

Entro il 2020 i CCG fattureranno 2 miliardi di dollari

I Giochi di Carte Collezionabili (TCG) sono da sempre ottimi passatempi per tutte le fasce d'età, sia nel mondo reale, con **Pokémon**, **Yu-Gi-Oh**, **Magic** e molti altri brand cartacei, sia nel mondo virtuale creato dai videogame. A oggi i TCG videoludici sono giocatissimi, e permettono di avere centinaia e centinaia di carte in un solo dispositivo da portare sempre con noi e, soprattutto, danno l'opportunità di duellare contro altri giocatori da ogni parte del mondo, partecipare a tornei e molto altro, cosa che sarebbe molto difficoltoso da realizzare fisicamente.

Il valore commerciale dei giochi di carte collezionabili digitali si aggira intorno a **1,5 miliardi di dollari** fatturati **nel 2018**, cifra che punta ad aumentare a **2 miliardi entro il 2020**. È il Nord America a fatturare quasi un terzo del totale, soprattutto grazie a titoli come **Hearthstone**, famosissimo gioco di carte sviluppato e pubblicato da **Blizzard**.

Pian piano i giocatori hanno deciso di utilizzare gli smartphone per giocare, molto meno ingombranti di PC e console, ma soprattutto perché camminare con un portatile dietro non è comodissimo. Per questo i giocatori utilizzano sempre più gli smartphone e tablet piuttosto che le classiche piattaforme da gaming, che si sono rivelate le ultime scelte in questo campo.



Con **Hearthstone**, **Magic The Gathering**, **Pokémon TCG** e il recente **Gwent**, il mercato videoludico dei giochi di carte collezionabili sta registrando una grossa crescita (degnata di nota è l'uscita di **Card Thief**, card game mobile rilasciato lo scorso anno) grazie agli acquisti in-app degli stessi giocatori, che comprano pacchetti e nuove espansioni per migliorare sempre più il proprio mazzo di carte. Come riporta **SuperData**, **tre giocatori su quattro hanno speso 10\$ o più su TCG digitali negli ultimi tre mesi**.

Una mossa furba è stata quella di **Nintendo**, che ha deciso di inserire un codice promozionale nei

pacchetti fisici che servirà per sbloccare la relativa copia in digitale all'interno del gioco.

Oltre a ricoprire un ampio spazio nel mercato videoludico, i **Trading Card Game** sono famosi per i tornei che si tengono nelle varie nazioni e a livello mondiale. Uno dei tornei più famoso è quello di **Pokémon TCG**, che si tiene sia in versione fisica, sfruttando veri mazzi da gioco, sia online.

L'ultimo torneo mondiale si è disputato a Nashville, nel Tennessee, dal 24 al 26 Agosto e offriva ai vincitori un montepremi di ben **500.000\$**. Una cifra che tende sempre di più a crescere, grazie all'affluenza di giocatori da ogni parte del mondo, rendendo più appetibile il titolo di campione. Ma non esistono solamente tornei mondiali o nazionali: come ogni campionato si disputano anche le regionali e le provinciali, che offrono l'opportunità, ai più giovani e promettenti giocatori, di eccellere e costruirsi una strada verso i tornei più prestigiosi.

Fortnite “cannibalizza” utenti da altri titoli

Il successo di **Fortnite** è stato accolto bene anche da compagnie come **EA**, **Activision Blizzard** e **Take-Two**, le quali ritengono che il gioco attiri nuovi giocatori sul mercato videoludico invece che rubare i loro (giocatori).

Ma secondo una [ricerca di Superdata](#) ci sarebbero di indizi di «materiale cannibalizzazione dei migliori franchise» e che quindi il titolo di **Epic Games** stia in realtà danneggiando il successo di giochi del calibro di **League of Legends**, **Counter-Strike: Global Offensive**, e **Overwatch**.

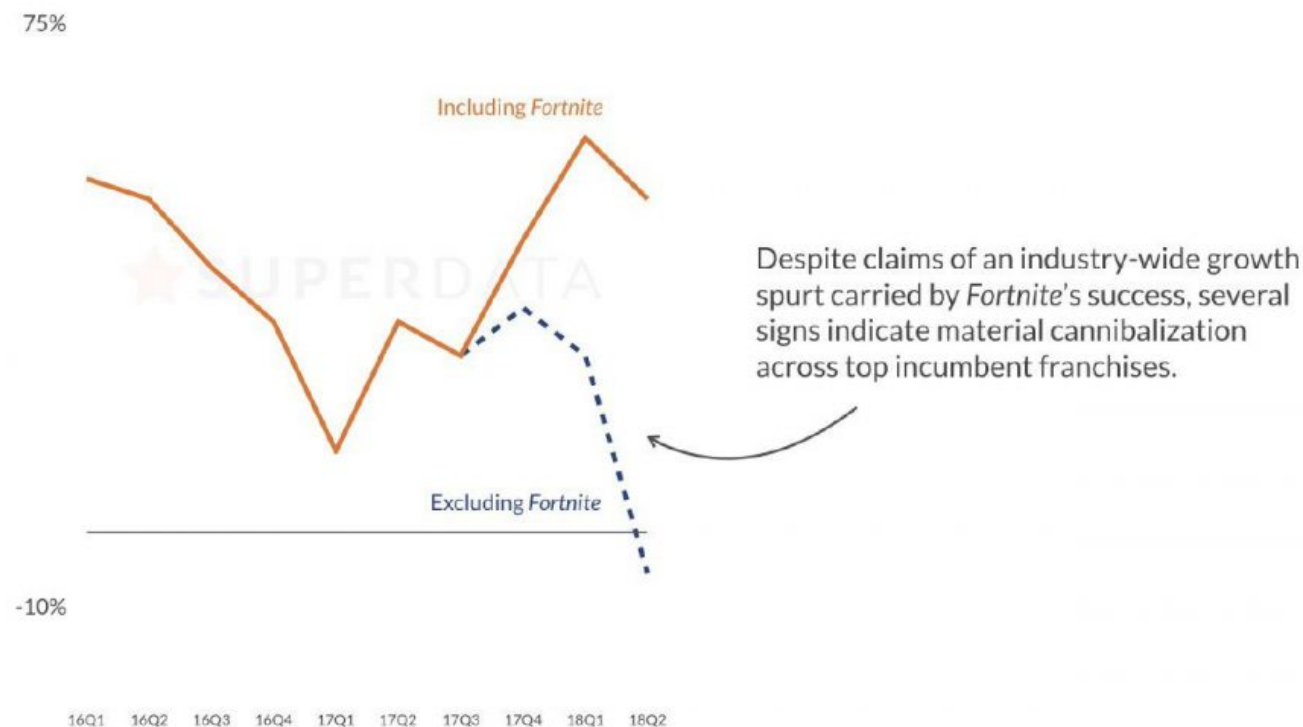
Superdata ha anche notato che il pubblico di questi giochi generalmente guarda anche altri giocatori in streaming su **Twitch**, in termini di visualizzazioni possiamo osservare che nei mesi di aprile, maggio e giugno c'è stato un incremento del 59% per **Fortnite**, paragonato al -19% di **League of Legends**, al -51% di **CS:GO** e al -16% di **Overwatch**.

Inoltre la ricerca ha messo in risalto che le vendite di titoli digitali su console hanno subito un duro colpo a causa di **Fortnite**.

Le vendite digitali totali per console, in questa ricerca definite come un combinato di titoli premium e free to play per **Playstation** e **Xbox**, sono salite al 49% nel giro di un anno, rispetto al secondo trimestre del 2017, afferma **Superdata**, e le vendite di questo trimestre sono salite dall'1 al 7% per lo stesso periodo rispetto allo scorso anno. Non considerando gli incassi generati da **Fortnite** sul controllo il quadro cambia di molto. Senza **Fortnite** le vendite totali digitali per console nel secondo trimestre 2018 calano del 6% rispetto allo scorso anno.

Raising some of the boats

Console In-game Revenue: 2016 to present Year-over-year growth % by quarter, worldwide



Notes: Console in-game revenue here refers to the aggregated revenue from additional content for the top 50 digital console titles. © 2018 SuperData Research. All rights reserved.

L'industria dei videogiochi ha generato un ricavo di 108,4 miliardi di dollari nel 2017

Un nuovo rapporto indica che l'intrattenimento videoludico ha generato entrate superiori a **100 miliardi** di dollari lo scorso anno. Il rapporto annuale di **SuperData** del 2017 mostra, infatti, che i videogiochi per dispositivi mobili detengono ancora la fetta di mercato più ampia, generando 59,2 miliardi di dollari, seguiti da quelli PC (33 miliardi) e console (8,3 miliardi), mentre gli e-sports hanno generato 756 milioni. Nel frattempo, il settore dedicato a **VR** e **AR**, sono arrivati a generare 4 miliardi di introiti. Stando a questi dati, l'industria videoludica ha registrato un fatturato di 108,4 miliardi di dollari nell'arco dello scorso anno.

Sorprendentemente, nel campo PC e nel settore dei dispositivi mobili, si ha un riscontro più che positivo dai titoli **free-to-play**, riuscendo a generare 82 miliardi di dollari, ricavati da almeno 2,5 miliardi di giocatori, ovvero una persona su tre della popolazione mondiale. I ricavi dal settore mobile segnano un incremento di 14 miliardi di dollari rispetto al 2016, grazie anche a titoli asiatici come **Arena of Valor** di Tencent e **Fantasy Westward Journey** di NetEase, citati, in aggiunta, come contributori della crescita con il 31% del mercato. L'Asia rimane il polo centrale del mercato

mobile, generando 36 miliardi di utili nel 2017, un aumento di ben 10 miliardi rispetto al 2016, ma si prevede che raggiungerà i 38,4 miliardi entro la fine di quest'anno. Al contrario, Nord America e Europa hanno generato rispettivamente 9,1 e 5,9 miliardi nel 2017. Tuttavia, i mercati occidentali rimangono di gran lunga la forza dominante nell'ambito console, con l'intero Nord America che sborsa 4,2 miliardi in giochi per piattaforme casalinghe, mentre in Europa sono 3,1 miliardi di dollari. Tutto questo mentre il continente asiatico si limita ai "soli" 200 milioni di dollari. Ci si aspetta comunque che il valore di queste cifre salirà nel corso di quest'anno.

Tra i titoli più di maggior successo troviamo sicuramente **PlayerUnknown's Battlegrounds**, generando 712 milioni soltanto nei suoi primi otto mesi post lancio, quasi il doppio dei 382 milioni derivanti da **Overwatch**, il secondo titolo di maggior successo. Nonostante abbia quattro anni, **Grand Theft Auto V** è stato il gioco più redditizio del 2017, generando 521 milioni, 9 milioni in più rispetto al secondo classificato **Call of Duty WW2**. Tuttavia, sono ben tre i titoli della serie **COD** nella Top 10 dei giochi più venduti nel 2017, con entrate combinate tra **WW2**, **Black Ops III** e **Infinite Warfare** che ammontano a 951 milioni.

Avendo realizzato 756 milioni di dollari nel 2017, SuperData prevede che gli **e-sport diventeranno un business da 1 miliardo di dollari** nel corso del 2018, con un seguito attuale di 258 milioni di spettatori. Quando si tratta di contenuti videoludici, **Twitch** rappresenta oltre la metà di tutti i ricavi con 1,7 miliardi di dollari, pari al 54% del totale. **YouTube** è al secondo posto con il 22% ed entrate di 690 milioni, nonostante detenga il doppio del pubblico di Twitch.

[I video gameplay sono più visti di HBO e Netflix](#)

Guardare video di **gameplay** è diventato un grande business negli ultimi anni e oggi è molto comune che gli streamer diventino famosi e ottengano una grande influenza su vari social. L'azienda americana **Super Data Research** ha pubblicato alcune statistiche, dalle quali si evince che ci sono più persone online collegati alle piattaforme di gaming streaming di tutte quelle connesse a **HBO**, **Netflix**, **ESPN** e **Hulu** messe insieme. Da quanto si evince dal grafico, **più del doppio** della popolazione degli Stati Uniti guarda streaming di gameplay e che un servizio come **Twitch** da solo farebbe più spettatori di canali e servizi come **ESPN** e **Hulu**.

More people watch GVC than HBO, Netflix, ESPN and Hulu combined.

325M Population of the U.S.

666M* Worldwide gaming video content viewers (2017)

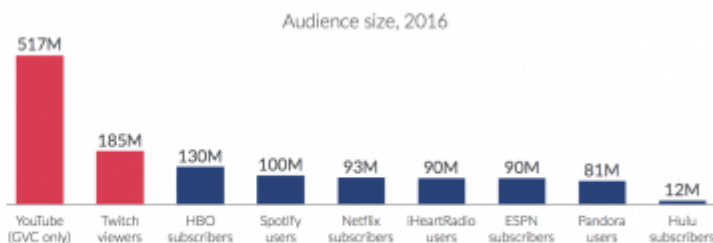


The audience for GVC is more than twice the size of the U.S. population.

Gaming video content refers to online videos and live streams related to all things gaming. Watching has become a mainstream activity thanks to widespread acceptance of games and the availability of easy-to-use platforms for consumers and creators.

Amazon's Twitch is focused on games and has a larger audience (185M) than legacy channels and services like ESPN.

Fans of games and the gaming lifestyle opt for content made by relatable individuals as an alternative to legacy media.



*Refers to total unique viewers who watch at least one piece of GVC during the year.
GAMING VIDEO CONTENT, 2017 | © 2017 SuperData Research Holdings. All rights reserved.



[Il videogioco re dell'audience in streaming](#)

In base a delle ricerche condotte dal team di [SuperData](#), (specializzato nella raccolta di dati statistici sui videogiochi), circa **665 milioni** di persone in tutto il mondo, guardano clip di videogiochi su diverse piattaforme specializzate. Numeri da far girare la testa, se si considera che la stessa agenzia di ricerca afferma che la quantità di spettatori è in costante crescita, e che entro il **2021** dovrebbe avere un incremento del **21%**.

Secondo lo stesso rapporto infatti, canali come **HBO, Netflix, ESPN** o **Hulu**, non riuscirebbero a raggiungere il numero degli spettatori dei video di gioco, neanche sommando i loro dati di audience. Giusto per sottolineare quanto scritto prima, solo nel mese di febbraio, sono state guardate **100 milioni** di ore di gameplay di **League of Legend (LoL)** e **40 milioni** di ore per **Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)** sui canali di **Twitch**.

Benvenuti nel futuro.