

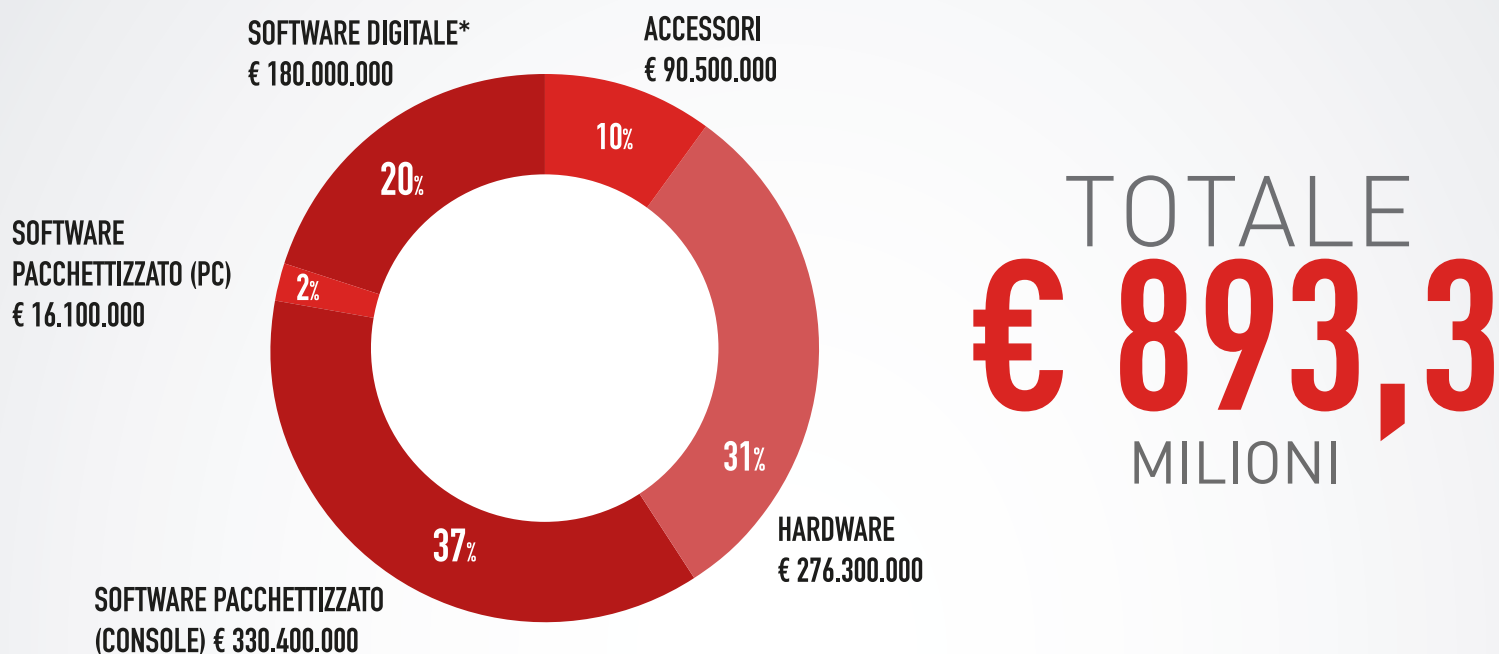
AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

2014-2015

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA NEL 2014



* Software digitale comprende: download gioco digitale, abbonamenti per giocare on line su PC e console, carte prepagate, micro-transazioni, espansioni di gioco digitale, app di gioco a pagamento.

Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia.

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA NEI PRIMI 5 MESI DEL 2015

| SEGMENTO | GEN-MAG 2015 | GEN-MAG 2014 | TREND | PESO % |
|-----------------------------------|----------------------|----------------------|-------------|-------------|
| HARDWARE | € 81.000.000 | € 80.000.000 | 1,2% | 27% |
| ACCESSORI | € 33.900.000 | € 31.700.000 | 6,8% | 11% |
| SOFTWARE PACCHETTIZZATO (CONSOLE) | € 101.500.000 | € 104.600.000 | -2,9% | 34% |
| SOFTWARE PACCHETTIZZATO (PC) | € 5.000.000 | € 5.900.000 | -14,3% | 2% |
| SOFTWARE DIGITALE* | € 68.200.000 | € 56.900.000 | 20,0% | 23% |
| TOTALE MERCATO | € 289.600.000 | € 279.100.000 | 3,8% | 100% |

* Software digitale comprende: download gioco digitale, abbonamenti per giocare on line su PC e console, carte prepagate, micro-transazioni, espansioni di gioco digitale, app di gioco a pagamento.

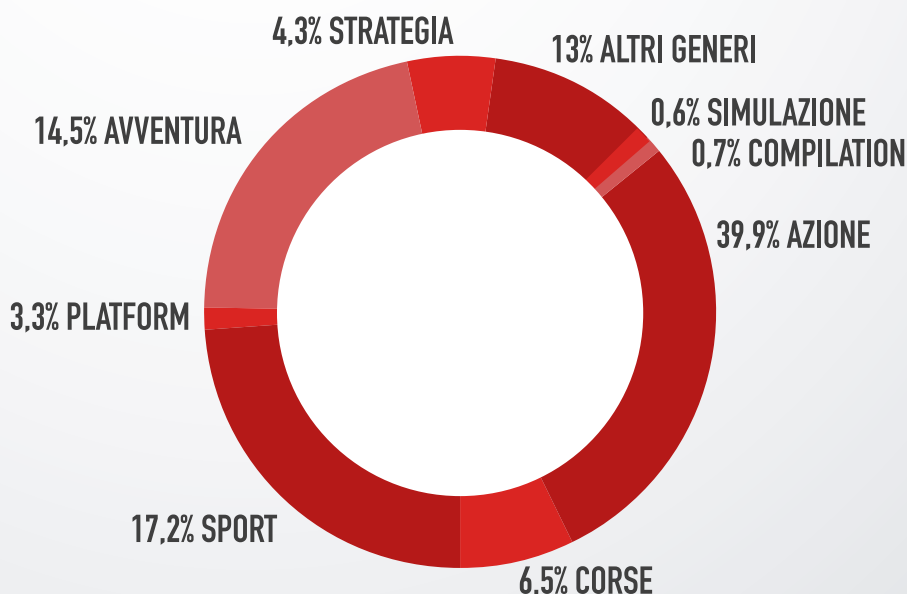
Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia.

I VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI IN ITALIA NEL 2014

| POSIZIONE | TITOLO | EDITORE |
|-----------|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1 | FIFA 15 | ELECTRONIC ARTS |
| 2 | FIFA 14 | ELECTRONIC ARTS |
| 3 | GTA V GRAND THEFT AUTO | ROCKSTAR GAMES |
| 4 | WATCH DOGS | UBISOFT |
| 5 | CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE | ACTIVISION BLIZZARD |
| 6 | JUST DANCE 2015 | UBISOFT |
| 7 | CALL OF DUTY GHOSTS | ACTIVISION BLIZZARD |
| 8 | MINECRAFT | MICROSOFT |
| 9 | ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG | UBISOFT |
| 10 | FAR CRY 4 | UBISOFT |
| 11 | JUST DANCE 2014 | UBISOFT |
| 12 | PRO EVOLUTION SOCCER 2015 | KONAMI |
| 13 | ASSASSIN'S CREED UNITY | UBISOFT |
| 14 | DESTINY | ACTIVISION BLIZZARD |
| 15 | BATTLEFIELD 4 | ELECTRONIC ARTS |
| 16 | GRAN TURISMO 6 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT |
| 17 | THE LAST OF US REMASTERED | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT |
| 18 | SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK | ACTIVISION BLIZZARD |
| 19 | TOMODACHI LIFE | NINTENDO |
| 20 | POKEMON RUBINO OMEGA | NINTENDO |

Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia riferita al solo software pacchettizzato per console e PC.

I VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI PER GENERE IN ITALIA NEL 2014



Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia riferita al solo software pacchettizzato per console e PC.

I VIDEOGIOCATORI IN ITALIA

NUMERO

2011

22,2

MILIONI DI PERSONE

2015

29,3

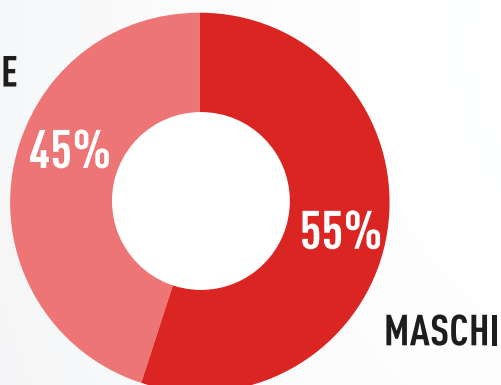
MILIONI DI PERSONE

Fonte: Elaborazione AESVI su dati Sinottica Total Single Source Panel di GfK Italia.

GENERE

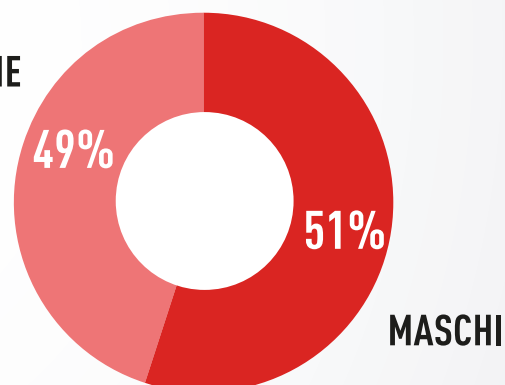
2011

FEMMINE



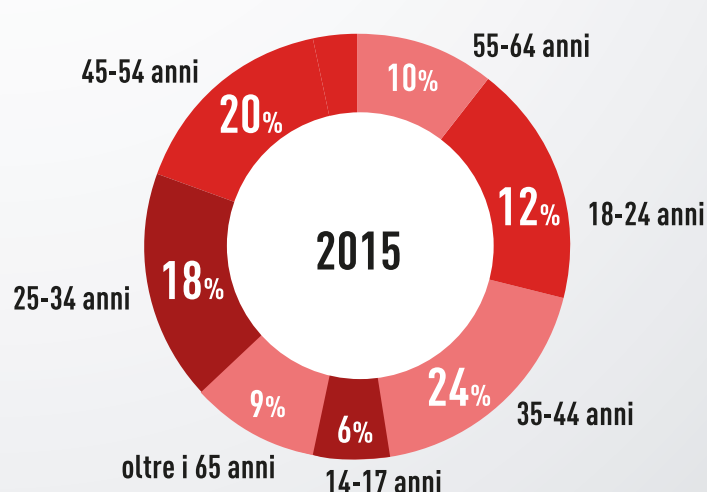
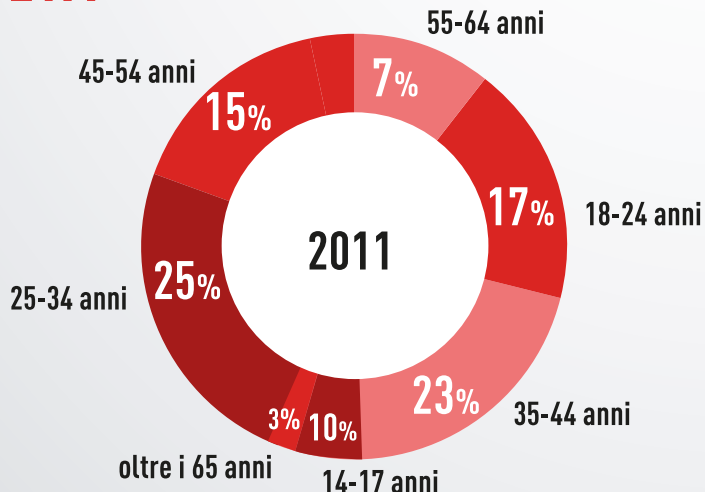
2015

FEMMINE



Fonte: Elaborazione AESVI su dati Sinottica Total Single Source Panel di GfK Italia.

ETA'



Fonte: Elaborazione AESVI su dati Sinottica Total Single Source Panel di GfK Italia.



AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

COPERNICO MILANO | VIA COPERNICO, 38 - 20125 MILANO

INFO@AESVI.IT | + 39 348 5574564

WWW.AESVI.IT