

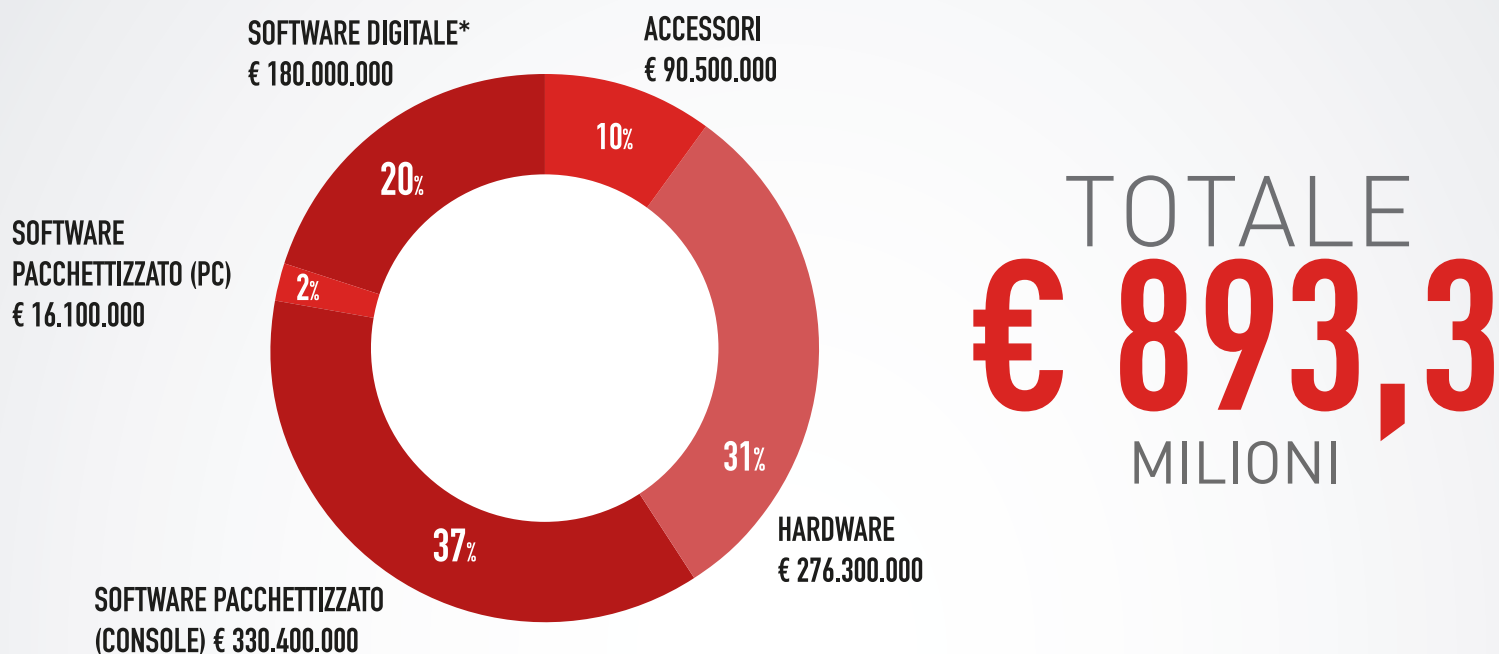
**AESVI**

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%         |
| <b>TOTALE MERCATO</b>             | <b>€ 289.600.000</b> | <b>€ 279.100.000</b> | <b>3,8%</b> | <b>100%</b> |

\* 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.

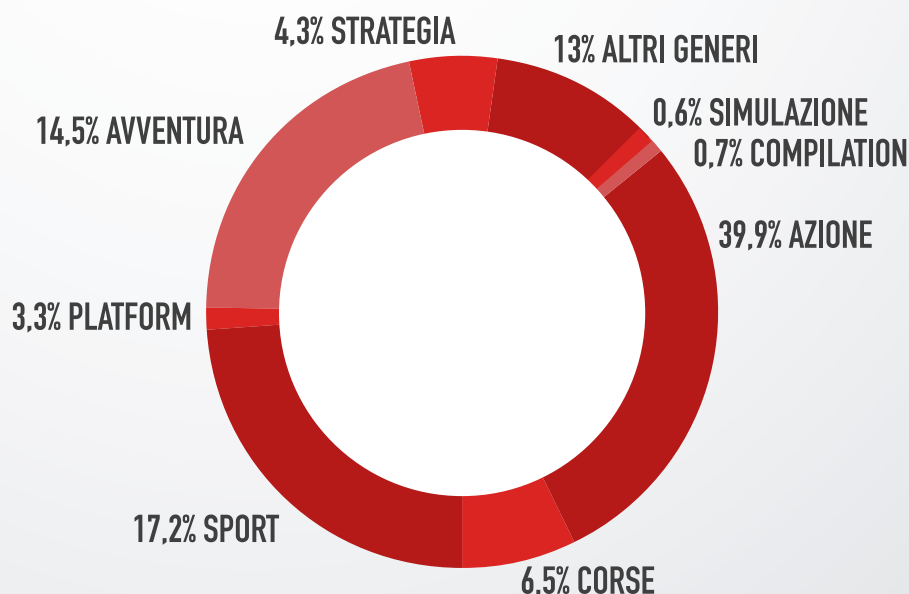
Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia.

## 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

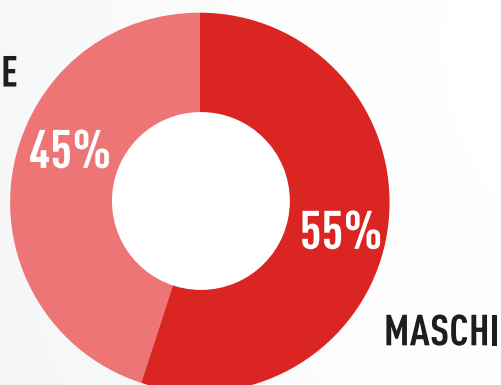
MILIONI DI PERSONE

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

### GENERE

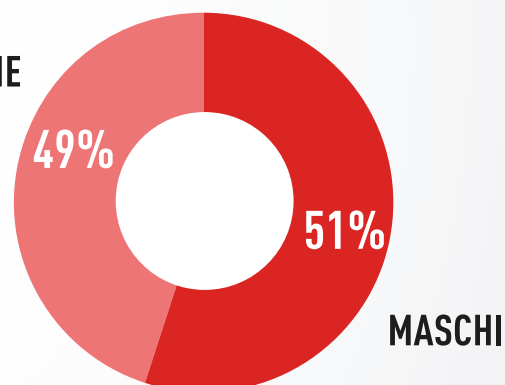
2011

FEMMINE



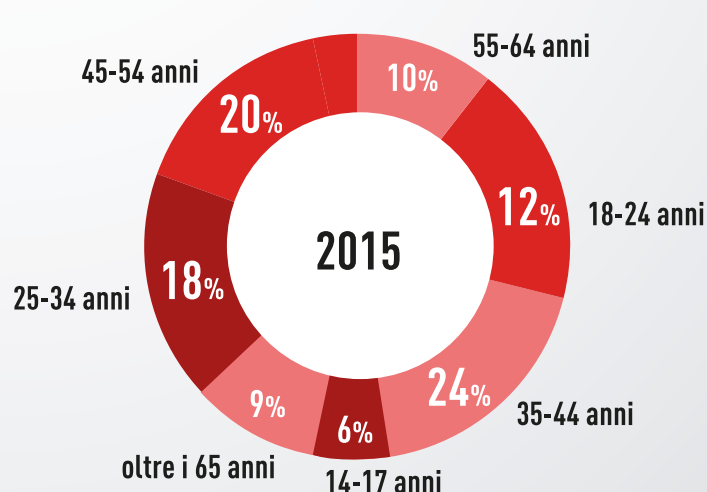
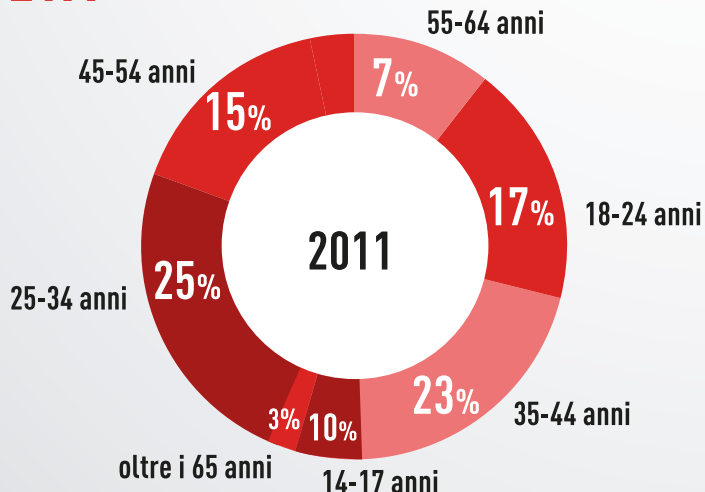
2015

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**