



ELFOGADOTT SZÖVEGEK

P9_TA(2023)0008

Az online videojátékok fogyasztóvédelme: európai egységes piaci megközelítés

Az Európai Parlament 2023. január 18-i állásfoglalása a fogyasztóvédelem megerősítéséről az online videojátékok területén: az európai egységes piac szintjén történő megközelítés (2022/2014(INI))

Az Európai Parlament

- tekintettel a gyermek jogairól szóló, 1989. november 20-i ENSZ-egyezményre és az ENSZ Gyermekjogi Bizottságának ahhoz fűzött, 25 (2021) számú általános megjegyzésére a gyermekek digitális környezetet érintő jogairól,
- tekintettel a fogyasztóknak – különösen a kiskorúaknak – a videojátékok használata tekintetében történő védelméről szóló, 2008. április 22-i bizottsági közleményre (COM(2008)0207),
- tekintettel az „Európa digitális jövőjének megtervezése” című, 2020. február 19-i bizottsági közleményre (COM(2020)0067),
- tekintettel az EU gyermekjogi stratégiájáról szóló, 2021. március 24-i bizottsági közleményre (COM(2021)0142),
- tekintettel a Bizottság „Digitális évtized a gyermekek és az ifjúság számára: a gyermekbarát internetre (BIK+) vonatkozó új európai stratégia” című, 2022. május 11-i közleményére (COM(2022)0212),
- tekintettel a fogyasztók – különösen a fiatalok – egyes video- és számítógépes játékok korcsoport szerinti címkézése révén történő védelméről szóló, 2002. március 1-jei tanácsi állásfoglalásra¹,
- tekintettel a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról szóló, 2018. november 14-i (EU) 2018/1808 európai parlamenti és tanácsi irányelvre²,

¹ HL C 65., 2002.3.14., 2. o.

² HL L 303., 2018.11.28., 69. o.

- tekintettel a digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól szóló, 2019. május 20-i (EU) 2019/770 európai parlamenti és tanácsi irányelvre¹,
- tekintettel a 93/13/EGK tanácsi irányelvre, valamint a 98/6/EK, a 2005/29/EK és a 2011/83/EU európai parlamenti és tanácsi irányelvre az uniós fogyasztóvédelmi szabályok hatékonyabb végrehajtása és korszerűsítése tekintetében történő módosításáról szóló, 2019. november 27-i (EU) 2019/2161 európai parlamenti és tanácsi irányelvre²,
- tekintettel a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2011. október 25-i 2011/83/EU európai parlamenti és tanácsi irányelvre³,
- tekintettel a Bizottság „Iránymutatás a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól szóló 2005/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv értelmezéséhez és alkalmazásához” című, 2021. december 29-i közleményére⁴,
- tekintettel a Bizottság „A fogyasztók jogairól szóló 2011/83/EU európai parlamenti és tanácsi irányelv értelmezésére és alkalmazására vonatkozó iránymutatásról” című, 2021. december 29-i közleményére⁵,
- tekintettel a digitális méltányosságra vonatkozó uniós fogyasztóvédelmi jogszabályok célravezetőségi vizsgálatára, amely a 2022. május 17-i véleményezési felhívás alapján indult,
- tekintettel a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2016. április 27-i (EU) 2016/679 európai parlamenti és tanácsi rendeletre (általános adatvédelmi rendelet)⁶,
- tekintettel a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (digitális szolgáltatásokról szóló rendelet) szóló, 2022. október 19-i (EU) 2022/2065 európai parlamenti és tanácsi rendeletre⁷,
- tekintettel a fogyasztóknak – különösen a kiskorúaknak – a videojátékok használata tekintetében történő védelméről szóló, 2009. március 12-i állásfoglalására⁸,

¹ HL L 136., 2019.5.22., 1. o.

² HL L 328., 2019.12.18., 7. o.

³ HL L 304., 2011.11.22., 64. o.

⁴ HL C 526., 2021.12.29., 1. o.

⁵ HL C 525., 2021.12.29., 1. o.

⁶ HL L 119., 2016.5.4., 1. o.

⁷ HL L 277., 2022.10.27., 1. o.

⁸ HL C 87. E, 2010.4.1., 122. o.

- tekintettel „A gyermekek védelméről a digitális világban” című, 2012. november 20-i állásfoglalására¹,
 - tekintettel a Kreatív Európa program (2021–2027) létrehozásáról és az 1295/2013/EU rendelet hatályon kívül helyezéséről szóló európai parlamenti és tanácsi rendeletre irányuló javaslatról szóló, 2019. március 28-i állásfoglalásra²,
 - tekintettel a kulturális és kreatív ágazatok ökoszisztémájára vonatkozó európai stratégia kidolgozásáról szóló, 2022. április 13-i tanácsi következtetésekre³,
 - tekintettel az Európai Parlament Unió Belső Politikák Főigazgatósága Gazdaságpolitikai, Tudománypolitikai és Életminőségi Tematikus Főosztályának „Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers” (Zsákmánydobozok az online játékokban és ezeknek a fogyasztókra, különösen a fiatal fogyasztókra gyakorolt hatása” című, 2020. júliusi tanulmányára,
 - tekintettel eljárási szabályzata 54. cikkére,
 - tekintettel a Belső Piaci és Fogyasztóvédelmi Bizottság jelentésére (A9-0300/2022),
- A. mivel videojátékokkal Európában minden korcsoport – a 6 és 64 év közötti európai lakosság 50%-a – játszik, és amelyek közül a legnagyobb csoportot a 45 és 64 év közöttiek alkotják; mivel a 6 és 10 év közötti gyermekek 73%-a, a 11–14 évesek 84%-a és a 15–24 év közötti fiatalok 74%-a játszik videojátékot⁴;
- B. mivel az európai videojáték-ágazat Európa leggyorsabban növekvő kulturális és kreatív ágazata, az ágazat európai piacának becsült mérete 2020-ban 23,3 milliárd EUR volt, és ez az ágazat a zenei és filmgyártó vállalatokhoz képest világszinten nagyobb forgalmat bonyolít⁵, továbbá mivel ez az ágazat jelentős növekedési és munkahely-teremtési potenciált képvisel, és hozzájárul Európa digitális egységes piacához; mivel a videojáték-ágazat az egyetlen olyan kulturális és kreatív ágazat, amely a Covid19-válság alatt forgalomnövekedést ért el⁶;
- C. mivel a videojátékok a számítógépi programokhoz képest egyedülálló kreatív értékkel rendelkeznek, amint azt az Európai Unió Bírósága is elismerte⁷, és azok az értéklánc alapjául szolgáló, a számítógépi programok jogi védelméről szóló 2009/24/EK irányelv⁸

¹ HL C 419., 2015.12.16., 33. o.

² HL C 108., 2021.3.26., 934. o.

³ HL C 160., 2022.4.13., 13. o.

⁴ COM(2022)0212.

⁵ Interactive Software Federation of Europe (Interaktív szoftverek Európai Szövetsége) és European Games Developer Federation (Videojáték-gyártók Európai Szövetsége): „Key facts from 2021: Video games – a force for good” (Legfontosabb 2021-es adatok: Videojátékok – erő a jóért), 2022. december 19-én lekért adatok.

⁶ EY: „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis” (Európa újjáépítése: A kulturális és kreatív gazdaság a Covid19-válság előtt és után), 2021. január

⁷ A Bíróság 2014. január 23-i ítélete, *Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box Srl és 9Net Srl*, C-355/12. sz. ügy, ECLI:EU:C:2014:25.

⁸ Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről (HL L 111., 2009.5.5., 16. o.).

és az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló 2001/29/EK irányelv¹ védelme alatt állnak;

- D. mivel az európai kulturális és kreatív ökoszisztémában betöltött központi szerepe ellenére az online videojáték-ágazat más médiaágazatokhoz – különösen a filmhez és más audiovizuális termékekhez – képest továbbra sem kap kellő figyelmet a politikai döntéshozóktól, mivel a többi médiaágazat általában több finanszírozásban részesül, és modellként szolgál a videojátékokkal kapcsolatos szabályozás és politikák alakításához, ez a megközelítés viszont nem veszi figyelembe az ágazatok közötti különbségeket;
- E. mivel az európai videojáték-ágazat főként kis- és középvállalkozásokból (kkv-k) és induló innovatív vállalkozásokból áll, amelyek fontos szerepet játszanak az ágazat innovációjában és növekedésében² ;
- F. mivel a videojáték-ágazat innováción és kreativitáson alapuló teljes értéklánccal rendelkezik, amely a készségek és a know-how széles skáláját egyesíti; mivel az online videojáték-ágazat technológiai fejlődése egyre jelentősebbé válik és áttérjed más ágazatokra és iparágakra, például az építőiparra, a formatervezésre, a kiskereskedelemre, az oktatásra, a marketingre, a virtuális/kibővített valóságra és az online vásárlásra is;
- G. mivel néhány vállalat kiskorúak és fiatal gyermekek által létrehozott tartalmat használ fel; mivel intézkedéseket kell hozni annak érdekében, hogy megvédjék a kiskorúakat és a fiatal gyermekeket attól, hogy az online játéktartalmak alkotóiként kereskedelmi céllal kizsákmányolják őket³;
- H. mivel a videojáték – más szórakoztató tevékenységek mellett – a szórakoztatás egyik legnépszerűbb formája Európában, egy 2019-es Eurobarométer-tanulmány szerint az európaiak 27%-a játszik havonta legalább egyszer online, szemben a zenét streamelők 48%-os és az online platformon filmet vagy tévéműsort nézők 47%-os arányával;
- I. mivel az online játékok működése a stabil és magas színvonalú élmény biztosítása érdekében a hálózati összekapcsoltságra támaszkodik; mivel az európaiak internetkapcsolataik feltöltési és letöltési sebességével kapcsolatos elégedettsége Európa-szerte eltérő, egyes tagállamokban meghaladja a 90%-ot, míg más tagállamokban csak a 65%-ot éri el⁴; mivel a vidéki területeken az internetkapcsolattal elégedetlenek aránya 30%-kal magasabb, mint a városi területeken;
- J. mivel az online videojátékok számos különböző eszközön játszhatók, és a játékosok játékelménye többféle funkció, dizájnelem és mechanizmus, például többszereplős üzemmód, valós idejű hangos csevegőrendszerek, online vásárlás, kiterjesztett valóság,

¹ Az Európai Parlament és a Tanács 2001/29/EK irányelve (2001. május 22.) az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról (HL L 167., 2001.6.22., 10. o.).

² Európai Bizottság, „Az európai videojáték-társadalom értéke”, 2022. május 30.

³ Parker, S., „The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour” (A Robloxszal kapcsolatos probléma, a gyermekjátéokra épülő videojáték-birodalom), *The Guardian*, 2022. január 9.

⁴ Kantar az Európai Bizottság kérésére, „Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market” (Eurobarométer-különjelentés – Elektronikus kommunikáció az egységes piacon), 2021. június.

virtuális valóság, ingyenes vagy fizetős letölthető tartalom, előfizetések vagy zsákmánydobozok segítségével alakítható; mivel nem minden videójáték teszi lehetővé az online interakciót más játékosokkal; mivel léteznek olyan szülői felügyeleti eszközök, amelyek megakadályozzák a más játékosokkal való interakciót;

- K. mivel a látszólag véletlenszerű tárgyakat tartalmazó úgynevezett „zsákmánydobozok” (loot boxok) általában a játékon keresztül érhetők el, vagy valódi pénz ellenében szerezhetők meg; mivel ezek a zsákmánydobozok eladhatók a játéktervezés – közismert nevén sötét megoldások segítségével, amelyek negatív pszichés és pénzügyi következményekkel járhatnak a nem kívánt vagy ellenőrizetlen vásárlások révén, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek esetében; mivel Hollandiában bírósági eljárás van folyamatban a zsákmánydobozokra alkalmazandó intézkedésekkel kapcsolatban; mivel Szlovákia is vizsgálja a megfelelő meghozandó intézkedéseket; mivel a harmonizált megközelítés hiánya a videójátékok uniós piacának szétaprózódásához vezet; mivel európai szinten nincsenek olyan konkrét fogyasztóvédelmi mechanizmusok, amelyek biztosítanák valamennyi szereplő, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek védelmét a fizetős zsákmánydobozok tekintetében;
- L. mivel a játékágazat az elmúlt évtizedekben a játéktermi és a dobozban értékesített bevételi modelltől elmozdulva mára a széles körben alkalmazott, a játékot szolgáltatásként nyújtó („games-as-a-service”), fizetős nyereményalapú („pay-to-win”), vagy freemium üzleti modell irányába fejlődött; mivel az elszálló fejlesztési költségek ellenére a játékarak stabilizálódtak, mivel lehetőség nyílt arra, hogy ezeket a költségeket a játékbővítések révén fedezzék; megállapítja azonban, hogy a kibővített játékelmény végső költsége idővel jelentősen nőhet;
- M. mivel néhány online videójáték azon alapul, hogy adatgyűjtés és reklámok útján pénzt szed be a felhasználók után, és ennek érdekében arra ösztönzi a játékosokat, köztük a kiskorúakat és a fiatal gyermekeket, hogy a lehető legtöbb időt töltsék játékokkal;
- N. mivel az online videójátékok játszására fordított túl sok idő – amelyet a manipulatív tervezés is súlyosbít – függőséget okozhat és az Egészségügyi Világszervezet meghatározása szerinti, a Betegségek Nemzetközi Osztályozásában szereplő „videójáték-szenvedélyhez”¹ vezethet;
- O. mivel a videójátékok játszása során fogyasztóvédelmi kérdések merülhetnek fel, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek vonatkozásában, függetlenül a játékkal töltött idő mennyiségétől;
- P. mivel a szüleik és gondviselőik felügyelete alatt álló kiskorúaknak és fiatal gyermekeknek joguk van ahhoz, hogy képességeik fejlődésével összhangban részt vegyenek a digitális világban;
- Q. mivel az ENSZ gyermekjogi egyezményének 31. cikke kimondja, hogy minden gyermeknek joga van az életkorának megfelelő játékhoz, valamint, ahhoz, hogy szabadon részt vehessen a kulturális és művészeti életben;

¹ WHO, „Gaming disorder” (videójáték-szenvedély), 2022. december 15-i adatlekérés.

- R. mivel a játékon belüli vásárlások lehetővé tehetik a játékosok számára azt, hogy „kozmetikai” cikketek, például úgynevezett „skineket”, vagy számukra a játékban előnyt biztosító tartalmat kapjanak, elkerüljék a reklámokat, megszüntessék a várakozási időket, vagy elkerüljék a túlzott várakozási időt és a „darálást”;
- S. mivel a szülők többsége használ valamilyen szülői felügyeleti eszközt; mivel a legtöbb szülő aggódik a gyermeke által videojátékokra fordított idő, valamint a káros tartalomnak való kitettség, a megfélemlítés, az idegen felnőttekkel való kapcsolat és a játékon belüli vásárlás kockázatai miatt;
- T. mivel Európában sok szülő ismeri az Egységes Európai Játékinformációs Rendszert (PEGI), és tartja hasznosnak a PEGI címkét annak eldöntéséhez, hogy megvásároljon-e egy játékot gyermeke számára¹;
- U. mivel az ágazati adatok azt mutatják, hogy a videojátékokkal töltött idő összességében véve stabil, és mivel az európaiak 2021-ban átlagosan heti 9 órát töltöttek videojátékokkal, szemben a 2020. évi 9,5 órával, a 2019. évi 8,6 órával, a 2018. évi 8,8 órával és a 2017. évi 9,2 órával²; mivel a videojátékokkal töltött idő mennyisége még mindig alacsonyabb, mint az egyéb képernyő előtt végzett tevékenységek, például a televíziózás esetében, amellyel 2020-ban átlag heti 25 órát töltöttek;
- V. mivel az egészség a teljes fizikai, szellemi és társadalmi jóllét állapota, és nem pusztán a betegség vagy a fogyatékosság hiánya; mivel a mentális egészség és a jóllét egymással összefüggő kérdések, amelyeket minden területen, például az oktatás, az egészségügy, a foglalkoztatás és a társadalmi befogadás területén is figyelembe kell venni; mivel a videojátékok fontos eszközök lehetnek a mentális egészség és jóllét támogatásában, és felhasználhatók e területek fejlesztésére, valamint a digitális társadalomban és a digitális egységes piac kiépítésében alapvető fontosságú készségek fejlesztésére;
- W. mivel 2019-ben a videojáték-ágazatban foglalkoztatottak 20%-a volt nő; mivel a természettudományok, a technológia, a műszaki tudományok és a matematika területén a nők képviselésének hiánya jól ismert és rendszerszintű kérdés, és megjelenik például a videojáték-ágazatban, egyrészt magában az ágazatban, másrészt abban, hogy számos női karaktert hiperszexualizált módon ábrázolnak a játéktervezésben; mivel a többrésztvevős online játékokban a lányok 37%-a tapasztal a neme miatt zaklatást³; mivel annak ellenére, hogy bár történtek erőfeszítések abba az irányba, hogy a videojátékokban a nőket pontosan, egyenlően és ne sztereotip módon ábrázolják, további munkára van szükség, és ezzel párhuzamosan az értéklánc valamennyi

¹ Interactive Software Federation of Europe (Interaktív szoftverek Európai Szövetsége) és European Games Developer Federation (Videojáték-gyártók Európai Szövetsége): „Key facts 2020: The year we played together” (Legfontosabb 2020-as adatok: Az év, amikor együtt játszottunk), 2021. augusztus 24.

² Interactive Software Federation of Europe (Interaktív szoftverek Európai Szövetsége) és European Games Developer Federation (Videojáték-gyártók Európai Szövetsége): „Key facts from 2021: Video games – a force for good” (Legfontosabb 2021-es adatok: Videojátékok – erő a jóért), 2022. december 19-én lekért adatok.

³ Az Anti-Defamation League (Rágalmazásellenes Liga) által az Egyesült Királyság parlamentjének online biztonságról szóló jogszabálytervezetével (OSB0030) foglalkozó vegyes bizottsághoz benyújtott írásos igazoló dokumentum, „How Algorithms Influence Harmful Online Conduct” (Hogyan befolyásolják az algoritmusok a káros online magatartást), 2021. szeptember.

pozíciójában el kell érni a nők egyenlő jelenlétét, továbbá küzdeni kell a szexuális bántalmazás és a megkülönböztetés ellen;

- X. mivel 2020-ban az EU népességének egyötöde élt fogyatékossgal; mivel az Unió elkötelezett a fogyatékossgal élő személyek társadalmi és gazdasági helyzetének javítása iránt, többek között az online térben is; mivel bizonyos fogyatékossgok – például a színvakság, a látási nehézségek vagy a manuális mozgáskorlátozottság – az online videojátékok esetében különös hátrányt okozhatnak; mivel a színvakság a férfi lakosság 10%-át érinti;

Online videojátékok az Európai Unióban

1. hangsúlyozza a videojátékok értékét mind az online, mind az offline játékban egyrészt népszerű szórakozásként, amelynek az európaiak jelentős számában hódolnak minden korosztályban és tagállamban, másrészt az alkotók, az egyes játékosok és a szélesebb játékközösségek kulturális kifejeződéseként;
2. hangsúlyozza, hogy a videojátékok ágazata rendkívül innovatív digitális ágazat az Európai Unióban, amely több mint 90 000 közvetlen munkahelyet biztosít Európában; hangsúlyozza, hogy a videojáték-ágazat egyre több új munkalehetőséget kínál számos kulturális alkotónak, például játékfejlesztőknek, tervezőknek, íróknak, zeneszerzőknek és más művészeknek, amelyeket figyelembe kell venni az e területre vonatkozó minden uniós fellépésnek, különösen a finanszírozási tevékenységeknek; hangsúlyozza, hogy a videojátékok a digitális és a kulturális ágazatokban egyaránt jelen vannak, mivel a videojátékok a kulturális és kreatív ökoszisztéma lényeges részét képezik, és az audiovizuális tartalmak teljes uniós piaca hozzáadott értékének több mint 50%-át teszik ki;
3. kiemeli a videojáték-ágazat jelentőségét az európai innováció támogatásában; hangsúlyozza, hogy a videojáték-ágazat hozzájárult többek között az olyan új technológiák fejlődéséhez, mint például a mesterséges intelligencia, vagy a virtuális és a kiterjesztett valóság technológiái;
4. emlékeztet a kis- és középvállalkozások fontosságára az európai videojáték-értékláncban, valamint arra, hogy számos, a konzol-, a PC- és a mobiljáték-piacokon működő európai vállalkozás globálisan kiemelkedő szerepet tölt be; csalódottságát fejezi ki amiatt, hogy e nemzetközi sikereket és kulturális vonzerőt gyakran figyelmen kívül hagyják, amikor Európa vezető szerepét mérlegelik a digitális technológiák és szolgáltatások terén;
5. üdvözli az Európai Parlament által javasolt, „A videojátékosok európai közössége által képviselt érték megértése” elnevezésű kísérleti projekt elindítását, amelynek célja, hogy átfogó adatokat gyűjtsön az ágazatot érintő politikai döntéshozatal támogatására; megjegyzi, hogy az ágazat többek között a tehetségfejlesztés és -megtartás, a globális piacon egy összetett és szétaprózott szabályozási keret, a finanszírozáshoz való hozzáférés, valamint a videojátékok társadalmi és kulturális hatásai miatt szembesül problémákkal;

A fogyasztóvédelem megerősítése az online videojátékok területén

6. hangsúlyozza, hogy a fogyasztóvédelem elengedhetetlen ahhoz, hogy a videojátékok és a játékosok számára biztosítani lehessen a biztonságos és megbízható online környezetet, és hogy a bizalom kiépítése a fogyasztók körében fellendítheti a videojáték-ipar gazdasági növekedését; úgy véli azonban, hogy tovább lehetne javítani a fogyasztóvédelmet; felkéri a Bizottságot, hogy az uniós fogyasztóvédelmi jogra vonatkozó, folyamatban lévő célravezetőségi vizsgálat részeként vizsgálja meg az online videojátékokkal kapcsolatos fogyasztóvédelmi kérdéseket az egyenlő online és offline méltányosság biztosítása érdekében;
7. elismeri, hogy az uniós fogyasztóvédelmi vívmányok a videojátékokra teljes mértékben alkalmazandó, erős fogyasztóvédelmet biztosítanak; tudomásul veszi az egységes piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól szóló, 2021. december 29-i bizottsági közleményt, amely iránymutatást nyújt a játékon belüli – többek között a gyermekeket célzó – promóciókra és reklámokra, a játékon belüli vásárlásokra és a fizetős, véletlenszerű tartalom jelenlétére vonatkozó uniós fogyasztóvédelmi jogszabályok alkalmazására vonatkozóan; rámutat azonban arra, hogy a tagállamok és a fogyasztóvédelmi hatóságok között egységes és összehangolt megközelítésre van szükség az egységes piac szétaprózódásának elkerülése és az európai fogyasztók védelme érdekében;
8. sürgeti a Bizottságot és a Fogyasztóvédelmi Együttműködési Hálózathoz tartozó nemzeti fogyasztóvédelmi hatóságokat a videojáték-ágazatban az európai fogyasztóvédelmi jog maradéktalan betartására és érvényesítésére;
9. megállapítja, hogy léteznek olyan online videojáték-platformok, amelyek lehetővé teszik a játékosok, köztük a kiskorúak és a fiatal gyermekek számára, hogy a fejlesztő által biztosított és a fejlesztő tulajdonát képező eszközök felhasználásával saját játékokat hozzanak létre; felhívja a Bizottságot, hogy szükség esetén fogadjon el szabályozási intézkedéseket annak érdekében, hogy megvédje a felhasználókat, különösen a kiskorúakat és a fiatal gyermekeket azoktól a jogellenes gyakorlatoktól, amelyek ezeken a platformokon megjelenhetnek;
10. üdvözli, hogy 2022 januárjától az (EU) 2019/770 irányelv alkalmazandó a videojátékokra, többek között az ingyenesen játszható játékokra is, és így további védelmet biztosít a fogyasztóknak; sajnálja azonban, hogy egyes tagállamok még nem ültették át az irányelvet, és sürgeti ezeket a tagállamokat az irányelv haladéktalan végrehajtására az Unió-szerte jobb fogyasztóvédelem biztosítása érdekében; felhívja a Bizottságot, hogy kísérelje szoros figyelemmel az irányelv átültetési folyamatát, folytasson szoros párbeszédet a késésben lévő tagállamokkal annak végrehajtásáról, és szükség esetén vegye fontolóra jogsértési eljárások indítását;
11. üdvözli azon szülői felügyeleti eszközök fejlesztését és bevezetését, amelyek segítik a tartalmak és a videojátékok életkor szerinti szűrését, a játékokkal töltött idő nyomon követését, az online költségek letiltását vagy korlátozását, valamint a másokkal való kommunikáció és a más játékosok által létrehozott tartalmak megjelenítésének korlátozását; emlékeztet arra, hogy a szülők nem csak a platformszintű szülői felügyeletet alkalmazzák a gyermekeik tartalomhoz való hozzáféréseinek nyomon követésére és kezelésére; megállapítja azonban, hogy még ha rendelkezésre is állnak ilyenek, előfordulhat, hogy a szülők nem tudnak ezekről az eszközökről, vagy nehézségeik támadnak az alkalmazásuk során, ami csökkenti azok hatékonyságát; úgy véli, hogy az ilyen mechanizmusok kidolgozása az ipar felelőssége; úgy véli, hogy

ezeknek a mechanizmusoknak könnyen használhatóknak, érthetőknak és beállíthatóknak kell lenniük, és „beépítetten” és „alapértelmezetten” kell védeniük a fogyasztókat; úgy véli, hogy a szülői felügyelet megvalósítása a szülők és az ágazat közös feladata; felszólít olyan mechanizmusok bevezetésére, amelyekkel szigorúbb szülői felügyeletet lehet gyakorolni többek között a gyermekek által a játékokra fordított pénz és idő felett, ugyanakkor tiszteletben kell tartani a kiskorúak jogait és fejlődését; ösztönzi a platformokat, hogy növeljék az ilyen eszközök használatával kapcsolatos tudatosságot és tájékoztatást; felhívja a Bizottságot és a tagállamokat, hogy támogassák a szülőket és a gondviselőket célzó köz- és magánoktatási és tájékoztató kampányokat annak érdekében, hogy tájékoztassák őket a meglévő eszközökről, például a PEGI telefonos alkalmazásról, és ösztönözzék azok használatát;

12. hangsúlyozza, hogy a videojáték-ágazatban számos üzleti modellt alkalmaznak; megállapítja, hogy a legtöbb online videojáték lehetővé teszi felhasználói számára, hogy játékokon belüli – valódi pénzen vásárolt vagy a játékban szerzett – fizetőeszközök használatával játékokon belüli vásárlásokat bonyolítsanak annak érdekében, hogy zsákmánydobozok vagy egyéb, látszólag véletlenszerű játékokon belüli vásárlás útján jussanak olyan cikkekhez, melyek tartalmát a fizetés előtt nem ismerhetik meg; rámutat arra, hogy különböző típusú zsákmánydobozok léteznek¹, megjegyzi, hogy ezek a rendszerek következményekkel járnak a fogyasztókra nézve, és hogy a „pay-to-win” modellt alkalmazó játékok, különösen az agresszív „pay-to-win” modellek vagy az olyan modellek, amelyek a népszerű tartalmakat fizetőfalak mögé zárják, negatív reakciókat váltottak ki a játékos közösségekből, melyek negatív értékelésekhez, sőt akár a játékoknak a forgalomba hozatalt megelőző vagy röviddel azt követő módosításaihoz vezettek;
13. hangsúlyozza, hogy a játékokon belüli vásárlások már sok-sok éve jelen vannak a videojátékokban; támogatja a Bizottság által nemrégiben elfogadott, a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelvre vonatkozó iránymutatást², amely tisztázza a szabályokat arra az esetre vonatkozóan, ha a videojátékokban látszólag véletlenszerűen megjelenő, fizetős tárgyak vannak jelen; hangsúlyozza, hogy a játékokon belüli vásárlási rendszereknek meg kell felelniük a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelvnek és a közelmúltban elfogadott iránymutatásnak is annak biztosítása érdekében, hogy ne vezessenek a fogyasztókat, különösen a kiskorúakat és a fiatal gyermekeket érintő káros gyakorlatokhoz; felszólít a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelv betartására és gyors végrehajtására az egységes piacon a fogyasztóvédelem biztosítása érdekében, különös tekintettel a kiskorúakra és a fiatal gyermekekre;

¹ A zsákmánydobozok többek között a különböző jogosultsági feltételektől (várakozási idő, hirdetések megjelenítése, valódi pénzzel történő fizetés), a jutalomtól, annak átláthatóságától, a tárgy megszerzésének esélyétől és a megszerzett tárgy játékpénzre vagy valódi pénzre történő átváltásának lehetőségétől függően sokféle típusúak lehetnek.

² Az Európai Parlament és a Tanács 2005/29/EK irányelve (2005. május 11.) a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól, valamint a 84/450/EGK tanácsi irányelv, a 97/7/EK, a 98/27/EK és a 2002/65/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvek, valamint a 2006/2004/EK európai parlamenti és tanácsi rendelet módosításáról (HL L 149., 2005.6.11., 22. o.).

14. tudomásul veszi a zsákmánydobozokról és a fogyasztókra, különösen a kiskorúakra és a fiatal gyermekekre gyakorolt hatásokról szóló megrendelt tanulmányát; megállapítja, hogy a tanulmány a zsákmánydobozok fogyasztóvédelmi jogszabályok szempontjából történő vizsgálatát ajánlotta a zsákmánydobozok káros hatásainak és kizsákmányoló gyakorlatainak elkerülése érdekében, különös tekintettel a kiskorúakra és a fiatal gyermekekre¹; felhívja a Bizottságot, hogy elemezze a zsákmánydobozok értékesítésének módját, és tegye meg a szükséges lépéseket a zsákmánydobozokra vonatkozó közös európai megközelítés kialakítása érdekében a fogyasztók, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek megfelelő védelmének biztosítása érdekében;
15. rámutat arra, hogy a játékon belüli vásárláshoz használt egyes megoldások kialakításuknál fogva manipulatívak és kizsákmányoló jellegűek, mivel olyan agresszív kereskedelmi gyakorlatokat alkalmaznak, amelyek jelentősen korlátozzák a fogyasztók választási szabadságát, és arra ösztönzik őket, hogy olyan pénzügyi döntéseket hozzanak, amelyeket egyébként nem hoztak volna meg; megállapítja, hogy az ilyen gyakorlatokat az (EU) 2019/2161 irányelv egyértelműen tiltja; felhívja a videojáték-fejlesztőket és -forgalmazókat annak biztosítására, hogy a kiskorúakat célzó játékok tartsák tiszteletben a kiskorúak és a fiatal gyermekek jogait, többek között a magánélet, a célzott reklám és a manipulatív gyakorlatok tekintetében; úgy véli, hogy a kiskorúaknak és a fiatal gyermekeknek az online videojátékok játszásakor ugyanolyan szintű védelemben kell részesülniük, mint amelyet a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály biztosít;
16. megállapítja, hogy a játékon belüli vásárlási rendszereken és a véletlenszerű fizetős tárgyakon kívül a videojátékokban más megtévesztő elemek is előfordulnak, melyek torzíthatják a fogyasztók magatartását; felhívja a nemzeti hatóságokat, hogy ténylegesen juttassák érvényre az európai és nemzeti fogyasztóvédelmi jogszabályokat, különösen a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelvet és az ahhoz kapcsolódó iránymutatást, amely tilt bizonyos sötét megoldásokat, az agresszív marketinggyakorlatokat és a fogyasztók számára nyújtandó félrevezető átláthatósági tájékoztatást; felhívja továbbá a Bizottságot, hogy a digitális méltányosságra vonatkozó uniós fogyasztóvédelmi jogszabályok folyamatban lévő célravezetőségi vizsgálatának részeként folytassa e kérdések, különösen a sötét megoldások értékelését, és szükség esetén terjesszen elő megfelelő kezdeményezéseket;
17. hangsúlyozza, hogy a kiskorúaknak és a fiatal gyermekeknek szánt online játékok fejlesztőinek figyelembe kell venniük a gyermekek életkorát, jogait és kiszolgáltatottságát; hangsúlyozza, hogy az ilyen játékoknak a biztonság, a védelem, a magánélet védelme és az időkorlátok beállítása tekintetében beépítetten és alapértelmezetten a lehető legszigorúbb normáknak kell megfelelniük, ezenkívül megállapítja, hogy az alapértelmezett normák kiegészítése mellett a szülők fontos szerepet játszhatnak a kiskorúak és a fiatal gyermekek videojátékozás közbeni védelmében is; rámutat azonban arra, hogy a videojáték-ágazatnak figyelemfelkeltő kampányokat kell folytatnia, és támogatást kell nyújtania a kiskorúak és a fiatal gyermekek hatékonyabb védelmére alkalmas megfelelő eszközökről és azok használatáról;

¹ Forbrukerrådet, „Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes” (Dobjon be érmét! – Hogyan zsákmányolja ki a játékipar a fogyasztókat zsákmánydobozok segítségével), 2022. május 31.

18. hangsúlyozza, hogy a videojátékok egyrészt játékeszközök, másrészt kulturális értékkel bíró művészeti alkotások;
19. hangsúlyozza, hogy a fogyasztóknak minden szükséges információval rendelkezniük kell az online videojátékokról, többek között a játékon belüli vásárlásokról, például a zsákmánydobozokról és más látszólag véletlenszerű játékon belüli vásárlásokról, és a játék megkezdése előtt és alatt tisztában kell lenniük a tartalom típusával; hangsúlyozza, hogy ezeket az információkat világosan és könnyen érthetően kell megjeleníteni minden fogyasztó számára a játék megvásárlása és minden egyes játékon belüli vásárlás előtt a fogyasztók, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek jobb védelme, valamint annak érdekében, hogy segítsék a szülőket kiadásaik megértésében és ellenőrzésében; megállapítja, hogy amikor az online játékokban virtuális fizetőeszközöket használnak, a valós fizetőeszközben kifejezett értéküket mindig egyértelműen és jól láthatóan fel kell tüntetni a fogyasztók számára minden egyes vásárláskor; emlékeztet, hogy az (EU) 2019/2161 irányelv egyértelműen tiltja ezen információk hiányát;
20. rámutat, hogy azon online videojátékok esetén, amelyek lehetőséget adnak a játékosoknak arra, hogy a „pay to win” modell szerint fizetség ellenében előnyhöz jussanak, a játék megkezdése előtt egyértelműen tájékoztatni kell a játékosokat; hangsúlyozza, hogy az ilyen „pay-to-win” modellek anyagi eszközeiktől függően egyenlőtlenséget teremthetnek a játékosok között; ösztönzi ezért az ilyen modelleket alkalmazó játékokat, hogy tartalmazzanak „pay-to-win” ügyletek nélküli játékmódot is;
21. üdvözli, hogy a Bizottság a fogyasztóvédelmi jogszabályok közelgő célravezetőségi vizsgálata során megvizsgálja az előfizetések és a szerződések automatikus megújítását; megállapítja, hogy az automatikus megújítás mind a felhasználó, mind a kereskedő számára előnyös lehet, mivel javítja a felhasználói kényelmet, és korlátozza az előfizetővel kapcsolatos adminisztrációt a kereskedő számára, ugyanakkor problematikus is lehet, ha az automatikus megújítás a fogyasztó szándéka ellenére határozatlan ideig folytatódik; arra ösztönzi vizsgálatait tekintetében az Európai Bizottságot és vállalati politikáik tekintetében a kereskedőket, hogy vegyék figyelembe azon tagállamok vagy vállalatok legjobb gyakorlatait, amelyek már rendelkeznek fogyasztóbarát automatikus megújítási politikával; kéri a Bizottságot, hogy vezessen be olyan uniós szintű kötelezettséget, amely szerint a kereskedők kötelesek a vásárláskor a felhasználók számára részvételi ajánlatot tenni – ahelyett, hogy ez alapértelmezett funkció lenne –, egyértelmű és könnyen hozzáférhető tájékoztatást nyújtva arról, hogy hogyan lehet az automatikus megújítást bármikor lemondani, továbbá kötelesek biztosítani, hogy az automatikus megújítás lemondásának folyamata egyszerű és a regisztrációhoz hasonlóan könnyen elvégezhető legyen;
22. nagyobb átláthatóságot kér a videojáték-fejlesztőktől a zsákmánydoboz-mechanizmusok valószínűségével kapcsolatban, például egyszerű nyelvezetű tájékoztatást arról, hogy milyen algoritmusokat tanítanak be;
23. hangsúlyozza, hogy a visszaküldési és visszatérítési garanciára vonatkozó politikák az uniós fogyasztói jogok egyik sarokkövét képezik, és hogy a fogyasztóknak ugyanolyan joguk van a visszaküldéshez vagy a visszatérítéshez online vásárlás esetén, mint személyes vásárláskor; megállapítja, hogy a letöltött vagy streamelt online és digitális tartalmak esetében a visszatérítéshez való jog akkor érvényes, ha a termék vagy szolgáltatás hibás, vagy ha a fogyasztó nem fér hozzá a termékhez az elvárt módon; felszólítja a kereskedőket, hogy teljes mértékben tartsák be az uniós fogyasztóvédelmi

szabályokat, és egyértelműen, átláthatóan és megbízhatóan közöljék a visszatérítés kérésének vagy az elállási jog igénybevételének módjára vonatkozó információkat;

24. hangsúlyozza, hogy a fogyatékosággal élő személyek számára lehetővé kell tenni, hogy minden típusú online videójátékkal játszhasanak; és hogy valamennyi online videójáték technikai és kommunikációs jellemzőinek, valamint a játék folyamatával és a játék megvásárlásával kapcsolatos minden lényeges információnak inkluzívnak és hozzáférhetőnek kell lennie; felhívja a Bizottságot, hogy terjesszen elő kezdeményezéseket a fogyatékosággal élő személyek online videójátékokhoz való hozzáféréseinek javítására; ösztönzi az online videójáték-szolgáltatókat, hogy az (EU) 2019/882 irányelv¹ I. mellékletében foglalt akadálymentességi követelmények alkalmazásával tegyék hozzáférhetővé az online videójátékokat;
25. rámutat, hogy miután egy videójátékban megszereznek egy cikket, az bizonyos esetekben a játékon belül vagy harmadik fél által üzemeltetett weboldalakon keresztül valódi pénzre váltható, ami ellentétes a videójáték-kiadók által alkalmazott feltételekkel; felhívja a nemzeti hatóságokat, hogy vessenek véget azoknak az illegális gyakorlatoknak, amelyek bárki számára lehetővé teszik a játékon belüli oldalakon a cserét, az értékesítést és a fogadást; hangsúlyozza, hogy ezek a szolgáltatások a fogyasztóvédelmi kérdéseken túlmutatva pénzmosáshoz vezethetnek; felszólítja a Bizottságot, hogy vessen véget ezeknek a gyakorlatoknak; úgy véli, hogy a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály segíthet e probléma enyhítésében, különösen az „ismerd az üzleti ügyfeledet” elv alapján felmerülő kötelezettség végrehajtása révén;
26. aggodalmát fejezi ki amiatt, hogy a farmolás („gold farming”) fejlődő országokban végzett kényszermunkával és kizsákmányolással, valamint pénzmosással hozható összefüggésbe; felhívja a Bizottságot, hogy értékelje a farmolás és a pénzügyi bűncselekmények és emberi jogi visszaélések közötti kapcsolatot, és szükség esetén terjesszen elő megfelelő kezdeményezéseket;
27. felhívja a Bizottságot, hogy terjesszen elő olyan európai videójáték-stratégiát, amely felszabadítja az ágazat gazdasági, társadalmi, oktatási, kulturális és innovációs potenciálját annak érdekében, hogy az ágazat vezető szerepet tölthessen be a videójátékok globális piacán; felhívja a Bizottságot, hogy a digitális méltányosságra vonatkozó uniós fogyasztóvédelmi jogszabályok közelgő célravezetőségi vizsgálata során értékelje, hogy a jelenlegi fogyasztóvédelmi jogi keret elegendő-e a zsákmánydobozok és a játékon belüli vásárlások által felvetett valamennyi fogyasztóvédelmi jogi kérdés kezelésére, és amennyiben nem, felszólítja, hogy terjesszen elő jogalkotási javaslatot az online videójátékokra vonatkozó jelenlegi uniós fogyasztóvédelmi jogi keret kiigazítására, vagy olyan önálló jogalkotási javaslatot az online videójátékokra vonatkozó harmonizált európai szabályozási keret létrehozása érdekében, amely magas szintű fogyasztóvédelmet biztosít, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek számára; úgy véli, hogy ezeknek a javaslatoknak értékelniük kell, hogy a kiskorúak védelme, az egységes piac szétaprózódásának elkerülése és annak biztosítása érdekében, hogy a fogyasztók – lakóhelyüktől függetlenül – azonos szintű védelemben részesüljenek, javaslatot kell-e tenni a játékon belüli fizetések és a

¹ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/882 irányelve (2019. április 17.) a termékekre és a szolgáltatásokra vonatkozó akadálymentességi követelményekről (HL L 151., 2019.6.7., 70. o.).

zsákmánydobozok alapértelmezett letiltására vonatkozó kötelezettségre vagy a fizetős zsákmánydobozok betiltására;

28. felhívja a Bizottságot, hogy értékelje annak lehetőségét, hogy megköveteljék a kiskorúaknak és fiatal gyermekeknek szánt online videojátékot szolgáltatóktól, hogy a 4C (content, contact, conduct, contract, azaz tartalom, kapcsolat, magatartás, szerződés) kockázatértékelési keret alapján végezzenek előzetes vizsgálatot a gyermekekre gyakorolt hatásokról, és hatékonyan mérsékeljék a kiskorúak jogait érintő valamennyi azonosított kockázatot;

További előnyök és kockázatok a fogyasztók számára

29. hangsúlyozza a mentális egészség fontosságát, különösen a kiskorúak és a fiatal gyermekek esetében; megjegyzi, hogy a videojátékok könnyebbséget hoztak a Covid19 alatti szigorú kijárási korlátozások időszakában; emlékeztet arra, hogy az online összeköttetés pozitív szerepet játszott azáltal, hogy az európaiak számára lehetőséget biztosított a kommunikációra, az interakcióra és a közös alkotásra, többek között az online videojátékokon keresztül; emlékeztet arra, hogy a videojátékok ezenkívül interaktív lehetőségeket nyújthatnak azok számára, akik a valós életben társadalmi elkülönülést vagy elszigeteltséget tapasztalnak; megjegyzi, hogy ez különösen igaz volt az idősekre, akik a leginkább szenvedtek az elszigeteltségtől a Covid19-világjárvány idején; megjegyzi, hogy a WHO szerint az online játékok kulcsfontosságú eszközzé válhatnak a másokkal való kapcsolataink ápolásában¹; megállapítja a platformokon átnyúló online játékok előnyeit a felhasználói élmény szempontjából – azáltal, hogy lehetővé teszi a játékosok számára a különböző platformok közötti könnyű kapcsolatfelvételt –, valamint a játékfejlesztők szempontjából is, és felszólítja a videojáték-ágazatot, hogy tegyen meg mindent e lehetőség lehető legteljesebb kihasználása érdekében; felhívja a figyelmet általánosabban azokra a lehetőségekre és új perspektívákra, amelyeket a kreatív kifejezőmóddhoz és a kulturális tartalmakhoz való hozzáférés kínál, különösen a kiskorúak és a fiatalabb gyermekek számára; felhívja a Bizottságot, hogy tegyen további lépéseket Európa digitális infrastruktúrájának javítására, amely amellett, hogy támogatja a minőségi tartalmakat fejlesztő kreatív iparágakat, javítja az európai polgárok hozzáférését ezekhez a kulturális szempontból jelentős tartalmakhoz;
30. úgy véli, hogy sok ember számára a videojátékok nemcsak szabadidős tevékenységként, hanem mentális gyakorlatokként is szolgálnak, ilyenek például a kihívást jelentő feladatok és rejtvények megoldása, magas szintű koncentrációt igénylő versenyek más játékosokkal, és az olyan készségek fejlesztése, mint a problémamegoldás, a térbeli és szem-kéz koordináció, a csapatmunka, a vizuális észlelés és a gyorsaság;
31. javasolja, hogy a Parlament brüsszeli épületében évente rendezzék meg az online videojátékok uniós díjátadóját, az „online videojátékok Oscar-díját”, rávilágítva, hogy az online videojátékokat gyártó vállalatok – köztük sok kkv – milyen jelentős szerepet játszanak az európai digitális egységes piac számára a munkahelyteremtés, a növekedés, az innováció és az európai értékek előmozdítása szempontjából; úgy véli, hogy a díjnak

¹ *Bloomberg*, „Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign” (A játékipar egységesen lép fel a WHO Covid19 elleni üzenetének előmozdítása érdekében; a #PlayApartTogether kampány elindítása), 2020. április 10.

olyan online videojátékok előmozdítására kell irányulnia, amelyek tiszteletben tartják a fogyasztók jogait, vagy pozitív hatást gyakorolnak bizonyos területekre, például az oktatásra vagy a készségfejlesztésre;

32. üdvözli az EU Kids Online innovatív kutatási projektet, amely Európa-szerte magas színvonalú adatokat gyűjt a gyermekek online tapasztalatairól; kéri, hogy gyakrabban frissítsék ezt a világon élenjáró kezdeményezést; felhívja a Bizottságot, hogy a jövőben finanszírozza ezt és a hasonló kezdeményezéseket;
33. hangsúlyozza, hogy az online videojátékok fontosak az oktatás számára, mivel hasznos eszközök lehetnek a tanulási folyamatok során, és hogy számos játékot kifejezetten oktatási célokra, például a társadalmi kérdésekről szóló viták kiváltására vagy a történelmi vagy kulturális események megértésének elmélyítésére terveznek; emlékeztet arra, hogy a videojátékok szerepelnek a nemzeti oktatási tantervekben; megjegyzi, hogy a kereskedelmi videojátékokat oktatási célokra is használják; kiemeli, hogy a videojátékokat a kritikus gondolkodás fejlesztésére, a készségek és a kreativitás ösztönzésére is használják; hangsúlyozza továbbá, hogy a videojátékok a későbbi életkorban is alkalmazhatók, amikor is az idősebbek számára mentális stimulációt és kapcsolódási lehetőségeket kínálhatnak;
34. hangsúlyozza, hogy a túl sok online videojátékozás negatív hatással lehet a szociális kapcsolatokra, a munkára, a korai iskolaelhagyók számára, okozhat fizikai és mentális egészségügyi problémákat, alacsony iskolai teljesítményt, ugyanakkor a kutatások szerint a videojátékoknak pozitív hatásuk is lehet; hangsúlyozza ezért, hogy egészséges egyensúlyt kell teremteni;
35. hangsúlyozza, hogy a videojáték-függőség, más néven „videojáték-szenvedély” problémát jelent egyes játékosoknak; megállapítja, hogy a WHO a „videojáték-szenvedélyt” a függőség egy olyan formájának minősítette, amelyet az jellemez, hogy csökken a játék feletti kontroll, a játékos egyre nagyobb prioritást ad a játéknak más tevékenységekkel szemben, olyan mértékben, hogy a játék elsőbbséget élvez más érdekekkel és a napi tevékenységekkel szemben, valamint a negatív következmények ellenére egyre több és több játékra készlet;
36. hangsúlyozza, hogy sem a videojáték-ipar, sem a felhasználók, sem a szülők nem becsülhetik alá a „videojáték-szenvedéllyel” járó kockázatokat és hatásokat; emlékeztet, hogy a tudományos kutatások szerint a pubertás és a serdülőkor azok az életszakaszok, amikor az emberek leginkább ki vannak szolgáltatva a függőséget okozó magatartásoknak; további együttműködésre szólít fel a videojáték-fejlesztők, a kiadók, a platformok és a tágabb értelemben vett érdekeltek – köztük az illetékes nemzeti hatóságok és az Európai Bizottság – között a „videojáték-szenvedély” kockázatainak csökkentése érdekében; javasolja, hogy indítsanak több figyelemfelkeltő kampányt annak biztosítása érdekében, hogy a szülők és a fiatal játékosok tisztában legyenek a videojáték-szenvedélyhez kapcsolódó kockázatokkal, és felhívja a játékfejlesztőket, hogy kerüljék el a játékfüggőséghez, az elszigetelődéshez és az internetes zaklatáshoz vezető manipulatív játéktervezést;
37. megállapítja, hogy nem állnak rendelkezésre a játékkal töltött átlagos időre, a játékon belüli átlagos kiadásokra, az általános játékélményre és az ebből következő szociálpszichológiai hatásokra vonatkozó uniós szintű bontott adatok, ezért felhívja a

Bizottságot, hogy évente gyűjtse össze ezeket az adatokat, és nyújtson be róluk jelentést a Parlamentnek;

38. megjegyzi, hogy a videojáték-ipar hatalmas mennyiségű, néha érzékeny személyes adathoz fér hozzá; hangsúlyozza, hogy az ágazatnak biztosítania kell, hogy a személyes adatok kezelésére az általános adatvédelmi rendelettel és más uniós jogszabályokkal összhangban kerüljön sor, és hogy a viselkedésre vonatkozó adatok felhasználásával létrehozott felhasználói profilokat ne használják manipulatív vagy diszkriminatív célokra; felhívja az illetékes hatóságokat, hogy biztosítsák a vonatkozó uniós és nemzeti jogszabályok szigorú érvényre juttatását; hangsúlyozza, hogy az adatgyűjtésen alapuló játékosminta-elemzésnek nem szabad előnyben részesítenie azokat a technikákat, amelyek célja a játékosok becserkészése, hanem inkább a játékelmény javítására kell összpontosítania; ösztönzi a fejlesztőket, hogy vegyék fontolóra a fejezetekre vagy a gyakori mentési pontokra épülő játéktervezést annak érdekében, hogy elősegítsék a szüneteket, amikor a játékosok le tudnak csatlakozni;
39. rámutat arra, hogy csalók az online videojáték-platformokat adathalászatra használhatják; kéri, hogy különösen a kiskorúak és a fiatalok körében folytassanak tájékoztató kampányokat annak érdekében, hogy felhívják a figyelmet az ezzel járó kockázatokra;
40. sürgeti az iparágat, az Európai Bizottságot és a tagállamokat, hogy dolgozzanak ki cselekvési tervet a nemek közötti egyensúly biztosítására az online játékipar valamennyi fejlesztési szakaszában; felszólítja ezenkívül az iparágat, hogy kerülje a nők tárgyiasítását, és küszöbölje ki a nemi sztereotípiák kialakulását, megisméltését és elmélyítését; hangsúlyozza, hogy ezek a túlságosan elterjedt gyakorlatok ellenséges környezetet teremtenek a nők és a lányok számára az online játékokban;

Biztonságos online környezet biztosítása az online videojátékok felhasználói számára

41. üdvözli az olyan ágazati kezdeményezéseket, mint a PEGI rendszer, amelyet 38 országban alkalmaznak; úgy véli, hogy egy ilyen besorolási rendszer különösen előnyös lehet abból a szempontból, hogy tájékoztatást nyújt az adott játék tartalmáról és a hozzá ajánlott életkoráról, és segítséget nyújt a szülőknek abban, hogy megfelelő játéktartalmat válasszanak gyermekeik számára; hangsúlyozza, hogy a besorolási rendszer a PEGI általános magatartási kódexének részét képezi, amelynek átfogó célja a biztonságos környezet biztosítása a játékosok számára; üdvözli a PEGI aktualizált megközelítését, amely immár tájékoztatja a fogyasztókat, ha egy játék fizetős, látszólag véletlenszerű tartalmat foglal magában; hangsúlyozza, hogy a játékban található fizetős tartalom, beleértve a fizetős, látszólag véletlenszerű tartalmat, nem akadályozza meg a szülőket abban, hogy az ilyen típusú tartalmakhoz való hozzáférést szabályozzák, és közben lehetővé tegyék a gyermek számára, hogy hozzáférjen ahhoz az alapjátékhoz, amelyet életkorának megfelelőnek ítélnék; megállapítja, hogy egyes országok beépítették jogrendszerükbe a PEGI rendszert; felhívja a Bizottságot annak értékelésére, hogy hogyan valósítják meg a PEGI rendszert a piacon és az Unióban elérhető különböző típusú játékok tekintetében, és tárja fel a PEGI rendszer uniós jogba való beépítésének lehetőségeit annak érdekében, hogy a PEGI rendszert és annak magatartási kódexét valamennyi videojáték-fejlesztőre, alkalmazás-áruházra és online platformra alkalmazandó harmonizált, kötelező életkor-besorolási rendszerré tegye az egységes piac széttagoltságának elkerülése és a videojáték-ágazat jogbiztonságának biztosítása érdekében;

42. elismeri a PEGI rendszerben rejlő lehetőséget arra, hogy fontos, szerződéskötést megelőző tájékoztatást nyújtson a fogyasztók számára; úgy véli azonban, hogy ezt az iparág által indított kezdeményezést további intézkedésekkel kell kiegészíteni a legmagasabb szintű fogyasztóvédelem biztosításához és a játékon belüli vásárlások és a zsákmánydoboz-mechanizmusok által okozott fogyasztóvédelmi jogi problémák megoldásához;
43. ösztönzi az ipart, többek között a játékplatformokat és a kiadókat, a független szakértő partnereket és a minősítő szervezetet, hogy folytassák a PEGI rendszerrel kapcsolatos figyelemfelkeltő kampányokat, hogy több szülő tudjon annak létezéséről és reagáljon a videojátékok és a játékon belüli tartalmak fejlődésére a besorolási rendszer kiigazítása érdekében, hogy az továbbra is megkönnyítse a szülői választást;
44. felhívja a Bizottságot, hogy dolgozzon ki minimumnormákat a magánélet védelmére vonatkozóan, és értékelje az életkorral való bizonyosságszerzés biztonságos és inkluzív rendszerének szükségességét;
45. aggodalommal tekint a gyűlöletbeszéd és az internetes megfélemlítés online videojátékplatformokon való alkalmazásával járó kockázatokra, mely gyakorlatok különösen veszélyesek, ha kiskorúak és fiatal gyermekek ellen irányulnak;
46. hangsúlyozza, hogy az online videojátékoknak biztonságos digitális környezetet kell nyújtaniuk a felhasználók számára; üdvözli a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály közelmúltbeli elfogadását, amely aktualizálja a tartalommoderálási szabályokat Európában az illegális – többek között a videojátékokban található – online tartalmak hatékonyabb kezelése érdekében; felszólít ennek a nemzeti jogba való átültetésére és mielőbbi alkalmazására;
47. hangsúlyozza, hogy a videojátékokban a jogellenes tartalom mellett káros tartalom is terjeszthető a videojátékok kommunikációs funkciói vagy a videojátékos közösségimédia-platformok segítségével; hangsúlyozza, hogy a videojáték-ágazatnak megfelelő intézkedéseket kell hoznia és megfelelő eszközöket kell igénybe vennie annak érdekében, hogy az alkalmazandó nemzeti és uniós jogszabályokkal összhangban megvédje az összes felhasználót a káros tartalmaktól;
48. felhívja az Európai Bizottságot és a tagállamok fogyasztóvédelmi hatóságait, hogy a videojáték-ágazatban is biztosítsák a fogyasztóvédelmi jogszabályok teljes körű tiszteletben tartását és érvényesítését, és e célból hajtsanak végre ágazati online ellenőrzési akciókat, vagy szükség esetén indítsanak a fogyasztóvédelmi jogszabályok végrehajtásáért felelős nemzeti hatóságok közötti együttműködésről szóló (EU) 2017/2394 rendelet¹ szerinti, a fogyasztói jogok összehangolt érvényre juttatását szolgáló intézkedéseket;

o

o o

¹ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2017/2394 rendelete (2017. december 12.) a fogyasztóvédelmi jogszabályok végrehajtásáért felelős nemzeti hatóságok közötti együttműködésről és a 2006/2004/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről (HL L 345., 2017.12.27., 1. o.).

49. utasítja elnökét, hogy továbbítsa ezt az állásfoglalást a Tanácsnak és a Bizottságnak.