

IL BUSINESS DEI VIDEOGIOCHI NEL 2026: BUONE PROSPETTIVE DI CRESCITA

29 Gennaio 2026



Il mercato dei videogiochi è arrivato al 2026 lasciandosi alle spalle un periodo meno facile di quanto i numeri attuali potrebbero far credere. Il boom registrato negli anni della pandemia è stato infatti seguito da una fase indubbiamente più complessa: vendite in calo per alcune piattaforme, investimenti che non hanno dato i frutti sperati e ristrutturazioni interne nelle grandi aziende del settore. Di questo momento complesso ne ha parlato recentemente anche l'autorevole quotidiano finanziario *Il Sole 24 Ore* nell'[interessante articolo](#) intitolato *Il videogioco era l'industria più resiliente del mondo: poi qualcuno ha premuto pausa*.

Negli ultimi mesi del 2025, tuttavia, si sono avuti segnali incoraggianti e nuove prospettive di crescita. Il valore complessivo del mercato dei videogiochi, infatti, ha ripreso progressivamente a crescere, grazie anche alle produzioni di aziende più piccole, che hanno presentato proposte che hanno ottenuto ottimi riscontri di pubblico e di critica. Questa tendenza sta portando sotto i riflettori le imprese di piccole e medie dimensioni, in grado di sviluppare titoli originali con costi più sostenibili e tempi di produzione più rapidi.

Crescita economica e nuovi modelli di consumo

Come facilmente si può immaginare, uno dei cambiamenti più importanti degli ultimi anni è relativo alle modalità di accesso ai giochi. Il formato fisico sta gradualmente lasciando il posto alle piattaforme online, che consentono di acquistare, scaricare e utilizzare i titoli in streaming. I servizi in abbonamento stanno diventando sempre più centrali, sia perché garantiscono agli utenti cataloghi molto ampi e aggiornati di frequente sia perché garantiscono alle aziende flussi di entrate più prevedibili.

Questo cambiamento favorisce tutti quegli operatori che sono in grado di offrire esperienze accessibili da diversi dispositivi, in particolare dagli smartphone.

L'offerta attuale è particolarmente ricca e va [dai grandi giochi classici alle ultime uscite](#), disponibili sulle principali piattaforme digitali. Di fatto, la distribuzione online è ormai il canale principale di fruizione dei videogiochi.

Prospettive per il 2026 (e non solo): la centralità dei progetti più piccoli

Guardando al futuro, uno degli elementi più significativi emersi dal 2025 riguarda la valorizzazione di progetti di scala media o ridotta. Dopo anni difficili, segnati da costi di produzione elevati, fallimenti di grandi titoli e ristrutturazioni nelle principali software house, il mercato sembra aver riscoperto l'importanza delle idee e dell'innovazione contenuta. Titoli sviluppati da studi più piccoli – senza i budget multimilionari tipici delle produzioni AAA – sono riusciti a emergere grazie alla loro originalità, al gameplay distintivo e alla capacità di creare connessioni profonde con le comunità di giocatori.

Questa tendenza, che potremmo definire una sorta di *rivincita dei piccoli*, riflette un cambiamento importante nelle dinamiche del business dei videogiochi. Studi agili e indipendenti stanno costruendo modelli di sviluppo sostenibili, capaci di rispondere in modo più rapido ai gusti e alle aspettative degli utenti, e spesso sfruttano al massimo le potenzialità offerte dalla digitalizzazione per distribuire, promuovere e aggiornare i loro prodotti.

Una cosa è certa, il ruolo della digitalizzazione è sempre più importante, perché è un vero e proprio motore di trasformazione culturale e di mercato. Infatti, come chiaramente evidenziato dal dibattito sugli [effetti della digitalizzazione nei consumi e nelle abitudini di gioco](#), dal gaming all'e-commerce, la tecnologia digitale ha cambiato il modo in cui moltissime persone fruiscono di contenuti, interagiscono e partecipano alle community online.