

Il Consiglio di Stato

Signor
Alessandro Speziali
Deputato al Gran Consiglio

Interrogazione n. 125.21 del 22 dicembre 2021 Il mondo del *gaming*: una grande opportunità d'innovazione per il Ticino

Signor deputato,

la sua interrogazione va contestualizzata all'interno della politica di sviluppo economico adottata dal nostro Cantone, che si basa sulla promozione dell'innovazione quale elemento centrale per la crescita qualitativa del Paese, grazie alla quale possono essere mantenuti e creati posti di lavoro interessanti sul nostro territorio. L'innovazione è infatti riconosciuta come la principale fonte di vantaggio competitivo per singole imprese e per interi sistemi economici.

È quindi ferma convinzione del Consiglio di Stato sostenere in maniera mirata – in particolare in quegli ambiti maggiormente promettenti per il futuro – la formazione, la ricerca e l'innovazione quali capisaldi di una politica di sviluppo economico oculata e lungimirante.

Il mondo del gaming, per sue determinate caratteristiche, potrebbe presentare dei presupposti favorevoli per inserirsi quale nuova opportunità di crescita qualitativa per il Cantone, a condizione di potersi sviluppare sulla base di un nucleo forte di aziende e su comprovate competenze presso gli istituti universitari. Questi due elementi rappresentano infatti la premessa indispensabile della politica dell'innovazione perseguita dal Canton Ticino, volta proprio a promuovere una virtuosa collaborazione tra ente pubblico, istituti universitari e imprese con l'obiettivo di consolidare la competitività delle aziende già presenti sul territorio e attrarre importanti investimenti in ricerca e sviluppo da parte di imprese internazionali.

Fatta questa premessa, rispondiamo di seguito alle sue domande.

1. Ci sono dati sullo sviluppo del settore del gaming in Ticino?

La maggior parte della produzione di applicazioni si svolge nei Paesi asiatici, specialmente in Corea, Giappone e Cina. In Europa lo sviluppo avviene soprattutto nei paesi del nord, e si concentra più che nella programmazione di applicazioni o giochi nella

produzione di piattaforme di osservazione di chi gioca (streamer / influencers), che richiede adattamenti nella lingua locale. In Svizzera il fenomeno è concentrato a Zurigo.

Seppure non esistano numeri dedicati, il mondo del gaming è una realtà presente anche in Ticino. In particolare, va segnalata l'organizzazione – da parte del Dipartimento tecnologie innovative della SUPSI, in collaborazione con ATED ICT Ticino e Swiss Game Developers Association (SGDA) – della Global Game Jam, il più grande evento mondiale dedicato allo sviluppo dei videogiochi svoltosi a inizio 2022 anche nel nostro cantone. Questo evento conferma che quello dei videogiochi è un settore in espansione anche in Ticino, dove sono già oggi presenti alcune realtà, seppur di modeste dimensioni, che sviluppano videogiochi, mentre il Dipartimento tecnologie Innovative della SUPSI offre proprio un corso in *Game Development* e la SUPSI stessa organizza eventi legati agli e-sport. Oltre ad essere parte attiva dell'organizzazione del Global Game Jam, ATED ICT Ticino ha promosso – accanto alla consolidata offerta dedicata ai più giovani (ated4Kids) – un apposito progetto (InGAME), con l'intento di far conoscere i videogiochi come mezzo per sviluppare competenze tecniche e di espressione artistica.

2. Come giudica il Consiglio di Stato il settore del gaming e le sue potenzialità, in particolare riferimento al nostro Cantone?

Per le sue forti componenti legate alla creatività e alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il mondo del gaming offre delle interessanti prospettive. Come indicato nella premessa, oltre alle necessarie competenze specialistiche degli istituti universitari, è però necessaria la presenza di alcune imprese di riconosciuto livello internazionale in grado di dare una vera spinta allo sviluppo del settore.

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?

Certamente: il concetto della tripla elica (complesso di interazioni tra aziende, scuole universitarie ed enti pubblici essenziale per i processi innovativi) che sta alla base del funzionamento dei sistemi regionali dell'innovazione – che anche il Canton Ticino ha adottato ormai da anni – è volto proprio ad alimentare un circolo virtuoso tra istituti, imprese ed enti pubblici.

4. Qual è il grado di avanguardia di USI e SUPSI nelle tecnologie e in altri aspetti utili allo sviluppo del gaming?

Competenze sono presenti in particolare presso l'istituto di Information Systems and Networking Institute (ISIN) della SUPSI e, nel caso di applicazioni legate all'intelligenza artificiale, presso l'Istituto Dalle Molle di Studi sull'Intelligenza Artificiale (USI / SUPSI). È pure presente un gruppo di ricerca USI-SUPSI di "geometric and vision computing" per ambienti virtuali 3D.

Da notare invece come, a livello nazionale, il politecnico di Zurigo (ETH) dispone di un centro di competenza di Gaming molto forte, in cordata con una scuola di arti grafiche e con il quale, come pure già avviene per altri ambiti, potrebbero essere sviluppate delle interessanti collaborazioni.

5. Ci sono già politiche cantonali attrattive per lo sviluppo di queste attività? Quali sono gli aspetti concreti e le condizioni quadro più adatte?

Come indicato nella premessa, la strategia cantonale di sviluppo economico punta con decisione sull'innovazione. In questo ambito il Cantone mira a rafforzare innanzitutto le condizioni quadro, con l'obiettivo di creare un ecosistema particolarmente favorevole alla nascita e alla crescita di attività innovative. Inoltre, tramite la legge per l'innovazione economica, vengono sostenute direttamente iniziative imprenditoriali innovative, attraverso una serie di misure che favoriscono in particolare gli investimenti e i progetti di ricerca applicata. Anche sul piano fiscale sono state introdotte misure per favorire le aziende che realizzano attività di ricerca e sviluppo, che generano proventi da brevetti e per chi investe nelle startup. Inoltre, favoriamo l'arrivo di nuovi insediamenti con l'agenzia di marketing territoriale Greater Zürich Area (GZA). Informazioni sulla strategia di sviluppo economico sono presenti sul sito www.ti.ch/visione-economia, mentre una panoramica delle varie misure è consultabile al sito www.ti.ch/portale-impresa.

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*?

Come indicato nelle precedenti risposte, in Ticino esistono già delle competenze tecnico-academiche e il terreno è potenzialmente fertile. Manca ancora un interesse concreto da parte di aziende di riconosciuto livello internazionale che possano stimolare e velocizzare lo sviluppo del settore.

7. Lo sviluppo di questo settore può essere interessante per lo Switzerland Innovation Park Ticino?

Switzerland Innovation è parte integrante della politica dell'innovazione perseguita dal Canton Ticino (SIP Ticino), volta a promuovere una virtuosa collaborazione tra ente pubblico, istituti universitari e imprese con l'obiettivo di consolidare la competitività delle imprese già presenti sul territorio e attrarre importanti investimenti in ricerca e sviluppo da parte di imprese internazionali. Sebbene le tecnologie dell'informazione e della comunicazione siano considerate come uno dei settori chiave del Parco Ticinese, appare ancora prematuro – seppur potenzialmente interessante – un inserimento del settore gaming all'interno dell'offerta attuale del SIP Ticino. Ovviamente, come in tutti gli ambiti, gli attori del sistema regionale dell'innovazione continueranno a stimolare ogni possibilità di crescita offerta dai vari settori, compreso quello del gaming, pronti a coglierne tutte le potenzialità (quindi con anche un possibile inserimento futuro nell'ambito del SIP Ticino) non appena queste si saranno consolidate.

RG n. 4313 del 7 settembre 2022

Il tempo impiegato per l'elaborazione della presente risposta ammonta complessivamente a 4 ore.

Voglia gradire, signor deputato, i sensi della nostra stima.

PER IL CONSIGLIO DI STATO

Il Presidente



Claudio Zali

Il Cancelliere



Arnaldo Coduri

Copia a:

- Divisione dell'economia (dfe-de@ti.ch)
- Ufficio per lo sviluppo economico (dfe-use@ti.ch)