



## ESPORTS: IN ITALIA IL SETTORE GENERA UN IMPATTO ECONOMICO DI OLTRE 45 MILIONI DI EURO

*L'impatto diretto è di oltre 30 milioni di euro, quello indiretto supera i 15 milioni.  
Lo stima per la prima volta il nuovo "Landscape del settore esports in Italia"  
commissionato da IIDEA a Nielsen e presentato oggi a Round One*

**MILANO, 6 ottobre 2021** – La seconda giornata di **Round One**, l'evento business dedicato agli esports in Italia organizzato da IIDEA e Ninety-nine presso **OGR Torino**, si è aperta oggi con una ricerca sull'impatto economico generato dal settore esports in Italia a cura di **Nielsen**, Research Partner dell'evento.

Dopo la pubblicazione dell'[ultimo Rapporto sugli esports in Italia](#), che ha quantificato in circa **1.620.000 persone** la cd. "fanbase", ovvero il pubblico che segue un evento esports più volte a settimana, la nuova ricerca si basa su dati raccolti attraverso un'indagine ad hoc sugli stakeholder del settore (team, organizzatori, publisher e altre tipologie di operatori) integrata con dati di settore elaborati secondo l'expertise di Nielsen Sports.

### Il peso del business degli esports in Italia

Secondo le stime di Nielsen l'impatto economico generato dal settore in Italia, che comprende impatto economico diretto e indiretto, ammonta a **45 - 47 milioni di euro**.

L'**impatto economico diretto** del settore, ossia direttamente collegato all'occupazione, è di **oltre 30 milioni di euro**. Di questi, il 65% (€20,4 mln) viene realizzato dai team esports, seguiti dagli organizzatori con il 16% (€5,1 mln) e dai publisher con il 4% (€ 1,1 mln). Il restante 15% (€5 mln) deriva da altre tipologie di società che operano nel mondo esports, quali venue dedicate, produttori hardware, sviluppatori e altre categorie non assimilabili alle precedenti. Le principali categorie di spesa, in termini di occupazione, variano in relazione alla tipologia di organizzazione considerata. I ruoli che all'interno del settore pesano maggiormente sul totale dei costi sostenuti per il personale sono infatti diversi se si analizzano **team** (pro-player, content creator e team manager/owner), **organizzatori** (caster/commentatori, project manager e tournament admin) e **publisher**, con occupazioni principalmente in ambito marketing/PR e social media.

L'**impatto economico indiretto**, ossia quello generato da tutte le spese correlate al mondo degli esports, è invece **superiore a 15 milioni di euro**. A differenza dell'impatto diretto, sono i publisher che contribuiscono maggiormente all'impatto economico indiretto con un peso dell'80% (circa €12 mln) sul totale. L'11% del valore indiretto è da attribuire ai team, mentre agli organizer il 7%. Il rimanente 2% (€240,3 k) viene generato dalle restanti categorie di società operanti nel settore. Le principali categorie di spesa sono marketing, travel/accomodation, equipment e rental per i **team**, HR/staffing esterno, equipment e rental, finance/legal e amministrazione per gli **organizzatori** e infine marketing e HR/staffing esterno per i **publisher**.

### Leve e ostacoli alla crescita degli esports

Il "*Landscape del settore esports in Italia*" si è posto come obiettivo anche quello di identificare punti di forza e di debolezza del nostro sistema Paese. Secondo gli intervistati gli esports hanno sì ottime potenzialità di crescita ma attualmente limitate da problematiche importanti.

In particolare, tra le principali **leve** per la crescita del settore esports in Italia, gli addetti ai lavori interpellati hanno identificato il fatto che gli esports sono **un nuovo medium/una nuova piattaforma di intrattenimento** con maggiori capacità di ingaggiare gli utenti rispetto ai media più tradizionali (es. radio, TV, stampa), le **opportunità di sponsorizzazione** attrattive anche per brand non endemici e le **nuove competenze specialistiche e opportunità professionali** che lo stesso ecosistema esports riesce a creare.

Tra gli **ostacoli** alla crescita del settore esports in Italia sono invece stati individuati l'assenza di **incentivi e/o agevolazioni economiche** per il settore da parte delle istituzioni, la **difficoltà nel reperire figure con già adeguate competenze verticali sul settore** e il **gap tecnologico** a livello di infrastrutture e di rete tra le varie aree del Paese.

*“La ricerca presentata oggi mostra come il settore esports in Italia sia meritevole di essere preso in considerazione come ambito di possibile investimento sia da parte del privato che del pubblico per le sue potenzialità di crescita” – ha commentato Marco Saletta, Presidente di IIDEA – “Come Associazione siamo pronti a lavorare a supporto delle imprese per portare il settore ai livelli di sviluppo di altri paesi europei più avanzati di noi collaborando con tutti gli interlocutori che siano interessati a dare un contributo”.*

*“L'analisi della contribuzione da parte dell'ecosistema esports all'economia italiana rivela, già nella sua prima edizione, non solo la significativa dimensione raggiunta dal settore, ma soprattutto l'elevata produttività delle sue risorse” – ha dichiarato Tommaso Mattei, Head of Consulting Europe, MENA & Mexico di Nielsen Sports & Entertainment – “Considerando anche la continua crescita della fanbase, è sempre più urgente riuscire a definire una strada comune insieme alle componenti istituzionali e del settore privato per superare le criticità di tipo tecnologico e regolamentare che ne frenano l'ulteriore sviluppo industriale e occupazionale”.*

Per rimanere aggiornato su tutti gli appuntamenti della seconda edizione di Round One, visita [roundone.gg](https://roundone.gg) oppure segui i profili [Facebook](#), [LinkedIn](#) e [Twitter](#) dell'evento.

###

Per tutti i materiali per la stampa, visita <https://roundone.gg/media-zone/>

#### **A proposito di IIDEA**

IIDEA (Italian Interactive & Digital Entertainment Association) è l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. È la voce del settore sulle tematiche di interesse comune dei propri soci. Lavora per promuovere gli operatori italiani in Italia e all'estero e per facilitare l'accesso al mercato italiano degli operatori stranieri. Realizza diverse iniziative per valorizzare il ruolo del settore nell'economia, nella società, nella cultura e nell'educazione. Tra queste: il *Games Industry Day*, il forum annuale di discussione tra industria e istituzioni sul presente e sul futuro del settore in Italia; *First Playable*, il primo evento business internazionale dedicato agli sviluppatori indipendenti in Italia; Round One il primo evento business internazionale dedicato agli esports in Italia; e gli *Italian Video Game Awards*, il premio nazionale per l'eccellenza nel settore dei videogiochi. A livello internazionale IIDEA è membro del Board of Directors di ISFE (Interactive Software Federation of Europe) e del Management Board di PEGI S.A., l'organizzazione no profit che gestisce il sistema paneuropeo per la classificazione dei videogiochi. Per maggiori informazioni, visita <https://iideassociation.com/>

#### **Imageware per IIDEA**

Massimiliano Cimelli, Stefano Licciardi, Marco Maggetti, Stefania Trazzi  
+39 02700251 | [IIDEA@imageware.it](mailto:IIDEA@imageware.it)

#### **A proposito di Ninetynine**

Nati nel 2007 con la mission di fornire pensiero strategico di supporto ai marketing team con focus sull'innovazione delle tecniche, processi, analisi e messaggi di comunicazione. Dal 2012 ci siamo dotati di tre divisioni operative: creativa, produzione e digital, coordinate dal team specializzato in brand strategy. Questa organizzazione consente a Ninetynine di fornire un supporto integrato dal marketing, alla pubblicità, agli eventi, all'engagement, alle convention. La costante ricerca per l'eccellenza e l'innovazione ci ha portato ad essere fra le agenzie italiane più premiate nei

singoli servizi. Siamo spesso coinvolti su progetti ambiziosi ad alta attenzionalità dove è richiesta un'integrazione completa fra pensiero strategico, concept creativo ed execution. Per maggiori informazioni, visita <https://ninety-nine.biz/>

**Elettra PR per Ninety-nine**

Elettra Zadra, [elettra.zadra@elettrapr.it](mailto:elettra.zadra@elettrapr.it), +39 335 5929854

Francesca Raimondi, [francesca.raimondi@elettrapr.it](mailto:francesca.raimondi@elettrapr.it), +39 392 9469018