



Videogiochi. La Commissione invia una comunicazione degli addebiti per pratiche di *geo-blocking*

📅 16/05/2019

📌 SOCIETÀ, DIRITTO EUROPEO E DELLA CONCORRENZA, CONSUMATORI E RETAIL

Roberto A. Jacchia
Sara Capruzzi

In data 5 aprile 2019, la Commissione Europea ha inviato una comunicazione degli addebiti all'impresa *Valve*, proprietaria della più grande piattaforma di distribuzione per videogiochi per PC denominata *Steam*, ed a cinque editori di videogiochi per PC, *Bandai Namco*, *Capcom*, *Focus Home*, *Koch Media* e *ZeniMax*, per aver posto in essere pratiche di geo-blocco. L'indagine della Commissione era stata avviata nel febbraio 2017, insieme ad altre due indagini, nei settori dell'elettronica di consumo e alberghiero, anch'esse concernenti pratiche di *geo-blocking*¹.

Le pratiche di *geo-blocking* consistono in azioni commerciali messe in atto dai venditori che discriminano i clienti *online* in base alla loro nazionalità, luogo di residenza o luogo di stabilimento. Specificamente, il *geo-blocking* comprende le pratiche in base alle quali i fornitori di beni o servizi impediscono agli utenti di accedervi e acquistarli *online* se si trovano in uno Stato Membro diverso da quello del fornitore. Il *geo-blocking* include il re-indirizzamento automatico degli utenti ad un altro sito *web* dello stesso o di un altro fornitore, con sede nello stesso Stato Membro dell'utente, ed il rifiuto di consegna o pagamento in base alla posizione o al luogo di residenza dell'utente. Tali azioni limitano il commercio transfrontaliero nel mercato

¹ Si veda il seguente [LINK](#).

interno e conducono ad una segmentazione geografica del mercato, dando vita a *deficit* di tutela dei consumatori, problematiche di diritto della concorrenza e di diritti di *copyright*. Al fine di rimuovere i blocchi geografici ingiustificati nel settore dell'*e-commerce*, l'Unione Europea ha adottato il Regolamento (UE) 2018/3021². Le misure ivi contenute sono entrate in vigore in tutti gli Stati Membri il 3 dicembre 2018³.

Valve, tramite *Steam*, distribuisce digitalmente i videogiochi per PC di ciascuno dei cinque editori coinvolti. Allo stesso tempo, *Valve* fornisce delle "chiavi di attivazione" a questi editori, necessarie per consentire ai consumatori di riprodurre i videogiochi acquistati su canali diversi da *Steam*, ad esempio tramite *download* o acquistati su supporti fisici quali DVD. Dopo l'acquisto di alcuni videogiochi per PC, gli utenti devono confermare la loro "chiave di attivazione" su *Steam* per autenticare il gioco ed essere in grado di riprodurlo. Questo sistema è utilizzato per una vasta gamma di giochi, tra cui giochi sportivi, di simulazione e d'azione.

Secondo la Commissione, le imprese indagate avrebbero concluso accordi bilaterali per impedire ai consumatori di acquistare e utilizzare videogiochi per PC acquistati al di fuori del loro Paese di origine. In particolare, la Commissione ha rilevato che le imprese avrebbero concordato l'uso di "chiavi di attivazione" geo-bloccate per ostacolare le vendite transfrontaliere, impedendo ai consumatori di acquistare giochi più economici disponibili in altri Stati Membri. Inoltre, *Bandai Namco*, *Focus Home*, *Koch Media* e *ZeniMax* avrebbero incluso restrizioni contrattuali alle esportazioni nei loro accordi con un numero di distributori diversi da *Valve*, impedendo loro di vendere videogiochi per PC al di fuori dei territori assegnati.

La Commissione ritiene che tali pratiche hanno suddiviso i mercati in base ai confini nazionali e limitato le vendite passive ai consumatori, violando la normativa europea di concorrenza.

Valve ha replicato affermando che essa "... provides *Steam* activation keys free of charge and does not receive any share of the purchase price when a game is sold by third-party resellers (such as a retailer or other online store)...". L'impresa ha altresì specificato che "... [t]he region locks only applied to a small number of game titles. Approximately just 3% of all games using *Steam* (and none of *Valve's* own games) at the time were subject to the contested region locks in the EEA. *Valve* believes that the EC's extension of liability to a platform provider in these circumstances is not supported by applicable law...". Ciononostante, alla luce della valutazione preliminare della Commissione, essa ha deciso di disattivare i blocchi regionali all'interno dello Spazio Economico Europeo (SEE) operanti dal 2015, conservando esclusivamente quelli imposti da legislazioni nazionali (come nel caso della legislazione tedesca sui contenuti) o da altri vincoli legali che limitano le aree geografiche in cui *Steam* è autorizzata a distribuire i giochi. Tuttavia, secondo *Valve*, tale operazione determinerà quasi sicuramente l'aumento dei prezzi da parte degli editori di videogiochi, quantomeno nelle regioni meno abbienti, al fine di evitare l'arbitraggio dei prezzi.

Va in ogni caso precisato che il Regolamento (UE) 2018/302 si applica ai videogiochi per PC distribuiti su CD o DVD, ma non sui *download*. Entro il 23 marzo 2020, la Commissione effettuerà una prima valutazione del Regolamento al fine di esame se esso debba applicarsi anche ai servizi prestati tramite mezzi

² Regolamento (UE) 2018/302 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 28 febbraio 2018, recante misure volte a impedire i blocchi geografici ingiustificati e altre forme di discriminazione basate sulla nazionalità, sul luogo di residenza o sul luogo di stabilimento dei clienti nell'ambito del mercato interno e che modifica i regolamenti (CE) n. 2006/2004 e (UE) 2017/2394 e la direttiva 2009/22/CE. GUUE L 601 del 02.03.2018.

³ Si veda il nostro precedente contributo, disponibile al seguente [LINK](#).

elettronici (come *e-book*, videogiochi *online* e *software*) la cui principale caratteristica consiste nel fornire accesso a opere tutelate dal diritto d'autore o altri beni protetti e nel permetterne l'uso, a condizione che il professionista disponga

dei necessari diritti nei territori interessati.



Roberto A. Jacchia
PARTNER

 r.jacchia@dejalex.com
 +39 02 72554.1
 Via San Paolo 7
20121 - Milano



Sara Capruzzi
ASSOCIATE

 s.capruzzi@dejalex.com
 +32 (0)26455670
 Chaussée de La Hulpe 187
1170 - Bruxelles

MILANO

Via San Paolo, 7 · 20121 Milano, Italia
T. +39 02 72554.1 · F. +39 02 72554.400
milan@dejalex.com

ROMA

Via Vincenzo Bellini, 24 · 00198 Roma, Italia
T. +39 06 809154.1 · F. +39 06 809154.44
rome@dejalex.com

BRUXELLES

Chaussée de La Hulpe 187 · 1170 Bruxelles, Belgique
T. +32 (0)26455670 · F. +32 (0)27420138
brussels@dejalex.com

MOSCOW

Ulitsa Bolshaya Ordynka 37/4 · 119017, Moscow, Russia
T. +7 495 792 54 92 · F. +7 495 792 54 93
moscow@dejalex.com