

5G, Tecnologie Immersive e Gaming

Sfide e opportunità per le imprese e i territori nel settore del “Digital & Interactive Gaming”.



Il MIMIT a Torino su “5G, Tecnologie Immersive e Gaming” Sfide e opportunità per le imprese e i territori

[Nel 2022 il **mercato dei videogiochi in Italia** ha sviluppato un **giro d'affari pari a 2,2 miliardi di euro**. Tre italiani su dieci giocano ai videogiochi per un totale di 14,2 milioni di persone. **Oltre l'80% dei videogiocatori italiani sono adulti**, con un'età media di 30 anni e il 70% gioca almeno un'ora alla settimana, il 20% almeno un'ora al mese e il 10% almeno una volta all'anno.

Diverse, ormai, sono le applicazioni di **gaming**, non più unicamente legate all'intrattenimento, ma anche e sempre più in **ambito culturale e turistico, sociale, ambientale ed educativo**.

I **professionisti** impiegati nella produzione di videogiochi in Italia nel 2022 sono stati **oltre 2.400**, in crescita del 50% rispetto ai 1.600 registrati nel 2021. Il 24% degli addetti del settore è donna e l'83% ha un'età inferiore ai 36 anni con impieghi in campi diversi che richiedono elevate competenze specialistiche, come arte (30%), tecnologia (29%), design (18%), oltre a management (12%) e a supporto (11%)] - FONTE *Rapporto 2022 IDEA - Italian Interactive Digital Entertainment Association*

In questo quadro si inserisce “**5G, Tecnologie Immersive e Gaming**”, evento tenutosi a Torino il **18 ottobre**, nato dalla sinergia tra il **Ministero delle Imprese e del Made in Italy (MIMIT)**, la **Casa delle Tecnologie Emergenti di Torino-CTE NEXT**, **IIDEA** (Italian Interactive Digital Entertainment Association), **MIA** (Mercato Internazionale Audiovisivo) e in collaborazione con la **ViewConference 2023**.

Ospitato alle Officine Grandi Riparazioni, si è articolato con **interventi e dimostrazioni pratiche** delle **tecnologie immersive abilitate dal 5G nel settore del “Digital & Interactive Gaming”**: dal focus sulle competenze necessarie per lo sviluppo del settore allo sguardo sulle novità normative.

L'evento, principalmente rivolto a imprese, ma anche a soggetti operanti nel settore pubblico e privato, ha attenzionato un settore economico promettente, ormai in grado di influire, almeno in termini di approccio, anche su *policy* di interesse pubblico e urbano e dove il potenziale delle tecnologie emergenti abilitate dal 5/6G può essere dirompente.

Il programma, suddiviso in tre parti, ha approfondito il mondo del *gaming* da tre prospettive diverse in altrettante sessioni: **“Sfide e opportunità nel settore gaming tra competenze e novità normative”**; **“L'industria del gaming dal punto di vista tecnico-industriale”**; **“I videogiochi come strumento per il cambiamento socio-educativo”**. Il tutto in un alternarsi di tavole rotonde e key note speaker italiani e stranieri.

Accanto agli interventi dei panel, ci sono stati importanti contributi di **keynote speaker**, tra i quali Francesco de Rugeriis (studio legale indipendente LCA), che è intervenuto su **“La tutela giuridica del videogioco: evoluzione e novità normative del digital and interactive entertainment”**, ed Elisabetta Rotolo (CEO & Founder MIAT Multiverse Institute For Arts and Technology), con un contributo su **“Entertainment, media, audiovisivi e innovazione. Nuovi linguaggi ed esperienze nell'era delle tecnologie”**.

Il MIMIT ha animato inoltre il confronto con le imprese del settore, evidenziando il ruolo centrale delle tecnologie emergenti abilitate dal 5G e ha lanciato, in collaborazione con il **Competence Center nazionale Cyber4.0**, il contest **“Let's Cyber Game!”**, il concorso nazionale rivolto alle squadre di studenti degli **ITS italiani specializzati in ICT**. L'obiettivo principale è sviluppare un videogioco che utilizzi il *gaming* per diffondere la conoscenza sulla **sicurezza informatica**. Il contest si sviluppa in due fasi, con una preselezione entro gennaio 2024 e una fase finale in maggio 2024, dove arriveranno in finale 10 progetti e tre saranno premiati.

Infine, è stata portata avanti una **sessione di "demo"** sulle soluzioni più innovative nel settore *gaming*, dove aziende e centri di ricerca come Hive Division, Novis Games, Dramatic Iceberg, Nerdo, Febucci, Monka Games, Impersive e Links Foundation hanno presentato giochi, tecnologie e progetti.

Fra questi, ad esempio, sono stati presentati gli ottimi risultati del progetto pilota **"Musei nel Metaverso"** sviluppato da **Links Foundation, partner di CTE-NEXT**, che mira a creare spazi digitali innovativi per comunicare l'arte e la cultura ed avvicinare il pubblico più giovane al mondo dei musei sfruttando il potenziale delle nuove tecnologie immersive e del Metaverso.

Il progetto si focalizza in particolare sul contesto di **Palazzo Madama di Torino** e sulla sua prestigiosa **collezione di Medaglie Rinascimentali**, con due nuove esperienze interattive immersive fruibili in Realtà Virtuale: gruppi di studenti potranno cimentarsi persino nella creazione della propria moneta e le migliori potranno essere stampate in 3D ed esposte a Palazzo Madama. Questo per creare un legame forte fra reale e virtuale, tema imprescindibile nel settore dell'educazione.

Sempre in area 'demo' **Impersive** ha offerto un'esperienza immersiva con 10 visori e i contenuti in realtà virtuale realizzati a Torino nell'ambito del progetto 5G "Audiovisual Broadcast Broadband Network", vincitore del bando **“5G Audiovisivo 2022”** del MIMIT per far scoprire in maniera giocosa a ospiti e relatori le bellezze di Torino in un viaggio fra cultura e innovazione.

IL PROGRAMMA
5G, TECNOLOGIE IMMERSIVE E GAMING
Mercoledì 18 ottobre 2023

Parte I - Sfide e opportunità nel settore gaming tra competenze e novità normative

14.00 - 14.10: Apertura e introduzione, a cura di Elena Deambrogio (CTE Next);

14.10 - 14.50: Panel introduttivo, speaker: Donatella Proto (MIMIT), Thalita Malagò (IIDEA) e Rita Monica Russo (Provveditorato penitenziario Piemonte-Liguria-Valle d'Aosta). Modera: Fabrizia Malgieri (Corriere della Sera).

14.50 - 15:20: Keynote speech "La tutela giuridica del videogioco: evoluzione e novità normative del digital and interactive entertainment", speaker: Francesco de Rugeriis (LCA studio legale indipendente).

Parte II - L'industria del gaming dal punto di vista tecnico-industriale

15.20 - 15.50: Keynote speech "Entertainment, media, audiovisivi e innovazione. Nuovi linguaggi ed esperienze nell'era delle tecnologie", speaker: Elisabetta Rotolo (CEO & Founder MIAT);

15.50 - 17.00: Panel su "L'industria dei videogiochi: stato dell'arte e prospettive di sviluppo", speaker: Tiziano Giardini (34BigThings), Tommaso Verde (Dramatic Iceberg), Yves Hohler (Broken Arms Games), Matteo Lana (Tiny Bull Studios), Mauro Fanelli (MixedBags) e Violetta Leoni (One-O-One Games). Conclusione a cura di Davide Mancini (IIDEA). Introduzione a cura di Gaia Tridente (MIA). Modera: Lucia Gambuzzi (FoundersBoost).

Parte III - Interactive gaming per il sociale

17.00 - 18.00: Panel su "I videogiochi come strumento per il cambiamento socio-educativo", speaker: Viola Nicolucci (Cyberpsicologa), Arianna Ortelli (Novis Games), Oliver D'Adda (Softcare Studios), Raffaella Vitelli (Mediterraneo Comune), Massimo Migliorini (Fondazione Links) e Cristina Manfredini (Fondazione Asphi). Modera: Marco Pironti (Università degli Studi di Torino);

18:00 - 18.15: Lancio del contest "Let's Cyber Game!", a cura di Donatella Proto (MIMIT), Matteo Lucchetti (Cyber4.0) ed Euclide Della Vista (Associazione ITS Italy);

18.15 - 18.30: Conclusioni, a cura di Tiziano Giardini (anche Presidente dell'associazione IGDA), e apertura dell'**area Demo & Networking** con presentazione del documentario dedicato alla scena italiana dei videogiochi indie ("**The Italian Game**"), diretto da Valentina Paggiarin e prodotto da Hive Division.

Aziende in area demo: Hive Division, Novis Games, Dramatic Iceberg, Nerdo, Febucci, Impersive, Monka Games, Palazzo Madama in metaverso (Links).