

Fortnite, la “guerra” con Apple e Google che potrebbe cambiare l’ecosistema digitale

Pubblicato: Lunedì 24 Agosto 2020



Da qualche giorno sugli store di **Apple** e **Google** non si trova più **Fortnite**, popolare videogiochi lanciato nel **2017** dalla **Epic Games**. Questo perché la casa di produzione ha introdotto un sistema di pagamento interno al gioco, che consente di bypassare quelli dei due colossi dei sistemi operativi mobile. Evitando così all’azienda che ha sviluppato il gioco di versare nelle loro casse una percentuale pari al **30%** della transazione. Ma come finirà la querelle? E quali saranno le possibili implicazioni per tutta l’economia delle app?

«Intanto diciamo che questa scelta di **Epic Games** non è un fulmine a ciel sereno», spiega a *VareseNews* **Emilio Cozzi**, giornalista esperto di gaming. In un’intervista del 2018, ricorda, «il cofounder **Tim Sweeney** aveva affermato che gli stava bene pagare una commissione del **30%** sugli e-shop di **Nintendo**, **Xbox** e **Playstation** perché quello delle infrastrutture hardware è un settore in perdita. Ma **Apple** e **Google** non vendono console».

Non stupisce, quindi, la decisione di **Epic Games**. Tanto più che una quota di quest’azienda è di proprietà di **Sony**, che produce **Playstation** e che a luglio ha investito **250 milioni di dollari** nella società che produce **Fortnite**. Né stupisce la tempistica: «a breve **Microsoft** scenderà nel settore del cloud gaming con **XCloud**, un comparto che secondo la maggior parte degli analisti rappresenterà in futuro la principale fetta del mercato dei videogiochi». Un settore nel quale già opera **Google** con la sua piattaforma **Stadia**.

Ma come finirà la contesa? «Sono convinto che, al di là di questo muro contro muro iniziale, si arriverà ad una negoziazione. Troveranno il modo per ridiscutere la percentuale di commissione che **Epic Games** deve a **Apple** e **Google**», aggiunge Cozzi, che a settembre sarà in libreria con la biografia di **Giorgio Pow3r Calanderelli**, il più importante giocatore italiano di Fortnite, videogioco che a fine marzo ha superato i **350 milioni** di giocatori nel mondo.

Un accordo in questo senso, oltre potenzialmente a ridurre i costi per gli utenti, potrebbe innescare una sorta di rivoluzione nell'intero ecosistema digitale. E non solamente per quanto riguarda il settore del gaming, con altre aziende che potrebbero chiedere di ridurre le commissioni dovute ai proprietari degli store digitali. Ma la questione potrebbe riguardare anche altri settori.

Anzi, li sta già interessando. Nei giorni scorsi il **Digital Content Next**, un ente che rappresenta alcune testate americane come il **New York Times**, il **Washington Post** e il **Wall Street Journal**, ha scritto al ceo di **Apple Tim Cook** chiedendo di ridiscutere la percentuale versata per gli acquisti effettuati sulle app di questi giornali. Il mondo delle app rischia davvero di non essere più lo stesso.

Foto di [amrothman](#) da [Pixabay](#)

[Riccardo Saporiti](#)

riccardo.saporiti@varesenews.it