



---

*Dokument s plenarne sjednice*

---

**A9-0300/2022**

19.12.2022

## **IZVJEŠĆE**

o zaštiti potrošača u internetskim videoigrama: pristup na razini jedinstvenog europskog tržišta  
(2022/2014(INI))

Odbor za unutarnje tržište i zaštitu potrošača

Izjestiteljica: Adriana Maldonado López

## SADRŽAJ

	<b>Stranica</b>
PRIJEDLOG REZOLUCIJE EUROPSKOG PARLAMENTA .....	3
OBRAZLOŽENJE .....	18
INFORMACIJE O USVAJANJU U NADLEŽNOM ODBORU .....	20
POIMENIČNO KONAČNO GLASOVANJE U NADLEŽNOM ODBORU .....	21

## PRIJEDLOG REZOLUCIJE EUROPSKOG PARLAMENTA

### o zaštiti potrošača u internetskim videoigrama: pristup europskog jedinstvenog tržišta (2022/2014(INI))

*Europski parlament,*

- uzimajući u obzir Konvenciju UN-a o pravima djeteta od 20. studenog 1989. i Opću napomenu br. 25 (2021.) o pravima djeteta u pogledu digitalnog okruženja Odbora UN-a o pravima djeteta,
- uzimajući u obzir Komunikaciju Komisije od 22. travnja 2008. o zaštiti potrošača, posebno maloljetnika, u pogledu korištenja videoigara (COM(2008)0207),
- uzimajući u obzir komunikaciju Komisije od 19. veljače 2020. naslovljenu „Izgradnja digitalne budućnosti Europe” (COM(2020)0067),
- uzimajući u obzir komunikaciju Komisije od 24. ožujka 2021. naslovljenu „Strategija EU-a o pravima djeteta” (COM(2021)0142),
- uzimajući u obzir komunikaciju Komisije od 11. svibnja 2022. naslovljenu „Digitalno desetljeće za djecu i mlade: nova Europska strategija za bolji internet za djecu (BIK+)” (COM(2022)0212),
- uzimajući u obzir Rezoluciju Vijeća od 1. ožujka 2002. o zaštiti potrošača, posebno mladih, označivanjem određenih videoigara i računalnih igara prema dobnoj skupini<sup>1</sup>,
- uzimajući u obzir Direktivu (EU) 2018/1808 Europskog parlamenta i Vijeća od 14. studenoga 2018. o izmjeni Direktive 2010/13/EU o koordinaciji određenih odredaba utvrđenih zakonima i drugim propisima u državama članicama o pružanju audiovizualnih medijskih usluga (Direktiva o audiovizualnim medijskim uslugama) u pogledu promjenjivog stanja na tržištu<sup>2</sup>,
- uzimajući u obzir Direktivu (EU) 2019/770 Europskog parlamenta i Vijeća od 20. svibnja 2019. o određenim aspektima ugovora o isporuci digitalnog sadržaja i digitalnih usluga<sup>3</sup>,
- uzimajući u obzir Direktivu (EU) 2019/2161 Europskog parlamenta i Vijeća od 27. studenoga 2019. o izmjeni Direktive Vijeća 93/13/EEZ i direktiva 98/6/EZ, 2005/29/EZ te 2011/83/EU Europskog parlamenta i Vijeća u pogledu boljeg izvršavanja i modernizacije pravila Unije o zaštiti potrošača<sup>4</sup>;
- uzimajući u obzir Direktivu 2011/83/EU Europskog parlamenta i Vijeća od

---

<sup>1</sup> SL C 65, 14.3.2002., str. 2.

<sup>2</sup> SL L 303, 28.11. 2018., str. 69.

<sup>3</sup> SL L 136, 22.5.2019, str. 1.

<sup>4</sup> SL L 328, 18.12. 2019., str. 7.

25. listopada 2011. o pravima potrošača, izmjeni Direktive Vijeća 93/13/EEZ i Direktive 1999/44/EZ Europskog parlamenta i Vijeća te o stavljanju izvan snage Direktive Vijeća 85/577/EEZ i Direktive 97/7/EZ Europskog parlamenta i Vijeća<sup>5</sup>,

- uzimajući u obzir obavijest Komisije od 29. prosinca 2021. naslovljenu „Smjernice za tumačenje i primjenu Direktive 2005/29/EZ Europskog parlamenta i Vijeća o nepoštenoj poslovnoj praksi poslovnog subjekta u odnosu prema potrošaču na unutarnjem tržištu”<sup>6</sup>,
- uzimajući u obzir obavijest Komisije od 29. prosinca 2021. naslovljenu „Smjernice za tumačenje i primjenu Direktive 2011/83/EU Europskog parlamenta i Vijeća o pravima potrošača”<sup>7</sup>,
- uzimajući u obzir Komisijinu provjeru primjerenosti prava EU-a o zaštiti potrošača u pogledu pravednosti u digitalnoj domeni, koja je pokrenuta pozivom na očitovanje 17. svibnja 2022.,
- uzimajući u obzir Uredbu (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i Vijeća od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (Opća uredba o zaštiti podataka)<sup>8</sup>,
- uzimajući u obzir Uredbu (EU) 2022/2065 Europskog parlamenta i Vijeća od 19. listopada 2022. o jedinstvenom tržištu digitalnih usluga i izmjeni Direktive 2000/31/EZ (Akt o digitalnim uslugama)<sup>9</sup>,
- uzimajući u obzir svoju Rezoluciju od 12. ožujka 2009. o zaštiti potrošača, posebno maloljetnika, u pogledu korištenja videoigara<sup>10</sup>,
- uzimajući u obzir svoju Rezoluciju od 20. studenoga 2012. o zaštiti djece u digitalnom svijetu<sup>11</sup>,
- uzimajući u obzir svoje stajalište od 28. ožujka 2019. o Prijedlogu uredbe Europskog parlamenta i Vijeća o uspostavi programa Kreativna Europa (2021. – 2027.) i stavljanju izvan snage Uredbe (EU) br. 1295/2013<sup>12</sup>,
- uzimajući u obzir zaključke Vijeća od 13. travnja 2022. o izradi europske strategije za ekosustav kulturnih i kreativnih industrija<sup>13</sup>,
- uzimajući u obzir studiju Resornog odjela za ekonomsku i znanstvenu politiku te politiku kvalitete života Glavne uprave Europskog parlamenta za unutarnju politiku iz

---

<sup>5</sup> SL L 304, 22.11.2011, str. 64.

<sup>6</sup> SL C 526, 29.12.2021, str. 1.

<sup>7</sup> SL C 525, 29.12.2021, str. 1.

<sup>8</sup> SL L 119, 4.5.2016., str. 1.

<sup>9</sup> SL L 277, 27.10.2022., str. 1.

<sup>10</sup> SL C 87 E, 1.4.2010., str. 122.

<sup>11</sup> [SL C 419, 16.12.2015., str. 33.](#)

<sup>12</sup> SL C 108, 26.3.2021, str. 934.

<sup>13</sup> SL C 160, 13.4.2022., str. 13.

srpnja 2020. naslovljenu *Loot boxes in online games and their impact on consumers, especially young consumers* (Nagradne kutije u internetskim igrama i njihov utjecaj na potrošače, posebno mlade potrošače),

- uzimajući u obzir članak 54. Poslovnika,
  - uzimajući u obzir izvješće Odbora za unutarnje tržište i zaštitu potrošača (A9-0300/2022),
- A. budući da videoigre igraju osobe svih dobnih skupina u Europi, te tako polovica svih Europljana u dobi od 6 do 64 godine igra videoigre, a najzastupljeniju dobnu skupinu čine osobe u dobi od 45 do 64 godine; budući da 73 % djece u dobi od 6 do 10 godina, 84 % djece u dobi od 11 do 14 godina i 74 % mladih u dobi od 15 do 24 godine igra videoigre<sup>14</sup>;
- B. budući da je europski sektor videoigara najbrže rastući kulturni i kreativni sektor u Europi, s procijenjenom veličinom europskog tržišta od 23,3 milijarde EUR u 2020. godini i s većim globalnim prometom od glazbenih i filmskih kompanija<sup>15</sup> te budući da taj sektor predstavlja važan potencijal za rast i otvaranje radnih mjesta te doprinosi digitalnom jedinstvenom tržištu Europe; budući da je sektor videoigara jedina kulturna i kreativna industrija koja je zabilježila rast prometa tijekom krize uzrokovane bolešću COVID-19<sup>16</sup>;
- C. budući da videoigre imaju jedinstvenu kreativnu vrijednost u usporedbi s računalnim programima, kako je prepoznao Sud Europske unije<sup>17</sup>, te su zaštićene na temelju Direktive 2009/24/EZ<sup>18</sup> o pravnoj zaštiti računalnih programa i Direktive 2001/29/EZ<sup>19</sup> o usklađivanju određenih aspekata autorskog i srodnih prava u informacijskom društvu, na kojima se temelji lanac vrijednosti;
- D. budući da je sektor videoigara, unatoč središnjoj ulozi koju ima u europskom kulturnom i kreativnom ekosustavu, i dalje zapostavljen od strane oblikovatelja politika u odnosu na druge medijske industrije, osobito filmove i druge audiovizualne proizvode, koji obično primaju veća financijska sredstva i koriste se kao model za oblikovanje propisa i politika o videoigramima, a tim se pristupom ne uzimaju u obzir razlike između tih sadržaja;
- E. budući da europsku industriju videoigara uglavnom čine mala i srednja poduzeća (MSP-ovi) i *start-up* poduzeća, koja su važna za inovaciju i rast tog sektora<sup>20</sup>;

---

<sup>14</sup> COM(2022)0212.

<sup>15</sup> Organizacije *Interactive Software Federation of Europe* i *European Games Developer Federation*, [Key facts from 2021: Video games – a force for good](#), pristupljeno 19. prosinca 2022.

<sup>16</sup> EY, *Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, siječanj 2021.

<sup>17</sup> Presuda Suda Europske unije od 23. siječnja 2014., *Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl*, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

<sup>18</sup> Direktiva 2009/24/EZ Europskog parlamenta i Vijeća od 23. travnja 2009. o pravnoj zaštiti računalnih programa (SL L 111, 5.5.2009., str. 16.).

<sup>19</sup> Direktiva 2001/29/EZ Europskog parlamenta i Vijeća od 22. svibnja 2001. o usklađivanju određenih aspekata autorskog i srodnih prava u informacijskom društvu (SL L 167, 22.6.2001., str. 10.).

<sup>20</sup> Europska komisija, [The value of European video games society](#), 30. svibnja 2022.

- F. budući da industrija videoigara ima cjelovit lanac vrijednosti koji se temelji na inovacijama i kreativnosti, čime objedinjuje širok raspon vještina i znanja; budući da tehnološka postignuća u sektoru internetskih videoigara postaju sve važnija te se prenose na druge sektore i industrije kao što su građevinarstvo, dizajn, maloprodaja, obrazovanje, marketing, virtualna/proširena stvarnost i internetska kupovina;
- G. budući da neka poduzeća u tom sektoru koriste sadržaj koji su kreirali maloljetnici i mlađa djeca; budući da bi trebalo uvesti mjere kako bi se maloljetnike i mlađu djecu zaštitilo od komercijalnog iskorištavanja kao kreatora sadržaja internetskih igara<sup>21</sup>;
- H. budući da su videoigre, uz druge oblike zabavnih aktivnosti, jedan od najpopularnijih oblika zabave u Europi, i to prema istraživanju Eurobarometra provedenom 2019. koje je pokazalo da 27 % Europljana igra internetske videoigre najmanje jednom mjesečno, dok ih 48 % sluša glazbu putem internetskog prijenosa, a 47 % gleda filmove ili TV serije na internetskim platformama;
- I. budući da stabilno i visokokvalitetno funkcioniranje internetskih videoigara ovisi o povezivosti; budući da razina zadovoljstva Europljana kada je riječ o brzini učitavanja i preuzimanja njihovih internetskih veza varira diljem Europe, pri čemu u nekim državama članicama premašuje 90 %, a u drugima doseže tek 65 %<sup>22</sup>; budući da je internetskom povezivosti u ruralnim područjima nezadovoljno 30 % više osoba nego u urbanim područjima;
- J. budući da se internetske videoigre mogu igrati na mnogo različitih uređaja te da postoje brojne funkcije, opcije dizajna i mogućnosti za njihovo korištenje, kao što su igre u kojima sudjeluje više igrača, sustavi razgovora u stvarnom vremenu, kupnja na internetu, proširena stvarnost, virtualna stvarnost, sadržaj koji se može preuzeti besplatno ili uz plaćanje, pretplate ili nagradne kutije, što može utjecati na iskustvo igrača videoigara; budući da interakcija s drugim igračima na internetu nije moguća kod svih videoigara; budući da postoje alati za roditeljsku kontrolu kako bi se onemogućila bilo kakva interakcija s drugim igračima;
- K. budući da su takozvane nagradne kutije (engl. *loot boxes*) s naizgled nasumičnim artiklima obično dostupne tijekom igre ili se mogu platiti pravim novcem; budući da ih se može prodavati preko dizajna igre poznatih kao tamni obrasci (engl. *dark patterns*), koji zbog neželjene ili nekontrolirane kupnje mogu imati negativne psihološke i financijske posljedice, osobito po maloljetnike i mlađu djecu; budući da je u Nizozemskoj u tijeku sudski postupak o mjerama koje se primjenjuju na nagradne kutije; budući da Slovačka također razmatra odgovarajuće mjere koje bi se mogle poduzeti; budući da taj nedostatak usklađenog pristupa dovodi do fragmentacije tržišta videoigara unutar EU-a; budući da na europskoj razini ne postoje posebni mehanizmi za zaštitu potrošača kojima bi se osigurala zaštita svih igrača, posebno maloljetnika i mlađe djece, kada je riječ o nagradnim kutijama koje se plaćaju;
- L. budući da se industrija videoigara tijekom posljednjih desetljeća razvila iz modela

---

<sup>21</sup> Parker, S., [The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#), *The Guardian*, 9. siječnja 2022.

<sup>22</sup> Kantar na zahtjev Europske komisije, [Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#), lipanj 2021.

ostvarivanja prihoda od arkadnih igara i igara pakiranih u kutijama do sada raširenog poslovnog modela igara kao usluga, plaćanja za prednost (engl. *pay-to-win*) ili plaćanja za napredniju funkcionalnost (engl. *freemium*); budući da su se cijene igara stabilizirale unatoč rastućim troškovima njihova razvoja zbog mogućnosti raspodjele tih troškova putem proširenja igara; napominje, međutim, da se konačni trošak proširenog iskustva igre s vremenom može znatno povećati;

- M. budući da se neke internetske videoigre oslanjaju na ostvarivanje prihoda zahvaljujući korisnicima preko prikupljanja podataka i oglašavanja, čime se stvara poticaj da se korisnike, uključujući maloljetnike i mlađu djecu, navede da što više vremena provedu igrajući;
- N. budući da prekomjerno igranje internetskih videoigara, intenzivirano manipulativnim dizajnom, može dovesti do ovisnosti i poremećaja povezanog s igranjem videoigara (engl. *gaming disorder*), kako je definirano u Međunarodnoj klasifikaciji bolesti Svjetske zdravstvene organizacije (SZO)<sup>23</sup>;
- O. budući da igranje videoigara može biti izvor problema povezanih sa zaštitom potrošača, posebno maloljetnika i mlađe djece, bez obzira na vrijeme provedeno igrajući;
- P. budući da maloljetnici i mlađa djeca pod nadzorom svojih roditelja i skrbnika imaju pravo sudjelovati u digitalnom svijetu na način koji je u skladu s razvojnim kapacitetima djeteta;
- Q. budući da se u članku 31. Konvencije UN-a o pravima djeteta navodi da sva djeca imaju pravo na igru te slobodno i puno sudjelovanje u kulturnom životu i aktivnostima primjerenima njihovoj dobi;
- R. budući da kupnjom unutar igre igrači mogu dobiti, na primjer, kozmetičke artikle kao što su „skins” (posebni izgled lika) ili sadržaj koji im daje prednost u igri, izbjegavanje oglašavanja, uklanjanje mjerača za odbrojavanje vremena čekanja ili izbjegavanje prekomjernog čekanja i izbjegavanje „grindinga” (ponavljanje rutinskih radnji);
- S. budući da se većina roditelja koristi nekom vrstom alata za roditeljski nadzor; budući da je većina roditelja zabrinuta zbog vremena koje njihovo dijete provodi igrajući videoigre te zbog rizika od izloženosti štetnom sadržaju, maltretiranju, kontaktu s nepoznatim odraslim osobama i kupnji unutar igre;
- T. budući da je mnogo roditelja u Europi upoznato s Paneuropskim sustavom klasifikacije igara prema dobi (PEGI) te da smatraju da im je oznaka PEGI korisna kada donose odluku o tome hoće li kupiti određenu igru za svoju djecu<sup>24</sup>;
- U. budući da je, prema podacima tog sektora, vrijeme koje se provodi u igranju videoigara sveukupno gledajući stabilno te su Europljani 2021. videoigre igrali u prosjeku 9 sati tjedno, 9,5 sati 2020., 8,6 sati 2019., 8,8 sati 2018. odnosno 9,2 sata 2017.<sup>25</sup>; budući da

---

<sup>23</sup> SZO, [Gaming disorder](#), pristupljeno 15. prosinca 2022.

<sup>24</sup> Organizacije *Interactive Software Federation of Europe* i *European Games Developer Federation*, [Key facts 2020: The year we played together](#), 24. kolovoza 2021.

<sup>25</sup> Organizacije *Interactive Software Federation of Europe* i *European Games Developer Federation*, [Key facts from 2021: Video games – a force for good](#), pristupljeno 19. prosinca 2022.

je vrijeme utrošeno na videoigre i dalje kraće od drugih aktivnosti pred ekranom, kao što je gledanje televizije, na koje je 2020. u prosjeku utrošeno 25 sati tjedno;

- V. budući da je zdravlje stanje potpune tjelesne, duševne i socijalne dobrobiti, a ne samo odsutnost bolesti ili nemoći; budući da su mentalno zdravlje i dobrobit međusobno povezani i da bi ih trebalo uzeti u obzir u svim područjima kao što su obrazovanje, zdravlje, zapošljavanje i socijalna uključenost; budući da videoigre mogu biti važan alat u službi mentalnog zdravlja i dobrobiti te se mogu koristiti za ostvarivanje napretka u tim područjima kao i za pomoć u razvoju vještina ključnih za digitalno društvo i razvoj digitalnog jedinstvenog tržišta;
- W. budući da su 2019. žene činile 20 % osoba zaposlenih u industriji videoigara; budući da je nedovoljna zastupljenost žena dobro poznat i sustavan problem u područjima povezanima sa znanosti, tehnologijom, inženjerstvom i matematikom, uključujući u sektoru videoigara, kako u samoj industriji tako i u hiperseksualizaciji mnogih ženskih likova u postupku dizajna igara; budući da je 37 % djevojčica koje igraju videoigre doživjelo uznemiravanje na temelju spola u internetskim igrama s više igrača<sup>26</sup>; budući da se, povrh napora uloženi u pogledu ispravnog, ravnopravnog i nestereotipnog predstavljanja žena u videoigramima, napredak mora nastaviti i ići ruku pod ruku s ravnopravnom zastupljenosti žena na svim pozicijama u vrijednosnom lancu, što se odnosi i na borbu protiv seksualnog zlostavljanja i diskriminacije;
- X. budući da su 2020. osobe s invaliditetom činile jednu petinu stanovnika EU-a; budući da je Unija predana poboljšanju njihovog društvenog i ekonomskog položaja, uključujući na internetu; budući da određeni oblici invaliditeta mogu predstavljati osobit izazov za igranje internetskih videoigara, primjerice daltonizam, oštećenja vida ili smanjena pokretljivost ruku; budući da od daltonizma boluje 10 % muškog stanovništva;

### ***Internetske videoigre u EU-u***

1. ističe vrijednost videoigara koje se igraju na internetu i izvan njega kao popularan način zabave za velik broj Europljana svih dobi i u svim državama članicama te kao oblik kulturnog izričaja kreatora, pojedinačnih igrača i širih zajednica igrača;
2. naglašava da su videoigre vrlo inovativan digitalni sektor u EU-u te da taj sektor osigurava više od 90 000 izravnih radnih mjesta u Europi; naglašava da sektor videoigara nudi sve veći broj novih mogućnosti zapošljavanja mnogim kulturnim stvarateljima, kao što su programeri igara, dizajneri, pisci, glazbeni producenti i drugi umjetnici, što bi trebalo uzeti u obzir pri svakom djelovanju Unije u tom području, a posebno kada je riječ o financiranju; ističe da videoigre obuhvaćaju kako digitalni tako i kulturni sektor jer predstavljaju ključan dio kulturnog i kreativnog ekosustava koji čini više od 50 % dodane vrijednosti ukupnog tržišta audiovizualnog sadržaja EU-a;
3. naglašava važnost industrije videoigara u podupiranju inovacija u Europi; naglašava da je sektor videoigara pridonio razvoju novih tehnologija kao što su, među ostalim, umjetna inteligencija te tehnologije virtualne i proširene stvarnosti;

---

<sup>26</sup> Pisani dokazi koje je organizacija *Anti-Defamation League* podnijela Zajedničkom odboru za nacrt zakona o sigurnosti na internetu parlamenta Ujedinjene Kraljevine (OSB0030), [How Algorithms Influence Inmful Online Conduct](#), rujna 2021.

4. podsjeća na važnost MSP-ova u europskom lancu vrijednosti videoigara i istaknutu ulogu koju na svjetskoj razini uživaju mnoga europska poduzeća koja se bave razvojem na tržištima videoigara za konzole, osobna računala i mobilne telefone; izražava razočaranje da se takav međunarodni uspjeh i kulturna prednost često zanemaruju kad se govori o vodećem položaju Europe u području digitalnih tehnologija i usluga;
5. pozdravlja pokretanje pilot-projekta koji je predložio Parlament pod naslovom „Razumijevanje vrijednosti europskog društva za videoigre”, koji je namijenjen prikupljanju iscrpnih podataka u svrhu kreiranja politika koje će se odnositi na taj sektor; primjećuje da neki problemi u tom sektoru uključuju razvoj i zadržavanje talentiranih pojedinaca, složen i fragmentiran regulatorni okvir u kontekstu globalnog tržišta, pristup financiranju te društveni i kulturni utjecaj videoigara;

### ***Jačanje zaštite potrošača u internetskim videoigramama***

6. naglašava da je zaštita potrošača ključna za osiguravanje sigurnog i pouzdanog internetskog okruženja za videoigre i igrače te da jačanje povjerenja kod potrošača može potaknuti gospodarski rast industrije videoigara; smatra, međutim, da se zaštita potrošača može poboljšati; poziva Komisiju da razmotri probleme u vezi sa zaštitom potrošača u internetskim videoigramama u okviru svoje aktualne provjere primjerenosti prava EU-a o zaštiti potrošača kako bi se osigurala jednaka razina pravednosti kako na internetu tako i izvan njega;
7. potvrđuje da pravna stečevina EU-a o zaštiti potrošača omogućuje veliku zaštitu potrošača koja se u potpunosti može primijeniti i na područje videoigara; prima na znanje obavijest Komisije od 29. prosinca 2021. o nepoštenoj poslovnoj praksi poslovnog subjekta u odnosu prema potrošaču na jedinstvenom tržištu, koja sadrži upute o primjeni europskog prava o zaštiti potrošača na promidžbu i oglašavanje unutar igre, među ostalim usmjerene na djecu, kupnje unutar igre i prisutnost raznog plaćenog sadržaja; međutim, primjećuje da postoji potreba za konzistentnim i koordiniranim pristupom između država članica i tijela za zaštitu potrošača kako bi se izbjegla fragmentacija jedinstvenog tržišta i zaštitili potrošači u Europi;
8. apelira na Komisiju i nacionalna tijela za zaštitu potrošača u okviru Mreže za suradnju u zaštiti potrošača da se pobrinu za to da se europsko pravo o zaštiti potrošača u potpunosti poštuje i provodi u sektoru videoigara;
9. primjećuje postojanje internetskih platformi za videoigre koje omogućuju igračima, među ostalim maloljetnicima i mlađoj djeci, da kreiraju vlastite igre s pomoću alata koje stavljaju na raspolaganje i posjeduju programeri igara; poziva Komisiju da po potrebi donese regulatorne mjere kojima bi se korisnike, a posebno maloljetnike i mlađu djecu, zaštitilo od nezakonitih praksi koje bi te platforme mogle primjenjivati;
10. pozdravlja činjenicu da će se Direktiva (EU) 2019/770 od siječnja 2022. primjenjivati na videoigre, uključujući besplatne videoigre, te će stoga pružati dodatnu zaštitu potrošačima; međutim, žali zbog toga što neke države članice još nisu prenijele tu direktivu u nacionalno zakonodavstvo te apelira na njih da je provedu bez odgode kako bi se zajamčila bolja zaštita potrošača u cijeloj Uniji; poziva Komisiju da pomno nadzire proces prenošenja te direktive, da održava intenzivan dijalog s državama

članicama koje kasne s njezinom primjenom i da razmotri pokretanje postupaka zbog povrede prava ako to bude potrebno;

11. pozdravlja razvoj i provedbu alata za roditeljski nadzor koji pomažu filtrirati sadržaj i videoigre po dobi, pratiti vrijeme utrošeno na igre, onemogućiti ili ograničiti kupnju na internetu i ograničiti komunikaciju s drugima ili prikazivanje sadržaja koji stvaraju drugi igrači; podsjeća na činjenicu da roditeljski nadzor na razini platforme nije jedina metoda kojom se roditelji koriste kako bi nadzirali pristup svoje djece sadržaju i intervenirali u tom pogledu; primjećuje, međutim, da čak i kad su takvi alati dostupni, roditelji ponekad možda nisu svjesni da oni postoje ili imaju poteškoće u njihovoj primjeni, što smanjuje njihovu učinkovitost; smatra da je za razvoj takvih mehanizama zadužena industrija; smatra da takvi mehanizmi moraju biti jednostavni za uporabu, razumljivi i lako podesivi te da zaštita potrošača mora biti „integrirana” i „zadana”; smatra da su za primjenu roditeljske kontrole odgovorni i roditelji i industrija; poziva na uspostavu mehanizama za provođenje strožeg roditeljskog nadzora nad, među ostalim, trošenjem novca i vremenom koje maloljetnici i mlađa djeca provode igrajući videoigre, poštujući pritom prava maloljetnika i njihov razvoj; potiče platforme da povećaju razinu osviještenosti i informacije o tome kako upotrebljavati takve alate; poziva Komisiju i države članice da podrže promicanje javnih i privatnih edukativnih i informativnih kampanja namijenjenih roditeljima i skrbnicima kako bi ih se informiralo o postojećim alatima kao što je mobilna aplikacija PEGI te kako bi se potaknula njihova upotreba;
12. naglašava da se u sektoru videoigara upotrebljavaju različiti poslovni modeli; konstatira da neke internetske videoigre nude svojim korisnicima mogućnost kupnje unutar igre s pomoću igračih valuta, koje se mogu kupiti s pomoću pravog novca ili zaraditi u igri, kako bi se osvojili artikli iz nagradnih kutija ili realizirale bilo koje druge vrste naizgled nasumične kupnje unutar igre, čiji je sadržaj igraču nepoznat dok ga ne plati; ističe da postoje različite vrste nagradnih kutija<sup>27</sup> te napominje da takvi sustavi nisu bez posljedica za potrošače i da su igre s modelom plaćanja za prednost, a posebno agresivni modeli plaćanja za prednost ili modeli u kojima se popularni sadržaji otključavaju plaćanjem, rezultirali negativnim reakcijama zajednica igrača, što je dovelo do negativnih recenzija, pa čak i promjena u igrama prije ili ubrzo nakon njihova objavljivanja;
13. naglašava da je mogućnost kupnje unutar igre prisutna u videoigramama već dugi niz godina; podržava nedavno usvojene smjernice Komisije o primjeni Direktive o nepoštenoj poslovnoj praksi<sup>28</sup>, u kojima se pojašnjavaju pravila u pogledu plaćenih nasumičnih artikala u videoigramama; naglašava da sustavi kupnje unutar igre isto tako moraju biti u skladu s Direktivom o nepoštenoj poslovnoj praksi i nedavno donesenim smjernicama kako bi se osiguralo da ne dovode do štetnih praksi koje utječu na potrošače, a posebno maloljetnike i mlađu djecu; poziva na poštovanje i brzu provedbu Direktive o nepoštenoj poslovnoj praksi kako bi se osigurala zaštita potrošača na

---

<sup>27</sup> Nagradne kutije mogu se razlikovati ovisno o, među ostalim, različitim uvjetima osvajanja (vrijeme čekanja, prikazivanje oglasa, plaćanje stvarnim novcem), nagradi, transparentnosti, izgledima za osvajanje artikala i mogućnosti pretvaranja stečenog predmeta u igraču valutu ili stvarni novac.

<sup>28</sup> Direktiva 2005/29/EZ Europskog parlamenta i Vijeća od 11. svibnja 2005. o nepoštenoj poslovnoj praksi poslovnog subjekta u odnosu prema potrošaču na unutarnjem tržištu i o izmjeni Direktive Vijeća 84/450/EEZ, direktiva 97/7/EZ, 98/27/EZ i 2002/65/EZ Europskog parlamenta i Vijeća, kao i Uredbe (EZ) br. 2006/2004 Europskog parlamenta i Vijeća (SL L 149, 11.6.2005., str. 22.).

jedinstvenom tržištu, posebno za maloljetnike i mlađu djecu;

14. prima na znanje studiju koju je naručio o nagradnim kutijama i njihovim učincima na potrošače, posebno maloljetnike i mlađu djecu; konstatira da je u studiji preporučeno da se nagradne kutije analiziraju iz perspektive zakonodavstva o zaštiti potrošača kako bi se izbjegli štetni učinci i izrabljivačke prakse u vezi s nagradnim kutijama, posebno prema maloljetnicima i mlađoj djeci<sup>29</sup>; poziva Komisiju da analizira način na koji se nagradne kutije prodaju i da poduzme potrebne korake kako bi se uspostavio zajednički europski pristup u pogledu nagradnih kutija s ciljem da se osigura odgovarajuća zaštita potrošača, posebno maloljetnika i mlađe djece;
15. ističe da su određeni dizajni igara koji se koriste za kupnju unutar videoigara osmišljeni za manipulaciju i iskorištavanje jer se koriste agresivnim komercijalnim praksama koje značajno smanjuju slobodu izbora potrošača i potiču ih da donose financijske odluke koje inače ne bi donijeli; konstatira da su takve prakse jasno zabranjene Direktivom (EU) 2019/2161; poziva programere i prodavatelje videoigara da se pobrinu za to da videoigre koje su usmjerene na maloljetnike poštuju prava maloljetnika i mlađe djece, među ostalim u pogledu privatnosti, ciljanog oglašavanja i manipulativnih praksi; smatra da bi maloljetnici i mlađa djeca kada igraju videoigre na internetu trebali imati razinu zaštite jednaku onoj koju pruža Akt o digitalnim uslugama;
16. konstatira da se, povrh sustava kupnje unutar igre i plaćenih nasumičnih artikala, u videoigramima pojavljuju i drugi obmanjujući dizajni koji mogu promijeniti ponašanje potrošača; poziva nacionalna tijela da učinkovito provode europske i nacionalne zakone o zaštiti potrošača, posebno Direktivu o nepoštenoj poslovnoj praksi i s njom povezane smjernice, kojima se zabranjuju određeni tamni obrasci, agresivne marketinške prakse i obmanjujuća transparentnost informacija koje se moraju pružiti potrošačima; nadalje poziva Komisiju da nastavi analizirati ta pitanja, a posebno tamne obrasce, u okviru tekuće provjere prikladnosti prava EU-a o zaštiti potrošača u pogledu pravednosti u digitalnoj domeni, te da po potrebi predstavi odgovarajuće inicijative;
17. naglašava da bi programeri internetskih igara usmjerenih na maloljetnike i mlađu djecu trebali uzeti u obzir njihovu dob, prava i ranjivosti; naglašava da moraju ispunjavati najviše moguće standarde na integriranoj i zadanoj osnovi kada je riječ o sigurnosti, zaštiti, privatnosti i određivanju vremenskih ograničenja, te napominje da, uz dopunjavanje standarda na zadanoj osnovi, roditelji mogu imati važnu ulogu u zaštiti maloljetnika i mlađe djece pri igranju videoigara; ističe, međutim, da bi industrija videoigara trebala provoditi kampanje za podizanje razine osviještenosti i podupirati upotrebu odgovarajućih alata i informiranja o tome kako bolje zaštititi maloljetnike i mlađu djecu;
18. naglašava da su videoigre istodobno alati za igranje i umjetnička djela kulturne vrijednosti;
19. naglašava da bi potrošači trebali imati sve potrebne informacije o internetskoj videoigri, među ostalim o mogućnostima kupnje unutar igre kao što su nagradne kutije i druge naizgled nasumične kupnje unutar igre, te da bi trebali biti svjesni vrste sadržaja prije početka igre i tijekom igre, te naglašava da bi takve informacije trebale biti jasno

---

<sup>29</sup> Forbrukerrådet, [Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#), 31. svibnja 2022.

prikazane i lako razumljive svim potrošačima prije kupnje igre i prije svake kupnje unutar igre kako bi se bolje zaštitili potrošači, a posebno maloljetnici i mlađa djeca, te kako bi se roditeljima pomoglo da razumiju i kontroliraju njihovu potrošnju; konstatira da bi u slučaju upotrebe virtualnih valuta u internetskim igrama njihova vrijednost u stvarnoj valuti uvijek trebala biti jasno i vidljivo naznačena potrošačima pri svakoj kupnji; podsjeća da je izostanak takvih informacija jasno zabranjen Direktivom (EU) 2019/2161;

20. ističe da se u internetskim videoigrama koje igračima nude mogućnost ostvarivanja prednosti u zamjenu za plaćanje u modelima plaćanja za prednost igrača mora jasno informirati o toj značajci prije nego što počnu igrati; smatra da takvi modeli plaćanja za prednost mogu rezultirati razlikama među igračima ovisno o njihovim mogućnostima; potiče na uključivanje mogućnosti igranja bez plaćanja za prednost u igrama u kojima se koriste takvi modeli;
21. pozdravlja činjenicu da će Komisija ispitati automatsko produženje pretplata i ugovora u predstojećoj provjeri primjerenosti zakonodavstva o zaštiti potrošača; konstatira da automatsko produženje može biti korisno i za korisnika i za trgovca jer korisnicima može povećati praktičnost, a trgovcima smanjiti administraciju oko pretplatnika, ali da može biti i problematično ako se automatsko produženje nastavi na neodređeno vrijeme protivno namjerama potrošača; potiče, kako Komisiju u sklopu njezinih preispitivanja tako i trgovce u okviru njihovih politika poduzeća, da uzmu u obzir najbolje prakse država članica ili poduzeća koji već imaju uspostavljene politike za automatsko produženje prilagođene potrošačima; poziva Komisiju da uvede obvezu na razini EU-a prema kojoj trgovci umjesto zadane značajke moraju korisnicima pružiti mogućnost samostalnog odabira pri kupnji, kao i pružiti im jasne i lako dostupne informacije o tome kako u bilo kojem trenutku otkazati automatsko produženje te učiniti postupak otkazivanja automatskog produženja jednostavnim i jednako lakim kao što je i postupak prijave za pretplatu;
22. poziva na veću transparentnost od strane programera videoigara u pogledu vjerojatnosti mehanizama nagradnih kutija, uključujući informacije na jednostavnom jeziku o tome što se algoritmima namjerava postići;
23. ističe da su politike vraćanja proizvoda i povrata novca temelj potrošačkih prava u Uniji i da potrošači imaju jednaka prava u pogledu vraćanja proizvoda i traženja povrata novca za internetsku kupovinu kao i za osobnu fizičku kupnju; konstatira da se za internetski i digitalni sadržaj, bez obzira na to je li preuzet ili se prenosi putem interneta, pravo na povrat novca primjenjuje ako su proizvod ili usluga neispravni ili ako potrošač ne dobije pristup proizvodu u skladu s očekivanjima; poziva trgovce da se u potpunosti pridržavaju pravila EU-a o zaštiti potrošača i da pružaju jasne, transparentne i pouzdane informacije o tome kako zatražiti povrat novca ili iskoristiti pravo na odustajanje;
24. naglašava da bi osobe s invaliditetom trebale moći igrati sve vrste internetskih videoigara; kao i da i tehničke i komunikacijske značajke internetskih videoigara te sve relevantne informacije povezane s igranjem ili kupnjom igre moraju biti uključive i pristupačne; poziva Komisiju da predstavi inicijative za poboljšanje pristupačnosti internetskih videoigara za osobe s invaliditetom; potiče pružatelje internetskih videoigara da učine igre pristupačnima na način da primjenjuju zahtjeve za

pristupačnost iz Priloga I. Direktivi (EU) 2019/882<sup>30</sup>;

25. ističe da se artikl koji se dobije u videoigri u određenim slučajevima može u igri ili preko internetskih stranica trećih strana zamijeniti za stvarni novac, što je u suprotnosti s uvjetima koje primjenjuju izdavači videoigara; poziva nacionalna tijela da stanu na kraj nezakonitim praksama zahvaljujući kojima bilo tko na stranicama unutar igre može sudjelovati u razmjeni, prodaji ili kladenju; naglašava da, osim što za sobom povlače pitanja zaštite potrošača, te usluge mogu dovesti do pranja novca; poziva Komisiju da stane na kraj toj praksi; smatra da Akt o digitalnim uslugama može pomoći u ublažavanju tog problema, posebno provedbom obveza u pogledu poznavanja poslovnog klijenta;
26. zabrinut je da bi „gold farming” (igranje internetskih igara za više igrača s masovnim sudjelovanjem u cilju zarade) moglo biti povezano s prisilnim radom i iskorištavanjem u zemljama u razvoju te s pranjem novca; poziva Komisiju da analizira primjenu prakse „gold farming” u vezi s financijskim kriminalom i kršenjem ljudskih prava te da po potrebi predstavi adekvatne inicijative;
27. poziva Komisiju da predstavi europsku strategiju za videoigre kojom bi se realizirao ekonomski, društveni, obrazovni, kulturni i inovativni potencijal tog sektora, s ciljem ostvarivanja vodeće uloge na globalnom tržištu videoigara; poziva Komisiju da tijekom predstojeće provjere primjerenosti prava EU-a o zaštiti potrošača u pogledu pravednosti u digitalnoj domeni ocijeni je li trenutni okvir potrošačkog prava dovoljan za rješavanje svih pitanja u pogledu potrošačkog prava povezanih s nagradnim kutijama i kupnjom unutar igre te, ako to nije slučaj, poziva Komisiju da predstavi zakonodavni prijedlog za prilagodbu postojećeg okvira prava EU-a o zaštiti potrošača za internetske videoigre ili da predstavi zaseban zakonodavni prijedlog o internetskim videoigramama kako bi se uspostavio usklađeni europski regulatorni okvir kojim se osigurava visoka razina zaštite potrošača, posebno maloljetnika i mlađe djece; smatra da bi se tim prijedlozima trebalo procijeniti treba li predložiti obvezu automatskog onemogućavanja mehanizama plaćanja unutar igre i nagradnih kutija ili zabranu nagradnih kutija koje se plaćaju kako bi se zaštitili maloljetnici, izbjegla fragmentacija jedinstvenog tržišta i osiguralo da potrošači uživaju istu razinu zaštite, bez obzira na to gdje žive;
28. poziva Komisiju da ocijeni mogućnost da se od pružatelja internetskih videoigara usmjerenih na maloljetnike i mlađu djecu zahtijeva da izrade *ex ante* procjene učinka na djecu na temelju okvira za klasifikaciju rizika 4Cs (engl. „Content, Contact, Conduct, Contract”) i da učinkovito ublaže sve utvrđene rizike za prava maloljetnika;

### ***Dodatne koristi i rizici za potrošače***

29. naglašava važnost mentalnog zdravlja, posebno kada je riječ o maloljetnicima i mlađoj djeci; konstatira da su videoigre bile izvor razonode tijekom strogih razdoblja ograničenja kretanja tijekom pandemije bolesti COVID-19; podsjeća na pozitivnu ulogu internetske povezivosti koja je Europljanima omogućila da nastave komunicirati, ostvarivati interakciju i zajedno stvarati, među ostalim kroz internetske videoigre;

---

<sup>30</sup> Direktiva (EU) 2019/882 Europskog parlamenta i Vijeća od 17. travnja 2019. o zahtjevima za pristupačnost proizvoda i usluga (SL L 151, 7.6.2019., str. 70.).

Podsjeća na to da videoigre mogu poslužiti i kao interaktivna okruženja za pojedince koji se suočavaju s društvenom odvojenošću ili izolacijom u stvarnim životnim okruženjima; napominje da se to posebno odnosi na starije osobe, koje su tijekom pandemije bolesti COVID-19 bile najviše izolirane; konstatira da SZO smatra da internetske igre mogu postati ključan instrument u njegovanju odnosa s drugima<sup>31</sup>; primjećuje prednosti nadplatformskih internetskih igara za potrošače u smislu korisničkog iskustva zahvaljujući tomu što se igračima unatoč korištenju različitih platformi omogućuje jednostavna interakcija, kao i za programere igara, te poziva industriju videoigara da učini sve što je u njezinoj moći kako bi u što većoj mjeri iskoristila tu mogućnost; općenito primjećuje mogućnosti i nove perspektive koje nudi pristup kreativnom izražavanju i kulturnom sadržaju, posebno za maloljetnike i mlađu djecu; poziva Komisiju da nastavi raditi na poboljšanju europske digitalne infrastrukture, čime se podupiru ne samo kreativne industrije pri razvijanju visokokvalitetnog sadržaja, već i pristup europskih građana tim kulturno značajnim djelima;

30. smatra da videoigre mnogim ljudima služe ne samo kao hobi nego i kao mentalna stimulacija, primjerice putem rješavanja zahtjevnih zadataka i zagonetaka, natjecanja s drugim igračima koje zahtijeva visok stupanj koncentracije i razvoja određenih sposobnosti kao što su rješavanje problema, prostorna koordinacija, koordinacija očiju i ruku, timski rad, moć zapažanja i brzina;
31. predlaže da se u Parlamentu u Bruxellesu organizira godišnja dodjela nagrada EU-a za internetske videoigre pod nazivom „Europska nagrada za internetske videoigre” kako bi se istaknula važnost poduzeća koja proizvode internetske videoigre, od kojih su mnoga MSP-ovi, za europsko digitalno jedinstveno tržište i to u pogledu radnih mjesta, rasta, inovacija i promicanja europskih vrijednosti; smatra da bi cilj te nagrade trebao biti promicanje internetskih videoigara kojima se poštuju prava potrošača ili koje imaju pozitivan učinak na određena područja, kao što je obrazovanje, ili na razvoj vještina;
32. pozdravlja inovativni istraživački projekt „EU Kids Online”, u sklopu kojeg se prikupljaju visokokvalitetni podaci iz cijele Europe o mišljenju djece o njihovu internetskom iskustvu; poziva na češće ažuriranje te vodeće inicijative na svjetskoj razini; poziva Komisiju da u budućnosti financira tu i slične inicijative;
33. ističe da su internetske videoigre važne za educiranje jer mogu biti koristan alat u procesu učenja i da su mnoge igre posebno osmišljene u edukativne svrhe, primjerice kako bi se potaknula rasprava o društvenim pitanjima ili produbilo razumijevanje povijesnih događaja ili kulturnih događanja; podsjeća da se videoigre nalaze u nacionalnim obrazovnim kurikulumima; konstatira da se komercijalne videoigre koriste i u obrazovne svrhe; konstatira da se videoigre također koriste za razvoj kritičkog razmišljanja i vještina te poticanje kreativnosti; također naglašava da videoigre imaju daljnju primjenu i kasnije u životu jer mogu pružiti mentalnu stimulaciju i mogućnosti povezivanja za starije osobe;
34. naglašava da prekomjerno igranje internetskih videoigara može imati negativan utjecaj u smislu društvenih odnosa, posla, ranog napuštanja školovanja, psihičkog i fizičkog

---

<sup>31</sup> Bloomberg, [Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign](#), 10. travnja 2020.

zdravlja te slabijeg obrazovnog napretka, s time da istraživanja pokazuju da utjecaj videoigara može biti i pozitivan; stoga naglašava potrebu za postizanjem zdrave ravnoteže;

35. naglašava da neki igrači imaju problema s ovisnošću o videoigrama, tj. poremećajem povezanim s videoigrama; konstatira da je SZO poremećaj povezan s videoigrama klasificirao kao ovisničko ponašanje koje karakterizira umanjena kontrola nad igranjem, sve veća posvećenosti igranju u odnosu na druge aktivnosti u tolikoj mjeri da se igranju daje prednost nad drugim interesima i dnevnim aktivnostima, te ustrajno ili intenzivnije igranje unatoč negativnim posljedicama;
36. naglašava da industrija videoigara, korisnici i roditelji ne bi smjeli podcijeniti rizike i učinke koji proizlaze iz poremećaja povezanog s videoigrama; podsjeća da su znanstvena istraživanja pokazala da su pubertet i adolescencija razdoblja života u kojima su osobe najpodložnije razvijanju ovisnosti; poziva na daljnju suradnju dizajnera videoigara, izdavača, platformi i šire zajednice dionika, uključujući nacionalna nadležna tijela i Komisiju, kako bi se ublažili rizici od razvijanja poremećaja povezanog s videoigrama; predlaže da se pokrene više kampanja za podizanje razine osviještenosti kako bi se osiguralo da su roditelji i mladi igrači svjesni rizika povezanih s poremećajem povezanim s videoigrama te poziva programere igara da izbjegavaju manipulativni dizajn igre koji može dovesti do ovisnosti o igri, izolacije i uznemiravanja na internetu;
37. primjećuje nedostatak raščlanjenih podataka na razini EU-a o prosječnom vremenu provedenom u igranju videoigara, prosječnoj potrošnji unutar igre, općem iskustvu igranja videoigara i posljedičnim sociopsihološkim učincima, te poziva Komisiju da prikuplja te podatke na godišnjoj osnovi i da Parlamentu predstavlja izvješća o tome;
38. konstatira da industrija videoigara ima pristup velikim količinama ponekad osjetljivih osobnih podataka; naglašava da ona mora osigurati da se obrada osobnih podataka provodi u skladu s Općom uredbom o zaštiti podataka i drugim zakonodavstvom EU-a i da se korisnički profili stvoreni s pomoću podataka o ponašanju ne upotrebljavaju u manipulativne i diskriminirajuće svrhe; poziva nadležna tijela da zajamče strogu provedbu relevantnog prava EU-a i nacionalnog prava; naglašava da analiza obrazaca igrača prikupljanjem podataka ne bi smjela pogodovati tehnikama usmjerenima na navlačenje igrača, već bi se trebala usredotočiti na poboljšanje iskustva igranja videoigara; potiče programere da razmotre dizajn igre u poglavljima ili s čestim pragovima za spremanje napretka kako bi se olakšalo uzimanje stanki za odmor tijekom kojih se igrači mogu isključiti;
39. ističe da prevaranti mogu upotrebljavati internetske platforme za videoigre za *phishing*; poziva na provedbu informativnih kampanja kako bi se podigla razina osviještenosti o povezanim rizicima, posebno među maloljetnicima i mladima;
40. apelira na industriju videoigara, Komisiju i države članice da izrade akcijski plan kako bi se osigurala rodna ravnoteža u svim fazama razvoja u industriji internetskih igara; nadalje poziva industriju da izbjegava objektivizaciju žena i stvaranje, ponavljanje ili pogoršavanje rodni stereotipa; naglašava da se takvim vrlo čestim praksama stvara neprijateljsko okruženje za žene i djevojčice u internetskim igrama;

## ***Jamčenje sigurnog internetskog okruženja za korisnike internetskih videoigara***

41. pozdravlja inicijative koje predvodi industrija, kao što je PEGI, koji se primjenjuje u 38 zemalja; smatra da takav sustav klasifikacije može biti osobito koristan za navođenje opisa sadržaja i pružanje informacija o preporučenoj dobi za igranje igre, što roditeljima pomaže u odabiru odgovarajuće igre za njihovu djecu; ističe da je sustav klasifikacije dio općeg Kodeksa ponašanja PEGI-ja (engl. *PEGI Code of Conduct*), čiji je sveukupni cilj zajamčiti sigurno okruženje za igrače; pozdravlja ažurirani pristup PEGI-ja, koji sada informira potrošače ako igra uključuje navodno nasumične značajke koje se plaćaju; ističe da prisutnost sadržaja u igrama koji se plaća, uključujući navodno nasumični sadržaj koji se plaća, ne sprečava roditelje da upravljaju pristupom toj vrsti sadržaja te da djetetu omoguće pristup osnovnoj igri ako je smatraju primjerenom njegovoj dobi; konstatira da su neke zemlje sustav PEGI pretočile u zakon; poziva Komisiju da ocijeni kako se sustav PEGI provodi u različitim vrstama igara koje su dostupne na tržištu i diljem Unije te da istraži mogućnosti za njegovo uključivanje u pravo EU-a kako bi sustav PEGI i njegov Kodeks ponašanja postali usklađeni i obvezni sustav klasifikacije prema dobi primjenjiv na sve programere videoigara, trgovine aplikacijama i internetske platforme kako bi se izbjegla fragmentacija jedinstvenog tržišta i pružila pravna sigurnost industriji videoigara;
42. prepoznaje potencijal sustava PEGI za pružanje važnih predugovornih informacija potrošačima; smatra, međutim, da bi tu inicijativu koju predvodi industrija trebalo dopuniti dodatnim mjerama za osiguravanje najviše razine zaštite potrošača i rješavanje problema povezanih s pravom o zaštiti potrošača koji proizlaze iz mehanizama kupnje unutar igara i nagradnih kutija;
43. potiče industriju, uključujući platforme i izdavače videoigara, neovisne povezane stručnjake i tijela za ocjenjivanje da nastave s kampanjama za podizanje razine osviještenosti o sustavu PEGI kako bi više roditelja bilo upoznato s njim, te ih potiče da budu spremni reagirati u cilju prilagodbe sustava klasifikacije kao odgovor na trendove u pogledu videoigara i sadržaja unutar igre kako bi se roditeljima kontinuirano olakšavalo donošenje odluka;
44. poziva Komisiju da razvije minimalne standarde za zaštitu privatnosti i da ocijeni potrebu za sigurnim i uključivim sustavom provjere dobi;
45. sa zabrinutošću primjećuje rizike povezane s upotrebom govora mržnje i kiberzlostavljanjem na internetskim platformama za videoigre, koji su posebno opasni kada su usmjereni na maloljetnike i mlađu djecu;
46. naglašava da internetske videoigre moraju jamčiti sigurno digitalno okruženje za korisnike; pozdravlja nedavno donošenje Akta o digitalnim uslugama, kojim se ažuriraju pravila o moderiranju sadržaja u Europi kako bi se učinkovitije riješio problem nezakonitog sadržaja na internetu, uključujući videoigre; poziva na njegovo brzo prenošenje u nacionalno pravo i provedbu;
47. naglašava da se, osim nezakonitog sadržaja, u videoigramama mogu širiti i štetni sadržaji i to putem komunikacijskih funkcija u igrama ili platforma društvenih medija za igranje; naglašava da industrija videoigara mora uvesti odgovarajuće mjere i alate kako bi sve korisnike zaštitila od štetnog sadržaja, u skladu s primjenjivim nacionalnim

zakonodavstvom i zakonodavstvom EU-a;

48. poziva Komisiju i tijela država članica za zaštitu potrošača da zajamče potpuno poštovanje i provedbu prava o zaštiti potrošača, uključujući u sektoru videoigara, i to provedbom opsežnih sektorskih provjera ili pokretanjem koordiniranih provedbenih mjera u skladu s Uredbom (EU) 2017/2394 o suradnji između nacionalnih tijela odgovornih za provedbu zakona o zaštiti potrošača<sup>32</sup> kada je to potrebno;
- - ◦
49. nalaže svojoj predsjednici da ovu Rezoluciju proslijedi Vijeću i Komisiji.

---

<sup>32</sup> Uredba (EU) br. 2017/2394 Europskog parlamenta i Vijeća od 12. prosinca 2017. o suradnji između nacionalnih tijela odgovornih za izvršavanje propisa o zaštiti potrošača i o stavljanju izvan snage Uredbe (EZ) br. 2006/2004 (OJ L 345, 27.12.2017, str. 1).

## OBRAZLOŽENJE

### Uvodne napomene

Videoigre su vrlo popularan oblik zabave među europskim građanima, neovisno o njihovoj dobi. Izvjestiteljica je nastojala razmotriti način na koji je pandemija bolesti COVID-19 utjecala na taj sektor, slabosti i potencijalne rizike s kojima se suočavaju europski građani te inovacijski potencijal tog sektora za unutarnje tržište EU-a i njegovu tržišnu snagu.

U tu svrhu uzela je u obzir rizike i koristi internetskih videoigara sa stajališta zaštite potrošača, posebno maloljetnika, u cilju osiguravanja sigurnog internetskog okruženja za korisnike.

### Jačanje zaštite potrošača u internetskim videoigramama

U okviru ovog naslova razmotreni su različiti aspekti s ciljem jačanja i osiguravanja zaštite potrošača u internetskim videoigramama. Izvjestiteljica je u svoj nacrt izvješća uključila potrebu da se osiguraju alati za roditeljski nadzor kako bi se roditeljima koji ih žele koristiti omogućilo da prate koliko vremena djeca provode igrajući videoigre i da spriječe prekomjerno igranje.

Istovremeno se analiziraju i različite mogućnosti kupnje unutar videoigara te se poziva na zajednički europski pristup kako bi se postiglo regulatorno usklađivanje na jedinstvenom tržištu i osigurala visoka razina zaštite svih europskih potrošača.

Izvjestiteljica nadalje smatra da bi informacije koje se potrošačima moraju pružiti prije igranja videoigre trebale biti jasne, transparentne i pristupačne te da bi korisnicima trebale omogućiti da unaprijed znaju kakav je sadržaj igre. Izvjestiteljica se također bavi temom oglašavanja usmjerenog na maloljetnike te poziva na uspostavu sustava za programere videoigara koji se temelji na zadanim postavkama sigurnosti i privatnosti.

### Rizici i koristi internetskih videoigara

Izvjestiteljica se povrh toga osvrnula na pitanja rizika i koristi koje internetske videoigre mogu donijeti europskim građanima koji ih koriste, s posebnim naglaskom na maloljetnicima. U tom je smislu naglasila važnost mentalnog zdravlja, koje je pogoršano uslijed pandemije bolesti COVID-19.

Smatra da bi trebalo uzeti u obzir prednosti koje internetske videoigre mogu donijeti sa socijalnog stajališta i njihovu korisnost, primjerice tijekom procesa učenja i obrazovanja. Međutim, ističe i potrebu za rješavanjem pitanja ovisnosti o videoigramama i poremećaja povezanog s videoigramama, koji Svjetska zdravstvena organizacija smatra ovisničkim ponašanjem. Stoga je ključno podupirati i razvijati informativne kampanje i kampanje za podizanje svijesti.

Naposljetku, izvjestiteljica ističe važnost inovacija u sektoru internetskih videoigara i uključivanja novih tehnologija u njihov dizajn i razvoj. To je rastući sektor koji pridonosi

digitalnoj transformaciji Europske unije.

### **Jamčenje sigurnog internetskog okruženja za korisnike internetskih videoigara**

Izvjestiteljica prepoznaje važnost sustava samoregulacije koji su do sada prevladavali u tom sektoru, kao što je sustav PEGI. Prema njezinu mišljenju, stalno ažuriranje i prilagođavanje tih projekata stvarnom stanju u području videoigara omogućili su uspostavu sustava priznatih u većini država članica, kao i među europskim građanima, poput sustava označivanja dobi i tipologije videoigara PEGI.

Izvjestiteljica također predlaže da se razvije zajednički europski sustav provjere identiteta kako bi se utvrdila dob igrača, a koji bi se temeljio na sustavu visoke sigurnosti i kojim bi se potvrdila zaštita podataka potencijalnog igrača. U tu svrhu izvjestiteljica također predlaže zajedničko označivanje kojim se, među ostalim, uzimaju u obzir preporučena minimalna dob, kao i tema videoigara, mogućnosti kupnje unutar igre i oglašavanje.

Naposljetku, izvjestiteljica smatra da će Akt o digitalnim uslugama, čiji je cilj zajamčiti sigurno internetsko okruženje za sve korisnike, pozitivno doprinijeti tom cilju rješavanjem problema nezakonitog sadržaja na internetu i izbjegavanjem širenja štetnog sadržaja u skladu s onime što je dogovoreno.

## INFORMACIJE O USVAJANJU U NADLEŽNOM ODBORU

<b>Datum usvajanja</b>	12.12.2022
<b>Rezultat konačnog glasovanja</b>	+: 35 -: 0 0: 3
<b>Zastupnici nazočni na konačnom glasovanju</b>	Alex Agius Saliba, Andrus Ansip, Alessandra Basso, Adam Bielan, Biljana Borzan, Anna Cavazzini, Lara Comi, Alexandra Geese, Sandro Gozi, Maria Grapini, Svenja Hahn, Virginie Joron, Eugen Jurzyca, Andrey Kovatchev, Maria-Manuel Leitão-Marques, Morten Løkkegaard, Adriana Maldonado López, Antonius Manders, Beata Mazurek, Anne-Sophie Pelletier, René Repasi, Christel Schaldemose, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Róza Thun und Hohenstein, Tom Vandenkendelaere, Kim Van Sparrentak, Marion Walsmann, Marco Zullo
<b>Zamjenici nazočni na konačnom glasovanju</b>	Marco Campomenosi, Maria da Graça Carvalho, Malte Gallée, Claude Gruffat, Antonio Maria Rinaldi
<b>Zamjenici nazočni na konačnom glasovanju prema čl. 209. st. 7.</b>	Jarosław Duda, Cristina Maestre Martín De Almagro, Francisco José Millán Mon, Inma Rodríguez-Piñero

## POIMENIČNO KONAČNO GLASOVANJE U NADLEŽNOM ODBORU

35	+
ID	Alessandra Basso, Marco Campomenosi, Virginie Joron, Antonio Maria Rinaldi
PPE	Maria da Graça Carvalho, Lara Comi, Jarosław Duda, Andrey Kovatchev, Antonius Manders, Francisco José Millán Mon, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Tom Vandenkendelaere, Marion Walsmann
Renew	Andrus Ansip, Sandro Gozi, Svenja Hahn, Morten Løkkegaard, Róza Thun und Hohenstein, Marco Zullo
S&D	Alex Agius Saliba, Biljana Borzan, Maria Grapini, Maria-Manuel Leitão-Marques, Cristina Maestre Martín De Almagro, Adriana Maldonado López, René Repasi, Inma Rodríguez-Piñero, Christel Schaldemose
The Left	Anne-Sophie Pelletier
VERTS/ALE	Anna Cavazzini, Malte Gallée, Alexandra Geese, Claude Gruffat, Kim Van Sparrentak

0	-

3	0
ECR	Adam Bielan, Eugen Jurzyca, Beata Mazurek

Korišteni znakovi:

+ : za

- : protiv

0 : suzdržani