LA NUOVA BUSSOLA QUOTIDIANA
DOMENICA
Direttore Riccardo Cascioli

IL CASO FORTNITE

Apple vs Epic Games, ma la dipendenza da videogame?

ATTUALITà 01_10_2021

Daniele Ciacci

Il 21 settembre Apple Store, il negozio virtuale di applicazioni della grande azienda di Cupertino, ha chiuso i battenti a Fortnite, uno dei più popolari videogiochi di sempre, con milioni di giocatori in tutto il mondo. Questa notizia, che può apparire di nicchia, ha

in realtà diversi risvolti, alcuni semplicemente interessanti, altri più inquietanti. Ma è meglio partire dall'inizio.

Tutto inizia nell'agosto del 2020 quando Tim Sweeney, amministratore delegato di Epic Games, società che ha distribuito Fortnite, crea all'interno del gioco i *V-bucks*, monete virtuali usabili nel gioco e acquistabili con prezzo scontato attraverso un pagamento diretto. Questo tipo di transazioni è contrario alle regole contrattuali che Apple impone a chi vuole usufruire del suo negozio virtuale. Infatti, tutti i pagamenti in-app, cioè interni all'applicazione, devono passare tramite i sistemi di pagamento previsti da Apple stessa. Obiettivo chiaro di questo passaggio sta nelle commissioni. Il 30% di ogni acquisto in-app di qualunque applicazione presente sullo store finisce direttamente nelle tasche di Apple. Il mercato delle microtransazioni vive infatti nel saldo duopolio Google-Apple, dove quest'ultima vince di misura.

Occorre, a questo punto, contestualizzare brevemente il gioco e la sua portata spaventosa nel mondo mediatico attuale. Fortnite è un videogioco sparatutto in terza persona pubblicato nel 2017. Ha tre modalità di gioco, l'opzione di giocare in contemporanea online con altri cento giocatori, e la possibilità di personalizzare il proprio costume - o *skin* - attraverso acquisti all'interno del gioco. Il videogame è gratuito: si sostiene soltanto attraverso queste microtransazioni. La forza mediatica di Fortnite è senza precedenti, tanto che molti brand l'hanno utilizzata per sponsorizzare i propri marchi e star della musica come Marshmello, Ariana Grande e Travis Scott l'hanno scelta come palcoscenico per alcuni concerti interamente in realtà virtuale.

Tuttavia, la modalità di acquisti piccoli e con microtransazioni, ricchi di feedback luminosi e sonori, è stata oggetto di studio da parte di moltissimi psicologi e medici. Così, dall'enorme successo riscontrato da Fortnite si è passati ad evidenziare un lato oscuro e terribile: la dipendenza da videogame. Un caso eclatante riguarda una bambina di nove anni che, non riuscendo a smettere di giocare neppure di notte, è stata ricoverata per diverso tempo in ospedale. Molti ragazzi, nel momento in cui vengono allontanati dal videogioco, manifestano reazioni violente e al limite della normale socialità. Queste correlazioni, unite alla sempre più nutrita crescita di videogiocatori dovuta al lockdown coatto, hanno portato l'Organizzazione Mondiale della Sanità a riconoscere nella dipendenza da videogioco una vera e propria malattia se «determina un impatto negativo sulla vita familiare, personale, sociale, di studio e lavoro per almeno 12 mesi».

Torniamo però a noi. La novità dei *V-bucks* non piace ad Apple che, forte di un'evidente violazione del contratto da parte di Epic Games, decide di bloccare l'app di

Fortnite su tutti i suoi dispositivi. Epic porta Apple in tribunale e la guerra fra i due colossi si inasprisce. Da una parte, Apple ha un contratto firmato che la tutela. Dall'altra, Epic Games lamenta un abuso di potere e concorrenza sleale da parte di Apple. La battaglia infervora. Il 10 settembre il giudice distrettuale della California Yvonne Gonzalez Rogers deposita un provvedimento che funge da primo grado di giudizio nella controversia tra i due colossi. Epic Games ha chiesto che Apple consenta agli sviluppatori di elaborare acquisti in-app attraverso i propri sistemi, evitando di dover versare nelle tasche di Tim Cook il 30% di commissioni per ogni acquisto. Di contro, Apple ha evidenziato il pericolo che, invitando a caricare nel suo store sistemi di pagamento alternativi, si inneschino gravi problemi di sicurezza nel sistema Apple che, come i più avvezzi sanno, è estremamente chiuso e rigido.

L'azione del giudice Rogers ha fatto venire a galla alcune incongruenze nell'attività di Apple. Il negozio virtuale dell'azienda di Cupertino, infatti, ospita gratuitamente applicazioni che, pur portando a loro volta ad un acquisto (come ad esempio Amazon), non subiscono la stessa sorte di quelle che inseriscono acquisti in-app all'interno di videogiochi o applicazioni *freemium* (cioè gratuite nella versione di base e a pagamento per funzionalità aggiuntive, *ndr*). Apple, di fatto, sovvenziona l'intero store lucrando sulle commissioni degli acquisti in-app.

Tuttavia, il contratto è chiaro, ed Epic Games l'ha violato. Dovrà quindi riconoscere il 30% delle entrate ottenute fino ad oggi tramite microtransazioni (circa 3,5 milioni di dollari) ad Apple. Ma l'azienda targata mela non ne è uscita vincitrice. Il giudice ha posto l'attenzione sulle pratiche anticoncorrenziali di Apple, che nasconde informazioni critiche ai consumatori e ne veicola le scelte. Ci sarà quindi un'ingiunzione permanente (in vigore dal 9 dicembre) che obbliga Apple a non vietare agli sviluppatori di includere nelle loro app pulsanti, collegamenti esterni e link che indirizzano ad acquisti esterni dall'orbita di Apple.

Intanto, però, Tim Cook ha sbattuto fuori l'app di Fortnite dal proprio store, e nonostante lo stupore di Tim Sweeney, almeno leggendo le sentenze emesse dai giudici, Apple non ha effettivamente alcun obbligo a riammettere il videogioco. In tutto ciò, pare che né il giudice Rogers né i due interpreti della vicenda abbiano messo in luce gli effetti negativi sulla salute psicofisica verso i giocatori più giovani del sistema di microtransazioni che, entrambi, contribuiscono a incrementare. *Pecunia non olet*, anche se realizzata sulle sfortunate dipendenze dei giovani videogiocatori.