

Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento

Piazza Dante 15, 38122 Trento

Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615

uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 1234 del 23/05/2024

Videogames, da startup a settore in crescita con grandi potenzialità anche in Italia

Tredici milioni di giocatori con un età media di trent'anni. Mezzo milione di gamer che si possono definire assidui. 2.3miliardi di fatturato con il 63% di crescita del segmento hardware. Queste alcune delle cifre che danno la dimensione del fenomeno dei videogiochi in Italia emerse dall'incontro di oggi per lo spazio Fuori Festival . Emilio Cozzi, giornalista e divulgatore scientifico, ha registrato a Trento una puntata del suo podcast su Radio24 insieme alla Content creator Himorta, una delle cosplayer più note in Europa, ilSolitoMute, host & content creator dal 2016 nel mondo gaming e tech, il duo trentino iNoob e Thalita Malagò direttore Generale Iidea.

Cozzi ha subito evidenziato come i videogames siano molto di più in gioco: da passione per nerd degli anni ottanta diventano un fenomeno rilevante per il festival dell'economia perché il volume economico che muovono è rilevante, ma anche perché il gaming è una prospettiva diversa per capire la realtà. Secondo il giornalista di Radio24 se la letteratura era la d'arte di due secoli fa e il cinema del secolo scorso, i videogiochi lo sono di quello in corso.

Thalita Malagò ha esordito evidenziando come: “Il settore dei videogames in questo momento sia in salute e ci sia una forte domanda. Il budget degli utenti viene investito soprattutto in hardware e in nuovi videogiochi, ciò che soffre di più in questo momento sono i componenti aggiuntivi. Il 30% degli acquisti viene ancora fatto tramite il canale retail classico e non virtuale”.

Dal 2019 al 2023 il mercato è cresciuto molto ma questo fenomeno era legato alla situazione atipica della pandemia quindi c'è da prevedere una normalizzazione del settore. Quello che è cambiato è anche la percezione del videogioco come un mezzo che permette di rimanere connessi e di comunicare anche tra genitori e figli.

Emilio Cozzi ha sottolineato come: “I videogiochi siano il segmento più proficuo dell'intrattenimento, fatturando più di musica e film messi insieme, ma a livello mondiale si sta vedendo anche un trend negativo che sta portando a dei licenziamenti”. A questo riguardo la Malagò ha spiegato come: “Questo sia il risultato della normalizzazione post-pandemia ma che non si tratta dell'unica causa. In Italia vediamo meno ristrutturazioni aziendali perché il settore è caratterizzato da piccole e medie imprese. Quindi come Iidea siamo attenti alle imprese italiane e le supportiamo nel sostegno istituzionale in Italia e cerchiamo di dare loro visibilità all'estero”.

Da sempre gli italiani sono considerati grandi consumatori di videogiochi ma meno produttori: “Questo è vero come base di partenza - ha detto il direttore generale di Iidea - ma questa tendenza si sta invertendo. Nel 2012 operavano in Italia meno di cinquanta imprese di sviluppo. Ora tale numero è cresciuto di 6 volte con un fatturato che è salito da 20 milioni a 150 nel 2023. Il nostro non è più un settore fatto solo di startup, che ne restano comunque la linfa vitale, ma include tante aziende che nel corso del tempo si sono consolidate”. Anche per questo l'Italia potrebbe essere il prossimo grande paese produttore dei videogiochi: “Abbiamo tutte carte in regola come produttori indipendenti. C'è una crescente attenzione nei nostri confronti grazie alla qualità del nostro prodotto ma in questo processo serve l'appoggio istituzionale che

negli ultimi anni sta sicuramente migliorando. Un esempio è il supporto dell'Agenzia Ice che appoggia la promozione all'estero di tutte le imprese italiane e che ci permette di avere spazio nelle fiere di settore internazionali".

(fds)