

L'INDUSTRIA DEL GIOCO RIMANE IL PRINCIPALE MOTORE DIETRO IL METAVERSO?

21 Febbraio 2023



Attualmente il gioco è il segmento più grande nel settore dell'intrattenimento. Diverse aziende stanno esplorando il metaverso. Metaverse è spesso associato da molti a giochi immersivi. Tuttavia, un rapporto di McKinsey and Company "Creazione di valore nel metaverso" sottolinea che il metaverso è guidato dai giochi. Questo è vero in un certo senso poiché diversi marchi sono entrati in questo gioco ultimamente.

Un potenziale a livello teorico enorme, ma ancora da sfruttare appieno

Ciò è dovuto principalmente alle tecnologie emergenti che costringono le industrie ad evolversi e ad adottare la digitalizzazione in tutto il mondo. Il gioco rimane il segmento più grande nell'industria dell'intrattenimento. Inoltre, è diventato un fenomeno globale tra gli adulti insieme all'aumento dei miglioramenti in apparecchiature come GPU, chip ASIC e altro ancora.

Diversi grandi titoli tra cui Resident Evil, SniperElite, Beat Saber, ecc. Sono già arrivati alla realtà virtuale e gli utenti li adorano. L'esperienza immersiva consente loro di "vivere" ciò che hanno riprodotto su uno schermo piatto per tutta la vita. La comunità del gioco avrà un impatto anche sulle industrie associate.

Come funzionano i giochi del Metaverso

La maggior parte dei giocatori sceglie di fare acquisti online tramite siti Web come Amazon, eBay, Samsung e altri. Bene, possono anche fare acquisti da questi negozi su Metaverse! Gucci ha un "Gucci Garden" su Roblox, la più grande piattaforma del metaverso in termini di utenti. Spotify Island su Roblox consente agli utenti di incontrare lì i loro artisti preferiti. Non solo, Samsung ha lanciato il suo flagship store 837X con sede a New York su Decentraland, un altro gioco del metaverso. Giganti del gioco come Atari possiedono appezzamenti di terreno nel gioco The Sandbox. Questi sviluppi sono impressionanti visto quanto Metaverse sia giovane e di nicchia.

Il punto di vista di Zuckerberg, su Meta Connect

Mark [Zuckerberg](#), CEO di Meta, ha rivelato la sua visione durante il Meta Connect 2021. Dallo shopping immersivo alle attività lavorative, ha svelato diversi casi d'uso oltre al gioco. Tuttavia, c'è molto da fare prima che questi spazi virtuali diventino mainstream. Non passerà molto tempo prima che facciamo molte cose anche oggi nel Metaverso.

Diverse tecnologie come 5G e 6G, tapis roulant Omni, occhiali AR/VR e altro devono essere disponibili a prezzi più convenienti. L'ultimo prodotto di Meta, Meta Quest Pro, ha attualmente un prezzo di 1.500 dollari statunitensi sul mercato, il che è un ostacolo evidente per questo genere di gioco. Inoltre, non devono aspettarsi che diventi più economico per un bel po' di tempo, considerando il cospicuo investimento che l'azienda ha fatto per il suo sviluppo.

Un breve focus circa l'industria del gaming per il biennio 2023-2024

L'industria dei giochi ha visto investimenti e attività di fusione e acquisizione raggiungere una valutazione di 51,5 miliardi di dollari nel 2022, al di sotto del record di 74,5 miliardi di dollari visto nel 2021, secondo un rapporto di giovedì dell'agenzia di videogiochi Digital Development Management.

Delle oltre 1200 transazioni monitorate da DDM, i maggiori driver sono venuti da vendite come l'acquisizione da 12,7 miliardi di dollari di Farmville e Words with Friends dell'editore Zynga da parte di Take-Two Interactive e l'acquisto da 3,6 miliardi di dollari da parte di Sony dello sviluppatore di Halo Bungie. Gli investimenti hanno rappresentato 13,4 miliardi di dollari in 893 transazioni, con un calo del 67,3% su base annua rispetto al 2021, in parte a causa dei timori di inflazione e recessione, secondo il rapporto. Durante il quarto trimestre, i giochi per dispositivi mobili hanno registrato il maggior numero di offerte rispetto ad altre categorie come eSport e AR/VR. L'attività di fusione e acquisizione trimestrale nel settore dei giochi per dispositivi mobili ha incluso l'acquisizione da 81,4 milioni di dollari di Play Magnus di Magnus Carlsen da parte di Chess.com e l'acquisto da 97,3 milioni di dollari di Brainium Studios da parte di Playstudio, di cui fanno parte anche realtà di gioco come le sale da gioco dei [casino online](#).

La proposta di acquisizione di Activision Blizzard

Per quanto riguarda quest'anno, la proposta di acquisizione di Activision Blizzard da 68,7 miliardi di dollari da parte di Microsoft "non sarebbe solo il più grande accordo di gioco di sempre, ma batterebbe anche ogni anno oltre al record del 2021 per valore, in una sola transazione", il rapporto DDM disse. L'accordo è finora in fase di stallo a causa del respingimento da parte della Federal Trade Commission per le preoccupazioni in materia di antitrust. Nel Regno Unito, Microsoft è anche pronta a difendere il suo accordo con Activision di fronte ai funzionari antitrust del governo il 21 febbraio.