

Gaming, azioni coordinate nell'UE. Autorità guida attività su videogiochi gruppo Microsoft

Datum 8.10.2026

Subjekt Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato

Region Italy

Kategorie Entertainment industry, arcades and casinos, State institutions, Law

Le autorità di tutela del consumatore europee, coordinate, dalla Commissione Ue, hanno avviato azioni coordinate nel settore nei confronti di società di videogiochi per promuovere trasparenza ed equità a tutela dei diritti dei consumatori utenti di videogiochi e, in particolare, dei minori.

Il 30 settembre scorso la Commissione europea ha comunicato che, nell'ambito della Rete di Cooperazione per la Protezione dei Consumatori (CPC), sono state avviate azioni coordinate, ai sensi del Regolamento (UE) n. 2394/2017, nel settore del *gaming* nei confronti di dieci società di videogiochi (Activision Blizzard UK Limited, Crytek GmbH, InnoGames GmbH, King.com Limited, Mojang AB, Plarium Europe S.à.r.l., PLR Worldwide Sales Limited, Riot Games Limited, Supercell Oy e Ubisoft EMEA SAS). Queste iniziative mirano a garantire la piena applicazione dei principi UE nel settore del gaming (*Key Principles on In-game Virtual Currencies*) per promuovere trasparenza ed equità a tutela dei diritti dei consumatori utenti di videogiochi e, in particolare, dei minori.

Una delle azioni coordinate annunciate dalla Commissione europea è quella avviata dall'Autorità garante della concorrenza e del mercato, come capofila, insieme alle autorità di tutela dei consumatori di Norvegia e Danimarca, nei confronti di Activision Blizzard UK Limited e altre società del gruppo Microsoft per verificare la sussistenza di una "infrazione diffusa", ai sensi dell'art. 3, comma 3, del Regolamento (UE) n. 2394/2017, ossia comportamenti contrari alle norme europee di tutela dei consumatori suscettibili di pregiudicare gli interessi di consumatori che risiedono in tre o più Stati membri dell'Unione europea.

Questa azione coordinata fa quindi da cornice alle istruttorie già avviate dall'Autorità a livello nazionale nel dicembre scorso, nei confronti di alcune società del gruppo Microsoft con riferimento ai due videogiochi Diablo Immortal e Call of Duty. Ad esse è stato contestato un deficit di trasparenza ed equità nell'uso delle valute virtuali all'interno dei giochi. I prezzi degli acquisti in-game (miglioramenti estetici, pacchetti di potenziamento armi, ecc.) nei giochi online sono, infatti, spesso espressi in una valuta (platino, globi, diamanti) diversa dall'euro ma che deriva, direttamente o indirettamente (tramite utilizzo di valute multiple), da un esborso in euro. Tale circostanza, insieme ad altri meccanismi di 'game design' (ad esempio la vendita di valuta virtuale in pacchetti predefiniti, c.d. 'bundle'), tecniche di design manipolativo delle interfacce (c.d. *dark patterns*), inadeguatezza di sistemi di controllo parentale e mancanza di assistenza nel caso di account bloccati rende poco chiara e controllabile per i giocatori, e in particolar modo per i consumatori vulnerabili (minori e soggetti a rischio di dipendenza dal gioco), la quantità di denaro spesa.

Roma, 8 ottobre 2026

EC press release: Consumer protection authorities ramp up action to protect gamers' rights

<https://www.agcm.it/media/comunicati-stampa/2026/10/Gaming-azioni-coordinate-nell-UE-Autorita-guida-attivita-su-videogiochi-gruppo-Microsoft>