

Il primo crollo del mercato del videogame è una fotografia del presente

I videogame sono stati considerati per anni “a prova di recessione”. Un tempo stigmatizzati al pari di merce degna di vergogna, ora vengono ampiamente accettati dal mondo contemporaneo, in più sono relativamente economici ed estremamente disponibili. Che si tratti di comprare giochi sulla Rete, ottenerne copie fisiche, recuperare dalla soffitta delle vecchie console polverose o dedicarsi alla pirateria informatica, lo sfogo videoludico si estende capillarmente fino a toccare ogni anfratto della società, un dato che in passato ha garantito al settore una notevole resilienza economico-finanziari...

Questo è un articolo di approfondimento riservato ai nostri abbonati. Scegli l'abbonamento che preferisci (al costo di un caffè la settimana) e prosegui con la lettura dell'articolo.

Se sei già abbonato effettua l'accesso qui sotto o utilizza il pulsante "accedi" in alto a destra.

ABBONATI / SOSTIENI

L'Indipendente non ha alcuna pubblicità né riceve alcun contributo pubblico. E nemmeno alcun contatto con partiti politici. **Esiste solo grazie ai suoi abbonati.** Solo così possiamo garantire ai nostri lettori un'informazione veramente libera, imparziale ma soprattutto senza padroni.

Grazie se vorrai aiutarci in questo progetto ambizioso.

Username

Password

Ricordami

Accedi

[Password dimenticata](#)