

Multiplayer.it: profilazione ed analisi dell'evoluzione del videogiocatore negli ultimi 20 anni



Milano, ottobre 2019

multiplayer.it

Breve lettura dei dati

I videogiocatori "cronici"

Uomini, ragazzi tra i 18 e i 24 anni, distribuiti su tutto il territorio nazionale... forse un po' meno interessati nel Nord Est. Questo un primo identikit del videoggiocatore italiano del 2019.

E ancora: **giocatori assidui** (si interfacciano con i videogames 2-3 volte alla settimana - se non tutti i giorni!), **che giocano in modalità single player con il proprio smartphone** (ma tra i più giovani la piattaforma preferita è la console fissa o il pc) e che hanno avuto il loro **battesimo di player prima dei 12 anni**.

Questi i principali risultati emersi dalla ricerca condotta da Euromedia Research nel mese di ottobre che ha potuto definire in maniera precisa i contorni dei *game-player* italiani: su 800 interviste realizzate, l'**81.4% ha dichiarato di aver giocato almeno una volta ai videogiochi negli ultimi 6 mesi** e di questi il **41.8% afferma di giocare 2-3 volte alla settimana** (tra i più giovani, la polarizzazione maggiore si registra tra i giocatori quotidiani). La piattaforma preferita di gioco è lo **smartphone** (35.2%), seguito dalla **console fissa** (27.5%) e dal **pc** (20.6%). Anche in questo caso emerge chiaramente una differenza di abitudini tra gli under40 che dichiarano di utilizzare in maniera prevalente PS4, Nintendo Wii, Xbox, ..., rispetto agli adulti che invece sembrano essere inseparabili dal loro cellulare...

I videogames sono vissuti in generale come un **momento di relax e di stacco dalla quotidianità** (il 53.9% del campione di giocatori dichiara infatti di sentirsi più rilassato e tranquillo dopo aver giocato), mentre i più giovani sembrano non risentire di alcun effetto sul proprio umore, né in positivo né in negativo...che vivano i videogames come puro passatempo e niente più?

Altri dati statistici che permettono di delineare il ritratto del videogiocatore risiedono:

- nelle **abitudini di modalità di gioco** → il 70.1% **gioca** prevalentemente **in modalità singola** (da solo) e principalmente con la **tecnologia ADSL** (49.4%)
- **nell'inizio dell'attività di player** → il 68.4% dei giocatori ha iniziato ad occuparsi di videogames **prima dei 18 anni** (tra gli under40 i primi passi in questo mondo sono avvenuti da bambino, prima dei 12 anni)
- **nell'interesse manifestato per il mondo dei videogiochi** → il **67.9% dei giocatori "cronici" dichiara di essere incuriosito** dal mondo dei videogiochi, con punte del 79.5% tra i 25-29enni... meno appassionati, ma comunque interessati gli over50.

Indagando invece gli **aspetti più emozionali**, la ricerca ha messo in luce come il **divertimento e lo svago** (73.3%) siano i fattori stimolanti principali che hanno dato il via alla passione per i videogiochi e siano, ancora oggi (con una percentuale che raggiunge il 66.1%), le motivazioni basilari che rendono piacevole lo stare davanti ad una console o al pc. Certo contano molto anche il fattore **rilassante, la passione o la possibilità** di trascorrere del tempo con i figli (che vengono indicati dal 17.8% degli *hard user* come fattore "scatenante" e dal 26.2% come elemento di continuità ai videogames), e importante risulta anche essere la **sfida con se stessi**, la **competizione** e la **ricerca di sensazioni forti** (motivazione iniziale 7.3% vs 5.9% come motivazione odierna) ...

SINTESI METODOLOGICA



- **INDAGINE**

Lo scopo di questa rilevazione è stato quello di raccogliere le opinioni dei cittadini italiani in merito all'evoluzione dei videogiochi negli ultimi 20 anni

- **IL CAMPIONE**

I campioni sono stati determinati attraverso una stratificazione proporzionale multipla, basata sui caratteri di sesso, età e area geografica di residenza. I dati relativi alle ampiezze assolute e percentuali delle caratteristiche sopra citate provengono dai dati ISTAT relativi all'anno 2019.

- **UNIVERSO DI RIFERIMENTO**

L'universo di riferimento è stato determinato a partire dalle cifre della popolazione assoluta su cui è stata effettuata la determinazione percentuale della popolazione da 18 anni in su ed in seguito incrociata con le caratteristiche di sesso e fascia di età. (Popolazione adulta: 50.680.412)

- **CENNI SUGLI STRUMENTI DI RICERCA**

Gli strumenti standard utilizzati per le ricerche sono DBSTAT, SPSS, EXCEL.

- **LA RILEVAZIONE**

La rilevazione viene effettuata mediante interviste telefoniche attraverso metodologia C.A.W.I. (Computer Assisted Web Interviewing).

• DATI CHE DEVONO ESSERE RESI NOTI CONTESTUALMENTE ALLA PUBBLICAZIONE DEL SONDAGGIO IN OTTEMPERANZA DEL DECRETO LEGGE 233/95.

Committente:	NetAddiction
Periodo di rilevazione:	9-10 Ottobre 2019
Campione:	800 interviste
Universo di riferimento:	50.680.412 (Fonte ISTAT 2019)
Criteri di campionatura:	CAMPIONE PRESTRATIFICATO
Metodo di raccolta dati:	C.A.W.I.

Lei negli ultimi 6 mesi ha mai giocato ai videogiochi (giochi su pc, su smartphone, su console, su tablet,...)?

	TOTALE CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Si	<u>81,4</u>	<u>87,6</u>	<u>75,1</u>	<u>86,6</u>	<u>82,6</u>	<u>78,8</u>	<u>80,6</u>	<u>81,4</u>	<u>82,8</u>	<u>75,0</u>	<u>82,4</u>	<u>83,2</u>
No	18,6	12,4	24,9	13,4	17,4	21,2	19,4	18,6	17,2	25,0	17,6	16,8

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

**Sezione dedicata a coloro che negli
ultimi 6 mesi non hanno giocato ai
videogames**

**- 18,6% del campione -
149 unità**



Ma Lei in vita sua ha mai giocato ai videogiochi (giochi su pc, su smartphone, su console, su tablet,...)?

 Br: 18,6% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Si	<u>74,7</u>	<u>78,0</u>	<u>73,0</u>	<u>66,7</u>	<u>80,0</u>	<u>85,4</u>	<u>76,0</u>	<u>57,1</u>	<u>86,1</u>	<u>78,9</u>	<u>75,0</u>	<u>61,7</u>
No	25,3	22,0	27,0	33,3	20,0	14,6	24,0	42,9	13,9	21,1	25,0	38,3

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

**Sezione dedicata a coloro che negli
ultimi 6 mesi non hanno giocato ai
videogames, ma almeno una volta
nella vita lo hanno fatto**

**- 13,9% del campione -
111 unità**

Lvideogiocatori "una tantum"



A quale genere di videogioco ha giocato?

AMMESSE RISPOSTE MULTIPLE

 Br: 13,9% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Solitari	<u>48,7</u>	35,9	<u>55,6</u>	-	25,0	<u>42,9</u>	<u>65,8</u>	<u>68,8</u>	<u>54,8</u>	36,7	<u>42,9</u>	<u>58,6</u>
Giochi puzzle (come Candy Crash)	43,3	23,1	54,2	-	<u>58,3</u>	40,0	55,3	37,5	<u>54,8</u>	36,7	38,1	41,4
Giochi di parole	41,5	20,5	52,8	50,0	50,0	37,1	44,7	31,3	22,6	<u>56,7</u>	33,3	51,7
Sport / Calcio	32,4	<u>53,8</u>	20,8	<u>90,0</u>	16,7	<u>42,9</u>	21,1	12,5	29,0	46,7	19,0	31,0
Strategia	28,8	35,9	25,0	10,0	<u>58,3</u>	34,3	28,9	6,3	19,4	16,7	<u>42,9</u>	41,4
Action – Adventure	24,3	41,0	15,3	10,0	50,0	<u>42,9</u>	13,2	-	19,4	20,0	33,3	27,6
Guida	17,1	35,9	6,9	-	8,3	22,9	23,7	6,3	25,8	6,7	19,0	17,2
Shooting Sparatutto	17,1	30,8	9,7	10,0	-	20,0	26,3	6,3	16,1	16,7	19,0	17,2
RPG (Giochi di ruolo)	14,4	25,6	8,3	-	50,0	25,7	2,6	-	6,5	10,0	33,3	13,8
Picchiaduro	12,6	28,2	4,2	10,0	41,7	8,6	13,2	-	9,7	3,3	33,3	10,3
Simulazione Volo	7,2	15,4	2,8	-	8,3	5,7	13,2	-	9,7	-	9,5	10,3
Altro	3,6	7,7	1,4	-	-	5,7	5,3	-	12,9	-	-	-

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Per quale motivo in questi ultimi 6 mesi non ha giocato?

 Br: 13,9% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Non ho avuto tempo	44,1	38,5	47,2	90,0	58,3	42,9	31,6	37,5	41,9	53,3	42,8	37,9
Non mi diverto più	35,1	35,8	34,6	-	25,1	25,7	52,7	43,7	32,3	26,7	38,0	44,9
Non voglio più spendere soldi per questi giochi	5,4	10,3	2,8	10,0	8,3	8,6	2,6	-	6,5	6,7	-	6,9
Non avevo a disposizione la piattaforma su cui giocare (console, tablet, pc, smartphone,...)	3,6											
Era diventata un'ossessione, ero diventato dipendente	3,6											
Ho concluso il gioco a cui ero appassionato	1,8											
Altro	4,5											
Non risponde	1,9											

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

A che età ha iniziato a giocare ai videogiochi?

 Br: 13,9% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Prima di 12 anni (da bambino)	<u>44.1</u>	<u>56.4</u>	<u>37.5</u>	<u>100.0</u>	<u>66.7</u>	<u>51.4</u>	34,2	-	29,0	<u>56.7</u>	<u>57.1</u>	<u>37.9</u>
Dai 13 ai 18 anni (da adolescente)	27,0	35,9	22,2	-	33,3	34,3	<u>36.8</u>	-	<u>35.5</u>	16,7	19,0	34,5
Dai 19 ai 25 anni (da giovane)	9,0	2,6	12,5	-	-	11,4	7,9	18,8	12,9	3,3	9,5	10,3
Dai 25 ai 30 anni (da giovane adulto)	3,6	2,6	4,2	-	-	-	7,9	6,2	6,5	6,7	-	-
Oltre 30 anni (da adulto)	13,5	-	20,8	-	-	2,9	5,3	<u>75.0</u>	16,1	13,3	9,5	13,8
Non risponde	2,8	2,5	2,8	-	-	-	7,9	-	-	3,3	4,9	3,5

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

E da quanto ha smesso?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 13,9% del campione													
Da circa 6 mesi	9,0	2,6	12,5	-	-	14,3	7,9	12,5	6,5	10,0	14,3	6,9	
Da 6 a 12 mesi	9,9	5,1	12,5	-	8,3	5,7	10,5	25,0	9,7	10,0	4,8	13,8	
Dai 12 ai 24 mesi	7,2	5,1	8,3	-	16,7	2,9	10,5	6,3	9,7	3,3	4,8	10,3	
Da più di 24 mesi	<u>63,1</u>	<u>82,1</u>	<u>52,8</u>	<u>100,0</u>	<u>75,0</u>	<u>68,6</u>	<u>55,3</u>	<u>37,5</u>	<u>61,3</u>	<u>76,7</u>	<u>57,1</u>	<u>55,2</u>	
Non ricorda	10,8	5,1	13,9	-	-	8,5	15,8	18,7	12,8	-	19,0	13,8	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Rispetto a quando giocava, secondo Lei, cosa è cambiato maggiormente?

 Br: 13,9% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
La grafica	19,8	17,9	20,8	70,0	8,3	17,1	15,8	12,5	9,7	46,7	4,8	13,8
La varietà delle piattaforme (console, pc, smartphone,...)	17,1	23,1	13,9	10,0	25,0	14,3	21,1	12,5	19,4	10,0	14,3	24,1
La possibilità di giocare on line	14,4	12,8	15,3	20,0	8,3	20,0	10,5	12,5	16,1	13,3	14,3	13,8
La disponibilità e la gamma di giochi	9,9	5,1	12,5	-	16,7	11,4	5,3	18,8	12,9	-	4,8	20,7
Le trame, le storie	5,4	12,8	1,4	-	25,0	-	5,3	6,3	-	-	28,6	-
I prezzi più accessibili	5,4	DATI STATISTICAMENTE NON SIGNIFICATIVI										
La facilità di acquisto (più negozi,...)	1,8											
La scelta della console	0,9											
Altro	1,8											
Non sa / Non risponde	23,5											

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Sezione dedicata a coloro che non hanno mai giocato ai videogames

*- 4,7% del campione -
38 unità*

L'"mai videogiocatori"



Per quale motivo non ha mai giocato ai videogiochi?

 Br: 4,7% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Non mi piacciono	34,2	9,1	<u>44.4</u>	<u>100.0</u>	33,3	16,7	<u>25.0</u>	25,0	40,0	12,5	14,3	<u>50.0</u>
Secondo me sono solo una perdita di tempo	29,0	<u>45.4</u>	22,3	-	<u>66.7</u>	<u>33.3</u>	<u>25.0</u>	<u>33.3</u>	<u>60.0</u>	<u>37.5</u>	<u>28.5</u>	16,7
Non mi attirano	18,4	27,3	14,8	-	-	<u>33.3</u>	16,7	25,0	-	25,0	14,3	22,2
Sono uno spreco di soldi	13,2											
Giocare ai videogiochi è da "nerd"	2,6											
Altro	2,6											

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

**Sezione dedicata a coloro che negli
ultimi 6 mesi hanno giocato ai
videogames**

**- 81,4% del campione -
651 unità**

L"videogiocatori cronici"



Lei con quale frequenza gioca ai videogames?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Tutti i giorni	33,0	34,1	31,8	<u>41,7</u>	35,6	32,2	31,0	29,1	36,4	29,8	<u>38,2</u>	29,2
2-3 volte alla settimana	<u>41,8</u>	<u>41,8</u>	<u>41,8</u>	<u>40,6</u>	<u>39,7</u>	<u>41,4</u>	<u>45,8</u>	<u>37,8</u>	<u>41,6</u>	<u>44,7</u>	34,4	<u>44,6</u>
Meno di una volta alla settimana	18,4	17,3	19,7	13,5	23,3	16,4	19,2	20,5	13,9	21,1	22,9	18,0
Meno di una volta al mese	6,8	6,8	6,7	4,2	1,4	10,0	4,0	12,6	8,1	4,4	4,5	8,2

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Su quale piattaforma gioca prevalentemente?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Smartphone	35,2	25,9	<u>46.2</u>	17,7	31,5	32,9	<u>41.9</u>	<u>42.5</u>	<u>39.3</u>	<u>31.6</u>	28,2	<u>37.8</u>
Console fissa (PS4, Nintendo Wii, Xbox,...)	27,5	<u>32.4</u>	21,7	<u>36.5</u>	<u>32.9</u>	<u>34.2</u>	21,2	19,7	26,0	22,8	<u>33.6</u>	27,5
PC	20,6	27,0	13,0	<u>35.4</u>	23,2	18,4	16,7	16,5	13,3	<u>31.6</u>	19,8	21,0
Tablet	7,8	5,4	10,7	7,3	5,5	5,9	8,4	11,0	11,6	6,1	10,8	4,3
Console portatile (PlayStation Vita, New Nintendo 3DS, Nintendo Switch, New Nintendo 2DS XL,...)	7,2	7,7	6,7	-	5,5	7,3	9,9	9,4	6,9	5,3	7,6	8,2
Sala giochi	1,2	1,1	1,3	3,1	1,4	1,3	1,0	-	2,3	2,6	-	0,4
Altro	0,5	0,5	0,4	-	-	-	0,9	0,9	0,6	-	-	0,8

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei gioca prevalentemente in modalità...

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 81,4% del campione													
...single player (gioco da solo)	70,1	<u>69.6</u>	<u>70.6</u>	<u>70.8</u>	<u>76.7</u>	<u>65.8</u>	<u>68.5</u>	<u>73.2</u>	<u>73.4</u>	<u>78.1</u>	<u>68.7</u>	<u>64.4</u>	
...multiplayer sulla stessa piattaforma nella stessa location (gioco con più persone sullo stesso pc, tablet, console)	16,9	16,5	17,4	13,5	9,6	19,1	19,7	16,5	16,2	7,9	19,1	20,6	
...multiplayer via internet (gioco con più persone connesse via internet)	13,0	13,9	12,0	15,7	13,7	15,1	11,8	10,3	10,4	14,0	12,2	15,0	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei quale tecnologia domestica utilizza prevalentemente?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 81,4% del campione													
ADSL	49,4	<u>47.7</u>	<u>51.5</u>	<u>67.7</u>	43,8	<u>46.7</u>	<u>44.3</u>	<u>50.4</u>	<u>47.4</u>	<u>52.6</u>	<u>51.9</u>	<u>48.1</u>	
Fibra ottica	40,1	43,2	36,5	24,0	<u>46.6</u>	41,4	43,3	41,7	42,8	33,3	39,7	41,6	
TV 4K (Ultra HD)	3,7	3,4	4,0	5,2	5,5	3,9	3,4	1,6	1,7	3,5	4,6	4,7	
Smart TV	3,5	3,1	4,0	3,1	1,4	3,9	4,9	2,4	5,2	5,3	2,3	2,1	
Altro	3,3	2,6	4,0	-	2,7	4,1	4,1	3,9	2,9	5,3	1,5	3,5	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Quale è la motivazione principale per cui Lei oggi gioca ai videogiochi?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Per passatempo	36,6	<u>34,4</u>	<u>39,1</u>	<u>37,4</u>	30,1	<u>39,5</u>	<u>31,1</u>	<u>44,9</u>	<u>38,7</u>	<u>50,0</u>	<u>35,9</u>	<u>28,8</u>
Per divertimento	24,0	21,9	26,4	24,0	<u>34,2</u>	20,4	25,6	19,7	20,8	18,4	32,8	24,0
Per allentare lo stress, per rilassarmi, per evadere dalla vita quotidiana	15,5	16,5	14,4	11,5	13,7	15,1	17,7	16,5	21,4	15,8	7,6	15,5
Per passione	6,6	9,7	3,0	16,7	2,7	8,6	3,4	3,9	8,1	2,6	3,8	9,0
Per divertirmi con gli amici	5,5	5,1	6,0	5,2	4,1	5,3	6,4	5,5	4,6	2,6	4,6	8,2
Per trascorrere del tempo con mio figlio/i miei figli	4,1	5,1	3,0	-	1,4	3,9	6,4	5,5	1,2	4,5	6,9	4,7
Per sfida (per confrontarmi con me stesso e con il computer)	2,8	2,8	2,7	-	1,4	2,0	5,4	2,4	2,3	2,6	3,8	2,6
Per competizione (per mettermi alla prova, competere e confrontarmi con gli altri)	2,5	2,0	3,0	5,2	5,5	1,3	2,0	0,8	1,7	2,6	2,3	3,0
Non ne posso fare a meno, è quasi diventata una droga,...	1,2	DATI STATISTICAMENTE NON SIGNIFICATIVI										
Per la ricerca di sensazioni forti	0,6											
Altro	0,3											
Non risponde	0,3											

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Giocare ai videogiochi Le cambia l'umore?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 81,4% del campione													
Sì, dopo aver giocato mi sento più rilassato e tranquillo	53,9	<u>52.6</u>	<u>55.5</u>	45,8	<u>56.2</u>	<u>56.6</u>	<u>52.2</u>	<u>58.3</u>	<u>52.6</u>	43,0	<u>52.7</u>	<u>60.9</u>	
No, non cambio umore	40,9	41,1	40,5	<u>54.2</u>	41,1	36,2	38,9	39,3	43,4	<u>50.9</u>	41,2	33,9	
Sì, dopo aver giocato sono più nervoso e agitato	5,2	6,3	4,0	-	2,7	7,2	8,9	2,4	4,0	6,1	6,1	5,2	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

A che età ha iniziato a giocare ai videogiochi?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 81,4% del campione													
Prima di 12 anni (da bambino)	<u>34,7</u>	<u>40,9</u>	27,4	<u>62,5</u>	<u>58,9</u>	<u>50,7</u>	22,7	-	29,5	27,2	<u>43,5</u>	<u>37,3</u>	
Dai 13 ai 18 anni (da adolescente)	33,7	36,1	<u>30,8</u>	36,5	35,6	36,8	<u>36,5</u>	22,0	<u>41,6</u>	<u>28,9</u>	29,8	32,2	
Dai 19 ai 25 anni (da giovane)	11,2	7,1	16,1	1,0	5,5	8,6	16,3	17,3	9,8	14,0	9,2	12,0	
Dai 25 ai 30 anni (da giovane adulto)	6,6	4,0	9,7	-	-	3,9	9,8	13,4	5,2	7,9	4,6	8,2	
Oltre 30 anni (da adulto)	13,8	11,9	16,0	-	-	-	14,7	<u>47,3</u>	13,9	22,0	12,9	10,3	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Parlando di videogiochi...rispetto a quando ha iniziato a giocare Lei, cosa è cambiato maggiormente?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
La grafica	28,4	<u>32,4</u>	<u>23,7</u>	<u>49,0</u>	<u>32,9</u>	<u>28,3</u>	<u>23,2</u>	18,9	<u>35,3</u>	16,7	<u>35,1</u>	<u>25,3</u>
La possibilità di giocare on line	18,4	17,3	19,7	20,8	13,7	18,4	20,2	16,5	13,3	<u>31,6</u>	16,8	16,7
La varietà delle piattaforme (console, pc, smartphone,...)	15,5	15,6	15,4	10,4	9,6	16,4	16,7	19,7	11,6	21,1	16,0	15,5
La disponibilità e la gamma di giochi	12,9	10,2	16,1	-	11,0	11,8	14,8	<u>22,0</u>	16,2	14,0	10,7	11,2
Le trame, le storie	8,6	10,8	6,0	11,5	15,1	7,9	6,4	7,1	11,0	6,1	6,9	9,0
I prezzi più accessibili	5,1	4,5	5,7	7,3	4,1	4,6	4,4	5,5	3,5	3,5	2,3	8,6
La scelta della console	4,4	3,7	5,4	-	4,1	5,9	5,9	3,9	2,9	1,8	7,6	5,2
La facilità di acquisto (più negozi,...)	2,9	3,1	2,7	-	6,8	3,3	3,4	1,6	2,9	1,8	1,5	4,3
Altro	0,9	0,9	1,0	-	-	0,7	2,5	-	0,6	0,9	0,8	1,3
Non sa / Non risponde	2,9	1,5	4,3	1,0	2,7	2,7	2,5	4,8	2,7	2,5	2,3	2,9

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

E quale è stata la motivazione principale che l'ha fatta avvicinare ai videogiochi?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
		Per divertimento	35,8	<u>36,9</u>	<u>34,4</u>	<u>47,9</u>	<u>49,3</u>	<u>32,2</u>	<u>33,0</u>	27,6	<u>32,9</u>	33,3
Per passatempo	26,7	21,0	33,4	17,7	23,3	23,7	26,6	<u>39,4</u>	28,9	<u>34,2</u>	22,1	24,0
Per divertirmi con gli amici	10,8	14,8	6,0	16,7	4,1	13,8	10,8	6,3	15,6	7,9	3,1	12,9
Per allentare lo stress, per rilassarmi, per evadere dalla vita quotidiana	8,8	6,5	11,4	3,1	8,2	11,2	9,4	9,4	8,1	10,5	4,6	10,7
Per passione	4,9	8,2	1,0	4,2	4,1	6,6	4,4	4,7	4,0	3,6	4,6	6,4
Per trascorrere del tempo con mio figlio/i miei figli	4,1	3,4	5,0	-	4,1	2,6	5,9	6,3	4,6	2,6	6,1	3,4
Per sfida (per confrontarmi con me stesso e con il computer)	3,2	4,5	1,7	-	2,7	4,6	4,9	1,6	3,5	2,6	3,8	3,0
Per competizione (per mettermi alla prova, competere e confrontarmi con gli altri)	2,6	2,3	3,0	5,1	1,5	2,6	2,0	2,4	0,6	2,6	1,5	4,7
Per la ricerca di sensazioni forti	1,5	0,9	2,3	-	2,7	2,0	2,0	0,8	0,6	0,9	1,5	2,6
Altro	0,5	0,3	0,7	1,1	-	-	1,0	-	-	0,9	0,8	0,4
Non risponde	1,1	1,2	1,1	4,2	-	0,7	-	1,5	1,2	0,9	0,8	1,4

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei quanto è interessato al mondo dei videogiochi?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Molto	18,7	21,0	16,1	25,0	23,3	23,0	14,3	13,4	16,2	8,8	19,8	24,9
Abbastanza	49,2	52,3	45,5	36,5	56,2	50,0	54,7	44,9	43,9	53,5	55,7	47,2
TOTALE POSITIVO	67,9	<u>73,3</u>	<u>61,6</u>	<u>61,5</u>	<u>79,5</u>	<u>73,0</u>	<u>69,0</u>	<u>58,3</u>	<u>60,1</u>	<u>62,3</u>	<u>75,5</u>	<u>72,1</u>
Poco	28,9	24,4	34,1	38,5	19,2	23,0	27,6	36,2	38,2	34,2	20,6	24,0
Per nulla	2,9	2,0	4,0	-	1,3	2,6	3,4	5,5	1,7	2,6	3,9	3,4
TOTALE NEGATIVO	31,8	26,4	38,1	38,5	20,5	25,6	31,0	41,7	39,9	36,8	24,5	27,4
Non risponde	0,3	0,3	0,3	-	-	1,4	-	-	-	0,9	-	0,5

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei come si informa sui videogiochi? Dove trova news, recensioni, pareri, suggerimenti...?

 Br: 81,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Amici e familiari	18,3	15,6	<u>21,4</u>	9,4	<u>24,7</u>	<u>17,8</u>	<u>20,2</u>	<u>18,9</u>	<u>17,3</u>	10,5	<u>22,9</u>	<u>20,2</u>
Socialmedia	16,6	19,9	12,7	<u>34,4</u>	16,4	16,4	10,3	13,4	16,2	<u>21,1</u>	15,3	15,5
Siti specializzati	15,4	<u>21,0</u>	8,7	16,7	<u>23,3</u>	16,4	13,8	11,0	14,5	15,8	13,0	17,2
Forum online	10,7	9,9	11,7	9,4	5,5	12,5	11,3	11,8	11,0	11,4	10,7	10,3
Influencer-Youtube e vlog	5,9	6,3	5,4	17,7	9,6	2,6	3,4	2,4	8,7	2,6	9,2	3,4
App store	5,5	4,3	7,0	-	8,2	6,6	5,9	6,3	5,8	6,1	6,1	4,7
TV	4,6	4,3	5,0	5,2	6,8	5,3	3,9	3,1	3,5	4,4	1,5	7,3
Console Dashborad	2,4											
Altro	0,3											
Non mi informo, non mi interessa	20,3											

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei legge, si informa su qualche sito on line specializzato a tema videoludico?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 81,4% del campione													
Si, leggo e mi informo sul sito Multiplayer.it	18,7	22,7	14,0	<u>34,4</u>	16,4	21,1	14,8	11,0	17,9	14,9	26,7	16,7	
Si, leggo e mi informo sul sito Pc-gaming.it	6,6	8,0	5,0	1,0	6,8	6,6	7,9	8,7	5,8	3,5	9,2	7,3	
Si, leggo e mi informo sul sito Eurogamer.it	3,7	3,4	4,0	2,1	4,1	5,3	4,9	0,8	4,0	3,5	4,6	3,0	
Si, leggo e mi informo sul sito Everyeye.it	2,4	2,6	2,3	3,1	2,7	2,6	3,4	-	1,2	2,6	1,5	3,9	
Si, leggo e mi informo sul sito Coplanet.it	2,1	1,1	3,3	5,2	5,5	1,3	1,5	-	2,3	2,6	-	3,0	
Si, leggo e mi informo sul sito Italiatopgames.it	2,0	2,3	1,7	2,1	1,4	3,3	2,5	-	1,2	1,8	2,3	2,6	
Si, leggo e mi informo sul sito Gametimers.it	1,9	2,8	0,7	3,1	4,1	0,7	1,5	1,6	0,6	0,9	2,3	3,0	
Si, leggo e mi informo sul sito Thegamesmachine.it	1,7	2,0	1,3	2,1	1,4	2,6	2,0	-	1,2	0,9	3,1	1,7	
Si, leggo e mi informo sul sito Pressgiochi.it/	1,5	2,0	1,0	1,0	-	3,3	2,5	-	1,7	1,8	0,8	1,7	
Si, altro	1,4	2,6	-	-	-	2,0	1,5	2,4	1,7	-	-	2,6	
No	58,0	<u>50,5</u>	<u>66,7</u>	<u>45,9</u>	<u>57,6</u>	<u>51,2</u>	<u>57,5</u>	<u>75,5</u>	<u>62,4</u>	<u>67,5</u>	<u>49,5</u>	<u>54,5</u>	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

**A questa sezione accede
tutto il campione
*800 unità***



NOTORIETA' TOTALE MULTIPLAYER

	TOTALE CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
MULTIPLAYER	46,4	<u>55.2</u>	37,5	52,7	<u>61.5</u>	48,1	43,6	35,9	43,1	36,2	<u>51.6</u>	51,4

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Lei conosce Multiplayer.it?

NOTORIETA' SPONTANEA

	TOTALE CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Si	44,6	<u>54.0</u>	35,2	<u>52.7</u>	<u>58.1</u>	46,1	42,0	34,0	41,6	34,9	49,7	49,3
No	<u>55.4</u>	46,0	<u>64.8</u>	47,3	41,9	<u>53.9</u>	<u>58.0</u>	<u>66.0</u>	<u>58.4</u>	<u>65.1</u>	<u>50.3</u>	<u>50.7</u>

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Multiplayer.it è una testata giornalistica italiana online dedicata al mondo dei videogiochi, attiva dal febbraio del 1999. A livello statistico risulta essere uno dei primi web magazine italiani specializzati a tema videoludico. Lei ne era a conoscenza?

Base rispondenti: coloro che NON conoscono Multiplayer

NOTORIETA' SOLLECITATA

 Br: 55,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Si	3,2	2,7	3,5	-	8,1	3,8	2,7	2,9	2,5	2,0	3,8	4,2
No	<u>96.8</u>	<u>97.3</u>	<u>96.5</u>	<u>100.0</u>	<u>91.9</u>	<u>96.2</u>	<u>97.3</u>	<u>97.1</u>	<u>97.5</u>	<u>98.0</u>	<u>96.2</u>	<u>95.8</u>

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

**Sezione dedicata a coloro che
conoscono Multiplayer.it**

*- 46,4% del campione -
371 unità*



Quale è il contenuto del sito Multiplayer.it che preferisce?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 46,4% del campione													
Le recensioni	26,2	27,9	23,5	55,2	24,1	22,6	17,3	21,4	18,9	18,2	36,6	27,8	
Le prove dei giochi	11,9	12,6	10,7	13,8	13,0	15,1	8,2	10,7	14,4	16,4	1,2	14,6	
Le anteprime	8,4	5,9	12,1	8,6	5,6	7,5	9,1	10,7	4,4	3,6	11,0	11,1	
Gli articoli dedicati ai videogiochi per console, PC e smartphone	8,1	7,7	8,7	-	9,3	8,6	11,8	7,1	11,1	5,5	8,5	6,9	
I video	7,3	9,5	4,0	5,2	11,1	4,3	10,0	5,4	3,3	3,6	8,5	10,4	
Il Forum ufficiale	5,4	4,5	6,7	-	5,6	8,6	5,5	5,4	6,7	1,8	4,9	6,3	
Gli speciali	4,6	3,2	6,7	1,7	7,4	4,3	5,5	3,6	1,1	7,3	8,5	3,5	
Le notizie giornaliere	3,8	4,5	2,7	-	5,6	3,2	5,5	3,6	5,6	9,1	2,4	1,4	
Gli editoriali	3,5	4,5	2,0	12,1	3,7	2,2	0,9	1,8	8,9	5,5	1,2	0,7	
Le interviste	3,2	4,1	2,0	-	-	3,2	6,4	3,6	3,3	7,3	1,2	2,8	
Le rubriche	3,0	2,7	3,4	-	7,4	2,2	2,7	3,6	4,4	5,5	-	2,8	
Le classifiche	2,2												
I live con la redazione	1,7												
La sezione dedicata allo shop	1,6												
I dati di vendita di videogiochi e console	0,8												
Il cosplay	0,5												
Nessuno	7,8	6,9	9,5	3,4	5,3	7,4	9,0	14,1	9,1	3,5	11,2	7,5	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

E quale, invece, secondo Lei dovrebbe essere migliorato?

 Br: 46,4% del campione	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA			
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole
Il Forum ufficiale	11,1	12,2	9,4	27,6	13,0	7,5	6,4	7,1	6,7	12,7	18,2	9,0
Le recensioni	8,9	7,7	10,7	8,6	3,7	10,8	11,8	5,4	7,8	3,6	9,8	11,1
Le prove dei giochi	7,5	6,3	9,4	-	3,7	9,7	10,0	10,7	5,6	9,1	6,1	9,0
I video	6,8	5,9	8,1	1,7	11,1	7,5	7,3	5,4	10,0	5,5	6,1	5,6
Le anteprime	6,2	7,7	4,0	-	5,6	6,5	10,9	3,6	7,8	7,3	6,1	4,9
Le classifiche	5,9	8,6	2,0	19,0	-	5,4	3,6	3,6	13,3	-	3,7	4,9
Gli articoli dedicati ai videogiochi per console, PC e smartphone	5,7	1,4	12,1	17,2	1,9	3,2	3,6	5,4	2,2	5,5	14,6	2,8
Le rubriche	5,6	5,4	6,0	5,2	9,3	1,1	6,4	8,9	8,9	3,6	3,7	5,6
La sezione dedicata allo shop	5,4	5,4	5,4	-	9,3	6,5	4,5	7,1	8,9	1,8	1,2	6,9
I dati di vendita di videogiochi e console	5,1	7,2	2,0	6,9	1,9	5,4	6,4	3,6	2,2	1,8	7,3	6,9
Gli editoriali	4,9	4,5	5,4	-	7,4	4,3	7,3	3,6	8,9	9,1	2,4	2,1
Gli speciali	4,4	5,0	3,4	6,9	1,9	5,4	3,6	3,6	-	5,5	4,9	6,3
Le notizie giornaliere	4,0	3,6	4,7	6,9	1,9	4,3	2,7	5,4	2,2	3,6	1,2	6,9
Le interviste	3,8											
I live con la redazione	3,5											
Il cosplay	2,2											
Altro	4,3											
<i>Tutti</i>	4,7											
		5,5	3,2	-	7,0	8,3	1,9	6,8	1,1	5,3	4,9	6,8

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)

Pensando alle sue necessità, quanto è soddisfatto delle informazioni fornite da Multiplayer.it?

	TOTALE SUB CAMPIONE	SESSO		ETA'					AREA GEOGRAFICA				
		Uomini	Donne	18-24 anni	25-29 anni	30-39 anni	40-49 anni	50-55 anni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	
Br: 46,4% del campione													
Molto	14,8	18,9	8,7	25,9	9,3	17,2	10,0	14,3	13,3	16,4	19,5	12,5	
Abbastanza	71,4	68,5	75,8	62,0	68,5	69,9	78,2	73,2	67,8	76,4	65,9	75,0	
TOTALE SODDISFATTO	<u>86,2</u>	<u>87,4</u>	<u>84,5</u>	<u>87,9</u>	<u>77,8</u>	<u>87,1</u>	<u>88,2</u>	<u>87,5</u>	<u>81,1</u>	<u>92,8</u>	<u>85,4</u>	<u>87,5</u>	
Poco	6,7	8,1	4,7	12,1	5,6	7,5	5,5	3,6	14,4	-	2,4	6,9	
Per nulla	1,6	0,9	2,7	-	3,7	2,2	1,8	-	1,1	3,6	1,2	1,4	
TOTALE NON SODDISFATTO	8,3	9,0	7,4	12,1	9,3	9,7	7,3	3,6	15,5	3,6	3,6	8,3	
Non risponde	5,5	3,6	8,1	-	12,9	3,2	4,5	8,9	3,4	3,6	11,0	4,2	

FONTE: EUROMEDIA RESEARCH - Ottobre 2019 (Rilevazione scientifica-statistica basata su dichiarazioni anonime)