



nexthardware.com

a cura di: Gian Paolo Collalto - giampa - 27-10-2015 11:00

Il mercato gaming su PC raggiungerà i 30 miliardi di dollari



nexthardware.com
your ultimate professional resource

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/periferiche-di-gioco/7171/il-mercato-gaming-su-pc-raggiungera-i-30-miliardi-di-dollari.htm>)

Questa la previsione per il 2018 alla faccia di chi dava per spacciato il settore ...



Le ultime relazioni pubblicate dagli analisti circa un inevitabile declino dei giochi per PC sono state gonfiate esageratamente ma, a dispetto dei vari gufi del settore, si viene ora a scoprire l'esatto contrario.

Quest'anno il mercato dei componenti hardware e giochi per PC è stimato in 24 miliardi di dollari circa e, secondo [una ricerca \(http://jonpeddie.com/publications/pc_gaming_hardware_market_report\)](http://jonpeddie.com/publications/pc_gaming_hardware_market_report) effettuata da JPR (Jon Peddie Research), crescerà considerevolmente sino ad arrivare ai 30 miliardi di dollari entro la fine del 2018.

Tanto per chiarire stiamo parlando esclusivamente del mercato dei PC per il gaming (con NVIDIA e AMD in testa) e non quello generico legato al lavoro e alla produttività in generale.

Sono ben 6, quindi, i miliardi che si aggiungeranno a quelli fatturati ad oggi in questo specifico settore!

Uno dei problemi principali con i precedenti report diffusi dagli analisti, secondo quanto riporta [WCCFtech \(http://wccftech.com/pc-hardware-gaming-market-30-billion-2018-jpr/\)](http://wccftech.com/pc-hardware-gaming-market-30-billion-2018-jpr/), è il fatto che questi continuano a non fare distinzione tra il mercato dei giochi per PC di nicchia (che lo è sempre meno) e il mercato generico.

Nella realtà la domanda dei componenti hardware e delle periferiche legate ad un utilizzo prevalentemente gaming è in forte crescita.

Circa 24 miliardi di dollari per il 2014 e 2015, ma a partire dal 2016 avremo un incremento di fatturato di circa 2 miliardi l'anno sino al 2018.

Secondo il presidente di JPR, Jon Peddie, *"oltre che dell'abbattimento dei costi delle nuove tecnologie di visualizzazione (i monitor da 27" e quelli di diagonale maggiore con risoluzioni sino a 4K sono ormai proposti a prezzi abbordabili), i giocatori avranno bisogno della potenza di calcolo necessaria a spingere i titoli Tripla A a 60 e più fotogrammi al secondo, in base a quelli che sono considerati attualmente i requisiti indispensabili per una loro corretta fruibilità ."*

Il solo fatturato previsto per le periferiche gaming nel 2015 dovrebbe ammontare a ben 3,6 miliardi di dollari, un dato che dovrebbe far seriamente riflettere i supposti guru generalisti, in virtù del relativamente breve ciclo di vita dei prodotti in relazione a parametri quali usura e aggiornamenti tecnologici vari.