

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*.