

L'industria del gaming in Italia vale 2,3 miliardi di euro, cresce e crea lavoro. Un report

Dopo un 2020 da record il numero dei gamer è in aumento di oltre il 50 per cento e offre ancora molte possibilità di espansione. I dati della Italian Interactive & Digital Entertainment Association Secondo i dati di Growth Capital nel 2020 il settore del gaming ha registrato 175 miliardi di dollari di ricavi e più di 2.7 miliardi di gamer attivi in tutto il mondo, superando l'industria della televisione, del cinema e della musica. In Italia, ha evidenziato l'analisi di Iidea (Italian Interactive & Digital Entertainment Association), associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia, il settore ha raggiunto nel 2021 un giro d'affari di 2 miliardi e 243 milioni di euro , in crescita del 2,9% rispetto alla precedente rilevazione. Un settore che cresce (a stare ai dati del Gaming Report 2022 di Unity Technology, dopo un 2020 da record, il numero dei gamer è in aumento di oltre il 50%) e che dà lavoro: i professionisti impiegati nella produzione di videogiochi in Italia hanno raggiunto oltre 1.600 unità alla fine del primo trimestre 2021 e si tratta per lo più giovani, il 79% dei quali in questo settore ha un'età inferiore ai 36 anni ed è altamente specializzato in ambito tecnologico, artistico e nel campo del design (rapporto Io sono cultura 2021 di Fondazione [Symbola](#), Unioncamere e Regione Marche). Talenti e formazione Tra le figure più richieste in questo settore spicca quella del programmatore di videogiochi: chi cioè, scrivendo codice, trasforma le idee del game designer in realtà. Tra le realtà che si occupano della formazione in questo settore c'è Hackademy di Aulab, PMI innovativa italiana, nata nel 2014, attiva nell'edutech e specializzata in corsi di programmazione e sviluppo software. "L'industria dei videogiochi offre grandi opportunità per il futuro: è un settore da monitorare e che può aprire molte strade a livello lavorativo, aiutando i giovani a trasformare la propria passione in un lavoro - ha spiegato Giancarlo Valente, fondatore e Cto di Aulab, "È un mondo - ha aggiunto Valente - che impiega molteplici professionalità: dal game designer, che crea l'idea di partenza e definisce le meccaniche del gioco, al level designer che realizza la struttura degli ambienti virtuali in cui si muovono i personaggi, assemblando elementi grafici e trasformandoli in un mondo digitale". Interazione e lavoro in team "L'Hackademy mi ha consentito di imparare tecnologie che utilizzo quotidianamente ancora oggi nel mio lavoro. Mi ha anche permesso di sviluppare progetti concreti da presentare alle aziende, dandomi la possibilità di avere un portfolio pur non avendo una vera e propria esperienza lavorativa alle spalle. Il corso mi ha anche insegnato a lavorare in team, partecipando alla realizzazione di progetti di gruppo", ha raccontato Paolo Abela, che ha frequentato il corso. Appassionato di tecnologia sin da giovane, Paolo si è affacciato al mondo del coding all'età di 15 anni grazie a YouTube, diventando creator di contenuti relativi allo sviluppo di videogiochi con il suo canale Riku TheFuffs. Dopo 7 anni di esperienza nel gaming studio che ha fondato quando frequentava il liceo, oggi Paolo lavora in Spagna come Software Engineer e Sviluppatore di template per videogiochi presso Unity Technology, azienda statunitense che sviluppa motori grafici per videogiochi, oltre a continuare ad essere Ceo e Lead Developer del proprio Gaming Studio Fatus Games. "Chi si occupa di programmazione - ha aggiunto - deve sempre interagire nella realizzazione di un progetto gaming con professionalità diverse: dal game designer, che disegna le regole del gioco, all'UI Designer, che si occupa di definire l'interfaccia grafica, fino al tecnico del suono o al team marketing, che si occupa della promozione del videogioco". Voglia di sperimentare Anche Nicola Delle Foglie ha partecipato al corso. Appassionato di gaming sin dai tempi del liceo, Nicola si è avvicinato a questa realtà prima come giocatore ed in seguito da autodidatta. Successivamente ha fondato DevLounge, azienda che sviluppa soluzioni software per il mondo degli sport elettronici, nella quale lavora oggi insieme al fratello e ad un team di sviluppatori. "Si tratta di un percorso adatto a chiunque si voglia reinventare: per iniziare il corso Hackademy non è necessario avere competenze informatiche specifiche, basta solo saper accendere un computer" ha raccontato Nicola. "Oltre alla conoscenza dei linguaggi di programmazione, saper lavorare in team è una soft skill fondamentale. Un consiglio? Sperimentare sempre. In fin dei conti la programmazione è un po' come una scienza: si tratta di un continuo sperimentare fino al raggiungimento dell'obiettivo".

