



ACTUALITAT | Redacció | Actualitzat el 22/12/2022 a les 06:00

Aquestes són les pràctiques obscures per les quals Fortnite haurà de pagar milions de dòlars

[inici centrar report] **Fortnite és un videojoc de la companyia Epic Games** que va aparèixer fa 5 anys i que compta amb 400 milions d'usuaris registrats i 4 milions de jugadors que hi juguen de manera recurrent.

Ara la companyia ha estat denunciada per **vulnerejar la Llei de protecció de la privacitat dels menors en línia i haurà de pagar 275 milions de dòlars, és a dir, 260 milions d'euros**. A més, haurà de tornar als usuaris tots els diners cobrats amb aquesta pràctica fraudulenta als Estats Units, la qual cosa significa que haurà de pagar 245 milions de dòlars més.

Segons fonts del departament de justícia nord-americà, **Epic Games recollia i guardava dades privades dels menors que jugaven al Fortnite infantil, com noms, adreces de correu, identificadors per conèixer el seu progrés, compres, ajustaments i llistes d'amics, sense demanar el consentiment dels pares**. A més, mantenia activats la càmera i el micròfon per defecte, sense avisar-los. De manera que les seves veus, converses i missatges que enviaven es retransmetien automàticament a amics i estranys.

"Els pares tenen dret a saber i consentir, abans que les empreses recullin informació personal dels seus fills. **El departament està compromès a obligar a complir aquestes proteccions contra la recollida no autoritzada d'informació de consumidors**, especialment menors", ha indicat el fiscal general, Brian Boynton. Per tant, la companyia haurà d'esborrar totes les dades que tingui i, a partir d'ara, el micròfon i la càmera estaran desactivats per defecte.

Epic Games creator of the video game Fortnite, to pay a total of \$520 million over FTC allegations Epic violated the Children's Online Privacy Protection Act and deployed dark patterns to dupe millions of players into making unintentional purchases: <https://t.co/yHaQx8VXlu>

? FTC (@FTC) December 19, 2022

La companyia també ha reconegut haver utilitzat **"patrons obscurs", practiques tramposes i dissenys especialment pensats per confondre els infants, que molts cops acabaven fent compres de manera inconscient**. La disposició "contraintuïtiva, inconscient i confusa" de la configuració de botons ha provocat en molts casos que els jugadors fessin compres no desitjades clicant un sol botó.

A més, **alguns menors havien pogut fer compres sense la supervisió dels pares gràcies a unes monedes virtuals que podien obtenir amb un sol clic i sense saber que en realitat eren reals**, ja que el joc amagava les equivalències de la moneda virtual i real. Alguns d'ells van arribar a acumular centenars de compres pensant que no eren reals.

[fi centrar report]