I Videogiochi in Italia nel 2020

DATI SUL MERCATO E SUI CONSUMATORI

IDEA

Italian Interactive Digital Entertainment Association

Indice

1. Il mercato dei videogiochi in Italia nel 2020

2. Il profilo dei videogiocatori italiani

3. L'impatto del COVID-19 sulle abitudini di gioco nel 2020

4. Un'industria responsabile

5. IIDEA

Introduzione

Carissimi/e,

eccoci giunti come ogni anno alla presentazione della nuova edizione del Rapporto Annuale di IIDEA, un bilancio sul mercato dei videogiochi e sul pubblico dei videogiocatori in Italia nel 2020, realizzato sulla base di diverse fonti di ricerca come Game Sales Data (GSD), GameTrack e AppAnnie nell'ambito dell'osservatorio permanente sul settore promosso dalla federazione europea ISFE.

La pandemia che ci ha colpiti all'inizio dell'anno e che purtroppo è ancora in corso ha contribuito a modificare le nostre abitudini e le nostre priorità, con un impatto importante su molti settori, incluso quello dell'intrattenimento. Tuttavia, in questo scenario, il mercato dei videogiochi ha registrato una performance storica generando un giro d'affari di 2 miliardi e 179 milioni di euro con una crescita del +21,9% rispetto al 2019. Questo risultato, però, non può essere interpretato solo come una conseguenza della situazione eccezionale che stiamo attraversando. Il mercato dei videogiochi in Italia continua a crescere anno dopo anno e sono diversi i fattori che stanno influenzando il suo inarrestabile sviluppo.

Senza dubbio le vendite sul fronte software fanno da traino al settore con un giro d'affari di 1,7 miliardi di euro e una crescita del 24,8% rispetto al 2019. In particolare, il segmento digitale, comprensivo di digital download su console e PC e di app, ha registrato la più grande espansione, passando dai 602 milioni di euro dell'anno precedente ai 799 milioni del 2020. Complice la buona performance delle console next gen – le nuove PS5 e Xbox Series uscite a novembre 2020 – e di Nintendo Switch, il comparto console ha sviluppato un fatturato di 395 milioni di euro con un trend di crescita del 6,9%.

Il numero dei videogiocatori è rimasto invece sostanzialmente invariato, con 16,7 milioni di persone che si sono divertite con i videogiochi nel corso dell'anno, ovvero il 38% della popolazione italiana compresa tra i 6 e i 64 anni. A crescere è stato, però, il coinvolgimento nei confronti dei videogiochi. Probabilmente come effetto del maggior tempo trascorso tra le mura di casa, nel corso del 2020 gli italiani hanno dedicato in media 8 ore a settimana a giocare su tutti i device, oltre mezz'ora in più rispetto alla rilevazione precedente. Si è riscontrata una crescita del tempo dedicato a tutte le piattaforme, ad esclusione delle console meno recenti – come PS3 e Xbox360 – e degli smartphone che registrano una leggera decrescita rispetto al 2019.

Nel 2020 tutti noi abbiamo fatto i conti con una maggiore presenza della tecnologia nella quotidianità di ciascuno: dalle videochiamate, alla didattica a distanza, ai momenti di svago con amici e familiari lontani. Le potenzialità del videogioco come linguaggio narrativo, divulgativo e sociale sono balzate all'occhio di famiglie, educatori, aziende e di chiunque abbia avuto modo di approcciarsi al medium, constatando la sua grande capacità di coinvolgere positivamente le persone e di generare valore. Il videogioco come strumento di socializzazione ed inclusione si è definitivamente affermato anche nel nostro Paese.

Se il 2020 si è chiuso in modo estremamente positivo per il settore dei videogiochi, non vediamo l'ora di vedere cosa accadrà nel 2021 con l'auspicio che possa riconfermarsi il trend positivo per il settore!

Buona lettura!

Marco Saletta
Presidente IIDEA

Metodologia

Una combinazione di varie fonti

La dimensione del mercato italiano del videogioco è calcolata attraverso varie fonti di dati.

Prodotti pacchettizzati

(Hardware, Software, Accessori, Hybrid Toys):
Games Sales Data **(GSD)**

Prodotti digitali

Console e PC (giochi completi e acquisti in game): **GSD e GameTrack**
Mobile (giochi completi e acquisti in game): **App Annie e GameTrack**

Consumatori

GameTrack by Ipsos (per conto di ISFE)

Prodotti pacchettizzati

GSD elabora ogni settimana i dati di vendita a partire da un panel di retailer ed estrapola i dati per coprire il 100% del mercato.
GSD è un servizio dedicato all'industria del videogioco.
Gestisce un modello di estrapolazione dei dati sofisticato e personalizzato per far fronte alla specificità del mercato.

Gli elementi chiave della metodologia di estrapolazione utilizzata da GSD sono:
- Utilizzo di campioni di dati di vendita provenienti da editori e produttori di console;
- Utilizzo di modelli differenti per tipo di prodotto.

Prodotti digitali (Console e PC)

GSD raccoglie i dati di vendita FGD ('full-game download' ossia scaricamento giochi completi) dalla maggior parte degli editori principali sulle reti di vendita PSN (Playstation), Xbox Live (Xbox), Nintendo eShop (Nintendo) e Steam (PC).

Non sono invece tracciate le vendite digitali sulle reti di vendita di proprietà dei singoli editori, come ad esempio Battle.net, Origin, Uplay, Rockstar Launcher, ecc.
I dati GSD vengono successivamente estrapolati da GameTrack per stimare il mercato totale (tutti gli editori, tutte le piattaforme e gli acquisti in game).

La metodologia di estrapolazione di GameTrack si basa su due elementi principali:
- Collaborazione con le piattaforme di download;
- Sondaggi periodici online con panel di consumatori europei calibrati per garantire campioni nazionali rappresentativi con indagini annuali offline.

Prodotti Digitali (Mobile)

App Annie è il punto di riferimento internazionale per i dati di mercato delle applicazioni per dispositivi mobili.

La sua metodologia si basa su:

- Classifiche periodiche complete ricevute da Android e iOS;
- Per la stessa periodicità, unità esatte e valori di più giochi mobile forniti dagli sviluppatori delle applicazioni.

I dati raccolti da App Annie attraverso questa metodologia permettono di stimare il valore generato dalle unità vendute e dagli sviluppatori.

Per stimare la spesa dei consumatori vengono applicati i tassi di estrapolazione di GameTrack.

Consumatori

La rilevazione di GameTrack Italy è iniziata e si è sviluppata nel quarto trimestre del 2019. Si basa su un sondaggio offline che viene somministrato una volta all'anno ad un campione di circa 1.000 adulti per paese e che comprende domande relative ai videogiochi giocati dai ragazzi dai 6 ai 17 anni.

L'insieme dei dati ottenuti attraverso il sondaggio viene poi utilizzato per pesare le risposte ricavate da un sondaggio online molto più dettagliato. Il sondaggio online viene effettuato su un campione di almeno 3.000 utenti internet di età compresa tra i 6 e i 64 anni per paese (3.061 persone nel caso specifico dell'Italia).

La fascia di età considerata, dai 6 ai 64 anni, include la stragrande maggioranza dei videogiocatori.

Il sondaggio online viene condotto mensilmente per tutto il trimestre.

GameTrack è un progetto commissionato a Ipsos dalla federazione europea ISFE, di cui IIDEA è membro. Tra i sottoscrittori del servizio ci sono alcuni dei più importanti operatori dell'industria dei videogiochi.

Il servizio è attualmente attivo anche negli USA, in Gran Bretagna, Francia, Germania, Spagna e Russia.

Legenda

Hardware

Console
Accessori o periferiche gaming

Software fisico

Videogiochi su disco nuovi
Videogiochi su disco noleggiati

Software digitale

FREE GAME: Videogiochi scaricati gratuitamente
PAID GAME: Videogiochi scaricati a pagamento
DLC: Contenuti addizionali per videogiochi già acquistati
MICROTRANSAZIONI: Contenuto di gioco addizionale acquistato tramite microtransazioni
SUBSCRIPTION: Servizio a pagamento acquistato per giocare online
SOCIAL: Contenuti di gioco extra a pagamento disponibili sui social network
BROWSER: Servizio a pagamento che permette di giocare a uno specifico titolo scaricandolo
ON-DEMAND: Servizio a pagamento che permette di giocare a uno specifico titolo on-demand

In sintesi

Giro d'affari totale 2020

2.179 milioni di € · *+21,9% VS 2019*

Hardware
395 mln €

Software
1.784 mln €

Console
275 mln

Accessori + Hybrid Toys
120 mln

App
701 mln

Fisico
284 mln

Digitale
799 mln

I videogiocatori in Italia nel 2020

VIDEOGIOCATORI

16,7M
(38%)

SESSO		ETÀ					
		6 - 10	11 - 14	15 - 24	25 - 34	35 - 44	45 - 64
9,4M	7,3M	1,8M	1,7M	4,0M	3,0M	2,4M	3,8M

TEMPO DI GIOCO

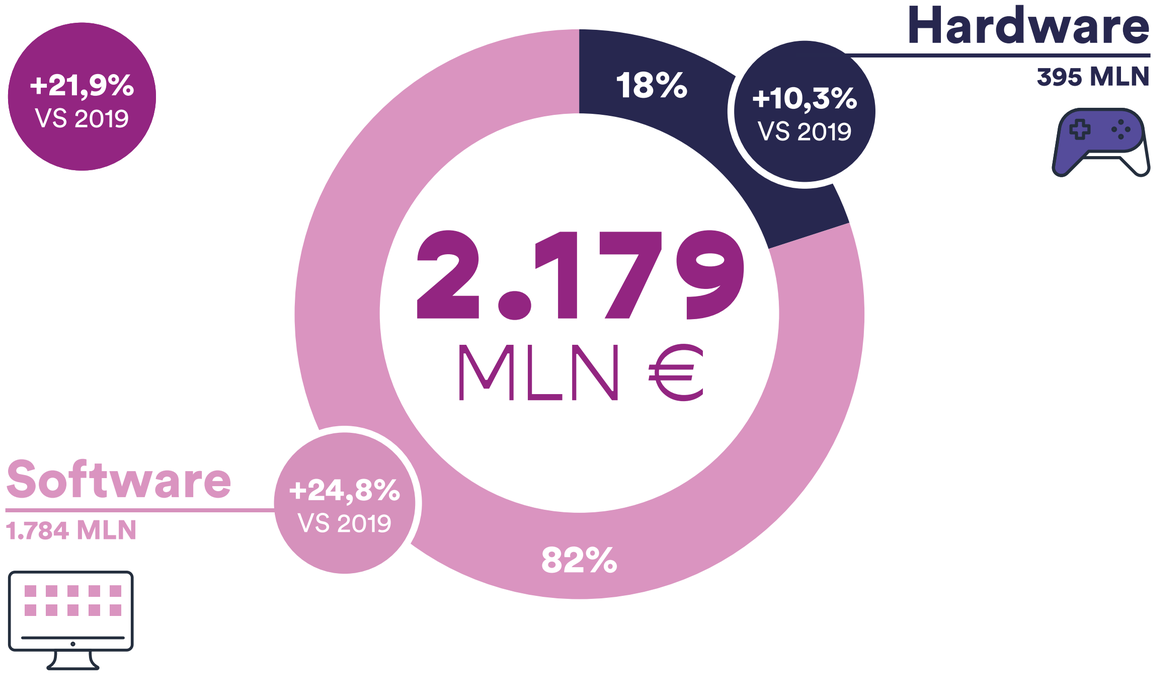
8,0
ore/sett

PIATTAFORMA			
Console Home	Console Portable	PC	Smart Device
6,9H	1,8H	4,7H	5,0H

Il mercato dei videogiochi in Italia

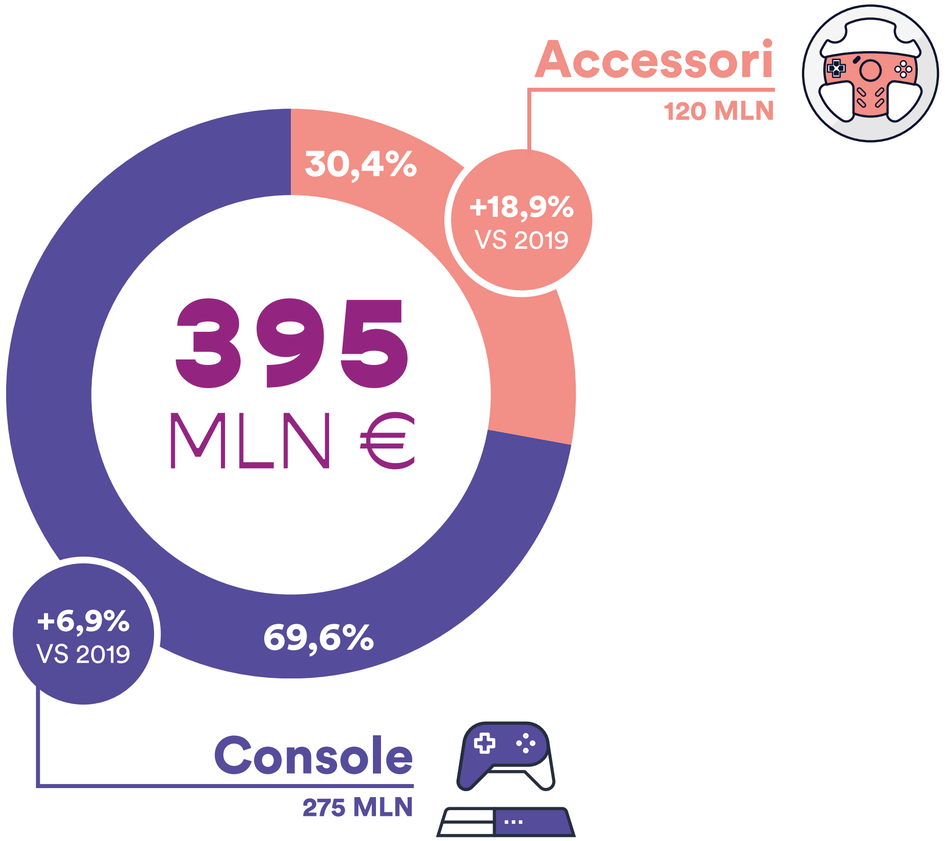
Totale mercato 2020

Il giro d'affari del settore nel **2020**, comprensivo di hardware e software fisico e digitale, è pari a **2 miliardi e 179 milioni di euro**, con una crescita del **+21,9% rispetto al 2019.**



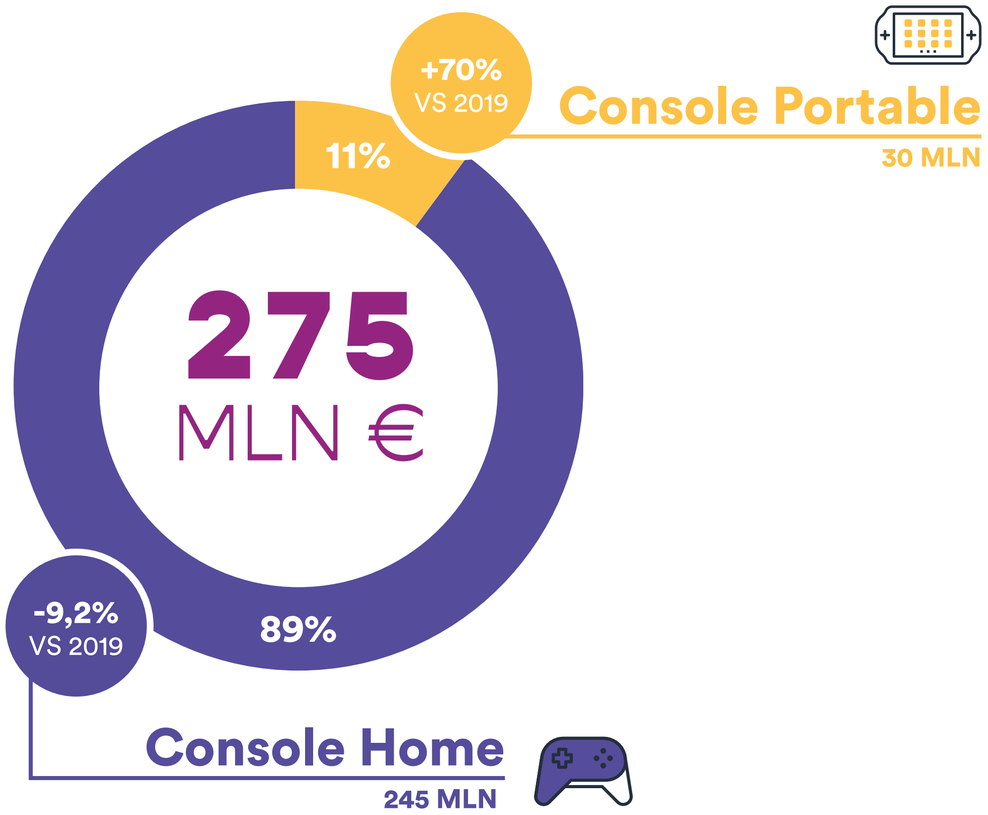
Segmenti di mercato
HARDWARE

TOTALE MERCATO HARDWARE: CONSOLE + ACCESSORI (A VALORE)



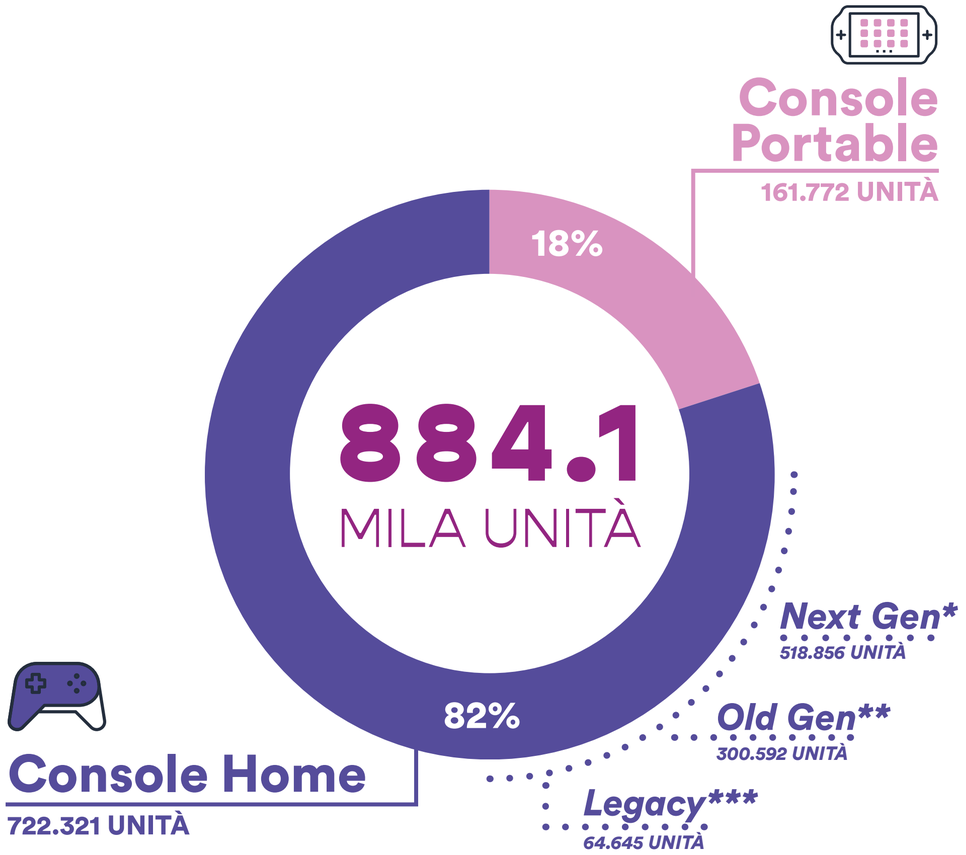
Hardware
CONSOLE

TOTALE MERCATO CONSOLE: A VALORE



Hardware
CONSOLE

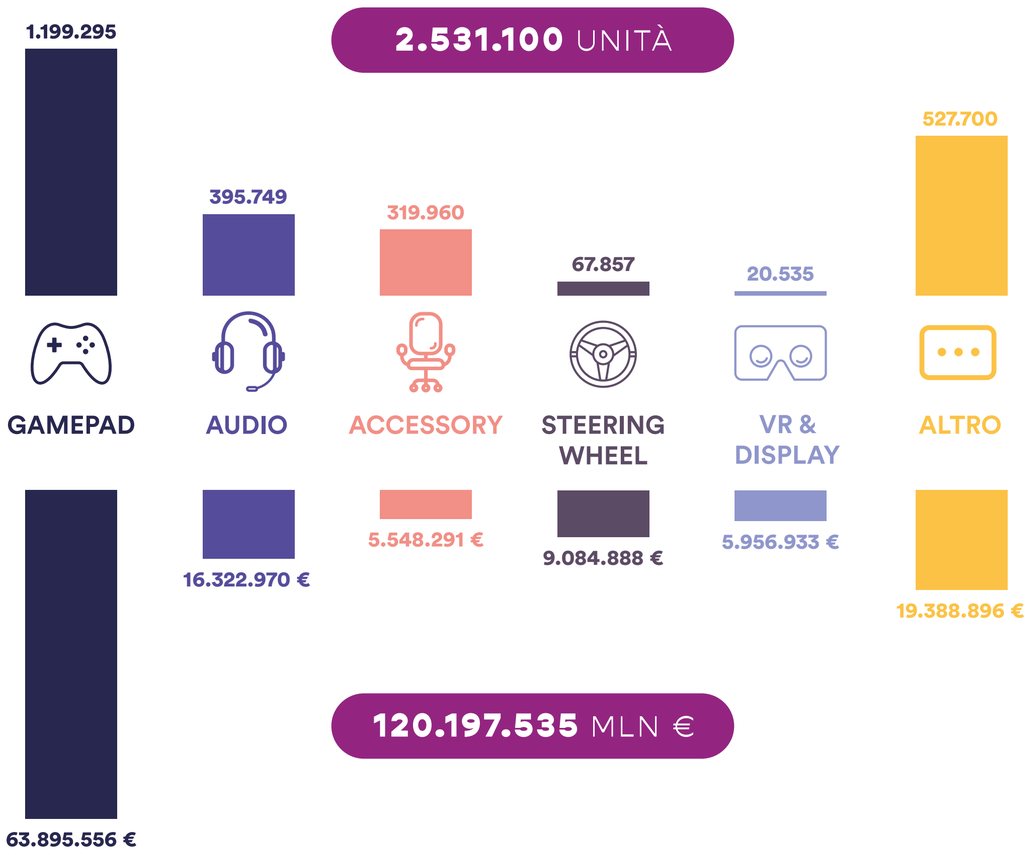
TOTALE MERCATO CONSOLE: A VOLUME



*PS5, Switch and Xbox Series | ** PS4, XBOX ONE, Wii U e 3DS | ** MegaDrive, Xbox 360, PS3, PS2, PS1, SNES, NES, Wii...

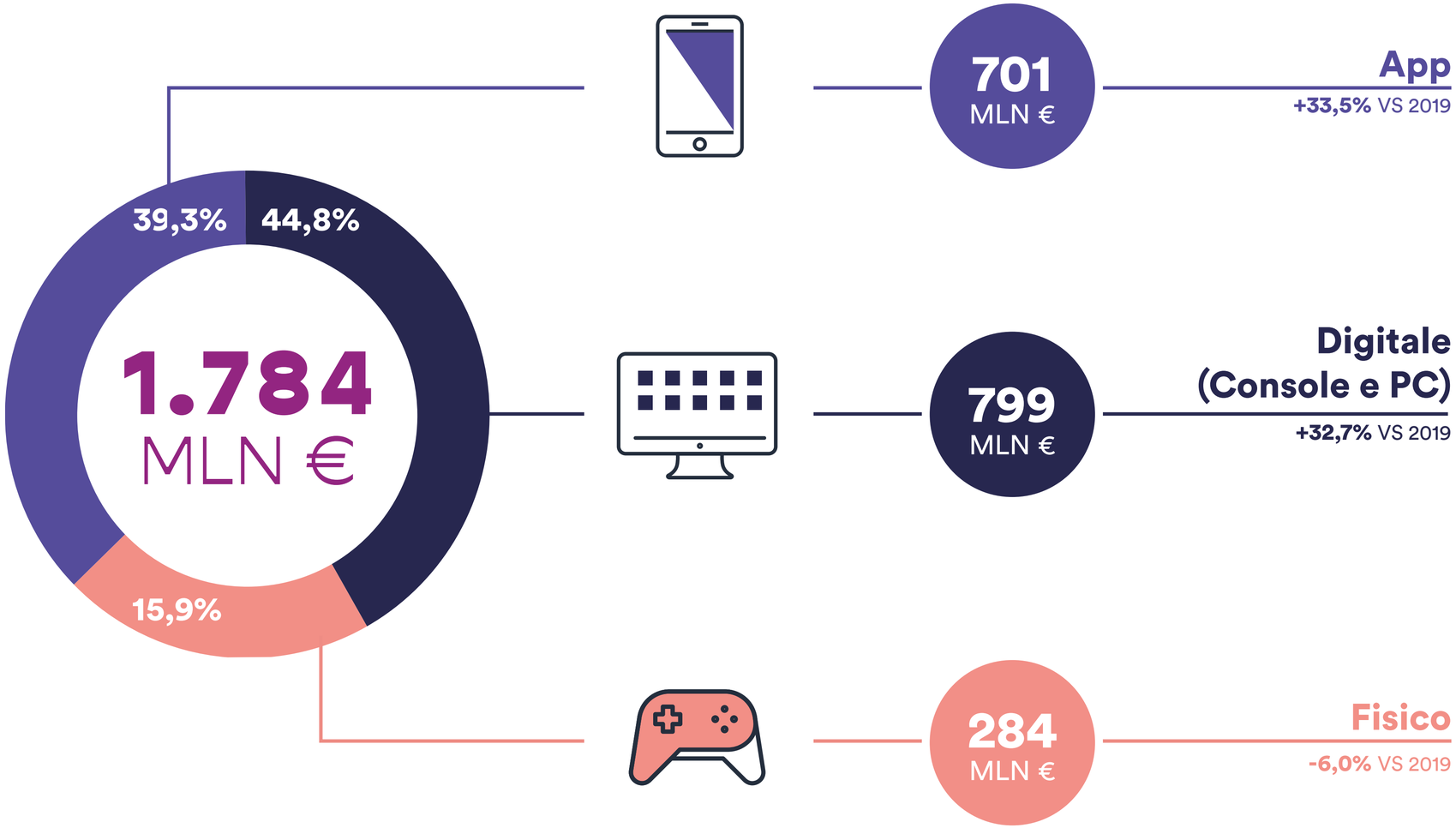
Hardware
ACCESSORI

TOTALE MERCATO ACCESSORI: A VOLUME E A VALORE



Segmenti di mercato
SOFTWARE

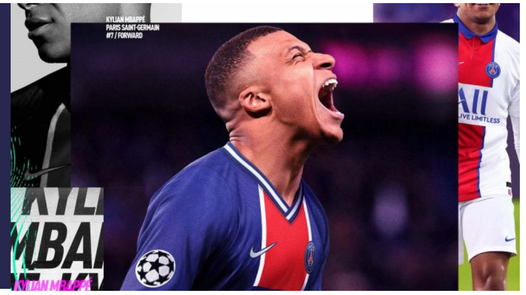
VALORE DEL MERCATO SOFTWARE PER FORMATO



TOP 20 Videogiochi più venduti nel 2020

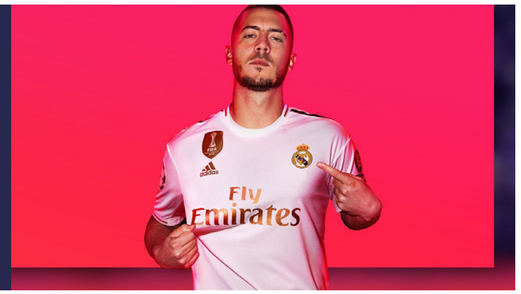
TUTTE LE PIATTAFORME / FISICO + DIGITALE

1
FIFA 21
Electronic Arts



2
Grand Theft Auto V
Rockstar Games

3
FIFA 20
Electronic Arts

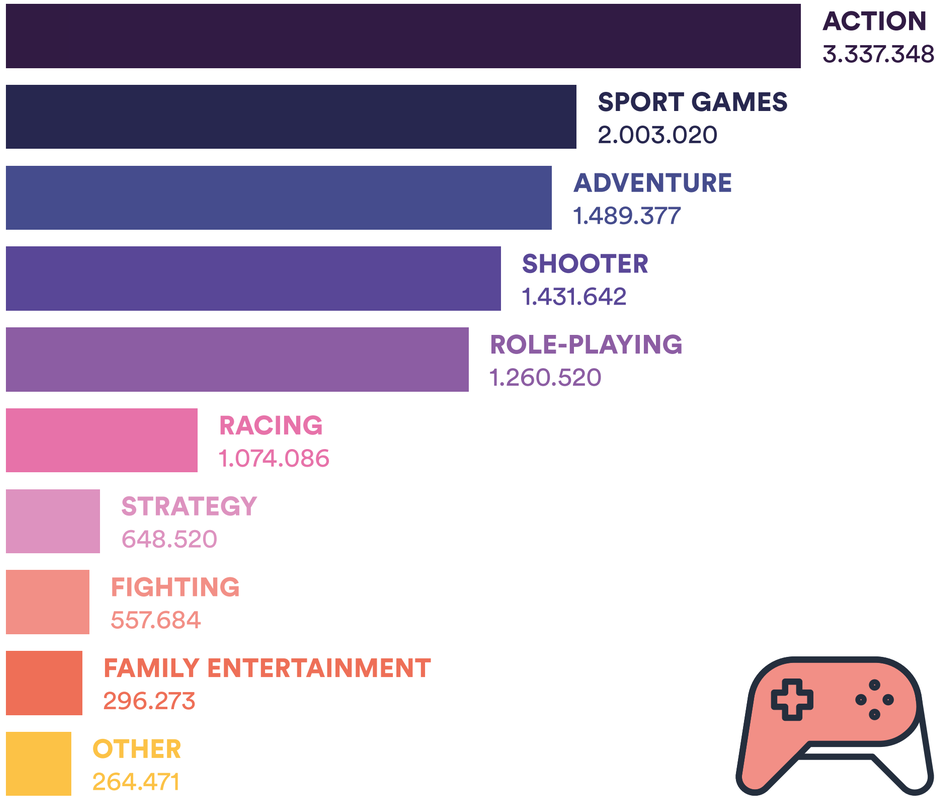


4	**Animal Crossing: New Horizons**	Nintendo
5	**The Last of us PART II**	Sony Interactive Entertainment
6	**Call of Duty: Black Ops Cold War**	Activision Blizzard
7	**Call of Duty: Modern Warfare**	Activision Blizzard
8	**Tom Clancy's Rainbow Six Siege**	Ubisoft
9	**NBA 2K20**	2K Sports
10	**Assassin's Creed Valhalla**	Ubisoft
11	**Red Dead Redemption 2**	Rockstar Games
12	**Minecraft: Nintendo Switch Edition**	Mojang
13	**Spider-Man**	Sony Interactive Entertainment
14	**Dragon Ball Z: Kakarot**	Bandai Namco Entertainment
15	**God of War**	Sony Interactive Entertainment
16	**Assassin's Creed Odyssey**	Ubisoft
17	**Spider-Man: Miles Morales**	Sony Interactive Entertainment
18	**Ghost of Tsushima**	Sony Interactive Entertainment
19	**Gran Turismo Sport**	Sony Interactive Entertainment
20	**Mario Kart 8 Deluxe**	Nintendo

Console Games

Top 10 generi di videogiochi più venduti nel 2020

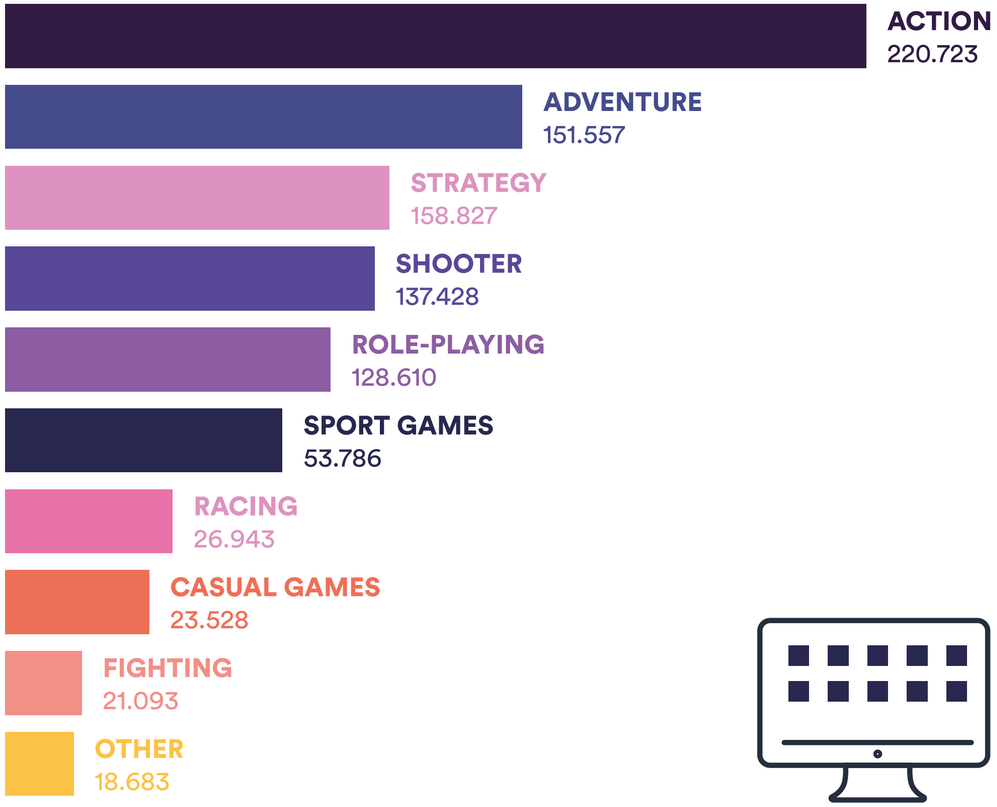
A VOLUME



PC Games

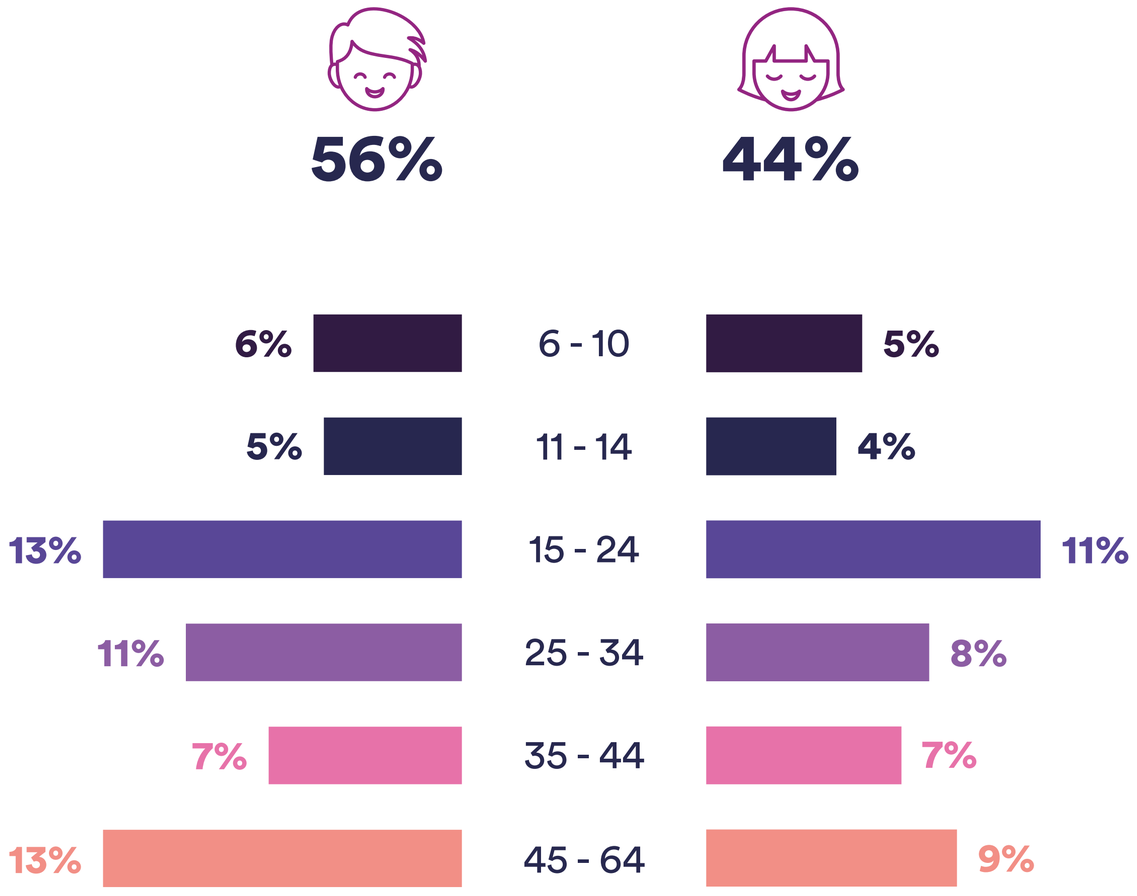
Top 10 generi di videogiochi più venduti nel 2020

A VOLUME



Il profilo dei videogiocatori italiani

16,7 milioni di persone hanno giocato ai videogiochi nel 2020, ovvero il **38%** della popolazione italiana tra i **6** e i **64 anni.**



Dispositivi utilizzati per videogiocare

Console Home

6,7MLN DI PERSONE

4,2 MLN

2,5 MLN

Di cui:

0,5 MLN	4,2 MLN	1,6 MLN	1,7MLN
PS5/Xbox Series X S	PS4/Xbox One	PS3/Xbox 360	Nintendo Switch

Console Portable

1,9MLN DI PERSONE

PC

7,2MLN DI PERSONE

4,5 MLN

2,7 MLN

Smart Device*

10,7MLN DI PERSONE

5,4 MLN

5,3 MLN

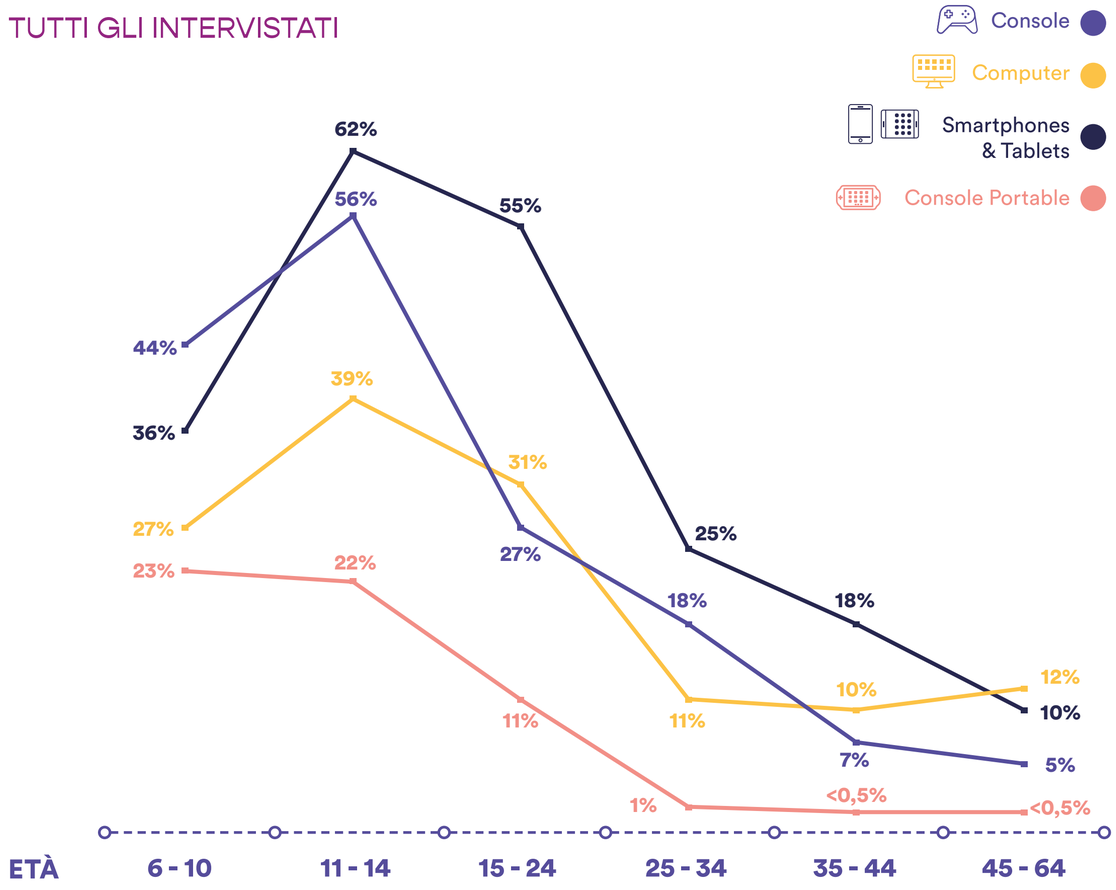
Di cui:

8,5 MLN	3,9 MLN
Android	iOS

* Per Smart Device si intendono smartphone e tablet

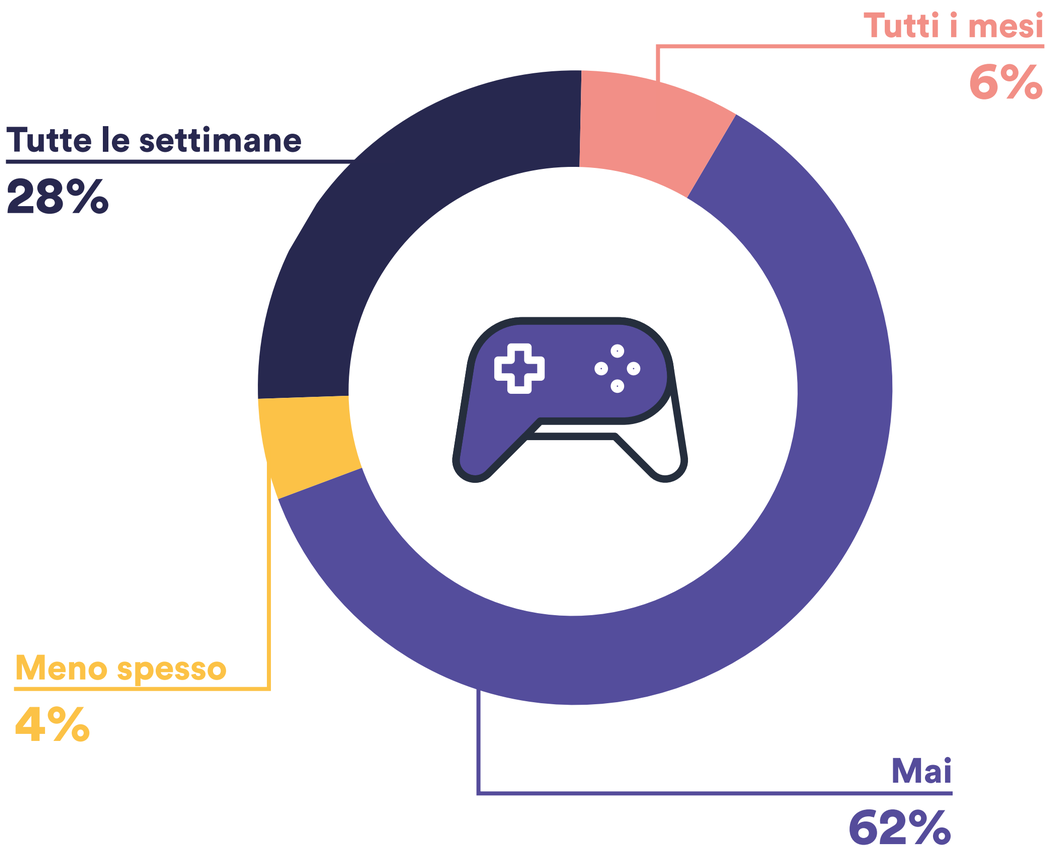
Dispositivi utilizzati per giocare in base all'età

TUTTI GLI INTERVISTATI



Frequenza di gioco

TUTTI GLI INTERVISTATI



Frequenza di gioco su ciascuna piattaforma

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

Console Home

6,9h
DI GIOCO A SETTIMANA

Di cui:

- **PS5:** 3,3
- **PS4:** 6,3
- **PS3:** 1,53
- **Xbox Series:** 4,2
- **Xbox One:** 3,7
- **Xbox 360:** 1,6
- **Nintendo Switch:** 4,7

Console Portable

1,7h
DI GIOCO A SETTIMANA

PC

4,7h
DI GIOCO A SETTIMANA

Smart Device

5,0h
DI GIOCO A SETTIMANA

Di cui:

- **Smartphone:** 4,1
- **Tablet:** 3,9

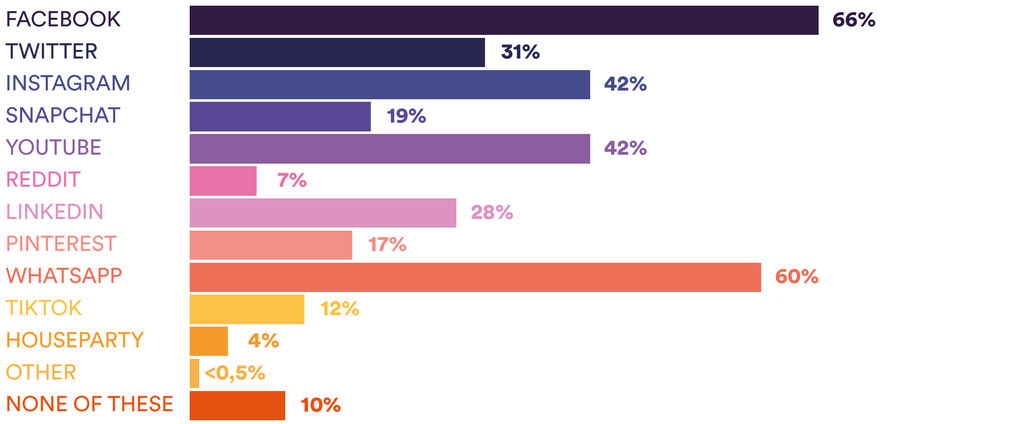
Fonti di informazione sui videogiochi

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

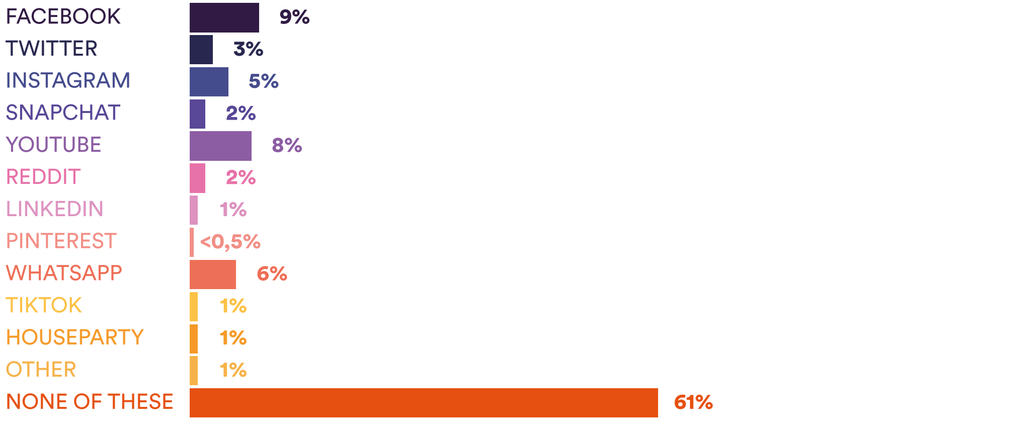
Social Media e videogiocatori

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

VIDEOGIOCATORI ISCRITTI ALLE MAGGIORI PIATTAFORME SOCIAL



LE PIATTAFORME SOCIAL PREFERITE PER PARLARE DI VIDEOGIOCHI



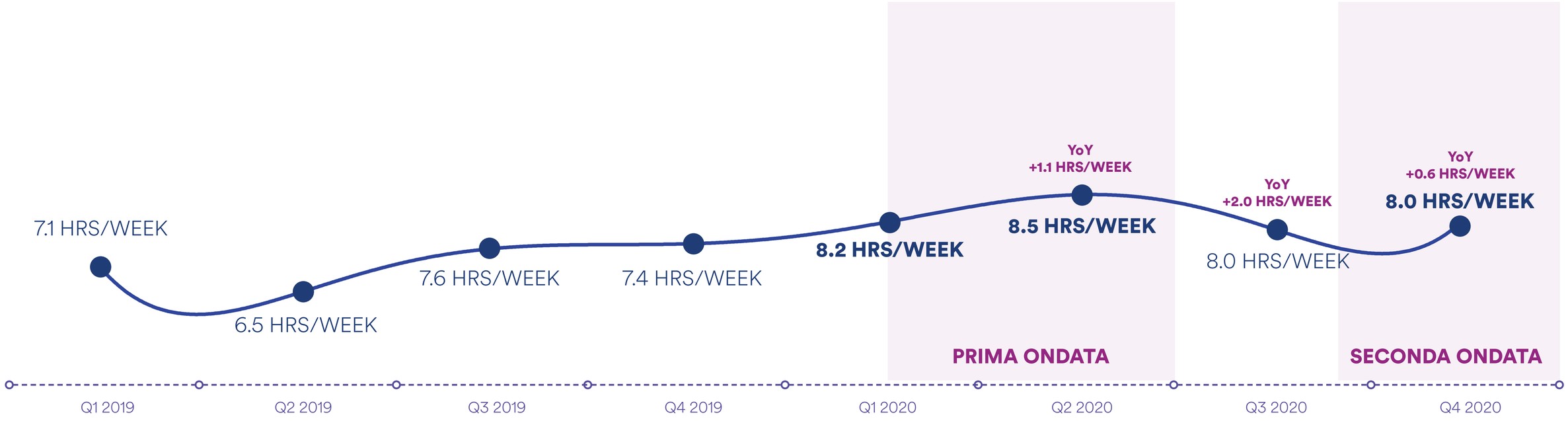
L’impatto del COVID-19 sulle abitudini di gioco nel 2020

3.

Tempo di gioco complessivo in Italia

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

Il tempo di gioco ha raggiunto dei picchi durante le restrizioni causate dalla pandemia

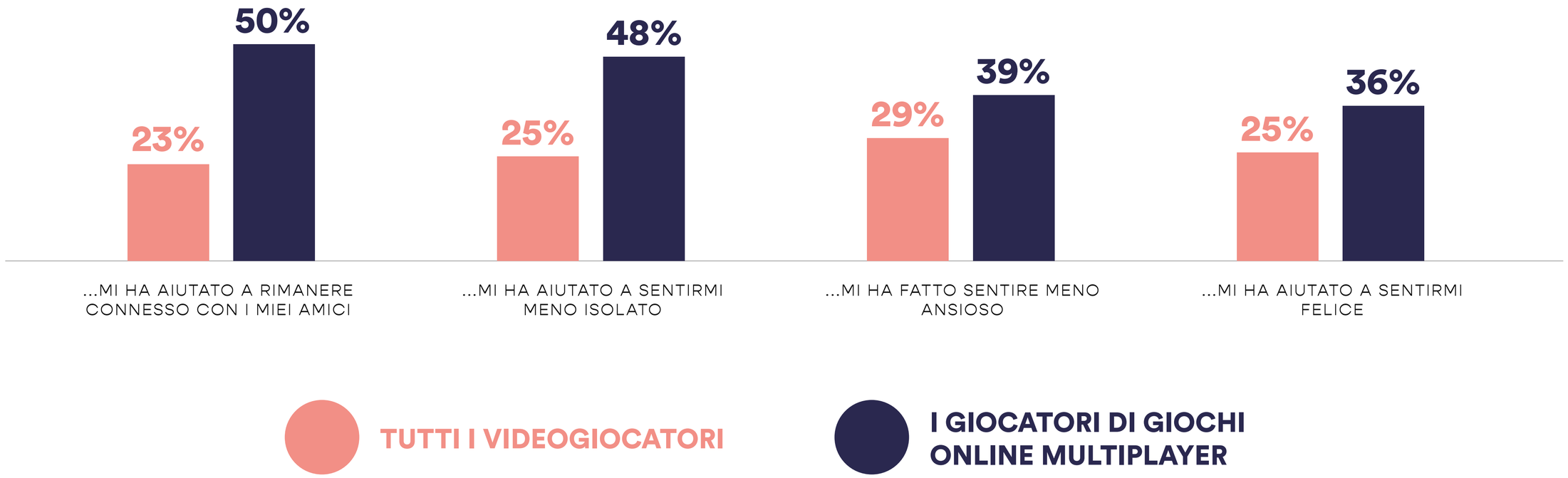


Opinioni riguardo all'uso dei videogiochi

TUTTI I VIDEOGIOCATORI / I GIOCATORI DI GIOCHI ONLINE MULTIPLAYER

I videogiochi multiplayer online hanno avuto un ruolo di grande supporto per i videogiocatori durante le restrizioni causate dalla pandemia lo scorso anno

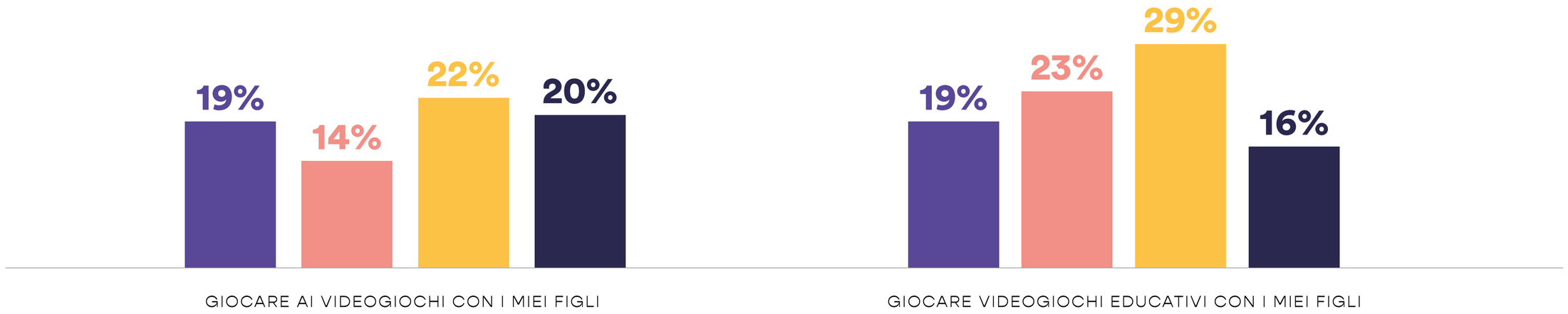
GIOCARE AI VIDEOGIOCHI... (% NET D'ACCORDO)



Attività fatte più spesso da quando c'è stato il lockdown

GENITORI VIDEOGIOCATORI

(% NET: L'HO FATTO "MOLTO DI PIÙ" / L'HO FATTO "UN PO' DI PIÙ")



TUTTI I GENITORI

GENITORI CON FIGLI TRA 0 E 5 ANNI

GENITORI CON FIGLI TRA 6 E 10 ANNI

GENITORI CON FIGLI TRA 11 E 15 ANNI

Un’industria responsabile

4.

PEGI Pan European Game Information

Il PEGI è il sistema pan-europeo di classificazione dei videogiochi, progettato per educare i consumatori ad un corretto acquisto dei videogiochi e per proteggere i minori dall’accesso a videogiochi dai contenuti potenzialmente inappropriati per la loro età.

Fornisce informazioni sull’età raccomandata per l’utilizzo dei videogiochi e sui contenuti specifici presenti al loro interno, **in modo che i genitori possano fare scelte consapevoli di acquisto.** Il PEGI inoltre garantisce che ogni videogioco venga pubblicizzato in modo responsabile.

La classificazione PEGI **fornisce indicazioni sull’adeguatezza del contenuto del videogioco in base all’età**, non invece sul livello di difficoltà. Questo significa che un videogioco PEGI 3 può risultare complesso e difficile da padroneggiare, mentre un videogioco PEGI 18 può rivelarsi semplice da utilizzare. Sono quindi le tipologie di contenuti presenti all’interno del videogioco a determinarne la sua classificazione.

Le icone di classificazione dell’età vengono usate congiuntamente con dei descrittori che indicano i contenuti in presenza dei quali un videogioco è stato classificato in un determinato modo.
Il PEGI è stato lanciato nel 2003 e da allora **ha classificato più di 30.000 videogiochi.**

Oggi **è utilizzato in 35 paesi europei** e adottato da tutti i principali editori e sviluppatori di videogiochi che operano sul mercato europeo. Il PEGI si applica a tutti i videogiochi, a prescindere dal formato o dalla piattaforma, venduti e distribuiti in Europa da qualsiasi operatore del mercato che abbia sottoscritto il codice di condotta su cui si basa lo stesso PEGI. Il sistema è inoltre supportato dalle istituzioni dell’Unione Europea e dalla maggioranza dei governi europei.

Per maggiori informazioni, è possibile visitare il sito Internet www.pegi.info

Classificazioni per età

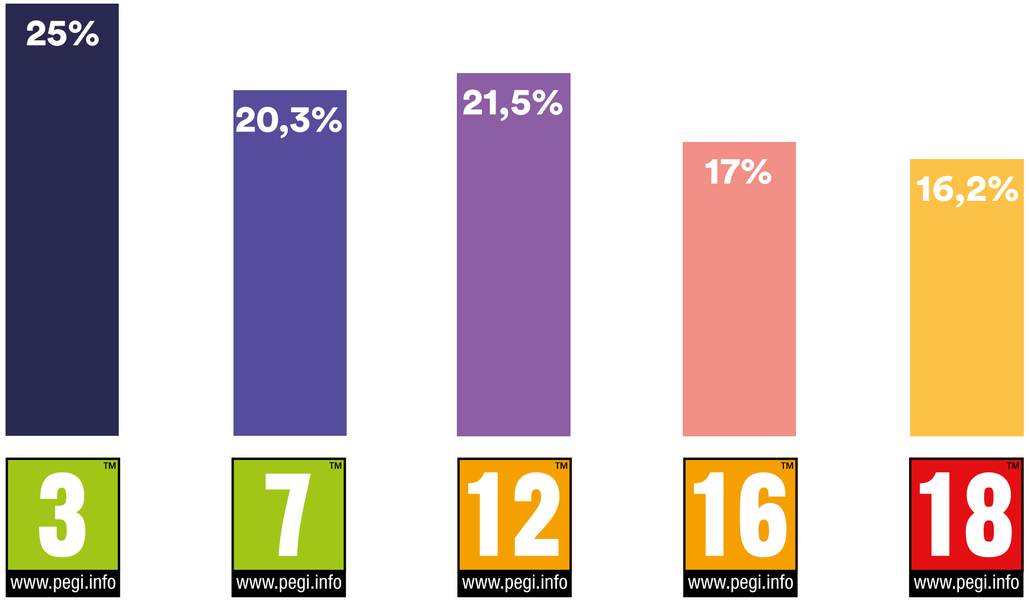
Ci sono cinque possibili classificazioni per età che indicano l'età minima raccomandata per il videogioco. Le fasce d'età sono: 3, 7, 12, 16 e 18. I simboli sono posizionati sul fronte e sul retro della confezione del videogioco.

Classificazioni per contenuto

Ci sono otto possibili classificazioni per contenuto che indicano diverse tipologie di contenuti potenzialmente non adatti ad un determinato pubblico. I simboli indicano, quando necessario, la natura del contenuto e sono posizionati sul retro della confezione del videogioco.

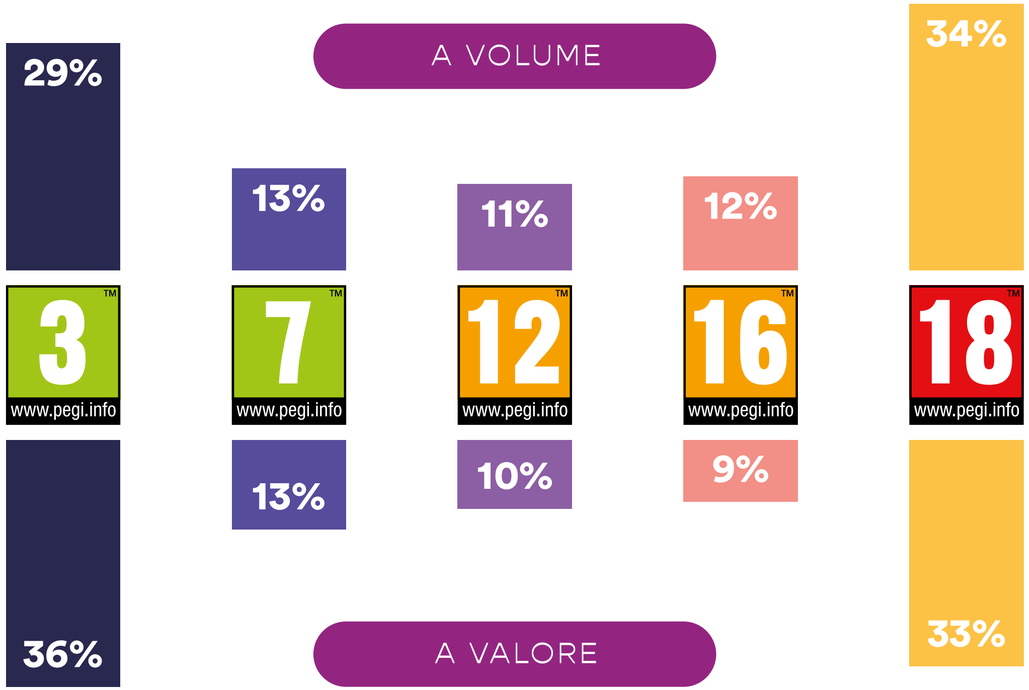
Linguaggio scurrile	Discriminazione	Droghe	Paura	Gioco d'azzardo	Acquisti in-game	Sesso	Violenza
Il gioco contiene linguaggio scurrile	Il gioco contiene rappresentazioni di discriminazione	Il gioco descrive o fa riferimento all'uso di droga	Il gioco può spaventare i bambini	Il gioco può insegnare il gioco d'azzardo	Il gioco permette l'acquisto di contenuti digitali o servizi con denaro reale	Il gioco rappresenta nudità e/o riferimenti sessuali	Il gioco contiene rappresentazioni di violenza

Offerta videogiochi per classificazione PEGI nel 2020



Il 66,8% dei videogiochi rilasciati sul mercato italiano nel 2020 è adatto a un pubblico tra i 3 e i 12 anni (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12).

Vendita videogiochi per classificazione PEGI nel 2020



Il 53% dei giochi venduti in Italia nel 2020 è adatto ad un pubblico tra i 3 e 12 anni (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12)

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI

Un portale dedicato ai genitori, agli educatori e a tutti coloro che vogliono conoscere meglio il mondo dei videogiochi

Nel mese di giugno 2020 IIDEA ha lanciato il portale informativo **Tuttosuivideogiochi.it**
Il sito mette a disposizione gratuitamente informazioni e risorse per **comprendere i videogiochi e per utilizzarli al meglio nelle loro potenzialità:** guide, tutorial e raccomandazioni per scegliere i titoli più adatti, in base all'età dei giocatori, per impostare i controlli parentali nelle principali piattaforme utilizzate per videogiocare e per monitorarne l'utilizzo.

Oltre a questo, è possibile trovare recensioni sui principali videogiochi in commercio "a misura di genitore" e schede dei prodotti rilasciati mese per mese e adatti ad un pubblico di minori.
Tutto Sui Videogiochi si avvale di **un team di esperti indipendenti** in diverse discipline come la psicologia, la sociologia o la pedagogia, che **collabora costantemente con il sito** mettendo a disposizione esperienze e conoscenze in ambiti differenti. Gli esperti indipendenti curano gli approfondimenti proposti dal portale su alcune tematiche di interesse comune per genitori ed educatori, come l'uso dei videogiochi in famiglia e a scuola, la tutela della salute, le possibili opportunità di lavoro nel settore. Il sito offre anche l'opportunità di **confrontarsi e interagire direttamente con gli esperti**, ponendo delle domande che saranno selezionate per una risposta pubblica sul portale.

Tutto Sui Videogiochi è un progetto realizzato e finanziato da IIDEA in collaborazione con PEGI S.A., organizzazione indipendente senza scopo di lucro e con finalità sociali costituita ai sensi dalla legge belga, che gestisce il sistema paneuropeo di classificazione dei videogiochi PEGI (Pan European Game Information).
Tutto Sui Videogiochi nasce nel solco delle raccomandazioni contenute nelle Linee guida allegate al Regolamento per la classificazione dei contenuti delle opere audiovisive per il web e dei videogiochi, prodotte dall'Autorità Garante delle Comunicazioni (AGCOM), con la delibera 74/CONS/19.

IIDEA

5.

Italian Interactive Digital Entertainment Association

Siamo **l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia.**
Diamo identità e voce comune al settore e indirizziamo con un approccio unitario i temi di interesse condiviso.

L'Associazione è stata fondata agli inizi degli anni 2000. In origine i nostri soci erano principalmente multinazionali del settore con sede in Italia. Dal 2011, con la nascita di numerosi studi di sviluppo di videogiochi anche nel nostro paese, abbiamo allargato la nostra base associativa alle imprese italiane che producono videogiochi, che oggi rappresentano la larga maggioranza dei nostri soci. Nel 2019 abbiamo aperto l'Associazione al mondo esports, accogliendo come soci i primi team e organizzatori di eventi esports.

Attualmente riuniamo circa **80 soci** che comprendono produttori di console per videogiochi, editori multinazionali di videogiochi, sviluppatori italiani di videogiochi e operatori del settore esports.

A livello internazionale **aderiamo dal 2002 all'Associazione di categoria europea ISFE** (Interactive Software Federation of Europe) con sede a Bruxelles e dal 2005 siamo membri del Board of Directors della medesima.

Siamo inoltre **membri del Management Board del PEGI**, sistema di classificazione dei videogiochi che aiuta i genitori a compiere scelte consapevoli durante l'acquisto.
Siamo un'Associazione agile, snella e orientata al risultato. Il nostro modo di lavorare è molto pragmatico e si basa sul costante coinvolgimento dei nostri soci, in modo da assicurare che la nostra azione sia sempre al passo con la costante evoluzione del settore. I nostri soci sono al centro di qualsiasi scelta e azione dell'Associazione.

Italian Interactive Digital Entertainment Association

La nostra missione è creare un contesto favorevole allo sviluppo del settore in Italia e valorizzare il ruolo del videogioco nel sistema economico, sociale e culturale del nostro paese.

Per realizzare i nostri obiettivi, operiamo in diverse aree di attività:

- **Rilasciamo periodicamente rapporti** sul mercato dei videogiochi, sul profilo dei videogiocatori e sul settore degli esports in Italia

- **Realizziamo rilevazioni periodiche** sugli operatori del settore in Italia, con particolare riferimento alla filiera dello sviluppo e della produzione di videogiochi

- **Lavoriamo a stretto contatto con le istituzioni** pubbliche a tutti i livelli per rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi del settore nelle sedi opportune

- **Lavoriamo per creare un ecosistema sostenibile** per lo sviluppo del business delle start-up, delle piccole e medie imprese e delle multinazionali che operano in Italia, con una particolare attenzione all'internazionalizzazione

- **Promuoviamo la divulgazione della cultura del videogioco** attraverso l'organizzazione di diversi eventi e iniziative sul territorio

- **Promuoviamo l'uso consapevole dei videogiochi** come forma d'intrattenimento e strumento di crescita, fornendo ai consumatori tutte le informazioni necessarie riguardo al sistema di classificazione europeo dei videogiochi PEGI, ai sistemi di controllo parentale delle principali piattaforme e a tutte le raccomandazioni utili per i genitori al momento dell'acquisto e dell'utilizzo di un videogioco. Nel 2020 abbiamo lanciato il nostro portale per gli educatori e le famiglie **Tuttosuivideogiochi.it**

Soci IIDEA

34BigThings
505 Games
Activart
Activision Blizzard
Airland Studios
Alittleb
AnotheReality
API
Bandai Namco Entertainment
Big Ben Interactive
BR Digital
Cordens Interactive
Cube Comunicazione
Digital Lighthouse
Digital Tales
dpstudios
Dynamight Studios
Electronic Arts
Empire Esports
Epic Games
ETT Solutions
Exeed
Fantastico Studio
Forge Reply
Gameloft
GhostShark Games
GoSkilla
Guarini Design
Hexon Esports
HSL Esports
Hive Division
Invader Studios
Italian Games Factory
Iter Research
Just Funny Games
Jyamma Games
Leonardo Interactive
MCES Italia
Melazeta
Microsoft
Milestone
MixedBag
Meangrip
Nintendo
Notorious Legion Esports
One O One Games
Open Lab
Outplayed
PG Esports
PM Studios
Polygon Moon
Pro2Be Esports
Progaming Italia
QLASH
Raceward Studio
Red Koi Box
Reludo
Reply Totem
Riot Games
Samsung Morning Stars
Sandbox Games
Sandbox Studios
Sedleo
Singular Perception
Sony Interactive Entertainment
Storm in a Teacup
Stormind Games
Strelka Games
Studio Evil
Studio V
Take Two
Tiny Bull Studios
Trinity Team
Ubisoft
Ubisoft Milan
UNAmedia
Untold Games
Xplored
Warner Bros.
We Are Muesli
White Manager

Italian Interactive Digital Entertainment Association

info@iideassociation.com
www.iideassociation.com