



Newsletter "ALL IN – In gioco per la legalità"



ALL IN – In gioco per la legalità è un progetto educativo, informativo e di ricerca per il contrasto al gioco d'azzardo patologico e ai fenomeni di sovraindebitamento e usura correlati.

Videogiochi in Europa



Videogiochi in Europa, le richieste del Parlamento europeo

[Il Parlamento europeo ha chiesto regole armonizzate](#) per proteggere i giocatori dei videogiochi, in particolare i bambini, e misure per aiutare la crescita del settore.

La relazione, votata il 18 gennaio 2023 (con con 577 voti a favore, 56 contrari e 15 astenuti) chiede regole armonizzate per dare ai genitori una buona visione d'insieme e il controllo sui giochi dei loro figli e su quanto tempo e denaro spendono per giocare.

I deputati hanno chiesto informazioni più chiare sul contenuto, sulle politiche di acquisto in-game e sull'età di riferimento dei videogiochi, possibilmente sulla falsariga del sistema [Pan European Game Information \(PEGI\)](#) già utilizzato in 38 paesi. Per i deputati europei i giocatori devono essere meglio protetti dalle pratiche manipolative e dalla dipendenza e i giochi dei bambini devono tener conto della loro età, dei loro diritti e delle loro vulnerabilità.

Allo stesso tempo, il Parlamento europeo riconosce il potenziale di crescita e di innovazione di questo settore.



Fonte foto: Pixabay

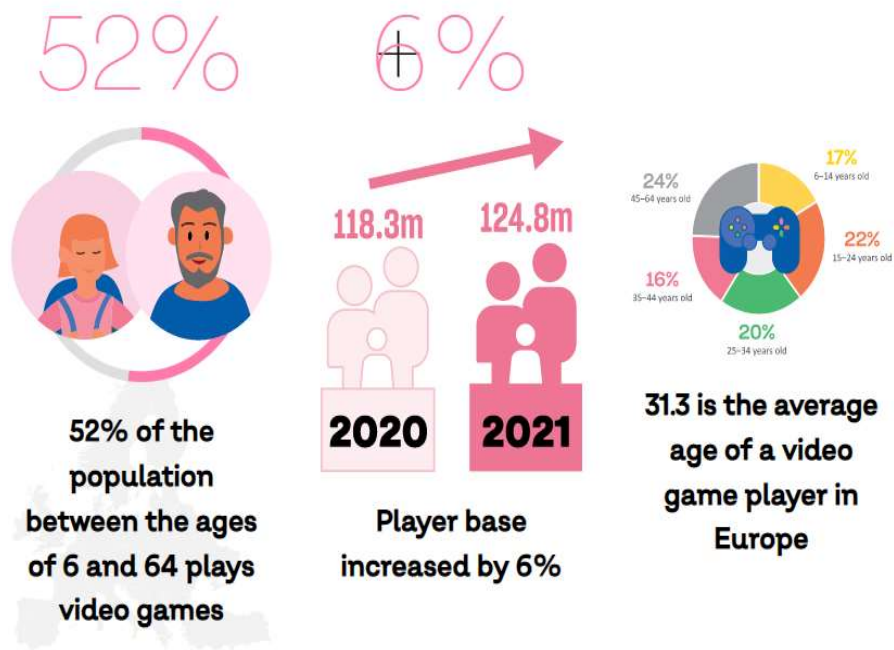


I numeri dei videogiochi in Europa

Il settore europeo dei videogiochi è in rapida ascesa. Secondo i dati raccolti per il 2021, il valore di questo settore si è attestato sui 23,3 miliardi di euro.

Il 52% della popolazione dai 6 ai 64 anni gioca con i videogiochi. Nel 2021 i giocatori sono aumentati del 6% in Europa. L'età media dei videogiocatori nella Ue è di 31,3 anni. Nel dettaglio, il 17% dei giocatori rientra nella fascia di età dai 6 ai 14 anni; il 22% in quella 15-24 anni; il 20% ha fra i 25 e i 34 anni; il 16% è nella fascia 35-44 anni e il 24% fra i 45 e i 64 anni (Fonte: [lsfe.eu](https://www.lsf.eu)).

Il 67% dei genitori è consapevole delle etichettature PEGI sull'età di riferimento dei videogiochi. Di cosa si tratta? Il sistema PEGI fornisce le classificazioni per età dei videogiochi in 38 paesi europei. La classificazione per età considera l'idoneità all'età di un gioco, non il livello di difficoltà. Ad esempio, spiega il sito dedicato, un gioco PEGI 3 non conterrà alcun contenuto inappropriato, ma a volte può essere troppo difficile da padroneggiare per i bambini più piccoli. Al contrario, ci sono giochi PEGI 18 che sono molto facili da giocare, ma contengono elementi che li rendono inappropriati per un pubblico più giovane.



Fonte immagine: [isfe.eu](https://www.isfe.eu)



Videogiochi e tutela dei minori

L'esigenza di fondo delle misure richieste dal Parlamento europeo è quella di proteggere i minori soprattutto dalle richieste di fare acquisti in-game e dal coinvolgimento nel "gold farming", ovvero la pratica di vendere oggetti ottenuti nel gioco per denaro reale. Gli sviluppatori di giochi dovrebbero evitare di progettare giochi che alimentano la dipendenza e dovrebbero tenere conto dell'età, dei diritti e delle vulnerabilità dei bambini.

I videogiochi possono infatti indurre i giocatori ad acquistare "pacchetti sorpresa" (le "loot box"), moduli virtuali casuali che aiutano ad avanzare nel gioco. Ma per ottenerli serve denaro reale e questo pone il problema degli acquisti indesiderati, incontrollati e di una più ampia tutela dei consumatori.

Le loot box sono infatti "pacchetti misteriosi" di contenuti digitali nei videogiochi, che i consumatori acquistano con denaro reale. Il contenuto delle loot box è casuale, comprende contenuti di gioco che offrono ai giocatori vantaggi o oggetti da utilizzare nel game. I consumatori non hanno modo di sapere cosa contengono fino a quando non hanno pagato. Le loot box sono dunque una forma di acquisti in-game che incentiva i giocatori a spendere piccole somme di denaro per avere la possibilità di ricevere una ricompensa desiderabile da usare nel gioco. Pongono diversi problemi legati alla spinta al gioco, all'investimento di denaro reale – specialmente in videogiochi destinati ai bambini – al design ingannevole e al marketing aggressivo. Altri aspetti critici sono legati all'uso di valute virtuale per distorcere i costi in denaro reale, alle loot box dirette specificatamente ai minori e al ricorso a pratiche ritenute manipolative.

Con il "gold farming", invece, gli utenti acquisiscono valuta di gioco e successivamente la vendono con denaro reale. Allo stesso modo, gli oggetti ottenuti nei giochi così come interi account utente possono essere scambiati, venduti o scommessi con valute reali, in contrasto con i termini e le condizioni applicati dagli editori di videogiochi. Queste pratiche possono essere utilizzate nei paesi in via di sviluppo come

veicolo per il riciclaggio di denaro, il lavoro forzato e lo sfruttamento minorile, ricorda il Parlamento europeo, che ha invitato le autorità nazionali a porvi fine.



Videogiochi e protezione dei consumatori

Gli sviluppatori di videogiochi, spiega ancora il Parlamento europeo, dovrebbero inoltre dare priorità alla protezione dei dati, all'equilibrio di genere e alla sicurezza dei giocatori e non discriminare le persone con disabilità. In materia di abbonamenti ai videogiochi online, il Parlamento europeo insiste sul fatto che la sottoscrizione e la cancellazione dell'abbonamento debbano essere ugualmente facili. Anche i rinnovi automatici potrebbero costituire un problema, nella misura in cui continuano indefinitamente contro l'intenzione del consumatore.

Le procedure di restituzione e garanzia di rimborso devono essere conformi alla legislazione dell'UE sulla protezione dei consumatori. In sostanza, per gli acquisti online i consumatori devono godere degli stessi diritti di restituzione e rimborso, validi per gli acquisti effettuati di persona in negozio. Un altro aspetto a tutela dei giocatori è quello relativo al rispetto delle norme sulla protezione dei dati degli utenti, in linea con il [Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati](#).



Videogiochi e innovazione

La relazione punta anche su un altro aspetto, che è il potenziale di crescita e innovazione del settore, perché quello dei videogiochi online è un ambito in piena espansione e “contribuisce alla trasformazione digitale dell'UE”. Il Parlamento europeo ha invitato la Commissione a presentare una strategia europea sui videogiochi per sostenere un indotto da più di 90 mila posti di lavoro solo in Europa e intende istituire un premio annuale dell'UE per i videogiochi online.

www.progetto-all-in.it/

Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali – Avviso n.2/2020 PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL D.LGS LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117. – ANNO 2021 – Scorrimento graduatoria Decreto direttoriale n. 266 del 24 giugno 2021