

Giochi online, la scommessa si chiama hi-tech

IL POKER IN RETE SOLTANTO A SETTEMBRE HA INCASSATO 900 MILIONI DI EURO. MA È TUTTO IL SETTORE CHE TRAE GRANDE SPINTA DAL WEB PORTANDO, DI FATTO, I CASINÒ TRA LE MURA DI CASA CON FORMULE NUOVE E ATTREZZATURE SEMPRE PIÙ SOFISTICATE

Roma

Novecento milioni di euro incassati dal poker online solo a settembre; 533 milioni provenienti dai casinò via web negli ultimi due mesi: il mercato del tavolo verde casalingo, quello raccontato via email, spiegato via skype, condiviso nei social network, vissuto con gli occhi arrossati davanti a schermi da salotto, si è trasformato in fenomeno inarrestabile di un'industria che fino a tre anni fa il gioco lo prevedeva solo "live", in attività commerciali ben definite. La legge sui nuovi casinò non è ancora passata, ma lì dove la burocrazia ha fallito, hanno trionfato le nuove tecnologie. E mentre tra i deputati di ogni colore si discute a ondate dell'opportunità di dotare più regioni o anche più capoluoghi di case da gioco, i fenomeni dell'intrattenimento via web hanno rivoluzionato il settore.

Il casinò, la ruota che gira, il croupier che scopre le carte, e

sorride quando a black jack sballa andando oltre il 21, sono ormai dentro casa. All'Eig di Milano, la fiera che a fine settembre ha celebrato i dieci anni dell'i-Gaming Congress & Expo si è avuto un esempio pratico di come l'industria del gioco abbia ormai oltrepassato i confini territoriali dei casinò. Oggi non si lavora più sul colore della moquette, sui pannelli, sulle pareti a colori meno invadenti. Il presente è fatto di microtelecamere ad alta definizione, immagini che prima possibile possano essere sviluppate in tre D. Il messaggio è immediato: non è più il giocatore che fa chilometri per andare a giocare una partita tra Sanremo, Venezia, Campione o Saint Vincent, ma è la casa da gioco che si trasferisce tra la cucina e la camera da letto di casa tua.

Al vertice di questo mercato, in Italia, c'è **Winga** (il cui casinò è basato sulla piattaforma di gioco di Playtech, player di riferimento nel mercato delle soluzioni per il gaming online, mobile e TV), società che con il canale televisivo e la roulette show ha battuto per primo il sentiero dell'interattiva division: «La nostra strategia si basa su tre pilastri fondamentali — ha spiegato Assen Diakowski, Head of Global Online Gaming di **Winga** — innanzitutto la televisione, che si occupa dello sviluppo e del lan-

cio dell'offerta interattiva, poi il canale mobile per sviluppare la più ampia ed efficace offerta sul mercato, e infine il Crm (*Customer relationship management*) per lo sviluppo di una rete di rapporti con il cliente il più possibile centralizzata». L'idea dei giochi con cui interagire attraverso schermi video, si inserisce all'interno di un'industria particolarmente aggressiva come quella che lavora su televisori sempre più rivolti all'alta qualità. In cinque anni sono scomparsi quelli a tubo catodico, negli ultimi tre sono diventati "sorpasati" gli schermi al plasma, oggi gli Lcd sono stati sorpassati dai Led che garantiscono consumi e luminosità ancora migliori. Esu questa strada tecnologica si sta inserendo alla perfezione l'industria del *gaming*.

Il giocatore davanti allo schermo non è più fruitore passivo di immagini, ma interagisce personalmente con un croupier dall'altra parte del video. Nel gioco di telecamere poste da una parte e dall'altra, sembra di assistere a partite che si svolgono davvero all'interno di una sala da gioco. Sono questi dei veri e propri "casinò per immagini". «I casinò online via Tv Digitale per quanto ci riguarda stanno andando molto bene — ha aggiunto Diakowski — ad agosto, infatti, Winga ha ottenuto l'1,28% della raccolta com-

plessiva, un'ottima performance vista anche la novità del canale utilizzato. Attualmente l'ostacolo maggiore alla diffusione di questo tipo di canale di gioco "è l'utilizzo delle carte di credito, ma stiamo lavorando per creare partnership e collaborazioni che ci consentano di risolvere le difficoltà».

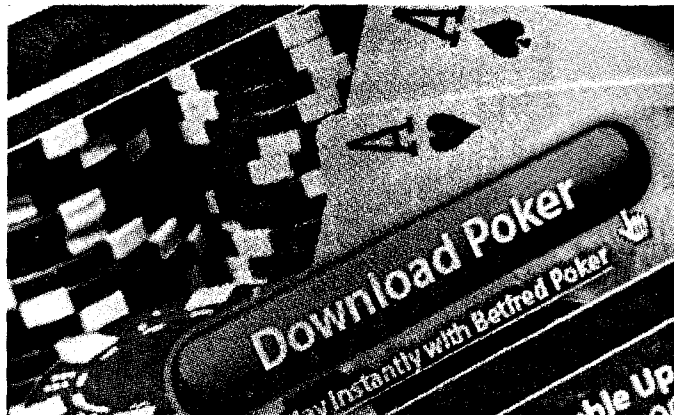
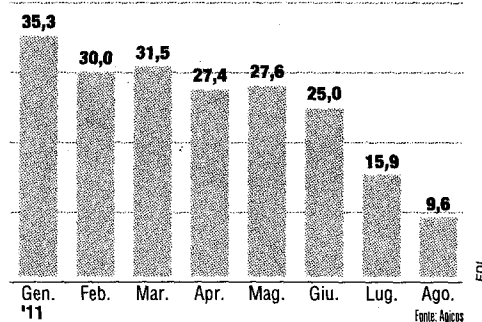
Entrando nello specifico dei programmi previsti in Italia, la "Roulette Show" è un format televisivo ideato e prodotto da **Winga tv** dove i telespettatori da casa fanno le loro giocate (attualmente sono coinvolti circa mille giocatori a serata concentrati soprattutto nella fascia oraria 22-24), mentre sei croupier si alternano in diretta negli studi. Tra una puntata e l'altra i croupier intrattengono il pubblico fornendo indicazioni su come «puntare al casinò» secondo le regole della Roulette francese. Per giocare alla «Roulette Show» bisogna essere maggiorenni (secondo le direttive dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato) ed è necessario avere un conto gioco su **Winga.it**. I tempi dei viaggi organizzati per raggiungere Cà Vendramin a Venezia, sembrano riaccenti in bianco e nero: i colori dei casinò di oggi li cambi in diretta tramite telecomando.

(g.mor.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA

POKER A TORNEO, CROLLA LA SPESA

In milioni di euro



Il poker e tutti i giochi tipici dei casinò, roulette compresa, escono dai confini fisici per entrare negli spazi virtuali di Internet

[LA RISOLUZIONE]

nella lista nera.

Cooperazione tra i governi Ue per contrastare l'illegalità

Un punto a favore dei Monopoli di Stato e di quel lavoro di concessione delle licenze che ha in pochi anni trasformato l'industria del gioco italiana in un punto di riferimento dell'intero settore europeo. Gli Stati devono rimanere liberi di regolare autonomamente il gioco online, ma va rafforzata la cooperazione europea per combattere il mercato illegale e proteggere minorenni e consumatori vulnerabili. È quanto chiede la risoluzione votata dalla Commissione mercato interno e protezione dei consumatori (Imco) del Parlamento europeo. La risoluzione, presentata dall'eurodeputato tedesco dell'Alde Jürgen Creutzmann, è passata con 30 voti favorevoli, 1 contrario e 3 astensioni, ed è la prima vera presa di posizione del Parlamento europeo sul Libro verde del gioco online messo a punto dalla Commissione. A novembre il testo votato dall'Imco sarà poi sottoposto all'esame dell'europarlamento.

In pratica, viene respinta l'idea di una sola legge sul gioco per tutti gli stati: ogni paese sarà libero di mantenere il monopolio pubblico o proibirlo del tutto. L'Imco, tuttavia, sottolinea come vada sostenuto un approccio coordinato a livello europeo in alcune aree, a partire dalla lotta al gioco illegale e dalla prevenzione delle ludopatie. La risoluzione votata dalla Commissione Europea sottolinea infine come l'Internal Market Information System (Imi), una rete che collega le autorità pubbliche all'interno dell'Ue, potrebbe fare da base per una cooperazione più efficace. Gli europarlamentari dell'Imco chiedono inoltre alla Commissione di esaminare la fattibilità di uno "strumento legalmente vincolante" che obblighi banche, emittenti di carte di credito e di altri sistemi di pagamento all'interno della Ue a bloccare le transazioni tra i loro clienti e gli operatori di gioco inseriti

