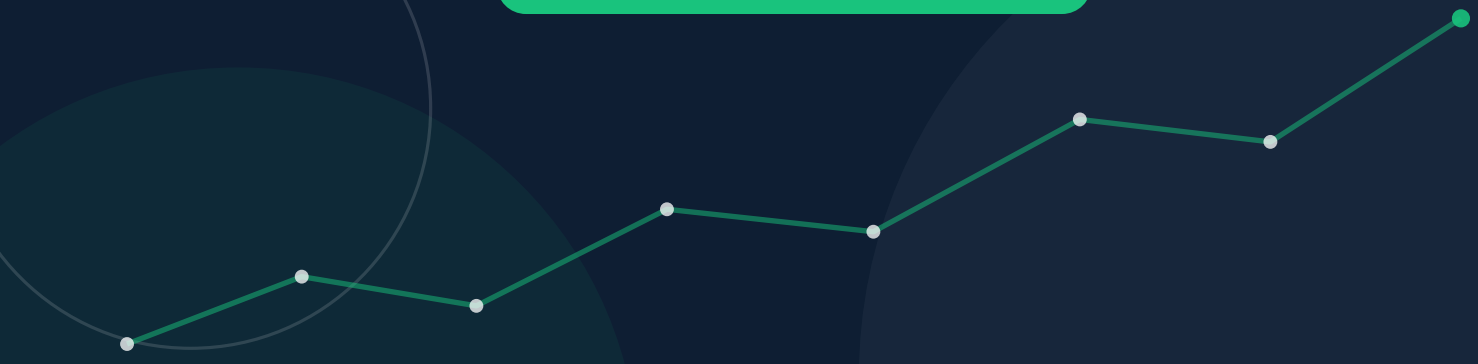
Start2Bet.com
Guida indipendente al gioco legale in Italia

OSSERVATORIO SULLE DINAMICHE DEL GIOCO ONLINE

Loot box e convergenza tra videogiochi e gioco d'azzardo

Una rassegna narrativa della letteratura scientifica liberamente accessibile

Working Paper n. 2/2026 · Agosto 2026



Documento di lavoro non sottoposto a revisione paritaria. Le note in bibliografia indicano il canale di accesso gratuito a ciascuna fonte, verificato ad agosto 2026.

Prefazione: perché un sito di affiliazione pubblica uno studio sui videogiochi

Start2Bet.com è un portale italiano di comparazione nel settore del gioco online: recensisce operatori con licenza ADM, ne confronta bonus, quote e servizi, e si sostiene attraverso link di affiliazione, ricevendo una commissione dagli operatori senza costi aggiuntivi per l'utente. Come nel primo working paper dell'Osservatorio, dichiariamo questo modello economico in apertura, perché chi legge ha il diritto di valutare i contenuti conoscendo l'interesse di chi li pubblica.

Questo secondo studio, però, non parla di scommesse né di casinò: parla di videogiochi. Può sembrare un fuori tema, ed è esattamente il motivo per cui lo abbiamo scelto. Le *loot box* – acquisti in denaro reale dal contenuto casuale, presenti nella maggior parte dei titoli più diffusi – hanno portato meccaniche psicologicamente affini all'azzardo dentro prodotti giocati ogni giorno da milioni di minorenni, fuori da qualsiasi perimetro di licenza, verifica dell'età o strumento di tutela. È su questo confine, e non dentro le sale da gioco autorizzate, che oggi molti giovanissimi incontrano per la prima volta la logica della puntata e della ricompensa aleatoria. Chi lavora nell'informazione sul gioco legale ha, a nostro avviso, il dovere di guardare anche lì: perché un settore credibile si giudica da come tratta i propri confini, e perché la tutela dei minori e la prevenzione del gioco problematico iniziano molto prima dell'apertura di un conto gioco.

Valgono per questo documento gli stessi impegni del primo: citiamo soltanto fonti scientifiche reali e liberamente accessibili, indicando per ciascuna il canale di accesso gratuito verificato, così che ogni affermazione sia controllabile da chiunque; non selezioniamo i risultati in base alla convenienza commerciale, e riportiamo anche le evidenze che complicano le tesi più comode – in entrambe le direzioni; teniamo separati i contenuti dell'Osservatorio dalle sezioni commerciali del sito; ricordiamo sempre gli strumenti di tutela e i riferimenti di aiuto, riportati in chiusura.

Chi volesse conoscere il progetto editoriale che ospita l'Osservatorio può visitare *https://start2bet.com*. Osservazioni, correzioni e proposte di collaborazione – da parte di università, servizi per le dipendenze, scuole, giornalisti e regolatori – sono benvenute: anche questo working paper è una base di discussione, non un punto di arrivo.

Abstract

Le loot box – contenitori virtuali acquistabili con denaro reale il cui contenuto è determinato dal caso – sono diventate in pochi anni una delle principali forme di monetizzazione dell'industria videoludica e il più studiato punto di contatto tra videogiochi e gioco d'azzardo. Questo working paper propone una rassegna narrativa della letteratura scientifica sul tema, con il vincolo dichiarato che caratterizza l'Osservatorio: tutte le fonti citate sono state verificate come reperibili gratuitamente online (riviste open access, PubMed Central, repository istituzionali, rapporti pubblici o copie d'autore). Il documento ricostruisce la definizione del fenomeno e le sue somiglianze strutturali e psicologiche con l'azzardo; sintetizza le evidenze empiriche sull'associazione, replicata in numerosi Paesi e confermata da meta-analisi, tra spesa in loot box e gravità del gioco d'azzardo problematico; approfondisce i dati su adolescenti e minori, per i quali il legame risulta più forte che negli adulti; discute la questione causale alla luce delle prime evidenze longitudinali; estende lo sguardo alle pratiche di confine (skin betting, social casino, scommesse con valute di gioco); confronta le risposte regolatorie di Belgio, Paesi Bassi, Cina e Regno Unito; e ricava un'agenda di ricerca e di impegno per il contesto italiano, dove il fenomeno resta quasi del tutto privo di dati dedicati.

Parole chiave: loot box; videogiochi; gioco d'azzardo; convergenza gaming-gambling; minori; skin betting; regolazione; open access.

Indice

Prefazione: perché un sito di affiliazione pubblica uno studio sui videogiochi **2**

1. Introduzione **5**

2. Nota metodologica: criteri della rassegna e vincolo di accesso libero **5**

3. Che cosa sono le loot box e perché somigliano all'azzardo **6**

3.1 Definizione e diffusione 6

3.2 Somiglianze strutturali e psicologiche con il gioco d'azzardo 6

3.3 Un mercato concentrato su pochi grandi spendenti 7

4. Le evidenze empiriche: loot box e gioco d'azzardo problematico **7**

4.1 Gli studi fondativi e la replica 7

4.2 Replicazioni internazionali e sintesi meta-analitica 8

4.3 Quali caratteristiche contano 8

4.4 Non solo azzardo: il legame parallelo con il gaming eccessivo 8

5. Adolescenti e minori: il fronte più delicato **9**

5.1 Un legame più forte che negli adulti 9

5.2 Quanto sono esposti i minori 9

6. La questione causale: porta d'ingresso, selezione o entrambe **9**

7. Oltre le loot box: skin betting e le altre pratiche di confine **10**

8. Il quadro regolatorio internazionale: quattro strade diverse **10**

8.1 Belgio: il divieto e i suoi limiti 10

8.2 Paesi Bassi: l'oscillazione giurisprudenziale 11

8.3 Cina: l'obbligo di trasparenza sulle probabilità 11

8.4 Regno Unito: la scommessa sull'autoregolazione 11

8.5 E l'Italia? 11

9. Limiti dell'evidenza e questioni aperte **12**

10. Implicazioni per un osservatorio italiano: un'agenda di ricerca e di impegno **12**

11. Conclusioni **13**

Bibliografia **13**

Nota sull'accesso alle fonti **16**

1. Introduzione

Per decenni videogiochi e gioco d'azzardo sono stati mondi separati: da una parte un prodotto di intrattenimento acquistato una volta e giocato per abilità, dall'altra un'attività regolata, riservata ai maggiorenni, in cui si punta denaro su esiti incerti. Nell'ultimo decennio questa separazione si è progressivamente incrinata. Il modello di business dominante dell'industria videoludica si è spostato dalla vendita del titolo alla monetizzazione continua del giocatore attraverso micro-transazioni, e tra queste ha assunto un ruolo centrale un meccanismo che dell'azzardo riproduce l'ingrediente essenziale: pagare per un esito che decide il caso. Le loot box – casse, pacchetti, bauli, «gacha» – sono acquisti in denaro reale il cui contenuto è casuale e viene rivelato solo dopo il pagamento (Drummond & Sauer, 2018; Zendle & Cairns, 2018).

Il fenomeno interessa direttamente chi si occupa di gioco d'azzardo per tre ragioni. La prima è di scala: le loot box sono presenti nella maggioranza dei titoli più diffusi e remunerativi, inclusi giochi classificati come adatti ai bambini (Zendle, Meyer, Cairns, Waters & Ballou, 2020). La seconda è empirica: un corpo ormai ampio di studi, condotti in molti Paesi e sintetizzati da meta-analisi, documenta un'associazione robusta tra la spesa in loot box e la gravità del gioco d'azzardo problematico misurata con strumenti standardizzati (Garea, Drummond, Sauer, Hall & Williams, 2021). La terza è di tutela: questi meccanismi operano fuori dal perimetro delle licenze di gioco, senza verifica dell'età, senza limiti di spesa e senza gli strumenti di protezione che ordinamenti come quello italiano impongono agli operatori d'azzardo autorizzati.

Questo secondo working paper dell'Osservatorio applica al tema lo stesso metodo del primo: una rassegna narrativa costruita esclusivamente su fonti liberamente accessibili e verificate, pensata per rendere ogni affermazione controllabile da chiunque. Il documento è organizzato come segue. La sezione 2 descrive il metodo. La sezione 3 definisce il fenomeno e le sue somiglianze con l'azzardo. La sezione 4 sintetizza le evidenze sull'associazione con il gioco problematico negli adulti. La sezione 5 si concentra su adolescenti e minori. La sezione 6 discute la questione causale. La sezione 7 allarga lo sguardo alle altre pratiche di confine. La sezione 8 confronta le risposte regolatorie internazionali. Le sezioni 9, 10 e 11 discutono i limiti dell'evidenza, le implicazioni per il contesto italiano e le conclusioni.

2. Nota metodologica: criteri della rassegna e vincolo di accesso libero

Questa è una rassegna narrativa, non una revisione sistematica: l'obiettivo è offrire una mappa ragionata del campo, delle sue evidenze più solide e delle sue lacune. Le fonti sono state individuate tramite ricerche su PubMed/PubMed Central, Google Scholar, DOAJ e ResearchGate con combinazioni di parole chiave quali *loot box*, *problem gambling*, *gaming gambling convergence*, *skin betting*, *microtransactions*, *adolescents*, integrate dall'esame delle bibliografie degli articoli recuperati e dei principali rapporti istituzionali (GambleAware, commissioni parlamentari britanniche, risposte governative).

Sono stati inclusi: (a) studi empirici sottoposti a revisione paritaria su loot box e pratiche affini; (b) revisioni sistematiche e meta-analisi; (c) rapporti istituzionali e documenti regolatori di riferimento, liberamente scaricabili dai siti ufficiali. Come punti di ancoraggio della ricognizione sono state adottate la revisione sistematica con meta-sintesi di Spicer e colleghi (2022) e la meta-analisi di Garea e colleghi (2021), integrate dal rapporto commissionato da GambleAware a Close e Lloyd (2021), che offre la più ampia panoramica in un unico documento pubblico.

Il vincolo distintivo dell'Osservatorio riguarda l'accessibilità: per ogni voce in bibliografia è stato verificato, alla data di stesura (agosto 2026), un canale di accesso gratuito al testo integrale, indicato tra parentesi quadre. In questo campo il vincolo è poco costoso, perché la letteratura sulle loot box è nata in gran parte su riviste open access (PLOS ONE, Royal Society Open Science, PeerJ, Journal of Behavioral Addictions, Collabra) o è stata depositata dagli autori in archivi pubblici; restano tuttavia alcune voci accessibili solo come copie d'autore su ResearchGate o repository universitari, segnalate come tali perché meno stabili nel tempo. Il vincolo comporta il consueto limite dichiarato: eventuali studi rilevanti ma reperibili solo a pagamento non sono stati inclusi.

3. Che cosa sono le loot box e perché somigliano all'azzardo

3.1 Definizione e diffusione

Una loot box è un oggetto virtuale – cassa, pacchetto di carte, uovo, chiave – che il giocatore acquista con denaro reale (direttamente o tramite valute intermedie) e che contiene ricompense casuali di valore variabile: elementi estetici, personaggi, potenziamenti, giocatori per la propria squadra virtuale. Il tratto definitorio è che il contenuto, e quindi il valore di ciò che si è comprato, si scopre solo dopo aver pagato (Drummond & Sauer, 2018). La diffusione è imponente: la rilevazione sistematica di Zendle e colleghi (2020) sui giochi a maggior incasso ha trovato loot box a pagamento nel 58% dei titoli più remunerativi su Google Play, con percentuali elevate anche su desktop, e la loro presenza è frequente in giochi classificati come adatti anche a bambini molto piccoli; rilevazioni successive sugli store iOS hanno riportato prevalenze ancora più alte tra i titoli a maggior incasso (cfr. Xiao, 2023). A differenza dell'azzardo regolato, tutto questo avviene senza limiti di età effettivi: la classificazione PEGI segnala gli acquisti in-game con elementi casuali, ma non li impedisce.

3.2 Somiglianze strutturali e psicologiche con il gioco d'azzardo

La domanda «ma è azzardo?» ha una risposta giuridica, che varia da ordinamento a ordinamento (sezione 8), e una risposta psicologica, molto più netta. Applicando i criteri classici usati in letteratura per definire il gambling – scambio di denaro o valore, esito futuro incerto, ruolo del caso, possibilità di evitare la perdita non giocando, vincite ottenute a spese di altri perdenti – Drummond e Sauer (2018) hanno esaminato una serie di titoli di grande diffusione concludendo che le loot box condividono con l'azzardo «importanti somiglianze strutturali e psicologiche» e che una parte consistente dei giochi analizzati soddisfaceva

l'intero insieme dei criteri. Sul piano dell'esperienza, l'acquisto ripetuto di contenitori casuali riproduce il programma di rinforzo intermittente tipico delle slot; alcune varianti aggiungono animazioni di apertura, quasi-vincite e la possibilità di rivendere o scambiare i contenuti, avvicinando ulteriormente l'esperienza alla scommessa. Non a caso, già nel 2018 la letteratura clinica parlava di «schemi di monetizzazione predatori» capaci di sfruttare le vulnerabilità dei giocatori (King & Delfabbro, 2018), e la comunità medica segnalava la convergenza in corso tra i due mondi (Zendle & Bowden-Jones, 2019).

3.3 Un mercato concentrato su pochi grandi spendenti

Come nel gioco d'azzardo online, anche nei ricavi da loot box la distribuzione della spesa è fortemente asimmetrica. Il rapporto commissionato da GambleAware, basato tra l'altro su uno screening di circa quattordicimila giocatori britannici, documenta che una piccola frazione di grandi spendenti genera la maggior parte dei ricavi, e che il coinvolgimento è associato a sesso maschile, età più giovane e minore livello di istruzione (Close & Lloyd, 2021). La combinazione di questi due fatti – ricavi concentrati e associazione con il gioco problematico documentata nella sezione seguente – solleva la questione centrale del campo: quanta parte del fatturato di questi meccanismi proviene, di fatto, da persone vulnerabili (Close et al., citati in Xiao, 2023).

Pratica	Descrizione essenziale
Loot box a pagamento	Acquisto in denaro reale (diretto o tramite valuta virtuale) di un contenitore dal contenuto casuale, rivelato dopo il pagamento
Gacha	Variante di origine giapponese, tipica dei giochi mobile: estrazioni ripetute per ottenere personaggi o oggetti rari, spesso con probabilità molto basse
Skin betting	Uso di oggetti estetici di gioco (skin) dotati di valore di mercato come posta per scommesse o giochi da casinò su siti terzi, spesso privi di licenza
Cash-out / mercati secondari	Rivendita dei contenuti delle loot box per denaro reale su piattaforme di scambio, che conferisce valore monetario alle vincite
Social casino e gioco simulato	Giochi in stile casinò senza vincite in denaro, spesso gratuiti con acquisti in-app, che riproducono estetica e meccaniche dell'azzardo
Scommesse con valute di gioco	Puntate di monete o gettoni virtuali su esiti casuali all'interno del gioco (token wagering), senza passaggio diretto di denaro

Tabella 1 – Le principali pratiche al confine tra videogiochi e gioco d'azzardo. Rielaborazione degli autori a partire da Zendle (2020), Macey e Hamari (2019) e Close e Lloyd (2021).

4. Le evidenze empiriche: loot box e gioco d'azzardo problematico

4.1 Gli studi fondativi e la replica

Lo studio che ha aperto il campo è la survey su larga scala di Zendle e Cairns (2018) su oltre settemila videogiocatori adulti: quanto più i partecipanti spendevano in loot box, tanto più grave risultava il loro gioco d'azzardo problematico misurato con il Problem Gambling

Severity Index (PGSI; Ferris & Wynne, 2001). L'effetto complessivo era di entità non banale (eta quadro pari a 0,054) e – dettaglio cruciale – molto più forte del legame tra gioco problematico e spesa in altri acquisti in-game non casuali (0,004): a contare, quindi, non è lo spendere nei videogiochi in sé, ma la componente aleatoria. La replica preregistrata condotta l'anno successivo su un campione reclutato senza autoselezione (n = 1.172) ha confermato direzione ed entità dell'effetto (eta quadro 0,051), rafforzando la solidità del risultato (Zendle & Cairns, 2019).

4.2 Replicazioni internazionali e sintesi meta-analitica

Da allora l'associazione è stata replicata in molti Paesi. Nello studio cross-nazionale su campioni di Nuova Zelanda, Australia e Stati Uniti, i giocatori con sintomi di gioco problematico spendevano in media circa tredici dollari al mese in più in loot box rispetto a chi non ne presentava (Drummond, Sauer, Ferguson & Hall, 2020); risultati coerenti sono stati riportati, tra gli altri, in Canada (Brooks & Clark, 2019), Danimarca (Kristiansen & Severin, 2020) e Regno Unito (Wardle & Zendle, 2021). La meta-analisi di Garea e colleghi (2021) ha aggregato queste evidenze confermando una correlazione positiva e statisticamente robusta sia tra spesa in loot box e gioco d'azzardo problematico, sia – in misura comparabile – tra spesa in loot box e gioco videoludico eccessivo. Più di recente, un ampio studio bayesiano su 2.728 giocatori ha trovato evidenza estremamente forte della correlazione con il gioco problematico ma nessuna evidenza di relazioni con benessere mentale e distress psicologico (Etchells, Morgan & Quintana, 2022): un promemoria utile contro le semplificazioni, su cui si tornerà nella sezione 6.

4.3 Quali caratteristiche contano

Non tutte le meccaniche casuali sono uguali. Confrontando loot box con caratteristiche diverse, Zendle, Cairns, Barnett e McCall (2020) hanno trovato che il legame con il gioco problematico tende a rafforzarsi quando i contenuti possono essere convertiti in denaro reale (cash-out), quando l'apertura mostra «quasi vincite» e quando la spesa è mascherata dall'uso di valute intermedie. Specularmente, un'estensione concettuale ai pacchetti di carte collezionabili – strutturalmente simili ma privi di gran parte di questi tratti – non ha trovato lo stesso legame con il gioco problematico (Zendle, Walasek, Cairns, Meyer & Drummond, 2021). È un'indicazione preziosa in chiave regolatoria: il rischio non sta nella casualità in astratto, ma in specifiche scelte di design che avvicinano l'esperienza all'azzardo.

4.4 Non solo azzardo: il legame parallelo con il gaming eccessivo

Un risultato spesso trascurato nel dibattito pubblico è che la spesa in loot box non è associata soltanto al gioco d'azzardo problematico, ma anche – con forza comparabile – al gioco videoludico eccessivo: la meta-analisi di Garea e colleghi (2021) stima le due correlazioni su livelli simili, e la revisione sistematica con meta-sintesi di Spicer e colleghi (2022) conferma il doppio legame attraverso gli studi disponibili. Il dato è coerente con l'analisi sul campione rappresentativo britannico, in cui l'insieme delle pratiche simil-azzardo interne ai giochi risultava associato tanto al gioco d'azzardo problematico quanto al gaming

disordinato (Zendle, 2020). L'implicazione è che le loot box siedono davvero a cavallo dei due fenomeni: qualunque politica – aziendale o pubblica – che le tratti come questione esclusiva del mondo dell'azzardo, o esclusiva del mondo dei videogiochi, ne perde metà.

5. Adolescenti e minori: il fronte più delicato

5.1 Un legame più forte che negli adulti

Se negli adulti l'associazione è robusta, negli adolescenti è più forte. La survey preregistrata di Zendle, Meyer e Over (2019) su 1.155 sedici-diciottenni ha trovato un legame tra spesa in loot box e gioco d'azzardo problematico di entità da moderata a grande (eta quadro 0,120), superiore a quanto osservato negli adulti; l'analisi qualitativa delle motivazioni d'acquisto ha mostrato inoltre sovrapposizioni con le ragioni tipiche del gioco d'azzardo. In Australia, l'indagine su 1.954 giovani del New South Wales tra i 12 e i 24 anni ha confermato che chi acquista loot box ha con maggiore probabilità problemi di gioco (Rockloff et al., 2021), e uno studio successivo ha mostrato che l'associazione negli adolescenti regge anche controllando per la partecipazione al gioco d'azzardo in denaro (Hing et al., 2022): il legame, cioè, non è interamente spiegato dal fatto che chi compra loot box gioca anche d'azzardo.

5.2 Quanto sono esposti i minori

I dati di prevalenza indicano un'esposizione ampia e precoce. Nel campione rappresentativo danese di 12-16enni, il 42,5% dei videogiocatori aveva ottenuto una loot box nell'ultimo anno e circa uno su cinque (19,8%) ne aveva acquistata almeno una a pagamento (Kristiansen & Severin, 2020). Nel Regno Unito, la survey su giovani di 16-24 anni ha confermato sia la diffusione dell'acquisto sia la sua associazione con gioco d'azzardo e gioco problematico, indicando i giovanissimi come gruppo particolarmente vulnerabile (Wardle & Zendle, 2021). Vale la pena sottolineare la differenza con l'azzardo regolato: nessuno di questi acquisti richiede la maggiore età, un documento o un conto verificato, e la spesa avviene dentro prodotti percepiti dalle famiglie come semplici giochi.

6. La questione causale: porta d'ingresso, selezione o entrambe

La quasi totalità delle evidenze citate finora è trasversale: fotografa una correlazione in un dato momento, e non può dire se le loot box *causino* gioco problematico (ipotesi della porta d'ingresso o *gateway*), se attraggano persone già vulnerabili che vi riversano una propensione preesistente (ipotesi della selezione), o entrambe le cose. Gli stessi autori fondativi lo dichiarano esplicitamente (Zendle & Cairns, 2018). La distinzione non è accademica: nel primo caso limitare le loot box previene nuovi casi; nel secondo, il problema principale è che l'industria videoludica starebbe traendo profitto sproporzionato da persone con un disturbo, il che chiama in causa doveri di protezione più che di prevenzione (Zendle, Meyer & Over, 2019).

Le prime evidenze longitudinali stanno iniziando a colmare la lacuna, e suggeriscono che le due ipotesi non si escludano. Lo studio in due ondate di Spicer e colleghi (2022) sull'ipotesi gateway ha trovato relazioni in entrambe le direzioni: l'acquisto di loot box predice il successivo gioco d'azzardo, e viceversa. Più di recente, una replica longitudinale canadese ha testato direttamente la «migrazione» dalle loot box al gioco d'azzardo in denaro nella Columbia Britannica (Palmer, Brooks & Clark, 2025). Sul piano dei meccanismi, è rilevante che l'uso di loot box risulti associato anche alle distorsioni cognitive tipiche del gioco d'azzardo – come l'illusione di controllo sugli esiti casuali – misurate con strumenti dedicati (Brooks & Clark, 2019): un profilo compatibile con una vulnerabilità comune ai due comportamenti. Allo stesso tempo, l'assenza di relazioni con il benessere mentale generale riscontrata da Etchells e colleghi (2022) invita a non trasformare una correlazione specifica in un allarme indifferenziato: il quadro più difendibile, allo stato, è quello di un rischio concentrato su sottogruppi vulnerabili – giocatori problematici e minori – più che di un danno diffuso all'intera popolazione dei videogiocatori.

7. Oltre le loot box: skin betting e le altre pratiche di confine

Le loot box sono la pratica più studiata, ma non l'unica. Zendle (2020), su un campione rappresentativo di adulti britannici, ha mostrato che anche altre pratiche «simil-azzardo» interne o adiacenti ai videogiochi – le scommesse con valute di gioco (token wagering), il gioco d'azzardo in denaro reale integrato nei giochi e i social casino – sono associate sia al gioco d'azzardo problematico sia al gaming disordinato, con il coinvolgimento complessivo in queste pratiche che si accompagna a profili di rischio più elevati. Il caso più vicino all'azzardo vero e proprio è lo *skin betting*: l'uso di oggetti estetici dotati di valore di mercato come posta per scommesse su siti terzi, tipicamente privi di licenza, di verifica dell'età e di qualunque strumento di tutela. L'indagine di Macey e Hamari (2019) sul pubblico degli esport ha documentato quanto queste forme emergenti di gioco siano diffuse in quella comunità e quanto si associno a comportamenti problematici.

Il punto più delicato è, di nuovo, l'età. Analizzando i dati di una vasta indagine su minori britannici, Wardle (2019) ha mostrato che lo skin betting tra i ragazzi non è un fenomeno isolato ma si sovrappone ampiamente al gioco d'azzardo tradizionale: chi scommette skin con alta probabilità gioca anche in denaro, e viceversa, delineando un ecosistema unico di pratiche a metà strada in cui i confini percepiti dai ragazzi – e dalle famiglie – sono molto più sfumati di quelli tracciati dalla legge. Per un osservatorio, la lezione è che guardare solo ai prodotti con licenza significa perdere di vista il luogo dove oggi si formano attitudini, abitudini e distorsioni dei futuri giocatori adulti.

8. Il quadro regolatorio internazionale: quattro strade diverse

8.1 Belgio: il divieto e i suoi limiti

Il Belgio è il caso più citato. Nel 2018 la Commissione belga per i giochi d'azzardo ha stabilito che le loot box a pagamento ricadono nella legge sull'azzardo e ne ha di fatto «vietato» l'offerta senza licenza, minacciando l'azione penale verso le società non conformi. La verifica empirica dell'efficacia di questo divieto, condotta con uno studio preregistrato sui cento giochi iPhone a maggior incasso in Belgio, ha però dato un esito netto: le loot box a pagamento risultavano ancora presenti nell'82,0% dei titoli, e nell'80,2% di quelli classificati come adatti dai 12 anni in su (Xiao, 2023). Un divieto formale senza enforcement sistematico, conclude l'autore, produce soprattutto l'illusione della protezione.

8.2 Paesi Bassi: l'oscillazione giurisprudenziale

I Paesi Bassi mostrano quanto la qualificazione giuridica sia instabile. L'autorità di settore (Kansspelautoriteit) aveva ritenuto i pacchetti giocatori di FIFA Ultimate Team un gioco d'azzardo non autorizzato, sanzionando Electronic Arts con una penalità milionaria confermata in primo grado. Ma il 9 marzo 2022 il Consiglio di Stato olandese ha ribaltato l'impostazione: i pacchetti, essendo integrati in un più ampio gioco di abilità, non costituiscono un gioco di sorte autonomo, e la sanzione è stata annullata (Xiao & Declerck, 2023). La vicenda è istruttiva: a parità di meccanica psicologica, l'esito giuridico dipende da come l'ordinamento definisce il «gioco» da valutare.

8.3 Cina: l'obbligo di trasparenza sulle probabilità

La Cina ha scelto dal 2017 una terza via: non vietare, ma obbligare gli editori a pubblicare le probabilità di ottenimento dei contenuti. Anche qui la verifica empirica invita alla cautela: l'analisi dei giochi a maggior incasso ha trovato una conformità solo formale, con probabilità spesso pubblicate in modi poco accessibili – pagine esterne, thread di forum, comunicazioni difficili da trovare per un consumatore reale – tanto da parlare di adempimento subottimale che «gioca con il sistema» (Xiao, Henderson, Yang & Newall, 2021). La trasparenza è una condizione necessaria ma, senza standard di visibilità e controlli, non sufficiente.

8.4 Regno Unito: la scommessa sull'autoregolazione

Il Regno Unito ha prodotto il percorso istituzionale più documentato: l'inchiesta parlamentare sulle tecnologie immersive (House of Commons, 2019) e il rapporto della commissione Lords sui danni da gioco (House of Lords, 2020) avevano raccomandato di trattare le loot box come azzardo; il governo ha invece concluso la propria call for evidence stabilendo, nel luglio 2022, di non legiferare per il momento, chiedendo all'industria soluzioni guidate dal settore – a partire dal principio che i minori non debbano poter acquistare loot box senza il consenso di chi ne ha la responsabilità – e istituendo un tavolo tecnico e un programma di ricerca dedicato (DCMS, 2022). È la scommessa opposta a quella belga, e la sua valutazione empirica è ancora aperta.

8.5 E l'Italia?

Alla data di stesura non risulta in Italia una disciplina specifica delle loot box: la tutela passa per gli strumenti generali (classificazione PEGI, che dal descrittore sugli acquisti in-game

segnala gli elementi casuali; normativa a tutela dei consumatori e dei minori), mentre il perimetro del gioco d'azzardo regolato da ADM resta ancorato alla vincita in denaro. Il risultato è un vuoto conoscitivo prima ancora che normativo: non esistono, nella letteratura liberamente accessibile qui censita, stime italiane di prevalenza dell'acquisto di loot box tra i minori, né studi sull'associazione con il gioco problematico nel nostro Paese. È la lacuna da cui partire, come si argomenta nella sezione 10.

9. Limiti dell'evidenza e questioni aperte

Il campo è giovane e i suoi limiti vanno dichiarati. Il primo è il disegno degli studi: la grande maggioranza delle evidenze è trasversale e basata su questionari auto-compilati, con campioni spesso reclutati online e non rappresentativi; le misure di spesa sono auto-riferite, con i problemi di accuratezza ben noti alla ricerca sull'azzardo. Gli studi longitudinali sono ancora pochi, e le prime evidenze indicano relazioni bidirezionali che complicano le narrazioni semplici (Spicer et al., 2022). Il secondo limite è la misurazione del costrutto: strumenti pensati per l'azzardo in denaro, come il PGSI, possono essere interpretati dai videogiocatori includendo le stesse loot box, con un rischio di sovrapposizione parziale tra misura ed esposizione che la letteratura ha iniziato a discutere solo di recente. Il terzo è l'eterogeneità delle definizioni: «loot box» copre meccaniche molto diverse tra loro, e la sezione 4.3 mostra quanto le caratteristiche specifiche contino; aggregare tutto sotto un'unica etichetta rischia di diluire i segnali.

Vanno registrati anche i punti di forza, non scontati in un campo così esposto a interessi contrapposti: la ricerca sulle loot box è nata in larga parte indipendente dall'industria videoludica, con studi preregistrati, repliche dichiarate come tali, dati e materiali spesso pubblici, e un uso estensivo di riviste open access – una cultura di scienza aperta più avanzata di quella media della ricerca sull'azzardo finanziata dagli operatori, come si è documentato nel primo working paper. Restano aperte, infine, le domande di maggior peso: quanta parte dei ricavi provenga da giocatori problematici e da minori; se e come i meccanismi di protezione (limiti di spesa, trasparenza reale sulle probabilità, controlli parentali attivi per impostazione predefinita) riducano i danni; e che cosa accada, nel tempo, ai ragazzi ad alto coinvolgimento quando raggiungono l'età per il gioco in denaro.

10. Implicazioni per un osservatorio italiano: un'agenda di ricerca e di impegno

Dalla rassegna discendono indicazioni concrete. La prima è colmare il vuoto di dati italiani: una survey nazionale su adolescenti e giovani adulti che misuri insieme acquisto di loot box, skin betting, gioco d'azzardo in denaro e PGSI – replicando protocolli già pubblicati e liberamente disponibili (Zendle, Meyer & Over, 2019; Rockloff et al., 2021; Hing et al., 2022) – è fattibile con risorse contenute e produrrebbe il primo quadro di prevalenza per il nostro Paese. La seconda è il monitoraggio del mercato: la metodologia di rilevazione della prevalenza delle loot box nei titoli a maggior incasso è pubblica e replicabile (Zendle et al.,

2020; Xiao, 2023), e applicarla periodicamente agli store italiani – verificando anche la reale accessibilità delle probabilità dichiarate – darebbe all'Osservatorio un prodotto ricorrente, utile a famiglie, stampa e istituzioni.

La terza indicazione riguarda l'informazione: tradurre in italiano, per un pubblico non specialista, ciò che la ricerca ha stabilito – che cosa sono le loot box, perché somigliano all'azzardo, quali segnali osservare, come attivare i controlli parentali sulle principali piattaforme – è forse il contributo a più alto impatto immediato, proprio perché il fenomeno vive fuori dai canali dove le famiglie si aspettano di trovare l'azzardo. La quarta è di posizionamento, e va detta con franchezza: un osservatorio promosso da un sito di affiliazione nel gioco legale ha un interesse evidente a che il confine tra intrattenimento e azzardo resti netto, presidiato e riservato agli adulti consapevoli. Dichiarare questo interesse, e metterlo al servizio di dati aperti, metodi trasparenti e collaborazioni con università e servizi per le dipendenze, è la via per trasformare una posizione di parte in un contributo verificabile. Valgono anche qui gli impegni di governance del primo working paper: preregistrazione delle analisi, pubblicazione di dati e codice ove possibile, conflitti d'interesse dichiarati, preferenza per riviste open access.

11. Conclusioni

In meno di un decennio le loot box sono passate da curiosità di design a questione di salute pubblica e di politica regolatoria. La letteratura, in gran parte liberamente accessibile, ha stabilito alcuni punti fermi: le loot box a pagamento condividono con il gioco d'azzardo struttura e psicologia; la spesa che generano è associata in modo robusto e replicato alla gravità del gioco problematico, con effetti più forti negli adolescenti; i ricavi sono concentrati su pochi grandi spendenti; e le prime evidenze longitudinali suggeriscono relazioni bidirezionali con il gioco in denaro. Ha anche mostrato ciò che non sappiamo: la direzione causale precisa, la quota di fatturato proveniente da persone vulnerabili, l'efficacia reale delle risposte regolatorie – dal divieto belga aggirato nei fatti alla trasparenza cinese adempiuta solo sulla carta, fino alla scommessa britannica sull'autoregolazione. Per l'Italia, dove i dati dedicati semplicemente non esistono, la strada è tracciata: misurare, monitorare, informare. È il compito che questo Osservatorio si assume con il metodo dichiarato fin dal primo working paper: fonti aperte, verificabili da chiunque, e conflitti d'interesse messi sul tavolo.

Bibliografia

Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors, 96*, 26–34. [Copia d'autore liberamente reperibile via ResearchGate/repository del Centre for Gambling Research, University of British Columbia]

Close, J., & Lloyd, J. (2021). *Lifting the lid on loot-boxes: Chance-based purchases in video games and the convergence of gaming and gambling*. Rapporto commissionato da GambleAware. [Accesso libero verificato: PDF scaricabile da gambleaware.org]

DCMS – Department for Digital, Culture, Media and Sport (2022). *Government response to the call for evidence on loot boxes in video games*, 18 luglio 2022. [Accesso libero verificato: documento integrale su gov.uk]

Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour, 2*(8), 530–532. [Copia d'autore liberamente reperibile via ResearchGate]

Drummond, A., Sauer, J. D., Ferguson, C. J., & Hall, L. C. (2020). The relationship between problem gambling, excessive gaming, psychological distress and spending on loot boxes in Aotearoa New Zealand, Australia, and the United States – A cross-national survey. *PLoS ONE, 15*(3), e0230378. doi:10.1371/journal.pone.0230378. [Accesso libero verificato: rivista open access PLOS]

Etchells, P. J., Morgan, A. L., & Quintana, D. S. (2022). Loot box spending is associated with problem gambling but not mental wellbeing. *Royal Society Open Science, 9*(8), 220111. doi:10.1098/rsos.220111. [Accesso libero verificato: rivista open access della Royal Society]

Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse. [PDF liberamente reperibile online]

Garea, S. S., Drummond, A., Sauer, J. D., Hall, L. C., & Williams, M. N. (2021). Meta-analysis of the relationship between problem gambling, excessive gaming and loot box spending. *International Gambling Studies, 21*(3), 460–479. doi:10.1080/14459795.2021.1914705. [Copia reperibile via ResearchGate, anche su richiesta agli autori]

Hing, N., Rockloff, M., Russell, A. M. T., Browne, M., Newall, P. W. S., Greer, N., King, D. L., & Thorne, H. (2022). Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *Journal of Behavioral Addictions*. doi:10.1556/2006.2022.00015. [Accesso libero verificato: rivista open access (akjournals.com) e repository dell'Università di Bristol]

House of Commons, Digital, Culture, Media and Sport Committee (2019). *Immersive and addictive technologies* (HC 1846). Londra: UK Parliament. [Accesso libero verificato: publications.parliament.uk]

House of Lords, Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry (2020). *Gambling harm – Time for action* (HL Paper 79). Londra: UK Parliament. [Accesso libero verificato: parliament.uk]

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in video games (e.g. «loot boxes») and internet gaming disorder. *Addiction, 113*(11), 1967–1969. [Copia d'autore liberamente reperibile via ResearchGate]

Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescents and young adults: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors, 103*, 106254. [Copia d'autore reperibile via ResearchGate/repository dell'Università di Aalborg]

Macey, J., & Hamari, J. (2019). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society, 21*(1), 20–41. [Copia d'autore liberamente reperibile via ResearchGate/repository dell'Università di Tampere]

Palmer, L., Brooks, G. A., & Clark, L. (2025). A longitudinal replication study testing migration from video game loot boxes to gambling in British Columbia, Canada. *BMC Psychology, 13*. doi:10.1186/s40359-025-02766-1. [Accesso libero verificato: rivista open access BMC]

Rockloff, M., Russell, A. M. T., Greer, N., Lole, L., Hing, N., & Browne, M. (2021). Young people who purchase loot boxes are more likely to have gambling problems: An online survey of adolescents and young adults living in NSW Australia. *Journal of Behavioral Addictions, 10*(1), 35–41. doi:10.1556/2006.2021.00007. [Accesso libero verificato: rivista open access e PubMed Central, PMC8969855]

Spicer, S. G., Nicklin, L. L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., & Close, J. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society, 24*(4), 1001–1022. doi:10.1177/14614448211027175. [Full text gratuito reperibile via Sage/repository delle Università di Plymouth e Wolverhampton]

Spicer, S. G., Fullwood, C., Close, J., Nicklin, L. L., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2022). Loot boxes and problem gambling: Investigating the «gateway hypothesis». *Addictive Behaviors, 131*, 107327. [Full text gratuito reperibile via repository istituzionali/ResearchGate]

The Transparency Project (s.d.). *A data repository of the Division on Addiction, Cambridge Health Alliance*. www.thetransparencyproject.org. [Accesso libero verificato; citato come modello di scienza aperta nel primo working paper dell'Osservatorio]

Wardle, H. (2019). The same or different? Convergence of skin gambling and other gambling among children. *Journal of Gambling Studies, 35*(4), 1109–1125. [Accesso libero: articolo open access su Springer e PubMed Central]

Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross-sectional online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 24*(4), 267–274. doi:10.1089/cyber.2020.0299. [Full text gratuito reperibile via PubMed Central/ResearchGate]

Xiao, L. Y. (2023). Breaking ban: Belgium's ineffective gambling law regulation of video game loot boxes. *Collabra: Psychology, 9*(1), 57641. doi:10.1525/collabra.57641. [Accesso libero verificato: rivista open access, University of California Press]

Xiao, L. Y., Henderson, L. L., Yang, Y., & Newall, P. W. S. (2021). Gaming the system: Suboptimal compliance with loot box probability disclosure regulations in China. *Behavioural Public Policy* (advance online publication). [Copia d'autore liberamente reperibile via SSRN/ResearchGate]

Xiao, L. Y., & Declerck, P. (2023). Paid video game loot boxes are not gambling under Dutch gambling regulation? Shifting the goalpost in Electronic Arts v. Kansspelautoriteit. *Gaming Law Review*. [Copia d'autore liberamente reperibile via SSRN/ResearchGate]

Zendle, D. (2020). Beyond loot boxes: A variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming. *PeerJ, 8*, e9466. doi:10.7717/peerj.9466. [Accesso libero verificato: rivista open access PeerJ]

Zendle, D., & Bowden-Jones, H. (2019). Loot boxes and the convergence of video games and gambling. *The Lancet Psychiatry, 6*(9), 724–725. [Copia d'autore liberamente reperibile via ResearchGate]

Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE, 13*(11), e0206767. doi:10.1371/journal.pone.0206767. [Accesso libero verificato: rivista open access PLOS e PubMed Central, PMC6248934]

Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PLoS ONE, 14*(3), e0213194. doi:10.1371/journal.pone.0213194. [Accesso libero verificato: rivista open access PLOS e PubMed Central, PMC6405116]

Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior, 102*, 181–191. [Preprint e copia d'autore liberamente reperibili via PsyArXiv/ResearchGate]

Zendle, D., Meyer, R., & Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. *Royal Society Open Science, 6*(6), 190049. doi:10.1098/rsos.190049. [Accesso libero verificato: rivista open access della Royal Society e PubMed Central, PMC6599795]

Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction, 115*(9), 1768–1772. [Copia d'autore e preprint liberamente reperibili via ResearchGate/PsyArXiv]

Zendle, D., Walasek, L., Cairns, P., Meyer, R., & Drummond, A. (2021). Links between problem gambling and spending on booster packs in collectible card games: A conceptual replication of research on loot boxes. *PLOS ONE, 16*(4), e0247855. doi:10.1371/journal.pone.0247855. [Accesso libero verificato: rivista open access PLOS]

Nota sull'accesso alle fonti

Tutte le voci in bibliografia riportano tra parentesi quadre il canale di accesso gratuito verificato alla data di stesura di questo documento (agosto 2026). Le diciture «accesso libero verificato» indicano canali strutturalmente aperti e stabili: riviste open access (PLOS, Royal Society Open Science, PeerJ, BMC, Collabra, Journal of Behavioral Addictions), l'archivio pubblico PubMed Central, i repository universitari e i siti istituzionali (gov.uk, parliament.uk, gambleaware.org). Le diciture «copia d'autore» indicano versioni depositate dagli autori su ResearchGate, SSRN, PsyArXiv o siti di ateneo: canali legittimi e molto usati, ma meno stabili nel tempo, per cui si raccomanda di riverificare i link prima di ogni citazione in documenti destinati alla pubblicazione. Per il reperimento si suggerisce la sequenza: ricerca del titolo su PubMed Central e Google Scholar (funzione «tutte le versioni»), poi DOAJ, poi ResearchGate o SSRN. Dove una voce è disponibile su ResearchGate solo «su richiesta agli autori», la distinzione è segnalata.

Avvertenza. Questo working paper è una rassegna di letteratura a scopo informativo e di indirizzo della ricerca. Non è stato sottoposto a revisione paritaria e non costituisce consulenza clinica, legale o regolatoria. Il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni. Chi ritenesse di avere un problema con il gioco – o fosse preoccupato per le abitudini di spesa di un minore nei videogiochi – può rivolgersi al Telefono Verde Nazionale per le problematiche legate al gioco d'azzardo (TVNGA) 800 558822 dell'Istituto Superiore di Sanità.