



CAMMINO DIRITTO

Rivista di informazione giuridica
<https://rivista.camminodiritto.it>



GAMING E GAMBLING: EVOLUZIONI E NOVITÀ A UN ANNO DAL BELGIAN BAN

Il Belgio ha bandito le microtransazioni finalizzate all'acquisto di contenuti videoludici: cosa cambia e cosa non cambierà mai?

di **Antonio Allocca**
IUS/15 - DIRITTO PROCESSUALE CIVILE
Articolo divulgativo - ISSN 2421-7123

Direttore responsabile
Raffaele Giaquinto

Pubblicato, Venerdì 17 Gennaio 2020

Sommario: 1. Perché “Belgian ban”? - 2. Limiti del provvedimento; 3. Online gaming e contratto aleatorio. - 4. Conclusioni: possibili evoluzioni e (im)probabili soluzioni.

1. Perché “Belgian ban”

A partire dal 31 gennaio 2019 la società Electronic Arts^[1], che sviluppa, pubblica e distribuisce alcuni tra i titoli video-ludici più famosi e giocati ogni anno, ha interrotto la vendita della propria moneta di gioco e dei relativi loot box^[2] informando i propri utenti con una nota^[3] che si chiude offrendo un primo spunto di riflessione “The impact of this change to FIFA Ultimate Team in Belgium is not material to our financial performance”. In linea generale è vero che FIFA Ultimate Team in Belgio non rappresentava una realtà di punta per la EA, tuttavia è innegabile che il mercato belga sia una realtà europea non secondaria in quanto a ricavi totali derivanti dalle attività legate ai prodotti videoludici. Nel 2018, ad esempio, mediamente in **Belgio** si è speso più che in Italia per l’acquisto di titoli e prodotti provenienti dagli shop in-game. Ad innalzare fortemente la media europea di questa speciale classifica, si annoverano Germania, Inghilterra e Francia le quali fanno registrare ricavi totali per oltre 13 miliardi di euro e si attestano in coerenza con i trend di Stati Uniti e Giappone, tuttavia nel mare magnum del gaming i ricavi registrati pro capite in Belgio non sono affatto inferiori di quelli delle altre realtà del Primo Mondo. E, allora, perdere una fetta limitata di videogiocatori diventa un problema di poco conto per la EA, che liquida la questione quasi snobbandola, ma cosa sarebbe accaduto se, anziché il Belgio, si fosse opposto uno Stato con più appeal?

Ad esempio, poco o nulla s’è detto di quando la **Cina** ha trovato un accordo con Epic Games^[4] al fine di dissuadere i giovani videogiocatori dallo spendere intere ore alla console, tralasciando studio e vita sociale, ottenendo che l’editore e produttore imponesse una graduale riduzione dei punti esperienza guadagnati dagli utenti, a partire dalla terza ora di gioco^[5].

Come gli studi di settore hanno ampiamente dimostrato^[6], il mercato delle micro-transazioni^[7] - il quale è fortemente diffuso nel **mobile gaming** - ha una fetta di stimatori anche tra i console players e continua ad abituare il pubblico alle transazioni economiche legata ai contenuti videoludici.

Alla luce di queste primissime considerazioni è necessario contestualizzare ambito di applicazione e normativo che regola gaming, gambling e dinamiche del pay2play/pla2win.

Tutto ciò che appartiene al mondo dell’online gaming vive di continuità totale e non si

ferma mai: ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette, per trecentosessantacinque giorni e sei ore ogni singolo anno; è schiava del tempo tanto quanto lo sono gli utenti che, impugnando mouse e controller, si connettono al mondo virtuale elaborato dagli sviluppatori. Per un videogiocatore ogni singolo minuto di gioco perso in attesa di trovare una lobby disponibile, ogni calo di linea, ogni singolo punto di ping rappresentano una chance persa di progredire in classifica, di competere o, più semplicemente, di scommettere sulle proprie qualità videoludiche. Ed è proprio dal rapporto tra il singolo videogiocatore e la collettività che si insinua e si instaura il costante confronto tra capacità e contenuti a pagamento. Non è raro, infatti, che i giocatori si dividano in due gradi famiglie: da un lato ci sono i pro, giocatori con un monte ore totale di gioco attivo e statistiche stratosferiche che li consacrano giocatori esperti (per l'appunto professional); all'altro angolo di questo infinito ring ci sono i milioni di piccoli pesci dell'on-line gaming. Una categoria che abbraccia utenti ed esperienze più o meno consolidate, ma tutte accomunate da una capacità videoludica frammentaria e amatoriale.

Se, per la prima categoria di giocatori, spesso i contenuti a pagamento sono loro offerti a fronte di contratti di sponsorizzazione^[8] stipulati con le stesse case che producono i videogiochi, in altri casi essi sono loro assicurati da vere e proprie società di **e-sports**^[9] o sono frutto di attività ad esse collegate; un'ulteriore fetta di ricavi da investire nell'acquisto in-game proviene dalla fidelizzazione e dal "supporto" offerto dai fan dei videogiocatori più famosi. Il discorso poc'anzi fatto per i pro non si applica e non può applicarsi, ai mortali giocatori i quali, come è intuibile, trainano e supportano economicamente editori e produttori, con gli acquisti in-app.

2. Limiti del provvedimento

I distributori di titoli videoludici hanno difeso i propri interessi giustificando il concetto di loot box assimilandoli a quello dei famosi Kinder Sorpresa. Secondo la EA, infatti, non vi sarebbe una differenza sostanziale tra questi ultimi e i bauli a pagamento messi in vendita sugli shop dei titoli. Alcune considerazioni di fondo scardinano, tuttavia, questa linea difensiva a dir poco soft: infatti, il contenuto "bonus" dei famosissimi ovetti di cioccolato è un quid pluris caratterizzato dall'elemento aleatorio rispetto all'oggetto in sé -il mero ovetto – e si qualifica come uno strumento ulteriore che condensa l'aspettativa di un piccolo dono e la sorpresa del tipo di premio che esso rappresenta. Differentemente, il concetto che muove e giustifica i loot box si fonda su una dinamica di **imprevedibilità** e mero calcolo probabilistico di ottenere oggetti di gioco più o meno rari e/o più o meno costosi. In altre parole, i loot box sono assimilabili più alla "pesca natalizia", nella cui occasione una serie di oggetti vengono inscatolati in involucri che non ne permettono il riconoscimento e vengono assegnati a sorte ai vari partecipanti. Diverse, tuttavia, sono le finalità che muovono le due attività di "pesca", così come diverso è il pubblico e le esigenze che si presumono sottese alle due attività. In Belgio il pubblico composto dai

videogiocatori ha ben reagito al ban, dimostrando che non sempre i contenuti aggiuntivi e a pagamento è un elemento ben visto e voluto dai videogiocatori; non a caso, infatti, esso spesso rappresenta un limite invalicabile per l'esperienza di milioni di utenti, i quali si trovano in enorme difficoltà nella disciplina pvp^[10]. Vero è che, talvolta, il limite più grande degli utenti è rappresentato da fattori che non riguardano direttamente il gap tecnico o dall'equipaggiamento che li penalizza rispetto ad altri utenti^[11], però il matchmaking^[12] si basa solitamente sulle statistiche degli utenti, quindi non valuta acquisti ed equipaggiamenti. Questi elementi a pagamento diventano importanti quando, in un match in cui tutti i giocatori hanno pari statistiche, si trovano di fronte alcuni utenti che hanno armi ed equipaggiamenti a pagamento che li rendono più efficaci o difficili da abbattere. In queste occasioni si ha l'impressione di rivedere le immagini del "King Kong" del 1933^[13], e la scelta non è casuale, visto che simili saranno le risoluzioni di molti utenti che giocano "on a budget".

3. Online gaming e contratto aleatorio

L'art. 1426 c.c., rubricato "raggiri usati dal minore" statuisce "Il contratto non è annullabile, se il minore ha con raggiri occultato la sua minore età; ma la semplice dichiarazione da lui fatta di essere maggiorenne non è di ostacolo all'impugnazione del contratto". Secondo quanto pacificamente statuito dalla Suprema Corte di Cassazione^[14], il contratto non è soggetto ad annullabilità se il minore abbia tenuto nascosta o abbia falsamente affermato la propria maggiore età; al contrario, il contratto è impugnabile eccependo l'incapacità del minore a contrarre, nel caso in cui questi abbia, senza artifici o raggiri, occultato la propria età o si sia dichiarato maggiore di anni diciotto.

Appare controversa la modalità di accertamento e riscontro della veridicità delle affermazioni del presunto minore, così come eccessivo apparrebbe l'onere -posto in capo ai genitori (o di chi ne fa le veci) - di un controllo effettivo sulle affermazioni che questi rende in sede di iscrizione presso le piattaforme videoludiche. Se, da una parte, il publisher sottopone i propri contenuti alle valutazioni PEGI^[15], è anche vero che contenuti a pagamento propri di questa indagine si rintracciano anche tra i videogiochi di categoria PEGI3, i quali sono definiti quali "giochi adatti a tutti i tipi di età". Sui genitori incombe un obbligo di sorveglianza dei minori durante l'usufruzione dei contenuti videoludici e, se i più piccoli difficilmente potrebbero avere a disposizione gli strumenti e la possibilità economica di gestire autonomamente gli acquisti in-app, lo stesso discorso non è applicabile dalla teen-age in poi, soprattutto se si considera che molti strumenti di pagamento elettronici sono pensati e sviluppati proprio per essere posseduti e utilizzati anche dai minori^[16].

Nel momento in cui il contratto di compravendita dei crediti di gioco o degli item si

ritiene concluso, e il pagamento viene accettato dalla società che gestisce il contenuto videoludico, ci si domanda chi e come debba accertare l'effettiva capacità di agire e contrarre dell'utente. E, soprattutto, la soluzione non potrebbe essere quella di onerare il publisher di turno alla verifica dell'effettiva età e capacità di agire dell'utente^[17].

Nonostante queste ulteriori problematiche, limitare gli acquisti in-app ai soli maggiorenni non risolve il problema legato al gambling.

La Gambling Commission, ha proposto una regolamentazione a firma di quindici Stati europei^[18], finalizzata a fronteggiare e gestire i sottili confini tra gioco e gioco d'azzardo ove si apre ad un dialogo tempestivo e costruttivo al fine di addivenire in tempi rapidi ad una agile e compatta regolamentazione delle dinamiche che gestiscono i contenuti acquistabili in gioco.

L'art. 721 c.p., nel definire i limiti e le modalità del gioco d'azzardo effettua un esplicito riferimento all'elemento aleatorio che, per sua natura, non è rimandato alla mera volontà delle parti, ma esige una alea in forza della quale si avvererà un vantaggio o uno svantaggio ignoti alle parti. L'ulteriore elemento della fattispecie penale è lo scopo di lucro che, però necessita un effettivo vantaggio economicamente rilevanti in capo ai partecipanti al giuoco d'azzardo^[19]. Andrebbe, pertanto, dimostrato l'eventuale vantaggio economicamente rilevante perseguito dall'utente/videogiocatore, non essendo previsto nei giochi e nelle dinamiche oggetto dell'attenzione del Belgio e della commissione sul gioco d'azzardo, la vincita di premi in danaro o in moneta. In realtà, c'è un esempio di lotteria messa in palio dalla società di diritto tedesco Bigpoint nel famoso titolo DarkOrbit, ove fu indetta una modalità di "jackpot arena" ove l'ultimo utente in vita nell'intera arena avrebbe potuto aggiudicarsi ogni mese un premio massimo di diecimila euro^[20]. In questa particolare modalità di gioco, tuttavia, non sarebbero rintracciabili gli elementi del giuoco d'azzardo ex art.721 c.p., mancando la prevalenza dell'elemento aleatorio quasi totalmente e a discapito della maggior rilevanza della prestazione "sportiva" del singolo utente. Questo ulteriore esempio ha la finalità di presentare le numerose eventualità e sfaccettature dell'universo videoludico e delle implicazioni giuridico-economiche che ne conseguono.

4. Conclusioni: possibili evoluzioni e (im)probabili soluzioni

Nelle more delle misure adottate dai diversi Paesi in relazione alla limitazione più o meno efficace e profonda del fenomeno poc'anzi enunciato, si ha l'impressione che la necessità di una regolamentazione organica e sistematica del fenomeno in chiave internazionale e comunitaria sia quantomai impellente. È indubbio che, nei prossimi anni, altri Paesi possano seguire il solco già scavato dal Belgio, ma c'è il serio pericolo che si possa

assistere ad un'indiscriminata limitazione dei contenuti e della fruibilità dei contenuti videoludici che, in tutta onestà, potrebbero intaccare la solidità e l'usufruizione dei titoli. La prossima è senz'altro una provocazione e non vuole in alcun modo equiparare in maniera assoluta due temi estremamente differenti, ma censurare i contenuti a pagamento tout court, rappresenterebbe una vera e propria censura all'esperienza degli utenti e una limitazione dell'attività imprenditoriale dei distributori, produttori e autori dei summenzionati titoli. Per rendere l'idea più chiara: se ad uno dei tanti capolavori di Ian Flaming venissero oscurate le parti in cui l'agente 007 compie azioni o gesti che mettono in pericolo la sua vita, il nocumento sofferto dal contenuto e dai suoi fruitori ne decreterebbe lo snaturamento più totale. La censura, in qualsiasi sua forma, è davvero una soluzione capace di non alterare il contenuto delle opere -qualsiasi sia la loro natura-; oppure sarebbe più adatta una legislazione unitaria generale coadiuvata da norme interne di carattere specifico?

Note e riferimenti bibliografici

[1] [Link EA](#)

[2] Un loot box è uno scrigno/bottino contenete i più svariati oggetti relativi ad un titolo video-ludico. Essi possono essere accumulati attraverso le attività attive del player – ad esempio, completando task o sconfiggendo nemici ed avversari-, nonché attraverso attività cd. passive, consistenti nell'acquisto di pacchetti di gioco sia con moneta reale che con moneta virtuale.

[3] [Link EA](#)

[4] [Link Epic Games](#)

[5] [Link Multiplayer](#)

[6] Tra gli altri, [Statista.com](#)

[7] Retail revenue of the U.S. video game industry from January 2017 to November 2019

[8] Twitch streamer Ninja reportedly earned \$1 million for promoting Apex Legends launch

[9] Vere e proprie accademie che selezionano, seguono e finanziano l'attività sportiva dei

propri atleti. Un esempio di tali realtà, ex multis, Esports Academy

[10] Player vs. Player è una delle modalità di gioco più diffusa negli ultimi anni e vede lo scontro diretto di due o più giocatori, sia in team che in singolo, ma anche in partite uno contro tutti, fronteggiarsi contemporaneamente nella stessa mappa di gioco o arena.

[11] È risaputo, nel mondo del gaming che, tra gli elementi determinanti per la riuscita di una sessione di gioco sono: la console o il pc utilizzati, la qualità e la stabilità della connessione alla rete internet, eventuali altri hardware e accessori che rendono più agevole e celere la reazione agli input di gioco.

[12] Esso è il procedimento che permette di abbinare i contenuti o i giocatori in base a statistiche, livelli e scenari precedentemente acquisiti all'interno delle dinamiche di gioco.

[13] Con la regia di Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack

[14] Cassazione civile sez. II 04 luglio 2012 n. 11191

[15] <https://pegi.info/it>

[16] Ad es., conti correnti per minori, servizi e carte pre-payd.

[17] L'affermazione trova la propria giustificazione nel fatto che sarebbe estremamente oneroso, per il publisher, "indagare" sulle effettive qualità affermate dall'utente/contraente.

[18] Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming

[19] Cassazione penale, Sez. III, sentenza n. 48489 del 18 dicembre 2003

[20] Link