



Documento di seduta

A9-0300/2022

19.12.2022

RELAZIONE

Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo
(2022/2014(INI))

Commissione per il mercato interno e la protezione dei consumatori

Relatrice: Adriana Maldonado López

INDICE

	Pagina
PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO	3
MOTIVAZIONE.....	19
INFORMAZIONI SULL'APPROVAZIONE IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO	21
VOTAZIONE FINALE PER APPELLO NOMINALE IN SEDE DI COMMISSIONE COMPETENTE PER IL MERITO.....	21

PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO

Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI))

Il Parlamento europeo

- viste la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, del 20 novembre 1989, e la sua osservazione generale n. 25 (2021) sui diritti del fanciullo per quanto riguarda l'ambiente digitale,
- vista la comunicazione della Commissione del 22 aprile 2008 sulla protezione dei consumatori, in particolare dei minori, per quanto riguarda l'utilizzo dei videogiochi (COM(2008)0207),
- vista la comunicazione della Commissione del 19 febbraio 2020 dal titolo "Plasmare il futuro digitale dell'Europa" (COM(2020)0067),
- vista la comunicazione della Commissione, del 24 marzo 2021, sulla strategia dell'UE sui diritti dei minori (COM(2021)0142),
- vista la comunicazione della Commissione dell'11 maggio 2022 dal titolo "Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+)" (COM(2022) 0212),
- vista la risoluzione del Consiglio, del 1° marzo 2002, sulla protezione dei consumatori, in particolare dei giovani, mediante l'etichettatura di taluni videogiochi e giochi per computer per gruppi di età¹,
- vista la direttiva (UE) 2018/1808 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 novembre 2018, recante modifica della direttiva 2010/13/UE, relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi (direttiva sui servizi di media audiovisivi), in considerazione dell'evoluzione delle realtà del mercato²,
- vista la direttiva (UE) 2019/770 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 maggio 2019, relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale e di servizi digitali³,
- vista la direttiva (UE) 2019/2161 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 novembre 2019 che modifica la direttiva 93/13/CEE del Consiglio e le direttive 98/6/CE, 2005/29/CE e 2011/83/UE del Parlamento europeo e del Consiglio per una

¹ GU C 65 del 14.3.2002, pag. 2.

² GU L 303 del 28.11.2018, pag. 69.

³ GU L 136 del 22.5.2019, pag. 1.

migliore applicazione e una modernizzazione delle norme dell'Unione relative alla protezione dei consumatori⁴,

- vista la direttiva 2011/83/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 25 ottobre 2011, sui diritti dei consumatori, recante modifica della direttiva 93/13/CEE del Consiglio e della direttiva 1999/44/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e che abroga la direttiva 85/577/CEE del Consiglio e la direttiva 97/7/CE del Parlamento europeo e del Consiglio⁵,
- vista la comunicazione della Commissione del 29 dicembre 2021 dal titolo "Orientamenti sull'interpretazione e sull'applicazione della direttiva 2005/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alle pratiche commerciali sleali delle imprese nei confronti dei consumatori nel mercato interno"⁶,
- vista la nota della Commissione, del 29 dicembre 2021, dal titolo "Orientamenti sull'interpretazione e sull'applicazione della direttiva 2011/83/UE del Parlamento europeo e del Consiglio sui diritti dei consumatori"⁷,
- visto il controllo dell'adeguatezza del diritto dell'UE in materia di tutela dei consumatori sull'equità digitale da parte della Commissione, che è stato avviato con un invito a presentare contributi il 17 maggio 2022,
- visto il regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati)⁸,
- visto il regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 ottobre 2022, relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali)⁹,
- vista la sua risoluzione del 12 marzo 2009 sulla protezione dei consumatori, in particolare dei minori, per quanto riguarda l'utilizzo dei videogiochi¹⁰,
- vista la sua risoluzione del 20 novembre 2012 sulla tutela dei minori nel mondo digitale¹¹,
- vista la sua posizione del 28 marzo 2019 sulla proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che istituisce il programma Europa creativa (2021-2027) e che abroga il regolamento (UE) n. 1295/2013¹²,

⁴ GU L 328 del 18.12.2019, pag. 7.

⁵ GU L 304 del 22.11.2011, pag. 64.

⁶ GU C 526 del 29.12.2021, pag. 1.

⁷ GU C 525 del 29.12.2021, pag. 1.

⁸ GU L 119 del 4.5.2016, pag. 1.

⁹ GU L 277 del 27.10.2022, pag. 1.

¹⁰ GU C 87 E dell'1.4.2010, pag. 122.

¹¹ [GU C 419 del 16.12.2015, pag. 33.](#)

¹² GU C 108 del 26.3.2021, pag. 934.

- viste le conclusioni del Consiglio del 13 aprile 2022 sulla creazione di una strategia europea per l'ecosistema delle industrie culturali e creative¹³,
 - visto lo studio del dipartimento tematico Politica economica e scientifica e qualità di vita della Direzione generale delle Politiche interne del Parlamento europeo, del luglio 2020, dal titolo "Loot box in online games and their effect on consumers, in particular young consumers" (Le scatole premio nei giochi online e i loro effetti sui consumatori, in particolare i giovani consumatori),
 - visto l'articolo 54 del suo regolamento,
 - vista la relazione della commissione per il mercato interno e la protezione dei consumatori (A9-0300/2022),
- A. considerando che in Europa i giocatori di videogiochi appartengono a tutte le fasce di età e che la metà degli europei di età compresa tra i 6 e i 64 anni gioca ai videogiochi, con la fascia di età più numerosa tra i 45 e i 64 anni; che il 73 % dei bambini di età compresa tra 6 e 10 anni, l'84 % di quelli di età compresa tra 11 e 14 anni e il 74 % dei ragazzi di età compresa tra 15 e 24 anni gioca ai videogiochi¹⁴;
- B. considerando che il settore europeo dei videogiochi è il settore culturale e creativo con la crescita più rapida in Europa, ha una dimensione di mercato europeo stimata a 23,3 miliardi di EUR nel 2020 e un fatturato mondiale più elevato rispetto alle imprese musicali e cinematografiche¹⁵; che tale settore rappresenta un importante potenziale di crescita e di creazione di posti di lavoro e contribuisce al mercato unico digitale europeo; che il settore dei videogiochi è la sola industria culturale e creativa ad aver registrato una crescita del fatturato durante la crisi COVID-19¹⁶;
- C. considerando che i videogiochi hanno un valore creativo unico rispetto ai programmi per i computer, come riconosciuto dalla Corte di giustizia dell'UE¹⁷, e sono protetti dalla direttiva (UE) 2009/24¹⁸ relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore e dalla direttiva (UE) 2001/29¹⁹ relativa all'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, su cui si basa la catena di valore;
- D. considerando che, nonostante il suo ruolo centrale nell'ecosistema culturale e creativo europeo, il settore dei videogiochi è ancora trascurato dai legislatori rispetto ad altri

¹³ GU C 160 del 13.4.2022, pag. 13.

¹⁴ COM(2022) 0212.

¹⁵ Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, "[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)" (fatti principali 2021: videogiochi – una forza buona), consultato il 19 dicembre 2022.

¹⁶ EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis* (Ricostruire l'Europa: l'economia culturale e creativa prima e dopo la crisi della COVID-19), gennaio 2021.

¹⁷ Sentenza della Corte di giustizia del 23 gennaio 2014, *Nintendo Co. Ltd e altri / PC Box Srl and 9Net Srl*, C-355/12, EU:C:2014:25.

¹⁸ Direttiva 2009/24/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2009, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore (GU L 111 del 5.5.2009, pag. 16).

¹⁹ Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione (GU L 167 del 22.6.2001, pag. 10).

settori dei media, in particolare i film e altri prodotti audiovisivi, che ricevono generalmente maggiori finanziamenti e sono utilizzati come modello per dare forma alla regolamentazione e alle politiche in materia di videogiochi, un approccio che non tiene conto delle differenze tra di loro;

- E. considerando che l'industria europea dei videogiochi è composta principalmente da piccole e medie imprese (PMI) e start-up, che svolgono un ruolo importante in termini di innovazione e di crescita del settore²⁰;
- F. considerando che l'industria dei videogiochi dispone di una catena del valore completa, basata sull'innovazione e sulla creatività, che riunisce una vasta gamma di competenze e know-how; considerando che gli sviluppi tecnologici nel settore dei videogiochi online stanno diventando sempre più importanti e si ripercuotono su altri settori e industrie quali l'edilizia, la progettazione, la vendita al dettaglio, l'educazione, il marketing, la realtà virtuale/aumentata e gli acquisti online;
- G. considerando che alcune aziende del settore utilizzano i contenuti creati dai minori e dai bambini piccoli; che è opportuno adottare misure per proteggere i minori e i bambini piccoli dallo sfruttamento commerciale come creatori di contenuti di giochi online²¹;
- H. considerando che i videogiochi sono la forma più popolare di intrattenimento in Europa, assieme ad altre attività di intrattenimento, dal momento che uno studio Eurobarometro del 2019 ha rilevato che il 27 % degli europei gioca online almeno una volta al mese rispetto al 48 % che scarica file musicali e al 47 % che guarda film o programmi televisivi su piattaforme online;
- I. considerando che le funzionalità di gioco online si basano sulla connettività per offrire un'esperienza stabile e di alta qualità; che il livello di soddisfazione degli europei per quanto riguarda le velocità di caricamento e scaricamento delle loro connessioni internet varia da uno Stato membro all'altro, superando il 90 % in alcuni Stati membri e raggiungendo fino al 65 % in altri²²; che nelle aree rurali l'insoddisfazione nei confronti della connettività di internet è superiore del 30 % rispetto alle aree urbane^{1 bis};
- J. considerando che è possibile giocare ai videogiochi su molti dispositivi diversi e che esistono molteplici funzionalità, scelte di progettazione e meccanismi per la loro fruizione, come la modalità multigiocatore, i sistemi di chat vocale in tempo reale, gli acquisti online, la realtà aumentata, la realtà virtuale, i contenuti scaricabili gratis o a pagamento, abbonamenti o scatole premio che possono caratterizzare l'esperienza di gioco dei giocatori; che non tutti i videogiochi consentono l'interazione online con altri giocatori; che esistono strumenti di controllo parentale per disabilitare qualsiasi interazione con altri giocatori;
- K. considerando che le cosiddette scatole premio, che contengono oggetti apparentemente

²⁰ Commissione europea, "[The value of European videogames society](#)" (Il valore della società europea dei videogiochi), 30 maggio 2022.

²¹ Parker, S., "[The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#)", (I problemi di Roblox, l'impero dei videogiochi costruito sul lavoro minorile), *The Guardian*, 9 January 2022.

²² Kantar su richiesta della Commissione europea, "[Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#)" (Speciale Eurobarometro - Relazione - Le comunicazioni elettroniche nel mercato unico), giugno 2021.

casuali, sono di solito sono accessibili attraverso il gioco o possono essere pagate facoltativamente con denaro reale; che queste possono essere vendute utilizzando progettazioni di gioco, comunemente note come modelli oscuri, che potrebbero avere conseguenze psicologiche e finanziarie negative attraverso acquisti indesiderati o incontrollati, soprattutto per minori e bambini piccoli; che nei Paesi Bassi pende una causa sulle misure da applicare alle scatole premio; che anche la Slovacchia sta esaminando le misure appropriate da adottare; che tale mancanza di un approccio armonizzato comporta la frammentazione del mercato dei videogiochi all'interno dell'UE; che non esistono meccanismi specifici di protezione dei consumatori a livello europeo per garantire la protezione di tutti i giocatori, in particolare dei minori e dei bambini piccoli, per quanto riguarda le scatole premio a pagamento;

- L. considerando che l'industria dei giochi si è evoluta negli ultimi decenni passando da un modello di reddito arcade e boxed a un modello commerciale, ad oggi ampiamente utilizzato, basato sui giochi come servizio, pay-to-win o freemium; che, nonostante l'impennata dei costi di sviluppo, i prezzi dei giochi si sono stabilizzati grazie alla possibilità di ripartire tali costi mediante estensioni dei giochi; osserva tuttavia che il costo finale dell'esperienza di gioco estesa può aumentare notevolmente nel corso del tempo;
- M. considerando che alcuni videogiochi online si basano sulla monetizzazione dei propri utenti attraverso la raccolta di dati e la pubblicità, creando un incentivo per indurre gli utenti, compresi i minori e i bambini piccoli, a trascorrere più tempo possibile sui giochi;
- N. considerando che l'abuso del tempo dedicato ai videogiochi online, aggravato dalla progettazione manipolativa, può creare dipendenza e il "disturbo da gioco", come definito dalla classificazione internazionale delle dell'Organizzazione mondiale della sanità (OMS)²³;
- O. considerando che i problemi legati alla tutela dei consumatori, in particolare per quanto riguarda i minori e i bambini piccoli, indipendentemente dal tempo trascorso a giocare;
- P. considerando che i minori e i bambini piccoli sotto la supervisione dei genitori e dei prestatori di assistenza hanno il diritto di partecipare al mondo digitale in modo coerente con l'evoluzione delle capacità del minore;
- Q. considerando che l'articolo 31 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia afferma che tutti i bambini hanno il diritto di giocare e di partecipare liberamente e pienamente alla vita e alle attività culturali adeguate alla loro età;
- R. considerando che gli acquisti all'interno del gioco possono consentire ai giocatori, ad esempio, di ricevere articoli cosmetici come possibilità o contenuti per offrire loro un vantaggio in termini di gioco, evitare la pubblicità, eliminare i temporizzatori di ricarica o evitare tempi di attesa eccessivi e sfuggire all'esecuzione ripetitiva (*grinding*);
- S. considerando che la maggior parte dei genitori utilizza uno strumento di controllo parentale; che la maggior parte dei genitori è preoccupata per il tempo che i figli

²³ OMS, "[Disturbo da gioco](#)", consultato il 15 dicembre 2022.

trascorrono giocando a videogiochi e per i rischi di esposizione a contenuti nocivi, intimidazioni, contatti con adulti sconosciuti e acquisti all'interno del gioco;

- T. considerando che molti genitori in Europa conoscono il sistema di informazioni paneuropee sui giochi (PEGI) e ritengono che l'etichetta PEGI sia utile per decidere se acquistare o meno un gioco per i propri figli²⁴;
- U. considerando che i dati del settore indicano che il tempo dedicato ai videogiochi è nel complesso stabile, in quanto nel 2021 gli europei trascorrevano in media 9 ore settimanali giocando a videogiochi, 9,5 ore nel 2020, 8,6 ore nel 2019, 8,8 ore nel 2018 e a 9,2 ore nel 2017²⁵; che il tempo dedicato ai videogiochi rimane comunque inferiore rispetto ad altre attività condotte davanti allo schermo come guardare la TV, che impegna mediamente 25 ore a settimana nel 2020;
- V. considerando che la salute è uno stato di completo benessere fisico, mentale e sociale e non una mera condizione di assenza di malattie o infermità; che la salute mentale e il benessere sono questioni interconnesse che dovrebbero essere prese in considerazione in tutti i settori, quali l'istruzione, la sanità, l'occupazione e l'inclusione sociale; che i videogiochi possono essere strumenti importanti per supportare la salute mentale e il benessere e possono essere utilizzati per progredire in questi settori, nonché per aiutare nello sviluppo di competenze essenziali in una società digitale e per costruire il mercato unico digitale;
- W. considerando che nel 2019 il 20 % delle persone occupate dall'industria dei videogiochi era costituito da donne; che la scarsa presenza delle donne è una questione ben nota e sistemica nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche, anche nel settore dei videogiochi, sia nell'industria stessa che nella rappresentazione ipersessualizzata di molti personaggi femminili nella progettazione dei giochi; che il 37 % delle giocatrici subisce molestie di genere nei giochi online multigiocatore²⁶; che, nonostante gli sforzi compiuti in termini di rappresentanza accurata, equa e non stereotipata delle donne nei videogiochi, sia necessario continuare a compiere progressi e avanzare di pari passo con la presenza eguale di donne in tutte le posizioni della catena del valore, nonché nella lotta contro gli abusi sessuali e la discriminazione;
- X. considerando che, secondo le stime, nel 2020 un quinto della popolazione dell'UE era costituito da persone con disabilità; che l'Unione è impegnata a migliorare la loro situazione sociale ed economica, anche online; che alcune disabilità possono essere particolarmente impegnative per i videogiochi online, quali il daltonismo, i problemi visivi o le difficoltà motorie delle mani; che il daltonismo colpisce il 10 % della popolazione maschile;

²⁴Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, "[Key Facts 2020: The year we played together](#)", (Fatti principali 2021; l'anno che abbiamo giocato insieme), 24 agosto 2021.

²⁵Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, "[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)"(fatti principali 2021: videogiochi – una forza buona", consultato il 19 dicembre 2022.

²⁶ Prove scritte presentate dalla Anti-Defamation League al comitato misto sul progetto di legge sulla sicurezza online del parlamento del Regno Unito (OSB0030), "[How Algorithms Influence Harmful Online Conduct](#)" (Come gli algoritmi influenzano i comportamenti dannosi online), settembre 2021.

Videogiochi online nell'UE

1. sottolinea il valore dei videogiochi per il gioco sia online che offline quale intrattenimento popolare di cui fruisce un numero significativo di europei, di tutte le età e Stati membri, e quale espressione culturale dei suoi creatori, dei singoli giocatori e delle più ampie comunità di gioco;
2. sottolinea che i videogiochi sono un settore digitale altamente innovativo nell'Unione europea e che il settore è responsabile di oltre 90 000 posti di lavoro diretti in Europa; sottolinea che il settore dei videogiochi offre un numero crescente di nuove opportunità di lavoro per molti creatori culturali, come sviluppatori di giochi, progettisti, scrittori, produttori musicali e altri artisti, il che dovrebbe essere preso in considerazione in qualsiasi azione dell'Unione in questo campo, in particolare nelle attività di finanziamento; sottolinea che i videogiochi sono a cavallo tra i settori digitale e culturale, dal momento che rappresentano anche una parte cruciale dell'ecosistema culturale e creativo e rappresentano oltre il 50 % del valore aggiunto del mercato globale dell'UE dei contenuti audiovisivi;
3. sottolinea l'importanza dell'industria dei videogiochi nel sostenere l'innovazione in Europa; sottolinea che il settore dei videogiochi ha contribuito allo sviluppo di nuove tecnologie quali, tra l'altro, l'intelligenza artificiale e le tecnologie della realtà virtuale e aumentata;
4. ricorda l'importanza delle PMI nella catena del valore dei videogiochi europei e il rilievo mondiale di cui godono molte aziende europee che si occupano di sviluppo per i mercati di console, PC e giochi su dispositivi mobili; si rammarica del fatto che tale successo internazionale e tale richiamo culturale siano spesso trascurati se si considera la leadership europea nelle tecnologie e nei servizi digitali;
5. accoglie con favore il lancio del progetto pilota proposto dal Parlamento intitolato "Understanding the Value of a European Games Society" (Capire il valore di una società europea dei giochi), che mira a raccogliere dati completi a sostegno del processo decisionale che interessa il settore; osserva che alcuni dei problemi riscontrati dal settore includono lo sviluppo e la ritenzione dei talenti, un quadro di regolamentazione complesso e frammentato nel mercato globale, l'accesso ai finanziamenti e l'impatto sociale e culturale dei videogiochi;

Rafforzare la protezione dei consumatori nei videogiochi online

6. evidenzia che la protezione dei consumatori è fondamentale per garantire un ambiente online sicuro e affidabile ai giochi online e ai giocatori e che costruire la fiducia tra i consumatori può stimolare la crescita economica dell'industria dei videogiochi; ritiene, tuttavia, che la tutela dei consumatori possa essere ulteriormente migliorata; invita la Commissione a tenere conto delle questioni relative alla tutela dei consumatori nei videogiochi online nell'ambito dell'attuale controllo dell'adeguatezza del diritto dell'UE in materia di tutela dei consumatori per garantire l'equità digitale online e offline;
7. riconosce che l'*acquis* normativo dell'UE in materia di tutela dei consumatori prevede una forte tutela dei consumatori, pienamente applicabile ai videogiochi; prende atto

della nota della Commissione, del 29 dicembre 2021, relativa alle pratiche commerciali sleali delle imprese nei confronti dei consumatori nel mercato unico, che forniscono indicazioni sull'applicazione del diritto dell'UE in materia di tutela dei consumatori per quanto riguarda promozioni e pubblicità all'interno dei giochi, anche per i bambini, acquisti all'interno del gioco e presenza di contenuti aleatori a pagamento; osserva, tuttavia, la necessità di adottare un approccio coerente e coordinato tra gli Stati membri e le autorità preposte alla tutela dei consumatori al fine di evitare la frammentazione del mercato unico e proteggere i consumatori in Europa;

8. esorta la Commissione e le autorità preposte alla tutela dei consumatori nell'ambito della rete di cooperazione per la tutela dei consumatori a garantire il pieno rispetto e la piena applicazione della normativa europea in materia di tutela dei consumatori nel settore dei videogiochi;
9. rileva l'esistenza di piattaforme di videogiochi online che consentono ai giocatori, compresi i minori e i bambini piccoli, di creare i propri giochi utilizzando gli strumenti forniti e di proprietà dello sviluppatore; invita la Commissione ad adottare, se necessario, misure normative al fine di proteggere gli utenti, in particolare i minori e i bambini piccoli, dalle pratiche illegali eventualmente causate da tali piattaforme;
10. accoglie con favore il fatto che la direttiva UE/2019/770 si applichi ai videogiochi, compresi i giochi gratuiti, a partire dal gennaio 2022 e garantisca pertanto un'ulteriore protezione dei consumatori; deplora, tuttavia, che alcuni Stati membri non abbiano ancora recepito la direttiva ed esorta gli Stati membri ad attuarla senza indugio per garantire una maggiore protezione dei consumatori in tutta l'Unione; invita la Commissione a monitorare attentamente il processo di recepimento della direttiva, a mantenere un dialogo serrato con gli Stati membri in ritardo con l'attuazione e a prendere in considerazione, ove necessario, l'avvio di procedure di infrazione;
11. accoglie con favore lo sviluppo e l'attuazione di strumenti di controllo parentale che aiutino a filtrare i contenuti e i videogiochi per età, a monitorare il tempo dedicato ai giochi, a disabilitare o ridurre la spesa online e a limitare le comunicazioni con altri o la visualizzazione di contenuti creati da altri giocatori; ricorda che i controlli parentali a livello di piattaforma non sono l'unico metodo utilizzato dai genitori per monitorare e gestire l'accesso ai contenuti da parte dei propri figli; sottolinea, tuttavia, che i genitori possono non essere a conoscenza di tali strumenti, anche laddove siano disponibili, o avere difficoltà ad applicarli, il che ne riduce l'efficacia; ritiene che la responsabilità dello sviluppo di tali meccanismi spetti all'industria; ritiene che tali meccanismi debbano essere di facile utilizzo, comprensione e istituzione e debbano essere protettivi per i consumatori "fin dalla progettazione" e "per impostazione predefinita"; ritiene che l'attuazione dei controlli parentali spetti sia ai genitori che all'industria; chiede l'istituzione di meccanismi per esercitare un controllo genitoriale più rigoroso, tra l'altro, sulla spesa di denaro e sul tempo che i minori e i bambini piccoli trascorrono giocando, nel contempo rispettando i diritti e lo sviluppo dei minori; incoraggia le piattaforme ad aumentare la consapevolezza e l'informazione su come utilizzare tali strumenti; invita la Commissione e gli Stati membri a sostenere la promozione dell'istruzione pubblica e privata e le campagne di informazione rivolte a genitori e tutori al fine di informarli sugli strumenti in vigore, come l'applicazione telefonica PEGI, e incoraggiarne l'utilizzo;

12. sottolinea che nel settore dei videogiochi vengono adottati diversi modelli commerciali; osserva che la maggior parte dei videogiochi online offre ai loro utenti acquisti all'interno del gioco utilizzando valute del gioco che possono essere acquistate con denaro reale o guadagnate nel gioco, al fine di ottenere oggetti mediante scatole premio o qualsiasi altro tipo di acquisto all'interno del gioco apparentemente casuale, di cui il giocatore non può conoscere il contenuto prima di pagare; sottolinea che esistono diversi tipi di scatole premio²⁷; osserva che tali sistemi non sono privi di conseguenze per i consumatori e che i giochi con un modello pay-to-win, in particolare i modelli aggressivi pay-to-win, o i modelli che bloccano contenuti popolari dietro i paywall hanno suscitato reazioni negative da parte delle comunità di gioco, con conseguenti recensioni negative e persino modifiche ai giochi prima o subito dopo il loro rilascio;
13. sottolinea che gli acquisti all'interno dei giochi sono presenti nei videogiochi da molti anni; sostiene la recente adozione, da parte della Commissione, degli orientamenti riguardanti la direttiva relativa alle pratiche commerciali sleali²⁸, che chiariscono le norme nel caso in cui nei videogiochi siano presenti oggetti apparentemente casuali a pagamento; sottolinea che i sistemi di acquisto all'interno dei giochi devono altresì essere conformi alla direttiva sulle pratiche commerciali sleali e agli orientamenti recentemente adottati al fine di garantire che tali sistemi non si traducano in pratiche dannose per i consumatori, in particolare i minori e i bambini piccoli; chiede il rispetto e la rapida attuazione della direttiva sulle pratiche commerciali sleali al fine di garantire la protezione dei consumatori nel mercato unico, in particolare dei minori e dei bambini piccoli;
14. prende atto dello studio che ha commissionato sulle scatole premio ("loot boxes") e sui loro effetti sui consumatori, in particolare i minori e i bambini piccoli; rileva che lo studio ha raccomandato di esaminare le scatole premio dalla prospettiva della legislazione sulla protezione dei consumatori al fine di evitare gli effetti dannosi e le pratiche di sfruttamento delle scatole premio, in particolare per i minori e i bambini piccoli²⁹; invita la Commissione ad analizzare le modalità con le quali sono vendute le scatole premio e ad adottare le misure necessarie per conseguire un approccio comune europeo a tale riguardo, al fine di garantire un'adeguata protezione dei consumatori, in particolare dei minori e dei bambini piccoli;
15. sottolinea che in alcuni casi la progettazione dei giochi utilizzata per l'acquisto all'interno dei giochi è manipolativa e basata sullo sfruttamento fin dalla progettazione, in quanto utilizza pratiche commerciali aggressive che compromettono in modo significativo la libertà di scelta del consumatore e lo motivano a prendere decisioni finanziarie che non avrebbe altrimenti preso; ricorda che tali pratiche sono chiaramente vietate a norma della direttiva (UE) 2019/2161; invita gli sviluppatori e i venditori di

²⁷ Le tipologie di scatole premio possono essere diversi a seconda delle differenti condizioni di ammissibilità (tempo di attesa, visualizzazione di annunci, pagamento con denaro reale), del premio, della loro trasparenza, delle possibilità di ottenere l'oggetto e della possibilità di convertire l'oggetto ottenuto, tra l'altro, in valuta di gioco o in denaro reale;

²⁸ Direttiva 2005/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 maggio 2005, relativa alle pratiche commerciali sleali tra imprese e consumatori nel mercato interno e che modifica la direttiva 84/450/CEE del Consiglio e le direttive 97/7/CE, 98/27/CE e 2002/65/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e il regolamento (CE) n. 2006/2004 del Parlamento europeo e del Consiglio, (GU L 149 dell'11.6.2005, pag. 22).

²⁹ Forbrukerrådet, "[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)", 31 maggio 2022.

videogiochi a garantire che i giochi destinati ai minori rispettino i diritti dei minori e dei bambini piccoli, in particolare per quanto riguarda il rispetto della vita privata, la pubblicità mirata e le pratiche manipolative; ritiene che i minori e i bambini piccoli, quando utilizzano videogiochi online, dovrebbero beneficiare di un livello di protezione pari a quello garantito dalla normativa sui servizi digitali;

16. osserva che, oltre ai sistemi di acquisto all'interno dei giochi e agli oggetti casuali a pagamento, nei videogiochi sono presenti anche altre progettazioni ingannevoli che possono distorcere il comportamento dei consumatori; invita le autorità nazionali ad applicare in modo efficace la normativa europea e nazionale in materia di tutela dei consumatori, in particolare la direttiva sulle pratiche commerciali sleali, e i relativi orientamenti, che vieta determinati modelli oscuri ("dark patterns"), le pratiche commerciali aggressive e la trasparenza ingannevole riguardo alle informazioni che devono essere fornite ai consumatori; invita inoltre la Commissione a continuare a valutare tali questioni, in particolare i modelli oscuri, nel quadro dell'attuale controllo dell'adeguatezza della legislazione dell'UE in materia di tutela dei consumatori sull'equità digitale e a presentare, se del caso, iniziative adeguate;
17. sottolinea che gli sviluppatori di giochi online destinati ai minori e ai bambini piccoli devono tenere conto della loro età, dei loro diritti e delle loro vulnerabilità; sottolinea che essi devono rispettare le norme più elevate possibili in materia di protezione, sicurezza, rispetto della vita privata e fissazione dei limiti di tempo fin dalla progettazione e per impostazione predefinita; osserva che, oltre all'integrazione delle norme fin dalla progettazione, i genitori possono svolgere un ruolo importante nella protezione dei minori e dei bambini piccoli quando utilizzano i videogiochi; evidenzia, tuttavia, che l'industria dei giochi dovrebbe condurre campagne di sensibilizzazione e di sostegno sull'uso di strumenti e di informazioni adeguati su come meglio proteggere i minori e i bambini piccoli;
18. sottolinea che i videogiochi sono sia strumenti di gioco che opere d'arte con un valore culturale;
19. sottolinea che i consumatori dovrebbero disporre di tutte le informazioni necessarie sui videogiochi online, in particolare sulla presenza dell'opzione di acquisto all'interno dei giochi come le scatole premio e altri acquisti apparentemente casuali all'interno dei giochi, e dovrebbero essere a conoscenza del tipo di contenuto prima di iniziare a giocare e durante il gioco; sottolinea che tali informazioni dovrebbero essere visualizzate in modo chiaro ed essere facilmente comprensibili per tutti i consumatori prima dell'acquisto del gioco e prima di procedere a ciascun acquisto all'interno del gioco, al fine di proteggere meglio i consumatori, in particolare i minori e i bambini piccoli, e di aiutare i genitori a comprendere e a controllare le loro spese; osserva che, quando nei giochi online vengono utilizzate valute virtuali, il loro valore nella valuta del mondo reale dovrebbe sempre essere indicato in modo chiaro ed evidente per i consumatori per ciascun acquisto; ricorda che l'assenza di tali informazioni è chiaramente vietata a norma della direttiva (UE) 2019/2161;
20. evidenzia che i videogiochi online che danno ai giocatori l'opzione di ottenere un vantaggio a pagamento nei modelli "pay-to-win" devono informare chiaramente i giocatori a tale riguardo prima che inizino a giocare; sottolinea che tali modelli "pay-to-

win" possono creare una disparità tra i giocatori in funzione delle loro risorse; incoraggia i giochi che utilizzano tali modelli a includere pertanto una modalità di pagamento senza transazioni "pay-to-win";

21. si compiace che la Commissione esaminerà i rinnovi automatici di abbonamenti e contratti nel prossimo controllo dell'adeguatezza della legislazione in materia di tutela dei consumatori; osserva che i rinnovi automatici possono essere vantaggiosi sia per l'utente che per il commerciante, migliorando la convenienza per gli utenti e limitando le operazioni relative all'utente per il commerciante, ma possono anche essere problematici se continuano all'infinito contro le intenzioni del consumatore; incoraggia la Commissione, nel suo esame, e i commercianti, nelle loro politiche aziendali, a tenere conto delle migliori pratiche degli Stati membri o delle società che applicano già politiche di rinnovo automatico attente ai consumatori; invita la Commissione a introdurre un obbligo a livello dell'UE in base al quale i commercianti devono fornire agli utenti una proposta di consenso all'acquisto anziché inserirla come funzionalità predefinita, nonché informazioni chiare e facilmente accessibili su come annullare i rinnovi automatici in qualsiasi momento, e devono rendere il processo di annullamento dei rinnovi automatici semplice e facile come la sottoscrizione dell'abbonamento;
22. chiede una maggiore trasparenza da parte degli sviluppatori di videogiochi per quanto riguarda le probabilità nei meccanismi delle scatole premio, includendo informazioni in un linguaggio chiaro sui risultati che si intendono conseguire con gli algoritmi;
23. sottolinea che le politiche in materia di garanzia per la restituzione e il rimborso sono una pietra angolare dei diritti dei consumatori dell'Unione e che i consumatori hanno gli stessi diritti di restituzione e di rimborso per gli acquisti online di cui godono per gli acquisti fatti di persona; osserva che per il contenuto online e digitale, sia scaricato che visualizzato in streaming, il diritto al rimborso si applica se il prodotto o il servizio è difettoso o se il consumatore non ottiene l'accesso al prodotto come previsto; invita i commercianti a rispettare pienamente le norme dell'UE in materia di protezione dei consumatori e a fornire informazioni chiare, trasparenti e affidabili su come richiedere un rimborso o avvalersi del diritto di recesso;
24. sottolinea che le persone con disabilità dovrebbero poter utilizzare tutti i tipi di videogiochi online; evidenzia che le caratteristiche tecniche e comunicative dei videogiochi online e le informazioni pertinenti relative all'uso o all'acquisto del gioco devono essere inclusive e accessibili; invita la Commissione a presentare iniziative per migliorare l'accessibilità dei videogiochi online per le persone con disabilità; incoraggia i fornitori di videogiochi online a rendere accessibili i giochi applicando i requisiti di accessibilità di cui all'allegato I della direttiva (UE) 2019/882³⁰;
25. sottolinea che un oggetto, una volta ottenuto in un videogioco, può, in alcuni casi, essere scambiato all'interno del gioco o tramite siti web di terzi con denaro reale, il che è contrario ai termini e alle condizioni applicati dagli editori di videogiochi; invita le autorità nazionali a porre fine alle pratiche illegali che consentono a chiunque di scambiare, vendere o scommettere sui siti di gioco; sottolinea che, al di là delle questioni relative alla protezione dei consumatori, tali servizi potrebbero portare al

³⁰ Direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi (GU L 151 del 7.6.2019, pag. 70).

riciclaggio di denaro; chiede alla Commissione di porre fine a tale pratica; ritiene che la normativa sui servizi digitali possa contribuire ad attenuare tale problema, in particolare mediante l'attuazione del cosiddetto "obbligo di conoscere i propri clienti";

26. manifesta preoccupazione per il fatto che il cosiddetto "gold farming" (pratica che consiste nell'acquisire la valuta virtuale di un gioco per poi venderla ad altri giocatori in cambio di denaro reale) possa essere collegato al lavoro forzato e allo sfruttamento nei paesi in via di sviluppo e al riciclaggio di denaro; invita la Commissione a valutare l'uso del "gold farming" in relazione ai reati finanziari e alle violazioni dei diritti umani e a presentare, se del caso, iniziative appropriate;
27. invita la Commissione a presentare una strategia europea in materia di videogiochi che sblocchi il potenziale economico, sociale, educativo, culturale e innovativo del settore per consentirgli di diventare un leader nel mercato mondiale dei videogiochi; invita la Commissione a valutare, nel quadro del prossimo controllo dell'adeguatezza della legislazione dell'UE in materia di tutela dei consumatori sull'equità digitale, se il vigente quadro normativo in materia di tutela dei consumatori sia sufficiente per affrontare tutte le questioni attinenti alle norme in materia di tutela dei consumatori create dalle scatole premio e dagli acquisti all'interno dei giochi e, in caso contrario, la invita a presentare una proposta legislativa per adeguare il vigente quadro normativo dell'UE in materia di tutela dei consumatori per i videogiochi online o a presentare una proposta legislativa distinta sui videogiochi online al fine di stabilire un quadro normativo armonizzato a livello europeo che garantisca un elevato livello di protezione dei consumatori, in particolare dei minori e dei bambini piccoli; ritiene che tali proposte dovrebbero valutare l'opportunità di proporre un obbligo di disabilitare i pagamenti all'interno dei giochi e i meccanismi delle scatole premio per impostazione predefinita o un divieto delle scatole premio, al fine di proteggere i minori, evitare la frammentazione del mercato unico e garantire che i consumatori beneficino dello stesso livello di protezione, indipendentemente dal loro luogo di residenza;
28. invita la Commissione a valutare la possibilità di esigere che i fornitori di videogiochi online destinati ai minori e ai bambini piccoli effettuino valutazioni d'impatto ex ante relative ai minori sulla base del quadro di classificazione del rischio incentrato sulle 4 C ("contenuto, contatto, comportamento, contratto") e a mitigare efficacemente i rischi individuati per i diritti dei minori;

Benefici e rischi aggiuntivi per i consumatori

29. sottolinea l'importanza della salute mentale, in particolare dei minori e dei bambini piccoli; osserva che i videogiochi hanno dato sollievo durante i rigidi periodi di isolamento nel corso della pandemia di COVID-19; ricorda il ruolo positivo svolto dalla connettività online nel consentire agli europei di comunicare, interagire e creare insieme, anche attraverso i videogiochi online; ricorda che i giochi possono fornire percorsi interattivi alle persone che vivono in condizioni di disconnessione sociale o di isolamento nella vita reale; osserva che ciò riguarda in modo particolare gli anziani, che sono tra le persone maggiormente colpite dall'isolamento durante la pandemia di COVID-19; osserva che l'OMS ritiene che i giochi online possano diventare uno

strumento fondamentale per coltivare i nostri legami con gli altri³¹; prende atto dei vantaggi dei giochi online multiplatforma per l'esperienza degli utenti, che possono facilmente interagire tra loro su diverse piattaforme, e per gli sviluppatori di giochi, e invita l'industria dei videogiochi a fare del suo meglio per massimizzare l'uso di tale opportunità; prende atto più in generale delle opportunità e delle nuove prospettive create dall'accesso all'espressione creativa e ai contenuti culturali, in particolare per i minori e i bambini più piccoli; invita la Commissione a continuare ad agire per migliorare l'infrastruttura digitale europea, che sostiene non solo le industrie creative che sviluppano contenuti di alta qualità, ma anche l'accesso dei cittadini europei a tali opere culturalmente significative;

30. ritiene che per molte persone i videogiochi non servano solo come attività di svago, ma sono anche come esercizio mentale, ad esempio la risoluzione di compiti impegnativi e indovinelli, la competizione con altri giocatori, che richiedono un alto livello di concentrazione e promuovono lo sviluppo di abilità quali la risoluzione di problemi, la coordinazione spaziale e occhio-mano, il lavoro di squadra, la vista e la velocità;
31. propone di organizzare un premio annuale dell'UE per i videogiochi online presso il Parlamento a Bruxelles – il "Premio europeo per i videogiochi online" –, al fine di sottolineare l'importanza per il mercato unico digitale europeo delle aziende che producono videogiochi online, molte delle quali sono PMI, in termini di occupazione, crescita, innovazione e promozione dei valori europei; ritiene che tale premio dovrebbe mirare a promuovere i videogiochi online che rispettano i diritti dei consumatori o hanno un impatto positivo su settori specifici, ad esempio l'istruzione, o sullo sviluppo di competenze;
32. accoglie con favore l'innovativo progetto di ricerca "EU Kids Online", che raccoglie dati di alta qualità da tutta Europa sul punto di vista dei bambini relativamente alle loro esperienze online; chiede aggiornamenti più frequenti di questa iniziativa leader a livello mondiale; invita la Commissione a finanziare questa iniziativa e iniziative simili in futuro;
33. sottolinea che i videogiochi online sono importanti per l'istruzione, in quanto possono essere uno strumento utile durante i processi di apprendimento, e che molti giochi sono concepiti specificamente a fini educativi, ad esempio per stimolare il dibattito su questioni sociali o migliorare la comprensione di eventi storici o culturali; ricorda che i videogiochi figurano tra i programmi di istruzione nazionali; osserva che i videogiochi commerciali sono utilizzati anche per scopi didattici; sottolinea che i videogiochi sono utilizzati anche per sviluppare il pensiero critico e le competenze e per stimolare la creatività; sottolinea, inoltre, che i videogiochi hanno ulteriori applicazioni più avanti nella vita, in quanto possono offrire stimoli mentali e opportunità di connettività alle persone anziane;
34. sottolinea che l'abuso dei videogiochi online può avere un impatto negativo sulle relazioni sociali, il lavoro, i tassi di abbandono scolastico, i problemi di salute mentale e fisica e il basso rendimento accademico, mentre la ricerca dimostra anche che i videogiochi possono avere un impatto positivo; sottolinea pertanto la necessità di

³¹ Bloomberg, "[Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19: Launch #PlayApartTogether Campaign](#)", 10 aprile 2020.

trovare un sano equilibrio;

35. sottolinea che la dipendenza dai videogiochi, nota anche come "disturbo da gioco", rappresenta un problema per alcuni giocatori; osserva che l'OMS ha classificato il disturbo da gioco come una forma di dipendenza caratterizzata da un controllo compromesso sui giochi, da una maggiore priorità data ai giochi rispetto ad altre attività nella misura in cui il gioco ha la precedenza sugli altri interessi e attività quotidiane, nonché dalla continuazione o dall'intensificazione dell'uso dei giochi nonostante l'insorgenza di conseguenze negative;
36. evidenzia che l'industria dei videogiochi, gli utenti e i genitori non dovrebbero sottovalutare i rischi e gli effetti dovuti al disturbo da gioco; ricorda che la ricerca scientifica ha dimostrato che la pubertà e l'adolescenza sono i periodi della vita in cui le persone sono più vulnerabili ai comportamenti di assuefazione; chiede una maggiore collaborazione tra i progettisti di videogiochi, gli editori, le piattaforme e la più vasta comunità di soggetti interessati, comprese le autorità nazionali e la Commissione, per contribuire a mitigare il rischio di disturbo da gioco; indica che sarebbe opportuno avviare un maggior numero di campagne di sensibilizzazione per garantire che i genitori e i giovani giocatori siano consapevoli dei rischi connessi al disturbo da gioco e invita gli sviluppatori a evitare la progettazione di giochi manipolativa, che può portare alla dipendenza dal gioco, all'isolamento e a molestie online;
37. rileva la mancanza di dati disaggregati a livello UE sul tempo medio trascorso giocando, sulla spesa media per acquisti all'interno dei giochi, sull'esperienza di gioco generale e sui conseguenti effetti sociopsicologici; invita la Commissione a raccogliere tali dati su base annuale e a presentare una relazione al Parlamento a tale riguardo;
38. osserva che l'industria del gioco ha accesso a grandi quantità di dati personali talvolta sensibili; sottolinea che tale industria deve garantire che il trattamento dei dati personali avvenga in linea con il regolamento generale sulla protezione dei dati e con altri atti legislativi dell'UE e che i profili utente creati utilizzando dati comportamentali non siano utilizzati a fini manipolativi e discriminatori; invita le autorità competenti a garantire che la pertinente legislazione dell'UE e nazionale sia rigorosamente applicata; sottolinea che l'analisi dei tipi di giocatori attraverso la raccolta di dati non dovrebbe favorire le tecniche di aggancio dei giocatori, ma dovrebbe invece concentrarsi sul miglioramento dell'esperienza di gioco; incoraggia gli sviluppatori a prendere in considerazione la progettazione dei giochi per capitoli o con frequenti momenti di sospensione del gioco, al fine di favorire i periodi di interruzione dell'attenzione in cui i giocatori possono disconnettersi;
39. sottolinea che le piattaforme di videogiochi online possono essere utilizzate dai truffatori per scopi di phishing; invita a condurre campagne di informazione al fine di sensibilizzare, soprattutto i minori e i giovani, in merito ai rischi connessi;
40. esorta l'industria dei videogiochi, la Commissione e gli Stati membri a sviluppare un piano d'azione volto a garantire l'equilibrio di genere in tutte le fasi di sviluppo nell'industria dei giochi online; invita inoltre l'industria a evitare l'oggettivazione delle donne e a evitare di creare, ripetere o esacerbare gli stereotipi di genere; sottolinea che tali pratiche fin troppo comuni creano un ambiente ostile per le donne e le ragazze nei

giochi online;

Garantire un ambiente online sicuro per gli utenti di videogiochi online

41. accoglie con favore le iniziative promosse dall'industria come il sistema di etichettatura PEGI che è utilizzato in 38 paesi; ritiene che tale sistema possa essere particolarmente utile nel fornire descrittori di contenuto e informazioni sull'età raccomandata per utilizzare un gioco, il che aiuta i genitori a selezionare i giochi adeguati per i loro figli; sottolinea che il sistema di classificazione costituisce una parte del codice di condotta generale PEGI, che mira a garantire collettivamente un ambiente sicuro per i giocatori; accoglie con favore l'approccio aggiornato di PEGI, che attualmente informa i consumatori se un gioco include oggetti apparentemente casuali a pagamento; sottolinea che la presenza di contenuti a pagamento all'interno del gioco, compresi i contenuti apparentemente casuali a pagamento, non impedisce ai genitori di gestire l'accesso a quel tipo di contenuti, consentendo nel contempo ai bambini di accedere alla base di gioco se è ritenuta adeguata all'età; osserva che alcuni paesi hanno convertito il sistema PEGI in legge; invita la Commissione a valutare le modalità di attuazione del sistema PEGI nei diversi tipi di giochi disponibili sul mercato e nell'Unione e a esaminare la possibilità di integrare il sistema PEGI nella legislazione dell'UE, al fine di rendere tale sistema e il suo codice di condotta il sistema armonizzato di classificazione obbligatoria in base all'età applicabile a tutti gli sviluppatori di videogiochi, gli app store e le piattaforme online, al fine di evitare la frammentazione nel mercato unico e di fornire certezza giuridica all'industria dei videogiochi;
42. prende atto del potenziale del sistema PEGI per fornire importanti informazioni precontrattuali ai consumatori; ritiene tuttavia che questa iniziativa promossa dall'industria dovrebbe essere integrata da misure aggiuntive per garantire il massimo livello di protezione dei consumatori e per risolvere le questioni attinenti alle norme in materia di tutela dei consumatori create dagli acquisti all'interno dei giochi e dai meccanismi delle scatole premio;
43. incoraggia l'industria, in particolare le piattaforme di giochi e gli editori, gli esperti indipendenti associati e gli organismi di classificazione a proseguire le campagne di sensibilizzazione sul sistema PEGI, affinché un maggior numero di genitori venga a conoscenza della sua esistenza, e ad essere preparati ad adeguare il sistema di classificazione all'evoluzione dei videogiochi e dei loro contenuti di gioco per continuare a facilitare le decisioni dei genitori;
44. invita la Commissione a sviluppare norme minime in materia di tutela della vita privata e a valutare la necessità di un sistema di garanzia dell'età sicuro e inclusivo;
45. rileva con preoccupazione i rischi associati all'uso dell'incitamento all'odio e del cyberbullismo sulle piattaforme di videogiochi online, che è particolarmente pericoloso se diretto ai minori e ai bambini piccoli;
46. sottolinea che i videogiochi online devono garantire agli utenti un ambiente digitale sicuro; accoglie con favore la recente adozione della normativa sui servizi digitali, che aggiorna le norme in materia di moderazione dei contenuti in Europa al fine di affrontare meglio i contenuti illegali online, compresi i videogiochi; chiede che tale

normativa sia rapidamente recepita nel diritto nazionale e attuata;

47. sottolinea che nei videogiochi, oltre ai contenuti illegali, possono essere diffusi anche contenuti dannosi attraverso le funzioni di comunicazione durante il gioco o le piattaforme di gioco dei social media; sottolinea che l'industria dei videogiochi deve adottare misure e strumenti adeguati per proteggere tutti gli utenti dai contenuti nocivi, conformemente alla legislazione dell'UE e nazionale applicabile;
48. invita la Commissione e le autorità degli Stati membri preposte alla tutela dei consumatori a garantire il pieno rispetto e la piena applicazione della normativa in materia di tutela dei consumatori anche nel settore dei videogiochi, conducendo indagini a tappeto settoriali o avviando, ove necessario, attività di esecuzione coordinate, a norma del regolamento (UE) 2017/2394 sulla cooperazione tra le autorità nazionali responsabili dell'esecuzione della normativa che tutela i consumatori³²;
 - o
 - o o
49. incarica la sua Presidente di trasmettere la presente risoluzione al Consiglio e alla Commissione.

³² Regolamento (UE) 2017/2394 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 dicembre 2017, sulla cooperazione tra le autorità nazionali responsabili dell'esecuzione della normativa che tutela i consumatori e che abroga il regolamento (CE) n. 2006/2004 (GU L 345 del 27.12.2017, pag. 1).

MOTIVAZIONE

Osservazioni preliminari

I videogiochi sono una forma di intrattenimento molto popolare tra i cittadini europei, sia maggiorenni che minorenni. La relatrice ha cercato di affrontare in che modo la pandemia di COVID-19 ha colpito questo settore, le debolezze e i potenziali rischi cui sono confrontati i cittadini europei e il potenziale di innovazione di tale settore per il mercato interno dell'UE e il suo potere di mercato.

A tal fine, la relatrice ha tenuto conto dei rischi e dei benefici dei videogiochi online dal punto di vista della protezione dei consumatori, in particolare dei minori, al fine di garantire un ambiente online sicuro per gli utenti.

Rafforzare la protezione dei consumatori nei videogiochi online

In questa sezione sono stati affrontati vari aspetti al fine di rafforzare e garantire la protezione dei consumatori nei videogiochi online. La relatrice ha incluso nel suo progetto di relazione la necessità di disporre di strumenti di controllo parentale destinati ai genitori che lo desiderino e di promuovere tali strumenti, al fine di monitorare i tempi di gioco e prevenire gli abusi.

Allo stesso tempo, la relatrice affronta le diverse possibilità di acquisto nell'ambito dei videogiochi e chiede un approccio europeo comune al fine di conseguire un'armonizzazione normativa nel mercato unico e garantire un elevato livello di protezione per tutti i consumatori europei.

D'altro canto, la relatrice ritiene che le informazioni di cui devono disporre i consumatori prima di giocare a un videogioco dovrebbero essere chiare, trasparenti e accessibili, consentendo di conoscere in anticipo i possibili contenuti del gioco. La relatrice si occupa anche della pubblicità mirata per i minori e chiede un sistema per gli sviluppatori di videogiochi basato sulla sicurezza e sulla vita privata per impostazione predefinita.

Rischi e benefici dei videogiochi online

La relatrice ha voluto affrontare i rischi e i benefici che i videogiochi online possono apportare ai cittadini europei che li utilizzano, con particolare attenzione ai minori. Pertanto ha sottolineato l'importanza del benessere della salute mentale, aggravata dalla pandemia di COVID-19.

Ritiene che occorra tenere conto dei vantaggi che i videogiochi online possono apportare da un punto di vista sociale e della loro utilità, ad esempio durante i processi di apprendimento e di istruzione. Sottolinea tuttavia anche la necessità di affrontare la dipendenza dai videogiochi e i disturbi del gioco d'azzardo, che l'Organizzazione mondiale della sanità considera un comportamento di dipendenza. È essenziale sostenere e sviluppare campagne di informazione e sensibilizzazione.

Infine, la relatrice sottolinea l'importanza dell'innovazione nel settore dei videogiochi online e

dell'inclusione di nuove tecnologie nella progettazione e nello sviluppo di videogiochi, trattandosi di un settore in crescita che contribuisce alla trasformazione digitale dell'Unione europea.

Garantire un ambiente online sicuro per gli utenti di videogiochi online

La relatrice riconosce i sistemi di autoregolamentazione che finora hanno dominato il settore, come il sistema PEGI. A suo avviso, il costante aggiornamento e adeguamento di questi progetti alla realtà dei videogiochi ha consentito di istituire sistemi riconosciuti nella maggior parte degli Stati membri, nonché dai cittadini europei, come il sistema di etichettatura per età e tipologia dei videogiochi PEGI.

La relatrice suggerisce inoltre la necessità di sviluppare un sistema comune europeo di identificazione dell'identità per verificare l'età del giocatore, che sia basato su un sistema di sicurezza elevato e certifichi la protezione dei dati del potenziale giocatore. A tal fine, la relatrice propone anche un'etichettatura comune che tenga conto, tra l'altro, delle categorie di età minima raccomandate, nonché del tema dei videogiochi, delle possibilità di acquisto all'interno del gioco e dell'apparizione di messaggi pubblicitari.

Infine, ritiene che la legge sui servizi digitali contribuirà positivamente a conseguire l'obiettivo di garantire un ambiente online sicuro per tutti gli utenti, contrastando l'emergere di contenuti illegali online ed evitando la diffusione di contenuti dannosi come concordato.

**INFORMAZIONI SULL'APPROVAZIONE IN SEDE DI COMMISSIONE
COMPETENTE PER IL MERITO**

Approvazione	12.12.2022
Esito della votazione finale	+ : 35 - : 0 0 : 3
Membri titolari presenti al momento della votazione finale	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
Supplenti presenti al momento della votazione finale	Marco Campomenosi, Maria da Graça Carvalho, Malte Gallée, Claude Gruffat, Antonio Maria Rinaldi
Supplenti (art. 209, par. 7) presenti al momento della votazione finale	Jarosław Duda, Cristina Maestre Martín De Almagro, Francisco José Millán Mon, Inma Rodríguez-Piñero

**VOTAZIONE FINALE PER APPELLO NOMINALE IN SEDE DI COMMISSIONE
COMPETENTE PER IL MERITO**

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

Significato dei simboli utilizzati:

+ : favorevoli

- : contrari

0 : astenuti