La Realtà Virtuale cambierà l’industria dei media?

Probabilmente la **Realtà Virtuale** dominerà la trasformazione dell’industria dei media nei prossimi anni. Lo afferma la 19esima edizione dello studio “**Entertainment&Media Outlook 2018-2022”** firmato da **PwC Global**.

Lo studio evidenzia che entro il 2022 la **Realtà Virtuale** con il suo +40,4% sarà il segmento con il tasso di crescita più significativo nel settore. Si prevede infatti che la spesa salirà dai 414 milioni del 2016 a 7,2 miliardi di dollari entro il 2022, con oltre 55 milioni di cuffie VR attive solamente negli Stati Uniti. Ovvero l’equivalente degli utenti che ha attualmente **Netflix** negli Stati Uniti.

Nel 2016 il mercato stentava a decollare

Nel 2016 sono stati lanciati gli attesissimi **auricolari Oculus Rift, HTC Vive** e **PlayStation VR**, che avrebbero dovuto incrementare l'adozione. Ma non fu così. La tecnologia era troppo futuristica e i dispositivi troppo costosi per colpire il pubblico fin da subito. Adesso però, quasi tutti i grandi studios americani come **AMC, Disney, Sony, Time Warner e Netflix** stanno già sperimentando nuovi contenuti con la realtà virtuale, e l'uscita di veri giochi di realtà virtuale come **Resident Evil 7**, dovrebbero far crescere il pubblico per la tecnologia oltre i primi utenti.

Secondo PwC infatti, i videogiochi saranno la metà del mercato per la VR entro il 2022 e il video costituirà gran parte del resto. Anche lo sport in televisione avrà la sua bella fetta di mercato.

PwC afferma che circa il 40% delle cuffie per il 2022 saranno più nuove e più adatte al consumatore, grazie allo sviluppo continuo di nuovi hardware come Windows Mixed Reality headsets che insieme alle cuffie **Oculus Go e HTC Vive Focus,** stanno rendendo più facile e più accessibile l'accesso a questo nuovo contenuto VR.

Inoltre, continua il rapporto, i luoghi dedicati alla realtà virtuale come quelli sperimentati dall'azienda **The Void,** in cui i clienti possono provare una gamma di cuffie ed esperienze, insieme ai parchi tematici della realtà virtuale, stanno aprendo esperienze di realtà virtuale a un gruppo più ampio di persone.

Tra i più interessati a questo tipo di applicazioni in Europa ci sono gli italiani. Secondo un'indagine GFK del 2016, il 7,5% di coloro che in Europa si dicono intenzionati ad acquistare soluzioni VR sono italiani.Più di noi solo gli spagnoli con l'8,6%, poi a seguire francesi (6,1%), olandesi (5,1%) e britannici (4,1%).

Per leggere e scaricare il report completo di **PwC Global** *"Entertainment&Media Outlook 2018-2022"* clicca qui.

The post La Realtà Virtuale cambierà l'industria dei media? appeared first on Key4biz.

https://www.key4biz.it/la-realta-virtuale-cambiera-lindustria-dei-media/223655/