

# [Il gioco online e l'innovazione tecnologica dei giganti del gaming](#)

L'industria del gioco e dell'intrattenimento dei canali di distribuzione come servizi, film, musica sta rapidamente cambiando, adeguandosi ai tempi e alla tecnologia odierna. Il resoconto che ci arriva dalla California, uno dei centri nevralgici per questo settore, parla dell'importanza che oggi assume e ricopre il concetto del [cloud gaming](#). Di che cosa si tratta esattamente? L'industria del gioco è in salute è vero, a patto che sia capace di leggere e di adeguarsi ai tempi che viviamo e che vivremo nell'immediato futuro. Non si tratta di fare previsioni a lungo termine, né di leggere nella sfera di cristallo, ma semplicemente di continuare a lavorare in maniera sinergica su questi due concetti cardine: programmazione e innovazione. L'innovazione per il comparto del gaming e del gambling, significano intercettare quella tipologia di utente PRO che non si accontenta dell'offerta standard.

## **Il settore del gioco online: tra innovazione e programmazione**

Prendiamo ad esempio i dati che riguardano questa prima parte del 2019: il settore del gioco online si muove praticamente per 3/4 del suo pubblico sul comparto delle app e dei giocatori che vogliono accedere direttamente tramite dispositivi mobili, come smartphone e tablet. Non solo: ormai nessuno scarica più il gioco, ma accede tramite browser, in modalità cloud, in diretta streaming, dove è possibile accedere e partecipare a partite e tornei da ogni parte del pianeta. Questa è la sfida che programmatori e produttori di gioco devono saper interpretare e vincere. Stiamo in effetti vivendo una fase di transizione, dove il cambiamento non è più un'eventualità ma una realtà con cui fare i conti quotidianamente. I colossi come [Google](#), [Amazon](#), [Apple](#) e via dicendo dovranno quindi essere pronti a vivere questa fase di cambiamento, di mutazione delle abitudini e dei prodotti che vanno lanciati sul mercato, nella modalità in cui l'utente desidera. Il concetto stesso di cloud, seppur complesso aiuta le aziende a sopravvivere e ad andare avanti nell'innovazione tecnologica. Tutto questo è stato già ampiamente discusso anche in termini di gambling online, visto che in Europa e in Italia in particolare, il gioco online dei casinò digitali ottiene responsi ottimali, se paragonati al comparto del gioco fisico dei casinò live, dove tra le entrate e le uscite, spesso non è semplice distinguere e calcolare un bilancio in perdita, da uno che invece è in salute.

## **Il casinò online: come giocare e vincere con strategia**

Prendiamo ad esempio una delle principali attrattive per il casinò online, quale la roulette, che già durante la seconda parte del 2018 è stata tra le protagoniste indiscusse dell'offerta che si rinnova e intercetta il mercato attuale e gli utenti attivi che scelgono di giocare in rete. Per giocare alla roulette bisogna però conoscere [i migliori sistemi per la roulette](#) e quali sono i più vantaggiosi da provare. E' importante ricordare come per il gioco della roulette il vantaggio da parte della casa da gioco sia sempre maggiore rispetto al giocatore: un giocatore abile deve quindi conoscere la propria posizione, di svantaggio e trovare il sistema funzionale per riportare quantomeno in pareggio e in bilancio meno negativo questo aspetto. Il gioco online crea però delle possibilità ulteriori di tentare la sorte con la roulette e con il casinò online, che prima non conosceamo e non potevamo sfruttare a nostro vantaggio, visto che per giocare alla roulette, bisognava recarsi di persona in una sala da gioco legale. Oggi invece basta collegarsi con un sito di gioco, accedere e creare un account e tentare la sorte mettendo a frutto tutte le nostre abilità e le doti di gioco che possediamo. Difficile

stabilire quale [metodo e strategia](#) risulti essere quello più adatto al nostro modo di intendere il gioco della roulette, tuttavia ci sono diversi modi per limitare i danni e avere una possibilità in più per vincere e per battere il banco, che bisogna saper sfruttare nel momento buono della partita.

---

## [Il punto sulle Loot Box](#)

Recentemente, **Patricia Vance**, presidentessa dell'**ESRB**, equivalente americano del **PEGI**, ha annunciato un nuovo avviso da piazzare sulle copie fisiche dei giochi che utilizzano il meccanismo delle **loot box**.

La **Vance** ha dichiarato:

«In molti ci hanno chiesto di entrare più nello specifico ma, dopo molte ricerche fatte negli ultimi mesi, soprattutto indirizzate ai genitori, abbiamo scoperto che molti di loro non sanno cosa siano le **loot box** e, anche quelli che ne hanno sentito parlare, non ne capiscono bene il meccanismo. Quindi per noi è importante concentrarci non solo sulle **loot box**, ma sulle microtransazioni in generale.»

La storia, quindi, tende a ripetersi: negli anni '90, quando sui telegiornali scorrevano le immagini di **Doom** o **Mortal Kombat**, i genitori pensavano che tali giochi non fossero adatti ai bambini. Per non parlare dei polveroni scaturiti a ogni uscita di **Grand Theft Auto**, oppure, le ridicole polemiche nostrane, su **Mafia** e **Resident Evil 2**. Veniva considerato tutto non adatto per i propri pargoli. Ma questa volta le proteste vengono direttamente dai giocatori: che si parli delle microtransazioni di **Star Wars Battlefront II**, scandalo finito addirittura sui giornali, oppure del disegno di legge contro le **loot box** presentato da **Chris Lee**, rappresentante statale delle Hawaii e gamer di lunga data, gran parte delle persone facenti parte del settore concordano sulla loro limitazione o, addirittura, abolizione.

Le **loot box** sono il risultato della continua corsa a una certa assuefazione da gaming: in passato bastava comprare il singolo oggetto, e anche il più agguerrito dei giocatori poteva ritenersi soddisfatto. Mentre con il metodo attuale delle **box** diventa tutto un'attività casuale votata alla costante ricerca dell'oggetto desiderato. Tale meccanismo viene sfruttato fino all'osso dai produttori di videogiochi, così come testimoniato dal direttore finanziario di **Electronic Arts**, **Blake Jorgensen**, che, a proposito di **Fifa** e della modalità **Ultimate Team** ha dichiarato:

«Un film al cinema, negli Stati Uniti, può costarti venti dollari, ancora prima di prendere il popcorn, il che va bene. Ma allo stesso tempo un videogioco costato sessanta dollari che viene giocato dalle tremila alle cinquemila ore l'anno ha un valore maggiore. Se continui a spenderci soldi vuol dire che lo fai per divertirti ancora di più. Stiamo puntando sul dare ai giocatori quello che vogliono, e in grandi quantità, piuttosto che concentrarci sullo sviluppo di un nuovo gioco o di qualcosa di diverso.»

Il problema delle **loot box** viene proprio da dichiarazioni del genere: questa volta non è un fattore dovuto all'ignoranza dei genitori o dei media, ma alla convinzione da parte degli sviluppatori di fare giochi col puro scopo di spremere gli utenti, quando in realtà dovrebbe essere l'opposto.

**EA**, già sotto l'occhio del ciclone per il caso *Star Wars Battlefront II*, ha recentemente presentato un brevetto per il *matchmaking* basato sulla sequenza sconfitta/vittoria. Anche **Activision-Blizzard** è arrivata a concepire un'idea simile: difatti il loro sistema arriverà a premiare di più chi usa le microtransazioni. Così facendo, le *loot box* rischiano di scendere nello spinoso territorio del [gioco d'azzardo e della ludopatia](#). È un problema che, se non dovesse venire affrontato seriamente dai produttori di videogiochi stessi, potrebbe passare nelle mani dei governi, com'è successo recentemente dall'indagine condotta dalla commissione che vigila sul gioco d'azzardo in Belgio. E visti gli aggiramenti legali da parte di **Activision-Blizzard** in Cina o la mancanza di concrete iniziative da parte dell'**ESRB**, questo scenario potrebbe diventare presto una realtà.