



I NUOVI DATI DELL'OSSERVATORIO DBGA FANNO LUCE SUL RAPPORTO TRA ITALIANI ED eSPORT

Dalla più recente analisi del panel creato dalla Digital Bros Game Academy emerge in particolare come gli appassionati di videogiochi del Belpaese guardino con interesse a questo fenomeno in rapida crescita

Milano, 27 giugno 2018 - **Digital Bros Game Academy**, l'accademia di formazione e specializzazione creata dal Gruppo Digital Bros per formare la prossima generazione di sviluppatori di videogiochi, presenta oggi i dati che il suo **Osservatorio DBGA** ha raccolto per indagare sul rapporto tra italiani ed eSport. Con questa nuova ricerca, l'Osservatorio ha voluto scoprire quali siano le tendenze e preferenze degli appassionati più "duri e puri" tra i videogiocatori italiani, sottoponendo il campione a domande mirate su aspetti molto concreti di questo trend, per capirne l'effettiva portata e il percepito, a seguito del dibattito generato dall'apertura del CIO all'ingresso degli eSport nelle manifestazioni sportive olimpiche. Su questo punto, in particolare, i dati segnalano una spaccatura ma anche un equilibrio tra chi ha accolto positivamente questa apertura (il 38,5% degli intervistati) e chi invece (37,3%) pensa che sarebbe meglio organizzare delle Olimpiadi dedicate solo agli eSport.

In questa occasione, l'Osservatorio DBGA non si è concentrato sui dati economici del fenomeno in Italia, ma ha voluto realizzare uno spaccato sull'esperienza con gli eSport di utenti a target con questo genere di videogiochi multiplayer competitivi, e con un'età compresa tra i 18 e 30 anni.

Cosa emerge dalla survey?

Alla domanda hai mai partecipato a una competizione eSport, il 36,3% dei rispondenti ha dichiarato di sì, mentre il 63,7% ha risposto di no, di cui: solo il 5,4% non è proprio interessato a partecipare ad una competizione eSport, il 31,7% pensa di farlo in futuro, il 26,6% nonostante gli piacerebbe prendere parte a questo tipo di eventi, non lo ha ancora fatto perché crede di non esserne all'altezza.

Tra le caratteristiche che un gioco multiplayer competitivo dovrebbe avere per diventare un buon titolo eSport, l'82% dichiara che il bilanciamento generale del gioco è la feature principale, segue la possibilità di esplorare e sperimentare strategie differenti per il 72,2% dei rispondenti e la profondità delle meccaniche di gioco per il 63,4%. L'elemento strettamente competitivo arriva solo al 4° posto con il 52,4% delle preferenze degli intervistati.

Per quanto riguarda invece i generi di giochi eSport che interessano di più, al primo posto troviamo gli FPS con una percentuale del 69,9%, i MOBA con il 49,8% e con uno scarto minimo i Picchiaduro con il 20,8% e i titoli Sportivi con il 20,6%.

Seguono le dirette dei tornei eSport il 73,7% dei rispondenti, mentre il 17,3% dichiara di seguirle raramente e il 9% di non averlo mai fatto. Il motivo principale per il quale vengono seguite le dirette dei tornei eSport è per migliorare il proprio stile di gioco, scoprendo nuovi elementi del “meta” corrente, con una percentuale del 55,1%. Tra i media utilizzati per assistere alle dirette, Twitch è risultato essere con il 66,3% delle preferenze il canale utilizzato prevalentemente, invece i video su Youtube sono seguiti solamente dal 18,1% degli utenti. Le dirette televisive riscuotono poco successo, viste dallo 0,5% degli intervistati, un dato questo che conferma o quanto meno fa riflettere sulla maturità degli eSport, non ancora esplosi a livello mainstream. Una percentuale maggiore, il 4,4% del panel DBGA, segue gli eventi live.

Sulla frequenza e per quanto tempo vengono seguiti gli eventi eSport online, il 28,6% dichiara una volta a settimana per circa un’ora, c’è invece chi, il 25,2%, si sintonizza solo per vedere la partita del giocatore o della squadra preferita, il 14,4% tutti i giorni per almeno un’ora e il 12,5% guarda una competizione eSport tutti i week-end per più di 3 ore. Il 19,3% non segue eventi eSport online.

Si registra un alto interesse per i tornei live. Alla domanda andresti a vedere eventi eSport in un’area o in un palazzetto, il 60,1% risponde sì, sicuramente, mentre il 16,9% ci andrebbe se fosse coinvolto qualcuno che conosce e il 7,8% solo se l’evento fosse gratuito.

La situazione degli eSport in Italia

Gli utenti intervistati hanno fornito inoltre il loro punto di vista sulla situazione attuale degli eSport in Italia.

Nonostante l’apertura e la crescita che si è avuta nel nostro Paese, grazie anche a una maggiore attenzione dei media verso gli sport elettronici, il settore non è ancora maturo. Per il 78,9% dei rispondenti manca una cultura eSportiva, a più livelli, che permetta al fenomeno di esplodere. Non avendo un background, gli eventi in Italia per il 60,3% non sono adeguatamente supportanti e per il 35,8% gli atleti sono pochi e non abbastanza competitivi. Rispetto ad altri Paesi, in Italia si organizzano pochi tornei offline, elemento questo che per il 35,8% non dà la giusta rilevanza a questo fenomeno. Un altro dato degno di nota è la mancanza per il 20,3% degli utenti che hanno risposto al survey, di atlete e team femminili, il che lascia intendere che questo settore al momento è circoscritto all’universo maschile.

Ma nonostante questa spaccato che dà una visione generale di un pubblico core e che descrive lo stato attuale degli eSport, si registra, dai più, una certa fiducia sul potenziale di crescita dell’Italia in questo segmento. Infatti il 55,7% dichiara che nel nostro Paese le competizioni eSportive non sono completamente esplose e che questo potrà succedere per il 19,3% grazie agli investimenti degli sponsor. Per il 52,1% rappresentano un fenomeno di nicchia ma con prospettive di cambiamento, il 37,2% invece è convinto che questa nuova forma di intrattenimento è destinata a prendere piede e a durare a lungo. Un potenziale di crescita compensato tuttavia da uno scetticismo di fondo: il 31,1% imputa una non adeguata diffusione degli eSport a causa di limiti tecnologici (broadband) e infrastrutturali, a pochi investimenti nel settore e all’assenza di sufficienti garanzie e controllo su regolamentazioni.

L’approfondimento sugli eSport è la terza survey realizzata nell’ambito dell’Osservatorio DBGA e segue la prima indagine online sulle abitudini dei videogiocatori e l’analisi delle fonti di informazione dei videogiocatori italiani. Il panel dell’Osservatorio DBGA è composto da

professionisti del settore, studenti ed ex studenti della Digital Bros Game Academy e da un cospicuo gruppo di core gamer, interessati allo sviluppo tecnico, artistico e culturale del medium videoludico.

Attraverso sondaggi qualitativi, l'Osservatorio DBGA si propone l'obiettivo di indagare preferenze, inclinazioni e tendenze che riguardano una fattispecie specifica di giocatori, ovvero quella parte di appassionati e professionisti che rappresentano in qualche modo avanguardia, in quanto anticipatori (quando non creatori) di trend di consumo e creazione. Il profilo degli intervistati si caratterizza per un contatto costante e ravvicinato, un'attenzione puntuale e una curiosità molto acuta per la materia videoludica, intesa in senso generale. Si tratta di giocatori abituali che dedicano al gioco quotidianamente, vuoi per piacere, vuoi per passione o per esigenze professionali, almeno un'ora al giorno, con costanza.

I sondaggi somministrati attraverso l'Osservatorio DBGA offrono la possibilità, per i partecipanti, di fornire risposte multiple a ciascuna domanda.

Questo implica che le percentuali associate a ciascuna risposta possano dare somme superiori al 100%.

Per ulteriori informazioni contattare:

Ufficio Stampa Digital Bros Game Academy

Annapina Leone – a.leone@digitalbros.com

Tel. 02/413031