

29 Giugno 2026 - 11:49 di *Giacomo Scorsi*

È stata depositata alla Camera dei Deputati la Relazione sull'attività svolta dall'Autorità garante della concorrenza e del mercato relativa al 2025. Nel documento trova spazio anche l'attività svolta dall'AGCM nell'ambito della cooperazione europea per la tutela dei consumatori, dalla quale emerge una crescente attenzione verso il settore dei giochi online, con particolare riferimento alla protezione dei minori e ai meccanismi di monetizzazione presenti nei videogiochi.

L'Autorità ricorda di aver partecipato nel corso del 2025 ai lavori della Rete di Cooperazione sulla Protezione dei Consumatori (Consumer Protection Cooperation - CPC), istituita dal regolamento (UE) 2017/2394 per coordinare le attività delle autorità nazionali e della Commissione europea nella prevenzione e nel contrasto delle violazioni transfrontaliere che incidono sugli interessi collettivi dei consumatori.

Attraverso la rete CPC, l'AGCM ha contribuito allo scambio di informazioni tra le autorità europee, rispondendo alle richieste di assistenza e collaborando nelle attività di enforcement nei confronti di pratiche commerciali scorrette che interessano più Stati membri.

Tra le priorità individuate dalla rete europea nel corso del 2025 figura espressamente la tutela dei minori nel contesto digitale. La Relazione evidenzia infatti la crescente attenzione verso i sistemi di monetizzazione dei beni virtuali nei giochi online e, in particolare, verso i meccanismi casuali rappresentati dalle cosiddette "loot box", che continuano a essere oggetto di monitoraggio da parte delle autorità europee per i possibili effetti sui consumatori più giovani.

Il settore dei videogiochi viene inserito tra le aree di intervento prioritarie insieme ai mercati digitali, caratterizzati dall'utilizzo di sistemi di personalizzazione pubblicitaria, pratiche commerciali sulle piattaforme social e interfacce progettate per orientare in modo ingannevole le scelte degli utenti, i cosiddetti "dark pattern".

La Relazione richiama inoltre l'attenzione sulla sostenibilità dei consumi, con riferimento alle dichiarazioni ambientali e alle informazioni sulla durata dei prodotti, nonché su alcune criticità riscontrate in comparti quali trasporto aereo, autonoleggio, servizi finanziari ed energia.

Il documento conferma quindi come, nell'ambito della cooperazione europea sulla tutela dei consumatori, il comparto dei giochi online continui a rappresentare uno dei settori maggiormente osservati, soprattutto per gli aspetti connessi alla protezione dei minori e alla trasparenza dei meccanismi di acquisto di contenuti virtuali.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=354621>