

# I Videogiochi in Italia nel 2020

DATI SUL MERCATO E SUI CONSUMATORI



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. IDEA

# 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**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marco Saletta', written in a cursive style.

# Metodologia

## Una combinazione di varie fonti



GAMETRACK

App Annie



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

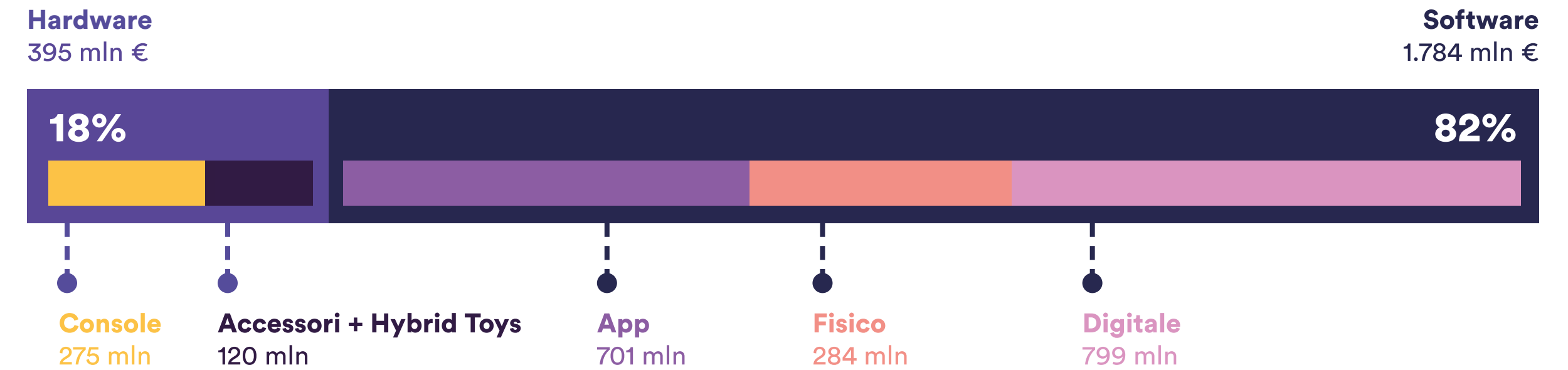
**BROWSER:** Servizio a pagamento che permette di giocare a uno specifico titolo scaricandolo

**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



## I videogiocatori in Italia nel 2020

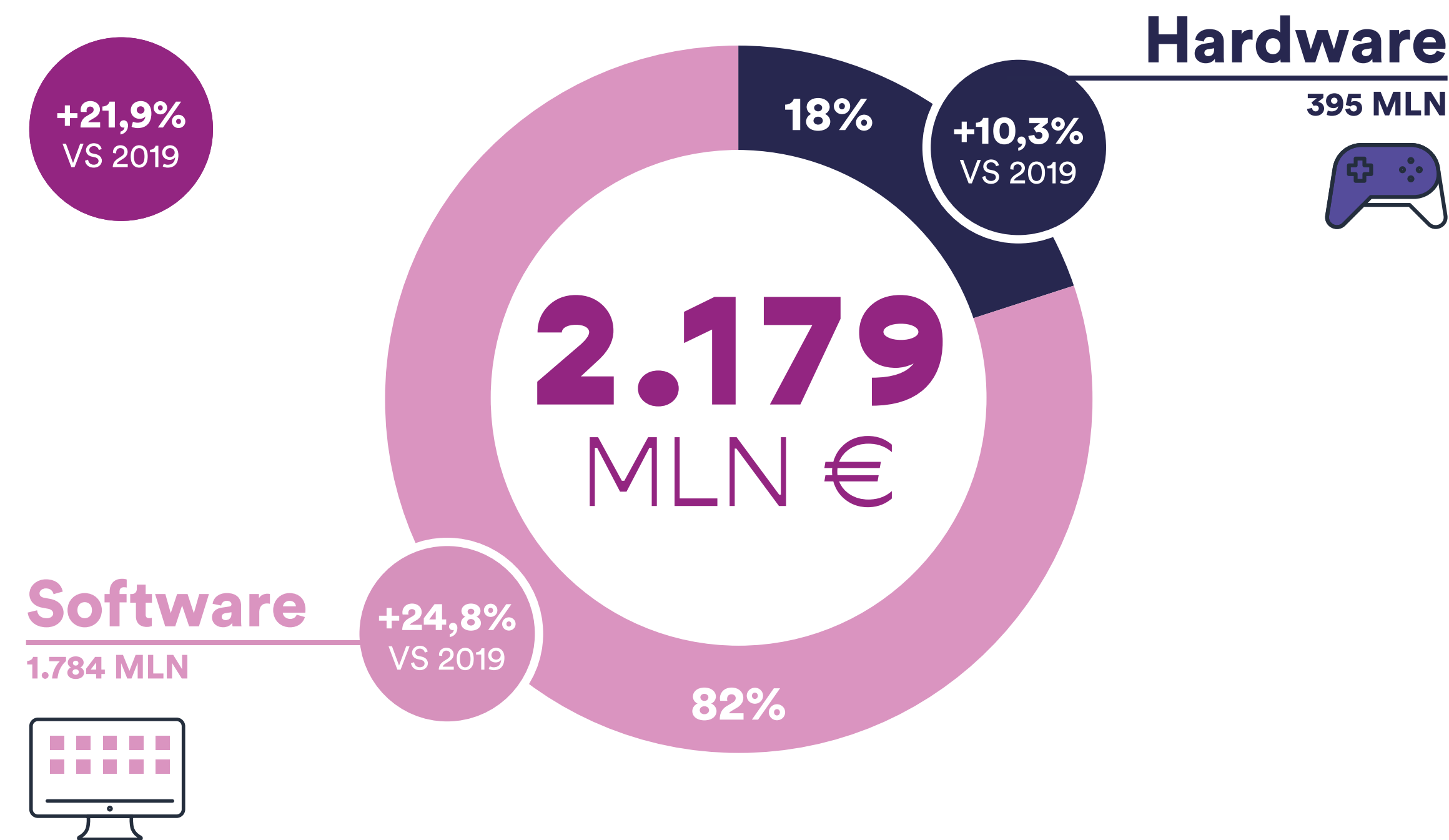


# Il mercato dei videogiochi in Italia



## Totale mercato 2020

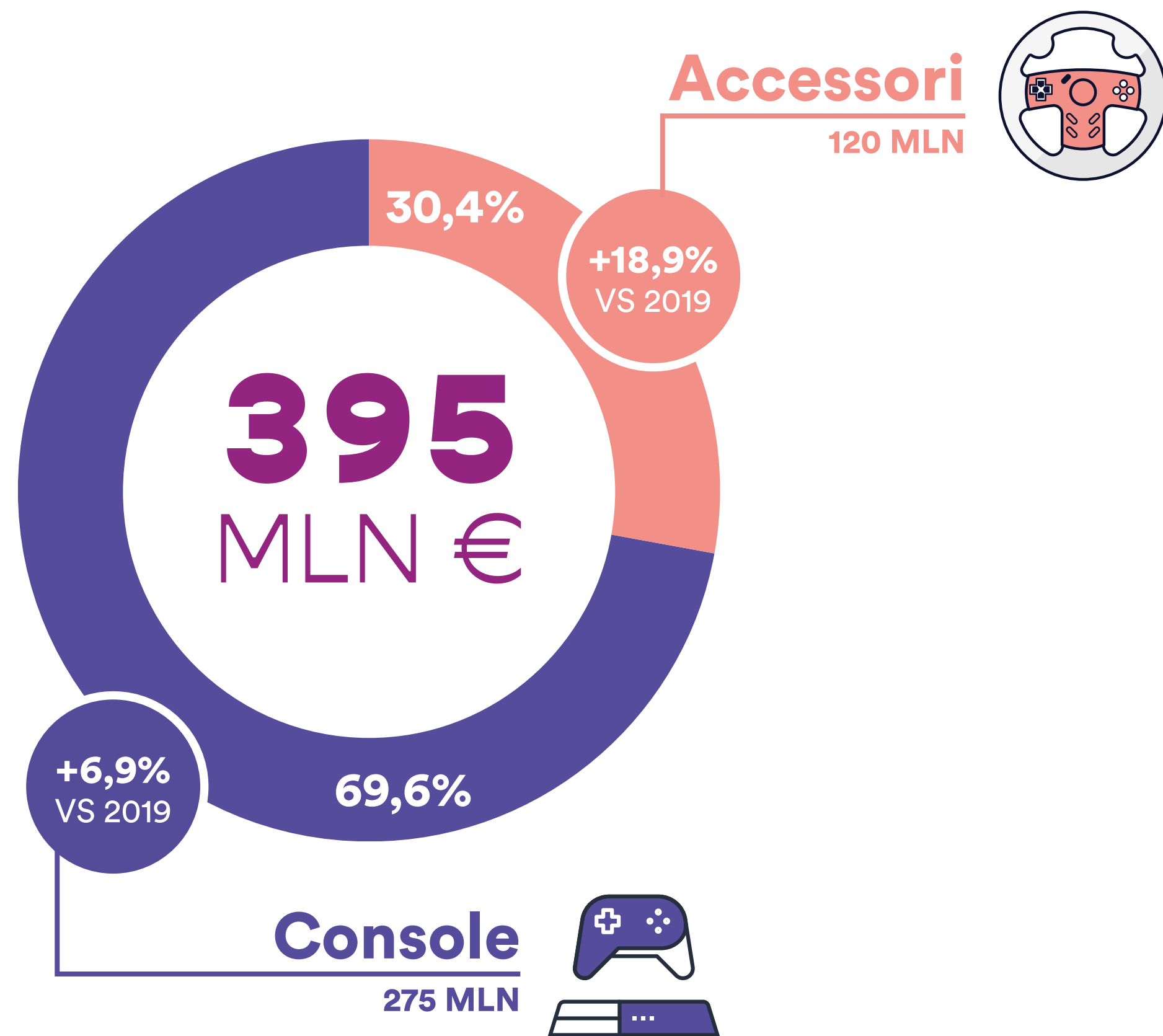
Il giro d'affari del settore nel **2020**, comprensivo di hardware e software fisico e digitale, è pari a **2 miliardi e 179 milioni di euro**, con una crescita del **+21,9% rispetto al 2019**.



# Segmenti di mercato

## HARDWARE

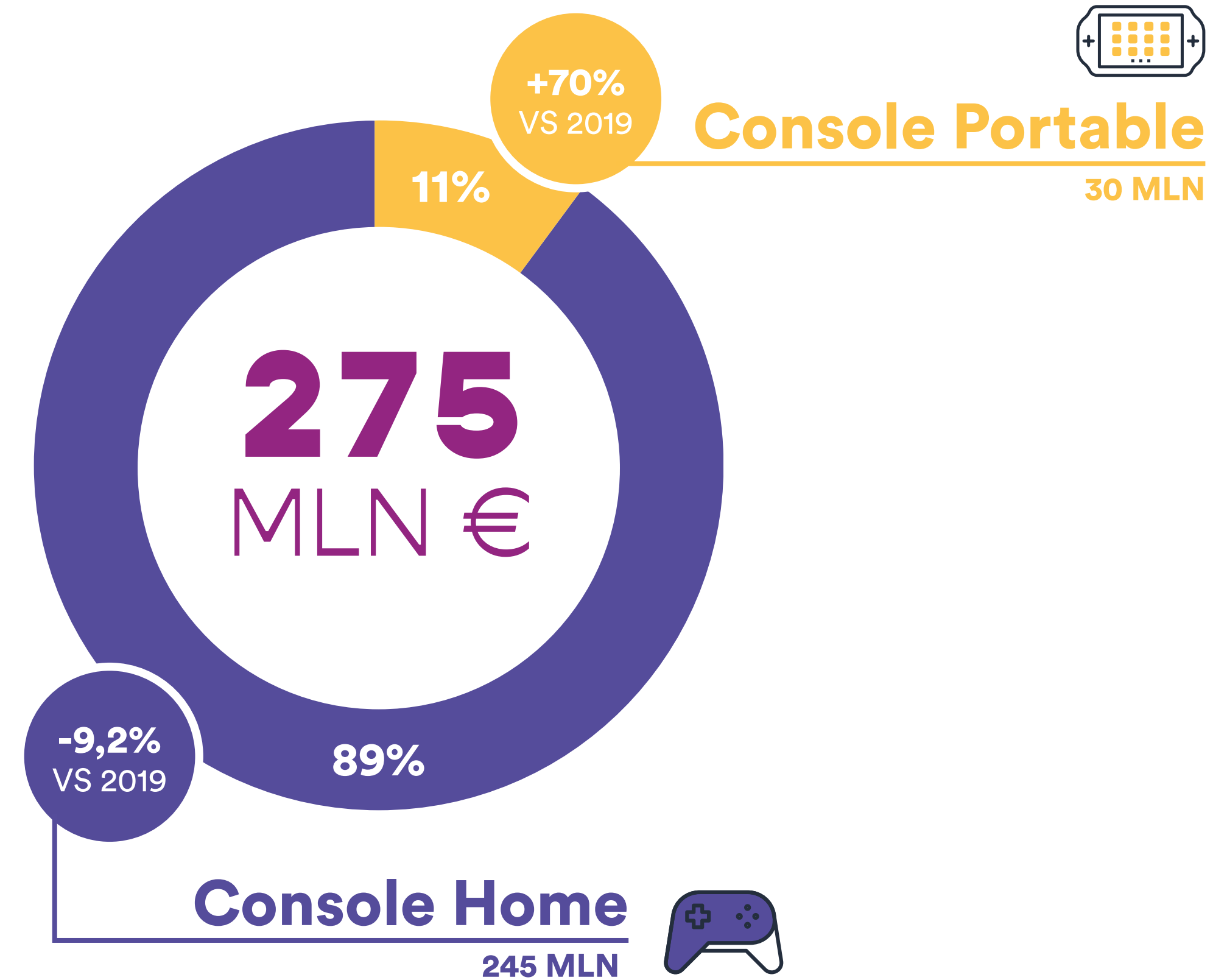
TOTALE MERCATO HARDWARE: CONSOLE + ACCESSORI (A VALORE)



# Hardware

## CONSOLE

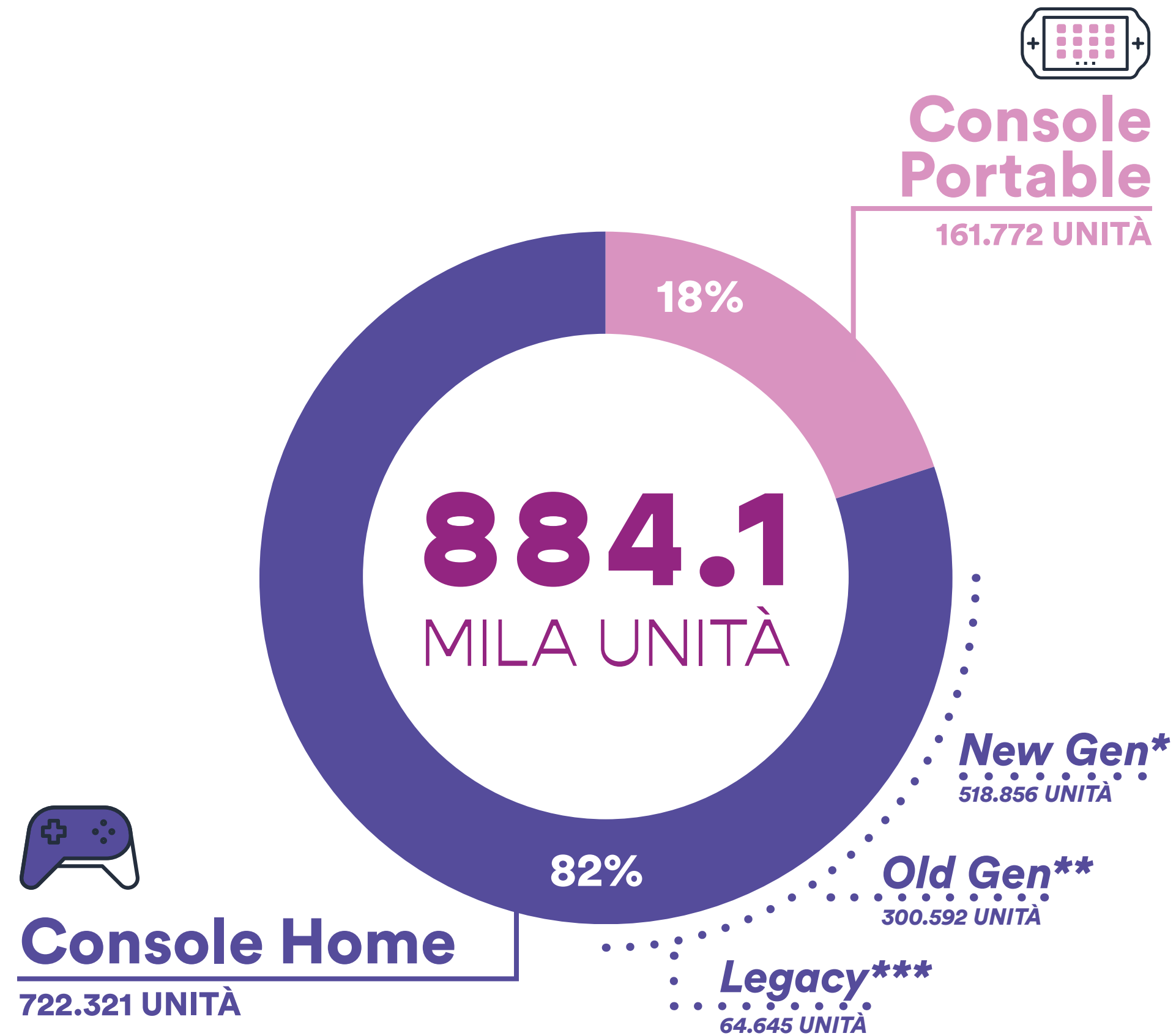
TOTALE MERCATO CONSOLE: A VALORE





# Hardware CONSOLE

TOTALE MERCATO CONSOLE: A VOLUME



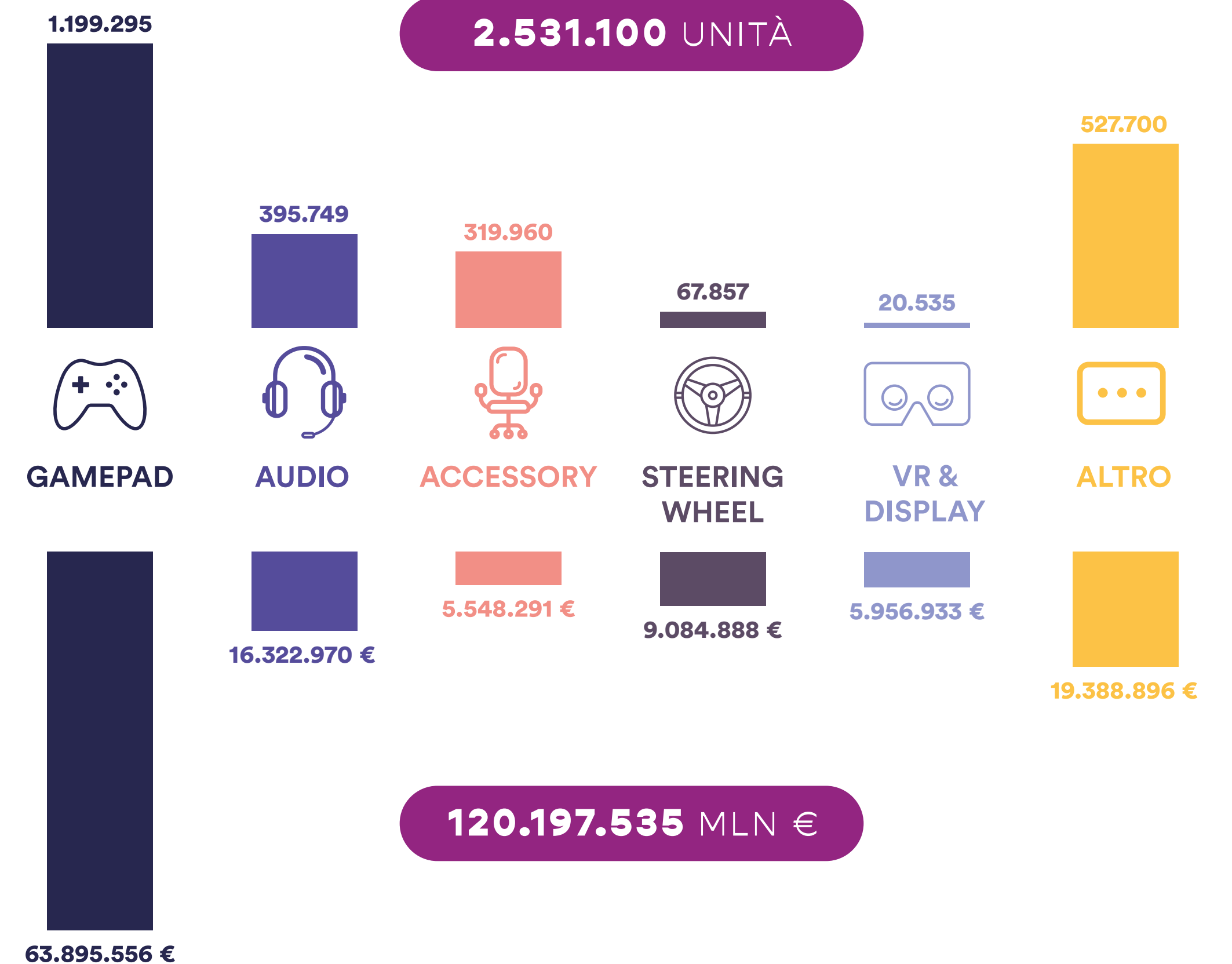
\*PS5, Switch and Xbox Series

\*\* PS4, XBOX ONE, Wii U e 3DS

\*\*\* MegaDrive, Xbox 360, PS3, PS2, PS1, SNES, NES, Wii...

# Hardware ACCESSORI

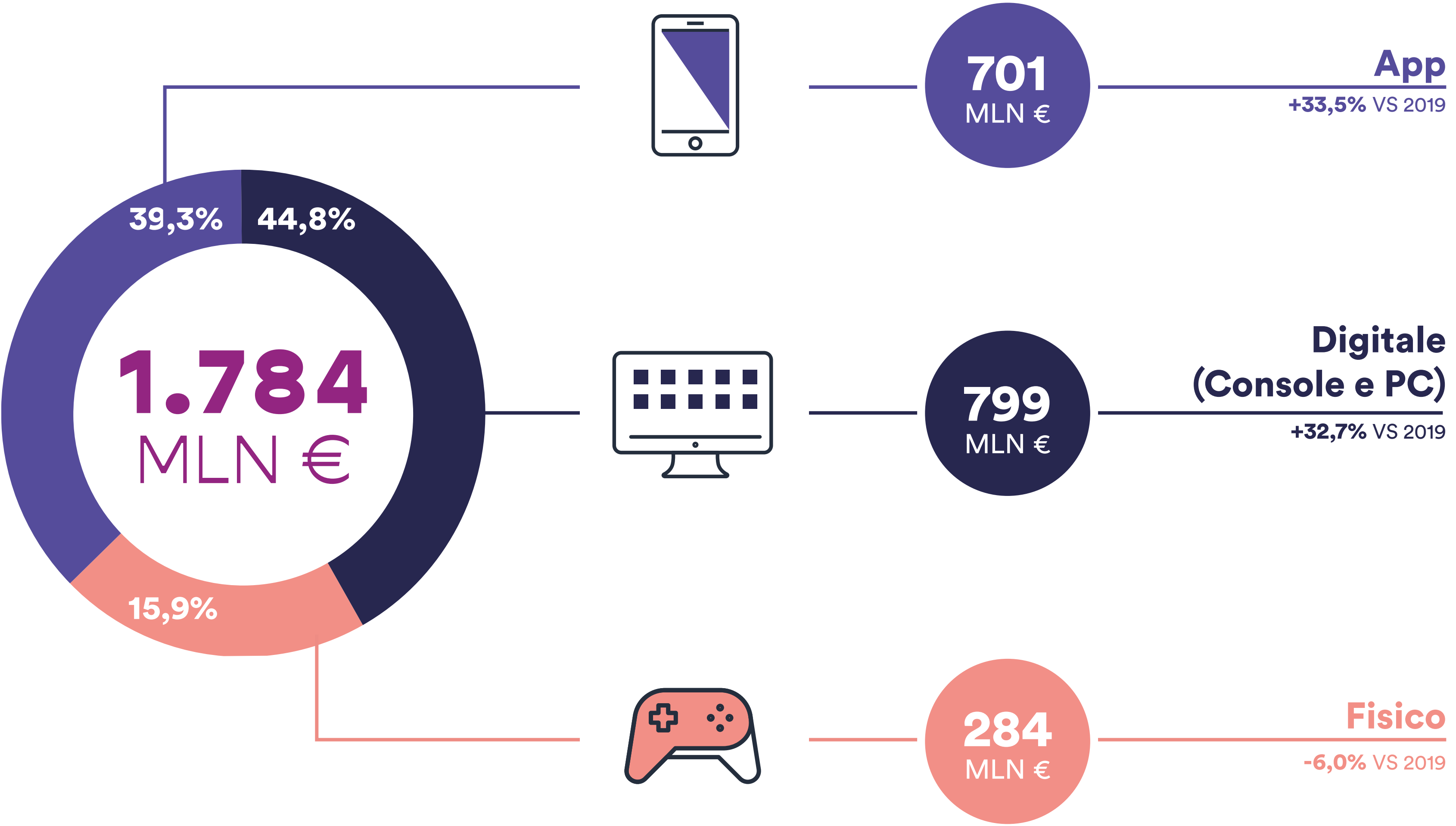
TOTALE MERCATO ACCESSORI: A VOLUME E A VALORE



# Segmenti di mercato

## SOFTWARE

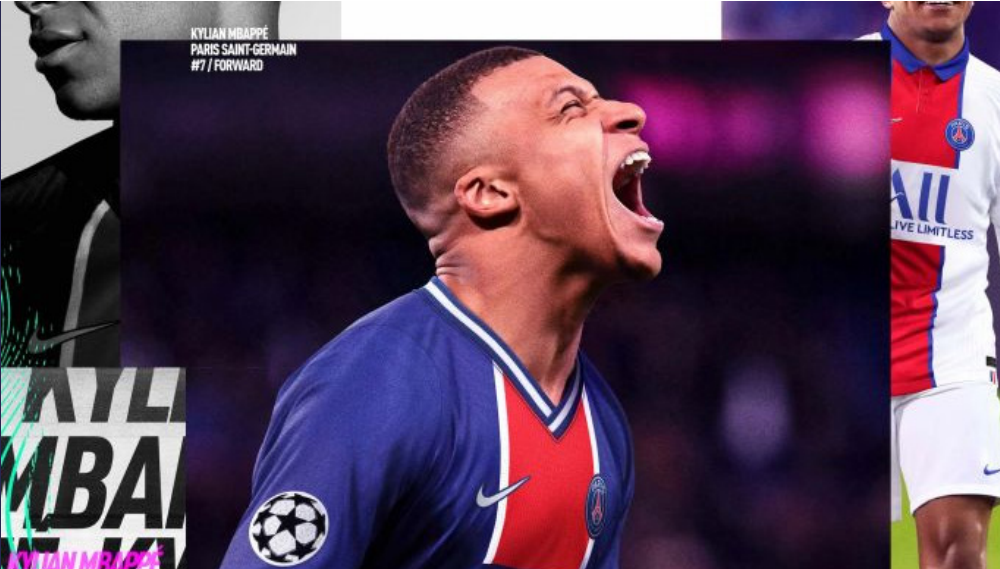
VALORE DEL MERCATO SOFTWARE PER FORMATO



# TOP 20 Videogiochi più venduti nel 2020

TUTTE LE PIATTAFORME / FISICO + DIGITALE

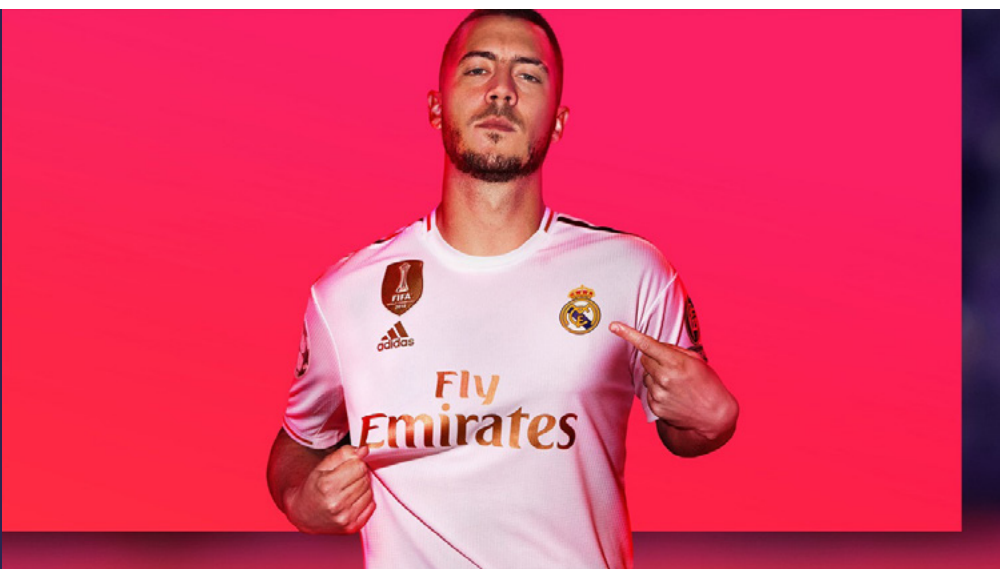
**1**  
**FIFA 21**  
Electronic Arts



**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

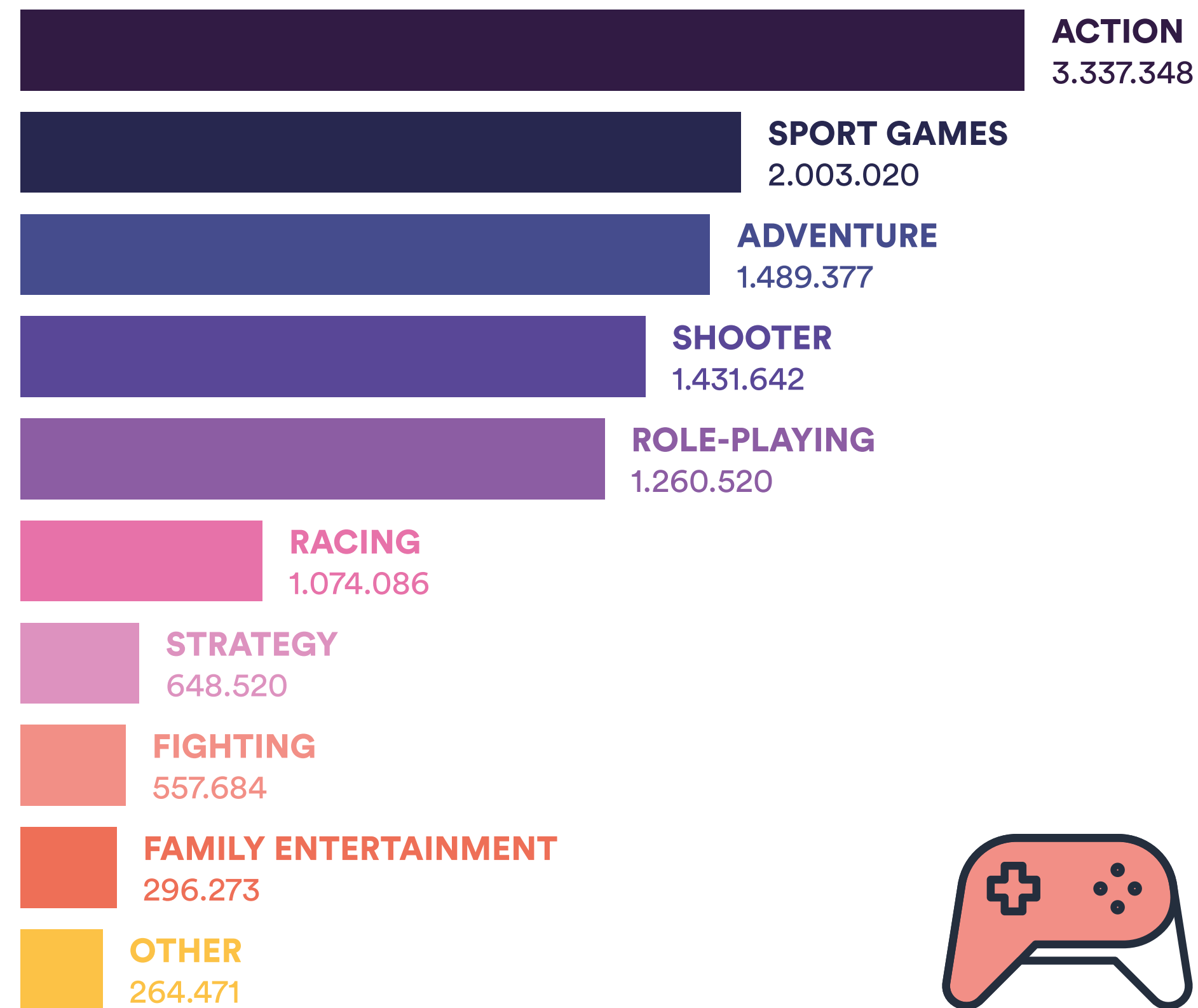
**19** **Gran Turismo Sport**  
Sony Interactive Entertainment

**20** **Mario Kart 8 Deluxe**  
Nintendo

# Console Games

## Top 10 generi di videogiochi più venduti nel 2020

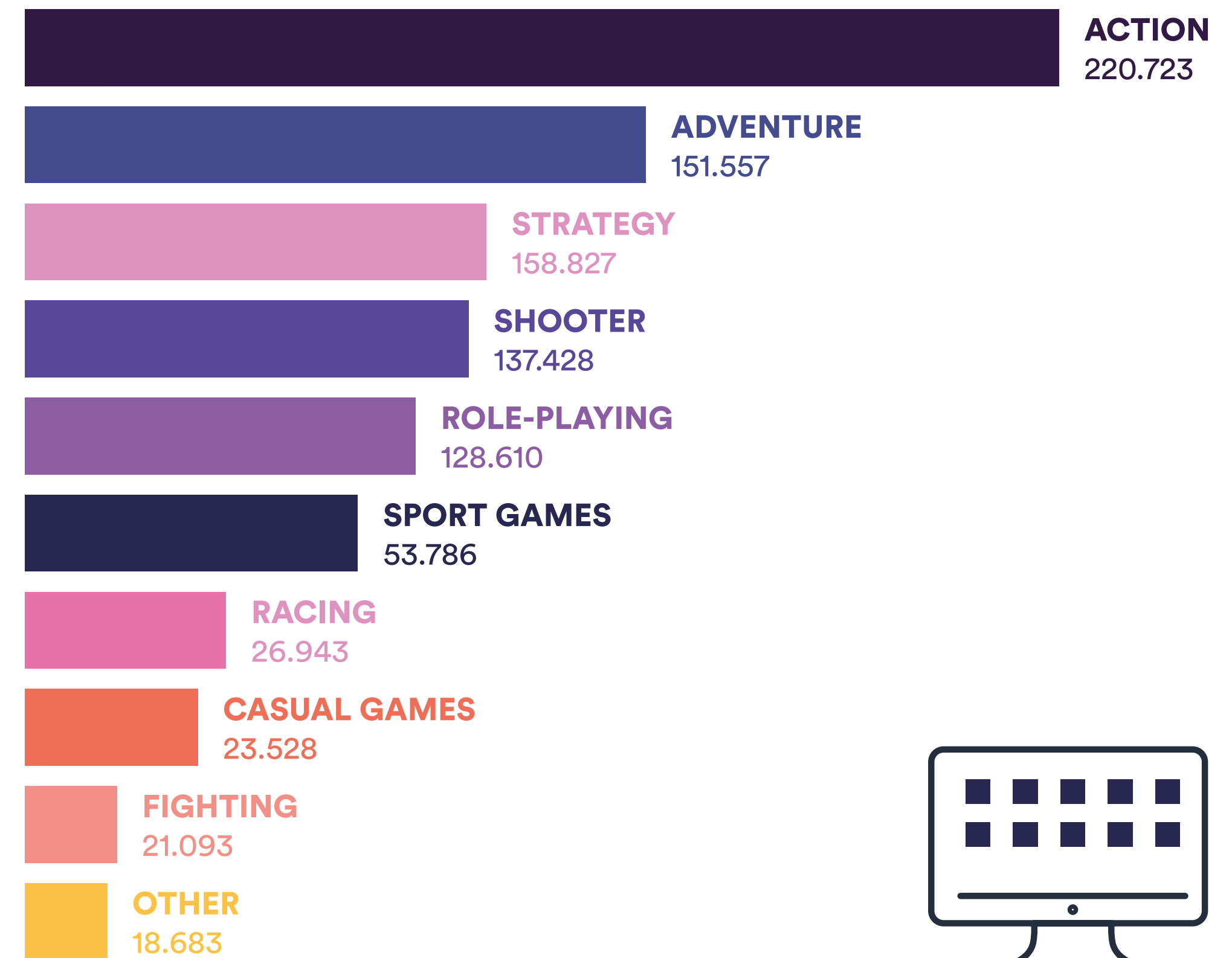
A VOLUME



# PC Games

## Top 10 generi di videogiochi più venduti nel 2020

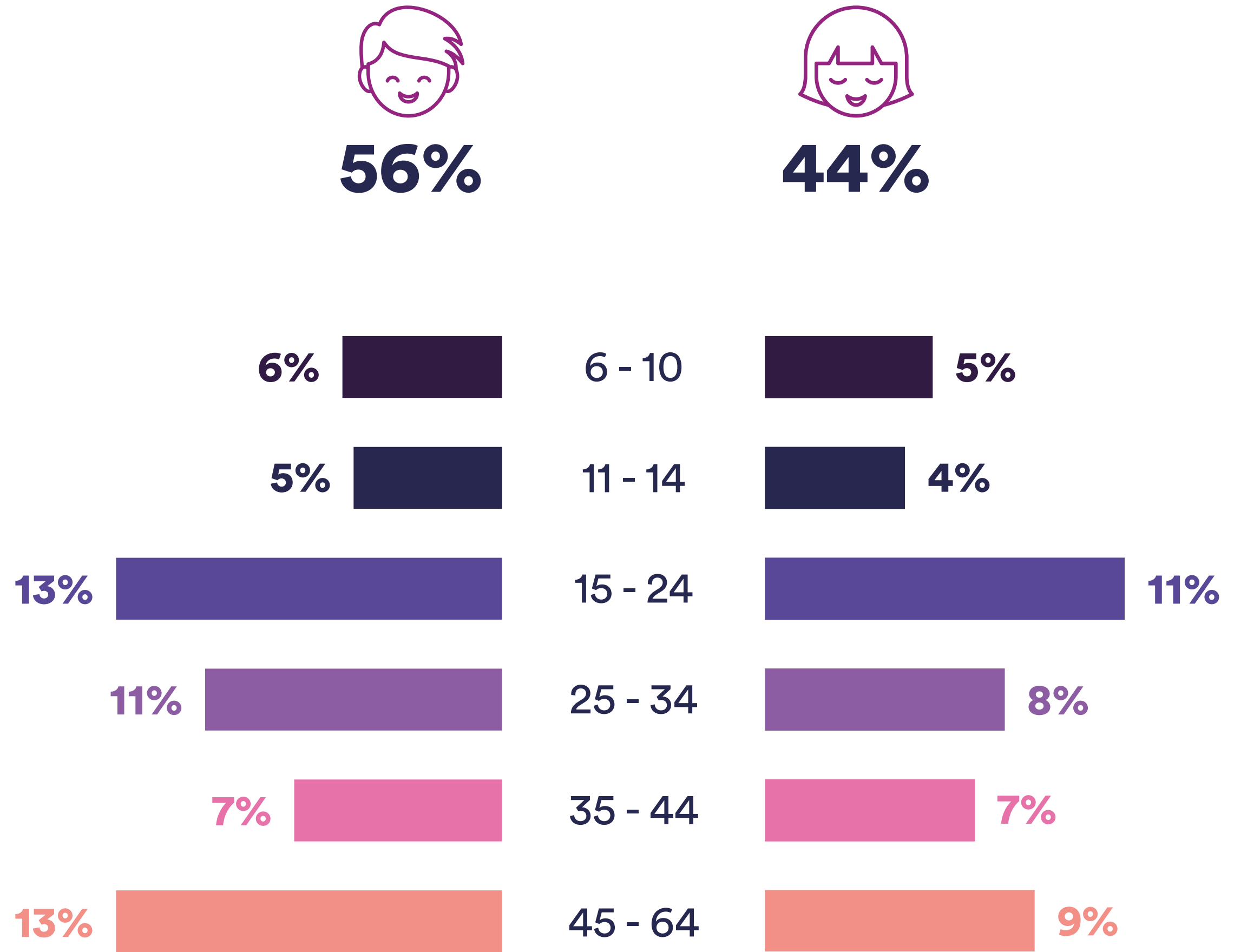
A VOLUME



# Il profilo dei videogiocatori italiani

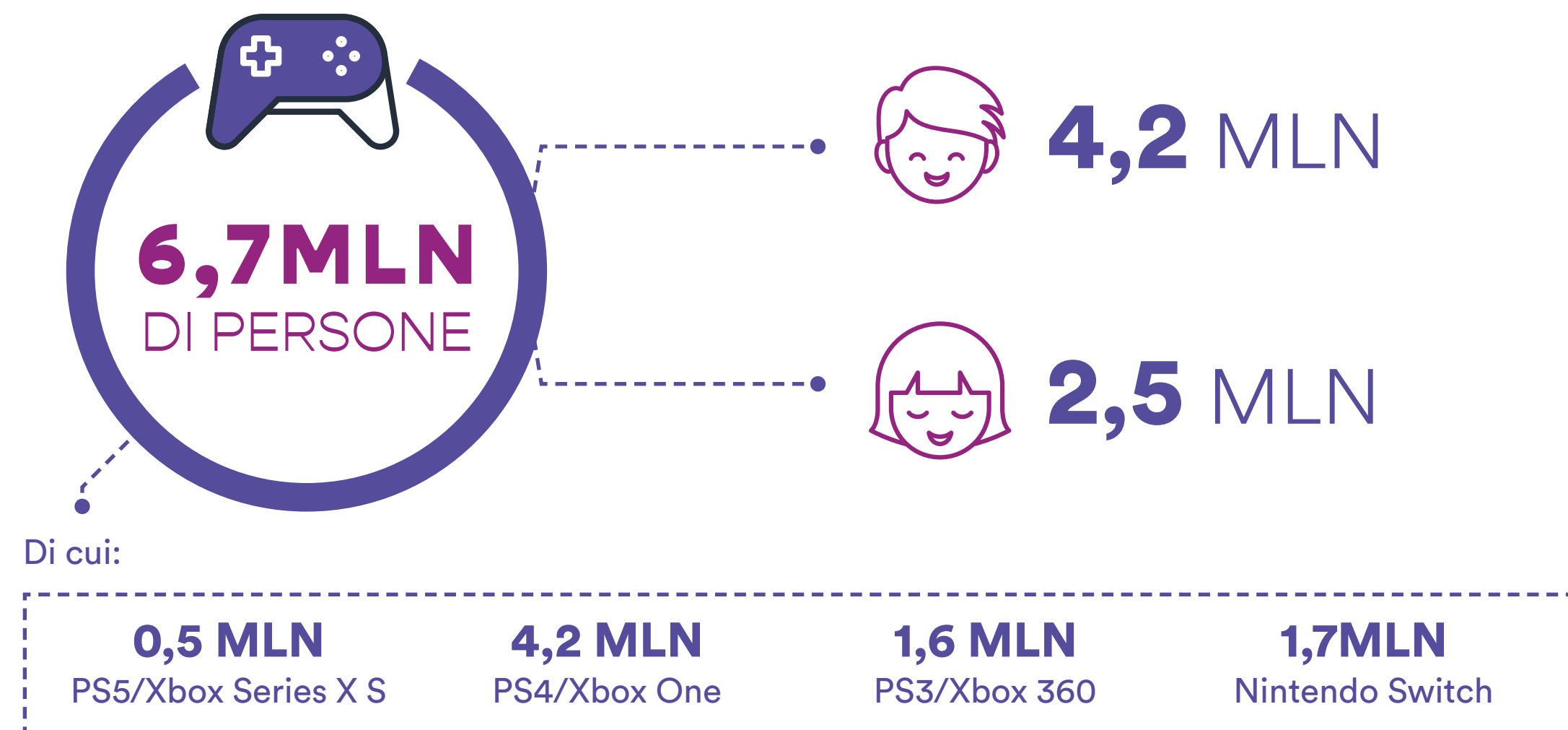


**16,7 milioni** di persone hanno giocato ai videogiochi nel 2020, ovvero il **38%** della popolazione italiana tra i **6** e i **64 anni**.



# Dispositivi utilizzati per videogiocare

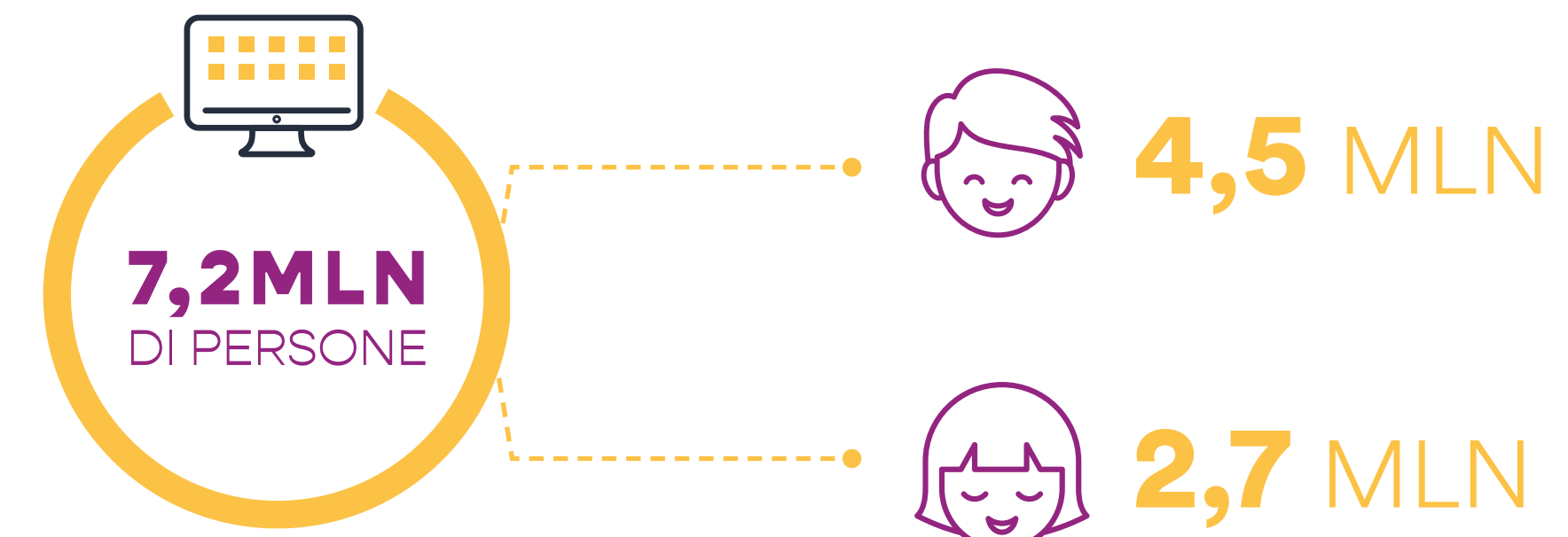
## Console Home



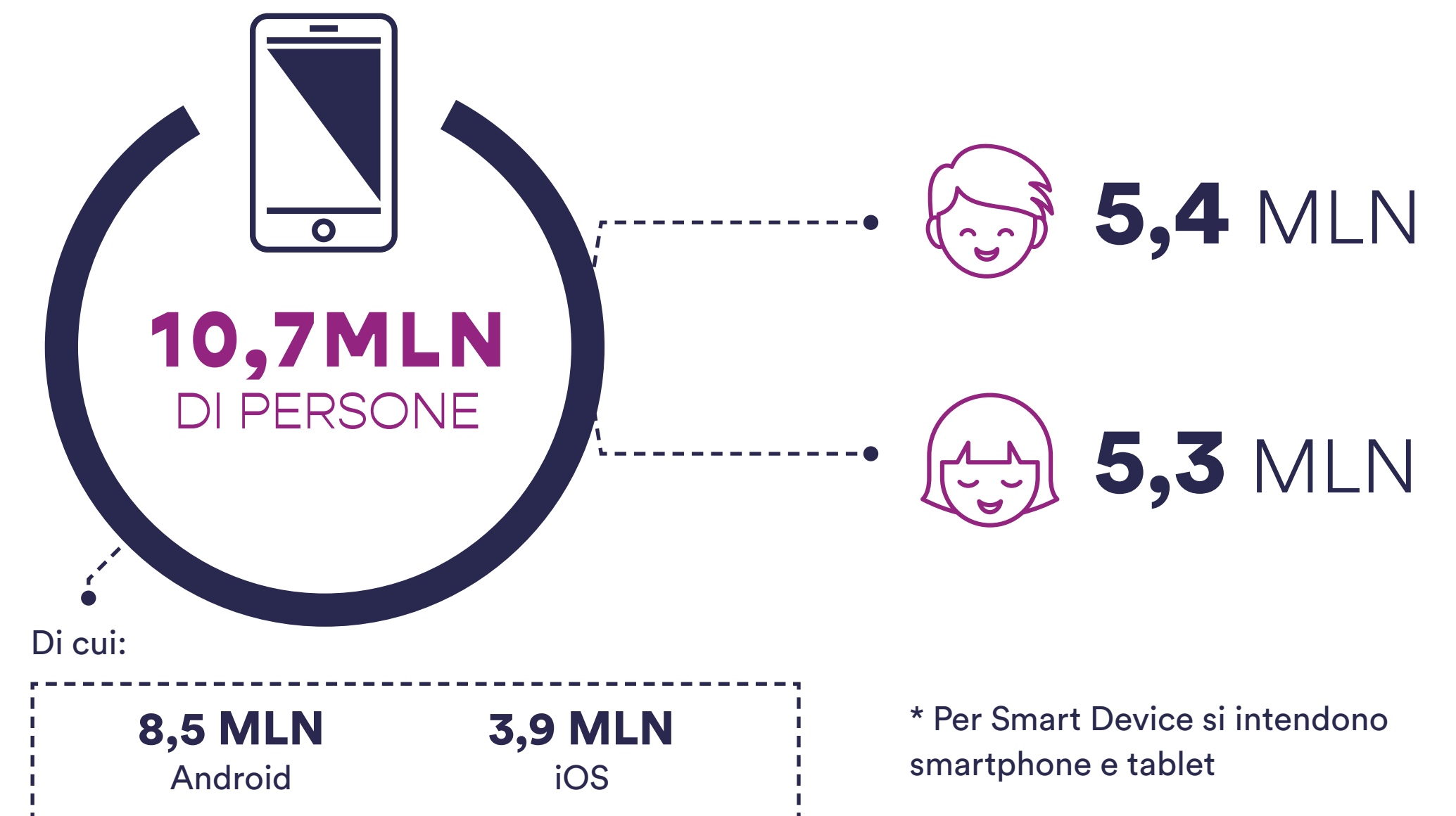
## Console Portable



## PC



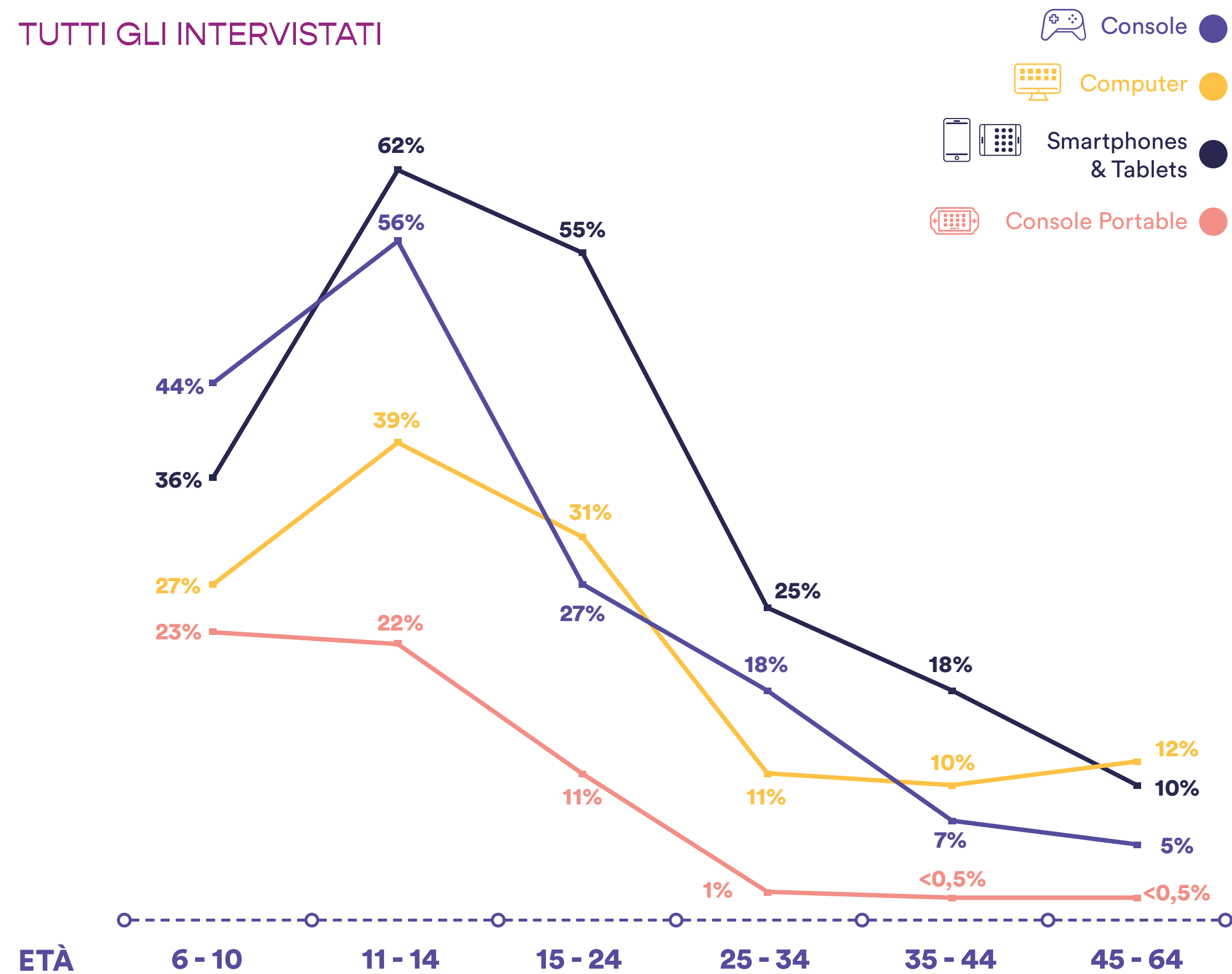
## Smart Device\*



\* Per Smart Device si intendono smartphone e tablet

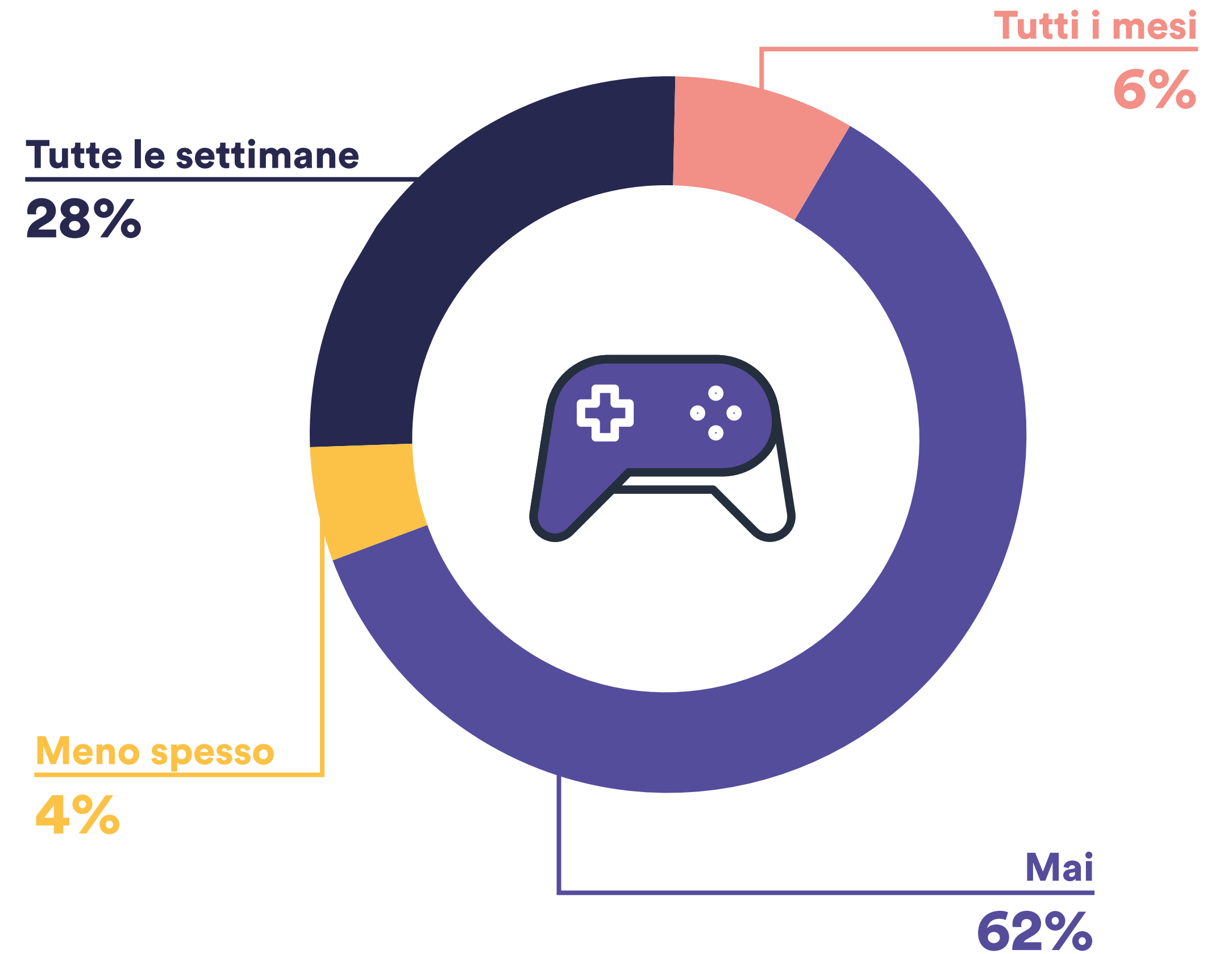
# Dispositivi utilizzati per giocare in base all'età

TUTTI GLI INTERVISTATI



# Frequenza di gioco

TUTTI GLI INTERVISTATI



# Frequenza di gioco su ciascuna piattaforma

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

## Console Home



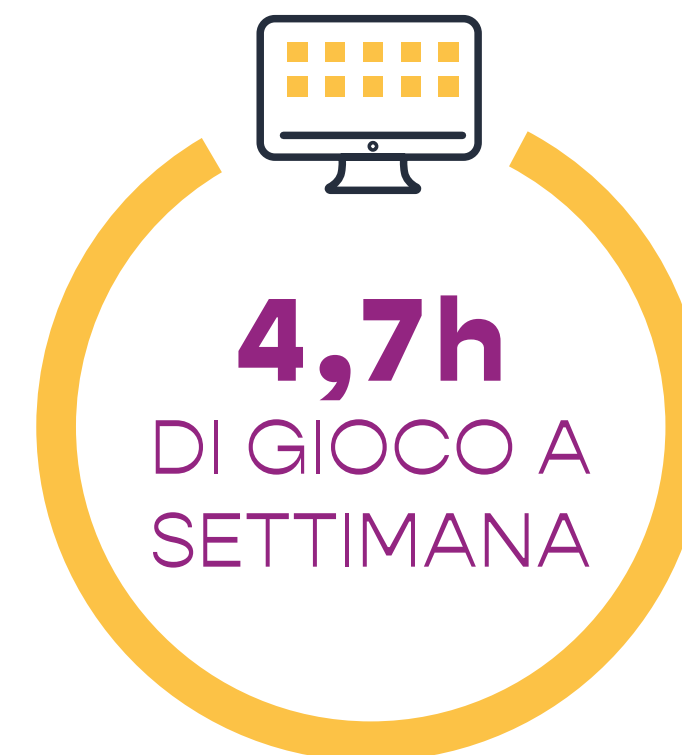
Di cui:

**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



## PC



## Smart Device



Di cui:

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



# Fonti di informazione sui videogiochi

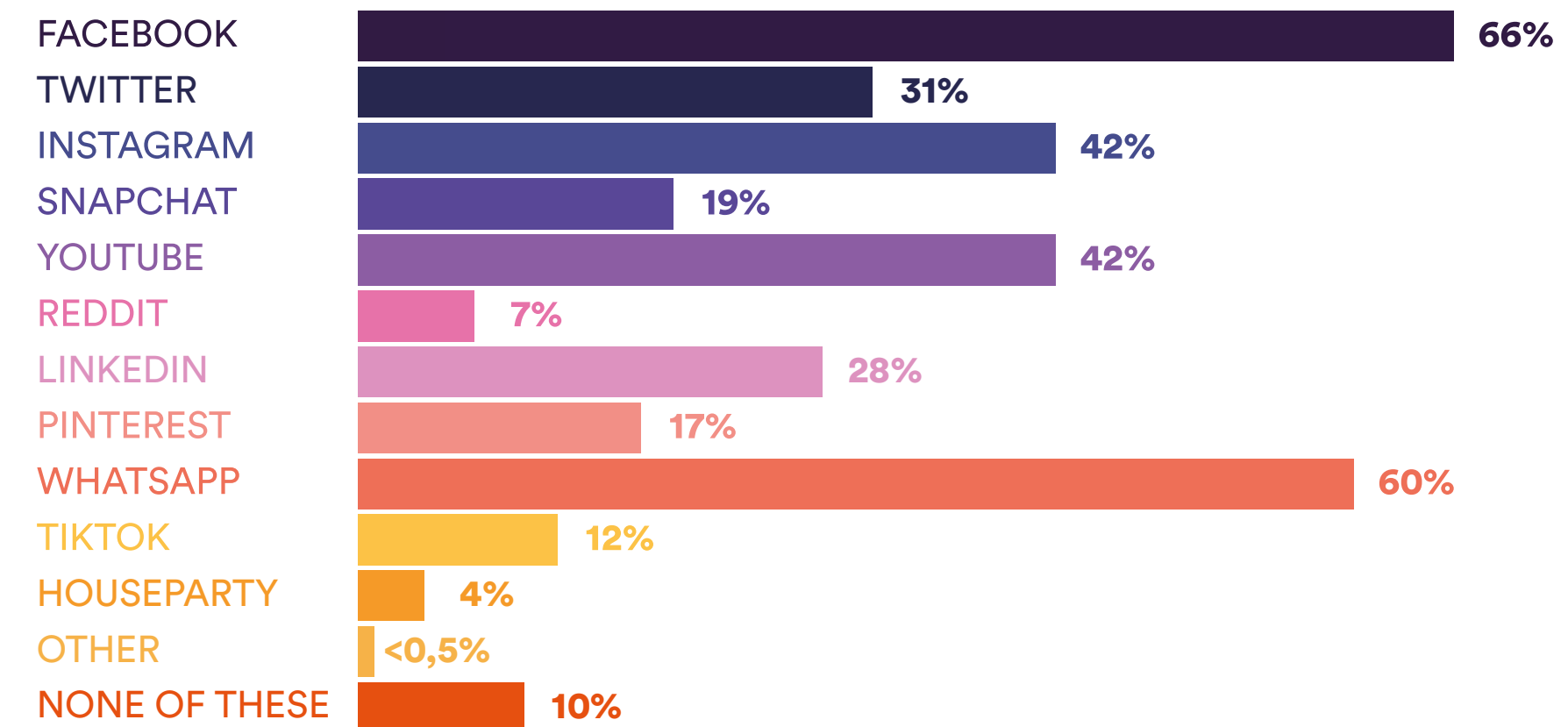
TUTTI I VIDEOGIOCATORI



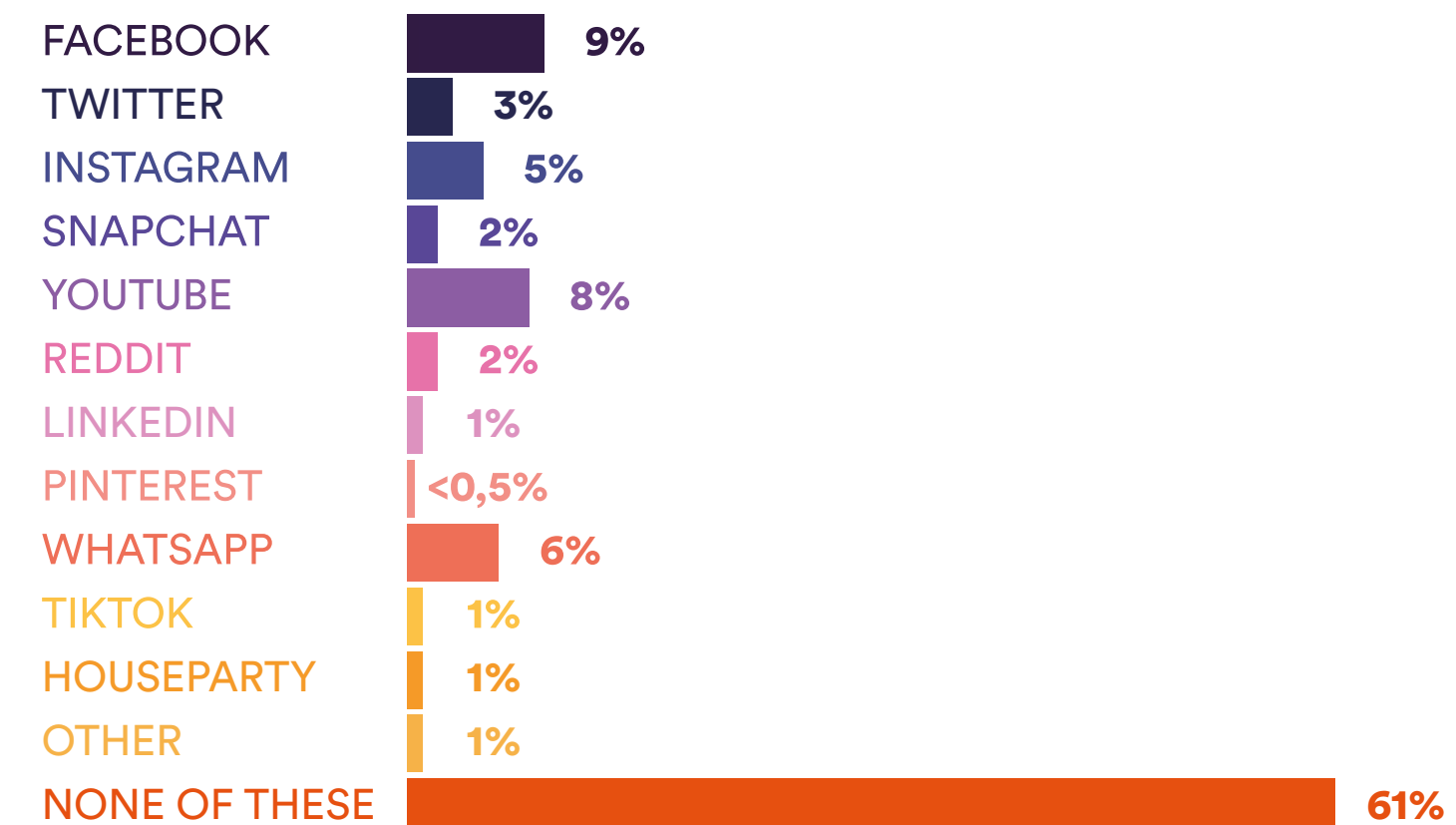
# Social Media e videogiocatori

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

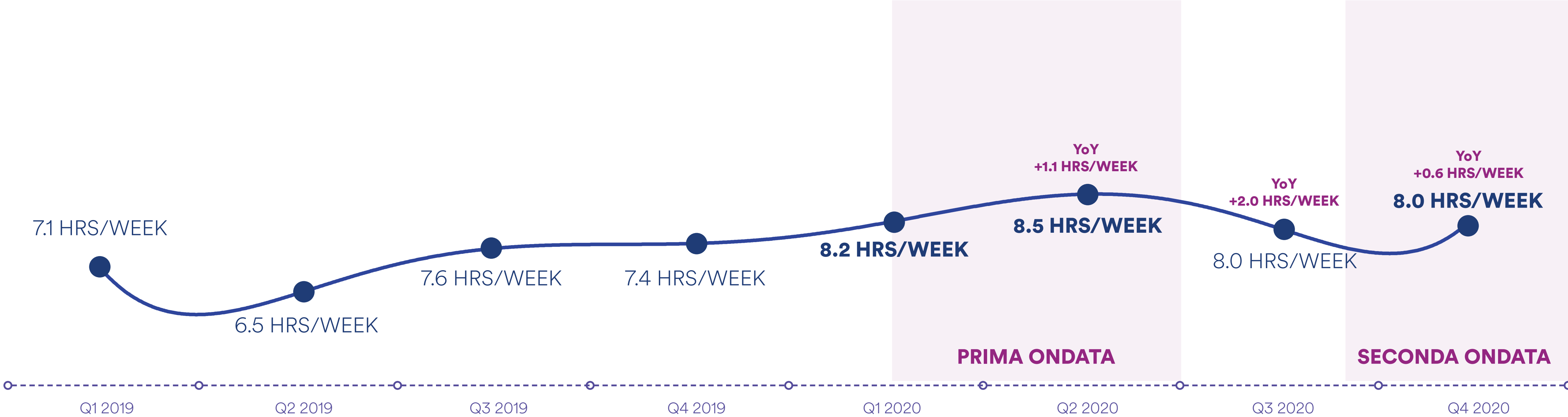
ES



# Tempo di gioco complessivo in Italia

TUTTI I VIDEOGIOCATORI

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

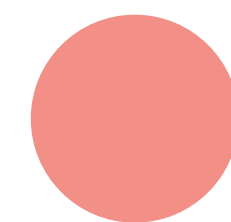
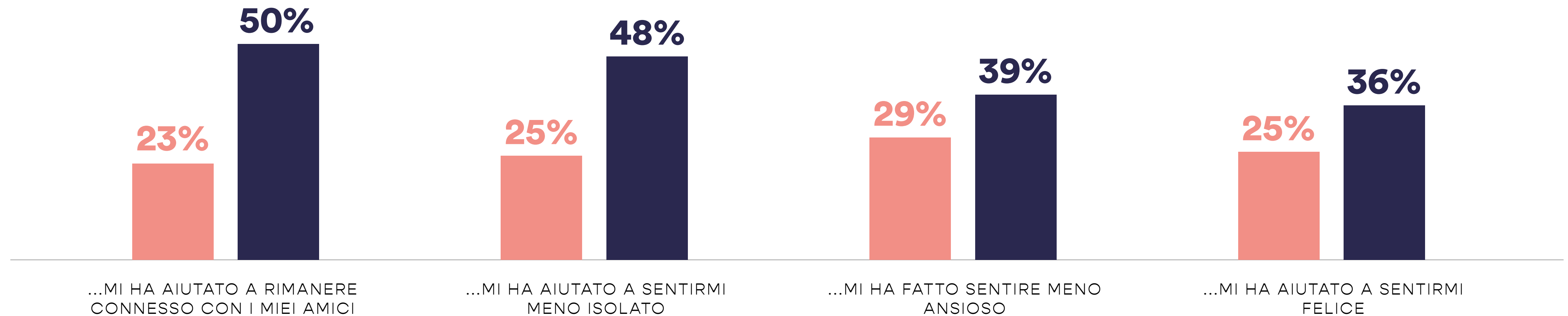


# Opinioni riguardo all'uso dei videogiochi

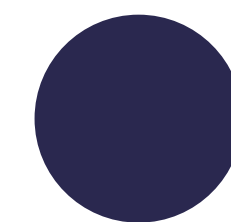
TUTTI I VIDEOGIOCATORI / I GIOCATORI DI GIOCHI ONLINE MULTIPLAYER

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)



TUTTI I VIDEOGIOCATORI

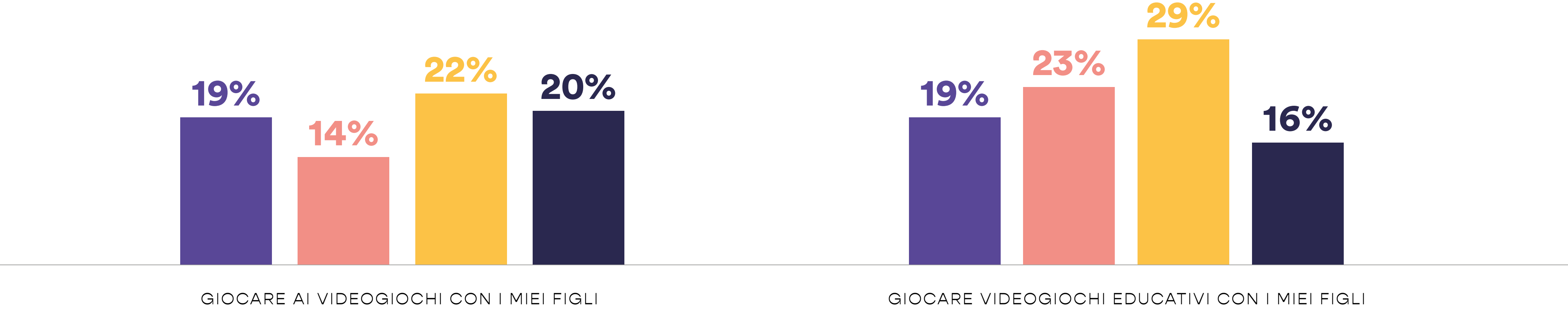


I GIOCATORI DI GIOCHI ONLINE MULTIPLAYER

# 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



**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](http://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.

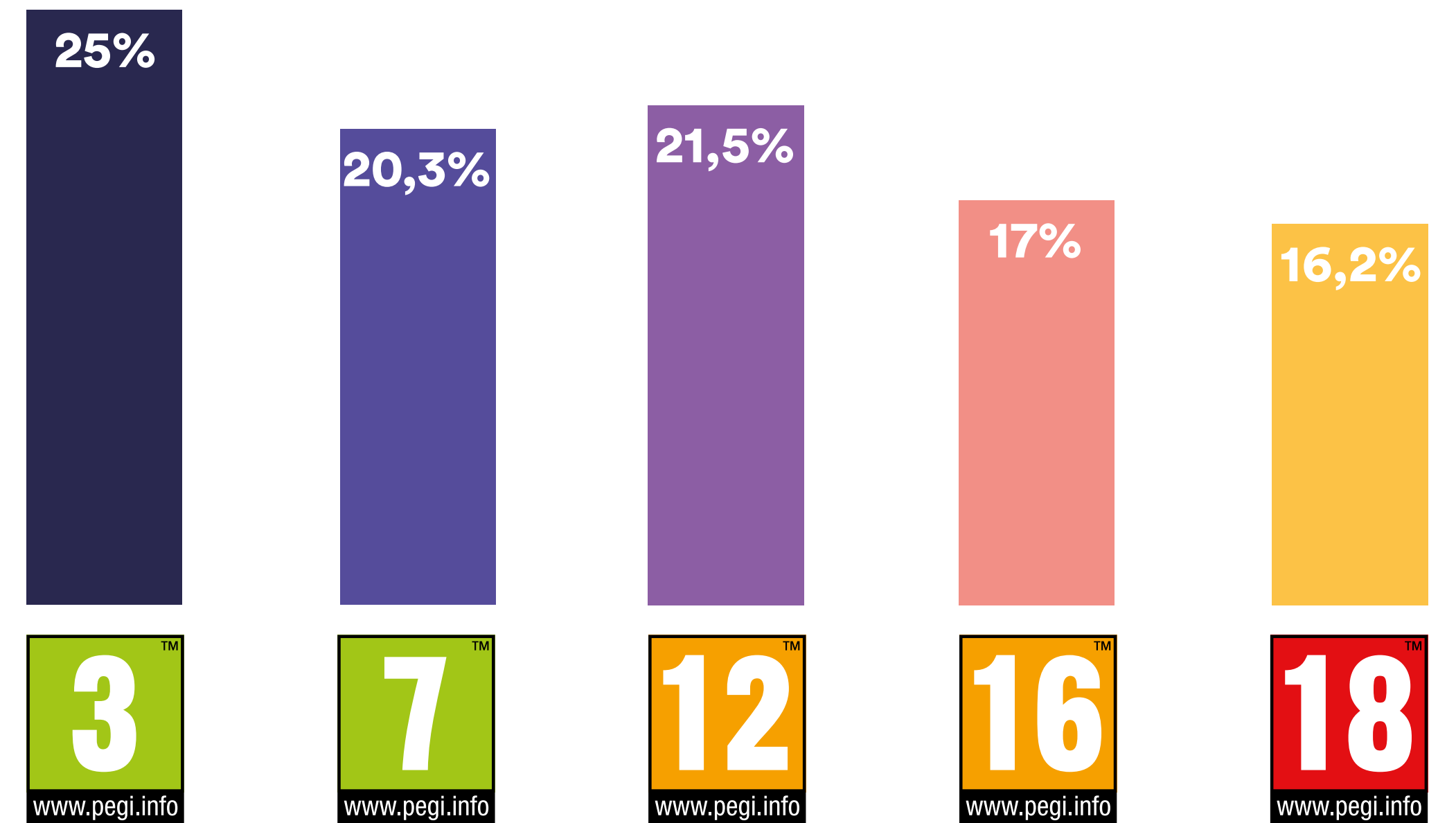


# Classificazioni per contenuto

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.

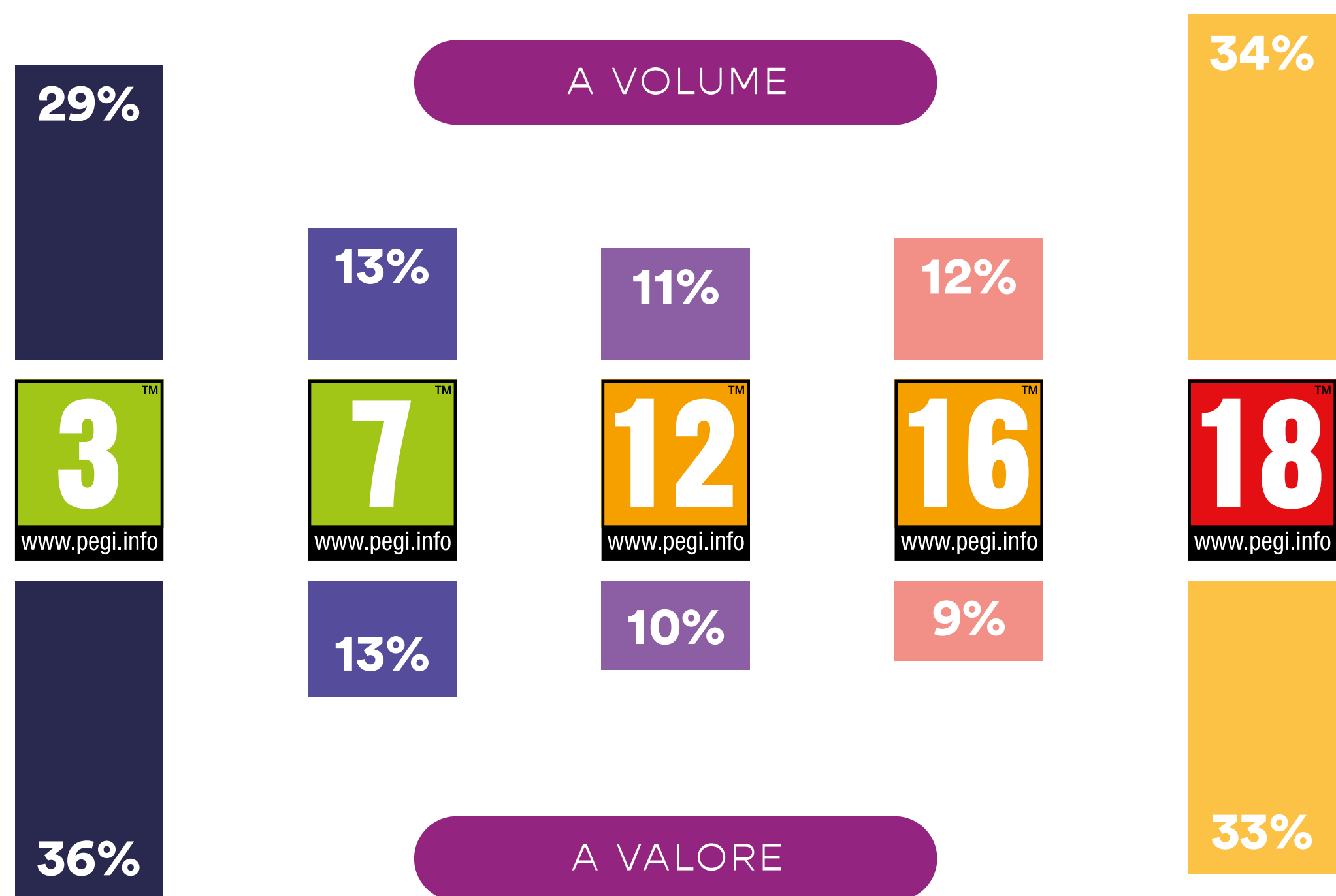


# Offerta videogiochi per classificazione PEGI nel 2020



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)



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



Italian Interactive Digital Entertainment Association



[info@iideassociation.com](mailto:info@iideassociation.com)

[www.iideassociation.com](http://www.iideassociation.com)