



Abstract del Report di Forbrukerrådet

Le valute virtuali sono ampiamente utilizzate nei servizi digitali e sono particolarmente importanti nell'industria dei videogiochi. Queste valute vengono solitamente acquistate all'interno di un gioco o di una piattaforma e possono essere spese solo nel contesto di tale servizio. Questo rapporto si concentra sulle valute virtuali in-game acquistate con denaro reale, a volte chiamate valute virtuali "premium". Utilizzando numerosi esempi di vita reale tratti da giochi popolari, dimostriamo perché queste valute virtuali premium sono predatorie e dannose per i consumatori. **Con l'introduzione delle valute virtuali premium, le società di videogiochi sono state essenzialmente in grado di progettare sistemi monetari in-game in cui impostano tutti i termini, in cui possono modificare i valori in qualsiasi momento e il consumatore non ha diritti di proprietà. Questo**

è profondamente problematico, perché priva i consumatori dei diritti che sarebbero in vigore se stessero spendendo denaro reale.

L'utilizzo di valute premium come passaggio intermedio tra il consumatore e l'acquisto in-game è una pratica che avvantaggia solo l'azienda di videogiochi, introducendo al contempo vari problemi per il consumatore. **Può diventare difficile tenere traccia di quanti soldi si stanno spendendo, spesso è impossibile ricevere un rimborso e i videogiochi sono spesso progettati per spingere i consumatori a spendere il più possibile.** Sebbene non sia intrinsecamente problematico che i consumatori spendano denaro nei videogiochi, questo rapporto mira ad affrontare gli aspetti particolarmente problematici delle valute virtuali premium e sostiene che questa pratica dovrebbe cessare di esistere. Il punto cruciale di questo rapporto è che le valute virtuali di gioco acquistate con denaro reale sono attivamente dannose per i consumatori, pur non fornendo loro alcun beneficio.

Questo vale per l'industria dei videogiochi e altri servizi digitali, come le piattaforme di social media e i servizi di streaming. Sebbene questo rapporto si concentri sull'industria dei videogiochi, le pratiche e le raccomandazioni qui descritte si applicano anche ai mercati digitali in generale. La presente relazione è un contributo alle discussioni in corso su queste questioni problematiche e su come affrontarle. La relazione mira a contribuire al controllo dell'adeguatezza digitale del diritto dei consumatori dell'UE, come annunciato dalla Commissione europea, che ha lo scopo di aggiornare il diritto dei consumatori all'era digitale.

Il rapporto è stato pubblicato in concomitanza con l'azione "GAME OVER: I consumatori lottano per acquisti in-game più equi" dell'Organizzazione europea dei consumatori (BEUC), di cui il Consiglio norvegese dei consumatori, autore del Report, è membro. Il documento del BEUC fornisce ulteriori informazioni di base a complemento dell'analisi giuridica e politica del presente Report. Sebbene l'applicazione della legislazione vigente possa essere utilizzata per affrontare alcune di queste questioni, vi è un urgente bisogno di misure complementari per proteggere i consumatori nella sfera digitale.

Vietare l'uso di valute virtuali premium acquistate con denaro reale potrebbe essere una di queste soluzioni e può essere proposta nell'ambito del Digital Fairness Fitness Check della Commissione europea. Nel frattempo, l'attuale normativa dell'UE in materia di tutela dei consumatori rimane pienamente applicabile all'ambiente di gioco e all'interno dell'app, cosa che auspichiamo possa limitare il fenomeno dannoso.