



## Immersive Technology in Ontario

### Introduzione

Definiamo tecnologia immersiva, o *immersive technology*, quel settore i cui strumenti “estendono la realtà, o creano una nuova realtà, sfruttando lo spazio a 360 gradi”. Le tecnologie immersive creano esperienze uniche di commistione tra il mondo reale e quello digitale. Le due realtà più conosciute del settore sono la realtà aumentata (*Augmented Reality*, AR) e la realtà virtuale (*Virtual Reality*, VR). Nel 2022, il mercato delle tecnologie immersive a livello mondiale aveva una dimensione di oltre 26 miliardi di dollari e, secondo Precedence Research, raggiungerà i 134 miliardi di dollari nel 2030, con una formidabile crescita cumulata annua di 22.46% fino alla fine del decennio.

### Immersive technology

Quello che pre-Covid era una nicchia del settore tecnologico, oggi è un mercato che tenta di trasportare in digitale la vita reale.

In Canada operavano più di 350 imprese “immersive” nel 2018, situate in 4 hubs principali nel paese: Toronto, Vancouver, Montreal e la provincia dell’Alberta. Il mercato è da allora più che duplicato, con il fatturato delle aziende operanti nei soli settori AR e VR in Canada che è passato da 221 milioni di dollari americani nel 2018 a 564 milioni nel 2022; tale crescita non sembra destinata ad arrestarsi, con Statista che prevede un fatturato di AR e VR combinati superiore al miliardo di dollari USA già nel 2026. Guardando a tutte le applicazioni delle *immersive technologies*, invece, il mercato è passato da 600 milioni a 8 miliardi di dollari canadesi dal 2018 al 2022.

L’Ontario è la provincia canadese che poteva contare il maggior numero di imprese del settore (quasi 150 delle 350 esistenti all’epoca in Canada), nonché il maggior numero di offerte per posti di lavoro nel settore (400 nel periodo 2017-2020). In aggiunta, l’Ontario spiccava sulle altre provincie in base ad altri due indicatori considerati chiave nel misurare l’attività nel settore delle *immersive technologies*: il numero di programmi accademici e associazioni di settore dedicate alle tecnologie immersive, e la presenza più o meno intensa di gruppi accomunati dall’interesse per le tecnologie immersive, o a applicazioni specifiche delle stesse.

## TOTAL CANADIAN COMPANIES OVER TIME

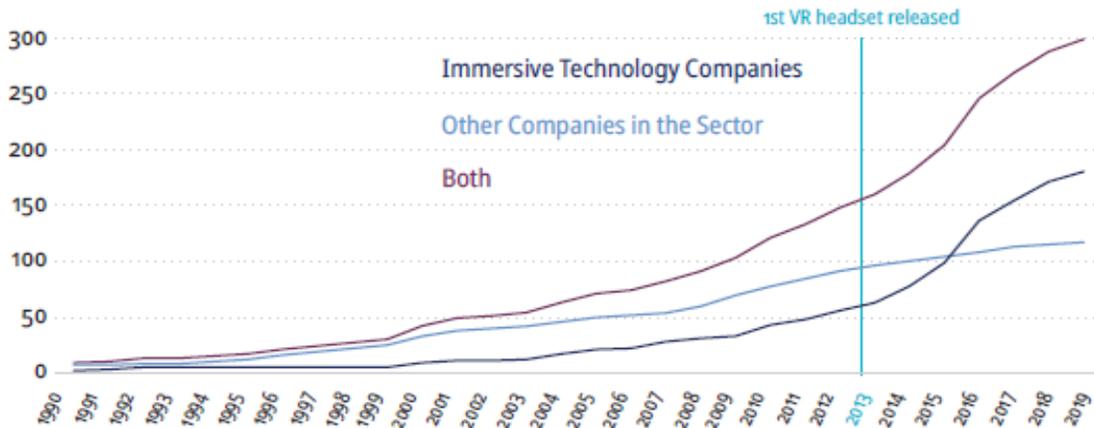


Figure 7. The number of Canadian companies in the industry. Does not include foreign-owned companies. Based on publicly available company data for 299 companies. ICTC, 2020.

Come ci mostra questo grafico, le aziende operanti nel settore delle tecnologie immersive in Canada sono cresciute in maniera quasi esponenziale negli ultimi quindici anni, con un'accelerazione dell'espansione a partire dal 2016. L'aumento del numero di imprese operanti nel campo delle tecnologie immersive è stato di gran lunga superiore rispetto ad altre imprese operanti in campi comparabili, ed ha trainato la crescita generalizzata delle imprese operanti nel settore.

### Aziende in Ontario che sono più conosciute o che si sono distinte nel loro lavoro

Come si è già accennato precedentemente, i due settori più affermati al momento nel vasto panorama delle tecnologie immersive sono quelli della realtà aumentata e della realtà virtuale.

Tra le aziende e studi che si sono più affermati nel campo AR e VR in Ontario troviamo:

- **TheAppLabb**, impresa di sviluppo di applicazioni mobile per Android e iOS, sviluppo di software personalizzati e intelligenza artificiale (AI) con sede a Toronto ed ulteriori uffici tra Canada, Stati Uniti e Regno Unito.
- **Icon Digital Productions, Inc.** Con sede a Markham, ON, Icon è un'impresa che crea ambienti immersivi, e si è particolarmente distinta per quanto concerne apparecchiature di digital signage nei negozi. Tra le principali aziende partner, troviamo Audi, Adidas, i Toronto Maple Leafs, e KPMG.
- **AW Solutions** ha sedi a Toronto, New York, Los Angeles e Londra, e si occupa, oltre che dello sviluppo di soluzioni AR e VR, anche di app development e software development.



Un'altra branca delle tecnologie immersive che ha attirato particolare interesse negli ultimi anni è quella del metaverso, ovvero una serie di spazi virtuali in cui gli utenti possono agire e interagire con altri utenti attraverso avatar. L'Ontario è terreno fertile per lo sviluppo e le applicazioni del metaverso, con numerose realtà che ne stanno sperimentando gli aspetti più innovativi. Tra queste, troviamo:

- **Dark Slope Studios**, un'azienda operante a Toronto nel settore dei media e dei videogiochi, con clienti come Warner Media e Nickelodeon. Dark Slope sfrutta il metaverso attraverso l'applicazione di avatar CGI che permettono agli studio di animazione di realizzare film e cartoni animati in tempi assai più brevi che rispetto alle tecnologie più tradizionali.
- **Cloud DX**, con sede a Kitchener, ON, sviluppa soluzioni di monitoraggio remoto del paziente nell'ambito della telemedicina, oltre ad offrire soluzioni software ed hardware a clienti operanti nel settore medico.
- **InStage Practice** è un'impresa di Toronto che permette ai suoi fruitori di esercitare le proprie competenze comunicative e di convincimento di fronte a degli avatar CGI che reagiscono alle parole dell'interlocutore. Utili per prepararsi a colloqui di lavoro o ad esami orali, i servizi di Instage Practice vengono già impiegati da istituzioni universitarie come la University of Toronto e la University of British Columbia.

La dinamicità e la diversità delle imprese popolanti l'ecosistema delle tecnologie immersive in Ontario e, più in generale, in Canada, è veramente impressionante se si considera che il settore si è sviluppato pienamente solo negli ultimi anni. I tassi di crescita previsti per le applicazioni di virtual reality, augmented reality e metaverso nei prossimi anni in Canada testimoniano di come la grande nazione nordamericana sarà un teatro cruciale per la maturazione del settore. Individui, imprese e istituzioni italiani interessati a cavalcare la cresta di quest'onda dovrebbero seriamente tenere in considerazione il Canada per investimenti, fondazione di startup, nonché sviluppi di partnership con realtà locali.