

Crescono i videogiochi in Italia: oltre 25 milioni i videogiocatori sopra i 14 anni, per un mercato che supera 1 miliardo di euro

150.000 visitatori attesi alla manifestazione del settore Milan Games Week, dal 29 settembre al 1 ottobre 2017 nella nuova location di Fiera Milano Rho. Annunciate oggi le novità

Milano, 11 maggio 2017 - Il settore dei videogiochi si conferma in buona salute: fatturato in crescita e pubblico di appassionati sempre più ampio e adulto. **AESVI**, l'Associazione di categoria che rappresenta l'industria dei videogiochi, ha presentato oggi – in occasione dell'evento "*Videogiochi: una passione senza età*" –, **una fotografia del mercato videoludico in Italia nel 2016, elaborata sulla base di dati forniti dalla società di ricerca GfK**. L'evento è stato l'occasione per anticipare anche le prime rilevanti novità della settima edizione di **Milan Games Week**, la più importante manifestazione italiana dedicata al mondo dei videogiochi, che tornerà a Milano da **venerdì 29 settembre a domenica 1 ottobre 2017**, per la prima volta nel moderno polo di **Fiera Milano Rho**.

"Quest'anno abbiamo voluto unire due momenti importanti per l'industria e per l'Associazione: la presentazione dei dati di mercato 2016 e il lancio della nuova edizione di Milan Games Week. – Ha esordito il Presidente di AESVI Paolo Chisari – C'è un trait d'union che lega questi due elementi: il trend positivo di crescita. Il mercato è in buona salute e il pubblico dei videogiocatori è sempre più ampio, allargandosi sia verso le generazioni più giovani che verso quelle più adulte. Parallelamente, e in linea con questa tendenza, anche Milan Games Week in questi anni è cresciuta in maniera significativa. Dalla prima edizione del 2011, a cui hanno partecipato circa 30.000 visitatori, nel 2016, dopo sei edizioni, siamo arrivati a 138.000 presenze, con un valore crescente e sempre più qualificato in termini di contenuti, iniziative, partner. Per quest'anno ci aspettiamo di raggiungere 150.000 visitatori"

MERCATO E CONSUMATORI IN ITALIA NEL 2016

Secondo i dati presentati oggi, il mercato dei videogiochi in Italia chiude il 2016 in positivo con un **giro d'affari di oltre 1 miliardo di euro** (1.029.928.287 euro) e un **trend positivo dell'8,2% rispetto al 2015**. Si registra inoltre un incremento nelle vendite in tutti i segmenti di mercato considerati, come software (+11,9%), console (+2,3%) e accessori (+3,7%). Il software, in crescita dell'11,9% rispetto al 2015, è il segmento di mercato più importante, con un peso del 61,8% sul giro d'affari complessivo del 2016 e un fatturato di oltre seicento milioni di euro (636.908.554 euro).

Sul fronte dei consumatori invece è emerso che sono **oltre 25 milioni i videogiocatori sopra i 14 anni** (50,2% della popolazione italiana). Un pubblico di appassionati sempre più adulto: 6 videogiocatori su 10 hanno infatti tra i 25 e i 55 anni. E gli over 65 sono più numerosi degli adolescenti: rappresentano il 7,9% dei giocatori, contro la fascia 14-17 che rappresenta il 7,2% del totale. Sul fronte della distribuzione per genere, il coinvolgimento maschile e femminile risulta equivalente: il 50% dei videogiocatori è composto da uomini e il 50% da donne.

MILAN GAMES WEEK 2017

Partendo dalla fotografia del settore presentata, sono state introdotte le prime novità di Milan Games Week 2017 a 141 giorni dal via ufficiale della kermesse promossa da **AESVI** e organizzata da **Campus Fandango Club**, gruppo che opera nell'ambito dell'event management e della comunicazione non-convenzionale. Una manifestazione che da sempre si propone di soddisfare il crescente interesse degli italiani per il mondo videoludico e che, giunta alla sua settima edizione, amplia il suo format per prepararsi ad accogliere l'ambizioso numero di 150.000 visitatori.

DATE E LOCATION

Va in questa direzione il **cambio di location**: la scelta del trasferimento nel polo di Fiera Milano Rho risponde alla volontà di offrire spazi più ampi e contenuti che consentano di vivere **un'esperienza sempre più coinvolgente ma anche personalizzata per i diversi target di riferimento** in un'area di **oltre 35.000 metri quadri** (padiglioni 8 e 12).

CONTENUTI

La manifestazione continuerà a sviluppare i contenuti che l'hanno resa forte in questi anni: dalle anteprime e novità di prodotto ai tornei più appassionanti, dalle sfilate cosplay ai guru del mondo dei videogiochi, dagli Youtuber ai sempre più numerosi studi di sviluppo di videogiochi Made in Italy, dallo spazio dedicato ai più piccoli al retrogaming per più nostalgici. Oltre all'ormai immancabile appuntamento con il palinsesto del Fuori Milan Games Week che animerà la città con eventi di taglio artistico e culturale per un'intera settimana.

Accanto a tutto questo, tra le novità di quest'anno anche tante nuove iniziative per le famiglie che potranno divertirsi con attività pensate per loro! Tra queste ad esempio:

- **Torneo genitori e figli: "Papà, mamma portatemi alla Milan Games Week!"** Un torneo aperto a tutti e a cui parteciperanno anche sportivi e vip del mondo dello spettacolo per rendere la sfida ancora più emozionante!
- **Coding lab: "Il videogioco lo crei tu!"** Laboratori di coding, in cui grandi e piccoli potranno collaborare alla creazione di un vero e proprio videogioco con cui giocare alla fine del percorso.
- **Le mani in pasta: "I videogiochi non sono mai stati così gustosi!"** Laboratori di cucina e cake design a tema videoludico pensati per adulti e bambini chiamati a unire la passione per i videogiochi a quella per il cibo.

PARTNER

In questa cornice si inserisce il **Partner Retail** di Milan Games Week 2017 che quest'anno sarà **GameStop**. Punto di riferimento per tutti i videogiocatori, il brand sarà presente con **un'area di vendita di 1.500 mq** e offrirà al pubblico della manifestazione un'ampia gamma di **prodotti e tantissime offerte per tutti**. Nello store saranno operative **30 casse** per permettere ai visitatori di fare i propri acquisti agevolmente per poi godersi a pieno la kermesse.

Dopo il successo dello scorso anno, **Radio105** si riconferma quale **Radio Ufficiale** della manifestazione. Una scelta che conferma l'attenzione dell'emittente ai giovani amanti dei videogiochi. Durante l'evento Radio105 trasmetterà in diretta da Fiera Milano Rho con i suoi talent, da Daniele Battaglia a Gli Autogol a Bryan, Valeria e Moko. Inoltre aggiornerà tutti gli ascoltatori con anticipazioni sull'evento nel nuovo **programma per il mondo gaming esports, "105 WAG", condotto da Daniele Battaglia** in onda già dal 14 maggio.

Non resta che aspettare settembre continuando a seguire Milan Games Week sui suoi canali ufficiali, il conto alla rovescia per il divertimento è appena cominciato! Continui aggiornamenti e novità sull'evento sul sito www.milangamesweek.it, Facebook: MilanGamesWeek e Twitter: MilanGamesWeek

Milan Games Week: Welcome to the next level!

#WaitingForMGW17

Per ulteriori informazioni:

Ufficio Stampa AESVI

Teresa Munaò
Burson-Marsteller
Tel. 02. 72143527 Fax 02.72143510
Email: teresa.munao@bm.com

Ufficio Stampa GfK

Chiara Gallina
chiara.gallina@gfk.com
Tel. +39 02 87053340