



## *Newsletter "ALL IN – In gioco per la legalità"*



*ALL IN – In gioco per la legalità* è un progetto educativo, informativo e di ricerca per il contrasto al gioco d'azzardo patologico e ai fenomeni di sovraindebitamento e usura correlati.

### **LE LOOT BOX**



#### **Loot box nei videogiochi, cosa sono?**

Le loot box sono "pacchetti misteriosi" di contenuti digitali nei videogiochi, che i consumatori acquistano con denaro reale. Il contenuto delle loot box è casuale, comprende contenuti di gioco che offrono ai giocatori vantaggi o oggetti da utilizzare nel game. I consumatori non hanno modo di sapere cosa contengono fino a quando non hanno pagato.

Le loot box sono dunque una forma di acquisti in-game che incentivano i giocatori a spendere piccole somme di denaro per avere la possibilità di ricevere una ricompensa desiderabile da usare nel gioco. La vendita delle loot box è molto redditizia per l'industria dei videogiochi e ha generato più di 15 miliardi di dollari nel mondo nel 2020 (fonte: Report [Insert Coin](#)).

Le loot box sono dunque oggetti virtuali che contengono premi non monetari, scatole premio con vantaggi o oggetti con i quali il giocatore può migliorare la propria esperienza di gioco o avanzare di livello. Il problema che molti stanno sollevando, comprese le associazioni dei consumatori, è semplice da esprimere quanto complesso da risolvere: c'è un legame col gioco d'azzardo?

Le loot box sono infatti pacchetti di contenuti digitali che i consumatori comprano con denaro reale senza sapere cosa riceveranno. È un po' il meccanismo delle figurine – si acquistano senza conoscere quali si otterranno nel pacchetto.

Le loot box rientrano dunque nel più ampio fenomeno dei giochi freemium: il profitto viene dalle microtransazioni. Dopo aver scaricato gratis il gioco, insomma, si rilasciano durante la partita contenuti a pagamento, a prezzi bassi, che servono però per avanzare più velocemente e a ottenere potenziamenti e vantaggi nel gioco (fonte: [leurispes.it](http://leurispes.it)).



Foto pixabay



### **Loot box, ci sono legami con l'azzardo?**

Diversi sono i problemi sollevati dai consumatori. Uno riguarda il fatto che il giocatore non ha modo di sapere quale premio ci sia nella loot box prima di averne pagato il prezzo. L'altro attiene a una domanda di fondo, ovvero se il meccanismo delle loot box possa essere assimilato al gioco d'azzardo. C'è poi il problema della spinta al gioco, e alla spesa di denaro reale, che il meccanismo delle loot box può portare specialmente per i giocatori più giovani. Con gli annessi rischi di gioco compulsivo.

La questione è talmente spinosa che a maggio di quest'anno il Norwegian Consumer Council (NCC) ha pubblicato il rapporto "[INSERT COIN: How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)" e più di 19 organizzazioni di consumatori di 17 paesi hanno annunciato un'azione coordinata per chiedere alle Autorità di agire. Il Report è stato lanciato anche dal Beuc.

L'accusa è pesante: «Design manipolativo, marketing aggressivo e informazioni sulle probabilità di vincita fuorvianti. Le loot box presentano una serie di pratiche molto problematiche per la tutela dei consumatori».

«Le loot box sono già state fonte di diverse controversie. Attraverso il nostro lavoro abbiamo accertato come la vendita e la presentazione di loot box spesso comportino lo sfruttamento dei consumatori attraverso meccanismi predatori, la promozione della dipendenza, il targeting di gruppi di consumatori vulnerabili, tra cui segnatamente i bambini, e altro ancora», ha detto Finn Myrstad, Direttore della politica digitale presso il Norwegian Consumer Council.

Il dossier denuncia la presenza di molti meccanismi problematici. Fra questi: sfruttare i pregiudizi cognitivi e le vulnerabilità attraverso il design ingannevole e il marketing aggressivo; utilizzare valute virtuali per mascherare o distorcere i costi monetari in valuta reale; targettizzare le loot box dirette ai minori e utilizzare pratiche manipolative anche mediante algoritmi di intelligenza artificiale; costo alto del freemium e rischio di perdere il contenuto.

Serve insomma – questa la richiesta – una regolamentazione sulle loot box e sull'industria dei videogiochi.

Negli ultimi due decenni gli acquisti in-game e le vendite in-game di contenuti digitali aggiuntivi sono diventati una delle principali fonti di entrate per l'industria, generando oltre 15 miliardi di dollari nel 2020. I modelli di business sono però complessi e nuovi.

C'è un movimento diffuso a livello internazionale che mira a limitare le loot box per i minorenni, esaminarne il legame col gioco d'azzardo (anche invitando le aziende ad autoregolamentarsi), prevedere un limite per le spese e nuovi standard di trasparenza.

[www.progetto-all-in.it/](http://www.progetto-all-in.it/)

*Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali – Avviso n.2/2020 PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL D.LGS LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117. – ANNO 2021 – Scorrimento graduatoria Decreto direttoriale n. 266 del 24 giugno 2021*