



Italian Interactive Digital Entertainment Association

# LANDSCAPE DEL SETTORE ESPORTS IN ITALIA 2021



**1** RAPPORTO IN SINTESI

**2** IMPATTO ECONOMICO E PROSPETTIVE  
DEL SETTORE ESPORTS IN ITALIA

**3** IIDEA

**4** NIELSEN

# FONTI E METODOLOGIA

Nielsen Sports & Entertainment e IIDEA presentano il primo “Landscape del Settore esports”, una stima dell’impatto economico generato dagli operatori di settore che considera l’impatto occupazionale, la spesa correlata e l’amplificazione dovuta al potere di spesa incrementale generato dal settore in Italia.

Lo studio si basa su dati derivanti da una **ricerca di mercato ad hoc** somministrata ai principali stakeholder operanti nel settore esports (team, organizzatori, publisher e altre tipologie di operatori), la quale ha costituito la base delle analisi di misurazione dell’impatto economico generato dal relativo settore.

I dati raccolti attraverso la ricerca sono stati integrati con dati provenienti da **database di terze parti** ed elaborati secondo l’**expertise** di Nielsen Sports.



## RICERCA AD HOC

Raccolta di dati e insight relativi al numero di occupati nel settore (per tipologia di società), il relativo salario lordo e la percentuale di risorse imputabile al mondo esports.



## DATABASE DI TERZE PARTI

Banche date nazionali e/o sovranazionali (Istat, Eurostat)  
Dati finanziari disponibili tramite database Orbis  
Report di settore e benchmark internazionali.



## EXPERTISE

Per garantire la più alta validità dei dati e delle stime effettuate, i calcoli si basano su precedenti analisi di benchmarking e sull’expertise di Nielsen Sports.

BATTLE



# IL RAPPORTO IN SINTESI

**L'impatto economico totale** (diretto e indiretto) stimato per il settore esports in Italia ammonta a **45 - 47 milioni di euro**.

**L'impatto economico diretto** ossia direttamente collegato all'impatto occupazionale generato dal settore, è di oltre **30 milioni di euro**.

Di questi, il **65%** (**€ 20,4 mln**) viene generato dai **team di esports**, seguiti dagli **organizzatori** con il **16%** (**€ 5,1 mln**) e dai **publisher** con il **4%** (**€ 1,1 mln**).

Il restante **15%** (**€ 5 mln**) viene generato da altre tipologie di società che operano nel mondo esports (es. venue dedicate, produttori hardware, sviluppatori e altre categorie non assimilabili alle precedenti).

Le **principali categorie di spesa**, in termini di occupazione, variano in relazione alla tipologia di entità considerata, i ruoli che all'interno del settore pesano maggiormente sul totale dei costi per il personale sostenuti sono:

- **Team**: pro player, content creator e team manager/owner;
- **Organizzatori**: caster/commentatori, project manager e tournament admin;
- **Publisher**: occupazioni in ambito marketing/PR e social media.

**L'impatto economico indiretto** generato da tutte le spese correlate al mondo degli esports, come i servizi ausiliari e il merchandising, è superiore a **15 milioni di euro**.

A differenza di quanto visto per l'impatto diretto, sono i publisher che contribuiscono maggiormente da un punto indiretto con l'**80%** (circa **€ 12 mln**) del totale. I team generano l'**11%** del valore indiretto mentre gli organizers il **7%**. Il rimanente **2%** (**€ 240,3 k**) viene generato dalle restanti categorie di società operanti nel settore.

Le principali categorie di spesa correlata per tipologia di entità sono:

- **Team:** marketing, travel/accomodation, equipment e rental;
- **Organizzatori:** HR/personale, equipment e rental, finance/legal e amministrazione;
- **Publisher:** marketing e HR/personale.

# IL SETTORE DEGLI ESPORTS IN ITALIA

**475.000**  
**AVID FANS**

Persone fra i 14-40 anni che seguono eventi esports ogni giorno in Italia

**+15%** **CRESCITA DELLA FANBASE ESPORTS**  
rispetto alla precedente rilevazione (luglio 2020)\*



**1.620.000**  
**FANBASE**

Persone fra i 14-40 anni che seguono eventi esports più volte la settimana in Italia

\*Crescita maggiore rispetto ai principali mercati europei (Germania, Francia, UK) e anche rispetto ai principali sport tradizionali

Rapporto sugli esports in Italia 2021 IIDEA/Nielsen, Statista.

# IL SETTORE DEGLI ESPORTS IN ITALIA

**+ 13 %**  
per gli **AVIDFANS**

**MIGLIORE ATTITUDINE VERSO LE  
SPONSORIZZAZIONI**  
(rispetto alla popolazione nazionale)

**+ 9 %**  
per la **FANBASE**

**+ 15 %**  
**CRESCITA della  
FANBASE ESPORTS**  
rispetto alla precedente rilevazione

Crescita maggiore rispetto ai principali mercati europei  
(Germania, Francia, UK) e anche rispetto ai principali  
sport tradizionali

**+ 166 %**  
**INCREMENTO delle  
HOURS WATCHED**  
su **Twitch di streaming**

2020 vs 2019





2

**IMPATTO ECONOMICO E PROSPETTIVE**  
DEL SETTORE **ESPORTS** IN ITALIA

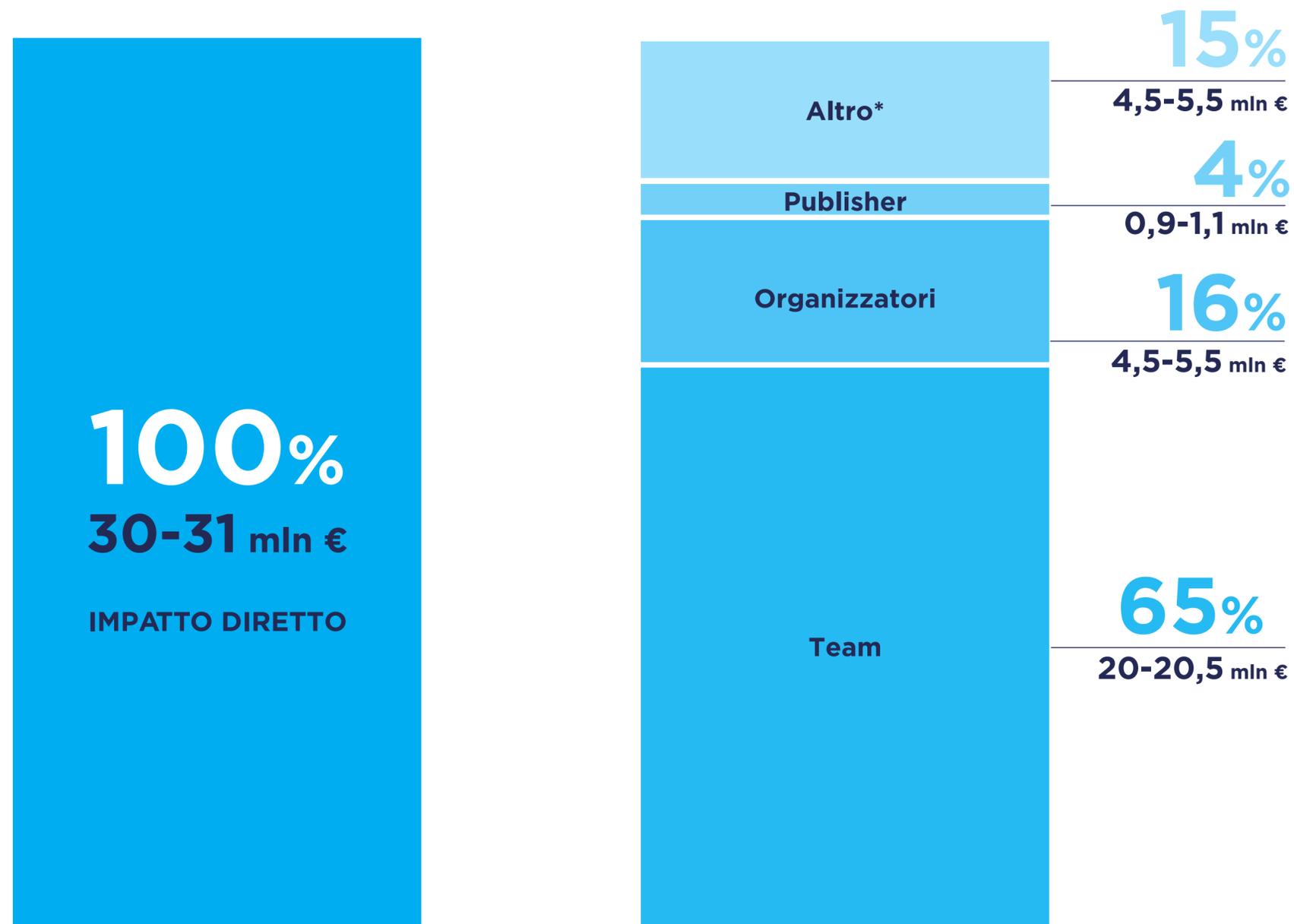
# IMPATTO ECONOMICO DIRETTO E INDIRECTO

Impatto occupazionale e spesa correlata del settore esports in Italia



# IMPATTO DIRETTO

Impatto occupazionale e spesa correlata del settore esports in Italia



Fonte: Elaborazione Nielsen Sports basata su Ricerca di Mercato ad hoc sottoposta ai principali stakeholder del settore esports

L'impatto occupazionale (impatto diretto) considera il costo lordo medio di una persona imputabile a funzioni relative al settore esports in Italia

\* Include: Venue dedicate, piattaforme di streaming, hospitality, produttori hardware, sviluppatori e altre categorie non assimilabili alle precedenti

# IMPATTO DIRETTO

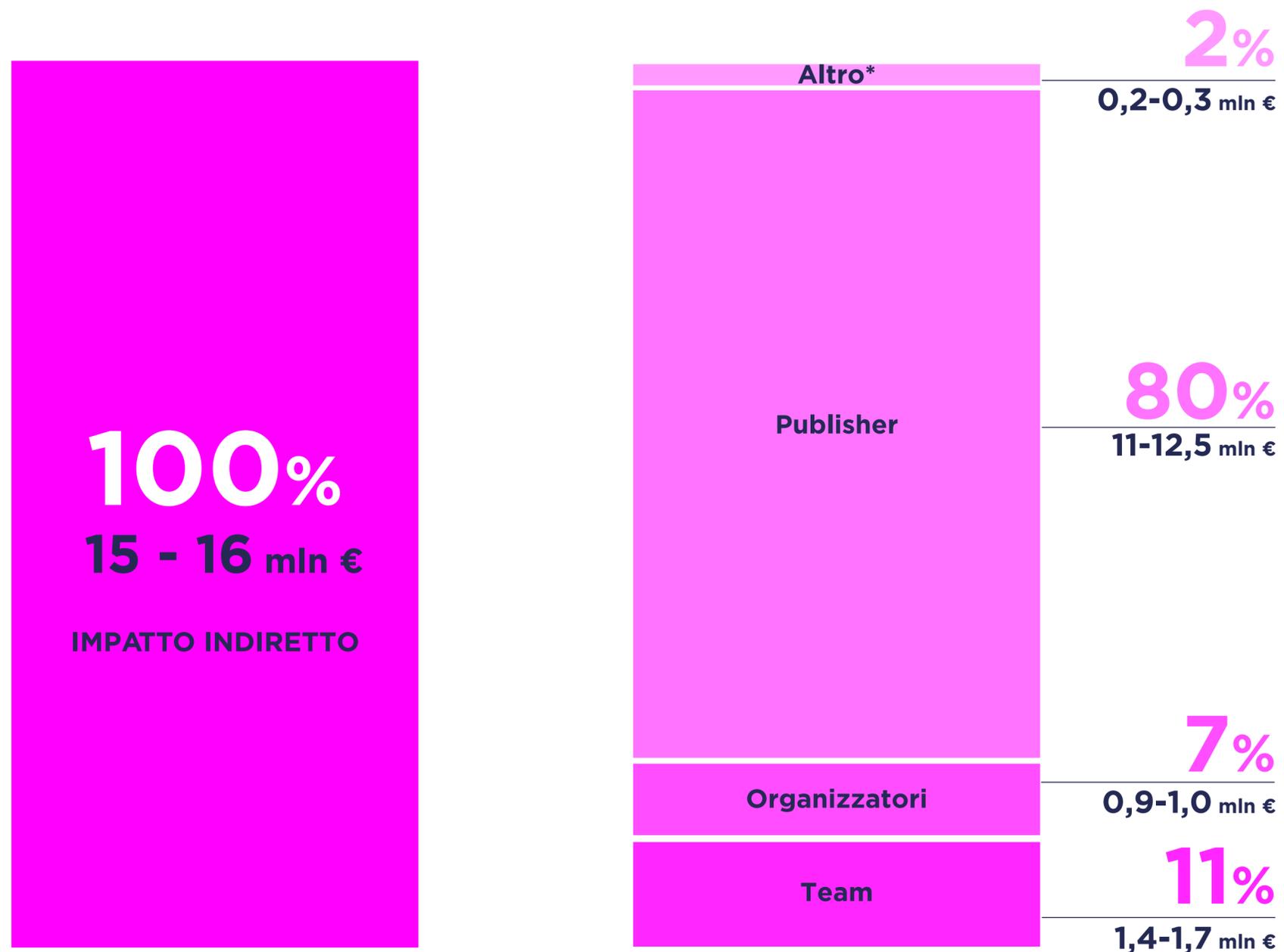
Principali categorie di spesa occupazionale per team, organizzatori



Fonte: Elaborazione Nielsen Sports basata su Ricerca di Mercato ad hoc sottoposta ai principali stakeholder del settore esports  
L'impatto occupazionale (impatto diretto) considera il costo lordo aziendale medio di una persona imputabile a funzioni relative al settore esports in Italia

# IMPATTO INDIRETTO

Spesa correlata agli esports (es. servizi, equipment, merchandising)



Fonte: Elaborazione Nielsen Sports basata su Ricerca di Mercato ad hoc sottoposta ai principali stakeholder del settore esports

L'impatto occupazionale (impatto diretto) considera il costo lordo medio di una persona imputabile a funzioni relative al settore esports in Italia

\* Include: Venue dedicate, piattaforme di streaming, hospitality, produttori hardware, sviluppatori e altre categorie non assimilabili alle precedenti

# IMPATTO INDIRETTO

Principali categorie di spesa correlata per team, organizzatori e publisher



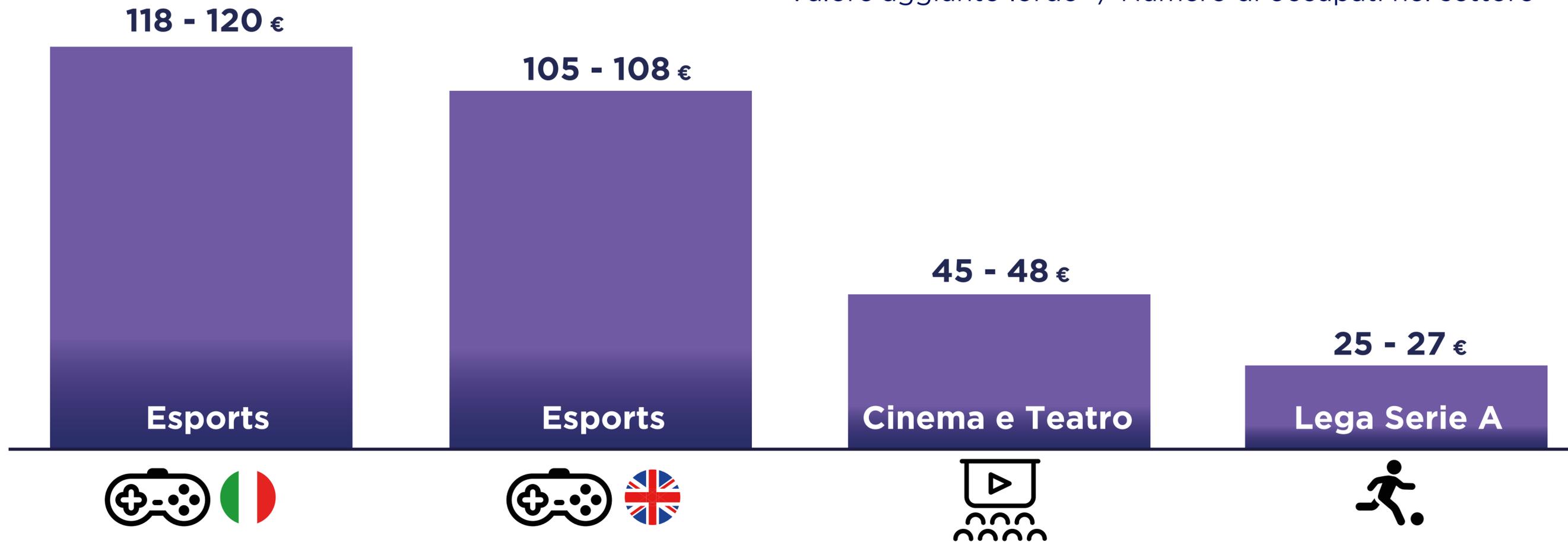
Fonte: Elaborazione Nielsen Sports basata su Ricerca di Mercato ad hoc sottoposta ai principali stakeholder del settore esports  
 L'impatto indiretto considera la spesa correlata annua sostenuta dall'azienda, imputabile al settore esports in Italia

# VALORE AGGIUNTO LORDO PER OCCUPATO

Quanto ogni occupato contribuisce a creare valore aggiunto all'interno del settore in cui opera?

**Margine di contribuzione di ogni occupato nel rispettivo settore  
(valori in .000)**

Valore aggiunto lordo\* / Numero di occupati nel settore



Fonte: UKIE (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), AGIS (Associazione Generale Italiana dello Spettacolo), Lega Serie A

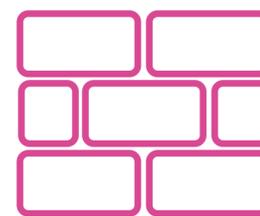
\*Il valore aggiunto lordo (GVA) considera sia l'impatto diretto e indiretto, sia l'indotto generato dal settore di riferimento

# LEVE E OSTACOLI ALLA CRESCITA DEGLI ESPORTS



## LEVE

- 1° Il fatto di essere un **nuovo medium/una nuova piattaforma di intrattenimento** (rispetto ai media più tradizionali (es. radio, TV, stampa))
- 2° Le opportunità di **sponsorizzazione** anche per **brand non endemici**
- 3° L'erogazione di **nuove competenze specialistiche** e **opportunità professionali** all'interno dell'ecosistema esports



## OSTACOLI

- 1° L'**assenza** di **incentivi** e/o **agevolazioni** economiche per il settore da parte delle istituzioni
- 2° La **manca**za di **competenze specifiche** all'interno del settore
- 3° Il **gap tecnologico** (infrastrutture, rete) tra le varie aree del paese



3

IDEA



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 **più di 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.

# SOCI

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 Moka  
Digital Tales  
dpstudios  
Dynamight Studios  
Electronic Arts  
Empire Esports  
Epic Games  
ETT Solutions  
Exeed  
Fantastico Studio  
Gameloft  
GhostShark Games  
GoSkilla  
Guarini Design

Hexon Esports  
Hive Division  
HSL Esports  
Invader Studios  
Italian Games Factory  
Iter Research  
Just Funny Games  
Jyamma Games  
Leonardo Interactive  
Macko Esports  
MAGA Animation  
MCES Italia  
Meangrip  
Melazeta  
Microsoft  
Milestone  
MixedBag  
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 Game Studios  
Reply Totem  
Riot Games  
Samsung Morning Stars  
Sandbox Games  
Sandbox Studios  
Sedleo  
SimCoVR  
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  
Warner Bros  
We Are Muesli  
White Manager  
Xplored

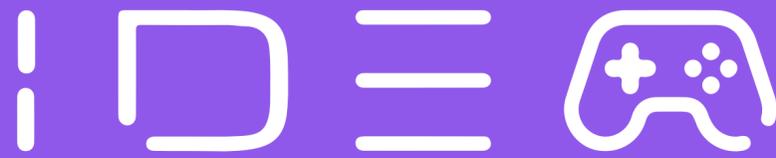


**NIELSEN**



## CHI SIAMO

Nielsen Sports & Entertainment è il principale fornitore di analisi e insight nel settore dello sport & entertainment, offre la fonte più affidabile di dati indipendenti e olistici del mercato e la visione più completa dei trend e delle abitudini dei consumatori in tutto il mondo ed è il leader globale nella fornitura di soluzioni ad hoc per team, leghe, federazioni, brand, broadcaster ed agenzie. Attraverso il mix di soluzioni che comprendono l'analisi sull'efficacia delle sponsorizzazioni e la competenza relativa ai fan, unitamente alla comprensione che Nielsen possiede in termini di comportamento dei consumatori e della loro fruizione dei media, Nielsen Sports & Entertainment si posiziona in modo unico nel supportare lo sviluppo del business attraverso lo sport & entertainment. I dati di brand exposure e le misurazioni di Nielsen Sports & Entertainment sono considerati come moneta corrente nel mercato dello sport mondiale. Unendo i dati relativi alle sponsorship con quelli di Nielsen relativi agli acquisti e agli intenti degli acquirenti, Nielsen Sports & Entertainment fornisce a più di 1.700 clienti soluzioni estremamente efficaci ed integrate per supportarli nel prendere le decisioni migliori.



Italian Interactive Digital Entertainment Association

**SEGRETERIA GENERALE**

EMAIL: [INFO@IIDEASSOCIATION.COM](mailto:INFO@IIDEASSOCIATION.COM)

**[WWW.IIDEASSOCIATION.COM](http://WWW.IIDEASSOCIATION.COM)**

