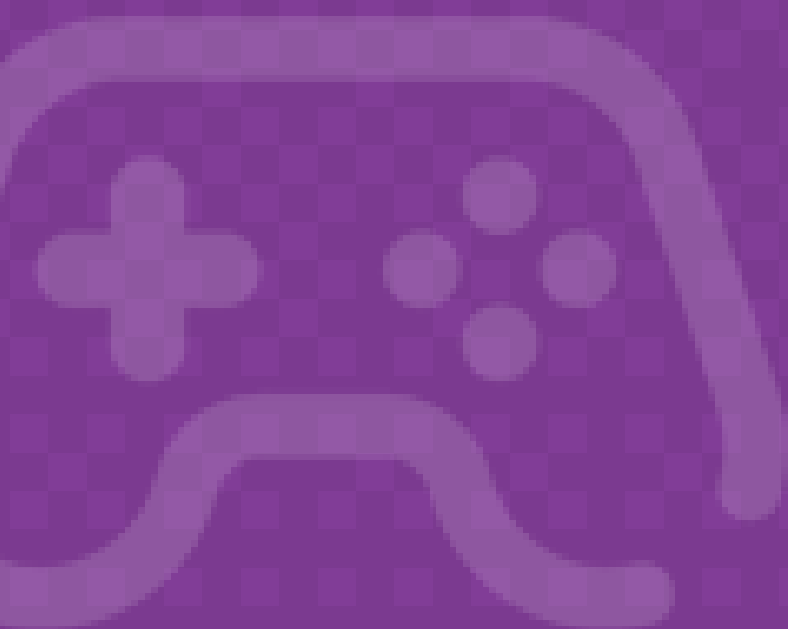




Italian Interactive Digital Entertainment Association

I VIDEOGIOCHI IN ITALIA

NEL 2023





INDICE

1. Il mercato dei videogiochi in Italia	10
2. Il profilo dei videogiocatori in Italia	15
3. Videogioco responsabile	22
4. IIDEA.....	28

INTRODUZIONE

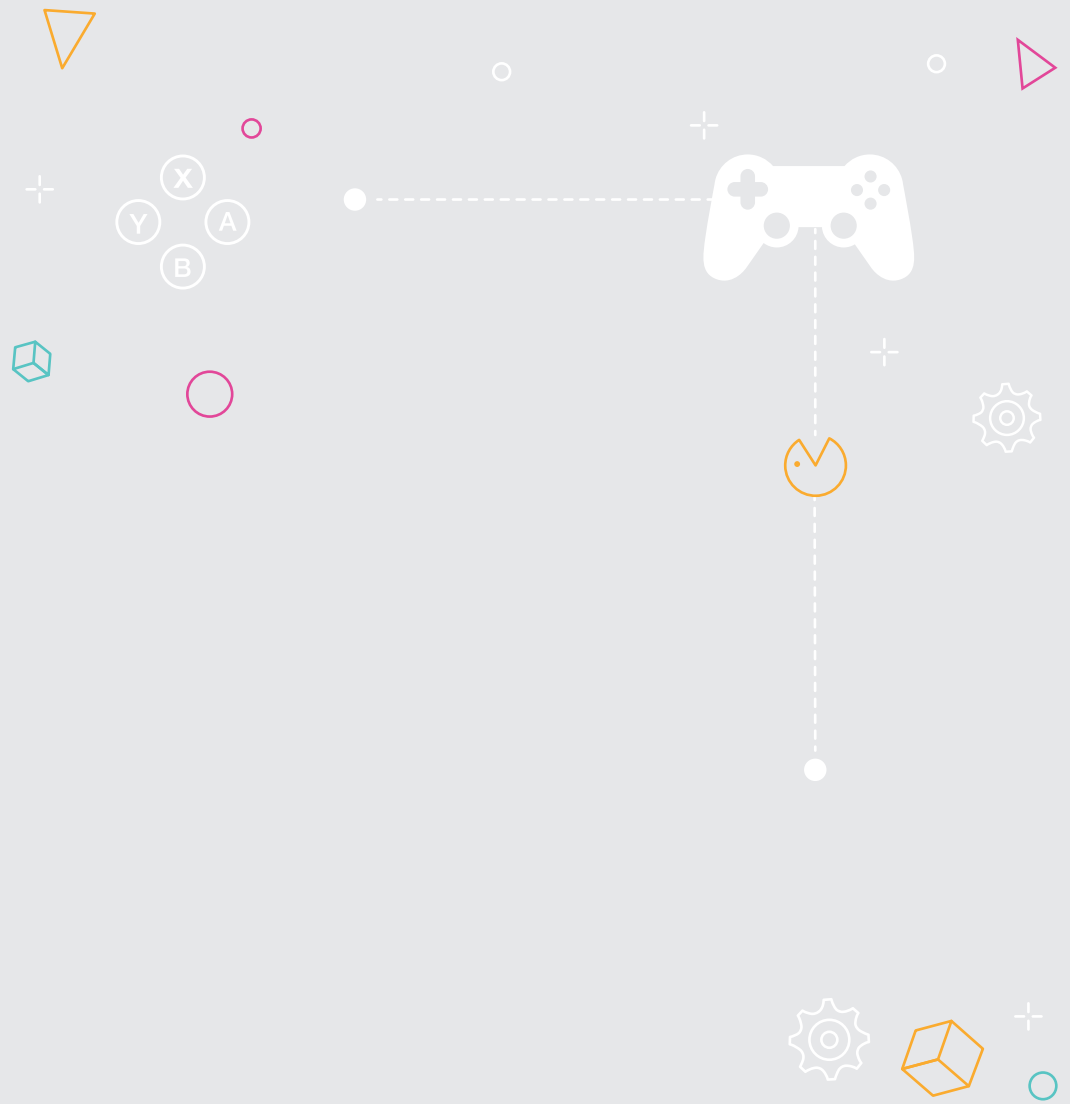
Il mercato dei videogiochi in Italia è in salute e continua a crescere positivamente. Nel 2023 il giro d'affari del settore ha superato i 2,3 miliardi di euro, con un trend di crescita del 5% rispetto al 2022 e del 28% rispetto al 2019, confermando il nostro Paese tra i primi cinque mercati europei.

Questa tendenza è supportata da una domanda forte e stabile da parte dei consumatori. L'Italia vanta una solida base di appassionati, con 13 milioni di videogiocatori tra i 6 e i 64 anni registrati nel 2023, corrispondenti al 31% della popolazione italiana, e con un'età media di 30 anni. Nel 2023 si è registrato un calo dell'8% del pubblico di riferimento, ma la diminuzione ha riguardato principalmente i videogiocatori occasionali e in linea più generale è legata alla piena ripresa delle attività dopo il Covid e all'esigenza delle persone di trascorrere il tempo libero al di fuori delle proprie abitazioni. Al contrario, il nucleo dei videogiocatori più assidui, composto da 9,5 milioni di persone che giocano almeno una volta alla settimana, ha subito in misura minore questo riassetto post-pandemia.

Dal punto di vista dei consumi, nel 2023 si è evidenziata una straordinaria performance nel segmento hardware, con una crescita del 63% rispetto al 2022 e un valore di 665 milioni di euro. Grazie alla disponibilità delle console di nuova generazione, i consumatori italiani hanno rinnovato i propri dispositivi per videogiochi (+69,6% anno su anno) e acquistato nuovi accessori (+45,9% rispetto al 2022).

Un altro punto saliente del 2023 è stato l'aumento degli acquisti di nuovi videogiochi (+6% rispetto al 2022), con un incremento significativo nel download di nuovi titoli per console e PC (+19% anno su anno). Al contrario, gli acquisti in-game, inclusi download di DLC, servizi on demand e sottoscrizioni ai servizi delle console, sono diminuiti del -42% rispetto al 2022. Nonostante ciò, il software rimane il segmento più rilevante, rappresentando il 71% del giro d'affari del settore, pari a 1,6 miliardi di euro.

In conclusione, nonostante un contesto macroeconomico sfidante, il mercato italiano dei videogiochi offre una prospettiva di cauto ottimismo. Per il futuro, si prevede una possibile normalizzazione del mercato in Italia, dopo risultati eccezionali frutto di situazioni atipiche degli ultimi anni, con una maggiore concentrazione degli appassionati sugli acquisti di software e una stabilità complessiva dei consumi. Non dobbiamo, inoltre, dimenticare la difficile situazione in termini di ristrutturazioni che ha interessato il settore dei videogiochi nei primi mesi del 2024 e sta avendo un impatto su diversi attori, soprattutto a livello internazionale, e in cui l'Italia è coinvolta in misura minore.



METODOLOGIA

Metodologia



GAMETRACK



Mercato

La dimensione del mercato è calcolata attraverso diverse fonti di dati.

Prodotti pacchettizzati

- Software fisico, Hardware, Accessori: **Games Sales Data (GSD)**

Prodotti digitali

- Software digitale Console e PC (giochi completi e acquisti in game): **Games Sales Data (GSD) e GameTrack**
- Software digitale Mobile (giochi completi e acquisti in game): **Games Sales Data (GSD) e Data.ai**

Consumatori

Il profilo dei consumatori ha come fonte di dati **GameTrack**.



Games Sales Data (GSD)

Avviato nel 2013, il progetto GSD è il risultato di un'iniziativa europea guidata da Video Games Europe con il supporto di centinaia di partner, con l'obiettivo di unificare la raccolta dei dati di vendita, sia dei prodotti pacchettizzati (retail) che dei prodotti digitali, nei diversi territori e raggrupparli insieme, all'interno di un unico strumento messo a disposizione di organizzazioni professionali, distributori e editori di videogiochi partecipanti al panel.

Il panel retail GSD è distribuito in 25 paesi europei. Il panel digitale GSD ora copre 50 paesi sparsi in Europa, Medio Oriente, Africa e Asia-Pacifico. Il panel è gestito da Sparkers.

Panel retail: i dati di vendita sono trasmessi dai distributori di ciascun paese su base settimanale. I dati sono standardizzati, aggregati, anonimizzati ed estrapolati per stimare l'intero mercato. Per garantire un database affidabile e uniforme, le informazioni del catalogo vengono fornite direttamente dagli editori di videogiochi. Allo stesso tempo, gli editori trasmettono dati che consentono di perfezionare il modello di calcolo per estrapolazione, offrendo una visione più affinata dei mercati dove la copertura del panel retail non è pari al 100%.

Panel digitale: i dati di vendita coprono le vendite di videogiochi completi realizzate su PlayStation Network (PSN), Xbox Live (XBL), Nintendo eShop (editori terzi) e sulle principali piattaforme di distribuzione su PC (Steam, Epic, store proprietari). I dati di vendita vengono comunicati ogni settimana direttamente dagli editori di videogiochi partecipanti al progetto e quindi non richiedono alcuna estrapolazione. GSD è l'unica fonte di dati basata sui download di videogiochi completi sulle vendite effettive.

GameTrack

GameTrack è un progetto di ricerca che fornisce approfondimenti completi sul settore dei videogiochi, fornendo dati aggiornati sulle dimensioni del mercato e sui comportamenti dei giocatori da un punto di vista macro, insieme a dettagli su come e quanto i videogiocatori interagiscono con i videogiochi a livello personale. Commissionato da Video Games Europe e gestito dal team di esperti di videogiochi di Ipsos, questo progetto di ricerca multinazionale è progettato per fornire dati chiave sulle abitudini di gioco nel Regno Unito, in Francia, in Spagna, in Germania e in Italia.

GameTrack comprende tutti i possibili dispositivi utilizzati per giocare ai videogiochi: PC, laptop, console, dispositivi di gioco portatili, smartphone, tablet, smart TV e altre tecnologie emergenti. Approfondisce tutti i formati di videogiochi disponibili, dai videogiochi pacchettizzati alle app, videogiochi online, videogiochi multiplayer, videogiochi per browser, videogiochi su social network, e l'ascesa dei più recenti servizi di videogiochi on-demand/streaming, fornendo una visione approfondita dell'ecosistema di videogiochi. Al centro di GameTrack ci sono i seguenti parametri chiave, ciascuno dei quali suddivide il mercato totale in base a dispositivi e tipi di videogiochi specifici:

Dati demografici: chi sono e quanti sono i videogiocatori, come videogiocano e i quali sono i loro atteggiamenti nei confronti dei videogiochi.

Coinvolgimento: quanto tempo viene trascorso giocando ai videogiochi.

Stime del valore - Importo dedicato alla spesa per videogiochi - entrate generate dalle vendite di videogiochi.

Stime del volume: numero di videogiochi/microtransazioni/abbonamenti acquisiti (sia a pagamento che gratuiti).

I dati GameTrack sono disponibili per tutti gli editori e creatori di videogiochi che aderiscono a Video Games Europe, fornendo le informazioni essenziali di cui hanno bisogno per comprendere e analizzare il mercato. Oltre ai report trimestrali e ai webinar, gli abbonati hanno anche accesso ai dati attraverso una piattaforma online interattiva che viene aggiornata su base trimestrale. GameTrack offre approfondimenti sull'intero ecosistema dei videogiochi in termini di coinvolgimento e questo si riferisce alle entrate generate dalle vendite di videogiochi, fornendo un quadro chiaro di come si evolve il settore.

Ogni trimestre, viene somministrato un sondaggio online ad un campione rappresentativo a livello nazionale di 3.000 utenti di età compresa tra 6 e 64 anni per ciascuno dei mercati (15.000 in tutti i paesi per trimestre). Inoltre, ogni anno viene intervistato un campione di 1.000 adulti di 18 anni o più in ciascun paese tramite un breve sondaggio offline (che include domande relative ai videogiochi giocati dai figli di età compresa tra 6 e 17 anni), per ponderare le risposte dei sondaggi online trimestrali e contestualizzare i risultati per ciascun paese.

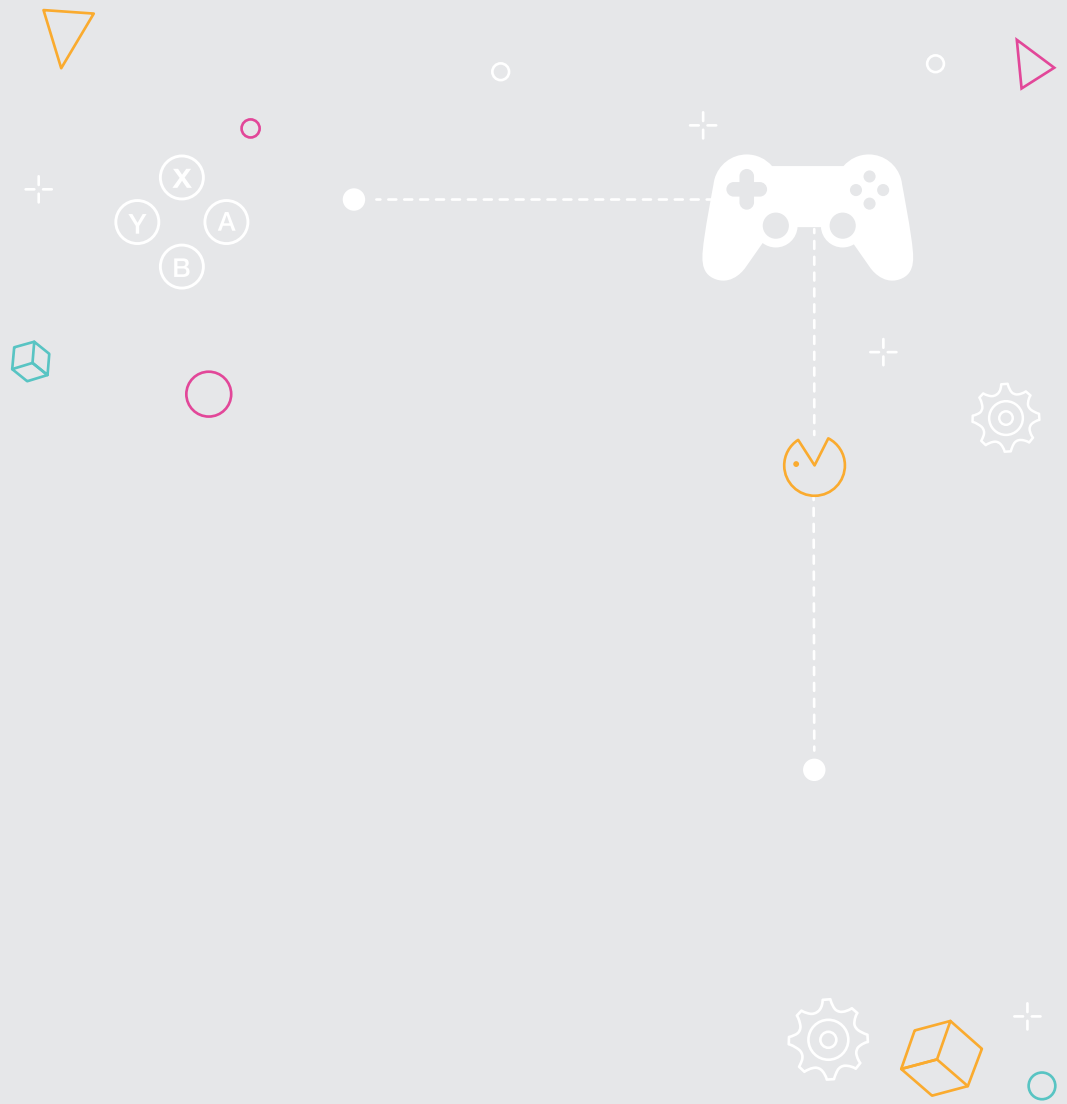


Data.ai

Data.ai è il punto di riferimento internazionale per i dati di mercato delle applicazioni per dispositivi mobili. La sua metodologia si basa su:
o Classifiche periodiche complete ricevute da Android e iOS;
o Per la stessa periodicità, unità esatte e valori di più giochi mobile forniti dagli sviluppatori delle applicazioni.

I dati raccolti da Data.ai 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.



IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

GIRO D'AFFARI

HARDWARE

665,23 MLN €

29% del totale

+63% rispetto al 2022

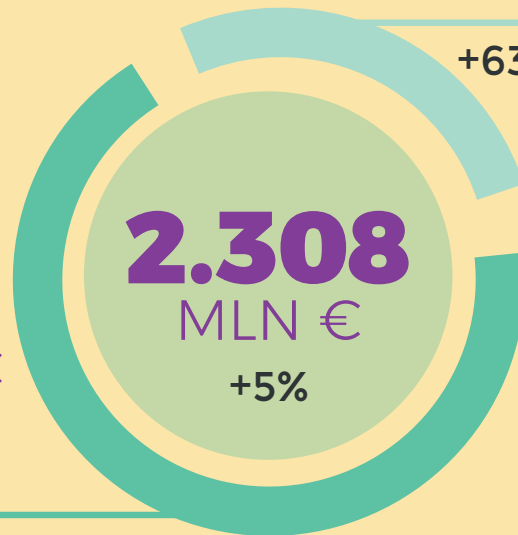


SOFTWARE

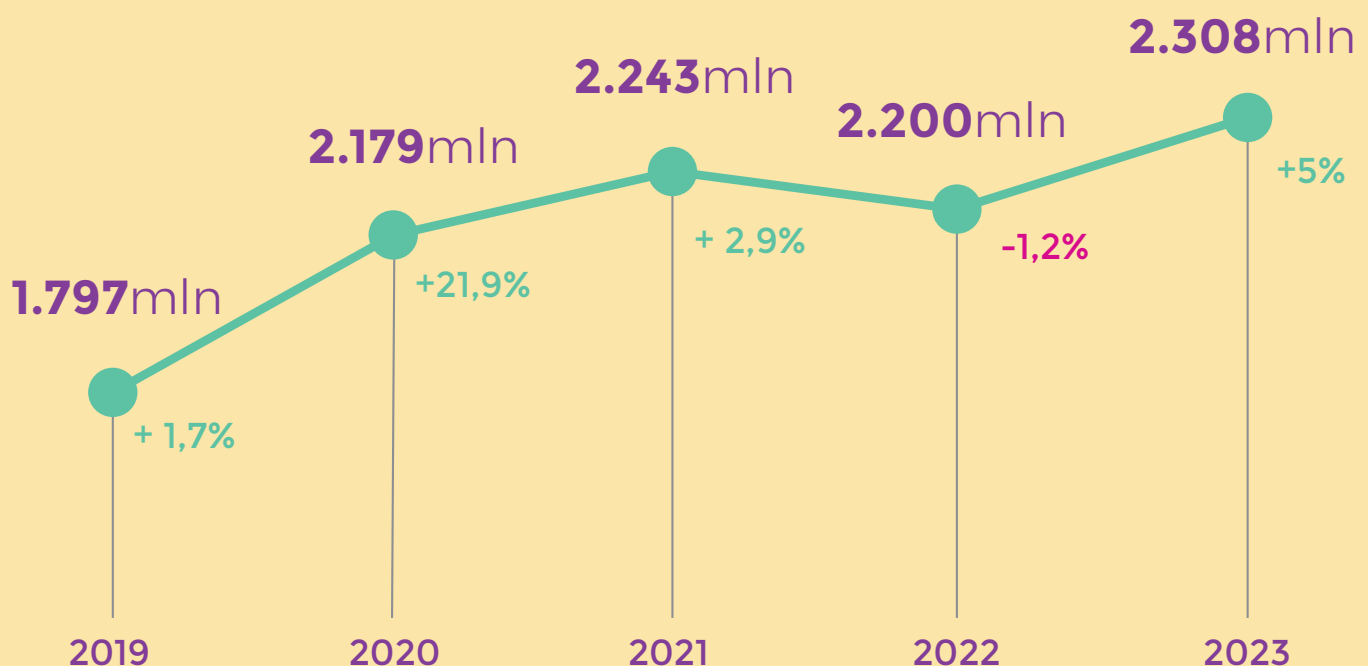
1.642,49 MLN €

71% del totale

-8% rispetto al 2022



Ultimi 5 anni



SEGMENTI DI MERCATO

Hardware

665 MLN €

+63% rispetto al 2022

73% del totale

487 MLN

+70% rispetto al 2022

CONSOLE

27% del totale

178 MLN

+46% rispetto al 2022

ACCESSORI



Software

1.642 MLN €

-8% rispetto al 2022

36% del totale

599 MLN

-21% rispetto al 2022

DIGITALE
(CONSOLE E PC)

47% del totale

780 MLN

+4% rispetto al 2022

APP

16% del totale

264 MLN

-6% rispetto al 2022

FISICO



NUOVI VIDEOGIOCHI E ACQUISTI IN-GAME

Acquisti di nuovi videogiochi

577 MLN €

+6% rispetto al 2022



Digitale

(Download videogiochi per console e PC)

54% del totale

314 MLN

+ 19% rispetto al 2022



Fisico

(Videogiochi pacchettizzati)

46% del totale

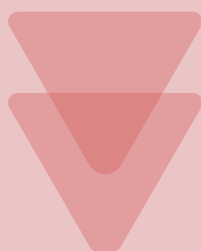
264 MLN

-6% rispetto al 2022

Acquisti in-game*

285 MLN €

-42% rispetto al 2022



*Download di DLC per console e PC, servizi on demand, sottoscrizioni a servizi delle console

I VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEL 2023

1 2 3



**EA SPORTS
FC 24**



**HOGWARTS
LEGACY**



**CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE III**

4 MARVEL'S SPIDER-MAN 2

5 SUPER MARIO BROS. WONDER

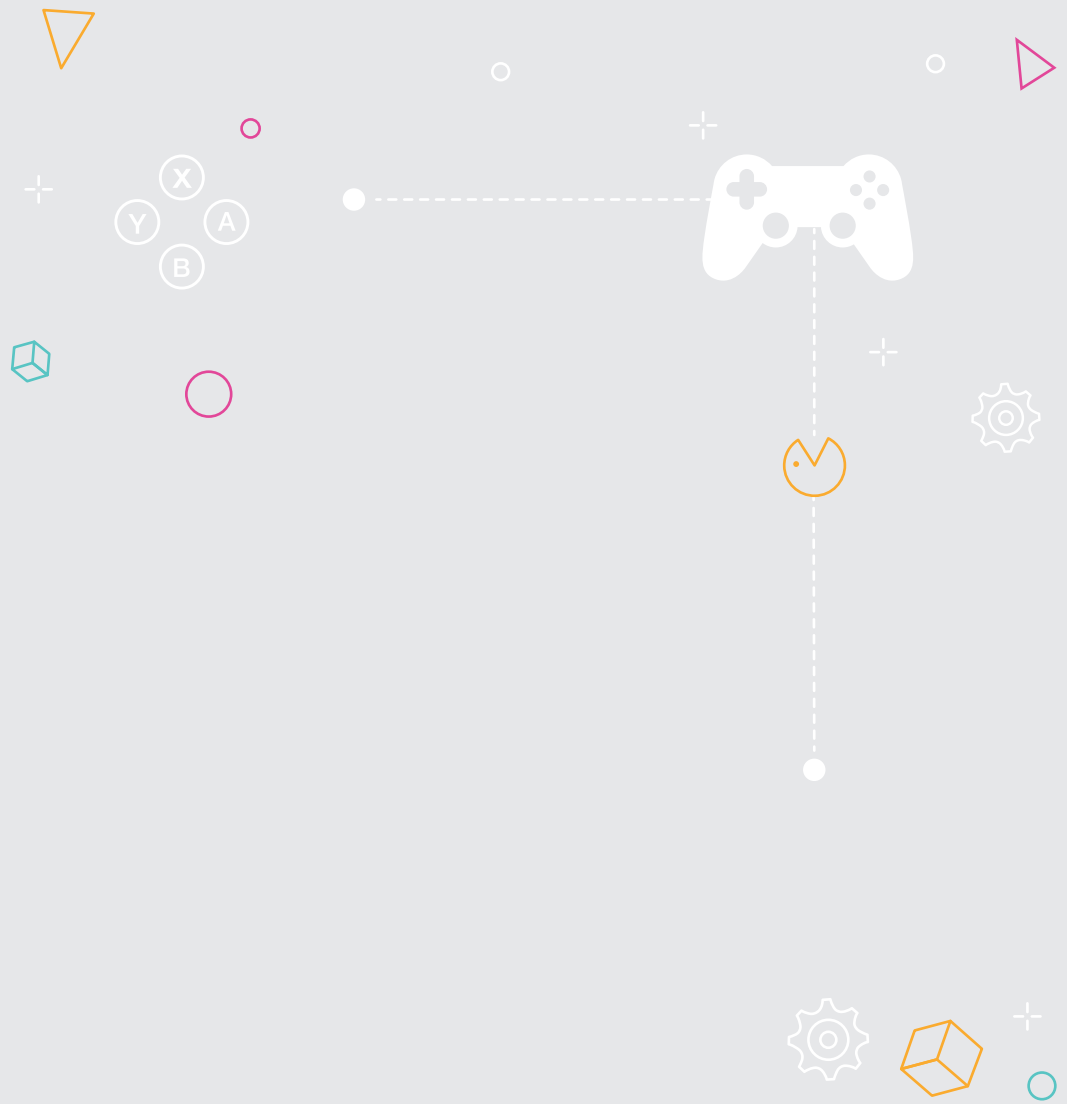
6 THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

7 DIABLO IV

8 F1 23

9 ASSASSIN'S CREED MIRAGE

10 RESIDENT EVIL 4



I VIDEOGIOCATORI IN ITALIA

PUBBLICO DI RIFERIMENTO

13 MLN

nel 2023

-8% rispetto al 2022

31%

della popolazione italiana
tra i 6 e i 64 anni
età media 30 anni



61%

UOMINI

8,0MLN

-5% vs 2022
età media 30 anni



38%

DONNE

4,9MLN

-15% vs 2022
età media 31 anni

ALTRO*
0,1MLN

*persone che non si identificano né come donne o né come uomini (dato rilevato per la prima volta, non abbiamo confronto anno su anno)

69,6%

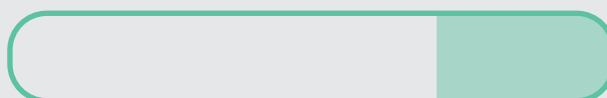
dei videogiocatori



ha più di 18 anni

30,4%

dei videogiocatori



ha tra 6 e 17 anni

PUBBLICO DI RIFERIMENTO

2023 vs 2022

9,5MLN

giocano almeno
1 volta
a settimana

-4% rispetto al 2022

2,2MLN

giocano almeno
1 volta
al mese

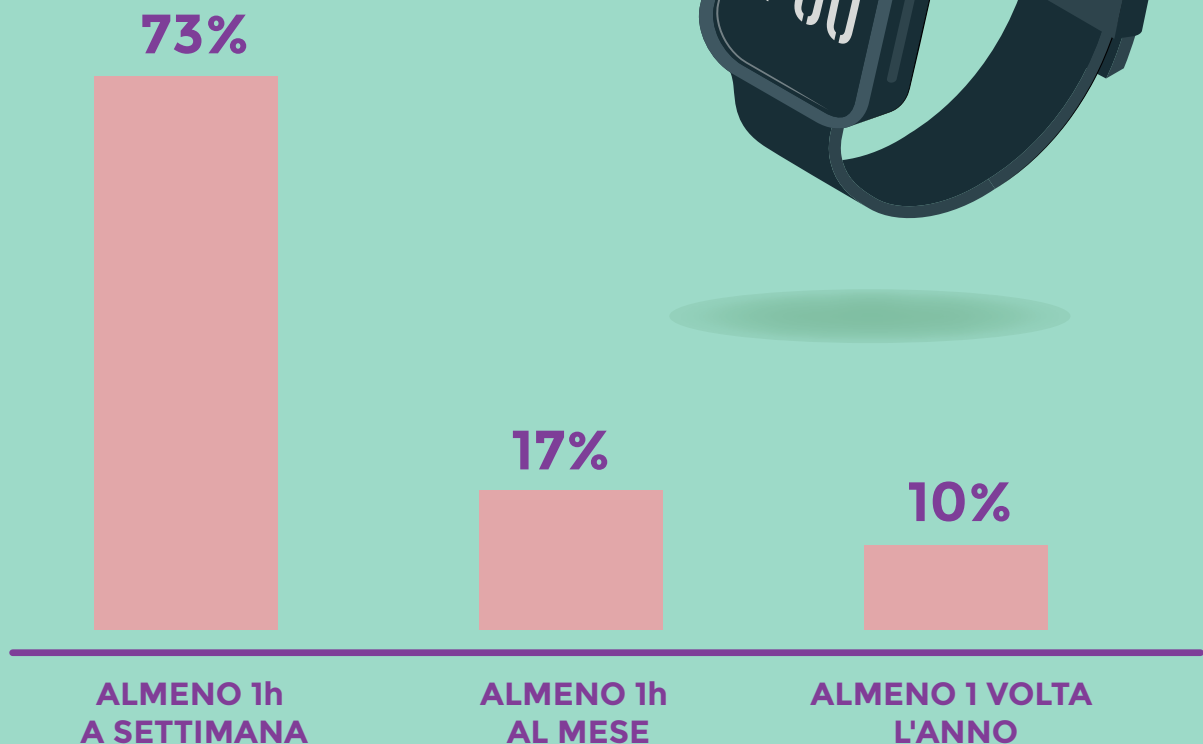
-22% rispetto al 2022

1,3MLN

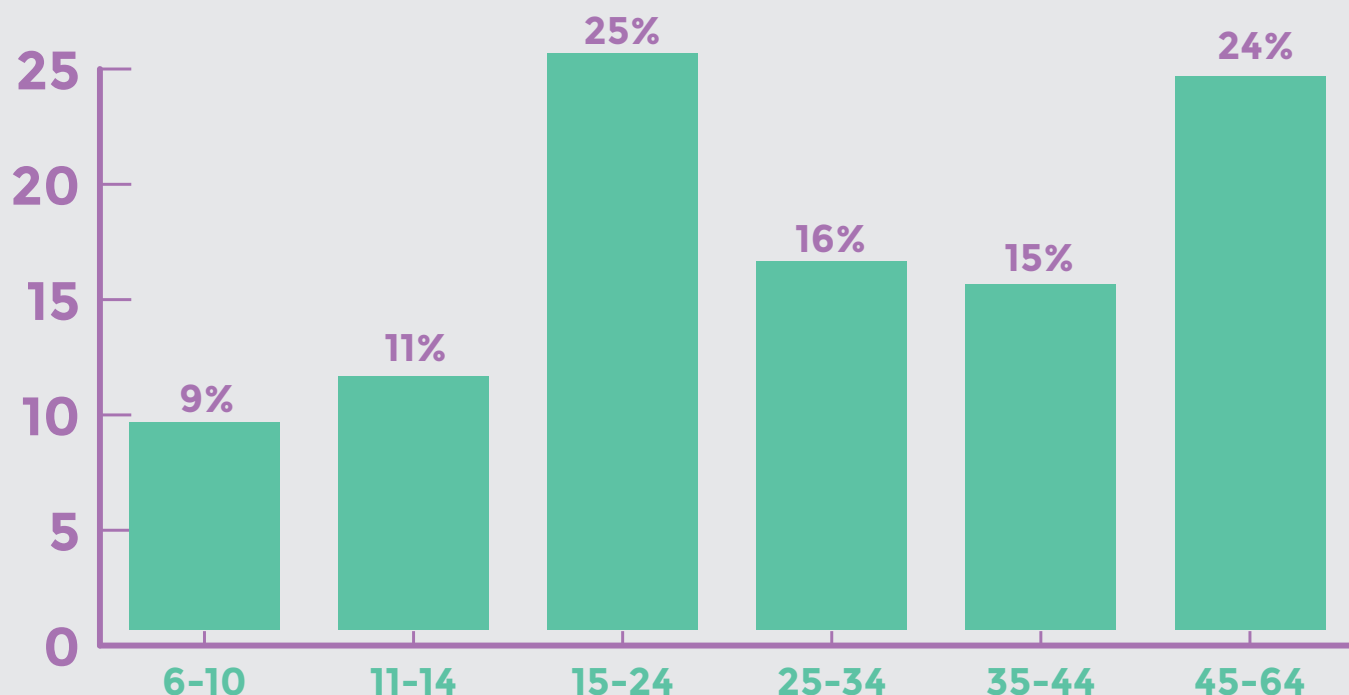
gioca meno
frequentemente

-30% rispetto al 2022

TEMPO DI GIOCO



VIDEOGIOCATORI PER FASCE DI ETÀ



ANNI **6-10**

1,2MLN

47%

-26% vs 2022



ANNI **11-14**

1,5MLN

65%

-8% vs 2022



ANNI **15-24**

3,2MLN

55%

-7% vs 2022



ANNI **25-34**

2,1MLN

33%

-8% vs 2022



ANNI **35-44**

1,9MLN

26%

+6% vs 2022



ANNI **45-64**

3,1MLN

17%

-9% vs 2022

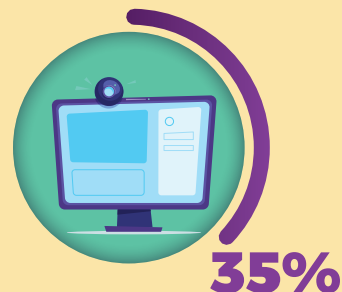
DISPOSITIVI UTILIZZATI PER VIDEOGIOCARRE



9,2 MLN
VIDEOGIOCA SU
DISPOSITIVI MOBILI
-7% vs 2022

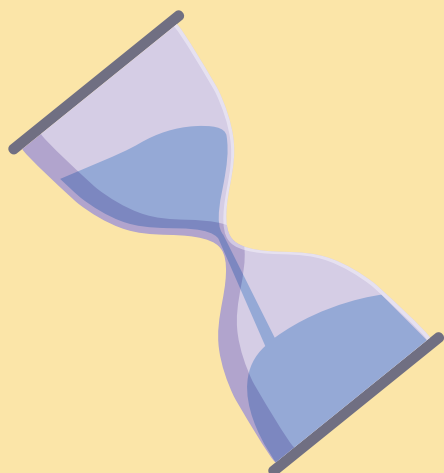


5,6 MLN
VIDEOGIOCA
SU CONSOLE
-15% vs 2022



4,6 MLN
VIDEOGIOCA
SU PC
-15% vs 2022

TEMPO DI GIOCO MEDIO



*Ore/Settimana

GENERI DI VIDEOGIOCHI



ACTION

Il giocatore controlla un personaggio che si muove in un ambiente virtuale dove deve combattere contro avversari e superare diversi ostacoli.



ROLE-PLAYING

Il giocatore gestisce l'evoluzione e la crescita di un personaggio immaginario all'interno di un mondo virtuale, dove può prendere decisioni che influenzano la trama e interagire con altri personaggi.



RACING

Il giocatore guida un veicolo in gare contro altri concorrenti, cercando di arrivare primo al traguardo.



STRATEGY

Il giocatore deve pianificare e gestire una serie di azioni per raggiungere un obiettivo specifico. È richiesto l'utilizzo della propria intelligenza e abilità tattica per la risoluzione di problemi.



SPORT

Il giocatore controlla un personaggio o una squadra che partecipa a competizioni sportive simulando le regole e le dinamiche dello sport reale.



CASUAL

Progettato per essere semplice e immediato, con un'interfaccia intuitiva e una curva di apprendimento facile. Pensati per essere giocati in sessioni brevi e occasionali.



FIGHTING

Il giocatore controlla un personaggio che combatte contro un avversario, con l'obiettivo di sconfiggerlo in uno scontro diretto.



ADVENTURE

Il giocatore controlla un personaggio principale che esplora un mondo virtuale e deve risolvere enigmi e interagire con personaggi non giocanti per progredire nella trama di gioco.



SHOOTER

Il giocatore controlla un personaggio che utilizza armi da fuoco per eliminare i nemici, con un gameplay veloce e frenetico, che pone l'enfasi sulla mira e reattività.



ARCADE

Videogiochi dal gameplay frenetico e immediato, caratterizzati da un alto livello di sfida e con una forte enfasi sulla competitività tra giocatori.



TRIVIA

Per chi vuole mettere alla prova le proprie conoscenze in diversi ambiti.



BRAIN/PUZZLE

Per gli amanti dei rompicapi e delle sfide di logica e ingegno.



FAMILY

Videogiochi pensati per tutta la famiglia, da giocare insieme.

GENERI DI VIDEOGIOCHI PREFERITI

PC



19%



Strategy

16%



Shooter

14%



Sport

CONSOLE



29%



Sport

26%



Racing

22%



Shooter

MOBILE



20%



Brain/Puzzle

18%

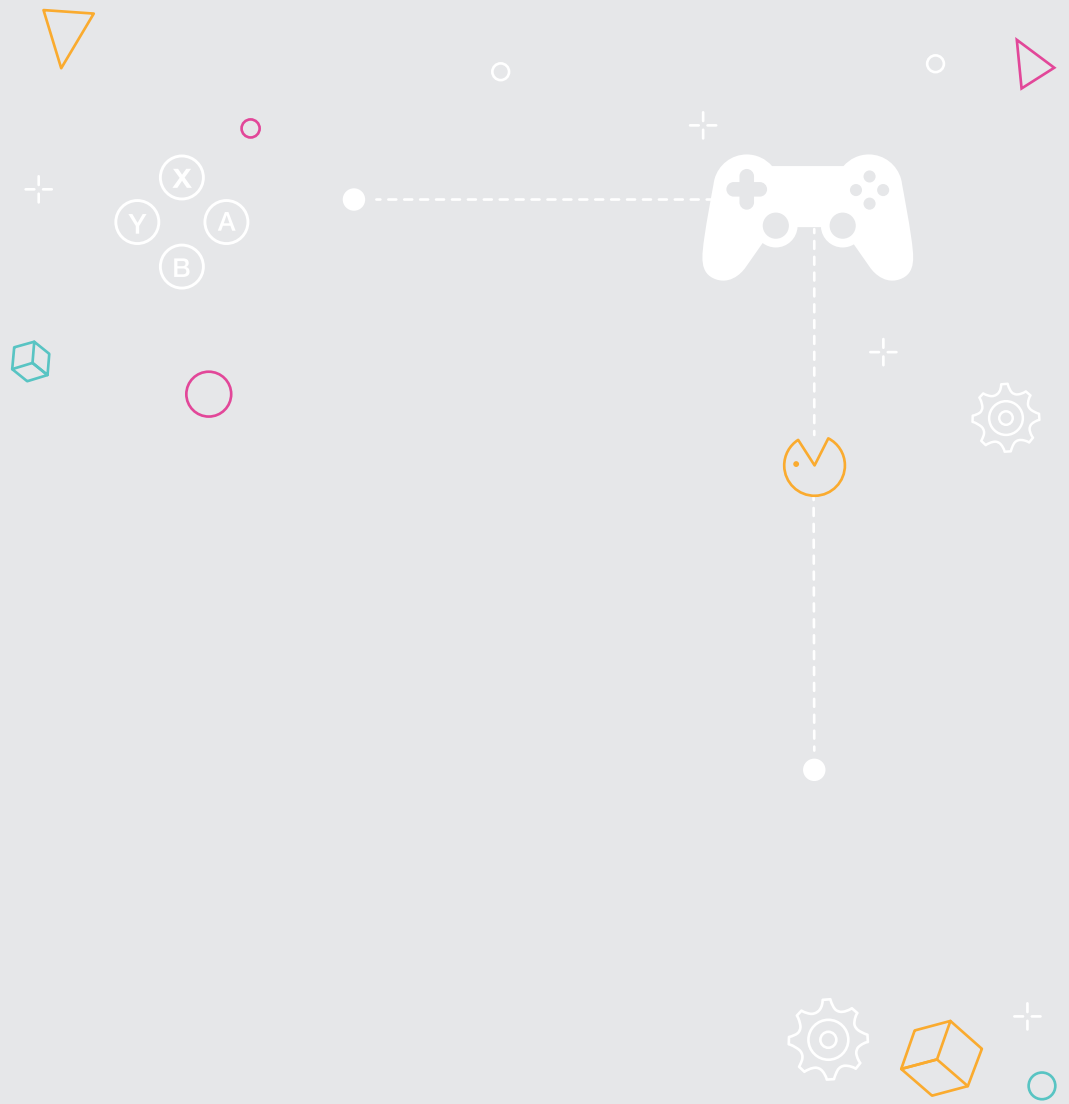


Trivia

16%



Role Playing/
Strategy



VIDEOGIOCO RESPONSABILE



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.

Il PEGI garantisce inoltre che i giochi siano venduti e pubblicizzati in modo responsabile, che siano disponibili mezzi di ricorso per i consumatori e che le aziende prestino attenzione agli ambienti di gioco online.

Il PEGI è riconosciuto dalle istituzioni europee e dagli Stati membri dell'UE come un modello di armonizzazione europea nel campo della tutela dei minori e della trasparenza dei consumatori.

Le classificazioni per età del PEGI sono stabilite sotto la supervisione di esperti e organismi di classificazione indipendenti.

Visitate il sito www.pegi.info per maggiori informazioni e scaricate l'app PEGI per iOS/Android.



38+
Paesi Europei



2.600
aziende membre



35.000+
**videogiochi
classificati**

Classificazioni per età



Adatto a tutte le fasce d'età, senza contenuti inadeguati



Può contenere scene di violenza non realistica o implicita e scene che potrebbero spaventare i bambini più piccoli.



Può contenere violenza realistica contro personaggi di fantasia, violenza non realistica contro personaggi simili agli umani, linguaggio scurrile o allusioni sessuali



Può rappresentare violenza realistica contro personaggi simili agli esseri umani, linguaggio scurrile, uso di droghe o nudità erotica.

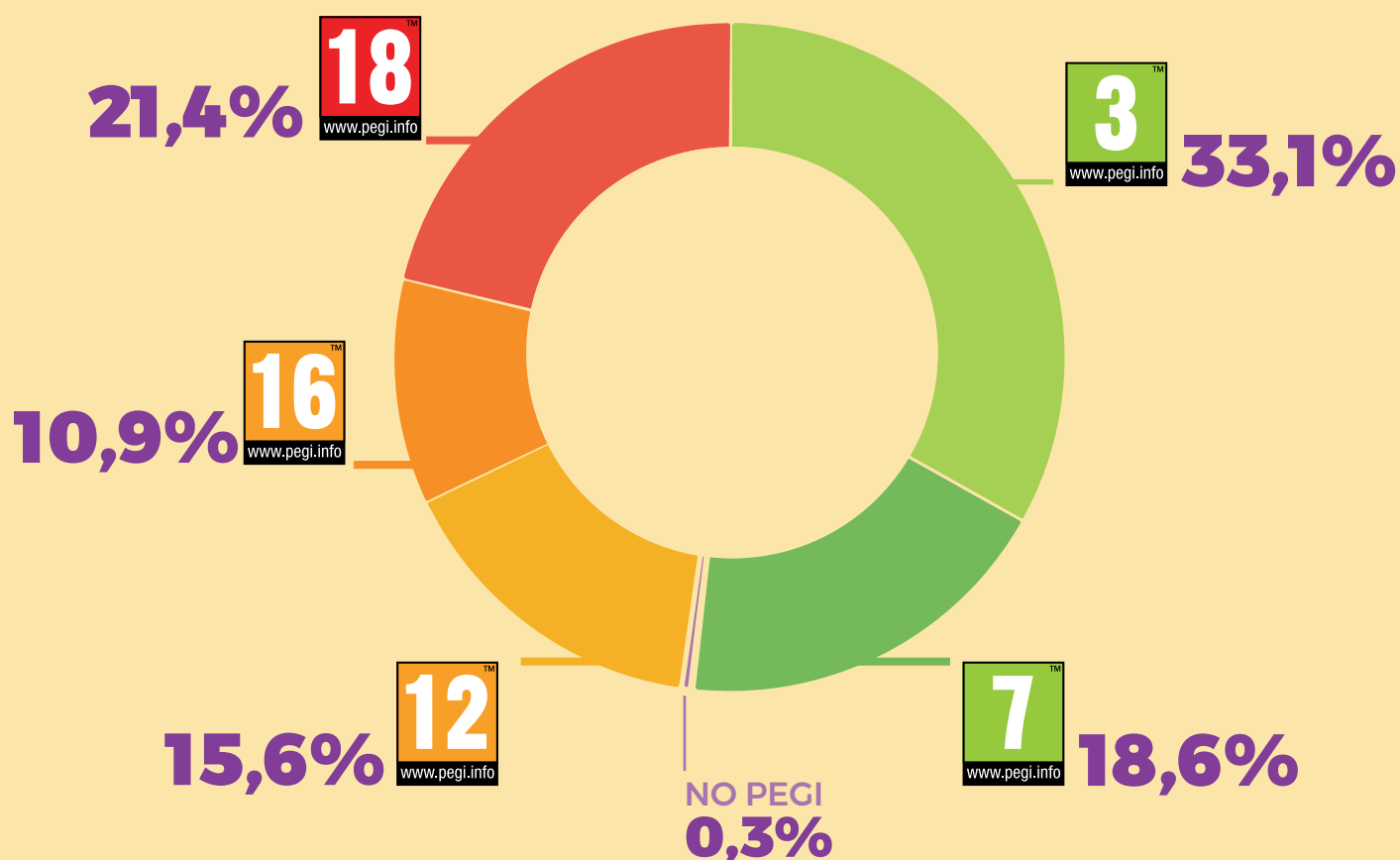


Giochi che contengono violenza grave contro personaggi indifesi, esaltazione di droghe o attività sessuali esplicite.

Classificazione per contenuto



Vendita videogiochi per classificazione PEGI nel 2023



Il 67,3% dei videogiochi venduti in Italia nel 2022 è adatto ad un pubblico tra i 3 e i 12 anni (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12).



Strumenti di controllo parentale

Gli strumenti di controllo parentale o le impostazioni famiglia aiutano i genitori o i tutori a decidere con i propri figli cosa è meglio per loro, dal tempo trascorso a videogiocare fino alla comunicazione con gli altri videogiocatori e molto altro ancora.

Su ogni dispositivo è possibile:



Classificazione per età

selezionare quali giochi possono essere giocati in base alla classificazione per età e ai descrittori PEGI



Limiti di tempo

concordare i limiti di tempo, consentendo una migliore gestione del tempo di gioco



Spesa online

discutere con i propri figli di quanto si può spendere per l'acquisto di giochi e altri contenuti scaricabili



Interazioni online

concordare le comunicazioni nei giochi: solo amici, amici di amici, chiunque o nessuno

DISPOSITIVI CHE OFFRONO SISTEMI DI CONTROLLO PARENTALE



PlayStation



Xbox

NINTENDO 3DS

Nintendo 3DS

PS VITA

PlayStation-Vita

PS Vita



Nintendo Switch
Lite
Nintendo



Windows

macOS

Mac Os



iPhone/iPad



Android/Google Play



Windows 10

Windows 10



Google Stadia

Meta Quest

Meta Quest



Tutto sui Videogiochi è un portale dedicato ai genitori, agli educatori e a tutti coloro che vogliono conoscere meglio il mondo dei videogiochi.

Il portale mette a disposizione gratuitamente informazioni e risorse per comprendere i videogiochi e 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 videogiochi e per monitorare l'utilizzo. Oltre a questo, è possibile trovare schede "a misura di genitore" dei principali videogiochi in commercio adatti ad un pubblico di minori.

Il portale si avvale di un team di esperti indipendenti in diverse discipline come la psicologia, la sociologia o la pedagogia, che collabora con il sito mettendo a disposizione esperienze e conoscenze in ambiti differenti. Gli esperti curano approfondimenti su tematiche di interesse comune, come l'uso dei videogiochi in famiglia e a scuola, la tutela della salute, le possibili opportunità di lavoro nel settore.

Tuttosuivideogiochi.it 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 della legge belga, che gestisce il sistema paneuropeo di classificazione dei videogiochi PEGI (Pan European Game Information). Il portale 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. U.

Tuttosuivideogiochi.it aderisce a Repubblica Digitale, l'iniziativa promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri con l'obiettivo di combattere il divario digitale di carattere culturale presente nella popolazione italiana. L'iniziativa è volta a sostenere la massima inclusione digitale e favorire l'educazione sulle tecnologie del futuro, accompagnando il processo di trasformazione digitale del Paese.



Italian Interactive Digital Entertainment Association

IIDEA è l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. È stata fondata agli inizi degli anni 2000 con l'obiettivo di rappresentare e unire il settore mediante un approccio unitario. Attualmente conta oltre 80 soci, tra cui produttori di console, editori e sviluppatori di videogiochi e operatori del settore esports, come organizzatori di competizioni di videogiochi e team. IIDEA fa parte di un network di associazioni del settore a livello internazionale e a livello europeo aderisce a Video Games Europe e a European Game Developers Federation.

La missione di IIDEA è creare un ambiente favorevole allo sviluppo del settore in Italia e valorizzare il ruolo del videogioco nell'economia, nella società e nella cultura del Paese. Per raggiungere tali obiettivi, l'Associazione si impegna in attività come la pubblicazione di rapporti di mercato, rilevazioni sugli operatori del settore, collaborazioni con istituzioni pubbliche e la promozione della cultura videoludica attraverso eventi e iniziative sul territorio. Inoltre, si dedica a sostenere il business delle imprese, con particolare attenzione all'internazionalizzazione, e promuove l'uso consapevole dei videogiochi, fornendo informazioni utili ai consumatori riguardo al sistema di classificazione europeo dei videogiochi (PEGI) e ai sistemi di controllo parentale.

IIDEA è promotrice di First Playable, l'evento business di riferimento per il settore dei videogiochi, che ospita anche la cerimonia di premiazione degli Italian Video Game Awards. Promuove, inoltre, gli Italian Esports Awards. IIDEA collabora a diverso titolo con una serie di programmi di accelerazione dedicati al settore dei videogiochi di diverse forme e dimensioni, che hanno come scopo quello di aiutare i team e/o le start up del settore, dalle prime fasi fino a quelle prossime alla crescita, a migliorare le loro competenze e conoscenze di impresa e di business development.



FIRST PLAYABLE
WHERE GAMES GROW

First Playable

First Playable è l'evento business di riferimento per il settore dei videogiochi in Italia. Il suo obiettivo è creare una vetrina internazionale per i videogiochi Made in Italy e facilitare le connessioni tra le imprese di produzione italiana e gli operatori internazionali. È organizzato da IIDEA e Toscana Film Commission - Fondazione Sistema Toscana, in collaborazione con Agenzia ICE e il supporto del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale.



Games in Italy

Games in Italy è un'etichetta creata da IIDEA per raccontare l'industria italiana dei videogiochi a livello globale. L'obiettivo è aumentare la visibilità internazionale del Made in Italy, mettendo in mostra i successi dell'industria dei videogiochi nazionale e spiegando perché è importante investire nelle imprese italiane.



Tutto sui Videogiochi

Tutto sui videogiochi è un portale dedicato ai genitori e agli educatori realizzato da IIDEA. Fornisce informazioni per comprendere i videogiochi e vivere un'esperienza di gioco positiva: al suo interno si trovano guide, tutorial e raccomandazioni per scegliere i titoli più adatti, impostare i controlli parentali e monitorare l'utilizzo.



Italian Video Game Awards

Gli Italian Video Game Awards sono il premio di settore che celebra le eccellenze nel settore dei videogiochi in Italia. L'iniziativa, organizzata da IIDEA dal 2013, promuove il valore culturale e artistico dei videogiochi made in Italy e valorizza i talenti e gli studi di sviluppo italiani in ottica globale.



Italian Esports Awards

Gli Italian Esports Awards sono i premi che celebrano i protagonisti italiani del videogioco competitivo. L'iniziativa, organizzata da IIDEA a partire dal 2020, valorizza i team, le organizzazioni e i giocatori professionisti che si sono maggiormente contraddistinti nel corso dell'anno precedente, e premia i migliori eventi e le migliori attivazioni commerciali, oltre ai più seguiti content creator e caster.



info@iideassociation.com

www.iideassociation.com



Italian Interactive Digital Entertainment Association