

## Nintendo Switch 2 prospetta un futuro in cui giocare è sempre più costoso

Mancano pochi giorni all'uscita ufficiale del **Nintendo Switch 2**, la nuova console firmata Nintendo. Come spesso accade in queste occasioni, il lancio sta catalizzando l'attenzione degli appassionati di videogiochi, tuttavia l'entusiasmo è in parte smorzato da significativi **cambiamenti sul piano commerciale**, i quali fanno temere per il futuro stesso del consumo videoludico.

Nintendo Switch 2 arriverà nei negozi il prossimo 5 giugno. Considerate le sistematiche e tradizionali carenze di fornitura che accompagnano questo tipo di prodotti, è facile prevedere che la console non sarà immediatamente disponibile se non per chi l'ha preordinata con largo anticipo. A preoccupare, però, non è tanto la possibilità di non poter mettere subito le mani sulla sua libreria di software quanto l'andamento dei prezzi: l'arrivo della nuova console coincide con un **marcato aumento dei costi legati ai videogiochi**.

Era lecito aspettarsi che, complici le attuali tensioni geopolitiche e l'aumento generale dei costi di produzione, il prezzo della console salisse sensibilmente rispetto al modello precedente - dai €349 ai €479,99. Più sorprendente è invece l'impennata dei prezzi dei titoli di lancio: *Donkey Kong Bananza* arriverà sugli scaffali a €79,99, mentre il popolarissimo *Mario Kart World* toccherà quota **€89,99**. Si tratta di cifre decisamente elevate, soprattutto se si considera che l'innalzamento dello standard di prezzo a €70 è avvenuto solo nel 2020, in concomitanza con il debutto di PlayStation 5 e Xbox Series X.

La mossa di Nintendo ha innescato un effetto domino: a inizio maggio anche Xbox ha [annunciato](#) un rialzo dei prezzi sia per i videogiochi sia per l'hardware. **Gli 80 euro stanno già diventando la nuova normalità**, ma l'attesissimo *Grand Theft Auto VI* - di cui si vocifera un prezzo prossimo ai €100 - potrebbe presto aprire a sua volta una nuova e inquietante soglia nel Mercato del gaming.

Le aziende coinvolte forniscono giustificazioni ben articolate per spiegare questi aumenti. L'incremento dei **dazi statunitensi** verso i Paesi in cui le console vengono prodotte, l'impennata dei **costi di sviluppo e l'inflazione** vengono indicati come fattori determinanti. Per quanto queste motivazioni possano avere un fondo di verità, è difficile non notare che i costi di sviluppo dipendono in larga misura da scelte aziendali orientate al profitto, più che da insormontabili fatalità economiche. Tuttavia, quale che sia la situazione, resta sempre e comunque un problema di fondo: in Italia, come in molte altre nazioni, le retribuzioni [non sono cresciute](#) in proporzione al costo della vita. Il potere d'acquisto, ne ha risentito significativamente.

I prezzi aumentano, ma il denaro a disposizione dei consumatori resta stabile o addirittura cala. Non è ancora chiaro quale sarà l'impatto concreto sul Mercato, anche perché i

Nintendo Switch 2 prospetta un futuro in cui giocare è sempre più costoso

videogiocatori sono già da anni sottoposti a rincari indiretti che vengono veicolati attraverso microtransazioni e *loot box*. Ci si avvia comunque verso un nuovo paradigma che ambisce a una **dimensione elitaria**.

A confermare questa prospettiva sono alcune dichiarazioni che hanno fatto discutere. Randy Pitchford, presidente di Gearbox Software, ha per esempio [affermato](#) che i “**veri fan**” non avranno problemi a mettere da parte 80 euro per i nuovi giochi. Più diplomatico, ma altrettanto netto, è stato Doug Bowser, Presidente di Nintendo of America, il quale ha dichiarato in un'intervista alla [CBC](#) che chi non può permettersi il Nintendo Switch 2 dovrà accontentarsi del più economico, ma ormai datato, modello originale. In altre parole, accedere ai titoli di nuova generazione rischia di diventare un lusso per pochi eletti.



## Walter Ferri

Giornalista milanese, per *L'Indipendente* si occupa di analisi nel campo della tecnologia, dei diritti informatici, della privacy e dei nuovi media, indagando le implicazioni sociali ed etiche delle nuove tecnologie. È coautore e curatore del libro *Sopravvivere nell'era dell'Intelligenza Artificiale*.