

Come sta cambiando l'industria del gioco nel corso degli anni

L'offerta e la fruizione dei giochi e dei videogiochi sta cambiando, nel corso di questi ultimi anni. Già durante il biennio 2014-2015 avevamo notato come le abitudini di molti utenti fossero cambiate in maniera spesso radicale, vista la disaffezione per PC fisso e laptop, a favore di smartphone e tablet. Tuttavia gli amanti dei videogames erano rimasti fedeli all'idea di supporto quale la console, visto che la tecnologia non era ancora capace di soddisfare le loro elevate esigenze, sia per quanto riguarda il gameplay, fine a se stesso, sia per quanto riguarda aspetti estetici come grafica, comparto audio e altro. Oggi però, grazie alla tecnologia che ha effettuato in questi anni passi in avanti, si sta discutendo circa la possibilità di abbandonare il concetto di hardware e di supporto con memoria rigida, a favore dello streaming e del cloud.

Di questo argomento si è discusso durante le scorse settimane [a Los Angeles](#), in un convegno annuale noto come E3, la più importante fiera che si occupa esclusivamente di intrattenimento elettronico. A fare notizia questa volta è stato il tema dell'evento, incentrato in larga parte sul concetto di cloud gaming, dove nonostante l'assenza si è capito che presto i nuovi protagonisti di questo settore saranno proprio Google, Amazon e Apple. Tutto quello che bisogna quindi comprendere è come l'industria del gioco online, stia continuando a produrre un utile e un fatturato importante, cambiando però radicalmente filosofia, visto che stiamo attraversando l'epoca d'oro del multi-device dove solo i giochi in streaming continueranno a produrre risultati in attivo e in positivo, come del resto sta già avvenendo anche per le [piattaforme casino online](#) che si sono già attrezzate al fine di ottenere nuovo traffico da parte di utenti interessanti al gioco online in modalità live, attraverso smartphone e tablet, elemento ormai imprescindibile, per quanto concerne il comparto del gambling e del gaming, stando agli ultimi dati pubblicati durante il 2019.

Del resto basta analizzare i dati dell'ultimo anno, per quanto riguarda il comparto del gaming, per stabilire quale sarà la rotta e il trend di questo 2019: il gioco online è quasi totalmente spostato e praticato attraverso dispositivi mobili quali smartphone e tablet. Anche per il settore dei videogiochi le console e i PC fissi avranno vita piuttosto breve, non è certo un caso se l'unica console che oggi vende è la Nintendo Switch, una sorta di ibrido trasportabile, a metà tra console di gioco classica e tablet-telefono evoluto. Tuttavia oggi i giochi vengono visti e concepiti attraverso la visione di servizio multimediale, come capita per altri audio-visivi come Netflix, Prime Video e Now Tv.

Ogni formula di intrattenimento sta facendo i conti con il concetto di obsolescenza programmata, dove però più importante dello strumento e del mezzo, risulta essere il fine utile, lo scopo del gioco. Stiamo facendo un'analisi dopo quelli che sono stati oltre 20 anni di upgrade tecnologici di tipo lineare, basati su guerre di posizione e porzioni di mercato davvero importanti, che oggi semplicemente stanno scomparendo, lasciando il posto allo streaming gaming, ai browser games e naturalmente al concetto di cloud che avanza, come già accaduto nell'industria della musica prima e in quella degli audiovisivi successivamente.

Non è un caso se i principali produttori di giochi e di console, hanno paventato la possibilità che da qui ai prossimi 10-15 anni le console saranno dismesse del tutto, con una conseguenza per chi le produce e le vende, che avrà sicuramente effetti evidenti sull'economia di questo settore. Si è discusso inoltre a Los Angeles, di quella che sarà l'offerta in termini di gioco, dove la competizione nei prossimi anni sarà del tutto differente, rispetto a ciò che abbiamo visto e previsto per il prossimo decennio, nel campo del gaming.