELE
CASELLA

Il gaming? Non è un gioco da ragazzi



L'

industria videoludica rappresenta un universo in costante crescita, uno spazio in cui tecnica e creatività trovano possibilità quasi illimitate e dove competenze artistiche eterogenee possono scoprire armonie assolutamente sorprendenti. A testimoniarlo non c'è solo l'incredibile varietà di proposte, che trova spazio su piattaforme sempre più diffuse e performanti, ma anche i numeri.

Nel 2019 il settore ha raggiunto il valore di 120,1 miliardi di dollari, con una crescita pari al 3% (fonte: SuperData). Il segmento più redditizio è quello delle app su sistemi in mobilità, che vale oggi 64,4 miliardi di dollari, seguito dai giochi per PC (29,6 miliar-

di) e per console (15,4 miliardi), ma vi sono anche best seller come il popolare Fortnite che da solo riesce a totalizzare ricavi per 1,8 miliardi di dollari. L'industria del videogame, dunque, è fra le più floride del mondo, eppure in Italia fatica ancora a ritagliarsi il corretto spazio produttivo. Colpa di un tessuto sociale che per decenni ha affrontato le narrazioni multimediali con inaudita superficialità e che per molti versi continua a snobbare le po-

Il settore è in grande espansione e in Italia ha un giro d'affari di 40mln di euro

tenzialità del gaming come si trattasse di "roba da ragazzi".

«In Italia l'industria dei videogame è

un settore in crescita, con un giro d'affari di circa 40 milioni di euro» racconta Simona Maiorano, presidente dell'attissima Game Art Dev di Bari, un'associazione che si occupa di incentivare e promuovere lo sviluppo dei videogiochi sul territorio pugliese e italiano.

«La verità, però, è che la crescita di questo settore in Italia sta avvenendo a rilento, ma soprattutto in ritardo rispetto ad altri Paesi. Il discorso passa sicuramente per la legittimazione dei videogiochi come opere d'ingegno e creatività umane e quindi per la tutela degli autori, degli sviluppatori: si tratta di un percorso difficile e solo di recente i videogiochi sono stati considerati opere multimediali. Nell'immaginario comune, però, si tratta ancora di un passatempo per bambini. In Italia è complicato produrre videogiochi, anche perché mancano adeguate misure di sostegno all'imprenditoria e in questo senso le lungaggini della burocrazia non aiutano. Dal 2014 nel Regno Unito il Video Game Tax Relief consente alle aziende di recuperare il 20% del costo di produzione di un videogioco. Da noi manca un tax credit specifico per questo settore, mentre

esiste un credito d'imposta ripartito con l'intero settore del Cinema».

Il risultato di questa situazione è quello a cui ormai siamo abituati: una fuga di professionalità e di talenti, che lasciano l'Italia per trovare altri spazi di crescita personale e professionale, luoghi in cui ignoranza e chiusura mentale non fungano da sistematico metodo di ostacolo.

A supporto di quanti vedono nel videogioco un potenziale da esprimere è dunque nata a Bari, nel 2018, l'associazione Game Art Dev, dinamicamente proiettata verso lo sviluppo di questi talenti sia sul versante formativo che su quello di comunità.

Con oltre 80 tesserati, tutti attivissimi e provenienti non solo dal territorio regionale, l'associazione continua a perseguire un obiettivo di natura propedeutica: «Vogliamo far sapere a tutti che esistiamo, può sembrare una banalità ma non è così semplice vista la quantità di informazioni in rete», spiega la Maiorano.

«Siamo molto concentrati nel portare avanti le nostre attività principali e nel trovare partner sia sul territorio regionale sia nazionale, ma allo stesso tempo consolidiamo la nostra rete



Simona Maiorano



Game art Dev al Global Game

di contatti internazionale, che in una community di sviluppatori è una risorsa fondamentale».

Game Art Dev comunica con i propri tesserati tramite i propri canali social e porta avanti numerosi progetti, fra cui i laboratori gratuiti dedicati alla progettazione e la partecipazione alle Global Game Jam, grandi occasioni di networking alle quali partecipano oltre 800 team collegati telematicamente da più di 100 stati.

Gli unici requisiti sono la voglia di collaborare, il desiderio di imparare e la passione per i videogiochi. L'organizzazione di workshop è invece destinata a chi vuole acquisire abilità importanti, come tecniche di pixel art, arte concettuale, game design e programmazione. La collocazione geografica della Puglia, però, non rende particolarmente facile queste attività, soprattutto in un territorio che presta da sempre scarsa attenzione al mondo del gaming, ma Giuseppe Longo (designer e fondatori dell'associazione) puntualizza: «L'Italia è un paese piccolo ed è facile viaggiare lì dove vi sono eventi o realtà lavorative».

Inoltre l'industria dei videogiochi ita-



Giuseppe Longo

L'Apulia Film Commission sta sviluppando un'azione interessante con incontri sulle potenzialità del settore

liana ha la fortuna di avere la forma di un'enorme famiglia, dove ci si può incontrare e conoscere facilmente, qualsiasi sia la città in cui ti trovi. La dedizione e la passione sono il miglior carburante per questo viaggio, le prime cose che vengono notate da chi questo lavoro lo fa già».

Di recente è stata l'Apulia Film Commission a puntare l'attenzione su questo settore, collaborando non solo alla realizzazione della terza edizione della Global Game Jam ma anche all'organizzazione di incontri e tavole rotonde sulla multidisciplinarietà nei videogame.

«Noi cerchiamo costantemente nuovi partner, soprattutto sul territorio regionale», conclude Simona Maiorano. «Come associazione abbiamo bisogno di supporto per offrire eventi e attività di un certo livello, ma come sviluppatori chiediamo anche di fare insieme un percorso che ci porti a incentivare questo settore produttivo qui da noi, in Puglia e in tutta Italia. Vi è la necessità che le istituzioni sostengano concretamente l'industria con infrastrutture e misure adeguate a un settore, lo ricordiamo, creativo e tecnologico».

FOCUS

PORTARE LE DINAMICHE DEL GAMING IN AZIENDA

Viola: "Motivazione e proattività per selezionare e coinvolgere il personale"

La Puglia come hub di un nuovo umanesimo digitale? È una prospettiva non troppo distante dalla realtà, ma che va perseguita all'unisono dagli operatori del settore e (soprattutto) dalle istituzioni pubbliche. Ce ne parla il pugliese Fabio Viola, engagement designer ed esperto di gamification, creatore del collettivo internazionale TuoMuseo con il quale si occupa di realizzare esperienze interattive digitali per la promozione del patrimonio culturale.

Ti occupi prevalentemente di gamification, voi dare una definizione semplice e breve del tuo ambito di azione?

Dopo tanto tempo speso nell'industria tradizionale dei videogiochi, da Electronic Arts Mobile a Vivendi Games, ho dedicato la mia attività al portare le teorie e pratiche del gaming al di fuori dei suoi contesti tradizionali. Da anni lavoro con grandi aziende ed enti pubblici per migliora-

re i processi di partecipazione e sviluppare una cultura legata al coinvolgimento tanto dei consumatori quanto dei dipendenti. **L'industria del videogame è fra le più floride del mondo, eppure in Italia fatica ancora a ritagliarsi il corretto posto produttivo. Quali ritieni che siano i motivi di questa sottovalutazione?**

L'Italia è tra le principali nazioni occidentali per spesa in software e hardware videoludico, ma tra le ultime in quanto a fatturato generato da produzioni Internet.

Una dicotomia che nasce dalla frammentazione dei team italiani, dalla mancanza di capitali che permettano di passare dalle produzioni indipendenti ai progetti AAA, che richiedono investimenti da decine di milioni di euro. Se a questi fattori sommiamo la scarsa inclusione del gaming nelle politiche pubbliche e il ritardo accumulato in termini di formazione didattica (soprattutto rispetto ad altre nazioni europee) è facile comprendere i problemi a cui è necessario dare risposta per rendere il gaming un volano dell'economia, come già accaduto in nazioni europee quali Polonia, Romania, Finlandia o la vicina Francia.

Quanto conta - se conta - la collocazione geografica nel Sud Italia per chi vuole lavorare nel settore?

Trattandosi di un'industria che viaggia su infrastrutture digitali più che fisiche, non è raro veder nascere e crescere eccellenze anche in aree "periferiche" rispetto al triangolo

Milano-Varese-Torino. In molte regioni del Sud Italia sono presenti studios riconosciuti a livello internazionale, dai pugliesi di Marshmallow ai campani di Spinvector, passando per i siciliani di Red Raion, a dimostrazione di come la creatività nasca spesso negli interstizi dei conflitti sociali. Quello che auspico è un potenziamento della formazione verticale, poiché ad oggi l'offerta è focalizzata tra il centro e il nord Italia.

Quanto e come il gaming può influire nel mondo del lavoro?

Il gaming sta insegnando al mondo come sia possibile motivare e rendere pro-attivi miliardi di persone nel mondo, le stesse che in orario di ufficio sono scarsamente produttive. Da qui l'esigenza per molte aziende di cooptare meccaniche e dinamiche di gaming nei processi di selezione del personale, nel coinvolgimento della forza lavoro e, soprattutto, nella loro formazione.

Quanto e come il gaming può influire nella fruizione alternativa e promozionale dei beni culturali?

Da fondatore di TuoMuseo, un collettivo non profit internazionale, abbiamo avuto la fortuna di poter collaborare con numerose istituzioni nazionali, dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli passando per il Marta di Taranto fino a Palazzo Pitti a Firenze e Teatro Regio di Parma.

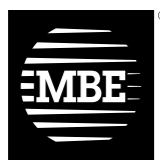
Le opere interattive realizzate hanno consentito di raggiungere nuovi pubblici, cambiare il modo di raccontare il patrimonio, creare nuove mitologie contemporanee. Ad oggi oltre 5 milioni di persone nel mondo hanno conosciuto parti del nostro Bel Paese saldando il nostro straordinario passato con narrative amplificate dalle nuove tecnologie.

Cosa potrebbe accadere in Puglia se avvenisse un ripensamento delle dinamiche culturali in funzione dell'implementazione del gaming?

La Puglia potrebbe posizionarsi come il primo hub europeo in cui produzione e consumo culturale, vecchi e nuovi linguaggi, cultura umanistica e tecnica convivono e superano la tradizionale compartimentalizzazione di spazi e media. Un luogo attrattivo per creativi da tutto il mondo, in cui letteratura greca e videogiochi dialoghino alla pari disegnando gli spazi ibridi del XXI secolo.



Spediamo i vostri pacchi in tutto il mondo



MAIL BOXES ETC.

#PeoplePossible

BARI - Via Amendola, 172/Q (Executive Center)

Tel. 080 5482029 www.mbe.it/119