

## **GAME OVER**

*Di Giuliano Marrucci*

*Collaborazione Eleonora Zocca*

*Immagini e montaggio Gabriele Di Giulio*

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

L'industria dei videogame vale circa 160 miliardi di dollari ogni anno, è in continua crescita, e si stima che potrebbe arrivare a 300 miliardi nei prossimi tre anni. Il perché l'ho intuito durante lo scorso lockdown: il poco tempo che ai miei figli rimaneva libero dopo aver seguito le lezioni a distanza, lo passavano così

### **GIULIANO MARRUCCI**

il gioco in questione si chiama Fortnite. Si collabora con gli amici a distanza per provare a rimanere vivi il più a lungo possibile. E tra i ragazzini è diventata una mania

### **NORA**

Tu occupati di quelli

### **ANDREA**

Prenditi questi due shiledini

### **NICCOLÒ**

Vieni qua! Fatti killare, fatti killare

### **ERNESTO**

White! White!

### **ANDREA**

Ha 18 HP, ha 18 HP

### **NORA**

Guarda che skill ha! Shoppa qualsiasi cosa invece se la sta a camperare

### **ANDREA**

Clappalo, clappalo

### **ERNESTO**

Ho il pump

### **ANDREA**

uno laterale, uno laterale

### **NICCOLÒ**

ragazzi, killata!

### **ANDREA**

sei un bot

### **ERNESTO**

il posto dove tutti grindano

### **ANDREA**

Spammone

**NORA**

Ma che snitch che sei

**ERNESTO**

Siamo i proplayer d'Italia tarocchi

**GIULIANO MARRUCCI**

Sembrava un modo leggero e tutto sommato innocuo per permettere ai bambini di continuare a coltivare un minimo di relazioni sociali. Fino a quando non hanno cominciato a parlare così

**GIULIANO MARRUCCI**

e poi, tempo due, siamo arrivati alle questioni di soldi

**NORA**

babbo, babbo. Ci dai 20 euro?

**ERNESTO**

ci shoppi delle skin con le v-bucks. Siamo gli unici bot con una skin

**GIULIANO MARRUCCI**

cioè, non ho capito una parola

**NORA**

ci dai 20 euro per shoppare delle nuove skin

**GIULIANO MARRUCCI**

eh?

**NORA**

su fortnite. Shoppare le skin su fortnite con i v-bucks

**ERNESTO**

siamo gli unici bot del team che hanno solo una skin

**GIULIANO**

ma che lingua parli, sei briaio? Non ho capito una parola

**ERNESTO**

devi shoppare delle skin con le v-bucks sennò ci bannano dal team perché siamo gli unici bot con la skin default

**SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO**

Povero Giuliano, è il prezzo che deve pagare se vuole mantenere un minimo di relazioni sociali ai propri figli, al tempo della pandemia. Buonasera, insomma, deve shoppare le skin, con le v-bucks altrimenti vengono bannati dal team perché sono gli unici bot a utilizzare le skin di default. Tradotto: papà dacci i soldi della paghetta perché dobbiamo comprare le monete virtuali con le quali comprare i nuovi profili altrimenti ci buttano fuori dalla squadra perché siamo gli unici utenti a utilizzare ancora le immagini, il profilo che viene dato di default, che viene dato standard. Insomma, questo avviene perché dobbiamo apparire più fighi nel mondo virtuale perché quello reale purtroppo ci manca. L'industria dei videogames è aumentata in maniera tale da superare, da equivalere quella del cinema e della musica insieme. E influenza i nostri giovani nel

linguaggio, nei costumi e anche nella trasmissione dei valori, come trent'anni fa la influenzavano cinema Tv e musica. Ora aldilà delle considerazioni sociologiche che sono anche importanti, noi abbiamo voluto mantenere il nostro sguardo. Dove va a finire la paghetta di papà? Il nostro Giuliano Marucci.

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

per capire come Ernesto e Nora spendono da mesi le loro paghette sono andato a trovare Lorenzo Fantoni, giovane nerd un po' cresciutello che i giochi li studia per lavoro. E ho scoperto che con i loro 20 euro acquistano delle monete virtuali: le VBUKS

### **GIULIANO MARRUCCI**

quindi con i soldi loro comprano queste Vbuck che sono la moneta virtuale del gioco, e poi?

### **LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

se vado nel negozio degli oggetti, posso comprare il pacchetto serpente di strada che mi permette di avere questa skin. Voglio comprarmi la skin di Daredevil? Mi costa 1500 vbucks. Voglio comprare Capitan America col piccone incluso? Mi costa 2000

### **GIULIANO MARRUCCI**

quindi le skin sono semplicemente l'aspetto che ha il mio personaggio dentro al gioco, e i vari oggetti collegati. E puoi comprare quello o sennò?

### **LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

Per esempio, le emoticon... sono semplicemente delle animazioni con cui i giocatori prendono in giro gli avversari, esprimono un'emozione, si vantano

### **GIULIANO MARRUCCI**

E quanto costano in soldi reali?

### **LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

con 20 euro ti compri più o meno una skin

### **GIULIANO MARRUCCI**

E ai fini del gioco?

### **LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

Non cambia assolutamente niente. è soltanto questione di quanto sei fico nel gioco

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Bisogna mettersi in ghingheri virtuali, anche per farsi trovare pronti per le occasioni speciali. Aprile 2020: Fortnite annuncia un superevento speciale. Il trapper più famoso del momento, Travis Scott, farà un concerto in esclusiva sulla piattaforma. Per l'occasione si collegano in contemporanea 12 milioni di giocatori. e al momento stabilito, il cantante americano appare così.

Per l'occasione lo staff di Fortnite ha costruito un avatar gigantesco del cantante, che si muove liberamente dentro il mondo virtuale del gioco. I giocatori lo possono seguire mentre scorrazza tra i vari scenari. Ognuno vede lo spettacolo dalla sua prospettiva personale, e può sfidare i suoi amici a chi ha l'aspetto più cool, o a chi ha comprato il maggior numero di emoticon e balletti. E così il videogioco si trasforma in un vero e proprio universo parallelo.

Questo è Brawl Stars, che tra i giochi da scaricare gratuitamente sul telefonino è uno dei più popolari. Anche qui con i soldi veri compri monete virtuali per giocare: le gemme

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

Ogni giorno sul negozio ti puoi letteralmente comprare mega cassa e cassa enorme. una cassa di base costa 80 gemme verdi, che sono 5 euro e 50. in questo caso ho ottenuto 428 monete del gioco...

**GIULIANO MARRUCCI**

E con queste 428 monete cosa ci puoi comprare?

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

un raggio d'azione dell'esplosione del razzo più grande ed è più veloce il razzo

**GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Dunque sei motivato a spendere di più per vincere. Ma ci sono giochi dove anche quando spendi non sai esattamente cosa stai comprando. Come Fifa Ultimate Team

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

lui ti dà normalmente 2-3 pacchetti per cominciare, un giocatore di altissimo livello per qualche partita per farti vedere com'è giocare un giocatore di livello, e qui ti componi la squadra. Il fatto è che comunque giochi di livello basso, perché i giocatori sono scarsi. Per farti una squadra buona i giocatori di livello alto spendono 1000, 2000 euro di pacchetti

**GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Il problema è che per comprare i giocatori, devi comprare queste bustine virtuali, ma cosa ci troverai dentro non è dato sapere

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

Mi posso comprare il pacchetto oro, che ti dice che avrai 12 oggetti oro, e uno raro. ma quei 12 oggetti oro, però, non è detto che siano giocatori. Può essere delle carte speciali che fanno guarire un giocatore dall'infortunio

**GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

L'apertura delle bustine virtuali è un rito studiato nei minimi dettagli, con effetti sonori e visivi che fanno aumentare la suspense

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

è un'esperienza d'acquisto anche emozionale, molto slot machine

**GIULIANO MARRUCCI**

E questa modalità qua è stata messa sotto accusa

**LORENZO FANTONI – GIORNALISTA ESPERTO DI VIDEOGIOCHI**

questa è la pietra dello scandalo di FIFA e, in alcuni paesi, questo viene considerato gioco d'azzardo.

**GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

L'industria del videogame, che ha triplicato negli ultimi 10 anni il proprio fatturato, ha cambiato strategia: giochini gratis da scaricare, e poi una miriade di piccoli pagamenti che devi effettuare se vuoi vincere, essere alla moda o provare il brivido del premio a

sorpresa. Un meccanismo che evoca il gioco d'azzardo. Per questo la commissione europea ha commissionato uno studio

### **ANNETTE CERULLI-HARMS – CONPOLICY**

Abbiamo analizzato il meccanismo delle loot box, una specie di "scatole del mistero". I ragazzi le acquistano ma non conoscono il contenuto.

È un meccanismo che può provocare dipendenza: come quello della "quasi vincita", quando cioè ti viene fatto credere di essere andato vicinissimo al risultato sperato, e quindi sei spinto a riprovare. Ma preoccupa anche il fenomeno delle così dette *bundle*. L'oggetto digitale che vuoi ottenere è dato dalla combinazione di tanti piccoli oggetti digitali che devi acquistare. In questo percorso fai fatica a valutare razionalmente quanto sei disposto a spendere. E poi le offerte d'acquisto hanno dei limiti temporali, e sei spinto ad acquistare in modo compulsivo per timore di perdere un'opportunità.

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Il problema è che qui spesso i giocatori sono ragazzi di dieci anni. E il problema sta nella definizione che ogni singolo paese dà del gioco d'azzardo.

### **ANNETTE CERULLI-HARMS – CONPOLICY**

In Europa ad esempio soltanto Belgio, Olanda e Slovacchia considerano le loot box gioco d'azzardo, e sono arrivate a vietare alcuni videogiochi

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Le nuove strategie dell'industria dei videogame basate sulle microtransazioni accessibili anche alle paghette dei ragazzi di dieci anni, non solo rischiano di preparare il terreno a dei fenomeni di ludopatia, ma di far del male anche al welfare di uno stato. Abbiamo fatto un po' di acquisti e ricevute alla mano abbiamo cercato di capire dove finisce la paghetta dei nostri figli.

### **GIULIANO MARRUCCI**

E questi soldi qua dove sono andati?

### **GIANGAETANO BELLAVIA – ESPERTO DI ANTIRICICLAGGIO**

Ovunque fuorché in Italia.

### **GIULIANO MARRUCCI FUORI CAMPO**

Quando ho comprato sul telefonino, i soldi sono andati in Irlanda. Quando ho comprato sulla playstation sono andati nel Regno Unito. E quando ho comprato direttamente nelle piattaforme dei singoli giochi dal computer, i soldi sono andati una volta in Olanda, un'altra in Lussemburgo e un'altra ancora in Svizzera

### **GIANGAETANO BELLAVIA – ESPERTO DI ANTIRICICLAGGIO**

Paesi dove già la fiscalità di per sé è bassa, ma per di più si possono fare degli accordi i famosi *ruling*, le multinazionali fanno così

### **GIULIANO MARRUCCI**

Questo è il bilancio della filiale lussemburghese di Epic Games, a cui arrivano i soldi che i miei figli spendono per Fortnite

### **GIANGAETANO BELLAVIA – ESPERTO DI ANTIRICICLAGGIO**

Questa Epic fa un bel volume anche lei, perché fa un miliardo e mezzo nel 2018. Quindi adesso chissà, no? Perché qui il mercato dei videogiochi cresce del 10/20% all'anno. Non sappiamo niente di quello che fanno, però sappiamo che hanno pagato 45 milioni di imposte in Lussemburgo su 450 di utile. Dopo tutte le spese quindi pagano il 10%, e

sono tutti così. Teniamo conto che Epic ha anche una branch in Svizzera. Noi non sappiamo cosa canalizza in Svizzera perché in Svizzera non c'è il bilancio depositato e lì si può pagare anche il 5%

### **GIULIANO MARRUCCI**

Quando invece che dal computer gli acquisti li faccio direttamente sulla playstation, i soldi vanno alla filiale inglese di Sony

### **GIANNI BELLAVIA**

questi fanno nel '19 addirittura 6 miliardi e 4 e quindi qua si vedono gli incrementi. Hanno avuto un utile prima delle tasse di 568 milioni di euro e anche loro in Inghilterra sostanzialmente pagano il 10%

### **GIULIANO MARRUCCI**

Con tutte queste transazioni che ho provato a fare, quanti soldi vanno nelle casse dello stato italiano?

### **GIANNI BELLAVIA**

No zero. Ma chi ci paga la sanità?

### **SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO**

Meraviglioso, già siamo messi bene, insomma oltre ad avere meno risorse per la sanità ci dovremmo accollare anche i costi di una generazione che non è andata a scuola, più impoverita nel linguaggio e peggio ancora predisposta anche a forme di ludopatia. Ora, l'azienda produttrice di Fifa, la EA Games, che dopo una fuga di documenti è stata accusata di spingere i giocatori a spendere, ci ha scritto attraverso un portavoce e ci dice che l'azienda non promuove le vendite dei singoli oggetti durante il gioco. Non ci risponde invece sulla possibilità di vietare o limitare l'utilizzo delle loot box ai minori. Consiglia solo di inserire i limiti di tempo durante il gioco. In Germania invece hanno avviato un iter, l'iter di una legge che potrebbe arrivare se approvata a vietare per i minori di diciotto anni i giochi, appunto, dove si prevedono le loot box. Il paradosso qual è, che l'Oms aveva identificato anche la possibilità dell'insorgere di patologie serie a causa dell'abuso dei videogames, poi però ha fatto marcia indietro con l'avvento della pandemia. Anzi, ha detto che consiglia la console perché alla fine è uno dei modi per mantenere attiva la socialità e quei contatti con gli amici. Poi c'è anche chi sceglie invece uno sgangherato autogrill alla periferia di Roma per mantenersi in contatto con i suoi amici. Report può cominciare.