



Italian Interactive Digital Entertainment Association

I VIDEOGIOCHI IN ITALIA

NEL 2024



INDICE

1. Il mercato dei videogiochi in Italia.....	10
2. Il profilo dei videogiocatori in Italia	16
3. L'industria dei videogiochi in Italia	23
4. Videogioco responsabile.....	32
5. IIDEA	38

INTRO

■ MERCATO

- **Fatturato complessivo del settore.** Nel 2024 il settore dei videogiochi in Italia ha generato un fatturato complessivo di 2,4 miliardi di euro, registrando una crescita del 3% rispetto all'anno precedente.
- **Segmento software.** Le vendite di videogiochi (software) sono aumentate dell'11%, raggiungendo 1,8 miliardi di euro e rappresentando il 77% del totale dei ricavi generati dal settore in Italia.
- **Segmento hardware.** Al contrario, le vendite di hardware (console e accessori) hanno subito un calo del 18% rispetto all'anno precedente, scendendo a 548 milioni di euro. Il segmento console ha inciso maggiormente sul risultato, diminuendo del 21% su base annua con un fatturato di 387 milioni di euro. Anche le vendite di accessori, pari a 161 milioni di euro (29% del totale hardware), hanno registrato un calo del 9% rispetto al 2023.
- **Un anno di transizione per l'ecosistema console.** La performance del segmento hardware nel 2024 si spiega considerando che è stato un anno di transizione per l'ecosistema console, influenzato da un 2023 eccezionale, con una line-up software di alto livello e un boom delle vendite hardware dopo le difficoltà di approvvigionamento del 2022. Il rallentamento registrato è fisiologico e non compromette le prospettive per il 2025, che si preannuncia promettente grazie a uscite di giochi attesi e al lancio di una nuova console.
- **Videogiochi digitali e pacchettizzati.** L'89% delle vendite software stimate in Italia è digitale (app o acquisti digitali per console/PC), mentre l'11% è rappresentato da videogiochi fisici pacchettizzati. I giocatori italiani si orientano sempre più verso i contenuti digitali, in particolare quelli per dispositivi mobili. Se mettiamo a confronto le vendite di videogiochi digitali con quelle dei videogiochi fisici pacchettizzati, vediamo che questi ultimi sono ancora molto apprezzati dai consumatori italiani: nel corso dell'anno il formato fisico ha generato infatti ben 201 milioni di euro a fronte dei 326 milioni di euro dei titoli in digitale.
- **App e digitale su console e PC.** Le app sono una componente molto forte dell'ecosistema videoludico italiano, generando circa la metà delle vendite software stimate. Anche nell'ambito console e PC, il digitale ha avuto una crescita importante, con un aumento del 15% delle vendite FGD (Full Game Download) e del 24% delle microtransazioni/abbonamenti rispetto al 2023. Le vendite di videogiochi fisici pacchettizzati, invece, sono calate del 24%.
- **Servizi e contenuti aggiuntivi.** L'acquisto di videogiochi (sia FGD che fisici) è complessivamente diminuito del 3%, mentre le microtransazioni e gli abbonamenti hanno rappresentato la principale fonte di crescita nel comparto console e PC.

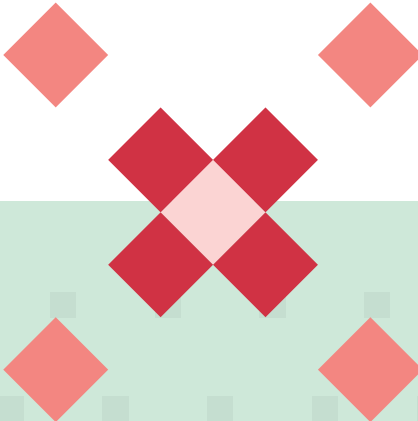
■ VIDEOGIOCATORI

- **Pubblico di riferimento.** 1 italiano su 3, tra i 6 e i 64 anni, gioca ai videogiochi: sono 14 milioni di videogiocatori nel Paese, con un aumento dell'8% rispetto al 2023.
- **Distribuzione di genere.** Il 59% dei videogiocatori è di genere maschile, mentre il 41% è femminile. Tuttavia, la crescita del numero di videogiocatori in Italia è trainata soprattutto dalle donne, con un aumento del 14% rispetto al 2023 (contro il +3% registrato tra gli uomini).
- **Fasce d'età.** Un quarto dei videogiocatori italiani ha tra i 15-24 o i 45-64 anni. Il 16% rientra nella fascia 35-44 anni, e il 15% in quella 24-35 anni. L'84% dei videogiocatori è adulto (18-64 anni), mentre solo il 16% è composto da bambini o adolescenti (6-17 anni).
- **Tempo e frequenza di gioco.** Il 68% dei giocatori interagisce con i videogiochi almeno una volta a settimana. Nel quarto trimestre del 2024, un videogiocatore italiano ha giocato in media 7,5 ore a settimana.
- **Piattaforme di gioco e generi.** Il 74% dei videogiocatori videogioca su dispositivi mobili, il 44% su console e il 34% su PC. Tra i videogiochi mobile, i generi preferiti sono i brain/puzzle game, seguiti dai trivia. Nelle console dominano i videogiochi sportivi (31% dei videogiocatori console), seguiti da quelli di avventura (16%). Su PC, i videogiochi di strategia sono i più popolari (19%), seguiti da quelli di avventura e sparattutto (entrambi al 17%).

■ INDUSTRIA (NAZIONALE)

- **Crescita del settore.** Nel 2024 l'industria italiana dello sviluppo di videogiochi ha confermato un trend di crescita costante. Il fatturato si attesta tra 180 e 200 milioni di euro, con un aumento del 36% rispetto al 2022. Le imprese attive sono oltre 200, contro le sole 48 del 2012. Un'espansione significativa che testimonia il consolidamento del settore in Italia, ormai sempre più strutturato e competitivo.
- **Occupazione e forza lavoro.** Gli addetti sono passati da 2.400 nel 2022 a 2.800 nel 2024 (+19%). Cresce anche la dimensione media delle aziende: il 75% ha più di sei dipendenti. La forza lavoro è giovane: l'80% ha meno di 36 anni, con una forte concentrazione nella fascia 25-35 anni. Le donne rappresentano il 23% degli occupati, con presenza maggiore in supporto (36%), art (34%) e management (24%). Un settore in evoluzione, che offre opportunità concrete per i giovani e registra segnali di apertura in termini di inclusione di genere.
- **Struttura delle imprese.** Il comparto è composto prevalentemente da imprese collettive (66%), seguite da liberi professionisti (19%) e imprese individuali (13%). Circa il 45% delle aziende opera da più di sette anni, mentre il 21% è attivo da 1 a 3 anni. Si osserva un equilibrio tra imprese consolidate e nuove realtà emergenti, segno di un ecosistema dinamico e in continuo rinnovamento.
- **Piattaforme di pubblicazione.** Il PC resta la piattaforma principale per i giochi sviluppati in Italia (86%), seguito da console (44%) e mobile (37%). Lo sviluppo multiplatforma si afferma come scelta strategica per raggiungere mercati diversi e ampliare il pubblico di riferimento.

METODOLOGIA



METODOLOGIA



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**.



APPROFONDIMENTI SULLE FONTI DEI DATI



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 ed 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 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:

- 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 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.

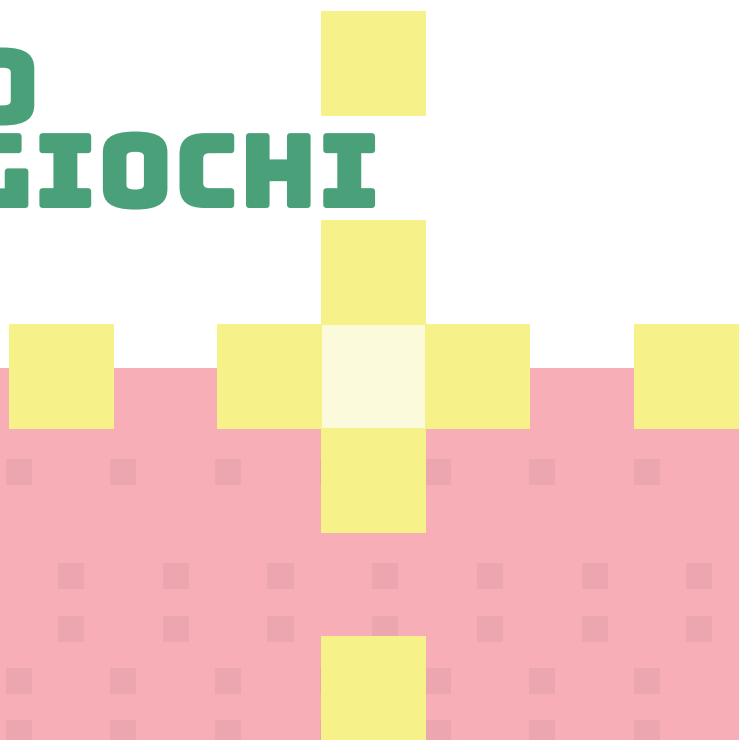
INDUSTRIA

La fotografia dell'industria dei videogiochi italiana ha come fonte un'indagine condotta direttamente da IIDEA con l'obiettivo di monitorare lo stato della produzione di videogiochi in Italia, anche rispetto alle precedenti rilevazioni.

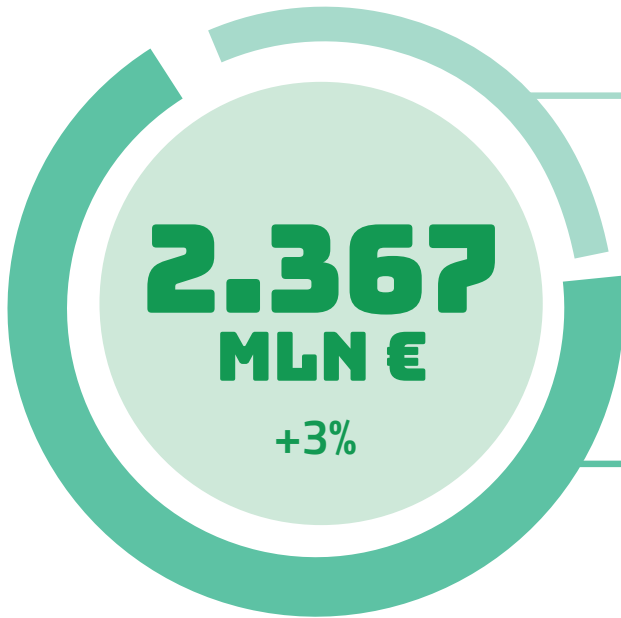
L'indagine si basa sulla somministrazione di un questionario online, rivolto principalmente a soggetti con responsabilità gestionali, nel caso di imprese, e a singoli professionisti, nel caso di nuove realtà emergenti non ancora costituite sotto forma di impresa, operanti nel settore della produzione di videogiochi in Italia. Il questionario è stato attivo dal 24 ottobre al 31 dicembre 2024 e ha registrato oltre 170 risposte valide, segnando un incremento rispetto alla precedente rilevazione. La maggior parte delle domande sono state poste con riferimento all'anno solare 2023.

A integrazione dei dati raccolti attraverso il questionario, l'indagine di quest'anno include anche un'analisi incrociata basata su una rilevazione di informazioni pubblicamente disponibili sulle aziende del settore.

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA



GIRO D'AFFARI



HARDWARE

548 MLN €
23,2% del totale
-18% rispetto al 2023

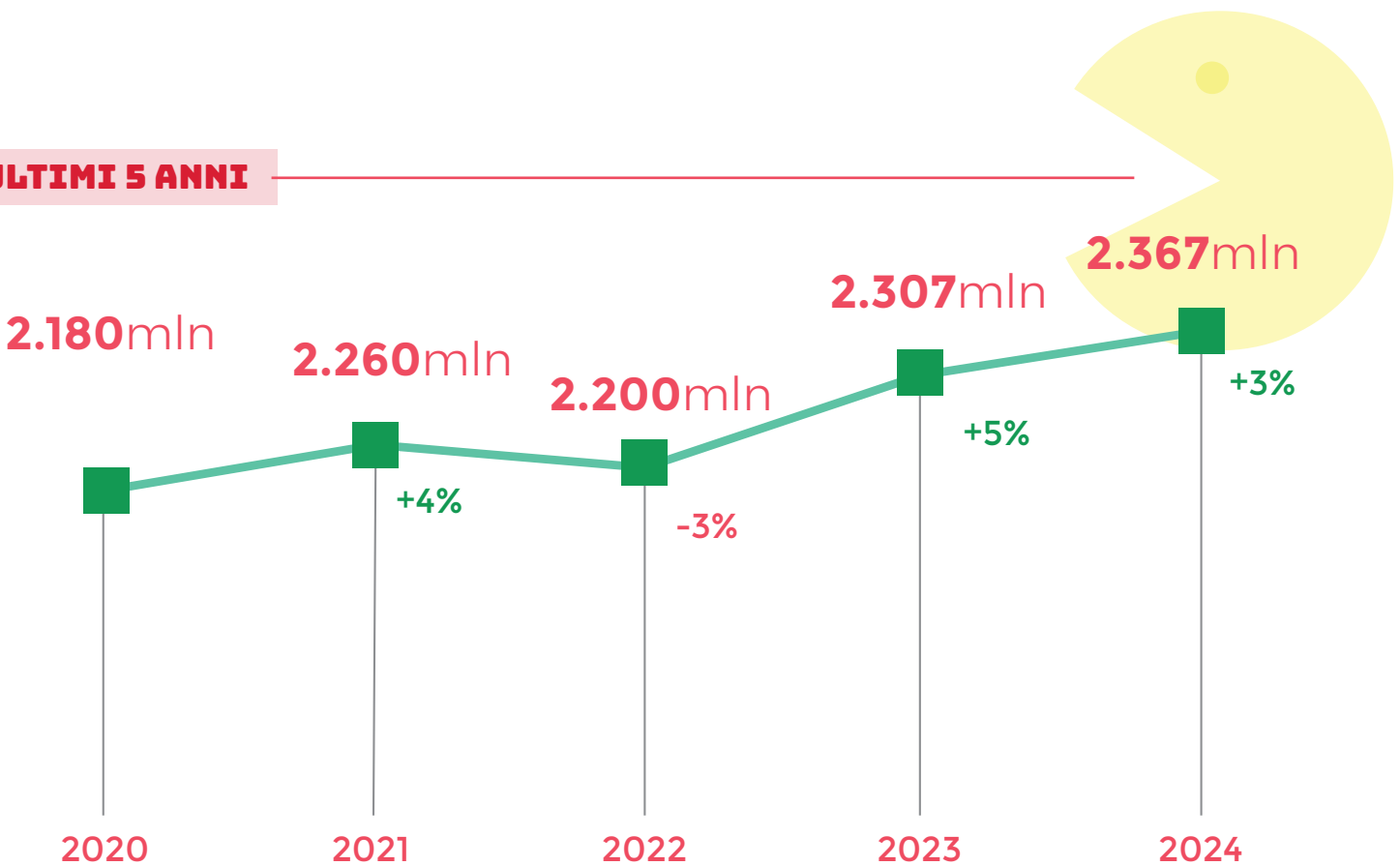


SOFTWARE

1.819 MLN €
76,8% del totale
+11% rispetto al 2023



ULTIMI 5 ANNI



SEGMENTI DI MERCATO

HARDWARE

548 MLN €

-18% rispetto al 2023

70,6% del totale

387 MLN

-21% rispetto al 2022

CONSOLE



29,4% del totale

161 MLN

-9% rispetto al 2023

ACCESSORI



SOFTWARE

1.819 MLN €

+11% rispetto al 2023

39,3% del totale

715 MLN

+20% rispetto al 2023

DIGITALE
(CONSOLE E PC,
INCLUSI DLC)

50% del totale

903 MLN

+16% rispetto al 2023

APP



11,1% del totale

201 MLN

-24% rispetto al 2023

FISICO



NUOVI VIDEOGIOCHI E ACQUISTI IN-GAME

Acquisti di nuovi videogiochi

562 MLN €

-3% rispetto al 2023



DIGITALE

(Download videogiochi per Console e PC)

362 MLN

+15% rispetto al 2023



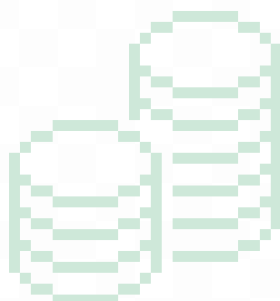
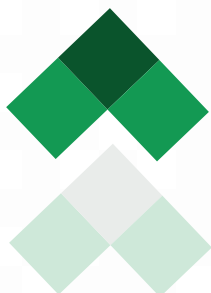
FISICO

(Videogiochi pacchettizzati)

201 MLN

-24% rispetto al 2023

Acquisti in-game e servizi in abbonamento

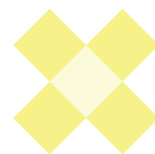


354 MLN €

+24% rispetto al 2023

*DLC per console e PC, servizi on-demand, abbonamenti ai servizi per console

TOP 10 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEL 2024



1 EA SPORTS
FC 25
ELECTRONIC ARTS



2 EA SPORTS
FC 24
ELECTRONIC ARTS



3 GRAND THEFT
AUTO V
ROCKSTAR GAMES

4 HOGWARTS LEGACY
WARNER BROS. INTERACTIVE

5 DRAGON BALL: SPARKING! ZERO
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

6 CALL OF DUTY: BLACK OPS 6
ACTIVISION BLIZZARD

7 RED DEAD REDEMPTION 2
ROCKSTAR GAMES

8 F1 24
ELECTRONIC ARTS

9 MARIO KART 8 DELUXE
NINTENDO

10 THE CREW 2
UBISOFT

Vendite unitarie di tutti i videogiochi disponibili su tutte le piattaforme monitorate da Game Sales Data (GSD) per il 2024, Retail e Network combinati. Questo elenco non include i dati sulle vendite digitali di Nintendo, le piattaforme degli editori (Blizzard, Uplay, Origins) e le unità dei bundle.



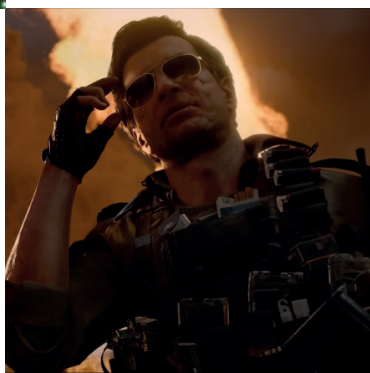
TOP 10 NUOVE USCITE PIÙ VENDUTE NEL 2024



1 EA SPORTS
FC 25
ELECTRONIC ARTS



2 DRAGON
BALL:
SPARKING!
ZERO
BANDAI NAMCO
ENTERTAINMENT



3 CALL OF DUTY:
BLACK OPS 6
ACTIVISION BLIZZARD

4 F1 24
ELECTRONIC ARTS

5 HELLDIVERS 2
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

6 THE LAST OF US PART II REMASTERED
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

7 ASTRO BOT
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

8 NBA 2K25
2K

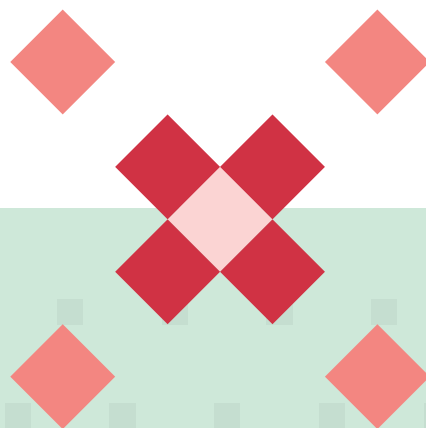
9 WWE 2K24
2K

10 SUPER MARIO PARTY JAMBOREE
NINTENDO

Vendite unitarie di tutti i videogiochi disponibili su tutte le piattaforme monitorate da Game Sales Data (GSD) per il 2024, Retail e Network combinati. Questo elenco non include i dati sulle vendite digitali di Nintendo, le piattaforme degli editori (Blizzard, Uplay, Origins) e le unità dei bundle.



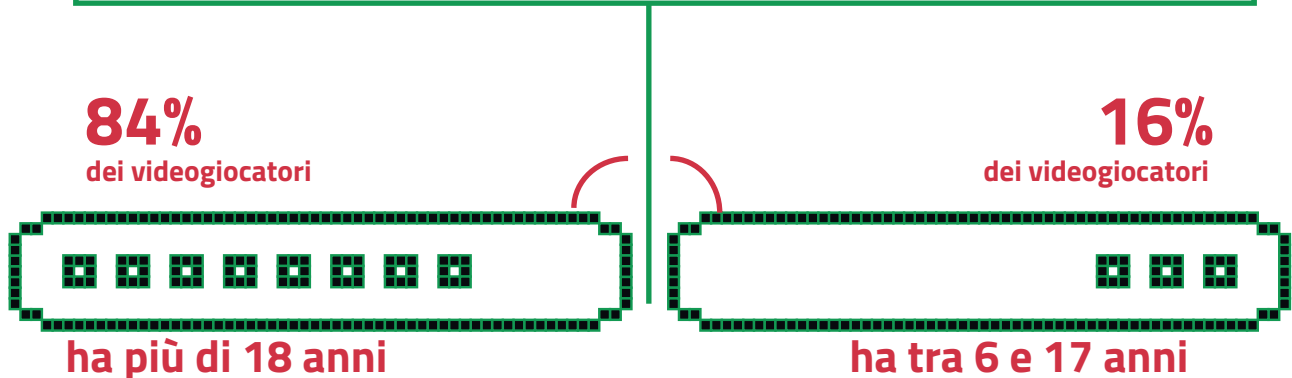
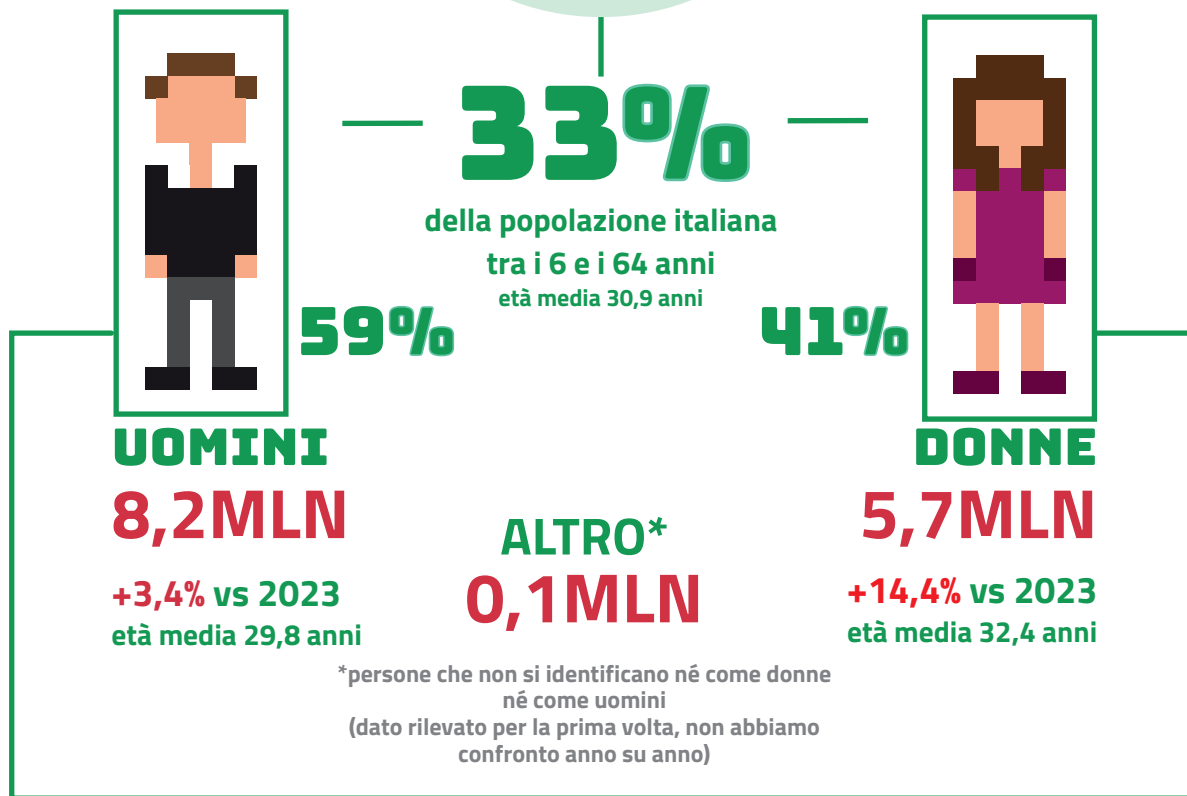
IL PROFILO DEI VIDEOGIOCATORI IN ITALIA



PUBBLICO DI RIFERIMENTO

14 MLN
GIOCATORI

+8% rispetto al 2023



TEMPO DI GIOCO

9,6MLN

giocano almeno
**1 VOLTA
A SETTIMANA**

+1%
rispetto al 2023

2,4MLN

giocano almeno
**1 VOLTA
AL MESE**

+6%
rispetto al 2023

2,1MLN

gioca
**MENO
FREQUENTEMENTE**

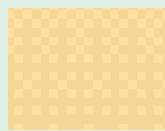
+63%
rispetto al 2023

68%



**ALMENO 1H
A SETTIMANA**

17%

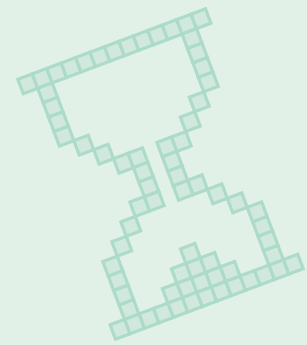


**ALMENO 1H
AL MESE**

15%



**ALMENO 1 VOLTA
L'ANNO**



TEMPO DI RIPRODUZIONE MEDIO

8,02 ore/settimana nel 2020

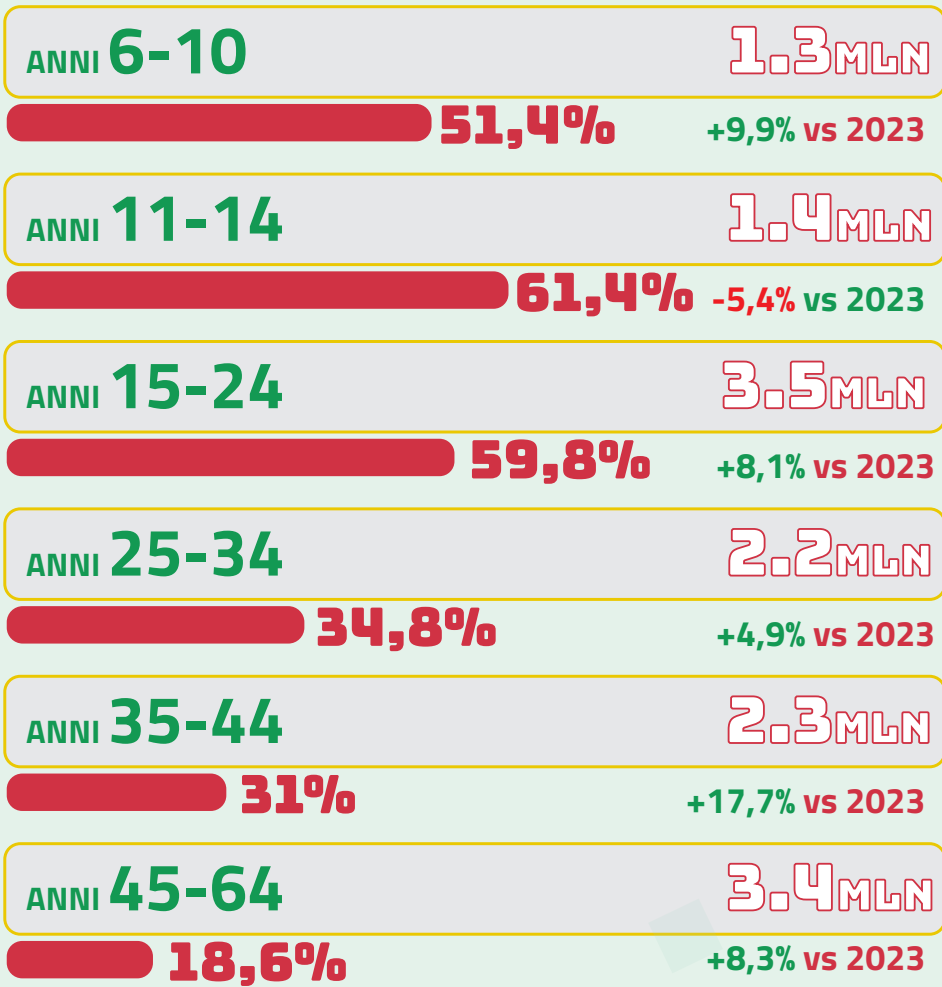
8,67 ore/settimana nel 2021

7,52 ore/settimana nel 2022

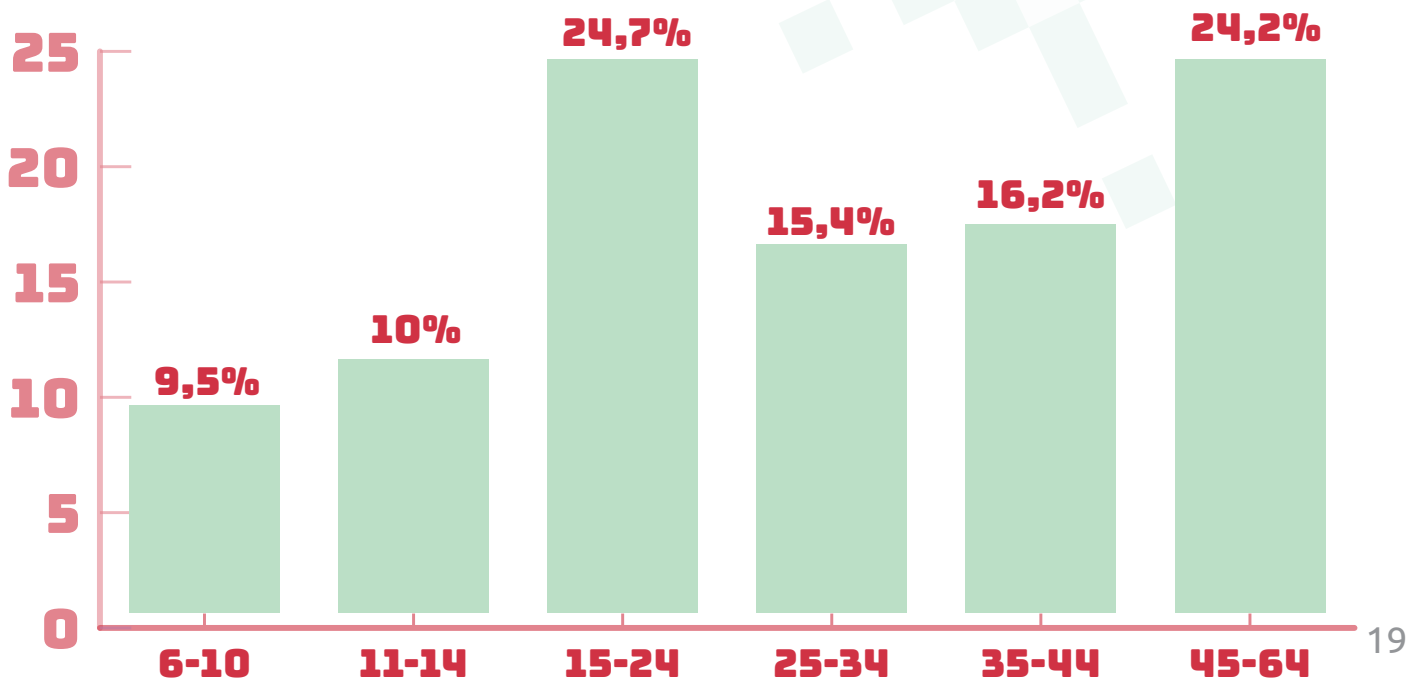
6,53 ore/settimana nel 2023

7,49 ore/settimana nel 2024

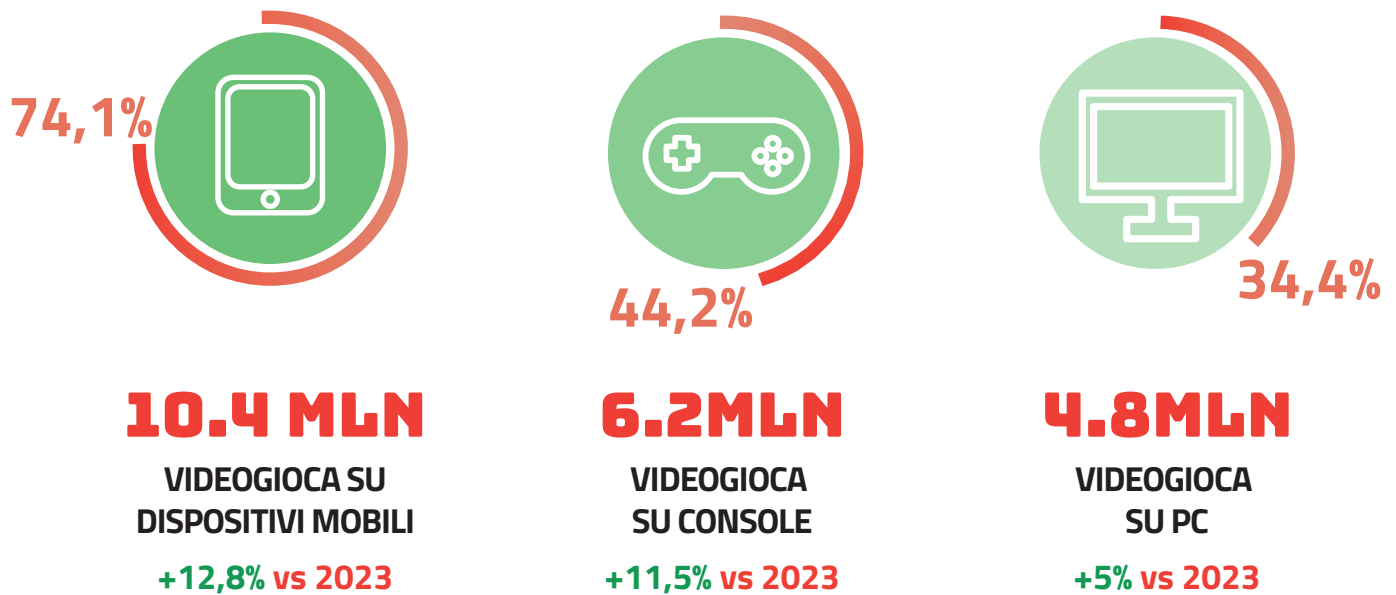




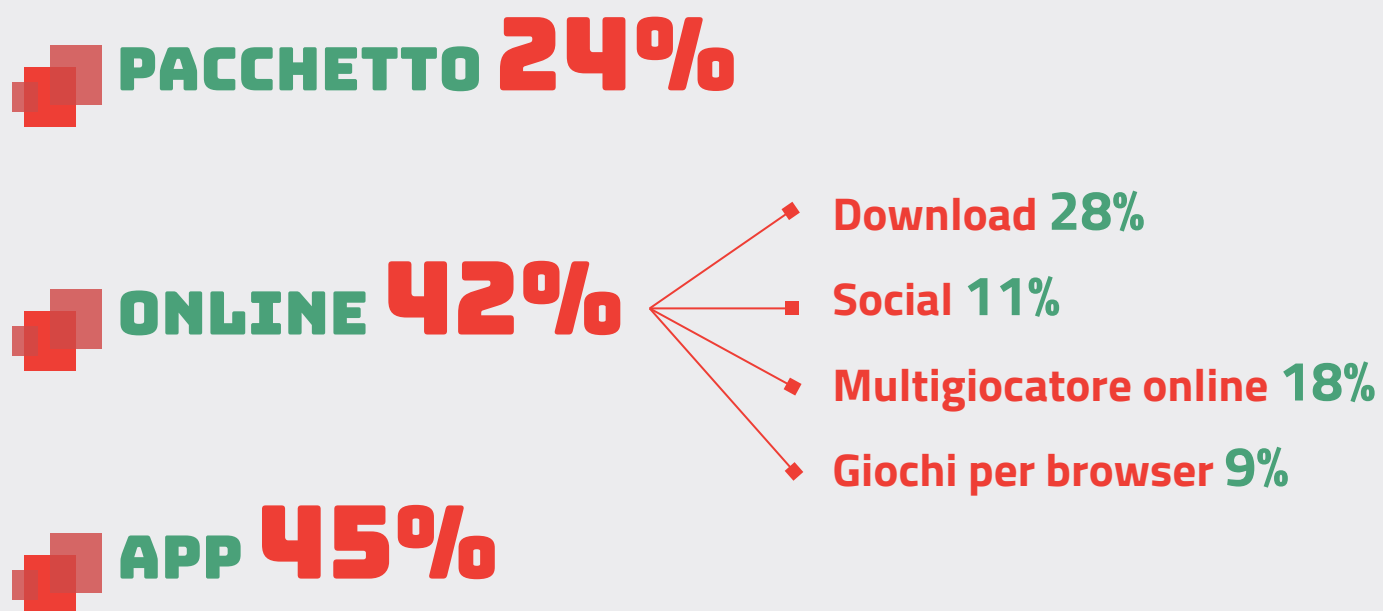
VIDEOGIOCATORI PER FASCE DI ETÀ



DISPOSITIVI UTILIZZATI PER VIDEOGIOCARRE



INCIDENZA DEL FORMATO DI GIOCO GIOCATORI ITALIANI 6-64 ANNI



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.

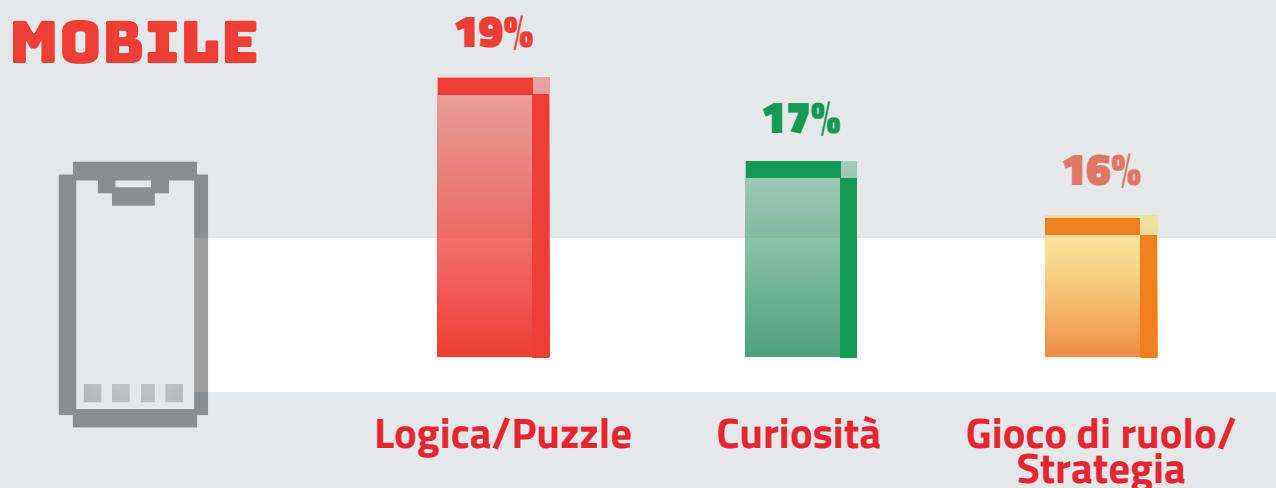
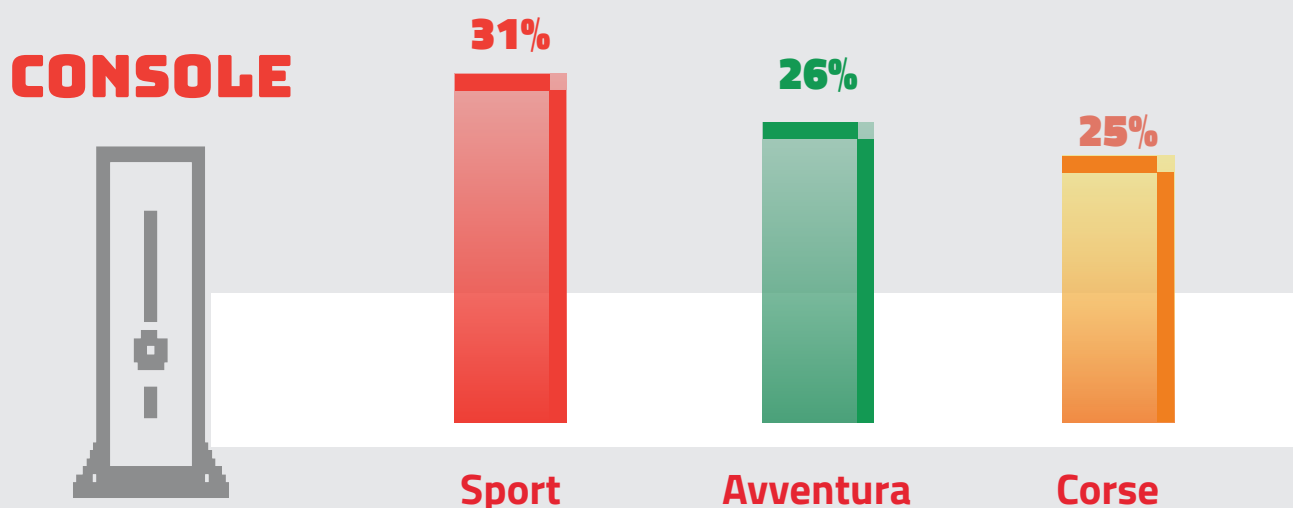
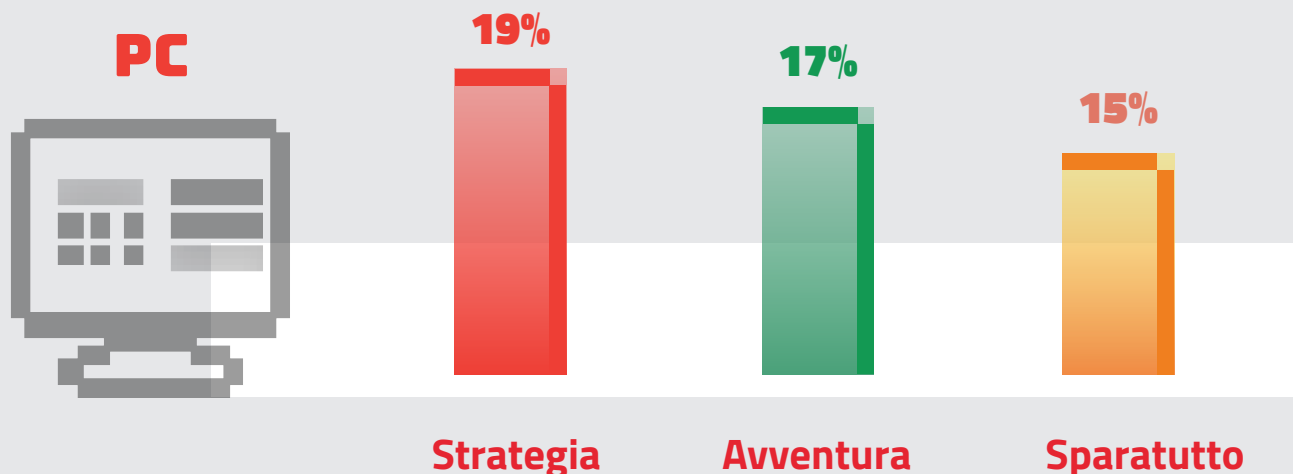


FAMILY

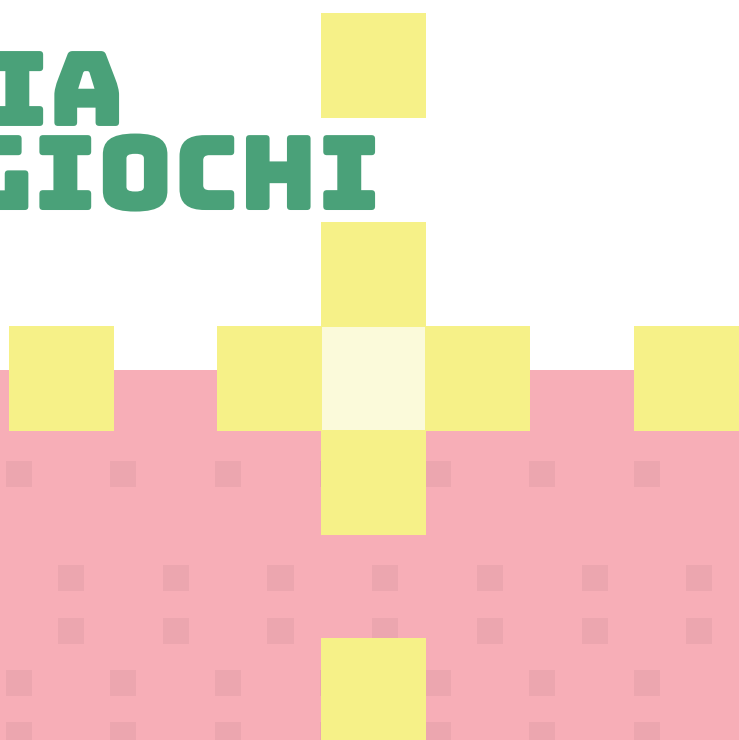
Videogiochi pensati per tutta la famiglia, da giocare insieme.

GENERI DI VIDEOGIOCHI PREFERITI*

*11-64 GIOCATORI



L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA



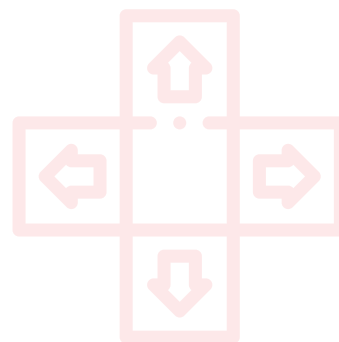


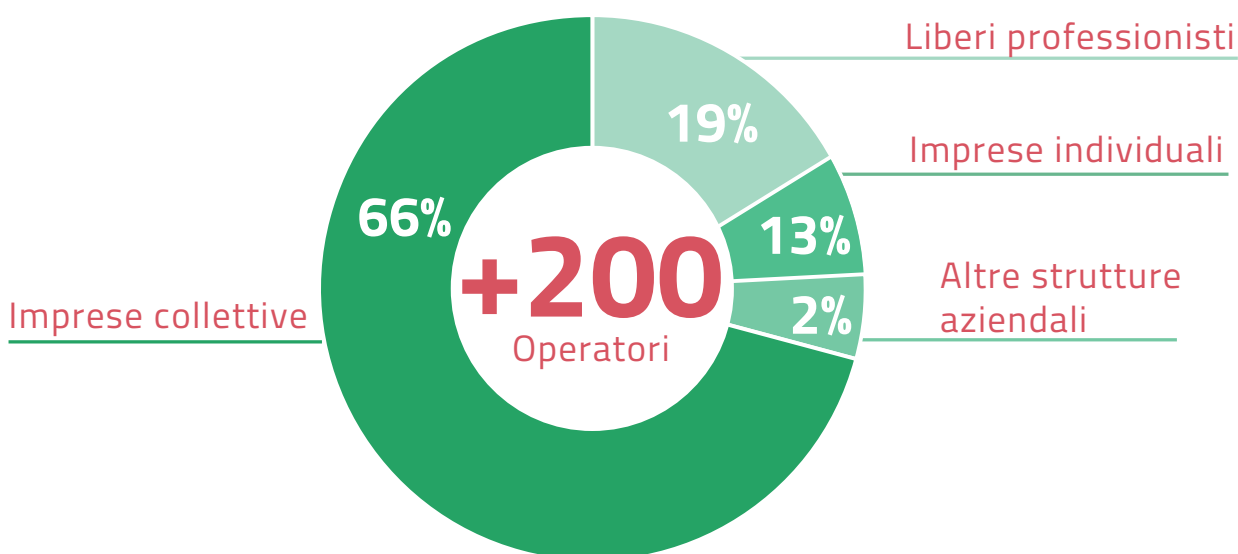
GRAFICO COMPARATIVO

ADDETTI/FATTURATO/IMPRESE (2020-2024)

	2020	2022	2024
ADDETTI	1600	2400	2800
FATTURATO	60-80M	130-160M	180-200M
IMPRESE	160	160	200

PRODUZIONE ITALIANA

Struttura aziendale



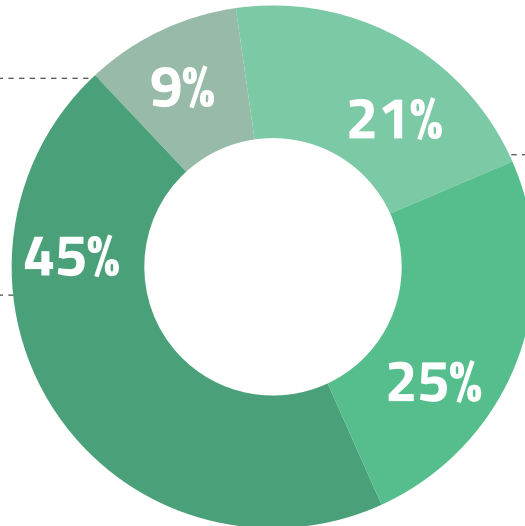
+25% rispetto al 2022

ANNI DI ATTIVITÀ



meno di un anno

+7 anni



1-3 anni

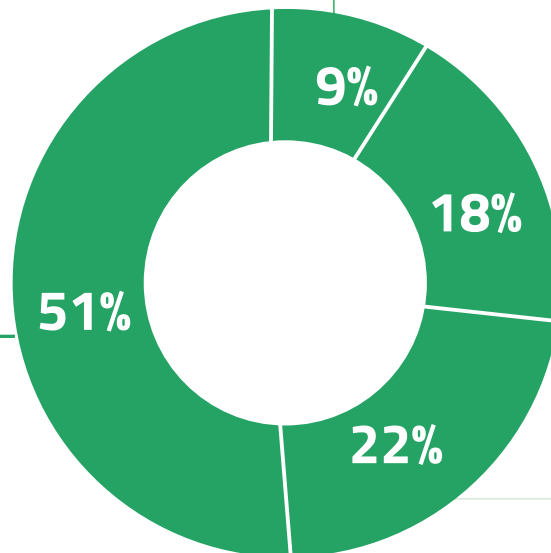
4-7 anni

ripondenti del sondaggio + rilevati

FATTURATO

da 500.000
a 1.000.000

da 0
a 100.000



oltre
1.000.000

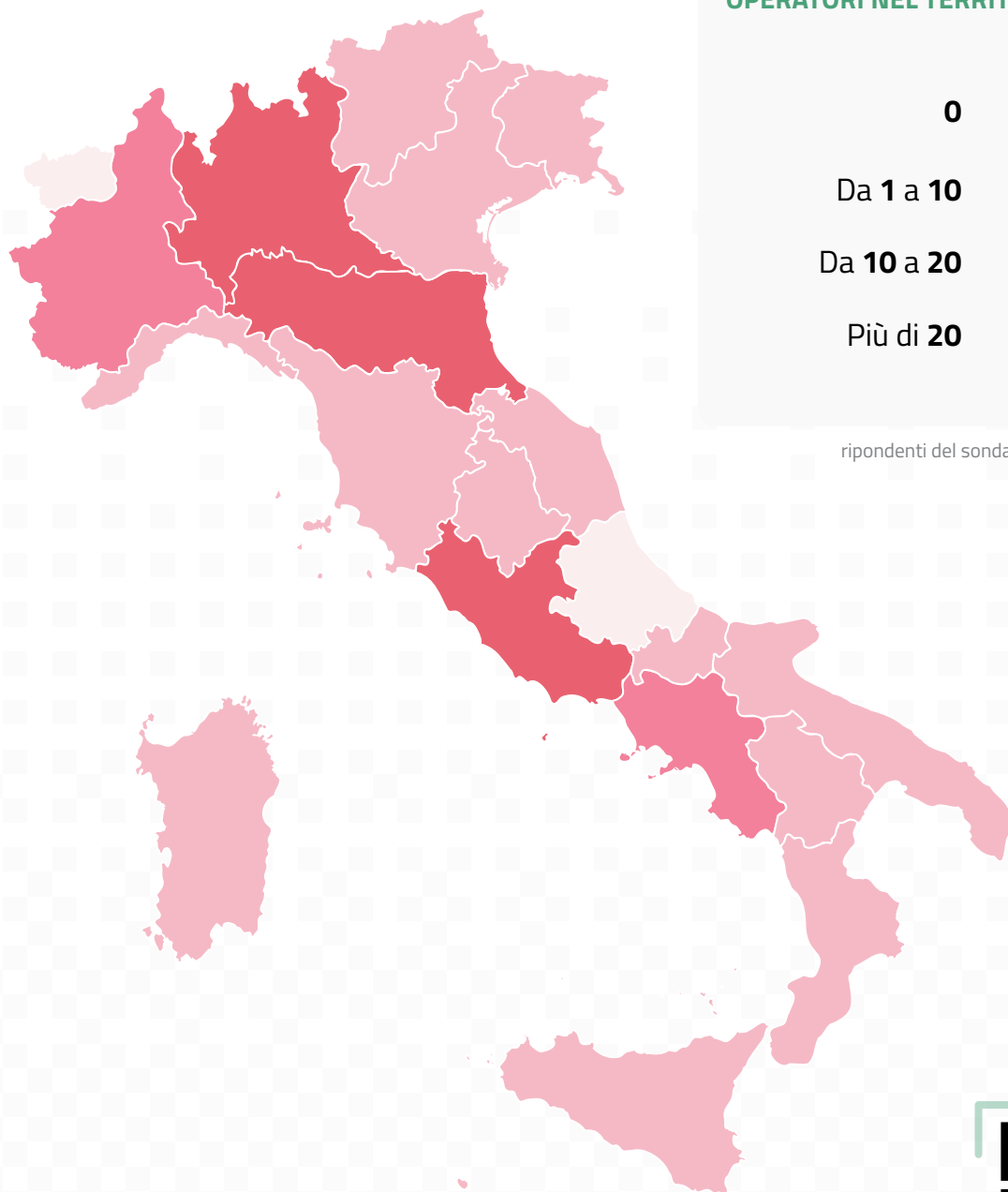
da 100.000
a 500.000

ripondenti del sondaggio + rilevati

+36%
vs 2022

Tra **180 e 200** milioni
vs **130-150** milioni nel 2022

DISTRIBUZIONE GEOGRAFICA



OPERATORI NEL TERRITORIO

- 0
- Da 1 a 10
- Da 10 a 20
- Più di 20

ripondenti del sondaggio + rilevati

Scopri la mappa interattiva degli operatori presenti sul territorio nazionale nel portale gamesinitaly.it



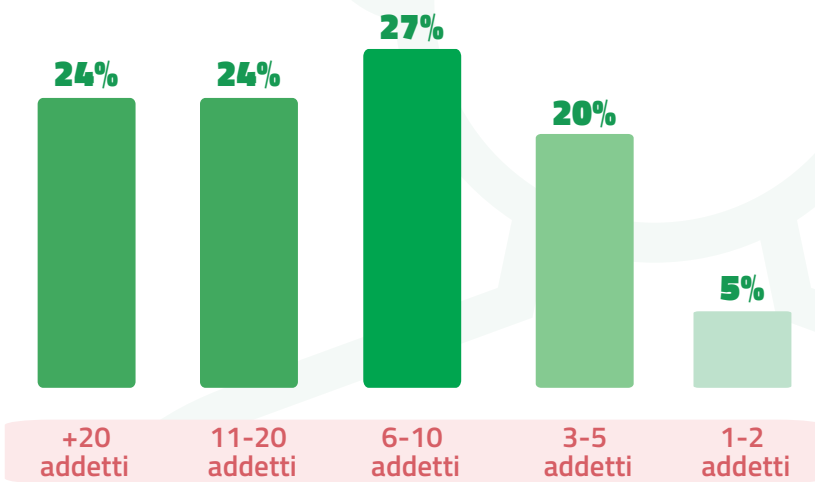
ADDETTI

ripondenti del sondaggio + rilevati

TOTALE
2800
ADDETTI

+17% rispetto al 2022

DIMENSIONE DELLE IMPRESE



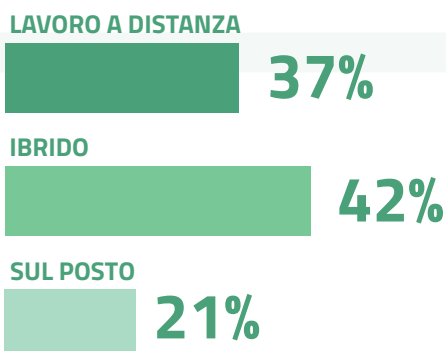
75%

degli operatori ha più di 6 dipendenti

56%

Intendono assumere o avviare una nuova collaborazione nel 2025/2026

MODALITÀ DI LAVORO



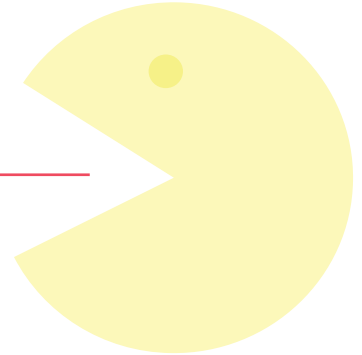
84%

degli intervistati afferma che le modalità di lavoro rimarranno invariate nei prossimi due anni

PROFILO DEGLI ADDETTI

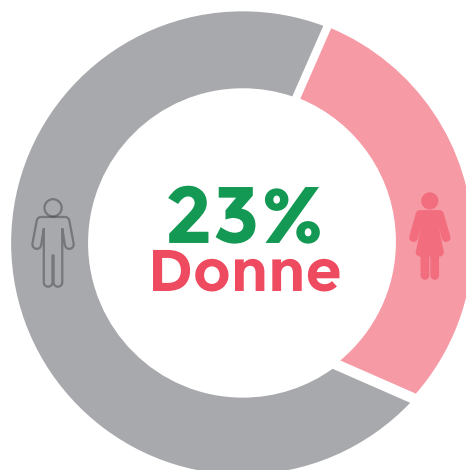
ripondenti del sondaggio + rilevati

ETÀ

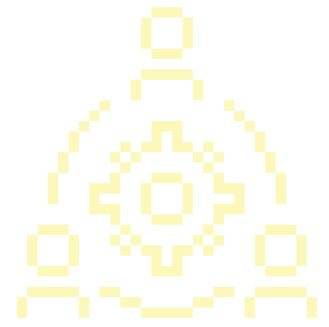


80% degli addetti ha meno di 36 anni

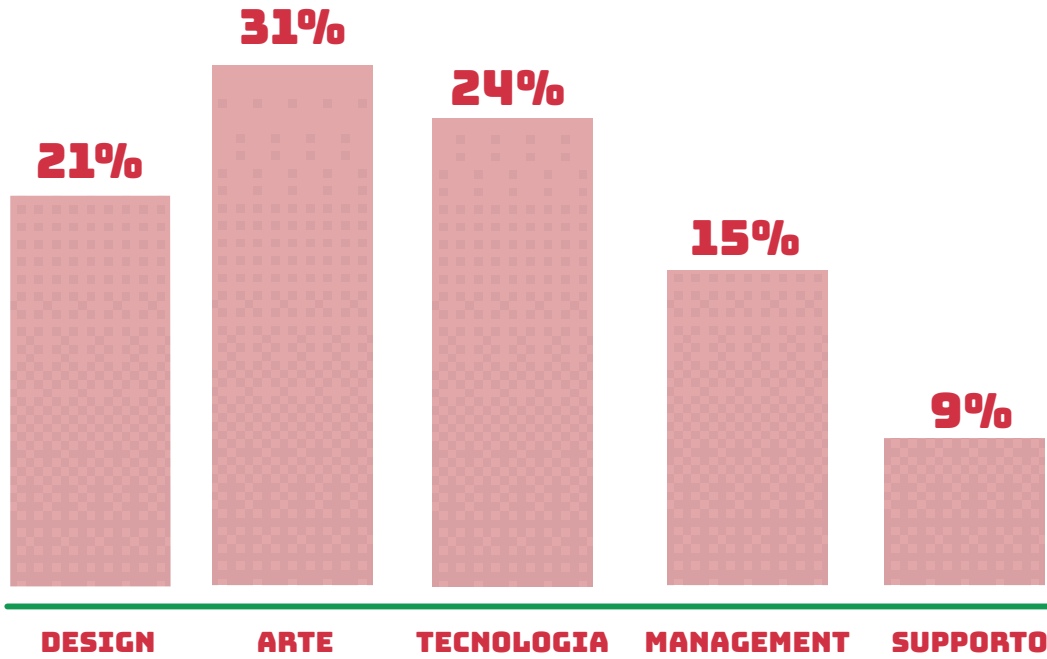
GENERE



PROFILO DEGLI ADDETTI

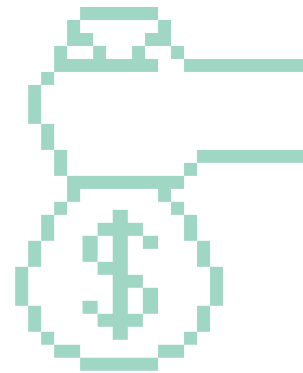
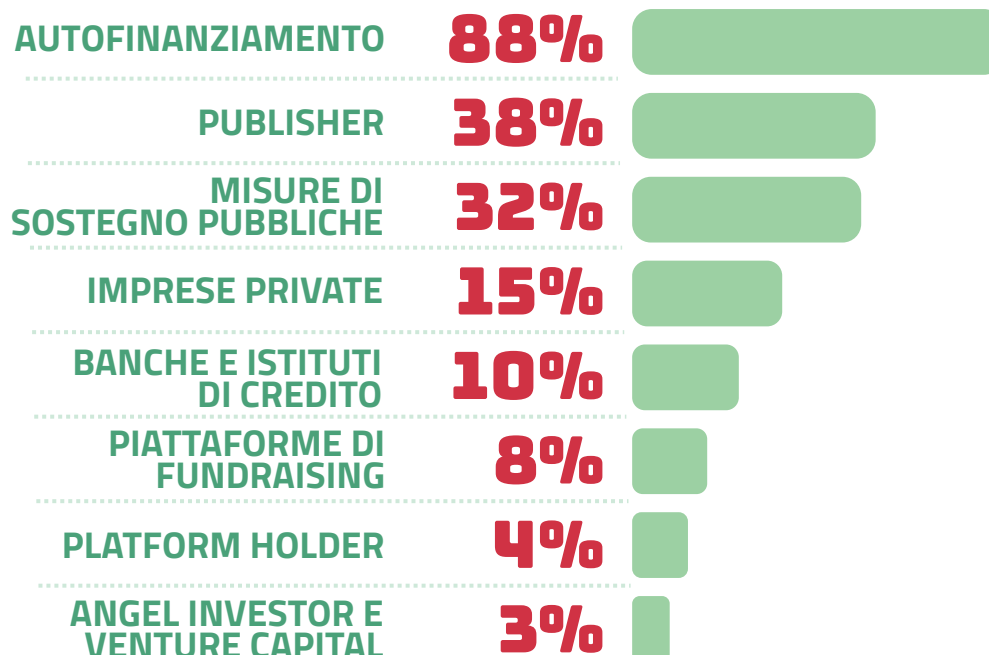


AREE DI COMPETENZA



ripondenti del sondaggio + rilevati

FONTI DI FINANZIAMENTO

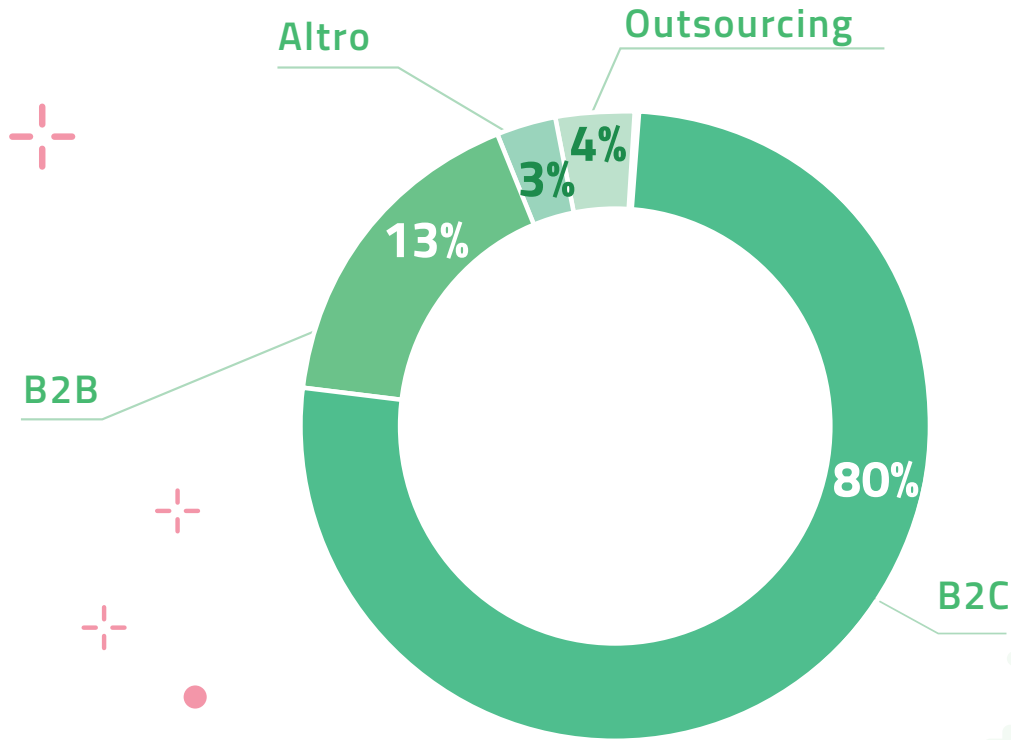


ripondenti del sondaggio + rilevati

MERCATI E PIATTAFORME

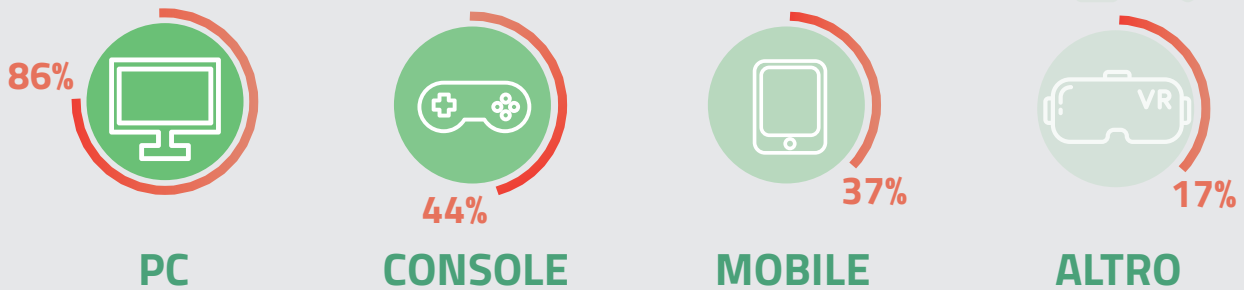
RIPARTIZIONE DEL FATTURATO PER MERCATI

intervistati che lavorano principalmente nel B2C



PIATTAFORME

rispondenti del sondaggio + rilevati



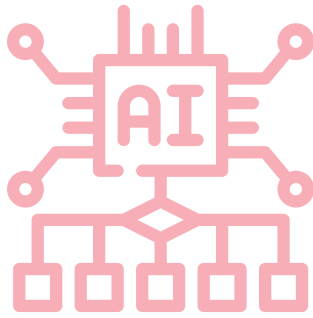
Videogiochi in uscita nei prossimi due anni:

Oltre **80** titoli, di cui **62** sono nuove IP

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

UTILIZZO DELL'AI GENERATIVA

Fonte: intervistati



40%

attualmente utilizza l'AI generativa

37%

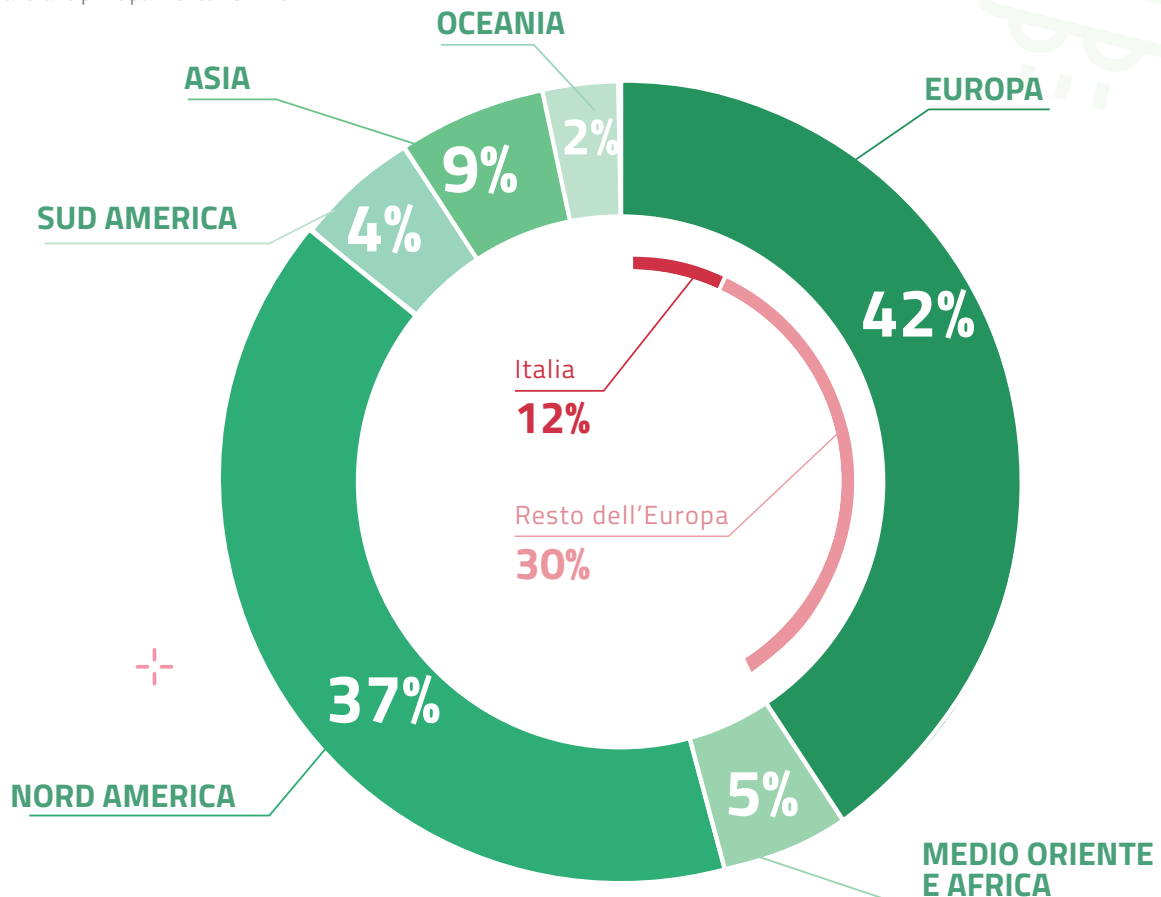
non lo usa ancora ma è interessato a esplorarne le applicazioni in futuro

23%

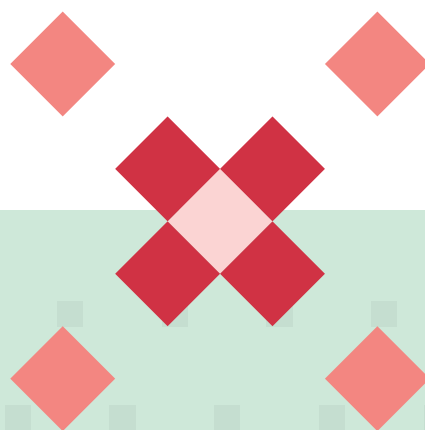
non lo usa e non ha intenzione di farlo in futuro

POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

intervistati che lavorano principalmente nel B2C



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.

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

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

TRASPARENZA DEGLI ACQUISTI IN GIOCO

Il descrittore di acquisto in-game migliorato del PEGI informa il consumatore se un acquisto in-game include oggetti casuali a pagamento.

CLASSIFICAZIONI PER ETÀ E PER CONTENUTO



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.

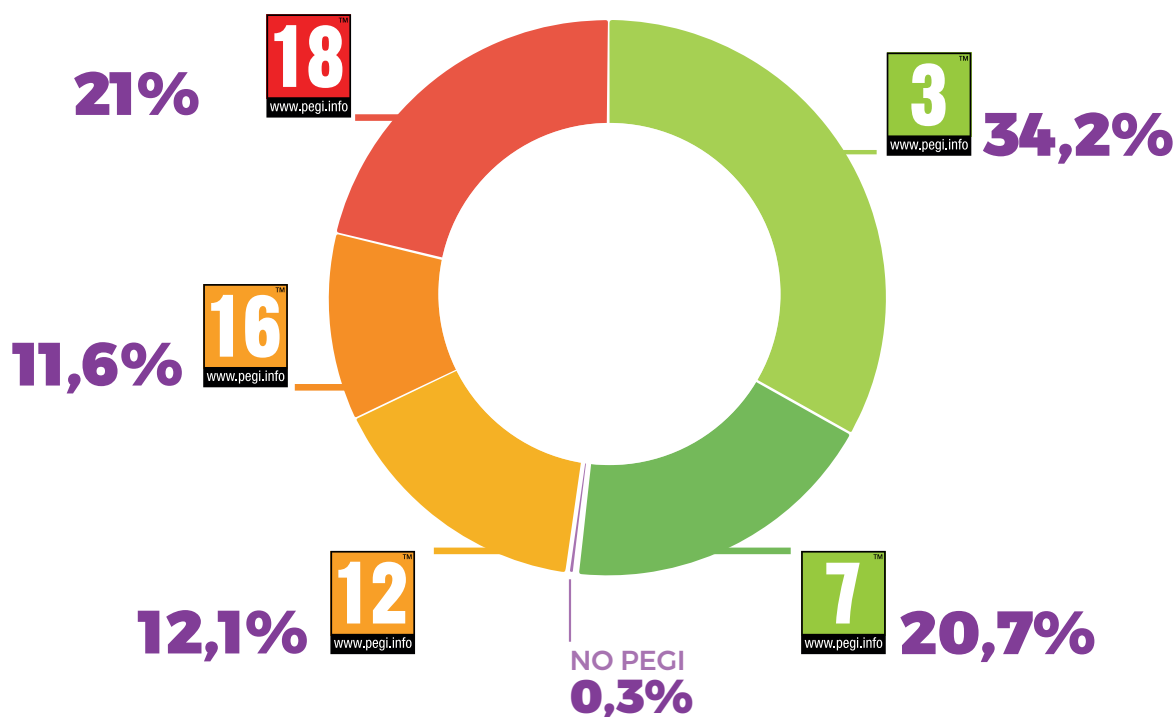


Giochi che contengono violenza grave contro personaggi indifesi, esaltazione di droghe o attività sessuali esplicite.

CLASSIFICAZIONI PER CONTENUTO



VENDITA VIDEOGIOCHI PER CLASSIFICAZIONE PEGI NEL 2024



Il 67% dei videogiochi venduti in Italia nel 2023 è adatto ad un pubblico tra i 3 e i 12 anni (PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12).

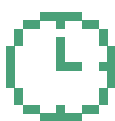
STRUMENTI DI CONTROLLO PARENTALE

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



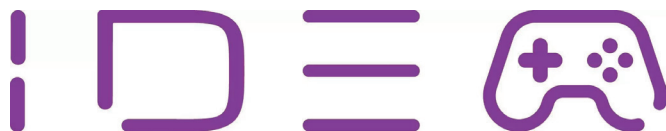
Tutto sui Videogiochi è un portale dedicato ai genitori, agli educatori e a tutti coloro che vogliono conoscere meglio il mondo dei videogiochi.

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 90 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 della 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.

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.

PROGETTI DI IIDEA



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.



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. La cerimonia di premiazione si svolge nell'ambito di First Playable.



TUTTO SUI VIDEOGIOCHI

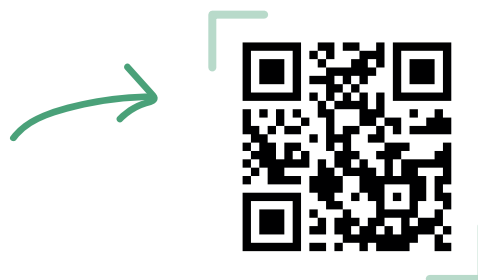
Tutto sui videogiochi è un portale dedicato ai genitori e agli educatori realizzato da IIDEA. Fornisce informazioni per comprendere i videogiochi e vivere un'esperienza di gioco positiva: al suo interno si trovano guide, tutorial e raccomandazioni per scegliere i titoli più adatti, impostare i controlli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



GAMES IN ITALY

Games in Italy è un'etichetta creata da IIDEA per promuovere l'industria italiana dei videogiochi su scala globale, con l'obiettivo di aumentare la visibilità internazionale degli sviluppatori italiani e supportare la loro presenza ai principali eventi del settore. Dal 2025, GamesinItaly.it è anche il portale del settore, che fornisce una panoramica del settore attraverso una mappa interattiva degli operatori locali.

Scopri la mappa interattiva degli operatori presenti sul territorio nazionale nel portale gamesinitaly.it





Italian Interactive Digital Entertainment Association

info@iideassociation.com

www.iideassociation.com

