VIDEOGIOCHI E TUTELA DEI MINORI: AGCM E LA SFIDA DELLA TRASPARENZA DEI COSTI NEL GAMING

Nel comunicato dell'8 ottobre 2026, l'AGCM annuncia il proprio ruolo di capofila nell'azione coordinata europea nei confronti di Activision Blizzard e altre società del gruppo Microsoft, nell'ambito della rete di cooperazione per la protezione dei consumatori prevista dal Regolamento (UE) 2017/2394.

L'iniziativa si collega alle istruttorie nazionali relative a due videogiochi, Diablo Immortal e Call of Duty. Al centro delle contestazioni figurano la trasparenza delle valute virtuali, la vendita in pacchetti predefiniti, i possibili dark patterns e l'adeguatezza dei controlli parentali. È opportuno precisare che si tratta di condotte ancora oggetto di verifica.

Il profilo giuridico merita però attenzione: la trasparenza del prezzo va valutata anche considerando il percorso attraverso cui l'utente arriva all'acquisto. Conversioni tra valute e interfacce che orientano le scelte possono rendere difficile comprendere l'effettivo impegno economico.

Va da sé che la questione diventa ancor più rilevante se i destinatari sono minori. La progettazione del servizio deve quindi tenere conto della loro capacità di comprensione e vulnerabilità, anche nelle modalità di presentazione delle offerte e dei meccanismi di acquisto.

Per le imprese del settore, queste verifiche rappresentano un'occasione per riesaminare i meccanismi di acquisto e le modalità di presentazione delle offerte: dalla comprensibilità del costo in euro alla struttura dei pacchetti di valuta virtuale, fino all'efficacia dei controlli parentali. Una valutazione da integrare nella progettazione e nell'aggiornamento del servizio, con particolare attenzione ai percorsi di acquisto accessibili ai minori.