

TESTO DELL'INTERROGAZIONE

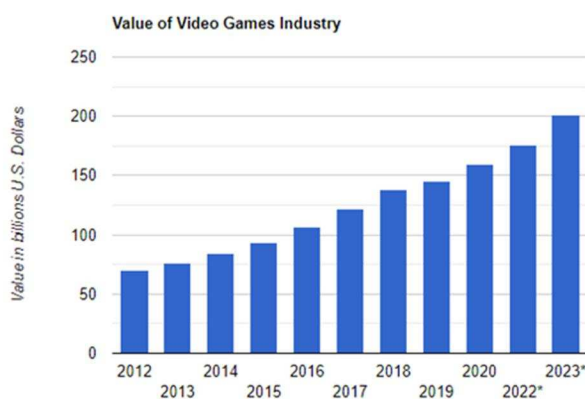
Il mondo del *gaming*: una grande opportunità d'innovazione per il Ticino

Dagli anni '50 l'evoluzione dei videogiochi non ha spesso di viaggiare verso orizzonti sempre più ampi. Dal primo *Tris* per PC nato nei laboratori dell'Università di Cambridge oggi abbiamo raggiunto livelli straordinari dal punto di vista tecnologico e dell'indotto.

In pochi anni i videogiochi sono diventati anche un vero e proprio fenomeno culturale, trasversale in tutta la società (sia a livello sociale, sia generazionale), superando anche gli altri media grazie all'aspetto interattivo dell'entertainment. Parliamo di un medium che evolve insieme al progresso tecnologico e anzi, lo alimenta. Oggi la qualità dell'offerta raggiunge livelli di qualità inimmaginabili fino a pochi decenni fa, anche per la sua versatilità. Al di là dei molti pregiudizi in circolazione, i videogiochi oggi stimolano l'"intelligenza connettiva" e rientrano anche in alcuni programmi pedagogici nell'ambito della formazione. Tra l'altro, nel marzo del 2018 il Consiglio federale adottò un rapporto intitolato "I videogiochi – Un settore emergente della creazione culturale"¹ che illustra le enormi potenzialità (spesso ignorate o misconosciute) di questo settore.

Al di là degli aspetti dell'innovazione, sono formidabili anche le cifre economiche di questo settore, che surclassano quelle della cinematografia o della musica: il *gaming* è diventato nel tempo una vera e propria industria multisetoriale. Lo sviluppo e la produzione richiedono investimenti multimilionari e da oltre un decennio il volume d'affari ha superato quella dell'industria musicale e non solo; l'anno scorso, nel 2020, l'industria dei videogiochi ha raggiunto i 159 miliardi di fatturato - quando quella cinematografica non supera i 100.

La pandemia ha ulteriormente accelerato questo trend, che non sembra a voler entrare in crisi, come possiamo vedere dal grafico seguente:



In Svizzera il fatturato nel 2017 era di 180 milioni con una progressione impressionante: 197 nel 2018, 219 nel 2019, 259 nel 2020, ca. 291 quest'anno e – proiezioni alla mano – 410 milioni nel 2025 ... sono le classiche cifre che si commentano da sole.

¹ <https://www.news.admin.ch/newsd/message/attachments/51748.pdf>

Lo sviluppo dei videogiochi è anche un vettore di marketing territoriale, perché spesso giochi e attività replicano, presentano o raccontano realtà e contesti reali. Spingere questo settore in Ticino significa investire anche nella nostra immagine nazionale e internazionale. Stimolare un settore come questo significa attirare attività all'avanguardia nei processi di digitalizzazione, che esplorano l'intelligenza artificiale, che si dedicano alla realtà aumentata eccetera. Il *gaming* oggi assume molte forme e si svolge su molte piattaforme, passando anche e soprattutto attraverso gli smartphones che tutti abbiamo in tasca. In Svizzera nel 2021 il 65% della popolazione gioca almeno saltuariamente, mentre quasi un terzo con una cadenza settimanale o giornaliera.

Ci sono le grandi aziende leader nel settore che vantano cifre d'affari a nove zeri, ma il settore conosce anche una moltitudine di PMI, interessanti per moltissimi giovani che si affacciano sul mondo del lavoro - anche alle nostre latitudini. Parliamo di posti di lavoro e di profili molto formati e dalle competenze tutt'altro che scontate, anzi.

Ma il settore è anche un mondo di eventi, tanto che il Comitato Internazionale Olimpico (CIO) questa primavera ha annunciato la Olympic Virtual Series (OVS): cinque tornei di videogiochi che hanno accompagnato le Olimpiadi vere e proprie di Tokyo. E non era che un primo passo. In molti Paesi si moltiplicano i tornei e gli eventi legati al gaming, come il *Gamesweek* a Zurigo promosso dalla Swiss Game Developers Association (SGDA): tornei, workshop, mostre, eccetera in collaborazione anche con il Politecnico di Zurigo.

Fatte tutte queste (incoraggianti) premesse, chiediamo al Consiglio di Stato:

1. Ci sono dati sullo sviluppo del settore del gaming in Ticino?
2. Come giudica il Consiglio di Stato il settore del gaming e le sue potenzialità, in particolare riferimento al nostro Cantone?
3. I centri di ricerca sul nostro territorio noti per le notevoli competenze in ambito digitale (come l'Istituto Dalle Molle ad esempio), possono alimentare ed essere stimolati dall'arrivo in Ticino di aziende attive in questo ramo?
4. Qual è il grado di avanguardia di USI e SUPSI nelle tecnologie e in altri aspetti utili allo sviluppo del gaming?
5. Ci sono già politiche cantonali attrattive per lo sviluppo di queste attività? Quali sono gli aspetti concreti e le condizioni quadro più adatte?
6. A medio e lungo termine, il Consiglio di Stato ritiene che questo settore possa diventare interessante per il Ticino, tanto da stimolare una sorta di *game valley*?
7. Lo sviluppo di questo settore può essere interessante per lo Switzerland Innovation Park Ticino?

Alessandro Speciali
Per il Gruppo PLR