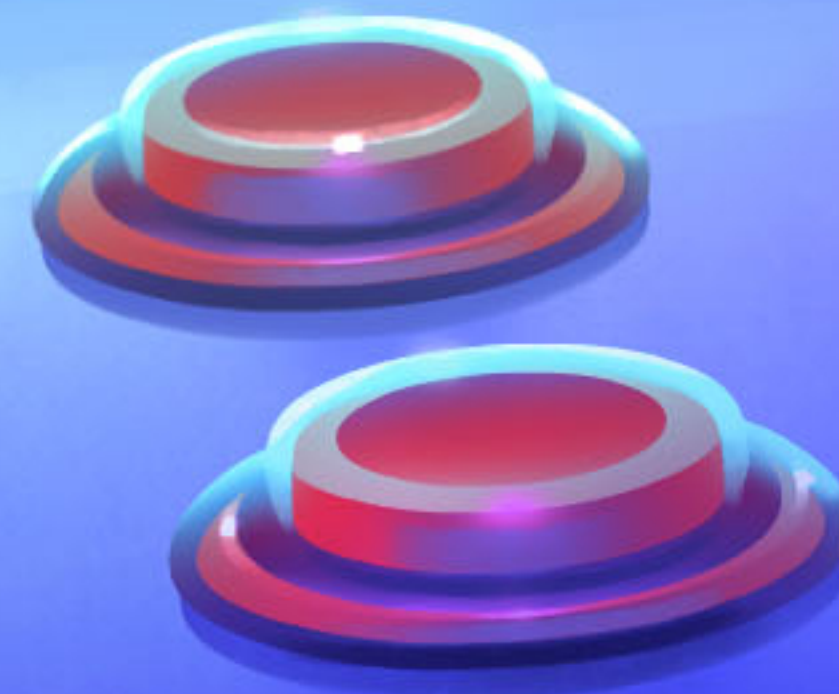
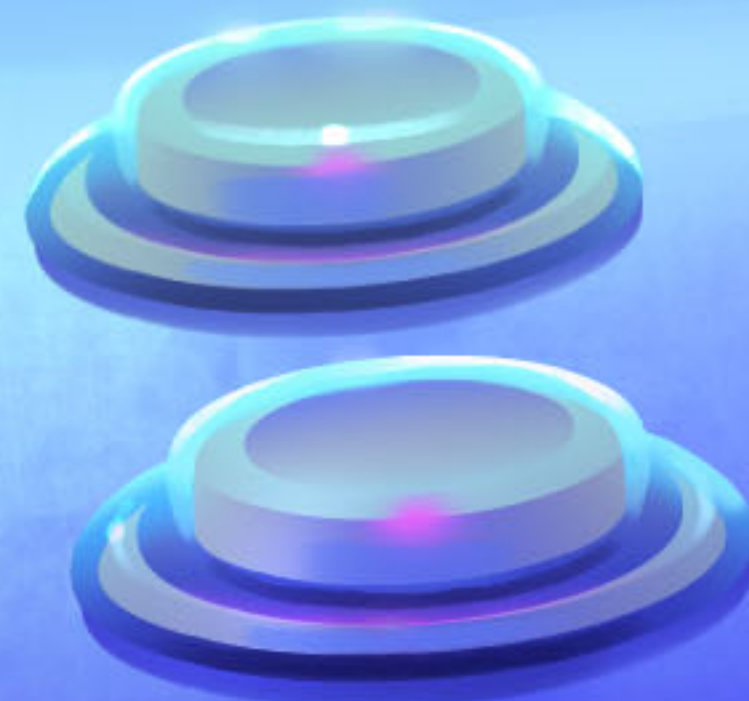


# INDAGINE SUI GAME DEVELOPER ITALIANI ALL'ESTERO



# INDICE

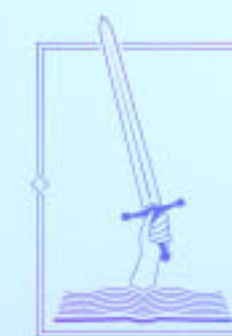
**1 RISULTATI DELL'INDAGINE**

**2 CONCLUSIONI**

**3 APPENDICE**

**UNA SELEZIONE DI VIDEOGIOCHI A CUI HANNO LAVORATO  
I GAME DEVELOPER ITALIANI ALL'ESTERO**

**4 EXCALIBER**





# **RISULTATI DELL'INDAGINE**

# METODOLOGIA

**L'indagine è stata condotta tramite la diffusione di un questionario online, realizzato da Excaliber, rimasto attivo dal 25 settembre al 30 novembre 2023.**

**Hanno risposto oltre 100 professionisti italiani che lavorano in più di 80 aziende distribuite in 18 paesi stranieri.**

**I rispondenti hanno fornito informazioni su tematiche che coprono diversi ambiti: dalle tipologie di contratti ai trattamenti economici, dagli ambiti lavorativi ai riconoscimenti ottenuti, senza escludere le modalità di lavoro pre e post pandemia e i raffronti tra l'industria italiana e quella straniera.**



# CHI SONO I GAME DEVELOPER ITALIANI CHE LAVORANO ALL'ESTERO

## ETÀ



## ANNI DI ESPERIENZA

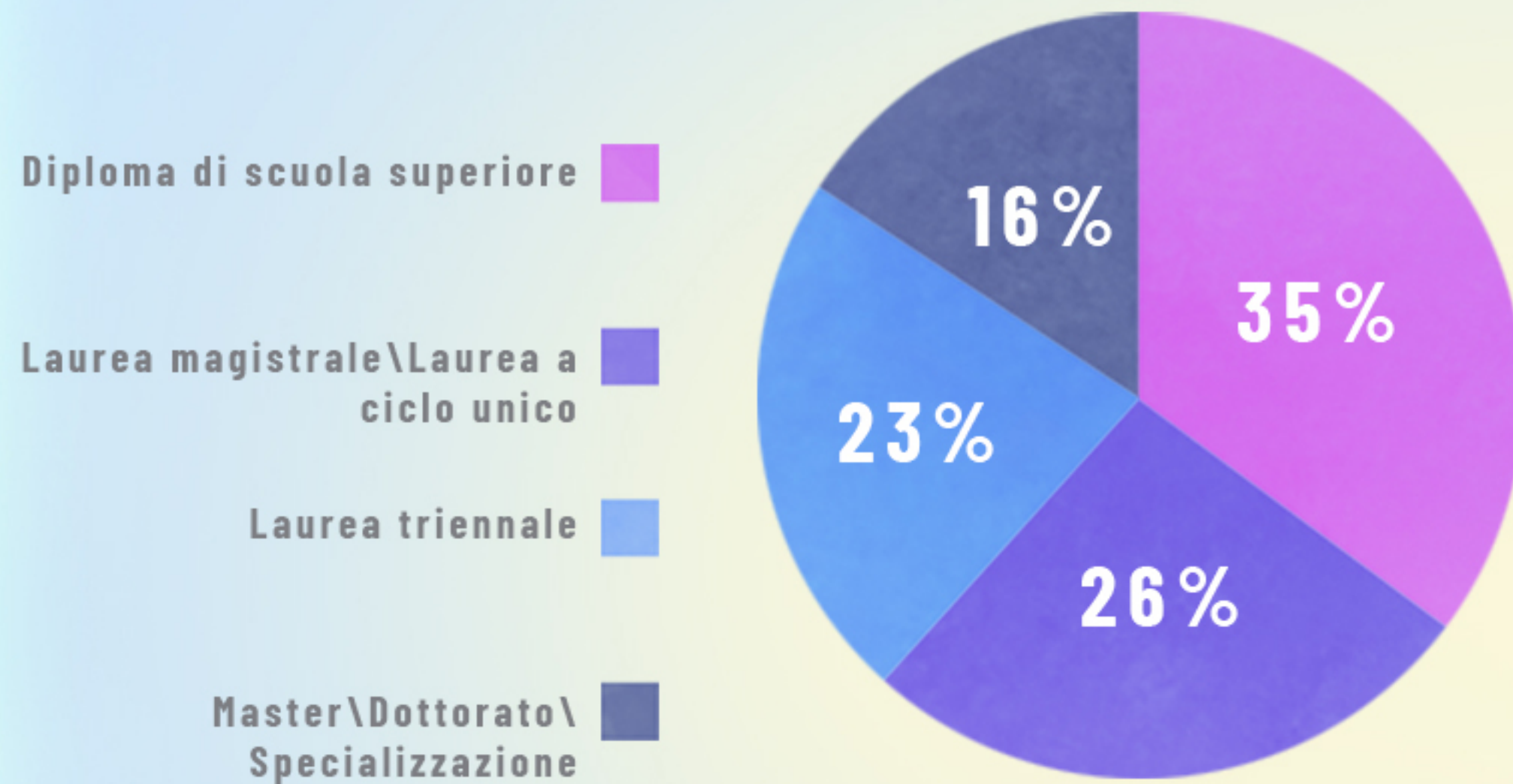


- Il 56% dei rispondenti ha un'età inferiore ai 36 anni e il 68% ha iniziato a lavorare prima dei 30 anni. Questo dimostra quanto il settore impieghi professionisti giovani.
- Nonostante la bassa età media, il 41% lavora nel settore da oltre 10 anni e il 54% ricopre un ruolo senior o lead.
- Il paese straniero che accoglie il maggior numero di professionisti italiani è il Regno Unito (Londra e Guildford). Seguono la Svezia (Stoccolma e Malmö), e la Spagna (Barcellona). Questi tre paesi insieme accolgono oltre la metà dei rispondenti.
  - Se si guarda oltreoceano il numero di rispondenti si riduce, registrando le maggiori concentrazioni negli Stati Uniti, in Canada e in Giappone.

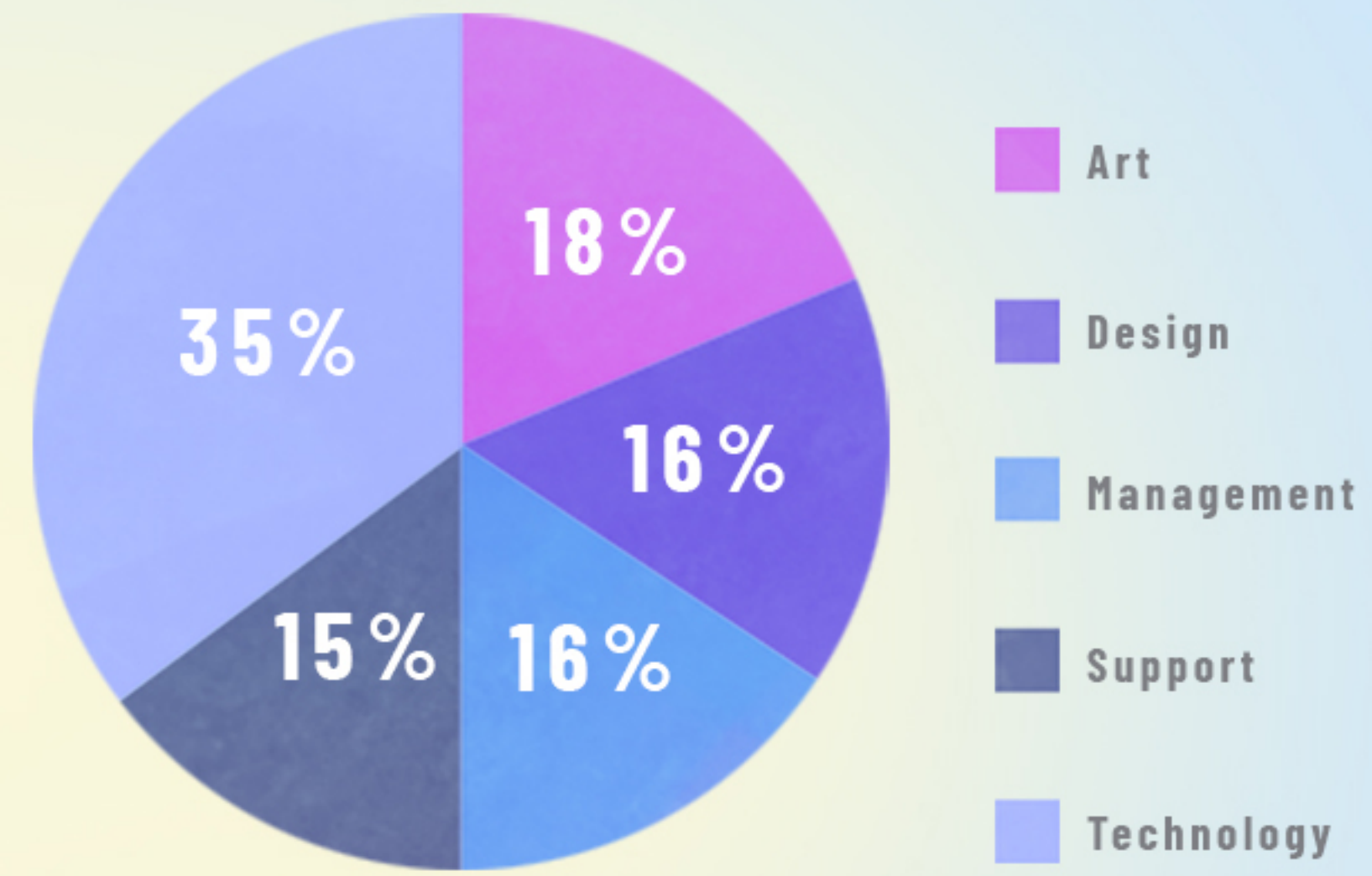


# QUAL È LA LORO FORMAZIONE E SPECIALIZZAZIONE

## TITOLI DI STUDIO



## AMBITO

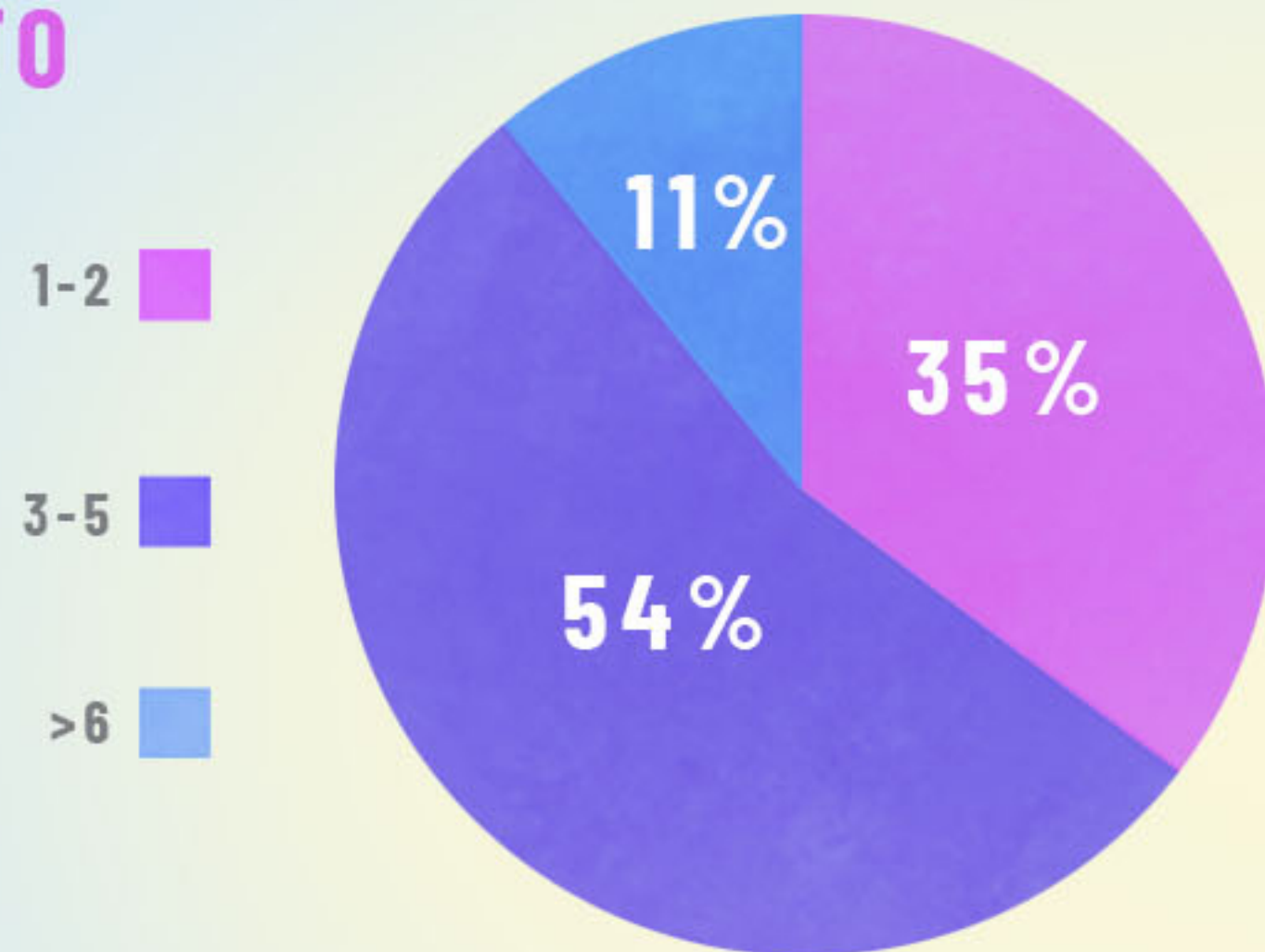


- Il 65% dei rispondenti è in possesso almeno di una laurea triennale.
- Dai dati emerge che anche chi ha un titolo di studi di scuola secondaria superiore è in grado di trovare lavoro nel settore.
- Il 78% dei rispondenti ha completato gli studi in Italia, per poi cercare solo successivamente lavoro all'estero.
- L'indirizzo di studi che è stato più seguito dai rispondenti è Informatica, poi Ingegneria ed Economia.
- Questo si riflette di conseguenza sul settore lavorativo: il 35% dei rispondenti ha un lavoro legato all'ambito Technology, mentre tutti gli altri ambiti (Art, Design, Support e Management) hanno una distribuzione equilibrata.

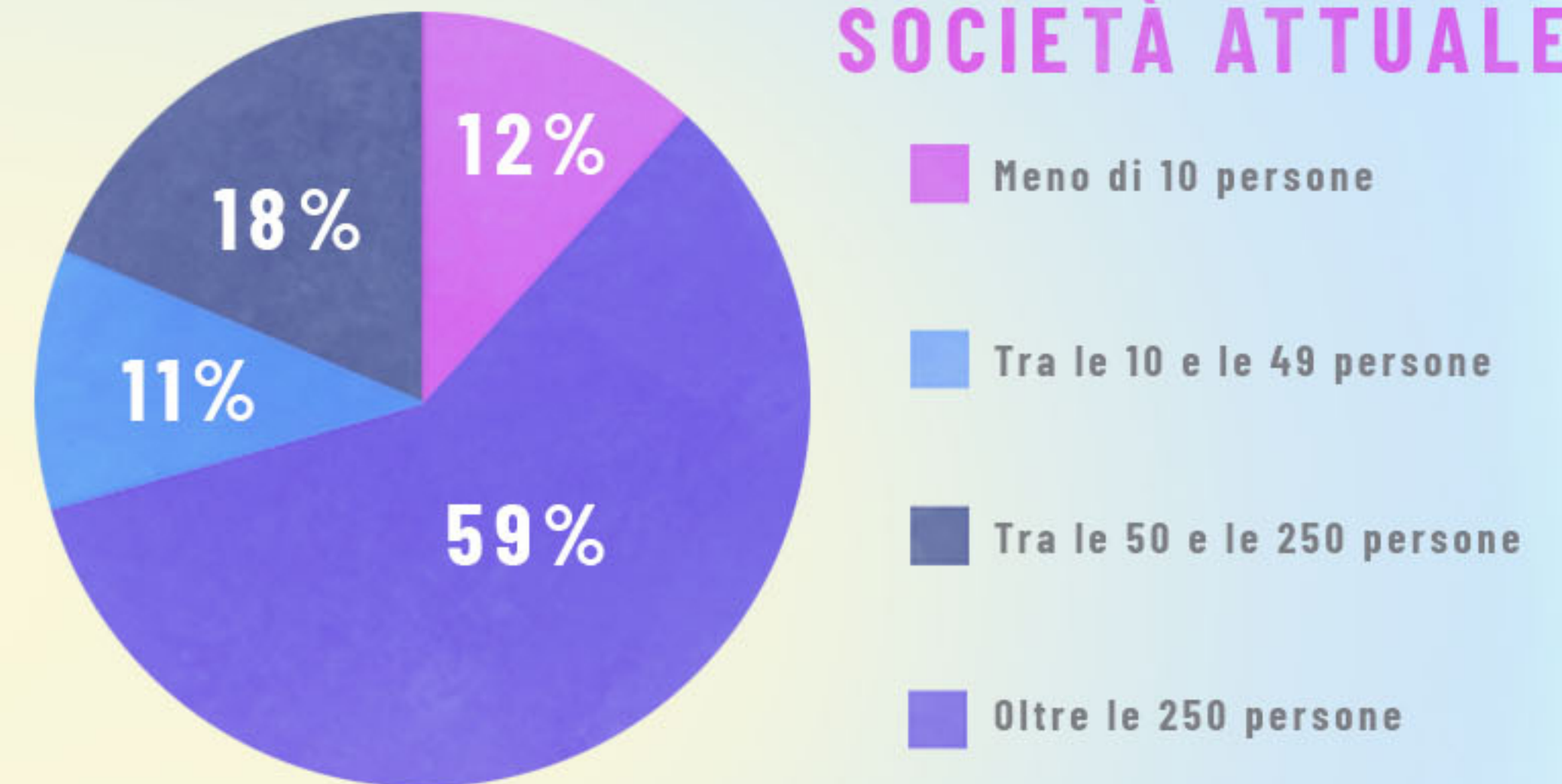


# PER QUALI SOCIETÀ LAVORANO

## NUMERO DI SOCIETÀ IN CUI CIASCUNO HA LAVORATO



## NUMERO DI DIPENDENTI DELLA SOCIETÀ ATTUALE

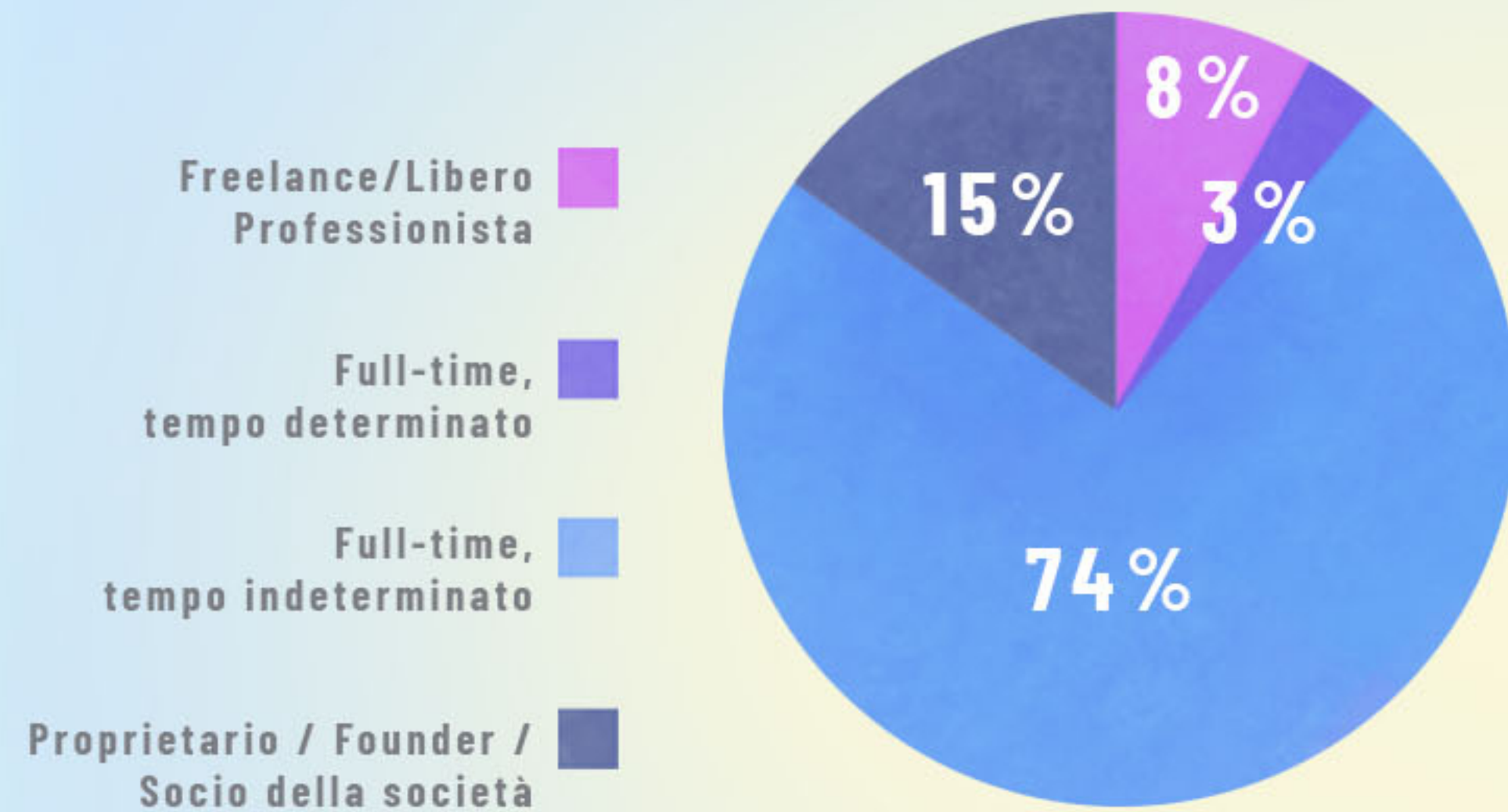


- Il 65% di rispondenti ha lavorato in almeno 3 società nel corso della propria carriera e il 66% ha partecipato allo sviluppo di più di 5 titoli.
- Il 59% di loro lavora in società che contano oltre 250 dipendenti.
- Tra le oltre 80 aziende in cui attualmente lavorano i rispondenti figurano sia startup costituite dopo la pandemia che multinazionali dell'intrattenimento con più di 30 anni di storia. Alcune delle realtà più conosciute: Activision Blizzard, Apple, CD Projekt Red, Cloud Imperium Games, Electronic Arts, Epic Games, HoYoverse, Larian Studios, Ninja Theory, Remedy, Rockstar, Sega, Ubisoft, Unity.
- Dai dati si evidenzia un importante turnover aziendale: i professionisti possono decidere con maggiore libertà di restare in un'azienda, se le condizioni sono favorevoli, oppure cercare nuove soluzioni lavorative.

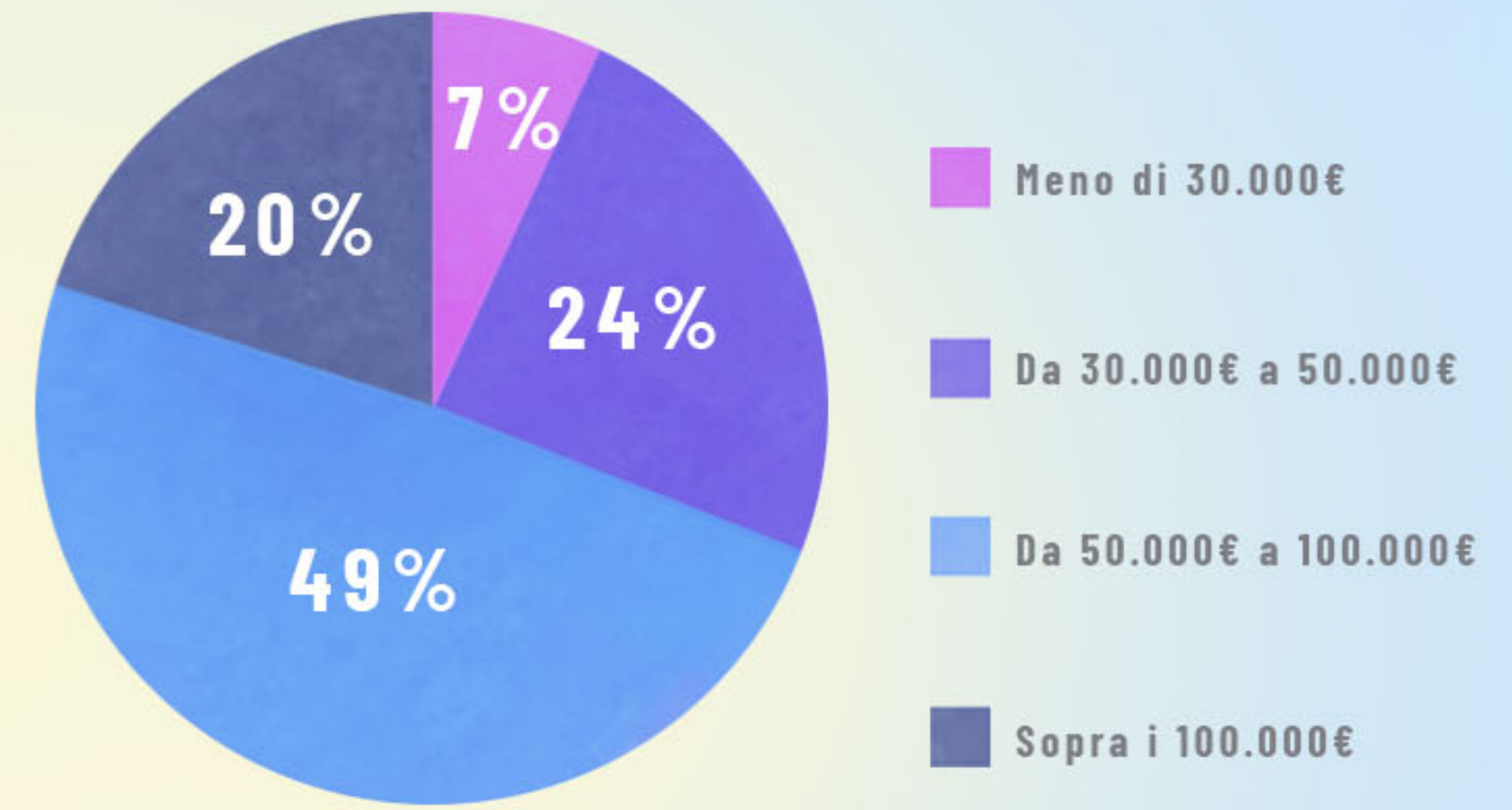


# QUALI SONO LE TIPOLOGIE DI CONTRATTI E LE SOLUZIONI ECONOMICHE

## TIPOLOGIA DI CONTRATTO



## STIPENDIO ANNUALE LORDO



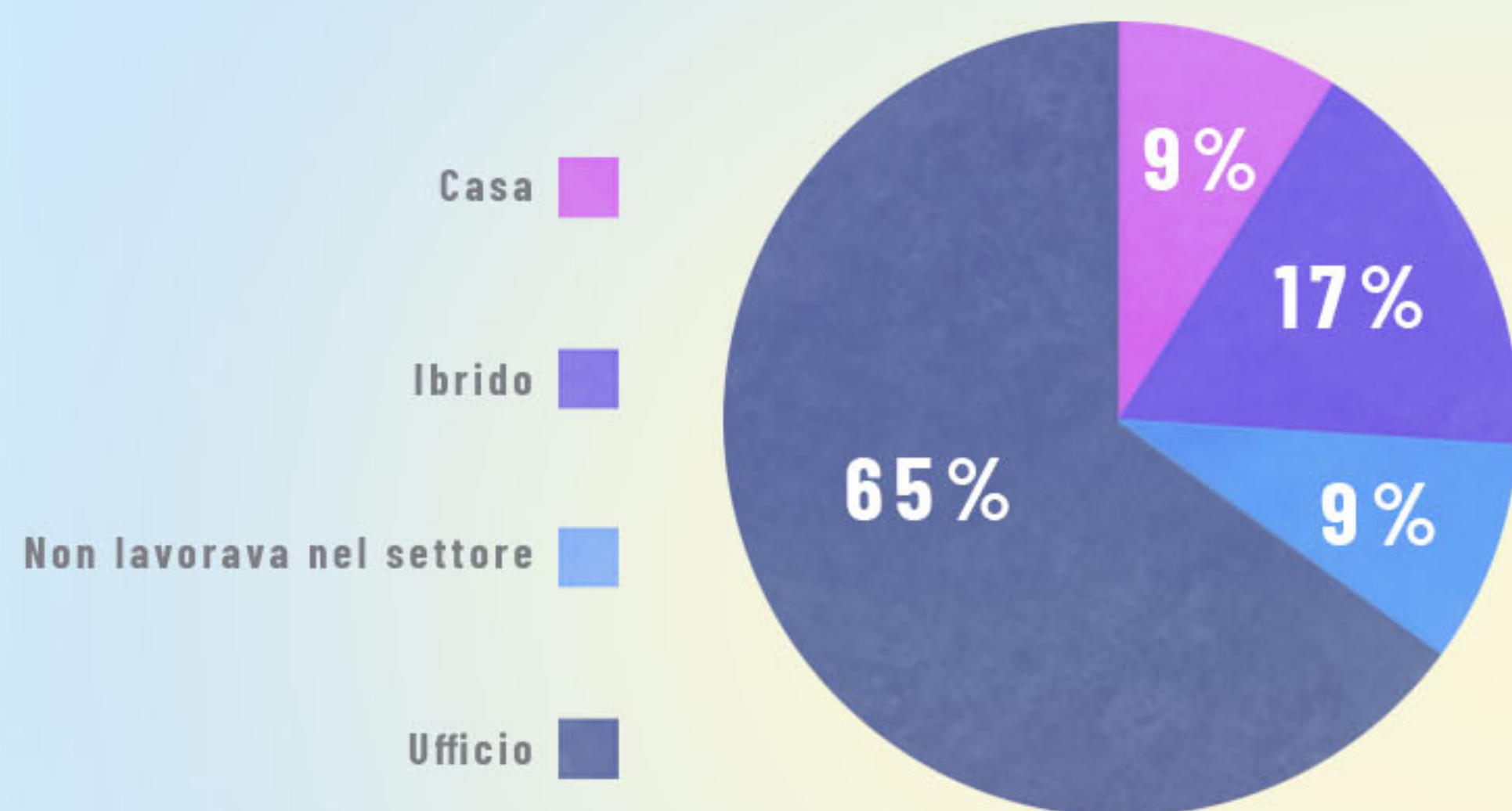
- Tra i rispondenti, 3 su 4 lavorano con un contratto full-time a tempo indeterminato.
- Il 76% di loro ha ricevuto una promozione oppure un avanzamento di carriera dopo essere stato assunto da un'altra società.
- Circa la metà (46%) ha ricevuto un premio o un riconoscimento speciale per il proprio lavoro nel corso della carriera.
- Ben 9 rispondenti su 10 si ritengono soddisfatti della propria posizione lavorativa attuale.
- Il 69% guadagna uno stipendio lordo annuale di oltre 50.000 euro. Nello specifico, oltre il 20% guadagna più di 100.000 euro. Quasi la totalità dei rispondenti (94%) giudica il proprio salario adeguato al costo della vita nel paese in cui vive, nonostante l'83% di loro viva in un paese con un costo della vita pari o superiore a quello in Italia.



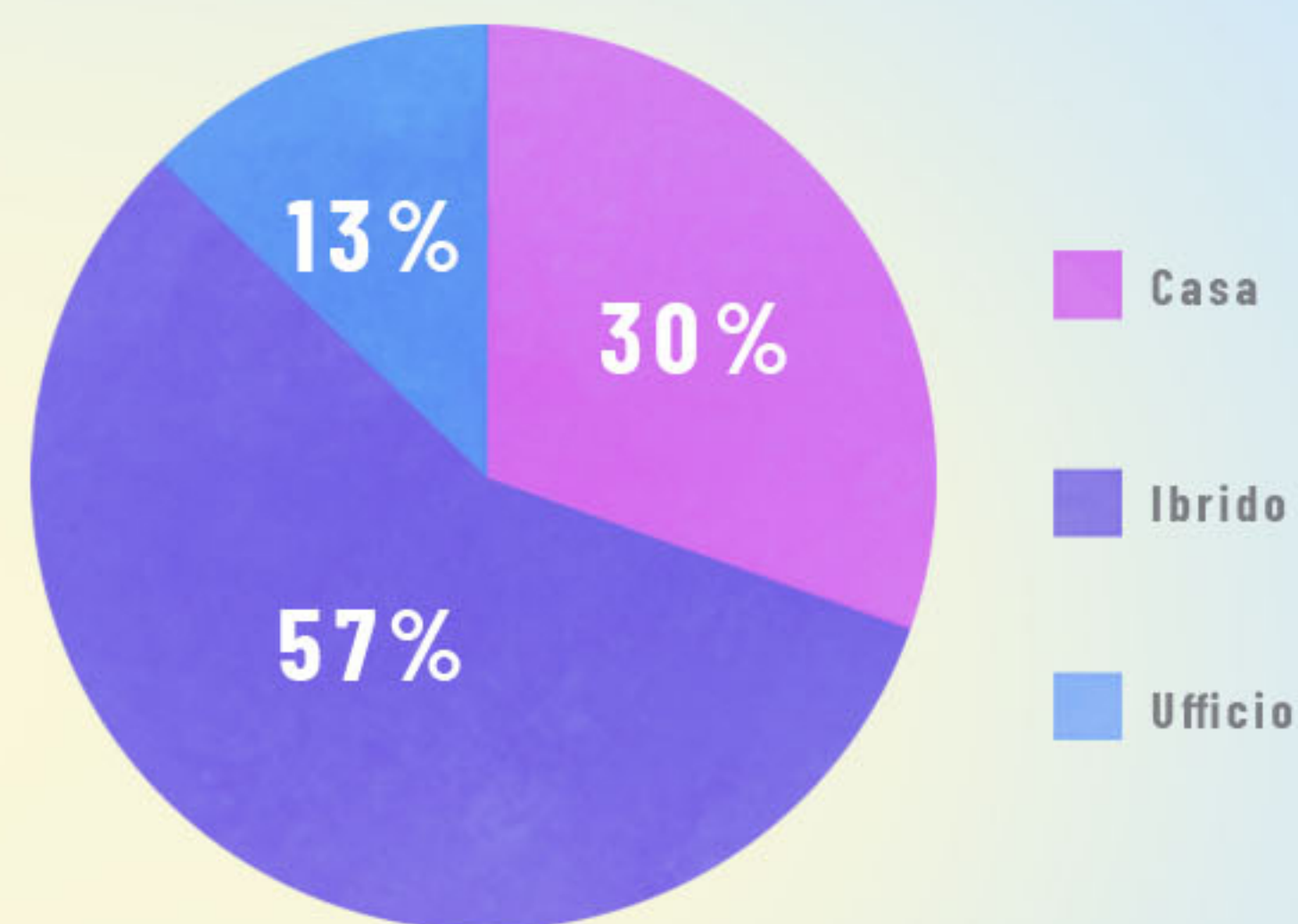


# MODALITÀ DI LAVORO

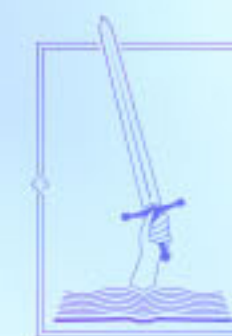
## PRIMA DELLA PANDEMIA



## DOPO LA PANDEMIA



- Prima del 2020 soltanto il 9% dei rispondenti lavorava da casa e il 17% in modalità ibrida. Risulta quindi evidente, al netto di chi ancora non aveva ottenuto un lavoro nel settore, che la modalità di lavoro più utilizzata fosse quella che prevedeva la presenza in ufficio.
- La pandemia ha stravolto le abitudini e oggi, quasi quattro anni dopo, la situazione si è pressoché capovolta: soltanto il 13% dei rispondenti lavora in ufficio, mentre l'87% lavora da casa o in modalità ibrida.
- Questo dimostra che all'estero le società danno fiducia ai dipendenti, permettendogli di scegliere modalità di lavoro alternative rispetto al passato. E, come si può intuire dal numero di titoli rilasciati negli ultimi anni e dalla generale qualità degli stessi, tale scelta non sembra aver impattato negativamente la produzione.
- I rispondenti sono piuttosto soddisfatti dell'organizzazione lavorativa attuale, tant'è che in futuro la quasi totalità di loro vorrebbe mantenere questo assetto.



# ATTRATTIVE E DIFFICOLTÀ NEL LAVORARE ALL'ESTERO

- Al momento i paesi considerati più attrattivi sono il Regno Unito (indicato dal 72% dei rispondenti), seguito immediatamente dagli Stati Uniti (71%) e poi da Canada (58%) e Svezia (56%). Il Giappone (40%) è il paese dell'Asia che risulta più interessante.
- Emerge però che lavorare in un paese straniero ha anche degli aspetti negativi: la distanza dagli affetti, le differenze culturali e dello stile di vita, nonché la barriera linguistica sono considerate le difficoltà maggiori nel vivere e lavorare all'estero.
- In merito all'Italia, i rispondenti hanno indicato che la percezione del Paese è piuttosto positiva sebbene l'industria locale sia percepita ancora come acerba e gli incentivi per ritornare siano pochi. Tuttavia, il 71% dei rispondenti potrebbe considerare un ritorno in patria a fronte di condizioni lavorative maggiormente favorevoli.



# QUALI SONO LE CONDIZIONI PER FAR TORNARE IN ITALIA I NOSTRI PROFESSIONISTI

STIPENDI PIÙ ALTI  
E PIÙ BENEFIT,  
OLTRE A UNA MAGGIORE  
STABILITÀ DEI CONTRATTI

MODALITÀ DI LAVORO  
AGILE E NON VINCOLATA  
ALLA PRESENZA  
IN UFFICIO

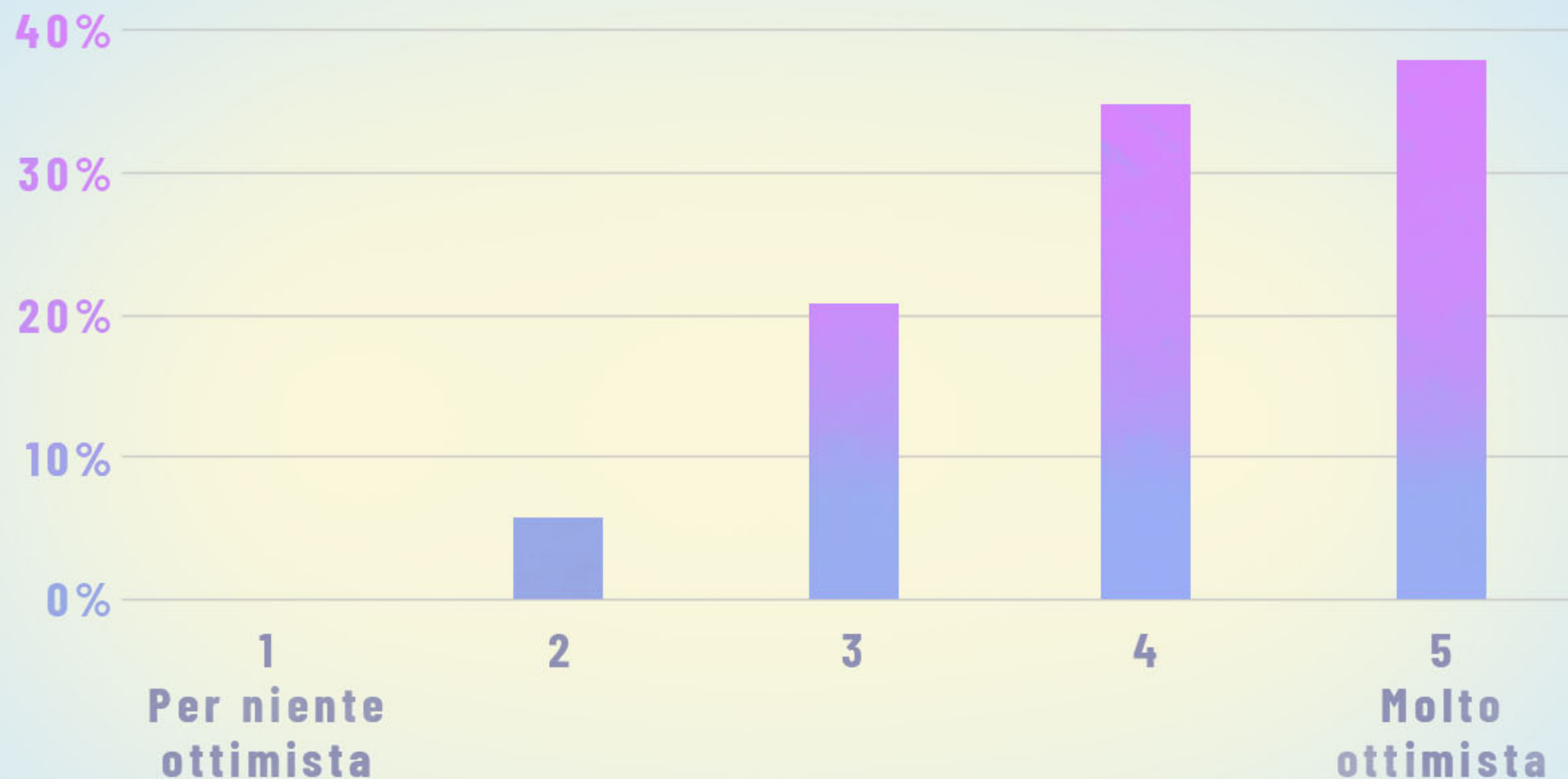
MIGLIORE CULTURA  
DEL LAVORO  
ED ELIMINAZIONE  
DI COMPORTAMENTI  
TOSSICI

TASSAZIONE AGEVOLATA  
PER LA NASCITA  
DI NUOVE AZIENDE

SVILUPPO  
DI PRODUZIONI  
DI PROFILO PIÙ ALTO,  
MENO INDIE

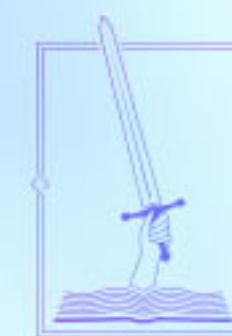


# C'È OTTIMISMO PER IL FUTURO DEL SETTORE



L'industria globale dei videogiochi durante la pandemia ha vissuto uno dei suoi periodi di maggior crescita. Eppure, una volta rientrata l'emergenza, è seguita una delle crisi peggiori di sempre: molte aziende sono state chiuse, tra cui alcune particolarmente note, e migliaia di persone sono state licenziate.

Nonostante la crisi stia tuttora perdurando, il 73% dei rispondenti si è dichiarato ottimista nei confronti del settore e di quello che il futuro riserva loro.





# CONCLUSIONI

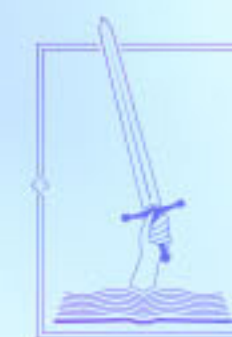
# CONSIDERAZIONI FINALI

- **L'Italia ha formato tanti professionisti estremamente competenti che oggi sono sparsi in tutto il mondo e lavorano per alcune delle società videoludiche più importanti, talvolta in posizioni di assoluto rilievo. Il loro contributo è presente in progetti di massimo prestigio, già disponibili sul mercato o di prossima pubblicazione.**
- **Sarebbe opportuno dare maggiore risalto a questi professionisti, che peraltro sono disposti a trasmettere le loro conoscenze e a mettere a disposizione le proprie capacità per fare crescere il settore, tanto all'estero quanto in Italia.**
- **Per favorire la crescita dell'industria italiana dei videogiochi è essenziale creare le condizioni necessarie a incentivare il loro ritorno. Essi porterebbero anche il prezioso know-how maturato in tanti anni di lavoro all'estero. Stipendi più competitivi e una maggiore elasticità lavorativa sarebbero una conveniente e considerevole base di partenza per consentire tale rientro.**



# CONSIDERAZIONI FINALI

- **Una tassazione aziendale agevolata e competitiva a livello europeo permetterebbe loro di fondare nuovi studi in Italia o di aprire filiali locali di realtà straniere già avviate. Ciò comporterebbe una crescita delle assunzioni, attirando un domani nel nostro Paese maggiori investimenti e creando, sul medio e lungo periodo, un potenziale terreno fertile per la produzione di titoli competitivi sul mercato globale.**
- **Ancora oggi il settore dei videogiochi non viene sempre visto in modo positivo in Italia. Eppure, a livello globale quella videoludica è un'industria dell'intrattenimento che produce un volume di affari miliardario, maggiore perfino di altre industrie ben più consolidate. Accettare il videogioco come un prodotto artistico, culturale ed educativo è il primo passo necessario per cambiare le cose e dare la possibilità a questo settore di intraprendere un cammino di crescita anche in Italia.**

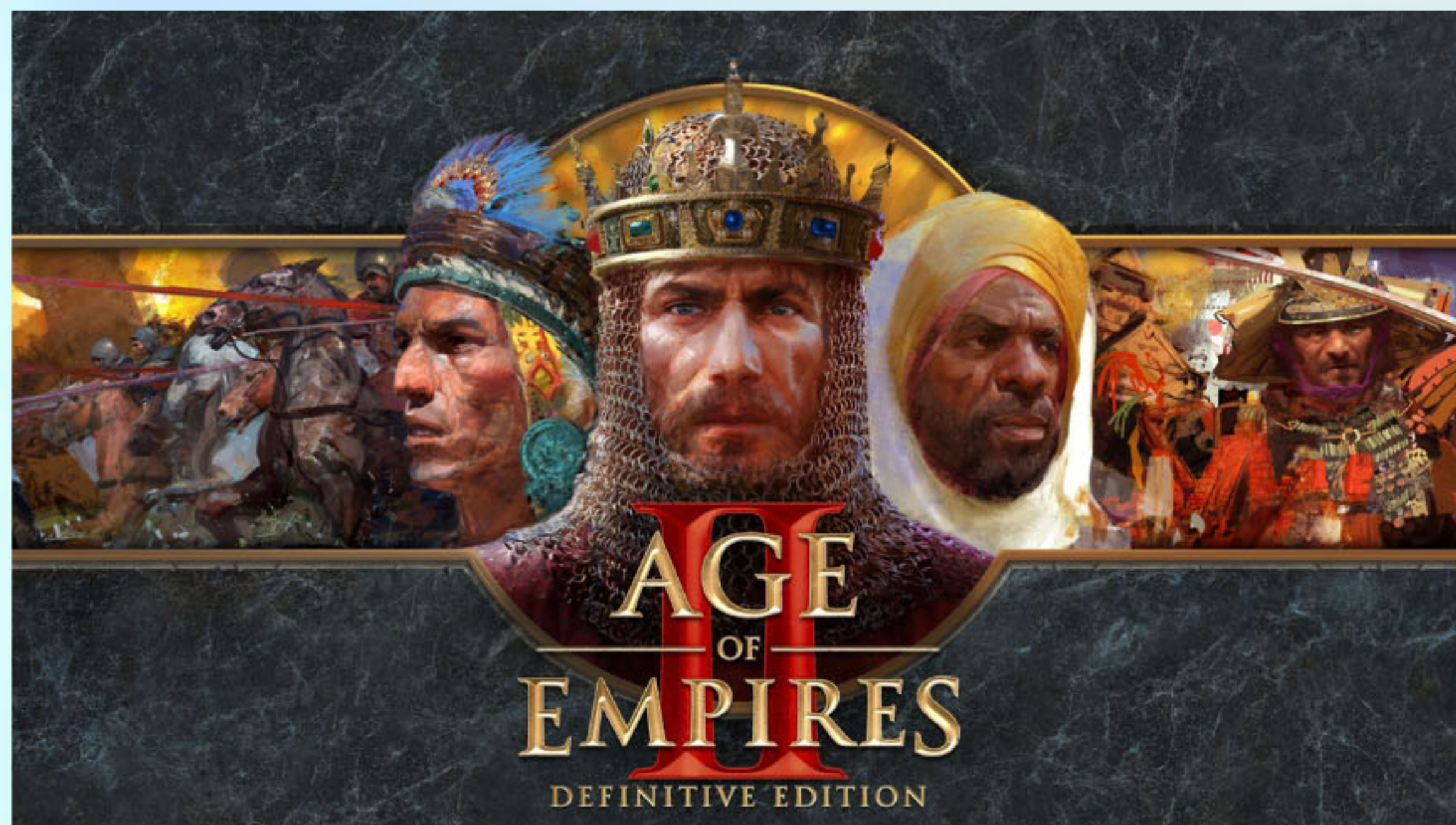




# APPENDICE

UNA SELEZIONE DI VIDEOGIOCHI  
A CUI HANNO LAVORATO  
I GAME DEVELOPER ITALIANI ALL'ESTERO





**Age of Empires II**  
Xbox Game Studios

[www.ageofempires.com](http://www.ageofempires.com)

**Avatar: Frontiers  
of Pandora**  
Ubisoft

[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)





**Baldur's Gate 3**  
Larian Studios

[www.baldursgate3.game](http://www.baldursgate3.game)

**Beat Saber**  
Beat Games

[www.beatsaber.com](http://www.beatsaber.com)

**BEAT  
SABER**



Candy Crush Saga  
King

[www.king.com](http://www.king.com)

Chernobylite  
The Farm 51

[www.chernobygame.com](http://www.chernobygame.com)





**Crusader Kings III**  
Paradox Interactive

[www.paradoxinteractive.com](http://www.paradoxinteractive.com)

**Cyberpunk 2077**  
CD Projekt Red

[www.cyberpunk.net](http://www.cyberpunk.net)





**DIRT 5**  
Codemasters

[www.dirtgame.com/dirt5](http://www.dirtgame.com/dirt5)

**Forza Horizon 5**  
Playground Games

[forza.net/horizon](http://forza.net/horizon)





# Gotham Knights

Warner Bros. Games

[www.gothamknightsgame.com](http://www.gothamknightsgame.com)

# Grand Theft Auto VI

Rockstar Games

[www.rockstargames.com/VI](http://www.rockstargames.com/VI)





# HADES

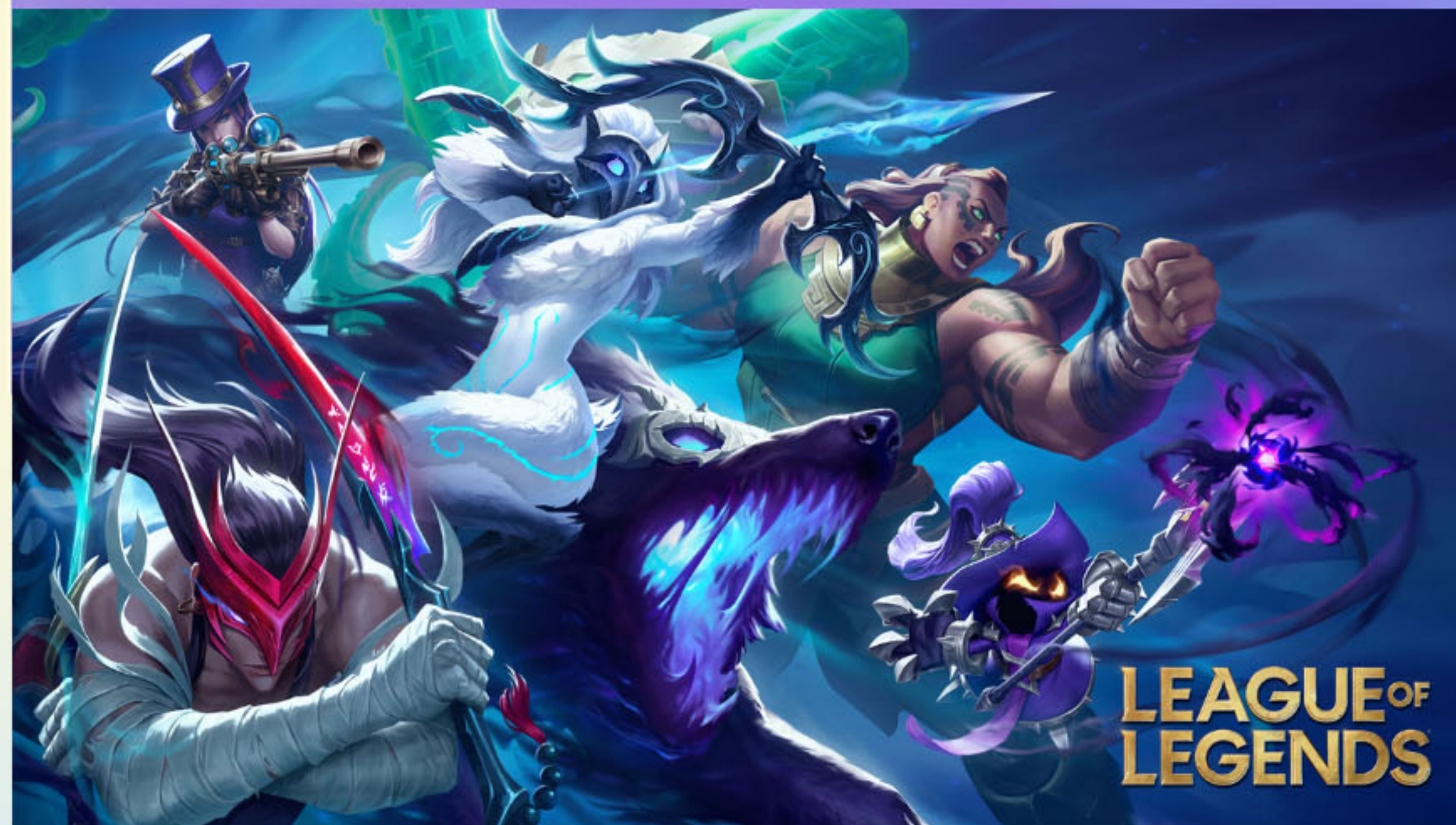
**Hades**

Supergiant Games

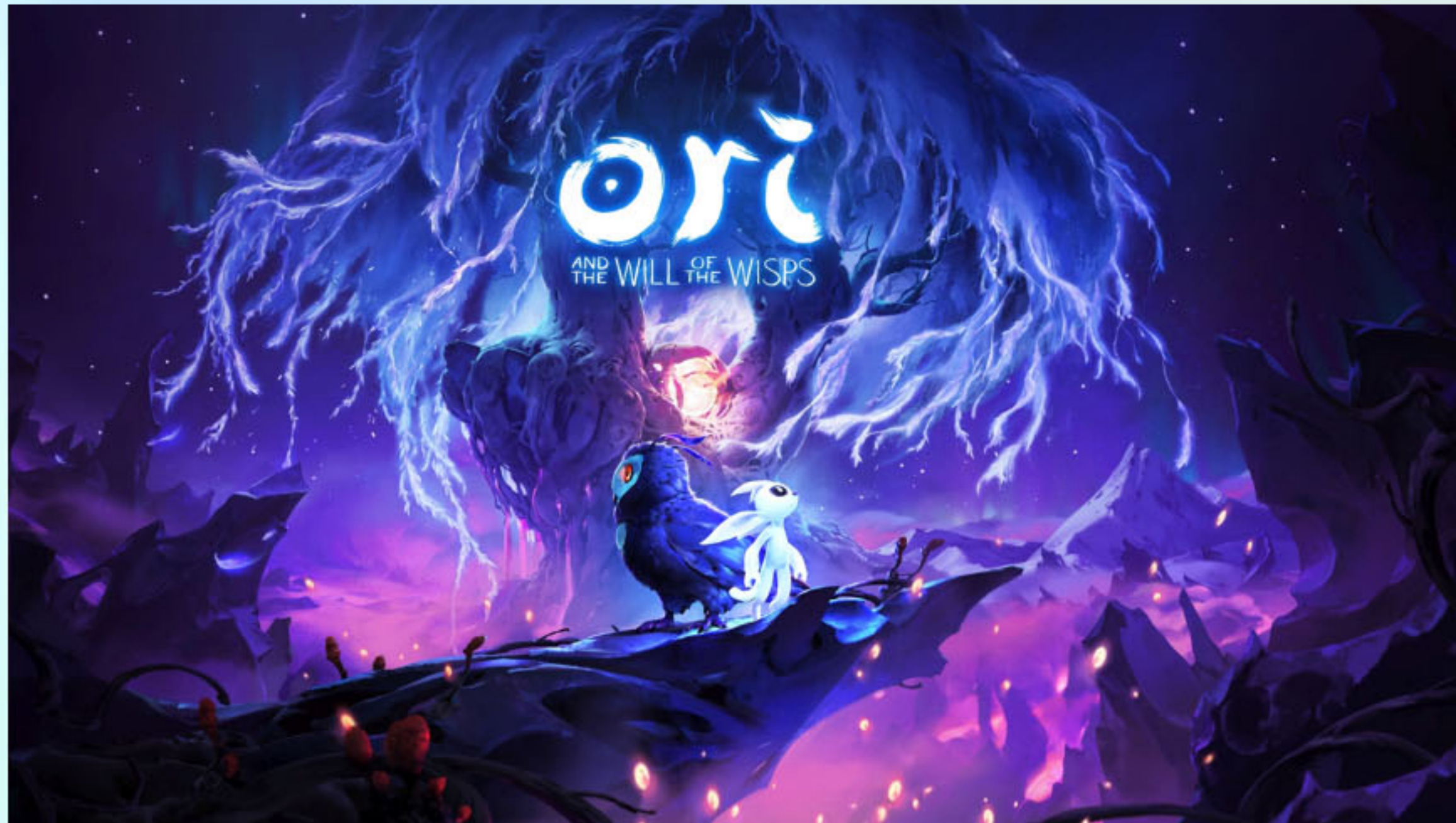
[www.supergiantgames.com](http://www.supergiantgames.com)

**League of Legends**  
Riot Games

[www.leagueoflegends.com](http://www.leagueoflegends.com)



**LEAGUE OF  
LEGENDS**



**Ori and the  
Will of the Wisps**  
Moon Studios

[www.orithegame.com](http://www.orithegame.com)

**PUBG: Battlegrounds**  
Krafton

[www.pubg.com](http://www.pubg.com)







**SENUA'S SAGA**  
HELLBLADE II

**Senua's Saga:**  
**Hellblade II**  
Ninja Theory

[www.senuassaga.com](http://www.senuassaga.com)

**Star Citizen**  
Cloud Imperium Games

[www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com)





**Starfield**  
Bethesda Game Studios

[www.bethesda.net](http://www.bethesda.net)

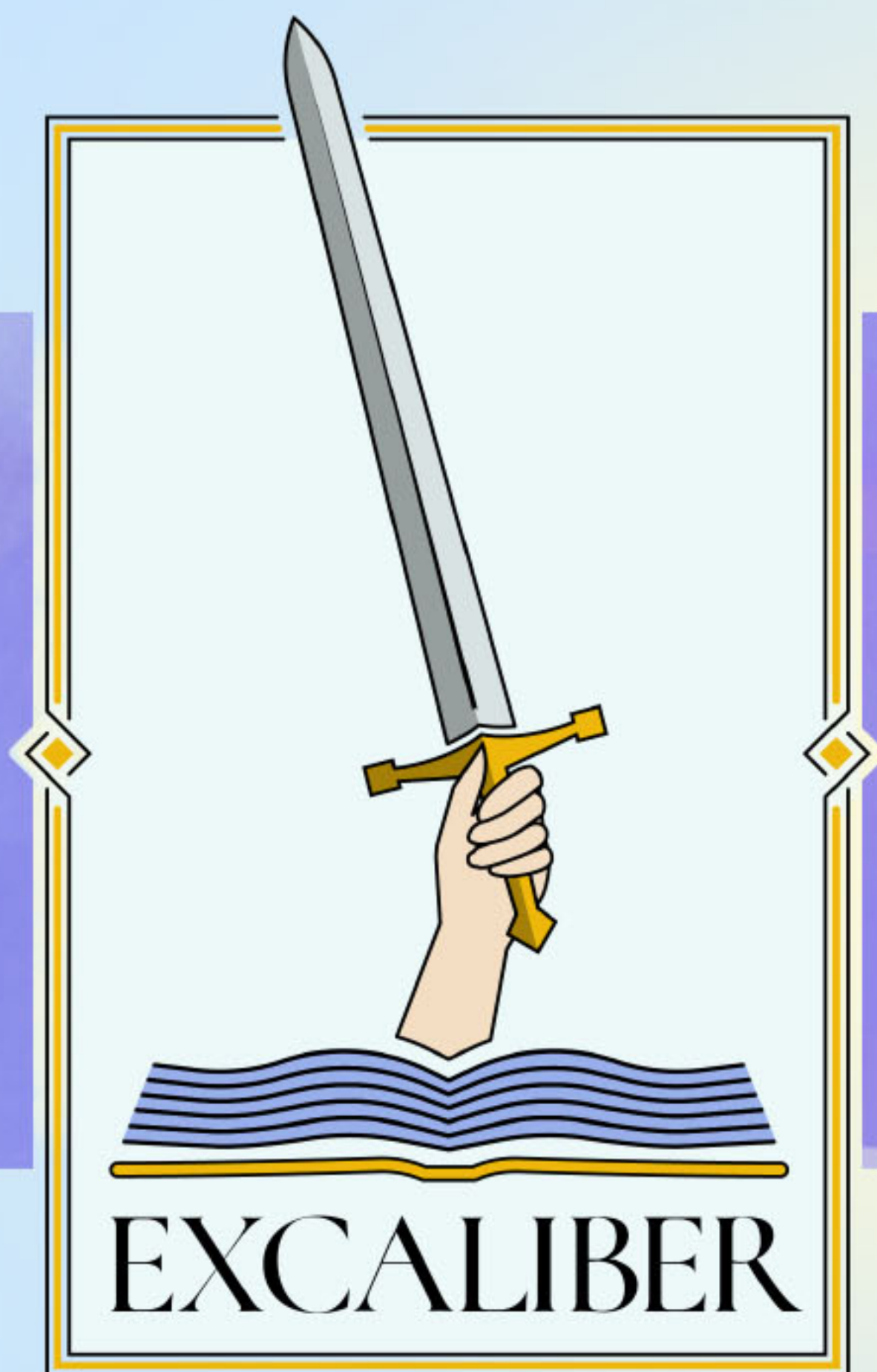
**World of Tanks**  
Wargaming Group

[www.worldoftanks.eu](http://www.worldoftanks.eu)





**EXCALIBER**



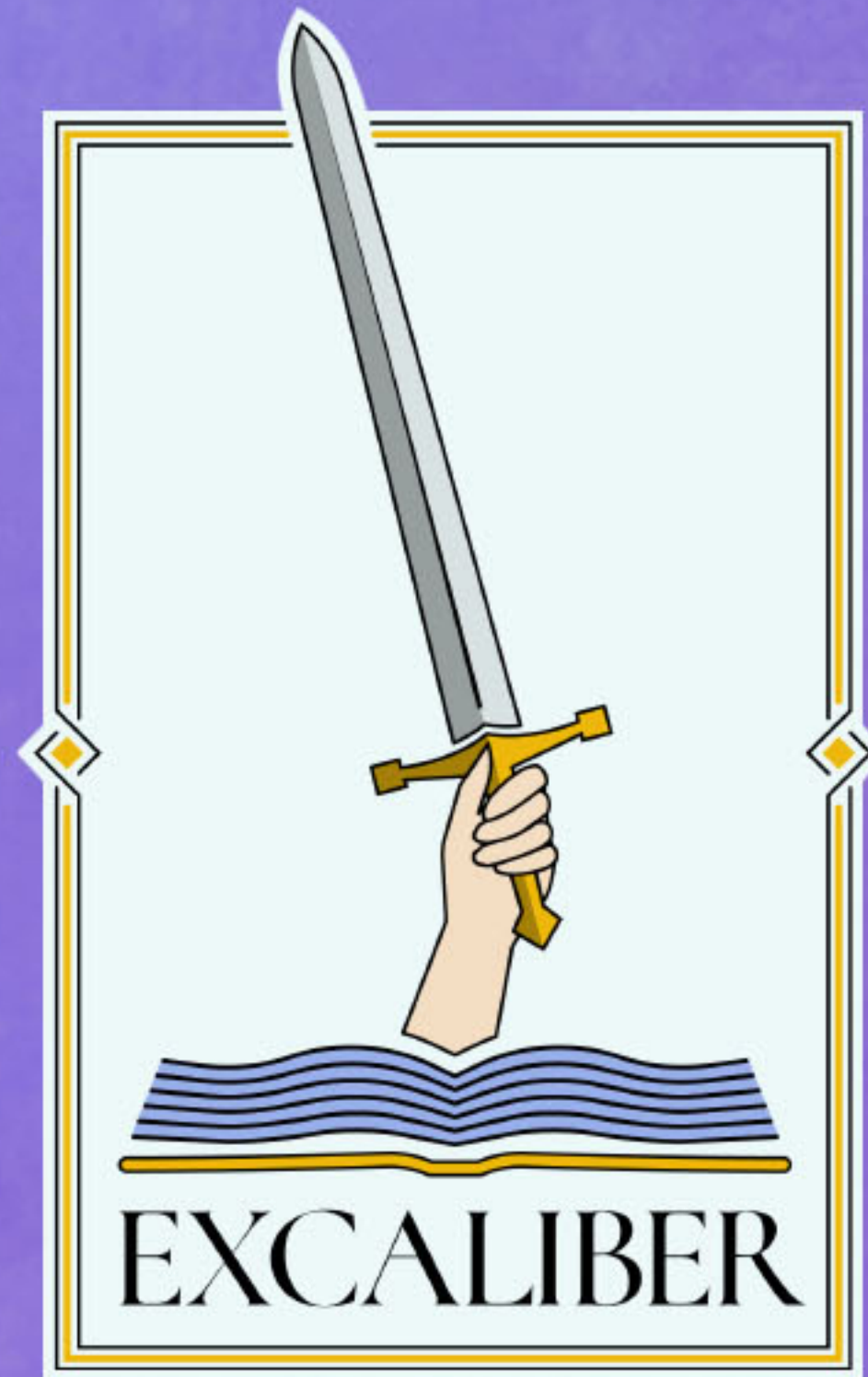
**Excaliber è una realtà dinamica e indipendente creata da Giorgio Catania per promuovere e supportare la crescita dell'industria videoludica italiana. Offre competenza, conoscenza, affidabilità e innovazione, favorendo nuove opportunità di business, mettendo in contatto professionisti, organizzando iniziative ed eventi.**

**A un anno dalla sua nascita, Excaliber collabora con realtà di grande prestigio come Cinecittà, Red Bull, Industrio Ventures, VR46 Metaverse, Giulio Einaudi Editore e diversi studi di sviluppo italiani di videogiochi.**

**Giorgio Catania è un professionista con oltre 10 anni di esperienza nel settore dei videogiochi. Ha scritto di videogiochi sia per testate specializzate che generaliste e ha lavorato per più di 7 anni per IIDEA, l'Associazione di categoria del settore in Italia, organizzando e promuovendo eventi e attività nazionali e internazionali. Conosce estremamente bene i videogiochi made in Italy e gli studi di sviluppo italiani.**

**A inizio 2023 ha fondato l'etichetta Excaliber.**





[www.excaliber.it](http://www.excaliber.it)

[giorgio.catania@excaliber.it](mailto:giorgio.catania@excaliber.it)