

Data articolo

08-03-2022

Autori

Georghe Samuele Pitu, 3[^]Ai Prabhjot Singh, 3[^]Ai Matteo Vacalebri, 3[^]Ai

Il divertimento è cambiato?



All'inizio furono i primi cinema, con i famosi film girati "in pellicola", poi la televisione a tubo catodico e poi ancora il cinema con i film girati in CGI, detto anche "digitale".

Al giorno d'oggi, quasi chiunque possiede un telefono cellulare, un computer o una smart tv dalla quale è possibile vedere i programmi preferiti o film senza scomodarsi dal proprio divano.

Questa è la cosiddetta "digital era" .

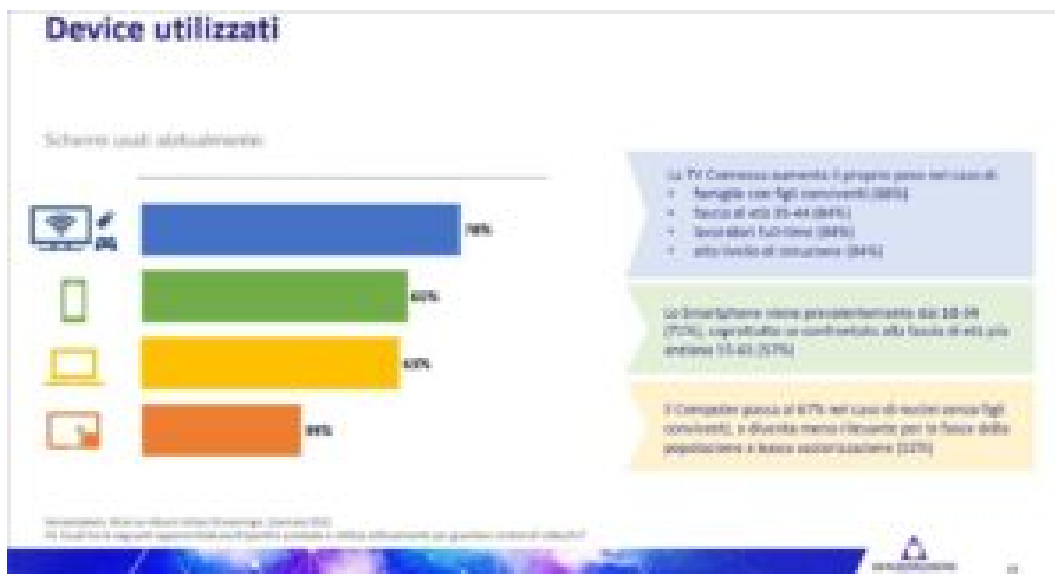
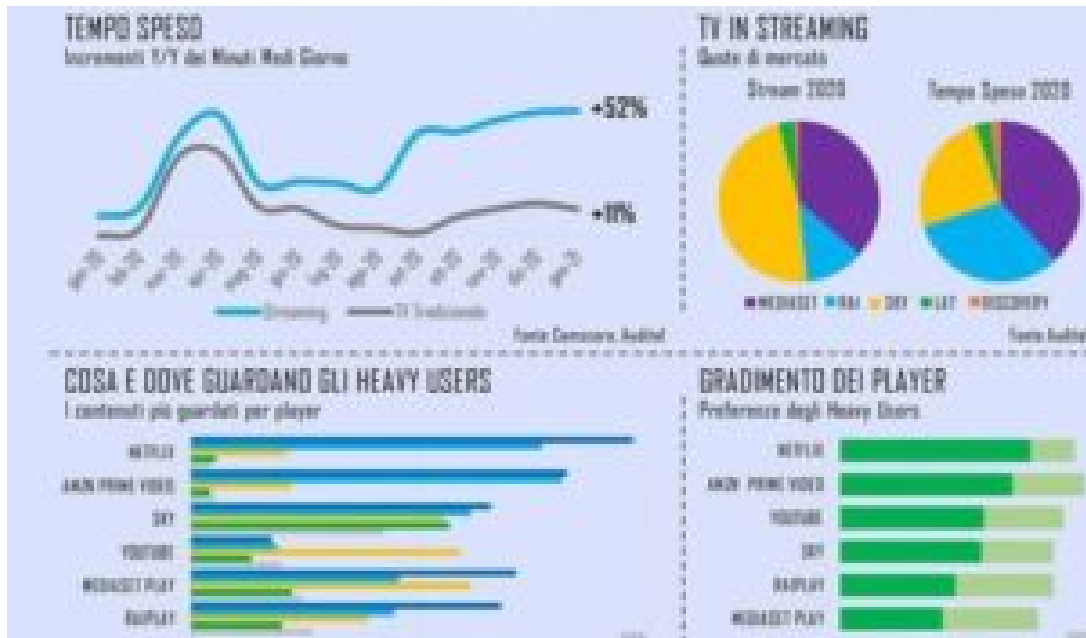
TV vs Streaming

Il recente boom del mercato dello streaming, aiutato anche dalla pandemia e dai vari lockdown, e il ruolo sempre meno centrale della tv nella vita quotidiana hanno fatto sì che il divario tra streaming e tv si ampliasse, sia in termine di ascolti che di profitto.

Ma a cosa è dovuta la decentralizzazione della tv tradizionale? Le ragioni del perché lo streaming stia andando così di moda sono molteplici: in primo luogo, perché lo streaming punta a un pubblico più ampio e presenta meno pubblicità rispetto alla sua controparte. Si stima che solo in Italia, nel gennaio del 2021, gli abbonamenti attivi per lo streaming fossero ben più di 11 milioni (solo 76 stati al mondo possono vantarsi di avere una popolazione superiore rispetto ai abbonamenti in streaming fatti soltanto in Italia): per fare un confronto la pay tv tradizionale ne conta "solo" 5 milioni.

In secondo luogo, lo streaming sta prendendo il sopravvento grazie alla comodità: per guardare dei video in streaming basta connettere un dispositivo al wifi e avere un abbonamento, puoi guardare il video ovunque tu sia, qualunque cosa tu stia facendo e in qualsiasi modo tu voglia.

Infine, pensiamo che in casa spesso le famiglie non hanno una tv a testa ma magari hanno diversi dispositivi, e quindi più persone si possono connettere a canali diversi nello stesso momento.



Il mondo del gaming

Il mondo del gaming in Italia non viene molto considerato, anzi spesso è demonizzato.

Molte persone, però, ne traggono profitti, dai singoli sviluppatori, agli streamer; inoltre se prendiamo in considerazione i tornei di e-sports anche un ristorante vicino al luogo dove avviene l'evento può guadagnare.

Insomma attorno a questo mercato si muovono ingentissime somme di denaro: un ottimo esempio possono essere gli IAAA, ovvero dei videogiochi che in termini di denaro spesso sono paragonabili ai film blockbuster: per la produzione di “Avengers:Endgame” la Disney ha speso 356 milioni di dollari, invece per produrre Red Dead Redemption 2, la Rockstar Games ha speso, secondo delle stime fatti dagli analisti del settore, tra i 370 e i 540 milioni di dollari, una somma abbastanza considerevole.

Come detto qui in Italia il gaming viene considerato poco ma, se guardiamo gli altri stati, la situazione è molto diversa: molto recentemente il Regno Unito ha deciso di investire 50 milioni di sterline nel settore dell'intrattenimento, di cui 8 milioni solo per le startup che si occupano della produzione di videogiochi.

Il mercato dei videogiochi a livello globale nel 2021 ha raggiunto circa 180,3 miliardi di dollari ed entro il 2024 si pensa che si possano raggiungere i 218 miliardi.

Quindi Italia svegliati, che altrimenti perdi un treno dorato!

Georghe Samuele Pitu, 3^{Ai} Prabhjot Singh, 3^{Ai} Matteo Vacalebri, 3^{Ai}

Fonti:

<https://www.gov.uk/government/news/50-million-of-government-investment-announced-for-creative-businesses-across-the-uk>
