



Presenta

Il Rapporto sull'Industria Italiana dei Videogiochi 2009

Struttura e Prospettive per lo Sviluppo

patrocinato dal



alla presenza

dell'On. Ministro Giorgia Meloni

Roma, 22 Gennaio 2010, ore 15.00

Sala Polifunzionale di Palazzo Chigi della
Presidenza del Consiglio dei Ministri

Via Santa Maria in Via, 37

Rapporto sull'Industria Italiana dei Videogiochi 2009

Struttura e Prospettive per lo Sviluppo

Programma

ore 15.00 Registrazione dei Partecipanti

ore 15.30 Apertura dei Lavori

Laura Deitinger, Presidente Assoknowledge

ore 15.40 Presentazione Rapporto sull'Industria Italiana dei Videogiochi 2009

Raoul Carbone, Presidente del Gruppo di Filiera 'Produttori Italiani di Videogiochi' di Assoknowledge

Paola Frignani, Account Manager
Milestone S.r.l.

Ore 16.40 Conclusioni

On. Giorgia Meloni, Ministro della Gioventù

Chairman Roberto Genovesi

Il settore videoludico, con un fatturato mondiale di oltre 60 miliardi di dollari, è saldamente al primo posto del mercato dell'intrattenimento, del quale ha rappresentato nello scorso anno il 57% del fatturato totale. All'estero, in particolare in America e in Giappone, ma anche in Paesi come la Francia,

l'Inghilterra e la Germania si è raggiunta la piena consapevolezza di cosa sia un videogioco, ritenendolo a pieno titolo una nuova forma di espressione artistica e culturale e un prodotto industriale d'eccellenza. In Italia però si registra una forte spaccatura tra mercato e industria videoludica vera e propria: a fronte di un florido giro d'affari del mercato videoludico, che in Italia vale ben oltre 1 miliardo di euro (hardware e software venduto in un anno), la produzione nazionale di videogiochi genera un fatturato di soli 30 milioni di euro. Il motivo della sproporzione per cui la produzione italiana di videogiochi vale solo il 3% del mercato nazionale non dipende dalle capacità tecniche e/o creative dei produttori italiani, bensì dalla poca conoscenza che il settore si è guadagnato in questi anni nel nostro Paese.

Ciò che manca in Italia è innanzitutto la nascita di fenomeni locali di massa nel campo videoludico: a differenza di altri ambiti dell'entertainment (cinema, letteratura, televisione), in cui la nazione riesce a competere con l'offerta estera, sul piano dei videogiochi mancano marchi di forte richiamo che vengano riconosciuti al pari di quelli stranieri. Immaginiamo di entrare in una libreria e non trovare bestseller di autori italiani o di non avere alcun film di successo italiano nelle sale cinematografiche. Ecco, questa è esattamente la situazione che caratterizza il settore videoludico: oltre il 99% dello spazio degli scaffali dei negozi è occupato da prodotti stranieri.

Per questa ragione, nel 2009 nasce il Gruppo di Filiera dei Produttori Italiani di Videogiochi di Assoknowledge, Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici. La Filiera si pone come obiettivi: favorire il riconoscimento del medium e delle aziende produttrici, incentivare l'interessamento delle Istituzioni e dei potenziali investitori, colmare il gap competitivo della qualità dei prodotti e della dimensione delle aziende rispetto agli standard internazionali.

In occasione dell'incontro con il Ministro della Gioventù Giorgia Meloni, verrà presentato il Rapporto sull'Industria Italiana del Videogioco, con il contributo di tutte le Aziende appartenenti alla Filiera, realizzato da AIOMI e A.C. Nielsen.