

Il videogioco in Svizzera Bilancio del programma «GameCulture»

Nel settembre del 2010, la Fondazione svizzera per la cultura Pro Helvetia ha dato il via a un programma dedicato ai videogiochi intitolato «GameCulture – dal gioco all’arte». Per la Fondazione, si trattava di sondare gli aspetti artistici, sociali ed economici delle produzioni videoludiche. Gli obiettivi di «GameCulture» erano di incrementare il riconoscimento del videogioco in quanto forma d’arte, rafforzare le reti di contatto delle sviluppatrici e degli sviluppatori come pure la presenza dei videogiochi elvetici sulla scena internazionale. In conclusione del programma «GameCulture», è giunto il momento di sintetizzare i risultati raggiunti e di stilare un primo bilancio della situazione in Svizzera.

Il ruolo del videogioco nella società svizzera

In pochi anni, un passatempo per adolescenti si è trasformato in un’attività universale in gran parte grazie alla diffusione dello smartphone. L’età media dei giocatori ha superato i 30 anni e le donne non sono più una minoranza, ma rappresentano ormai la metà degli utenti.

I videogiochi si sono fatti strada fino in musei come il Grand Palais di Parigi o lo Smithsonian American Art Museum di Washington, riuscendo cioè ad affermarsi anche in seno a istituzioni culturali rinomate. In Svizzera, nell’ambito di «GameCulture », lo Stapferhaus di Lenzburg ha trattato le questioni sociali legate al mondo digitale, mentre alla Maison d’Ailleurs di Yverdon-les-Bains è stato presentato con successo l’universo creativo dei videogiochi.

Le attività di Pro Helvetia nel settore videoludico hanno avuto un importante riscontro a livello mediatico, a testimonianza dell’interesse del grande pubblico per questa tematica. Più di 400 articoli e servizi sono stati pubblicati sia nei quotidiani (Le Temps, NZZ, Le Courrier, TagesAnzeiger, RTS ecc.) sia in riviste culturali, tecnologiche o di design (Hochparterre, Du, Reflex ecc.), con un graduale abbandono dell’usuale discorso sulla violenza e la dipendenza per porre in risalto il potenziale creativo e innovativo dei videogiochi.

La scena elvetica dei videogiochi

Uno degli obiettivi principali del programma «GameCulture» era di sondare maggiormente la scena svizzera dei videogiochi e di sostenerne lo sviluppo. La riattivazione dell’antennasvizzera dell’IGDA (International Game Developers Association) nel 2009 e la creazione del gruppo LinkedIn «GameCulture (Switzerland)» in seguito all’impulso del programma di Pro Helvetia si sono rivelati due fattori importanti per lo sviluppo e il riconoscimento della comunità dei game designer. L’IGDA conta quasi 300 membri, mentre la piattaforma LinkedIn del programma facilita gli scambi fra oltre 700 persone interessate al mondo dei videogiochi in Svizzera: sviluppatrici e sviluppatori, programmatrici e programmatori, ricercatrici e ricercatori, educatrici ed educatori, giornaliste e giornalisti ecc. La piattaforma assicura un flusso quotidiano di informazioni e di scambi da tutta la Svizzera e perfino dall’estero.

Pro Helvetia
Schweizer Kulturstiftung
Hirschengraben 22
CH-8024 Zürich
T +41 44 267 71 71
F +41 44 267 71 06
info@prohelvetia.ch
www.prohelvetia.ch

Il programma «GameCulture» ha inoltre promosso gli scambi e gli incontri in occasione di numerosi eventi, festival e congressi (più di 40 in due anni), facilitando l'accesso delle sviluppatrici e degli sviluppatori elvetici a piattaforme d'importanza internazionale come la Lift Conference di Ginevra oppure l'incontro ISMAR sulla «realtà aumentata». Queste diverse manifestazioni hanno permesso da un lato di rafforzare la rete svizzera di contatti e dall'altro di scoprire nuovitalenti e di creare nuove sinergie tra gli attori della scena elvetica.

Incoraggiamento alla creazione

La produzione di un videogioco richiede elevati investimenti di tempo e denaro. Essendo gli studi svizzeri per la maggior parte di piccole dimensioni (da 1 a 10 persone), il sostegno alla creazione è risultato una priorità del programma. Grazie alla collaborazione con l'Ufficio federale della cultura, il Festival internazionale del film d'animazione Fantoche a Baden e la FONDAZIONE SUISA, nel 2010-2011 è stato lanciato un «Call for projects» per incoraggiare la realizzazione di progetti di qualità. Sui 36 prototipi di giochi presentati da tutta la Svizzera, una giuria internazionale ne ha selezionati 7 che sono stati premiati con somme tra CHF 5'000 e CHF 50'000. Oltre all'entusiasmo della giuria, questi progetti hanno destato anche l'interesse di diversi festival internazionali.

In seguito al successo del primo «Call for Projects: Swiss Games», ne sono previste altre due edizioni per il periodo 2012-2015.

Una visibilità internazionale

Nel corso di questi ultimi anni, una trentina di sviluppatrici e sviluppatori svizzeri hanno ricevuto una sessantina di premi e nomine a livello nazionale e internazionale. L'eccellenza del videogioco elvetico ha quindi largamente superato le frontiere nazionali. Al fine di posizionare maggiormente il game design svizzero a livello internazionale, «GameCulture» si è impegnato nella promozione delle sviluppatrici e degli sviluppatori svizzeri all'estero. Grazie a diverse collaborazioni tra Pro Helvetia e manifestazioni rinomate (la Game Developers Conference di San Francisco – il più importante incontro mondiale del settore, le Gamestage di Berlino, l'A MAZE. Interact Festival à Johannesburg, E3 a Los Angeles, la Casa Svizzera ai Giochi Olimpici di Londra del 2012 ecc.), le sviluppatrici e gli sviluppatori hanno potuto rafforzare la loro presenza sulla scena internazionale.

Anche alcuni tra i musei più prestigiosi, tra cui per esempio il Centre Pompidou di Parigi, lo Smithsonian American Art Museum di Washington o il Computerspielmuseum di Berlino, hanno dedicato esposizioni a sviluppatrici e sviluppatori svizzeri in collaborazione con «GameCulture».

Allo scopo di fare conoscere le sviluppatrici e gli sviluppatori svizzeri, «GameCulture» ha allestito un elenco con i dati dei diversi studi. Questa rubrica del videogioco in Svizzera conta più di 70 iscrizioni ed è disponibile sul sito web del programma

www.gameculture.ch.

Next Level

Il bilancio del programma «GameCulture» risulta quindi positivo: il videogioco ha trovato il suo posto nella scena culturale e i creativi svizzeri godono di un più ampio riconoscimento a livello internazionale. Questi obiettivi hanno potuto essere raggiunti grazie alla collaborazione di oltre 30 partner, da istituzioni culturali come l'Ufficio federale della cultura a entità economiche come Alp ICT passando da scuole e associazioni professionali.

La tradizione elvetica in materia di design e di tecnologia lasciava presagire un elevato potenziale nel settore dei videogiochi in Svizzera. Grazie ai differenti attori coinvolti nel programma «GameCulture», questa competenza si è rivelata evidente se non addirittura più promettente del previsto. La Svizzera ha carte importanti da giocare in campo videoludico. Per permettere alle creazioni svizzere uno sviluppo di qualità e offrire loro l'opportunità di farsi valere oltre frontiera, occorre creare un sistema di sostegno complementare che possa favorire al meglio il loro potenziale creativo, innovativo e commerciale.

Con la conclusione del suo programma, Pro Helvetia apre dunque la discussione sul futuro della promozione del videogioco in Svizzera. La Fondazione propone di sviluppare un sistema coerente in margine al suo nuovo programma sulla digitalizzazione, che sarà varato nel 2013, e lancia a tale proposito un appello a tutte le istituzioni interessate. Un sostegno istituzionale multilaterale permetterà alle sviluppatrici e agli sviluppatori elvetici di videogiochi nonché alla loro competenza e alla loro arte in piena espansione di consolidare la propria posizione all'interno di un mercato già ampiamente instaurato.

Informazioni ai media: Sabina Schwarzenbach, Responsabile Comunicazione
T +41 44 267 71 39, F +41 44 267 71 06, sschwarzenbach@prohelvetia.ch