LA NUOVA BUSSOLA QUOTIDIANA
Direttore Riccardo Cascioli
FATTI PER LA VERITÀ

ue contro star stable

Acquisti nei giochi on line, la tutela dei minori è a rischio

EDUCAZIONE 27_03_2025

Daniele Ciacci

In un'era digitale sempre più complessa, l'Unione Europea sta adottando misure decisive per proteggere i consumatori più vulnerabili: i bambini. La recente azione coordinata della Commissione Europea contro *Star Stable Entertainment* AB rappresenta

un punto di svolta significativo nella regolamentazione delle pratiche commerciali nei videogiochi online.

Star Stable Online è un videogioco di successo che attrae migliaia di giovani giocatori in tutto il globo. Ambientato in un mondo virtuale dove i giocatori possono esplorare, cavalcare e partecipare a gare di ostacoli, il gioco ha conquistato un'ampia base di utenti giovani, superando i 3 milioni di download già nel 2019. Tuttavia, dietro l'apparente innocenza del gioco, si nascondono pratiche commerciali che hanno attirato l'attenzione delle autorità di protezione dei consumatori.

La Commissione Europea, in collaborazione con la Rete di Cooperazione per la Protezione dei Consumatori (CPC), ha avviato un'indagine approfondita sulle pratiche commerciali di *Star Stable Entertainment AB*. Le principali preoccupazioni riguardano gli appelli ai minori, che spingono direttamente i bambini ad acquistare valuta di gioco o articoli, o a convincere gli adulti a farlo per loro. Inoltre, l'utilizzo della leva della scarsità porta a pratiche commerciali come offerte a tempo limitato che esercitano pressione indebita sui giovani giocatori.

La Commissione Europea lamenta anche una evidente mancanza di trasparenza, con informazioni poco chiare e non adatte ai bambini sugli acquisti e sull'utilizzo della valuta virtuale, che portano i consumatori a spendere più del previsto. In aggiunta, spesso diversi influencer hanno promosso i prodotti senza dichiarare chiaramente il loro contenuto commerciale.

In risposta a queste preoccupazioni, la Commissione Europea ha pubblicato un insieme di principi chiave per promuovere trasparenza e correttezza nell'uso delle valute virtuali nel settore dei videogiochi, tra cui informazioni pre-contrattuali complete e comprensibili. Ciò che invece potrebbe avere un maggior effetto è il divieto di nascondere i costi dei contenuti digitali.

Pratica comune è infatti nascondere il prezzo reale delle microtransazioni nei videogiochi per preferire il prezzo in valuta di gioco. Così, 10 euro diventa, ad esempio, 1000 monete virtuali, ma gli acquisti negli shop online dei videogiochi sono mostrati nella valuta di gioco. Pertanto, spesso si perde il polso dell'effettivo valore degli acquisti. Maggior attenzione, in particolare, sarà posta verso i minori e le loro specifiche vulnerabilità.

Questi principi si basano sulle direttive esistenti in materia di legge dei consumatori dell'UE. La Commissione sta inoltre lavorando al *Digital Fairness Act*, che

mira a colmare le lacune nelle normative attuali. Michael McGrath, Commissario per la Giustizia e la Protezione dei Consumatori, ha sottolineato: «I bambini trascorrono molto tempo online, giocando e interagendo sui social media. Questo li rende un target attraente per commercianti e pubblicitari. È cruciale garantire un ambiente online sicuro per i consumatori, in particolare per i bambini, affinché possano godersi il gioco senza essere vittime di pratiche sleali».

***Star Stable Entertainment AB* ha ora un mese di tempo** per fornire una risposta scritta indirizzando le questioni sollevate dalla rete CPC e proporre un impegno concreto per rimediare alle pratiche contestate. Tuttavia, sarebbe riduttivo pensare che questa azione riguardi solo un singolo gioco: rappresenta invece un monito importante per l'intera industria videoludica. La Commissione Europea ospiterà un workshop in cui le aziende di giochi che operano nell'UE saranno incoraggiate a presentare concreti step per implementare questi principi chiave.

L'indagine su Star Stable Online segna un punto di svolta nella protezione dei minori nell'era digitale. Dimostra l'impegno dell'Unione Europea nel creare un ambiente online più sicuro, trasparente e rispettoso dei diritti dei giovani consumatori. Con le consultazioni sul *Digital Fairness Act* previste per la primavera del 2026, è chiaro che l'UE sta sviluppando un quadro normativo sempre più sofisticato per proteggere i più deboli nell’era digitale. E i videogiochi, sempre più centrali nell'esperienza di intrattenimento dei giovani, diventeranno probabilmente un campo di attenzione sempre più importante per le autorità regolatorie.