



## L'OSSERVATORIO DBGA DIFFONDE I DATI DELL'INDAGINE “LE ASPETTATIVE FUTURE DEI VIDEOGIOCATORI”

*Dalla più recente analisi condotta dall'Osservatorio DBGA sul proprio panel emerge:*

*una necessità di chiarezza sul gioco in streaming*

*una maggiore richiesta di esperienze immersive*

*la retrocompatibilità come fattore determinante per l'acquisto di una nuova console*

*l'eSport il settore in cui i videogiochi avranno maggior sviluppo in futuro*

Milano, 25 settembre 2019 - **Digital Bros Game Academy**, l'accademia del **Gruppo Digital Bros**, nata con l'obiettivo di formare figure professionali specializzate per l'industria dei videogiochi, presenta oggi i dati della nuova indagine condotta dall'**Osservatorio DBGA** sulle aspettative dei videogiocatori italiani riguardanti le prossime produzioni videoludiche, le nuove console, la VR e l'attesissimo cloud gaming/servizi streaming e altro ancora.

Con questa nuova ricerca, l'Osservatorio ha voluto indagare cosa succederà nell'immediato futuro secondo gli appassionati di videogiochi, sottoponendo il campione a domande mirate su aspetti molto concreti che delineano una fotografia sulle loro aspettative.

### **Il panel DBGA**

Il panel DBGA è composto da professionisti del settore, studenti ed ex studenti DBGA e un cospicuo gruppo di core gamer, interessati allo sviluppo tecnico, artistico e culturale del medium videoludico. L'88,2% dei rispondenti al survey dell'Osservatorio DBGA sulle aspettative future dei videogiocatori sono uomini, l'11,8% rappresenta la percentuale femminile. Il 55,7% ha un'età compresa tra i 18 e 25 anni, il 19,2% ha meno di 18 anni, il 17% ha tra i 26 e i 30 anni. Il restante 8,1% ha un'età compresa tra i 31 e più di 40 anni.

### **Cosa emerge dal sondaggio?**

**Il primo dato che emerge riguarda i contenuti sui quali dovrebbero puntare i videogiochi in futuro.** Un quesito a risposta multipla che ha evidenziato quanto segue: il 55,9% ha risposto che i videogiochi dovrebbero focalizzarsi su maggiori esperienze immersive, seguito da sceneggiature più profonde per il 49,3% e da finali alternativi in base alle scelte del giocatore per il 47,5%. Invece il 46,3% dei rispondenti preferirebbe una maggiore varietà di gameplay all'interno dello stesso gioco e da sistemi di personalizzazione

e progressione del personaggio più avanzati per il 44,8%. Il 36% dichiara che in futuro si dovrebbe puntare su open world sempre più vasti e infine il 24,1% sulla possibilità di gioco simultaneo in multiplayer per un numero sempre più alto di giocatori.

Alla domanda **su quale modalità di gioco dovrebbe concentrarsi di più il mercato dei videogiochi**, le risposte ottenute confermano il trend attuale delle principali case di sviluppo, ovvero la modalità multiplayer, con una percentuale dell'84,5%. Questo dato risponde all'esigenza sempre più crescente delle persone di socializzare e condividere. Solo il 15,5% dei rispondenti vorrebbe un ritorno alla modalità single player.

Per quel che riguarda invece le console next-gen, abbiamo chiesto quali sono i **fattori determinanti che spingeranno gli utenti ad acquistare una nuova console**. Dai risultati risulta che la retrocompatibilità con il 59,1% è la condizione principale; per il 57,1% dei rispondenti invece porterebbe all'acquisto un maggior numero di titoli in esclusiva. Per il 40,6% una risoluzione 4K 60fps HDR. La VR in bundle con la console è determinante solo per il 27,1%.

### **Ma gli utenti cosa si aspettano dal prossimo hardware per le esperienze immersive?**

Prima di tutto un costo accessibile, con una percentuale del 66%, segue un maggior supporto nei videogiochi per il 54,2% e la possibilità di collegamento via wireless per il 41,9%. Il 40,6% dei rispondenti spera che in futuro non ci sarà più nessun effetto motion sickness, che il controller verrà migliorato per il 39,4% e si avrà una migliore qualità delle lenti per il 34,7%.

In merito invece alle preferenze sulle **modalità di acquisto dei videogiochi in futuro** è emerso quanto segue: il 44,6% predilige la versione fisica, mentre il 41,4% acquisterebbe videogiochi solo in versione digitale. Il risultato sulla versione fisica può sembrare in controtendenza rispetto alla direzione del mercato, sempre più orientato verso la distribuzione esclusivamente online, tuttavia sembra ci sia ancora uno zoccolo duro di persone che desiderano avere il "plasticone". Il 7,4% dei rispondenti acquisterebbe i videogiochi tramite cloud gaming/servizio in streaming e solo il 4,7% tramite abbonamento. Una percentuale esigua del 2% non li acquisterebbe affatto e giocherebbe solo titoli free to play.

La preferenza per la versione fisica del videogioco viene ribadita anche in risposta al quesito **Gioco in streaming: perché no?**

Va evidenziato che il survey è stato veicolato prima degli annunci di Google Stadia, di Apple Arcade e dell'arrivo in Italia di PlayStation Now.

Il 49,5% del panel, al momento della somministrazione del questionario, dichiara di preferire la versione fisica del gioco. Invece, il 46,6% dei rispondenti è scettico sul gioco in streaming per via della capacità della rete di reggere il flusso dei dati, pertanto a livello infrastrutturale ci potrebbero essere problemi nell'erogazione e di conseguenza nella fruizione del servizio. Il 20% ha espresso il timore che attraverso lo streaming si possano perdere i dati salvati in cloud.

Si registra una netta partizione nelle risposte alla domanda: **quale pensi sarà l'evoluzione del gaming in funzione del gioco in streaming?** Il 47,5% dei rispondenti è convinto che non cambierà nulla, esisteranno sempre soluzioni diverse per gli utenti. Di contro il 45,6% pensa che nasceranno nuove soluzioni ibride che permetteranno di giocare in mobilità. Per

il 6,9% l'evoluzione del gioco in streaming decreterà la fine dell'era delle console e pc domestici.

Ultimo quesito posto al campione riguarda **gli altri ambiti in cui i videogiochi avranno un maggiore sviluppo in un prossimo futuro**. L'ambito degli eSport è risultato essere quello più votato, con una percentuale del 63,1% e che conferma il trend di questo fenomeno, segue con il 45,8% di risposte quello culturale/artistico. Il 34,4% dei rispondenti pensa che il settore didattico/formativo potrebbe avere un maggior sviluppo. Di fatto, negli ultimi anni il videogioco è entrato nelle scuole abbattendo le iniziali barriere dovute a pregiudizi culturali e diventando uno strumento educativo importante, sia per lo studio delle materie che per stimolare la creatività, per incentivare i lavori di gruppo e per sviluppare le competenze nel problem solving. Per il panel DBGA, altre due aree in cui si potrà sempre di più far uso del videogioco sono per il 28,3% dei rispondenti il settore medico/riabilitativo e per il 24,4% nella promozione di prodotti e servizi.

Il survey DBGA si è concluso con una domanda aperta: **Secondo te quali novità tecnologiche ci riserverà l'industria dei videogiochi?** I rispondenti a questa domanda hanno fornito diversi spunti di riflessione. Molti dichiarano che le principali novità a livello tecnologico riguarderanno la Realtà Virtuale. Sperano che l'evoluzione di questa tecnologia possa garantire un livello di immersività totale, per vivere un'esperienza di gioco "in prima persona" estremamente realistica senza l'ausilio di controller, con caschi compatti senza cavi, con una migliore qualità delle lenti e menu con comandi vocali. E ancora VR portatile e una offerta più ampia di device VR a costi accessibili; più esperienze in Realtà Aumentata fino ad arrivare agli Ologrammi. Inoltre, Intelligenza Artificiale che si adatta alle esigenze dei videogiocatori e grafica fotorealistica grazie ad hardware sempre più potenti. Per altri utenti, l'industria dei videogiochi punterà sul cross-platform, sullo sviluppo di nuove console ibride che consentano il gioco in mobilità, oltreché su maggiori investimenti per i servizi di cloud gaming/streaming. Infine, maggior impiego/integrazione dei videogiochi in ambiti che vanno ben oltre quello ludico.

*I sondaggi somministrati attraverso l'Osservatorio DBGA offrono la possibilità per i partecipanti, di fornire per alcune domande risposte multiple. Questo implica che le percentuali associate alle risposte possano dare somme superiori al 100%.*

### **DIGITAL BROS GAME ACADEMY**

Digital Bros Game Academy, è l'accademia di formazione e specializzazione del Gruppo Digital Bros - multinazionale italiana operante nel settore del digital entertainment – per diventare sviluppatori di videogiochi. Nata nel 2014 per rispondere alle esigenze espresse dal settore in continua ricerca di talenti per rivitalizzare il mercato dei videogiochi, la DBGA attraverso i corsi di Game Design, Game Programming, Concept Art e Game Art 3D, si propone di formare la prossima generazione di sviluppatori per l'industria dell'intrattenimento digitale. Grazie ad un percorso formativo ispirato ai bootcamp americani, un approccio improntato essenzialmente sulla pratica e che replica le dinamiche reali di uno studio di sviluppo, la DBGA è in grado di preparare figure professionali "job ready" per il mercato del lavoro sia in Italia che all'estero. Per ulteriori informazioni su Digital Bros Game Academy visita [www.dbgameacademy.it](http://www.dbgameacademy.it)

### **OSSERVATORIO DBGA**

L'Osservatorio DBGA, nato nel corso del 2017, è un avamposto sul mondo della Gaming Industry che, attraverso sondaggi qualitativi periodici, si prepone l'obiettivo di indagare preferenze, inclinazioni e tendenze che riguardano una fattispecie specifica di giocatori, ovvero quella parte di appassionati e professionisti che rappresentano in qualche modo avanguardia, in quanto anticipatori (quando non creatori) di trend di consumo e creazione.

Con l'attività di monitoraggio e indagine, l'Osservatorio DBGA vuole offrire una finestra sulle abitudini dei videogiocatori del proprio panel e aspira a diventare un riferimento informativo per l'industria dei videogiochi. Il panel DBGA è composto da professionisti del settore, studenti, ex studenti e un cospicuo gruppo di core gamer, interessati allo sviluppo tecnico, artistico e culturale del medium videoludico.

**Per ulteriori informazioni contattare:**

***Ufficio Stampa Digital Bros Game Academy***

Annapina Leone – [a.leone@digitalbros.com](mailto:a.leone@digitalbros.com)

Tel. 02/413031