

## Come si spiega la popolarità del social gaming?

*Dopo Candy Crush e Bubble Saga le sfide on line continuano*

Giochi online dal vivo, questa è la traduzione semplificata dell'espressione inglese "social gaming", un fenomeno che sta prendendo sempre più piede a livello mondiale tra le persone di tutte le età. Veniamo ora agli esempi. Chi non ricorda gli storici *Candy Crush* e *Bubble Saga*, due dei primi giochi a permettere una sfida amichevole in linea senza richiedere un'interconnessione vera e propria nelle varie fasi della partita? Ecco che da questo *social gaming* primordiale si è passati col tempo alla creazione di piattaforme che, appoggiandosi alla tecnologia sviluppatasi attraverso i social network, permettono la creazione di squadre, gruppi o fazioni di partecipanti che interagiscono attivamente, collaborando per il raggiungimento di obiettivi comuni.

Secondo i [dati forniti da Insidesocialgames](#), i veri protagonisti di questa crescita sarebbero i cellulari, il cui mercato nel campo dei videogiochi ha registrato un aumento di fatturato da 18 a 188 miliardi di euro in soli dodici anni. I motivi: tutti posseggono un dispositivo mobile, partite brevi e adatte a un po' di relax in ogni momento e infiniti giochi in grado di attirare l'attenzione del pubblico più svariato. Si va da *Texas Hold'em*, preferito dal 75% degli utenti di sesso maschile under 35, fino a *Farmville* e *Monopoly*, per le donne fino ai 65 anni.

Senza dimenticare che [il settore del gioco](#), oggi più che mai, può sfruttare tutti i servizi offerti dai grandi sviluppi in campo tecnologico, che risultano in un miglioramento nella qualità dell'aspetto grafico, la storia e la giocabilità. In più, l'aumento della velocità di navigazione e la sempre maggiore affidabilità della connettività internet permettono a giocatori residenti in tutto il mondo di mettersi in comunicazione e sfidarsi in avvincenti partite online.

C'è anche un'altra tipologia di gioco che si basa sulla stessa tecnologia del *social gaming*: il gioco in tempo reale, meglio definito "on the go", un'espressione che da l'idea di disponibilità in ogni momento, situazione e luogo. Al giorno d'oggi, si è raggiunto un livello tale di evoluzione, che in pratica tutti [i piú gravi; noti giochi da casinó e gravi; possono essere provati online](#), comodamente seduti sul divano di casa o durante il breve tragitto casa-lavoro, con tutta la sicurezza nei pagamenti che la suddetta tecnologia assicura.

Non immaginatevi, però, che un'esperienza di questo tipo vada a scapito del realismo, perché [l'introduzione di video a 360 gradi](#) e l'applicazione della realtà virtuale saranno in grado di trasformare il vostro salotto in un casinò. Sfruttando la telecamera, i giocatori interagiscono dal vivo con il banco e con gli avversari durante il gioco.

Trovate nuovi amici con le vostre stesse passioni, godete di anonimità e giocate quando e dove volete: questo e tanto altro è ciò che vi offre il *social gaming*, immergendovi in un mondo virtuale che solo le più recenti innovazioni tecnologiche e l'alta definizione sono in grado di garantirvi.

