

Il mercato hardware del PC gaming vale 21,5 miliardi di dollari



nexthardware.com
your ultimate professional resource

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/componenti-generici/6275/il-mercato-hardware-del-pc-gaming-vale-215-miliardi-di-dollari.htm>)

Cifre da capogiro ed in costante crescita almeno per i prossimi tre anni ...



Con il rilascio delle ultime console PlayStation 4 e Xbox One, l'industria del gioco è cresciuta ulteriormente, ma non sono solo le console a contribuire alla sua affermazione.

A dispetto di quello che la gente comune possa pensare è il mercato dei componenti hardware per il gaming su PC il principale pilastro di questo settore con un fatturato, secondo le ultime stime fatte da JPR (John Peddie Research), pari a oltre 21,5 miliardi dollari.

Tali numeri sarebbero ben più alti di quelli relativi al mondo delle console, nello specifico più del doppio, con un consistente tasso di crescita previsto per i prossime tre anni.

Se da un lato si è generato un forte calo della domanda di hardware e PC assemblati ad uso domestico per un normale utilizzo legato ad attività lavorative e di studio, dall'altro lato abbiamo assistito ad un'impennata della domanda relativa a piattaforme gaming in grado di garantire una completa fruizione delle ultime tecnologie e quindi anche l'accesso a risoluzioni impensabili sino a poco tempo fa come 2K e 4K.

Secondo Ted Pollack, analista del settore, gli utenti legati al gaming su PC sono disposti sempre meno a scendere a compromessi, comprando oltre alle veloci CPU e GPU di Intel, NVIDIA e AMD, tutti quei componenti in grado di eliminare qualsiasi collo di bottiglia del sistema come i moderni SSD sia SATA III che PCI-E, utilizzando poi la propria piattaforma desktop per lavoro, l'editing video, il fotoritocco e tutte quelle attività che richiedono una grande potenza di calcolo.

E non regge nemmeno più la scusa sulla pirateria che ha afflitto entrambi i settori in egual misura e che, date tempo al tempo, arriverà anche sulle console Next Gen.

A giustificare poi una durata (stagnazione) della console sul mercato di 5/8 anni ci pensa l'esclusività di alcuni titoli che, a nostro avviso, diventeranno sempre meno decisivi per la scelta finale da parte dell'utente ...