



Sesijas dokuments

A9-0300/2022

19.12.2022

ZIŅOJUMS

par patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs: Eiropas vienotā tirgus pieeja
(2022/2014(INI))

Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komiteja

Referente: *Adriana Maldonado López*

SATURA RĀDĪTĀJS

	Lpp.
EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS	3
PASKAIDROJUMS	18
INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ	20
ATBILDĪGĀS KOMITEJAS GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA.....	21

EIROPAS PARLAMENTA REZOLŪCIJAS PRIEKŠLIKUMS

par patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs: Eiropas vienotā tirgus pieeja (2022/2014(INI))

Eiropas Parlaments,

- ņemot vērā ANO 1989. gada 20. novembra Konvenciju par bērna tiesībām un ANO Bērnu tiesību komitejas vispārīgo komentāru Nr. 25 par bērnu tiesībām saistībā ar digitālo vidi (2021),
- ņemot vērā Komisijas 2008. gada 22. aprīļa paziņojumu par patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo, aizsardzību saistībā ar videospēļu lietošanu (COM(2008)0207),
- ņemot vērā Komisijas 2020. gada 19. februāra paziņojumu par Eiropas digitālās nākotnes veidošanu (COM(2020)0067),
- ņemot vērā Komisijas 2021. gada 24. marta paziņojumu par ES stratēģiju par bērna tiesībām (COM(2021)0142),
- ņemot vērā Komisijas 2022. gada 11. maija paziņojumu “Digitāla desmitgade bērniem un jauniešiem. Jaunā Eiropas stratēģija “Bērniem labāks internets” (BIK+)” (COM(2022)0212).
- ņemot vērā Padomes 2002. gada 1. marta rezolūciju par patērētāju, jo īpaši jauniešu, aizsardzību, marķējot noteiktas videospēles un datorspēles pēc vecuma grupas¹,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2018. gada 14. novembra Direktīvu (ES) 2018/1808, ar ko, ņemot vērā mainīgos tirgus apstākļus, groza Direktīvu 2010/13/ES par to, lai koordinētu dažus dalībvalstu normatīvajos un administratīvajos aktos paredzētus noteikumus par audiovizuālo mediju pakalpojumu sniegšanu (Audiovizuālo mediju pakalpojumu direktīva)²,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2019. gada 20. maija Direktīvu (ES) 2019/770 par dažiem digitālā satura un digitālo pakalpojumu piegādes līgumu aspektiem³,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2019. gada 27. novembra Direktīvu (ES) 2019/2161, ar ko groza Padomes Direktīvu 93/13/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 98/6/EK, 2005/29/EK un 2011/83/ES attiecībā uz Savienības patērētāju tiesību aizsardzības noteikumu labāku izpildi un modernizēšanu⁴,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2011. gada 25. oktobra Direktīvu

¹ OV C 65, 14.3.2002., 2. lpp.

² OV L 303, 28.11.2018., 69. lpp.

³ OV L 136, 22.5.2019., 1. lpp.

⁴ OV L 328, 18.12.2019., 7. lpp.

2011/83/ES par patērētāju tiesībām un ar ko groza Padomes Direktīvu 93/13/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 1999/44/EK un atceļ Padomes Direktīvu 85/577/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 97/7/EK⁵,

- ņemot vērā Komisijas 2021. gada 29. decembra paziņojumu “Pamatnostādnes par to, kā interpretēt un piemērot Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvu 2005/29/EK, kas attiecas uz uzņēmēju negodīgu komercpraksi iekšējā tirgū attiecībā pret patērētājiem”⁶,
- ņemot vērā Komisijas 2021. gada 29. decembra paziņojumu “Pamatnostādnes par Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 2011/83/ES par patērētāju tiesībām interpretāciju un piemērošanu”⁷,
- ņemot vērā Komisijas veikto atbilstības pārbaudi attiecībā uz patērētāju tiesībām digitālā taisnīguma jomā, ko uzsāka ar 2022. gada 17. maijā publicēto uzaicinājumu iesniegt atsauksmes,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2016. gada 27. aprīļa Regulu (ES) 2016/679 par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ Direktīvu 95/46/EK (Vispārīgā datu aizsardzības regula)⁸,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta un Padomes 2022. gada 19. oktobra Regulu (ES) 2022/2065 par digitālo pakalpojumu vienoto tirgu un ar ko groza Direktīvu 2000/31/EK (Digitālo pakalpojumu akts)⁹,
- ņemot vērā 2009. gada 12. marta rezolūciju par patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo, aizsardzību saistībā ar videospēļu lietošanu¹⁰,
- ņemot vērā 2012. gada 20. novembra rezolūciju par bērnu aizsardzību digitālajā pasaulē¹¹,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta 2019. gada 28. marta nostāju par priekšlikumu Eiropas Parlamenta un Padomes regulai, ar ko izveido programmu “Radošā Eiropa” (2021–2027) un atceļ Regulu (ES) Nr. 1295/2013¹²,
- ņemot vērā Padomes 2022. gada 13. aprīļa secinājumus “Eiropas kultūras un radošo industriju ekosistēmas stratēģijas veidošana”¹³,
- ņemot vērā Eiropas Parlamenta Iekšpolitikas ģenerāldirektorāta Ekonomikas, zinātnes un dzīves kvalitātes politikas departamenta 2020. gada jūlija pētījumu “Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers”

⁵ OV L 304, 22.11.2011., 64. lpp.

⁶ OV C 526, 29.12.2021., 1. lpp.

⁷ OV C 525, 29.12.2021., 1. lpp.

⁸ OV L 119, 4.5.2016., 1. lpp.

⁹ OV L 277, 27.10.2022., 1. lpp.

¹⁰ OV C 87 E, 1.4.2010., 122. lpp.

¹¹ OV C 419, 16.12.2015., 33. lpp.

¹² OV C 108, 26.3.2021., 934. lpp.

¹³ OV C 160, 13.4.2022., 13. lpp.

(“Tiešsaistes spēļu laupījumbakstis un to ietekme uz patērētājiem, jo īpaši gados jauniem patērētājiem”),

- ņemot vērā Reglamenta 54. pantu,
 - ņemot vērā Iekšējā tirgus un patērētāju aizsardzības komitejas ziņojumu (A9-0300/2022),
- A. tā kā visu vecuma grupu iedzīvotāji Eiropā spēlē videospēles, proti, tās spēlē puse no visiem eiropiešiem vecumā no 6 līdz 64 gadiem, no kuriem lielāko grupu veido 45–64 gadu veci cilvēki; tā kā videospēles spēlē 73 % bērnu vecumā no 6 līdz 10 gadiem, 84 % vecumā no 11 līdz 14 gadiem un 74 % jauniešu vecumā no 15 līdz 24 gadiem¹⁴;
- B. tā kā Eiropas videospēļu nozare ir visstraujāk augošā kultūras un radošā nozare Eiropā, kuras aplēstais Eiropas tirgus apjoms 2020. gadā ir 23,3 miljardi EUR un kuras apgrozījums pasaulē ir lielāks nekā mūzikas un filmu uzņēmumiem¹⁵, tā kā šai nozarei ir nozīmīgs izaugsmes un darbvieta radīšanas potenciāls un tā sniedz ieguldījumu Eiropas digitālajā vienotajā tirgū; tā kā šī videospēļu nozare ir vienīgā kultūras un radošā nozare, kas Covid-19 krīzes laikā ir piedzīvojusi apgrozījuma pieaugumu¹⁶;
- C. tā kā videospēlēm ir unikāla radoša vērtība salīdzinājumā ar datorprogrammām, kā ko atzinusi Eiropas Savienības Tiesa¹⁷, un tās aizsargā Direktīva 2009/24/EK¹⁸ par datorprogrammu tiesisko aizsardzību un Direktīva 2001/29/EK¹⁹ par dažu autortiesību un blakustiesību aspektu saskaņošanu informācijas sabiedrībā;
- D. tā kā, neraugoties uz videospēļu nozares centrālo nozīmi Eiropas kultūras un radošajā ekosistēmā, politikas veidotāji tai joprojām nepievērš uzmanību, ja salīdzina to ar citām mediju nozarēm, piemēram, filmām un citiem audiovizuāliem produktiem, kuri parasti saņem lielāku finansējumu un tiek izmantoti kā paraugs regulējuma un politikas veidošanai attiecībā uz videospēlēm, īstenojot pieeju, kurā netiek ņemtas vērā šo nozaru atšķirības;
- E. tā kā Eiropas videospēļu industriju galvenokārt veido mazi un vidēji uzņēmumi (MVU) un jaunuzņēmumi, kam ir būtiska nozīme šīs nozares novatorismā un izaugsmē²⁰;
- F. tā kā videospēļu nozarei ir pilnīga vērtību ķēde, kuras pamatā ir inovācija un radošums un kurā apvienots plašs prasmju un zinātnības klāsts; tā kā tehnoloģiju attīstība tiešsaistes videospēļu nozarē kļūst aizvien svarīgāka un ietekmē arī citas nozares un industrijas, piemēram, celtniecību, dizainu, mazumtirdzniecību, izglītību, tirgvedību,

¹⁴ COM(2022)0212.

¹⁵ Eiropas Interaktīvās programmatūras federācija un Eiropas spēļu izstrādātāju federācija, “[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)”, skatīts 2022. gada 19. decembrī.

¹⁶ EY, *Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, 2021. gada janvāris.

¹⁷ Eiropas Savienības Tiesas 2014. gada 23. janvāra spriedums lietā *Nintendo Co. Ltd un citi pret PC Box Srl un 9Net Srl*, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

¹⁸ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2009/24/EK (2009. gada 23. aprīlis) par datorprogrammu tiesisko aizsardzību (OV L 111, 5.5.2009., 16. lpp.).

¹⁹ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2001/29/EK (2001. gada 22. maijs) par dažu autortiesību un blakustiesību aspektu saskaņošanu informācijas sabiedrībā (OV L 167, 22.6.2001., 10. lpp.).

²⁰ Eiropas Komisija, “[Eiropas videospēļu kopienas vērtība](#)”, 2022. gada 30. maijs.

virtuālo/paplašināto realitāti un tiešsaistes iepirkšanos;

- G. tā kā daži uzņēmumi šajā nozarē izmanto nepilngadīgo un mazu bērnu radītu saturu; tā kā būtu jāievieš pasākumi, lai aizsargātu nepilngadīgo un mazu bērnu komerciālu izmantošanu tiešsaistes spēļu satura radīšanai²¹;
- H. tā kā videospēles ir viens no populārākajiem izklaides veidiem Eiropā kopā ar citām izklaides darbībām, jo Eurobarometra 2019. gada pētījumā atklāja, ka 27 % eiropiešu spēlē tiešsaistes spēles vismaz reizi mēnesī, salīdzinot ar 48 %, kuri straumē mūziku, un 47 %, kuri skatās filmas vai TV šovus tiešsaistes platformās;
- I. tā kā tiešsaistes spēļu darbība ir atkarīga no savienojamības, lai būtu iespējams gūt stabilu un kvalitatīvu spēles pieredzi; tā kā eiropiešu apmierinātības līmenis attiecībā uz viņu interneta savienojumu augšupielādes un lejupielādes ātrumu Eiropā ir atšķirīgs, dažās dalībvalstīs pārsniedzot 90 % un citās sasniedzot tikai 65 %²²; tā kā lauku apgabalos neapmierinātība ar interneta savienojumu ir par 30 % lielāka nekā pilsētu teritorijās;
- J. tā kā tiešsaistes videospēles var spēlēt daudzās dažādās ierīcēs un to izmantošanai ir vairākas funkcijas, izstrādes izvēles un mehānismi, piemēram, vairāku spēlētāju režīms, reāllaika balss tērēšanas sistēmas, iepirkšanās tiešsaistē, paplašinātā realitāte, virtuālā realitāte, bezmaksas vai maksas lejupielādējams saturs, abonēšana un laupījumkastēs, kas var veidot spēlētāju pieredzi; tā kā ne visas videospēles ļauj spēlētājiem tiešsaistē mijiedarboties ar citiem spēlētājiem; tā kā pastāv vecāku kontroles rīki, ar kuriem var atspējot jebkādu mijiedarbību ar citiem spēlētājiem;
- K. tā kā tā dēvētās laupījumkastēs, kurās atrodas acīmredzami nejauši priekšmeti, videospēlēs ir sastopamas arvien biežāk un parasti ir pieejamas spēles gaitā vai arī par tām var samaksāt ar īstu naudu; tā kā tās var pārdod, izmantojot spēļu modeļus, kas pazīstami kā maldinošās saskarnes, kuri nevēlamu vai nekontrolētu pirkumu veidā var radīt negatīvas psiholoģiskas un finanšu sekas, īpaši bērniem un jauniešiem; tā kā Nīderlandē notiek tiesvedība par pasākumiem, kas piemērojami laupījumkastēm; tā kā arī Slovākija izmeklē attiecīgos veicamos pasākumus; tā kā šis saskaņotas pieejas trūkums rada videospēļu tirgus sadrumstalotību ES; tā kā Eiropas līmenī nav īpašu patērētāju aizsardzības mehānismu, kas nodrošinātu visu spēlētāju, jo īpaši nepilngadīgo un mazu bērnu, aizsardzību attiecībā uz maksas laupījumkastēm;
- L. tā kā spēļu industrija pēdējās desmitgadēs ir attīstījusies no spēļu zāļu un ierobežotu telpu ieņēmumu modeļa, tagad kļūstot par plaši izmantotu darījumdarbības modeli, kurš piedāvā spēles kā pakalpojumu, prasa samaksu par iespēju laimēt vai pamatfunkcijas nodrošina pilnīgi bez maksas; tā kā, neraugoties uz spirālveida attīstības izmaksām, spēļu cenas ir stabilizējušās, jo ir iespējams šīs izmaksas sadalīt ar spēļu paplašinājumu palīdzību; tomēr norāda, ka laika gaitā var ievērojami palielināties spēļu paplašinājumu pieredzes galīgās izmaksas;

²¹ Parker, S., '[The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#)', *The Guardian*, 2022. gada 9. janvāris.

²² Kantar pēc Eiropas Komisijas pieprasījuma, '[Special Eurobarometer — Report — E-Communications in the Single Market](#)', 2021. gada jūnijs.

- M. tā kā dažu tiešsaistes videospēļu pamatā ir lietotāju monetizēšana, apkopojot datus un pakļaujot viņus reklāmai, radot stimulus lietotāju, tostarp nepilngadīgo un mazu bērnu, piesaistīšanai, lai tie pēc iespējas vairāk laika pavadītu spēlē;
- N. tā kā pārāk ilga tiešsaistes videospēļu spēlēšana, ko pastiprina manipulatīvs spēļu dizains, var radīt atkarību un “videospēļu izraisītus traucējumus”, kā Pasaules Veselības organizācija (PVO) ir definējusi Starptautiskajā slimību klasifikatorā²³;
- O. tā kā videospēļu spēlēšanas rezultātā var rasties ar patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo un mazu bērnu, aizsardzību saistītas problēmas neatkarīgi no spēlēšanai veltītā laika ilguma;
- P. tā kā nepilngadīgajiem un maziem bērniem vecāku un aprūpētāju uzraudzībā ir tiesības piedalīties digitālajā pasaulē tādā veidā, kas atbilst bērna spēju attīstībai;
- Q. norāda, ka ANO Konvencijas par bērna tiesībām 31. pantā ir noteikts, ka ikvienam bērnam ir tiesības spēlēties un brīvi un pilnvērtīgi piedalīties kultūras dzīvē un darbībās atbilstīgi savam vecumam;
- R. tā kā iepirkumi spēlēs var ļaut spēlētājiem, piemēram, saņemt tādus kosmētiska satura līdzekļus kā ādiņas vai saturu, kas tiem sniegtu priekšrocības spēlē, izvairīties no reklāmas, noņemt atdzišanas taimerus vai izvairīties no pārmērīgiem gaidīšanas laikiem un no “sasmalcināšanas”;
- S. tā kā lielākā daļa vecāku izmanto kādu no vecāku kontroles instrumentiem; tā kā lielākā daļa vecāku ir nobažījušies par laiku, ko viņu bērns velta videospēlēm, un par risku, ko rada saskarsme ar kaitīgu saturu, iebiedēšanu, kontaktiem ar svešiem pieaugušajiem un spēlē iekļautajiem pirkumiem;
- T. tā kā daudzi vecāki Eiropā ir informēti par Paneiropas Spēļu informācijas vecuma kategoriju (*PEGI*) sistēmu un uzskata, ka *PEGI* marķējums ir noderīgs, lai izlemtu, vai iegādāties spēli saviem bērniem²⁴;
- U. tā kā saskaņā ar nozares datiem videospēļu spēlēšanas laiks ir kopumā saglabājies stabils, jo eiropieši videospēļu spēlēšanai 2021. gadā veltīja vidēji 9 stundas nedēļā salīdzinājumā ar 9,5 stundām 2020. gadā, 8,6 stundām 2019. gadā; 8,8 stundām 2018. gadā un 9,2 stundām 2017. gadā²⁵; tā kā videospēļu spēlēšanai veltītais laiks joprojām ir mazāks nekā tas, kas veltīts tādām citām darbībām pie ekrāna kā TV skatīšanās, kas 2020. gadā aizņēma vidēji 25 stundas nedēļā;
- V. tā kā veselība ir pilnīgas fiziskas, garīgas un sociālas labklājības stāvoklis, nevis vienkārši stāvoklis, kad cilvēks nejūtas slimš vai novārdzis; tā kā garīgā veselība un labbūtība ir savstarpēji saistīti jautājumi un tie būtu jāņem vērā visās jomās, piemēram, izglītībā, veselības aprūpē, nodarbinātībā un sociālajā iekļaušanā; tā kā videospēles var būt svarīgi instrumenti, kas sniedz atbalstu garīgajai veselībai un labbūtībai, un tās var

²³PVO, “[Gaming disorder](#)”, skatīts 2022. gada 15. decembrī.

²⁴Eiropas Interaktīvās programmatūras federācija un Eiropas spēļu izstrādātāju federācija, “[Key facts from 2020: The year we played together](#)”, 2021. gada 24. augusts.

²⁵Eiropas Interaktīvās programmatūras federācija un Eiropas spēļu izstrādātāju federācija, “[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)”, skatīts 2022. gada 19. decembrī.

izmantot, lai panāktu virzību šajās jomās, kā arī lai palīdzētu iedzīvotājiem attīstīt vairākas prasmes, kuras ir būtiskas digitālā sabiedrībā un digitālā vienotā tirgus veidošanā;

- W. tā kā 2019. gadā 20 % videospēļu nozarē nodarbināto cilvēku bija sievietes; tā kā nepietiekama sieviešu pārstāvība ir labi zināma un sistemātiska problēma zinātnes, tehnoloģijas, inženierzinātnes un matemātikas priekšmetos, tostarp videospēļu nozarē, proti, gan pašā nozarē, gan pārmērīgi seksualizētu tēlu izmantošanā, kas ir raksturīgi daudziem videospēlēs iekļautiem sieviešu tēliem; tā kā 37 % meiteņu, kuras spēlē videospēles, vairāku spēlētāju spēlēs saskaras ar aizskarošu izturēšanos sava dzimuma dēļ²⁶; tā kā, neraugoties uz centieniem nodrošināt precīzu, vienlīdzīgu un nestereotipisku sieviešu pārstāvību videospēlēs, panāktais progress ir jāturpina un tam ir jāiet roku rokā ar vienlīdzīgu sieviešu dalību visos vērtību ķēdes posmos, kā arī ar cīņu pret seksuālu vardarbību un diskrimināciju;
- X. tā kā 2020. gadā vienai piektdaļai no ES iedzīvotājiem bija kāda veida invaliditāte; tā kā Savienība ir apņēmusies uzlabot viņu sociālo un ekonomisko situāciju, tostarp tiešsaistē; tā kā ir konkrēti invaliditātes veidi, kas var būt sevišķi traucējoši tiešsaistes videospēlēm, piemēram, daltonisms, redzes problēmas vai roku kustību traucējumi; tā kā daltonisms skar 10 % vīriešu,

Tiešsaistes videospēles Eiropas Savienībā

1. uzsver vērtību, kas piemīt gan tiešsaistes, gan bezsaistes spēlēm kā iecienītai izklaidei, ko bauda ievērojams skaits eiropiešu visās vecuma grupās un dalībvalstīs, un kā šo videospēļu veidotāju, atsevišķu spēlētāju un plašāku spēlētāju kopienu kultūras izpausmei;
2. uzsver, ka videospēles Eiropas Savienībā ir augsti inovatīva digitālā nozare, kas Eiropā nodrošina vairāk nekā 90 000 tiešo darbvieta; uzsver, ka videospēļu nozare piedāvā arvien vairāk jaunas darba iespējas daudziem kultūras satura radītājiem, piemēram, spēļu izstrādātājiem, dizaineriem, rakstniekiem, mūzikas producentiem un citiem māksliniekiem, kas būtu jāņem vērā visās Savienības darbībās šajā jomā, īpaši finansēšanas darbībās; uzsver, ka videospēles ir saistītas gan ar digitālo, gan kultūras nozari, kā arī veido ļoti būtisku daļu no kultūras un radošās ekosistēmas, pārstāvot vairāk nekā 50 % no kopējā ES audiovizuālā satura tirgus pievienotās vērtības;
3. uzsver videospēļu nozares nozīmi, atbalstot inovāciju Eiropā; uzsver, ka videospēļu nozare cita starpā ir veicinājusi tādu jaunu tehnoloģiju attīstību kā mākslīgais intelekts un virtuālās un paplašinātās realitātes tehnoloģijas;
4. atgādina par MVU nozīmi Eiropas videospēļu vērtību ķēdē un daudzu tādu Eiropas uzņēmumu globālo ietekmi, kas izstrādā produktus konsoļu, PC un mobilo spēļu tirgiem; pauž vilšanos par to, ka šādas starptautiskas sekmes un kultūras pievilcību nereti neņem vērā, kad aplūko Eiropas līderpozīciju digitālo tehnoloģiju un pakalpojumu jomā;

²⁶Rakstiski pierādījumi, ko Pretapmelošanas līga iesniedza Apvienotās Karalistes Parlamenta Tiešsaistes drošības likumprojekta apvienotajai komitejai (OSB0030), "[How Algorithms Influence Harmful Online Conduct](#)", 2021. gada septembris.

5. atzinīgi vērtē to, ka ir uzsākts Eiropas Parlamenta ierosinātais izmēģinājuma projekts "Izpratne par Eiropas spēļu sabiedrības vērtību", kura mērķis ir apkopot visaptverošus datus, lai atbalstītu tādas politikas veidošanu, kas skar šo nozari; atzīmē, ka dažas no nozares problēmām ietver talantu attīstību un piesaistīšanu, komplikētu un sadrumstalotu regulējumu globālajā tirgū, piekļuvi finansējumam un videospēļu sociālo un kultūras ietekmi;

Stiprināt patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs

6. uzsver, ka patērētāju aizsardzība ir būtiska, lai nodrošinātu drošu un uzticamu tiešsaistes vidi videospēlēm un spēlētājiem, un patērētāju uzticības veidošana var veicināt videospēļu nozares ekonomisko izaugsmi; tomēr uzskata, ka varētu vēl vairāk uzlabot patērētāju aizsardzību; aicina Komisiju notiekošajā atbilstības pārbaudē attiecībā uz ES patērētāju tiesībām ņemt vērā patērētāju aizsardzības jautājumus tiešsaistes videospēļu jomā, lai nodrošinātu vienlīdzīgu taisnīgumu gan tiešsaistē, gan bezsaistē;
7. atzīst, ka ES patērētāju tiesību *acquis* paredz spēcīgu patērētāju aizsardzību, kas pilnībā attiecas uz videospēlēm; ņem vērā Komisijas 2021. gada 29. decembra paziņojumu par nododīgiem uzņēmumu darījumiem ar patērētājiem vienotajā tirgū, kurā sniegti norādījumi par ES patērētāju tiesību piemērošanu attiecībā uz spēlēs iekļautajiem piedāvājumiem un reklāmām, tostarp bērniem, spēlēs iekļautajiem pirkumiem un maksas nejauša satura klātbūtni; tomēr norāda, ka ir vajadzīga konsekventa un koordinēta pieeja starp dalībvalstīm un patērētāju aizsardzības iestādēm, lai izvairītos no vienotā tirgus sadrumstalotības un aizsargātu patērētājus Eiropā;
8. mudina Komisiju un Patērētāju aizsardzības iestāžu tīkla valstu patērētāju aizsardzības iestādes nodrošināt, lai videospēļu nozarē tiktu pilnībā ievērotas un piemērotas Eiropas patērētāju tiesības;
9. ņem vērā tādas tiešsaistes spēļu platformu esamību, kas ļauj spēlētājiem, tostarp nepilngadīgajiem un maziem bērniem, radīt pašiem savas spēles, izmantojot rīkus kuri pieder izstrādātājiem un kurus viņi nodrošina; aicina Komisiju pēc nepieciešamības pielāgot regulatīvos pasākumus, lai aizsargātu lietotājus, īpaši nepilngadīgos un mazus bērnus, pret nelikumīgu praksi, kurās varētu būt iesaistītas šīs platformas;
10. atzinīgi vērtē to, ka no 2022. gada janvāra Direktīva (ES) 2019/770 attiecas uz videospēlēm, tostarp bezmaksas spēlēm, un tādējādi nodrošina papildu aizsardzību patērētājiem; tomēr pauž nožēlu par to, ka dažas dalībvalstis direktīvu vēl nav transponējušas, un mudina minētās dalībvalstis to nekavējoties piemērot, lai nodrošinātu labāku patērētāju aizsardzību visā Savienībā; aicina Komisiju rūpīgi uzraudzīt direktīvas transponēšanas procesu, uzturēt ciešu dialogu ar dalībvalstīm, kurās transponēšana kavējas, un apsvērt iespēju vajadzības gadījumā uzsākt pārkāpuma procedūras;
11. atzinīgi vērtē tādu vecāku kontroles rīku izstrādi un ieviešanu, kas palīdz filtrēt saturu un videospēles pēc vecuma, uzraudzīt spēlēm veltīto laiku, atspējot vai ierobežot izdevumus tiešsaistē un ierobežot saziņu ar citiem vai citu spēlētāju radīta satura aplūkošanu; atgādina, ka platformas līmeņa vecāku kontroles rīki nav vienīgā metode, ko vecāki izmanto, lai uzraudzītu un pārvaldītu savu bērnu piekļuvi saturam; tomēr norāda, ka pat, ja šādi rīki ir pieejami, vecāki varētu arī nebūt informēti vai viņiem

varētu būt grūtības izmantot šādus rīkus, kas mazina to efektivitāti; uzskata, ka par šādu mehānismu izstrādi ir atbildīga nozare; uzskata, ka šādiem mehānismiem jābūt viegli izmantojamiem, saprotamiem un izveidotiem un tiem jābūt tādiem, kas aizsargā patērētājus „integrēti” un „pēc noklusējuma”; uzskata, ka vecāku kontroles īstenošana ir gan vecāku, gan nozares ziņā; aicina ieviest mehānismus, lai cita starpā īstenotu stingrāku vecāku kontroli attiecībā uz naudas un laika apjomu, ko nepilngadīgie un mazi bērni velta spēlēm, vienlaikus ievērojot nepilngadīgo tiesības un attīstību; mudina platformas palielināt informētību un informāciju par to, kā izmantot šādus rīkus; aicina Komisiju un dalībvalstis atbalstīt publisku un privātu informācijas kampaņu veicināšanu, vēršot tās uz vecākiem un aprūpētājiem, lai viņus informētu par ieviestajiem rīkiem, piemēram, *PEGI* tālruņa lietotni, un lai mudinātu tos izmantot;

12. uzsver, ka videospēļu nozarē ir pieņemti dažādi darījumdarbības modeļi; norāda, ka daļa tiešsaistes videospēļu piedāvā lietotājiem spēlēt iekļautus pirkumus, izmantojot spēles valūtas, ko var iegādāties, vai nu izmantojot īstu naudu vai to, kas nopelnīta spēlē, lai saņemtu produktus, izmantojot laupījumkastes vai jebkuru citu spēlē iekļautu nejaūšu pirkumu, par kura saturu spēlētājam nav informācijas pirms samaksas izdarīšanas; norāda, ka pastāv dažāda veida laupījumkastes²⁷ un ka šādas sistēmas ietekmē patērētājus, un ka spēles, kuru modelis ir “samaksā par iespēju laimēt”, sevišķi agresīvi “samaksā par iespēju laimēt” modeļi, vai tādi modeļi, kas piesaista populāru saturu ar maksājumu sistēmu ierobežojumiem, ir piesaistījuši negatīvu reakciju no spēlētāju kopienām, kuru rezultātā ir sniegtas negatīvas atsauksmes un pat ieviestas izmaiņas spēlēs pirms to izplatīšanas vai drīz pēc tās;
13. uzsver, ka videospēlēs jau daudzus gadus tiek veikti spēlēs iekļauti iepirkumi; atbalsta Komisijas nesen pieņemtās Pamatnostādnes par Negodīgas komercprakses direktīvu²⁸, kas precizē noteikumus par videospēlēs iekļautiem maksas acīmredzami nejaūšiem produktiem; uzsver, ka spēlēs iekļautām iepirkumu sistēmām ir jāatbilst arī Pamatnostādnēm par Negodīgas komercprakses direktīvu un nesen pieņemtajām pamatnostādnēm, lai nodrošinātu, ka tie nenoved pie kaitīgas prakses, kas skar patērētājus, īpaši nepilngadīgos un mazus bērnus; prasa ievērot un ātri īstenot Negodīgas komercprakses direktīvu, lai nodrošinātu patērētāju aizsardzību vienotajā tirgū, jo īpaši attiecībā uz nepilngadīgajiem un maziem bērniem;
14. ņem vērā pasūtīto pētījumu par laupījumkastēm un to ietekmi uz patērētājiem, jo īpaši nepilngadīgajiem un maziem bērniem; norāda, ka pētījumā tika ieteikts pārbaudīt laupījumkastes no patērētāju aizsardzības tiesību aktu viedokļa, lai izvairītos no laupījumkastu kaitīgās ietekmes un ekspluatējošās prakses, jo īpaši attiecībā uz nepilngadīgajiem un maziem bērniem²⁹; aicina Komisiju analizēt veidu, kādā tiek pārdotas laupījumkastes, un veikt nepieciešamos pasākumus, lai izveidotu vienotu Eiropas pieeju laupījumkastēm, kas nodrošinātu pienācīgu aizsardzību patērētājiem, jo

²⁷ Laupījumkastēm var būt dažādi veidi atkarībā no dažādiem atbilstības nosacījumiem (gaidīšanas laiks, reklāmas izvietošana, maksāšana ar īstu naudu), kuru vidū ir balvas, pārredzamība, iespējamība iegūt produktu un iespējas iegūto produktu pārvērst spēles valūtā vai īstā naudā.

²⁸ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2005/29/EK (2005. gada 11. maijs), kas attiecas uz uzņēmēju negodīgu komercpraksi iekšējā tirgū attiecībā pret patērētājiem un ar ko groza Padomes Direktīvu 84/450/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 97/7/EK, 98/27/EK un 2002/65/EK un Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (EK) Nr. 2006/2004 (“Negodīgas komercprakses direktīva”) (OV L 149, 11.6.2005., 22. lpp.)

²⁹ Forbrukerrådet, ‘[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)’, 2022. gada 31. maijs.

īpaši nepilngadīgajiem un maziem bērniem;

15. norāda, ka daži spēļu modeļi, ko izmanto spēlēs iekļautajos pirkumos, ir jau pēc dizaina manipulatīvi un ekspluatējoši, jo tie izmanto agresīvu komercpraksi, kas ievērojami iedragā patērētāja izvēles brīvību un motivē motivētājus pieņemt finansiālus lēmumus, kurus citos gadījumos viņi nepieņemtu; norāda, ka šāda prakse ir skaidri aizliegta saskaņā ar Direktīvu (ES) 2019/2161; aicina videospēļu izstrādātājus un pārdevējus nodrošināt, ka spēles, kuras paredzētas nepilngadīgajiem, ievēro nepilngadīgo un mazu bērnu tiesības, tostarp attiecībā uz privātuma ievērošanu un mērķtiecīgas reklāmas un manipulatīvas prakses aizliegumu; uzskata, ka nepilngadīgajiem un maziem bērniem, spēlējot tiešsaistes videospēles, būtu jāsaņem tāds pats aizsardzības līmenis kāds ir noteikts Digitālo pakalpojumu tiesību aktā;
16. norāda, ka papildus spēlēs iekļautām spēļu iepirkumu sistēmām un maksas nejausiem produktiem videospēlēs tiek izmantoti arī citi maldinoši modeļi, kas var izkropļot patērētāju uzvedību; aicina valstu iestādes efektīvi īstenot Eiropas un valstu tiesību aktus patērētāju tiesību aizsardzības jomā, jo īpaši Negodīgas komercprakses direktīvu un par tām izstrādātās attiecīgās pamatnostādnes, kurās tiek aizliegtas konkrētas maldinošas saskarnes, agresīva tirgvedības prakse un maldinoša pārredzamība attiecībā uz patērētājiem sniedzamo informāciju; turklāt aicina Komisiju turpināt izvērtēt šos jautājumus, jo īpaši maldinošās saskarnes, īstenojot atbilstības pārbaudi attiecībā uz ES patērētāju tiesību aktiem par digitālo taisnīgumu, un vajadzības gadījumā nākt klajā ar atbilstīgām iniciatīvām;
17. uzsver, ka to tiešsaistes spēļu, kuru mērķauditorija ir nepilngadīgie un mazi bērni, izstrādātājiem būtu jāņem vērā viņu vecums, tiesības un neaizsargātība; uzsver, ka šīm videospēlēm ir integrēti un pēc noklusējuma jāatbilst visaugstākajiem standartiem attiecībā uz drošumu, drošību, privātumu un laika ierobežojumu noteikšanu, norāda, ka vecākiem var būt svarīga loma ne tikai pēc noklusējuma iekļauto standartu papildināšanā, bet arī nepilngadīgo un mazu bērnu aizsardzībā videospēļu spēlēšanas laikā; tomēr norāda, ka videospēļu nozarei būtu jāorganizē informētības veicināšanas kampaņas un jāsniedz atbalsts par atbilstīgu instrumentu un informācijas izmantošanu attiecībā uz to, kā labāk aizsargāt nepilngadīgos un mazus bērnus;
18. uzsver, ka videospēles ir gan izklaides instrumenti, gan mākslas darbi ar kultūras vērtību;
19. uzsver, ka patērētājiem vajadzētu būt visai nepieciešamajai informācijai par tiešsaistes videospēli, tostarp par to, ka spēlē iekļauti pirkumi, piemēram, laupījumkastes un citi acīmredzami nejausi pirkumi spēlē, un viņiem vajadzētu būt informētiem par satura veidu pirms spēles sākšanas un spēles laikā, uzsver, ka šādai informācijai vajadzētu būt skaidri norādītai un viegli saprotamai visiem patērētājiem pirms spēles iegādes un pirms katra spēlē iekļautā pirkuma veikšanas, lai labāk aizsargātu patērētājus, jo īpaši nepilngadīgos un mazus bērnus, un palīdzētu vecākiem izprast un kontrolēt savus izdevumus; norāda, ka, ja tiešsaistes spēlēs tiek izmantotas virtuālās valūtas, kopā ar virtuālo valūtu par katru pirkumu vienmēr ir jānorāda tās vērtība reālās pasaules valūtā; atgādina, ka šādas informācijas trūkums ir skaidri aizliegts saskaņā ar Direktīvu (ES) 2019/2161;

20. norāda, ka tiešsaistes videospēlēm, kas spēlētājiem dod izvēli saņemt priekšrocību apmaiņā pret maksājumiem “samaksā par iespēju laimēt” modeļos, ir pirms spēles sākuma skaidri jābrīdina spēlētāji par šo funkciju; uzskata, ka šādi “samaksā par iespēju laimēt” modeļi nedrīkstētu radīt nevienlīdzību starp spēlētājiem atkarībā no viņu naudas līdzekļiem; tādēļ mudina spēlēs, kurās izmanto šādus modeļus, iekļaut spēļu režīmu bez “samaksā par iespēju laimēt” darījumiem;
21. atzinīgi vērtē to, ka Komisija gaidāmajā atbilstības pārbaudē attiecībā uz patērētāju aizsardzības tiesību aktiem izskatīs abonementu un līgumu automatisko atjaunošanu; norāda, ka automatiskā atjaunošana var būt izdevīga gan lietotājam, gan tirgotājam, jo uzlabo ērtību lietotājiem un samazina abonementu administrēšanu tirgotājam, bet tā var arī radīt problēmas, ja automatiskā atjaunošana turpinās bezgalīgi, lai gan patērētājs to nevēlas; mudina gan Komisiju tās izskatīšanā, gan tirgotājus savā uzņēmuma politikā ņemt vērā paraugpraksi tajās dalībvalstīs vai uzņēmumos, kuri jau ir ieviesuši patērētājiem labvēlīgu automatiskās atjaunošanas politiku; aicina Komisiju noteikt ES līmeņa pienākumu, kas nosaka, ka tirgotājiem ir pirkuma brīdī lietotājiem jāpiedāvā izvēles iespēja piekrist automatiskajai atjaunošanai, nevis jāparedz tā kā noklusējuma elements, kā arī jāpiedāvā sniegt skaidru un viegli pieejamu informāciju par to, kā jebkurā brīdī apturēt automatisko atjaunošanu, un jāpadara automatiskās atjaunošanas apturēšanas process tikpat vienkāršs un viegls kā pieteikšanās process;
22. prasa, lai videospēļu izstrādātāji nodrošinātu lielāku pārredzamību attiecībā uz laupījumbankas mehānismu varbūtībām, tostarp informāciju vienkāršā valodā par to, kādu mērķu sasniegšana tika paredzēta algoritmu apmācībā;
23. uzsver, ka atgriešanas un atmaksas garantijas politika ir Savienības patērētāju tiesību stūrakmens un ka patērētājiem vajadzētu būt tādām pašām tiesībām pieprasīt atmaksu par tiešsaistes pirkumiem, kādas tiem ir saistībā ar klātienē veiktiem pirkumiem; norāda, ka uz tiešsaistes un digitālo saturu, neatkarīgi no tā, vai tas ir lejupielādēts vai straumēts, attiecas tiesības uz atmaksu, ja produkts vai pakalpojums ir nederīgs vai patērētājs negūst paredzēto piekļuvi produktam; aicina tirgotājus pilnībā ievērot ES patērētāju aizsardzības noteikumus un sniegt skaidru, pārredzamu un uzticamu informāciju par to, kā pieprasīt atmaksu vai izmantot atteikuma tiesības;
24. uzsver, ka personām ar invaliditāti būtu jāspēj spēlēt visi tiešsaistes videospēļu veidi; un ka gan tiešsaistes videospēļu tehniskajiem, gan saziņas elementiem, kā arī jebkādi attiecīgai informācijai, kas saistīta ar spēles spēlēšanu vai spēles iegādi, ir jābūt iekļaujošai un pieejamai; aicina Komisiju iesniegt iniciatīvas, lai uzlabotu tiešsaistes videospēļu pieejamību personām ar invaliditāti; mudina tiešsaistes videospēļu piedāvātājus padarīt spēles pieejamas, piemērojot Direktīvas (ES) 2019/882 I pielikuma pieklūstamības prasības³⁰;
25. norāda, ka, tiklīdz videospēlē ir nopirkta prece, to konkrētos gadījumos var spēles ietvaros vai trešo pušu tīmekļa vietnēs apmainīt pret īsto naudu, kas ir pretrunā videospēļu publicētāju piemērotajiem noteikumiem; aicina valstu iestādes izskaust nelikumīgu praksi, kas spēlēs iekļautās vietnēs ļauj veikt apmaiņas, pārdot produktus vai piedalīties derībās; uzsver, ka šo pakalpojumu rezultātā varētu notikt arī nelikumīgi

³⁰ Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva (ES) 2019/882 (2019. gada 17. aprīlis) par produktu un pakalpojumu pieklūstamības prasībām (OV L 151, 7.6.2019., 70. lpp.).

iegūtu līdzekļu legalizācija, ne tikai patērētāju aizsardzības pārkāpumi; aicina Komisiju aizliegt šādu praksi; uzskata, ka Digitālo pakalpojumu tiesību akts var palīdzēt mazināt šo problēmu, jo īpaši īstenojot pienākumu “pazīsti sava uzņēmumu klientu”;

26. pauž bažas par to, ka “zelta rakšana” var būt saistīta ar piespiedu darbu un ekspluatāciju jaunattīstības valstīs, kā arī ar nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizāciju; aicina Komisiju izvērtēt “zelta rakšanas” izmantošanu saistībā ar finanšu noziegumiem un cilvēktiesību pārkāpumiem un vajadzības gadījumā nākt klajā ar atbilstīgām iniciatīvām;
27. aicina Komisiju nākt klajā ar Eiropas videospēļu stratēģiju, kas atbrīvo šīs nozares ekonomisko, sociālo, izglītojošo, kultūras un inovāciju potenciālu, lai tā kļūtu par līderi globālajā videospēļu tirgū; aicina Komisiju gaidāmajā atbilstības pārbaudē attiecībā uz ES patērētāju tiesību aktiem par digitālo tainīgumu izvērtēt, vai pašreizējais patērētāju tiesību regulējums ir pietiekams, lai risinātu visas patērētāju tiesību problēmas, kuras ir radušās saistībā ar laupījumbankām un spēlēs iekļautajiem pirkumiem, un, ja tas tā nav, aicina Komisiju iesniegt tiesību akta priekšlikumu, lai pielāgotu pašreizējo ES patērētāju tiesību regulējumu attiecībā uz tiešsaistes videospēlēm, vai iesniegtu atsevišķu tiesību akta priekšlikumu par tiešsaistes videospēlēm, ar mērķi izveidot saskaņotu Eiropas tiesisko regulējumu, kas nodrošina augstu patērētāju aizsardzības līmeni, jo īpaši attiecībā uz nepilngadīgajiem un maziem bērniem; uzskata, ka šajos priekšlikumos būtu jāizvērtē, vai būtu jāierosina pienākums automātiski atspējot maksājumus spēlēs un laupījumbanku mehānismus vai aizliegt maksas laupījumbankas, lai aizsargātu nepilngadīgos, izvairītos no vienotā tirgus sadrumstalotības un nodrošinātu, ka patērētāji gūst labumu no vienāda līmeņa aizsardzības neatkarīgi no viņu dzīvesvietas;
28. aicina Komisiju novērtēt iespēju pieprasīt tādu tiešsaistes videospēļu piegādātājiem, kuras ir paredzētas nepilngadīgajiem un maziem bērniem, izstrādāt *ex ante* ietekmes uz bērniem novērtējumus, pamatojoties uz “4C” (sāturs, saziņa, rīcība, līgums) riska novērtējuma sistēmu, un efektīvi mazināt jebkādas apzinātos riskus, kas apdraud bērnu tiesības;

Papildu ieguvumi un riski patērētājiem

29. uzsver garīgās veselības nozīmi, jo īpaši nepilngadīgo un mazu bērnu gadījumā; norāda, ka Covid-19 laikā videospēles sniedza palīdzību stingro pārvietošanās ierobežojumu laikā; atgādina par tiešsaistes savienojamības pozitīvo nozīmi, nodrošinot, ka eiropieši joprojām spēj sazināties, mijiedarboties un kopīgi radīt, tostarp ar tiešsaistes videospēļu starpniecību; atgādina, ka spēles var nodrošināt interaktīvus kanālus personām, kuras jūtas sociāli attālinātas vai izolētas reālās dzīves vidē; norāda, ka īpaši tas attiecināms uz vecāka gadagājuma cilvēkiem, kuri ir to iedzīvotāju vidū, kas Covid-19 pandēmijas laikā visvairāk cieta no izolētības; norāda, ka PVO uzskata, ka tiešsaistes spēles var kļūt par svarīgu instrumentu mūsu saišu saglabāšanā ar citiem³¹; vērš uzmanību uz daudzplatformu tiešsaistes spēļu priekšrocībām lietotāja pieredzei, — jo tās sniedz spēlētājiem iespēju vienkāršā veidā savstarpēji sazināties, izmantojot dažādas platformas, — un spēļu veidotājiem, un mudina videospēļu nozari censties visiem

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

spēkiem iespējami plaši izmantot šo elementu; plašākā kontekstā atzīmē iespējas un jaunās perspektīvas, ko piedāvā piekļuve radošai izpausmei un kultūras saturam, īpaši nepilngadīgajiem un jaunākiem bērniem; aicina Komisiju turpināt rīkoties, lai uzlabotu Eiropas digitālo infrastruktūru, kas atbalsta ne tikai radošās nozares, kuras izstrādā kvalitatīvu saturu, bet arī Eiropas iedzīvotāju piekļuvi šim kultūras ziņā būtiskajam saturam;

30. uzskata, ka videospēles daudziem cilvēkiem kalpo ne tikai kā brīvā laika pavadīšanas veids, bet arī kā prāta asināšanas rīks, piemēram, risinot sarežģītus uzdevumus un mīklas, sacenšoties ar citiem spēlētājiem, kas prasa augstu koncentrēšanās pakāpi, un attīstot tādas spējas kā problēmu risināšana, telpiska un roku-acu koordinācija, darbs komandā, kā arī redzes spēja un ātrums;
31. ierosina organizēt ikgadēju ES tiešsaistes videospēļu balvas pasniegšanu Eiropas Parlamentā Briselē, proti, "Eiropas tiešsaistes videospēļu balvu", lai uzsvērtu tādu uzņēmumu nozīmi Eiropas digitālajā vienotajā tirgū saistībā ar darbvietām, izaugsmi, inovācijām un Eiropas vērtību veicināšanu, kuri izstrādā tiešsaistes videospēles un no kuriem daudzi ir MVU; uzskata, ka balvai vajadzētu būt vērstai uz tādu tiešsaistes videospēļu popularizēšanu, kurās tiek ievērotas patērētāju tiesības vai kuras pozitīvi ietekmē konkrētas jomas, piemēram, izglītību vai prasmju attīstību;
32. atzinīgi vērtē inovatīvo projektu "ES bērni tiešsaistē", kas apkopo kvalitatīvus datus Eiropas mērogā par bērnu perspektīvām attiecībā uz viņu pašu tiešsaistes pieredzi; aicina regulārāk atjaunināt šo globāli vadošo iniciatīvu; aicina Komisiju nākotnē finansēt šo un līdzīgas iniciatīvas;
33. uzsver, ka tiešsaistes videospēles ir svarīgas izglītībā, jo tās var būt lietderīgs mācību procesa instruments, un ka daudzas spēles ir īpaši paredzētas izglītojošiem mērķiem, lai mudinātu uz diskusijām par sabiedrībai svarīgiem jautājumiem vai padziļinātu izpratni par vēsturiskiem vai kultūras notikumiem; atgādina, ka videospēles ir iekļautas valstu izglītības sistēmu mācību programmās; norāda, ka komerciālas videospēles izmanto arī izglītojošiem nolūkiem; norāda, ka videospēles izmanto arī, lai attīstītu kritisko domāšanu un prasmes un stimulētu radošumu; turklāt uzsver, ka videospēles var turpināt izmantot arī turpmākajā dzīvē, jo tās var piedāvāt garīgu stimulāciju un iespēju uzturēt saziņu vecāka gadagājuma cilvēku gadījumā;
34. uzsver, ka tiešsaistes videospēļu pārmērīgi ilga spēlēšana var negatīvi ietekmēt sociālās attiecības, darbu, priekšlaicīgas mācību pārtraukšanas īpatsvaru, fizisko un garīgo veselību un vājināt akadēmiskos rezultātus, vienlaikus pētījumos ir parādīts, ka videospēlēm var būt arī pozitīva ietekme; tādēļ uzsver, ka ir jāpanāk veselīgs līdzsvars;
35. uzsver, ka atkarība no videospēlēm, ko dēvē arī par „spēļu izraisītiem traucējumiem”, dažiem spēlētājiem rada problēmas; norāda, ka PVO ir klasificējusi "spēļu izraisītus traucējumus" kā atkarības veidu, kam raksturīga nepietiekama kontrole attiecībā uz vēlmi spēlēt videospēles, aizvien biežāka priekšrokas došana spēlēšanai salīdzinājumā ar citām darbībām tādā mērā, ka spēļu spēlēšana pārmāc citas intereses un ikdienas darbības, un spēlēšana tiek turpināta vai pat pieaug, neraugoties uz negatīvām sekām;
36. uzsver, ka ne videospēļu industrijai, ne lietotājiem, ne arī lietotājiem un vecākiem nevajadzētu par zemu novērtēt riskus un ietekmi, ko var radīt "spēļu izraisīti

traucējumi”; atgādina, ka zinātniskie pētījumi liecina, ka pubertāte un pusaudža gadi ir dzīves periodi, kuros cilvēki ir neaizsargātākie pret atkarību izraisītu uzvedību; aicina videospēļu izstrādātājus, publicētājus, platformas un plašāku ieinteresēto personu kopienu, tostarp valstu kompetentās iestādes un Komisiju, turpināt sadarboties, lai palīdzētu mazināt “spēļu izraisītu traucējumu” risku; ierosina uzsākt vairāk izpratnes veicināšanas kampaņu, lai nodrošinātu, ka vecāki un jaunie spēlētāji apzinātos riskus, kas saistīti ar spēļu izraisītiem traucējumiem, un aicina spēļu izstrādātājus izvairīties no manipulatīvu spēļu izstrādes, kas var novest pie atkarības no spēlēm, izolācijas un aizskarošas izturēšanās tiešsaistē;

37. norāda uz ES mēroga dezagregētu datu trūkumu par vidējo spēļu spēlēšanai veltīto laiku, vidējiem tēriņiem spēles ietvaros, vispārējo spēlēšanas pieredzi un izrietošajām sociālpсихолоģiskajām sekām, aicina Komisiju apkopot šādus datus katru gadu un iesniegt par šiem datiem ziņojumu Parlamentam;
38. norāda, ka videospēļu nozarei ir piekļuve liela daudzumam dažkārt sensitīvu personas datu; uzsver, ka tai ir jānodrošina, ka personas datu apstrāde tiek veikta saskaņā ar Vispārīgo datu aizsardzības regulu un ka lietotāju profili, kas izveidoti, izmantojot uzvedības datus, netiek izmantoti manipulatīviem un diskriminējošiem mērķiem; aicina kompetentās iestādes nodrošināt attiecīgo ES un valstu tiesību aktu stingru izpildi; uzsver, ka spēlētāju ieradumu analīzei, ko veic, apkopojot datus, nevajadzētu dot priekšroku spēlētāju piesaistīšanas paņēmieniem, bet gan koncentrēties uz spēles pieredzes uzlabošanu; mudina izstrādātājus apsvērt spēles sadalīt nodaļās vai ieviest biežus uzkrāšanas punktus, lai sekmētu pauzes uzmanībā, kuru laikā spēlētāji var atslēgties;
39. norāda, ka tiešsaistes videospēļu platformas var izmantot krāpnieki, lai īstenotu pikšķerēšanu; aicina rīkot informācijas kampaņas, lai palielinātu informētību par saistītajiem riskiem, jo īpaši nepilngadīgo un jauniešu vidū;
40. mudina video spēļu nozari, Komisiju un dalībvalstis izstrādāt rīcības plānu, lai nodrošinātu dzimumu līdzsvaru visos tiešsaistes spēļu nozares attīstības posmos; turklāt aicina nozari izvairīties no sieviešu priekšmetiskošanas un dzimumu stereotipu radīšanas, atkārtošas vai saasināšanas; uzsver, ka šāda prakse (kas sastopama ārkārtīgi bieži) rada naidīgu tiešsaistes spēļu vidi sievietēm un meitenēm;

Drošas tiešsaistes vides nodrošināšana tiešsaistes videospēļu lietotājiem

41. atzinīgi vērtē tādas nozares vadītas iniciatīvas kā *PEGI* sistēma, ko izmanto 38 valstīs; uzskata, ka minētā klasifikācijas sistēma var būt īpaši noderīga, sniedzot satura deskriptorus un informāciju par ieteicamo vecumu spēles spēlēšanai, kas palīdz vecākiem izraudzīties piemērotas spēles saviem bērniem; uzsver, ka klasifikācijas sistēma veido vienu daļu no vispārējā *PEGI* rīcības kodeksa ar kopējo mērķi nodrošināt spēlētājiem drošu vidi; atzinīgi vērtē atjaunināto *PEGI* pieeju, kas tagad informē patērētājus, ja spēle ietver acīmredzami nejaušus elementus par maksu; uzsver, ka spēle ietverta maksas satura esamība, tostarp maksas acīmredzami nejaušs saturs, neliedz vecākiem pārvaldīt piekļuvi šāda veida saturam, vienlaikus ļaujot bērnam piekļūt pamata spēlei, ja viņi to uzskata par vecumam atbilstošu; norāda, ka dažas valstis *PEGI* sistēmu ir ieviesušas tiesību aktos; aicina Komisiju izvērtēt, kā *PEGI* sistēma tiek

īstenota dažāda veida spēlēs, kas pieejamas tirgū un visā Savienībā, un izpētīt iespējas to iestrādāt ES tiesību aktos, lai *PEGI* sistēmu un tās rīcības kodeksu padarītu par saskaņotu un obligātu vecuma klasifikācijas sistēmu, kas piemērojama visiem videospēļu izstrādātājiem, lietotņu veikalos un tiešsaistes platformām un ļautu izvairīties no vienotā tirgus sadrumstalotības, kā arī nodrošinātu juridisko noteiktību videospēļu nozarei;

42. atzīst *PEGI* sistēmas potenciālu sniegt patērētājiem svarīgu informāciju pirms līguma noslēgšanas; tomēr uzsver, ka šo nozares virzīto iniciatīvu būtu jāpapildina ar papildu pasākumiem, lai nodrošinātu augstāko patērētāju aizsardzības līmeni un atrisinātu patērētāju tiesību problēmjautājumus, ko rada spēlēs iekļauti pirkumi un laupījumkanstu mehānismi;
43. mudina nozari, tostarp spēļu platformas un publicētājus, neatkarīgos ekspertus, kuri ir partneri, un klasifikācijas iestādes turpināt izpratnes veicināšanas kampaņas par *PEGI* sistēmu, kas ļautu lielākam vecāku skaitam uzzināt par tās esamību, un arī turpmāk būt atsaucīgiem klasifikācijas sistēmas pielāgošanā, reaģējot uz videospēļu un spēlēs iekļautā satura attīstību, lai arī turpmāk atvieglotu vecāku lēmumu pieņemšanu;
44. aicina Komisiju izstrādāt minimālos standartus privātuma saglabāšanai un izvērtēt nepieciešamību pēc drošas un iekļaujošas vecuma apstiprināšanas sistēmas;
45. ar bažām norāda uz riskiem, kas saistīti ar naida runas izmantošanu un kiberterorizēšanu tiešsaistes videospēļu platformās, kas ir sevišķi bīstami, ja tas tiek vērsts pret nepilngadīgajiem un maziem bērniem;
46. uzsver, ka videospēlēm ir lietotājiem jāgarantē droša digitālā vide; atzinīgi vērtē neseno Digitālo pakalpojumu akta pieņemšanu, kura mērķis ir atjaunināt satura moderācijas noteikumus Eiropā, lai labāk vērstos pret nelikumīgu saturu tiešsaistē, tostarp videospēlēs; aicina to ātri transponēt valstu tiesības aktos un īstenot;
47. uzsver, ka papildus nelikumīgam saturam kaitējošu saturu var izplatīt arī videospēlēs, izmantojot spēļu saziņas funkcijas vai spēļu sociālo mediju platformas; uzsver, ka videospēļu nozarei būtu jāpieņem atbilstoši pasākumi un instrumenti, lai aizsargātu visus lietotājus no kaitīga satura saskaņā ar piemērojamiem ES un valstu tiesību aktiem;
48. aicina Komisiju un dalībvalstu patērētāju aizsardzības iestādes nodrošināt, lai patērētāju tiesības tiktu pilnībā ievērotas un piemērotas, tostarp videospēļu nozarē, ko varētu panākt veicot nozares kontrolreidus vai vajadzības gadījumā uzsākot koordinētus piemērošanas pasākumus saskaņā ar Regulu (ES) 2017/2394 par sadarbību starp valstu iestādēm, kas atbild par tiesību aktu izpildi patērētāju tiesību aizsardzības jomā³²;

o

o o

³² Eiropas Parlamenta un Padomes Regula (ES) 2017/2394 (2017. gada 12. decembris) par sadarbību starp valstu iestādēm, kas atbild par tiesību aktu izpildi patērētāju tiesību aizsardzības jomā, un ar ko atceļ Regulu (EK) Nr. 2006/2004 (OV L 345, 27.12.2017., 1. lpp.).

49. uzdod priekšsēdētājam šo rezolūciju nosūtīt Padomei un Komisijai.

PASKAIDROJUMS

Ievadpiezīmes

Videospēles ir ļoti populārs izklaides veids Eiropas iedzīvotāju, vecāka gadagājuma cilvēku un nepilngadīgo vidū. Referente pievērsās jautājumam par to, kā Covid-19 pandēmija ir ietekmējusi šo nozari, tās trūkumiem un potenciālajiem riskiem, ar kuriem saskaras Eiropas iedzīvotāji, un šīs nozares inovācijas potenciālam ES iekšējā tirgū, kā arī tās ietekmei tirgū.

Šajā nolūkā referente ir ņēmusi vērā tiešsaistes videospēļu radītos riskus un ieguvumus no patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo, aizsardzības viedokļa, lai lietotājiem nodrošinātu drošu tiešsaistes vidi.

Stiprināt patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs

Šajā sadaļā ir aplūkoti dažādi aspekti, lai stiprinātu un nodrošinātu patērētāju aizsardzību tiešsaistes videospēlēs. Referente savā ziņojuma projektā ir iekļāvusi nepieciešamību nodrošināt vecāku kontroles instrumentus, kas būtu pieejami vecākiem, kuri to vēlas, lai uzraudzītu spēlēšanai veltīto laiku un novērstu ļaunprātīgu izmantošanu.

Vienlaikus referente pievērš uzmanību dažādām pirkumu iegādes iespējām spēlēs, un aicina izstrādāt vienotu Eiropas pieeju, lai panāktu regulējuma saskaņošanu vienotajā tirgū un nodrošinātu augstu aizsardzības līmeni visiem Eiropas patērētājiem.

No otras puses, referente uzskata, ka informācijai, kas jāsniedz patērētājiem pirms videospēles spēlēšanas, jābūt skaidrai, pārredzamai un pieejamai, lai būtu iespējams iepriekš uzzināt, kas spēlē sagaidāms. Tāpat referente pievēršas arī nepilngadīgajiem paredzētai reklāmai un aicina izveidot videospēļu izstrādātāju sistēmu, kuras pamatā būtu drošība un privātuma aizsardzība pēc noklusējuma.

Tiešsaistes videospēļu riski un ieguvumi

Referente aplūko riskus un ieguvumus, ko tiešsaistes videospēles var sniegt Eiropas iedzīvotājiem, kuri tās izmanto, īpašu uzmanību pievēršot nepilngadīgajiem. Tādēļ referente uzsver, cik svarīga ir garīgā veselība un labbūtība, ko vēl vairāk pasliktināja Covid-19 pandēmija.

Referente uzskata, ka būtu jāņem vērā ieguvumi, ko tiešsaistes videospēles var sniegt no sociālā viedokļa, un šo spēļu lietderība, piemēram, mācīšanās un izglītības procesā. Tomēr viņa arī uzsver nepieciešamību novērst atkarību no videospēlēm un spēļu izraisītus traucējumus, ko Pasaules Veselības organizācijas uzskata par atkarības veidu; ir būtiski atbalstīt un attīstīt informācijas un izpratnes veidošanas kampaņas.

Visbeidzot, referente uzsver inovācijas nozīmi tiešsaistes videospēļu nozarē un jaunu tehnoloģiju iekļaušanu videospēļu izstrādē un izveidē. Šī ir augoša nozare, kas veicina Eiropas Savienības digitālo pārveidi.

Drošas tiešsaistes vides nodrošināšana tiešsaistes videospēļu lietotājiem

Referente atzīst, ka līdz šim nozarē ir dominējušas pašregulācijas sistēmas, piemēram, *PEGI* sistēma. Viņa uzskata, ka šo projektu pastāvīgā atjaunināšana un pielāgošana videospēļu realitātei ir ļāvusi ieviest sistēmas, ko atzīst lielākā daļa dalībvalstu, kā arī vairums Eiropas iedzīvotāju, piemēram, *PEGI* videospēļu vecuma un tipoloģijas marķēšanas sistēmu.

Šā ziņojuma referente arī ierosina izveidot vienotu Eiropas identitātes identifikācijas sistēmu spēlētāja vecuma pārbaudīšanai un balstīt to augstā drošības sistēmā, kā arī nodrošināt sertificētu potenciālā spēlētāja datu aizsardzību. Šajā nolūkā referente arī ierosina kopīgu marķējumu, kurā ņemtas vērā ieteiktās minimālā vecuma kategorijas, kā arī videospēļu temats, iegādes iespējas spēles laikā un reklāmas izskats.

Visbeidzot, referente uzskata, ka, lai nodrošinātu visiem lietotājiem drošu tiešsaistes vidi, Digitālo pakalpojumu akts sniegs pozitīvu ieguldījumu šā mērķa panākšanā, cīnoties pret nelikumīga satura parādīšanos tiešsaistē un nepieļaujot kaitīga satura izplatīšanu saskaņā ar panākto vienošanos.

**INFORMĀCIJA PAR PIENĒMŠANU
ATBILDĪGAJĀ KOMITEJĀ**

Pieņemšanas datums	12.12.2022
Galīgais balsojums	+: 35 -: 0 0: 3
Komitejas locekļi, kas bija klāt galīgajā balsošanā	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
Aizstājēji, kas bija klāt galīgajā balsošanā	Marco Campomenosi, Maria da Graça Carvalho, Malte Gällée, Claude Gruffat, Antonio Maria Rinaldi
Aizstājēji (209. panta 7. punkts), kas bija klāt galīgajā balsošanā	Jarosław Duda, Cristina Maestre Martín De Almagro, Francisco José Millán Mon, Inma Rodríguez-Piñero

**ATBILDĪGĀS KOMITEJAS
GALĪGAIS BALSOJUMS PĒC SARAKSTA**

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

Izmantoto apzīmējumu skaidrojums:

+ : par

- : pret

0 : atturas