



---

**TEKSTY PRZYJĘTE**

---

**P9\_TA(2023)0008**

**Ochrona konsumentów w grach wideo dostępnych online: podejście z perspektywy jednolitego rynku europejskiego**

**Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 18 stycznia 2023 r. w sprawie ochrony konsumentów w grach wideo online: podejście z perspektywy jednolitego rynku europejskiego (2022/2014(INI))**

*Parlament Europejski,*

- uwzględniając Konwencję o prawach dziecka z 20 listopada 1989 r. i komentarz ogólny nr 25 (2021) Komitetu Praw Dziecka ONZ w sprawie praw dziecka w otoczeniu cyfrowym,
- uwzględniając komunikat Komisji z 22 kwietnia 2008 r. w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza nieletnich, w zakresie używania gier wideo (COM(2008)0207);
- uwzględniając komunikat Komisji z 19 lutego 2020 r. zatytułowany „Kształtowanie cyfrowej przyszłości Europy” (COM(2020)0067),
- uwzględniając komunikat Komisji z 24 marca 2021 r. w sprawie strategii UE na rzecz praw dziecka (COM(2021)0142),
- uwzględniając komunikat Komisji z 11 maja 2022 r. pt. „Cyfrowa dekada dla dzieci i młodzieży: nowa europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK+)” (COM(2022)0212),
- uwzględniając rezolucję Rady z 1 marca 2002 r. w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza młodzieży, poprzez oznaczanie niektórych gier wideo i gier komputerowych z podziałem na grupy wiekowe<sup>1</sup>,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1808 z dnia 14 listopada 2018 r. zmieniającą dyrektywę 2010/13/UE w sprawie koordynacji niektórych przepisów ustawowych, wykonawczych i administracyjnych państw członkowskich dotyczących świadczenia audiowizualnych usług medialnych (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych) ze względu na zmianę sytuacji na rynku<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> Dz.U. C 65 z 14.3.2002, s. 2.

<sup>2</sup> Dz.U. L 303 z 28.11.2018, s. 69.

- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/770 z 20 maja 2019 r. w sprawie niektórych aspektów umów o dostarczanie treści cyfrowych i usług cyfrowych<sup>1</sup>,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/2161 z dnia 27 listopada 2019 r. zmieniającą dyrektywę Rady 93/13/EWG i dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 98/6/WE, 2005/29/WE oraz 2011/83/UE w odniesieniu do lepszego egzekwowania i unowocześnienia unijnych przepisów dotyczących ochrony konsumenta<sup>2</sup>,
- uwzględniając dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/83/UE z dnia 25 października 2011 r. w sprawie praw konsumentów, zmieniającą dyrektywę Rady 93/13/EWG i dyrektywę 1999/44/WE Parlamentu Europejskiego i Rady oraz uchylającą dyrektywę Rady 85/577/EWG i dyrektywę 97/7/WE Parlamentu Europejskiego i Rady<sup>3</sup>,
- uwzględniając zawiadomienie Komisji z 29 grudnia 2021 r. pt. „Wytyczne dotyczące wykładni i stosowania dyrektywy 2005/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady dotyczącej nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów na rynku wewnętrznym”<sup>4</sup>,
- uwzględniając zawiadomienie Komisji z 29 grudnia 2021 r. pt. „Wytyczne dotyczące wykładni i stosowania dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/83/UE w sprawie praw konsumentów”<sup>5</sup>,
- uwzględniając przeprowadzoną przez Komisję ocenę adekwatności unijnego prawa ochrony konsumentów w zakresie sprawiedliwości cyfrowej, którą rozpoczęto zaproszeniem do zgłaszania uwag wystosowanym 17 maja 2022 r.
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)<sup>6</sup>,
- uwzględniając rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych)<sup>7</sup>,
- uwzględniając swoją rezolucję z 12 marca 2009 r. w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności niepełnoletnich, w zakresie korzystania z gier wideo<sup>8</sup>,
- uwzględniając swoją rezolucję z 20 listopada 2012 r. w sprawie ochrony dzieci

---

<sup>1</sup> Dz.U. L 136 z 22.5.2019, s. 1.

<sup>2</sup> Dz.U. L 328 z 18.12.2019, s. 7.

<sup>3</sup> Dz.U. L 304 z 22.11.2011, s. 64.

<sup>4</sup> Dz.U. C 526 z 29.12.2021, s. 1.

<sup>5</sup> Dz.U. C 525 z 29.12.2021, s. 1.

<sup>6</sup> Dz.U. L 119 z 4.5.2016, s. 1.

<sup>7</sup> Dz.U. L 277 z 27.10.2022, s. 1.

<sup>8</sup> Dz.U. C 87 E z 1.4.2010, s. 122.

w świecie cyfrowym<sup>1</sup>,

- uwzględniając swoje stanowisko z 28 marca 2019 r. w sprawie wniosku dotyczącego rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego program „Kreatywna Europa” (2021–2027) i uchylającego rozporządzenie (UE) nr 1295/2013<sup>2</sup>,
  - uwzględniając konkluzje Rady z 13 kwietnia 2022 r. w sprawie budowania europejskiej strategii dla ekosystemu sektora kultury i sektora kreatywnego<sup>3</sup>,
  - uwzględniając analizę Departamentu Tematycznego ds. Polityki Gospodarczej, Naukowej i Jakości Życia Dyrekcji Generalnej ds. Polityki Wewnętrznej Parlamentu Europejskiego z lipca 2020 r. pt. „Loot box in online games and their effect on consumer, in particular young consumers” [Skrzynki z łupami w grach online i ich wpływ na konsumentów, w szczególności młodych konsumentów],
  - uwzględniając art. 54 Regulaminu,
  - uwzględniając sprawozdanie Komisji Rynku Wewnętrznego i Ochrony Konsumentów (A9-0300/2022),
- A. mając na uwadze, że w Europie w gry wideo grają osoby ze wszystkich grup wiekowych, z czego połowę stanowią osoby w przedziale wiekowym od 6 do 64 lat, a najliczniejsza grupa wiekowa to osoby w wieku 45–64 lata; mając na uwadze, że gra 73 % dzieci w wieku od 6 do 10 lat, 84 % dzieci w wieku od 11 do 14 lat i 74 % młodych osób w wieku od 15 do 24 lat<sup>4</sup>;
- B. mając na uwadze, że europejski sektor gier wideo jest najszybciej rozwijającym się sektorem kultury i sektorem kreatywnym w Europie, którego wartość rynkową szacuje się na 23,3 mld EUR w 2020 r., a obroty na świecie są wyższe niż w branży muzycznej i filmowej<sup>5</sup>, oraz mając na uwadze, że sektor ten ma duży potencjał wzrostu i zdolność tworzenia miejsc pracy oraz przyczynia się do tworzenia jednolitego rynku cyfrowego w Europie; mając na uwadze, że branża gier wideo jako jedyna w sektorze kultury i kreatywnym odnotowała wzrost obrotów w czasie kryzysu związanego z COVID-19<sup>6</sup>;
- C. mając na uwadze, że gry wideo mają samoistnie charakter twórczy w porównaniu z programami komputerowymi, jak stwierdził Trybunał Sprawiedliwości UE<sup>7</sup>, i są chronione dyrektywą 2009/24/WE w sprawie ochrony prawnej programów

---

<sup>1</sup> Dz.U. C 419 z 16.12.2015, s. 33.

<sup>2</sup> Dz.U. C 108 z 26.3.2021, s. 934.

<sup>3</sup> Dz.U. C 160 z 13.4.2022, s. 13.

<sup>4</sup> COM(2022)0212.

<sup>5</sup> Europejska Federacja Producentów Oprogramowania Interaktywnego i Europejska Federacja Producentów Gier Wideo „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)” [Kluczowe fakty z 2021 r.: Gry wideo – pozytywna siła], dostęp 19 grudnia 2022 r.

<sup>6</sup> EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis” [Odbudowa Europy – gospodarka kulturalna i kreatywna przed kryzysem związanym z COVID-19 i po nim], styczeń 2021 r.

<sup>7</sup> Wyrok Trybunału Sprawiedliwości z 23 stycznia 2014 r. w sprawie C-355/12, Nintendo Co. Ltd i inni przeciwko PC Box Srl i 9Net Srl., ECLI:EU:C:2014:25.

komputerowych<sup>1</sup> oraz dyrektywą 2001/29/WE<sup>2</sup> w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym, na której opiera się łańcuch wartości;

- D. mając na uwadze, że sektor gier wideo, mimo centralnej roli, jaką odgrywa w europejskim ekosystemie kulturowym i kreatywnym, jest sektorem wciąż zaniedbywanym przez decydentów politycznych w porównaniu z innymi sektorami mediów, zwłaszcza filmowym i audiowizualnym, które na ogół otrzymują więcej funduszy i są traktowane jako model przy opracowywaniu przepisów i strategii politycznych dotyczących gier wideo – takie podejście nie uwzględnia różnic, które między nimi występują;
- E. mając na uwadze, że europejski przemysł gier wideo składa się głównie z małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP) oraz przedsiębiorstw typu start-up, które odgrywają ważną rolę w innowacyjności i rozwoju tego sektora<sup>3</sup> ;
- F. mając na uwadze, że cały łańcuch wartości sektora gier wideo oparty jest na innowacjach i kreatywności oraz łączy szerokie spektrum umiejętności i know-how; mając na uwadze, że rozwój technologiczny w sektorze gier wideo online nabiera wagi i oddziałuje na inne sektory i branże, takie jak budownictwo, projektowanie, sprzedaż detaliczna, edukacja, marketing, rzeczywistość wirtualna i rozszerzona oraz zakupy przez internet;
- G. mając na uwadze, że niektóre firmy wykorzystują treści stworzone przez dzieci i młodzież; mając na uwadze, że należy wprowadzić środki mające na celu ochronę dzieci i młodzieży przed komercyjnym wykorzystywaniem ich jako twórców treści do gier online<sup>4</sup>;
- H. mając na uwadze, że gry wideo to jedna z najpopularniejszych form rozrywki w Europie: jak wynika z badania Eurobarometru z 2019 r. 27 % Europejczyków gra w sieci co najmniej raz w miesiącu, 48 % słucha muzyki, a 47 % ogląda filmy lub programy telewizyjne na platformach internetowych;
- I. mając na uwadze, że granie online wymaga dobrego połączenia z internetem, które zapewnia stabilną i wysokiej jakości grę; mając na uwadze, że poziom zadowolenia Europejczyków z prędkości wysyłania i pobierania danych jest różny w Europie, przekraczając 90 % w niektórych państwach członkowskich i osiągając zaledwie 65 % w innych<sup>5</sup>; mając na uwadze, że na obszarach wiejskich niezadowolone z jakości

---

<sup>1</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Dz.U. L 111 z 5.5.2009, s. 16).

<sup>2</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2001/29/WE z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (Dz.U. L 167 z 22.6.2001, s. 10).

<sup>3</sup> Komisja Europejska, „[The value of European video games society](#)” [Wartość europejskiej branży gier wideo], 30 maja 2022 r.

<sup>4</sup> Parker, S., [The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#), [Problem z Roblox, imperium gier wideo zbudowanym na wyzysku dzieci], „The Guardian”, 9 stycznia 2022 r.

<sup>5</sup> Kantar na zamówienie Komisji Europejskiej, „[Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#)” [Specjalne badanie Eurobarometru – Sprawozdanie – e-komunikacja na jednolitym rynku], czerwiec 2021 r.

połączenia internetowego jest o 30 % wyższe niż na obszarach miejskich;

- J. mając na uwadze, że w gry wideo online można grać na wielu różnych urządzeniach oraz że istnieje wiele funkcji, koncepcji projektowych i narzędzi, takich jak tryb wieloosobowy, systemy czatów audio na żywo, zakupy przez internet, rzeczywistość rozszerzona, rzeczywistość wirtualna, bezpłatne lub płatne treści do pobrania, subskrypcje czy skrzynki z łupami (loot boxes), które mogą urozmaicać rozgrywkę; mając na uwadze, że nie wszystkie gry wideo umożliwiają interakcję z innymi graczami przez internet; mając na uwadze, że istnieją narzędzia kontroli rodzicielskiej, które uniemożliwiają jakąkolwiek interakcję z innymi graczami;
- K. mając na uwadze, że tzw. skrzynki z łupami, które zawierają jakoby przypadkowo dobrane obiekty, są z reguły dostępne w grze lub można je kupić za prawdziwą walutę; mając na uwadze, że można je sprzedawać w grze za pomocą tzw. zwodniczych interfejsów, które mogą powodować negatywne skutki psychologiczne i finansowe w wyniku niechcianych lub niekontrolowanych zakupów, w szczególności w przypadku dzieci i młodzieży; mając na uwadze, że w Holandii toczy się postępowanie sądowe w sprawie traktowania skrzynek z łupami; mając na uwadze, że także Słowacja rozważa podjęcie działań; mając na uwadze, że brak zharmonizowanego podejścia prowadzi do fragmentacji rynku gier wideo w UE; mając na uwadze, że na szczeblu europejskim nie istnieją specjalne mechanizmy ochrony konsumentów, które gwarantowałyby ochronę wszystkich graczy, w szczególności dzieci i młodzieży, jeśli chodzi o płatne skrzynki z łupami;
- L. mając na uwadze, że w ostatnich dekadach doszło do ewolucji w branży gier – od automatów i płyt z grami do obecnie powszechnego modelu traktującego gry jako usługę i stosującego mechanizm pay-to-win i system freemium; mając na uwadze, że pomimo coraz większych kosztów produkcji ceny gier ustabilizowały się ze względu na możliwość rozłożenia tych kosztów dzięki rozszerzeniom do gier; zwraca jednak uwagę, że koszty końcowe rozszerzonych wersji gier mogą z czasem znacznie wzrosnąć;
- M. mając na uwadze, że wiele gier wideo online zarabia na użytkownikach przez gromadzenie danych i wyświetlanie reklam, które zachęcają użytkowników, w tym dzieci i młodzież, by grali jak najdłużej;
- N. mając na uwadze, że spędzanie długich godzin na grze online, spotęgowane przez manipulacyjny dizajn, może prowadzić do uzależnień, w tym od gier wideo, uwzględnionego już przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) w Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych<sup>1</sup>;
- O. mając na uwadze, że podczas grania w gry wideo może pojawić się wiele problemów związanych z ochroną konsumentów, zwłaszcza dzieci i młodzieży, niezależnie od ilości czasu spędzonego na grze;
- P. mając na uwadze, że dzieci i młodzież mają prawo – pod nadzorem rodziców i opiekunów – uczestniczyć w świecie cyfrowym w sposób zgodny z ich poziomem rozwoju;

---

<sup>1</sup> WHO, „[Gaming disorder](#)”, dostęp 15 grudnia 2022 r.

- Q. mając na uwadze, że art. 31 Konwencji ONZ o prawach dziecka stanowi, że wszystkie dzieci mają prawo do zabawy oraz nieskrępowanego i pełnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i zajęciach kulturalnych dostosowanych do ich wieku;
- R. mając na uwadze, że gracze mogą w ramach gry kupować elementy dekoracyjne, na przykład skórki, lub obiekty pozwalające uzyskać przewagę w grze, uniknąć reklam, skrócić czas odnowienia lub uniknąć nadmiernie długich okresów oczekiwania oraz powtarzalnych czynności (tzw. grindingu);
- S. mając na uwadze, że większość rodziców używa jakiegoś narzędzia kontroli rodzicielskiej i niepokoi się tym, ile czasu dzieci spędzają na grze, oraz ryzykiem kontaktu ze szkodliwymi treściami, z obcymi dorosłymi i możliwością narażenia dzieci na nękanie i pokusę zakupów;
- T. mając na uwadze, że wielu rodziców w Europie zna ogólnoeuropejski system informacji o klasyfikacji gier ze względu na wiek (PEGI – Pan-European Game Information) i sugeruje się jego oznaczeniem w momencie kupowania dzieciom gier<sup>1</sup>;
- U. mając na uwadze, że dane zgromadzone przez branżę wskazują, że czas poświęcany na gry wideo pozostaje na tym samym poziomie: w 2021 r. Europejczycy grali średnio 9 godz. tygodniowo, w 2020 r. 9,5 godz., w 2019 r. – 8,6 godz., w 2018 r. – 8,8 godz., a w 2017 r. – 9,2 godz.<sup>2</sup>; mając na uwadze, że nadal poświęcają oni jednak mniej czasu na gry wideo niż na inne czynności wykonywane przed ekranem, takie jak oglądanie telewizji, które w 2020 r. zajmowało średnio 25 godzin tygodniowo;
- V. mając na uwadze, że zdrowie jest stanem pełnej sprawności fizycznej, psychicznej i społecznej, a nie tylko brakiem chorób lub ułomności, mając na uwadze, że zdrowie psychiczne i dobrostan są ze sobą powiązane i należy zwracać na nie uwagę we wszystkich obszarach, takich jak edukacja, opieka zdrowotna, zatrudnienie i włączenie społeczne; mając na uwadze, że gry wideo mogą być ważnymi narzędziami wspierania zdrowia psychicznego i dobrostanu i mogą być wykorzystywane do osiągania postępów w tych dziedzinach oraz do wspomagania rozwoju umiejętności niezbędnych w społeczeństwie cyfrowym i na jednolitym rynku cyfrowym;
- W. mając na uwadze, że w 2019 r. 20 % osób zatrudnionych w branży gier wideo stanowiły kobiety; mając na uwadze, że brak kobiet to dobrze znany i systemowy problem w dyscyplinach takich jak nauki przyrodnicze, technologia, inżynieria i matematyka, widoczny także w sektorze gier wideo, zarówno w branży jako takiej, jak i w hiperseksualizacji postaci kobiecych na etapie projektowania gier; mając na uwadze, że 37 % dziewcząt, które grają w gry online z udziałem wielu graczy, doświadczają nękania ze względu na płeć<sup>3</sup>; uważa, że pomimo wysiłków na rzecz pełnej, równej i

---

<sup>1</sup> Europejska Federacja Producentów Oprogramowania Interaktywnego i Europejska Federacja Producentów Gier Wideo „[Key facts from 2020: The year we played together](#)” [Kluczowe fakty z 2020 r.: rok wspólnych gier], 24 sierpnia 2021 r.

<sup>2</sup> Europejska Federacja Producentów Oprogramowania Interaktywnego i Europejska Federacja Producentów Gier Wideo „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)” [Kluczowe fakty z 2021 r.: Gry wideo – pozytywna siła], dostęp 19 grudnia 2022 r.

<sup>3</sup> Dowody na piśmie przedłożone przez Ligę Antydefamacyjną wspólnemu komitetowi ds. projektu ustawy o bezpieczeństwie w internecie w parlamencie Zjednoczonego



niestereotypowej reprezentacji kobiet w branży gier wideo, konieczne są dalsze postępy, które muszą iść w parze ze zwiększeniem obecności kobiet na wszystkich stanowiskach w łańcuchu wartości, a także z postępami w walce z wykorzystywaniem seksualnym i dyskryminacją;

- X. mając na uwadze, że w 2020 r. jedną piątą ludności UE stanowiły osoby z niepełnosprawnościami; mając na uwadze, że Unia dąży do poprawy sytuacji społecznej i ekonomicznej tych osób; mając na uwadze, że istnieją pewne rodzaje niepełnosprawności, które szczególnie utrudniają grę online, takie jak nierozróżnianie barw, problemy ze wzrokiem czy niepełnosprawność ruchowa rąk; mając na uwadze, że nierozróżnianie barw dotyczy 10 % mężczyzn;

### ***Gry wideo online w UE***

1. podkreśla wartość gier wideo, zarówno w trybie online, jak i offline, jako popularnej rozrywki, z której korzysta wielu Europejczyków we wszystkich grupach wiekowych i państwach członkowskich, oraz jako przejawu twórczej aktywności wymyślających je osób, indywidualnych graczy i większych społeczności graczy;
2. podkreśla, że branża gier wideo to wysoce innowacyjny sektor cyfrowy w Unii Europejskiej, który zatrudnia ponad 90 tys. osób w Europie; podkreśla, że sektor gier wideo oferuje coraz więcej nowych możliwości zatrudnienia wielu twórcom, takim jak programiści, projektanci, pisarze, producenci muzyczni i inni artyści, co należy uwzględnić w działaniach Unii w tej dziedzinie, zwłaszcza dotyczących finansowania; podkreśla, że gry wideo łączą sektor cyfrowy z kulturalnym, ponieważ stanowią również kluczową część ekosystemu kulturowego i kreatywnego, który stanowi ponad 50 % wartości dodanej całego unijnego rynku treści audiowizualnych;
3. podkreśla rolę przemysłu gier wideo we wspieraniu innowacji w Europie; podkreśla, że branża gier wideo przyczyniła się do rozwoju nowych technologii, w tym sztucznej inteligencji oraz rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej;
4. przypomina o znaczeniu MŚP w europejskim łańcuchu wartości gier wideo oraz o globalnych sukcesach wielu europejskich przedsiębiorstw opracowujących gry na konsole, komputery i urządzenia przenośne; wyraża rozczarowanie, że międzynarodowy sukces i atrakcyjność kulturowa są często pomijane w rozważaniach na temat wiodącej roli Unii w obszarze technologii i usług cyfrowych;
5. z zadowoleniem przyjmuje uruchomienie zaproponowanego przez Parlament projektu pilotażowego zatytułowanego „Zrozumienie wartości europejskiego społeczeństwa gier komputerowych”, którego celem jest zgromadzenie kompleksowych danych na potrzeby procesu kształtowania polityki, która ma wpływ na ten sektor; zauważa, że niektóre problemy, z którymi boryka się sektor, to rozwój i zatrzymanie talentów, skomplikowane i rozdrobnione przepisy na globalnym rynku, dostęp do finansowania oraz społeczny i kulturalny wpływ gier wideo;

### ***Lepsza ochrona konsumentów w grach wideo online***

6. podkreśla, że aby zapewnić graczom bezpieczne i godne zaufania środowisko internetowe potrzebna jest ochrona konsumentów, a większe zaufanie konsumentów może pobudzić rozwój branży gier wideo; uważa jednak, że można by jeszcze bardziej poprawić ochronę konsumentów; zachęca Komisję, by w trakcie oceny adekwatności unijnego prawa ochrony konsumentów uwzględniła ich ochronę w grach wideo online, aby tak samo traktować konsumentów zarówno online, jak i offline;
7. przyznaje, że dorobek prawny UE w zakresie ochrony konsumentów gwarantuje ich solidną ochronę, mającą pełne zastosowanie do gier wideo; odnotowuje zawiadomienie Komisji z 29 grudnia 2021 r. dotyczące nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów na rynku wewnętrznym, które zawiera wskazówki dotyczące stosowania unijnego prawa ochrony konsumentów w zakresie wbudowanych w gry promocji i reklam, w tym skierowanych do dzieci, zakupów w grze oraz obecności płatnych treści losowych; podkreśla jednak, że państwa członkowskie i organy ochrony konsumentów muszą stosować spójne i skoordynowane podejście, aby uniknąć fragmentacji jednolitego rynku i chronić konsumentów w Europie;
8. wzywa Komisję i organy ochrony konsumentów zrzeszone w sieci współpracy w zakresie ochrony konsumenta, aby dopilnowały pełnego przestrzegania i egzekwowania europejskiego prawa ochrony konsumentów w sektorze gier wideo;
9. zwraca uwagę na istnienie platform internetowych do gier wideo, które umożliwiają graczom, w tym dzieciom i młodzieży, tworzenie własnych gier przy użyciu udostępnianych przez nie narzędzi deweloperskich; wzywa Komisję, by w razie potrzeby przyjęła środki regulacyjne w celu ochrony użytkowników, zwłaszcza dzieci i młodzieży, przed nielegalnymi praktykami, które mogą stosować takie platformy;
10. z zadowoleniem przyjmuje zmiany w dyrektywie (UE) 2019/770, która od stycznia 2022 r. ma zastosowanie do gier wideo, także bezpłatnych, co dodatkowo chroni konsumentów; niemniej ubolewa, że niektóre państwa członkowskie nie transponowały jeszcze dyrektywy i wzywa państwa członkowskie do bezzwłocznego wprowadzenia jej w życie, aby lepiej chronić konsumentów w całej Unii; wzywa Komisję do ścisłego monitorowania procesu transpozycji dyrektywy, do prowadzenia intensywnego dialogu z państwami członkowskimi, które zwlekają z wdrożeniem, oraz do rozważenia wszczęcia, w razie potrzeby, postępowania w sprawie uchybienia zobowiązaniom państwa członkowskiego;
11. z zadowoleniem przyjmuje rozwój i wdrażanie narzędzi kontroli rodzicielskiej, które pomagają filtrować treści i gry wideo w zależności od wieku, monitorować czas poświęcany na gry wideo, uniemożliwiać lub ograniczać wydatki w internecie oraz ograniczać kontakty z innymi osobami lub wyświetlanie treści stworzonych przez innych graczy; przypomina, że kontrola rodzicielska na poziomie platformy nie jest jedyną metodą monitorowania i zarządzania dostępem dzieci do treści, którą stosują rodzice; niemniej zaznacza, że choć narzędzia kontroli są dostępne, rodzice mogą nie być świadomi ich istnienia lub mieć trudności z ich stosowaniem, co ogranicza ich skuteczność; uważa, że odpowiedzialność za opracowanie takich mechanizmów spoczywa na branży; uważa, że takie mechanizmy muszą być łatwe w użyciu, zrozumiałe i łatwe do zainstalowania, a także muszą zapewniać ochronę konsumentów już w fazie projektowania i domyślnie; uważa, że stosowanie środków kontroli rodzicielskiej jest odpowiedzialnością zarówno rodziców, jak i branży; apeluje o



ustanowienie mechanizmów ułatwiających ściślejszą kontrolę rodzicielską nad czasem i wydatkami, które dzieci i młodzież poświęcają grom, jednak z poszanowaniem praw dziecka; zachęca platformy do popularyzowania tych narzędzi i informowania o sposobach korzystania z nich; wzywa Komisję i państwa członkowskie, by wspierały publiczne i prywatne kampanie edukacyjne i informacyjne skierowane do rodziców i opiekunów w celu informowania ich o istniejących narzędziach, takich jak aplikacja PEGI na telefon, oraz by zachęcały do ich stosowania;

12. podkreśla, że w sektorze gier wideo obowiązuje wiele modeli biznesowych; podkreśla, że niektóre gry wideo online oferują użytkownikom zakupy w grze przy użyciu obowiązującej w grze waluty, którą można kupić za realną walutę lub zarobić w grze, aby otrzymać przedmioty oferowane w skrzynkach z łupami, których zawartość jest graczowi nieznana; zwraca uwagę, że istnieją różne rodzaje skrzynek z łupami<sup>1</sup>, oraz zauważa, że takie systemy nie są bez konsekwencji dla konsumentów, a gry oparte na systemie „pay-to-win”, w szczególności ich bardziej agresywne wersje lub wersje, które uzależniają dostęp do popularnych treści od uiszczenia opłaty, były krytykowane przez społeczność graczy, co doprowadziło do negatywnych opinii, a nawet zmian w grach przed ich udostępnieniem lub tuż po;
13. podkreśla, że możliwość zakupów istniała w grach od dawna; z zadowoleniem przyjmuje niedawno przyjęte przez Komisję wytyczne dotyczące dyrektywy o nieuczciwych praktykach handlowych<sup>2</sup>, które doprecyzowują przepisy dotyczące płatnych i jakoby losowo dobieranych przedmiotów w grach wideo; podkreśla, że system zakupów w grze musi być również zgodny z dyrektywą o nieuczciwych praktykach handlowych i niedawno przyjętymi wytycznymi, by zapewnić, że nie skutkuje szkodliwymi praktykami, które wpływają na konsumentów, zwłaszcza dzieci i młodzież; wzywa do przestrzegania i szybkiego wdrożenia dyrektywy o nieuczciwych praktykach handlowych w celu zagwarantowania konsumentom ochrony na jednolitym rynku, zwłaszcza dzieciom i młodzieży;
14. przyjmuje do wiadomości zlecone przez siebie badanie dotyczące skrzynek z łupami i ich wpływu na konsumentów, w szczególności dzieci i młodzież; zauważa, że w badaniu zalecono analizę skrzynek z łupami pod kątem ochrony konsumentów, aby uniknąć szkodliwych skutków i praktyk zwłaszcza w odniesieniu do dzieci i młodzieży<sup>3</sup>; wzywa Komisję do analizy metod sprzedaży skrzynek z łupami oraz do podjęcia niezbędnych kroków, aby wypracować wspólne europejskie podejście i zapewnić konsumentom odpowiednią ochronę, w szczególności dzieciom i młodzieży;

---

<sup>1</sup> Skrzynki z łupami różnią się w zależności od warunków kwalifikowalności (czas oczekiwania, wyświetlanie reklam, płacenie realną walutą), nagrody, jej przejrzystości, szans na zdobycie przedmiotu i możliwości wymiany otrzymanego przedmiotu między innymi na walutę gry lub realną walutę.

<sup>2</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2005/29/WE z dnia 11 maja 2005 r. dotycząca nieuczciwych praktyk handlowych stosowanych przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów na rynku wewnętrznym oraz zmieniająca dyrektywę Rady 84/450/EWG, dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 97/7/WE, 98/27/WE i 2002/65/WE oraz rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (WE) nr 2006/2004, Dz.U. L 149 z 11.6.2005, s. 22.

<sup>3</sup> Forbrukerrådet, „[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)” [Wrzuć monetę – jak branża gier wyzyskuje konsumentów za pomocą skrzynek z łupami], 31 maja 2022 r.

15. zauważa, że sposób projektowania niektórych systemów zakupów w grach jest celowo manipulacyjny i oparty na wyzysku, wykorzystuje agresywne praktyki handlowe, które znacznie ograniczają swobodę wyboru konsumentów i skłaniają ich do podejmowania decyzji finansowych, których inaczej by nie podjęli; stwierdza, że takich praktyk wyraźnie zakazuje dyrektywa (UE) 2019/2161; wzywa twórców i dystrybutorów gier wideo, by w grach przeznaczonych dla dzieci i młodzieży zapewniano poszanowanie praw dziecka, w tym w zakresie prywatności, targetowania reklam i praktyk manipulacyjnych; uważa, że dzieci i młodzież, które grają w gry wideo online, powinny korzystać z takiego samego poziomu ochrony jak ten przewidziany w akcie o usługach cyfrowych;
16. zauważa, że oprócz systemów zakupów w grach i płatnych losowych przedmiotów w grach wideo pojawiają się również inne wprowadzające w błąd elementy, które mogą wpływać na zachowania konsumentów; wzywa władze krajowe do skutecznego egzekwowania europejskich i krajowych przepisów dotyczących ochrony konsumentów, w szczególności dyrektywy o nieuczciwych praktykach handlowych oraz odpowiednich wytycznych w tym zakresie, które zakazują stosowania pewnych praktyk, takich jak zwodnicze interfejsy, agresywny marketing i pozorna przejrzystość informacji, które muszą być przekazywane konsumentom; wzywa ponadto Komisję do dalszej oceny tych problemów, w szczególności zwodniczych interfejsów, w ramach trwającej oceny adekwatności unijnego prawa ochrony konsumentów w zakresie sprawiedliwości cyfrowej oraz do przedstawienia, w razie potrzeby, odpowiednich inicjatyw;
17. podkreśla, że twórcy gier wideo dla dzieci i młodzieży muszą uwzględniać ich wiek i prawa oraz czyhające na nie zagrożenia; podkreśla, że gry muszą spełniać najwyższe możliwe normy, jeśli chodzi o bezpieczeństwo, ochronę, prywatność i ustalanie ograniczeń czasowych, już w fazie projektowania i domyślnie; zauważa, że oprócz domyślnego uzupełniania norm rodzice mogą odgrywać ważną rolę w ochronie dzieci i młodzieży grającej w gry wideo; zwraca uwagę, że sektor gier powinien prowadzić kampanie uświadamiające i działania wspierające na temat odpowiednich narzędzi i informacji o tym, jak lepiej chronić dzieci i młodzież;
18. podkreśla, że choć gry wideo służą zabawie, to są też dziełami sztuki o wartości kulturowej;
19. podkreśla, że konsumenci powinni dysponować wszystkimi niezbędnymi informacjami na temat danej gry wideo online, w tym na temat obecności zakupów w grze, takich jak skrzynki z łupami i inne pozornie losowe zakupy w grach, oraz powinni być świadomi rodzaju treści przed rozpoczęciem gry i w jej trakcie; podkreśla, że takie informacje powinny być dobrze widoczne i łatwo zrozumiałe dla wszystkich konsumentów przed zakupem gry i przed każdym zakupem w grze, aby lepiej chronić konsumentów, zwłaszcza dzieci i młodzież, oraz pomóc rodzicom zrozumieć i kontrolować ich wydatki; zauważa, że gdy w grach online używa się walut wirtualnych, należy podczas każdego zakupu zawsze jasno i wyraźnie informować konsumentów o ich wartości w realnej walucie; przypomina, że brak takiej informacji jest wyraźnie zakazany na mocy dyrektywy (UE) 2019/2161;
20. zwraca uwagę, że gry wideo online, które dają graczom możliwość uzyskania przewagi w zamian za płatności w systemach pay-to-win, muszą wyraźnie informować graczy o tej funkcji przed rozpoczęciem gry; uważa, że modele pay-to-win mogą prowadzić do

odmiennego traktowania graczy ze względu na środki, jakimi dysponują; zachęca zatem, aby gry wykorzystujące takie modele obejmowały tryb gry bez transakcji typu pay-to-win;

21. z zadowoleniem przyjmuje fakt, że w ramach zbliżającej się oceny adekwatności unijnego prawa ochrony konsumentów Komisja zbada kwestię automatycznego odnawiania subskrypcji i umów; zauważa, że automatyczne odnawianie może być korzystne zarówno dla użytkownika, jak i przedsiębiorcy, ponieważ zwiększa wygodę użytkowników i ogranicza zarządzanie subskrypcjami w przypadku przedsiębiorcy, jednak może być również problematyczne, jeśli wbrew intencjom konsumenta trwa bezterminowo; zachęca Komisję i przedsiębiorców, aby w swoich analizach i strategiach uwzględniały najlepsze praktyki stosowane przez państwa członkowskie lub przedsiębiorstwa, które już wprowadziły przyjazną konsumentom politykę automatycznego odnawiania; wzywa Komisję do wprowadzenia na szczeblu UE obowiązku, zgodnie z którym przedsiębiorcy nie stosowaliby funkcji domyślnej, lecz musieliby przy zakupie zwracać się do użytkowników o wyrażenie zgody oraz przedstawiać im jasne i łatwo dostępne informacje na temat tego, jak w dowolnym momencie anulować automatyczne odnawianie, a także musieliby zadbać o to, by procedura anulowania automatycznego odnawiania była prosta i równie łatwa jak rejestracja;
22. apeluje o większą przejrzystość ze strony twórców gier wideo w odniesieniu do prawdopodobieństwa w przypadku mechanizmów typu lootbox, w tym o informowanie prostym językiem o tym, jak funkcjonują algorytmy;
23. podkreśla, że polityka gwarancji zwrotu towaru i zwrotu pieniędzy stanowi fundament praw konsumentów w Unii, a konsumenci mają takie samo prawo do zwrotu towaru i pieniędzy w przypadku zakupów online, jak w przypadku zakupów tradycyjnych; zauważa, że w przypadku treści internetowych i cyfrowych, pobieranych lub przesyłanych strumieniowo, prawo do zwrotu ma zastosowanie, jeżeli produkt lub usługa są wadliwe lub jeżeli konsument nie uzyska dostępu do produktu zgodnie z oczekiwaniami; wzywa przedsiębiorców do pełnego przestrzegania unijnych przepisów dotyczących ochrony konsumenta i do przekazywania jasnych, przejrzystych i rzetelnych informacji o tym, jak ubiegać się o zwrot pieniędzy lub skorzystać z prawa do odstąpienia od umowy;
24. podkreśla, że osoby z niepełnosprawnościami powinny mieć możliwość grania we wszystkie rodzaje gier wideo dostępnych online; podkreśla, że zarówno techniczne i komunikacyjne elementy wszystkich gier wideo dostępnych online, jak i wszelkie istotne informacje związane z graniem w grę lub zakupem gry muszą być inkluzywne i dostępne; wzywa Komisję do przedstawienia inicjatyw mających na celu poprawę dostępności gier wideo online dla osób z niepełnosprawnościami; zachęca dostawców gier wideo online, by zapewniali dostępność gier wideo poprzez realizację wymogów dostępności określonych w załączniku I do dyrektywy (UE) 2019/882<sup>1</sup>;
25. zwraca uwagę, że obiekt zakupiony w grze wideo można w niektórych przypadkach wymienić w grze lub za pośrednictwem zewnętrznych stron internetowych na prawdziwe pieniądze, co jest sprzeczne z regulaminem stosowanym przez wydawców

---

<sup>1</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/882 z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie wymogów dostępności produktów i usług (Dz.U. L 151 z 7.6.2019, s. 70).

gier wideo; apeluje do organów krajowych, by położyły kres nielegalnym praktykom, które umożliwiają wymianę, sprzedaż lub zawieranie zakładów w grach; podkreśla, że – pomijając kwestie ochrony konsumentów – takie usługi mogą umożliwić pranie pieniędzy; wzywa Komisję do zakazania tych praktyk; uważa, że akt o usługach cyfrowych może pomóc rozwiązać ten problem, zwłaszcza dzięki wprowadzeniu obowiązków wynikających z zasady „znaj swojego klienta biznesowego”;

26. wyraża zaniepokojenie, że praktyka polegająca na zarabianiu realnych pieniędzy w przestrzeni wirtualnej (gold farming) może wiązać się z pracą przymusową i wyzyskiem w krajach rozwijających się oraz z praniem pieniędzy; wzywa Komisję, aby przeanalizowała kwestię wykorzystania gold farmingu w kontekście przestępstw finansowych i naruszeń praw człowieka, a w razie konieczności przedstawiła odpowiednie inicjatywy;
27. wzywa Komisję do przedstawienia europejskiej strategii gier wideo, która uwolni gospodarczy, społeczny, edukacyjny, kulturalny i innowacyjny potencjał tego sektora, by umożliwić mu zdobycie pozycji lidera na światowym rynku gier wideo; wzywa Komisję, aby podczas zbliżającej się oceny adekwatności unijnego prawa ochrony konsumentów w zakresie sprawiedliwości cyfrowej oceniła, czy obecne przepisy dotyczące ochrony konsumentów są wystarczające, aby rozstrzygnąć wszystkie kwestie konsumenckie związane ze skrzynkami z łupami i zakupami w grach, a jeśli nie, wzywa Komisję do przedstawienia wniosku ustawodawczego, który dostosuje obecne unijne prawo ochrony konsumentów w odniesieniu do gier wideo online, lub do przedstawienia odrębnego wniosku ustawodawczego w sprawie gier wideo online, aby ustanowić zharmonizowane europejskie ramy regulacyjne zapewniające wysoki poziom ochrony konsumentów, w szczególności dzieci i młodzieży; uważa, że we wnioskach tych należy ocenić, czy w celu ochrony małoletnich, uniknięcia fragmentacji jednolitego rynku i zapewnienia konsumentom takiego samego poziomu ochrony, niezależnie od miejsca zamieszkania, należy zaproponować obowiązek domyślnego wyłączenia płatności w grach i mechanizmów typu lootbox, czy też zakaz stosowania płatnych skrzynek z łupami;
28. wzywa Komisję do oceny możliwości nałożenia na dostawców gier wideo online skierowanych do dzieci i młodzieży obowiązku przeprowadzania ex ante ocen skutków dla dzieci i młodzieży w oparciu o cztery kryteria klasyfikacji ryzyka (treść, kontakty, zachowanie, umowy) oraz do skutecznego ograniczania wszelkich stwierdzonych zagrożeń dla praw dzieci i młodzieży;

#### ***Dodatkowe korzyści i zagrożenia dla konsumentów***

29. podkreśla znaczenie zdrowia psychicznego, zwłaszcza dzieci i młodzieży; zauważa, że gry wideo stanowiły odskocznnię podczas ścisłych lockdownów związanych z pandemią COVID-19; przypomina o pozytywnej roli, jaką łączność internetowa odegrała w umożliwieniu Europejczykom kontaktów, interakcji i wspólnego tworzenia, w tym za pośrednictwem gier wideo online; przypomina, że gry dają okazję do interakcji osobom, które odczuwają brak kontaktów społecznych lub osamotnienie; zauważa, że dotyczy to w szczególności osób starszych, które należały do osób najboleśniej odczuwających skutki izolacji podczas pandemii COVID-19; zauważa, że według WHO gry online

mogą stać się kluczowym instrumentem pielęgnowania naszych więzi z innymi<sup>1</sup>; zwraca uwagę na korzystny wpływ wieloplatformowych gier online zarówno z punktu widzenia doświadczeń użytkowników (dzięki umożliwieniu graczom łatwej interakcji między różnymi platformami), jak z punktu widzenia twórców gier, i wzywa branżę gier wideo do dołożenia wszelkich starań, by jak najpełniej wykorzystała ten aspekt; zauważa – w ujęciu bardziej ogólnym – możliwości i nowe perspektywy, jakie daje dostęp do kreatywnej ekspresji i treści kulturowych, zwłaszcza dzieciom i młodzieży; wzywa Komisję, aby nadal dążyła do poprawy europejskiej infrastruktury cyfrowej, która wspiera nie tylko sektory kreatywne w tworzeniu treści wysokiej jakości, ale także dostęp obywateli europejskich do tych znaczących kulturowo dzieł;

30. uważa, że gry wideo to nie tylko rozrywka, ale także ćwiczenie umysłowe, np. podczas rozwiązywania ambitnych zadań i zagadek lub podczas rywalizacji z innymi graczami, która wymaga wysokiego poziomu koncentracji i sprzyja rozwojowi umiejętności, takich jak rozwiązywanie problemów, koordynacja przestrzenna, koordynacja ręka-oko, praca zespołowa, spostrzegawczość i szybkość;
31. proponuje, by co roku w Parlamencie Europejskim w Brukseli przyznawać unijną nagrodę w dziedzinie gier wideo online, aby podkreślić znaczenie firm produkujących gry wideo online, z których wiele to MŚP, dla europejskiego jednolitego rynku cyfrowego pod względem zatrudnienia, wzrostu i innowacji; uważa, że celem nagrody powinno być promowanie gier wideo online, które szanują prawa konsumentów lub mają pozytywny wpływ na konkretne dziedziny, takie jak edukacja, lub na rozwój umiejętności;
32. z zadowoleniem przyjmuje innowacyjny projekt badawczy EU Kids Online, w ramach którego gromadzone są wysokiej jakości dane z całej Europy dotyczące opinii dzieci na temat ich doświadczeń z korzystaniem z internetu; apeluje o częstsze aktualizacje tej nowatorskiej w skali światowej inicjatywy; wzywa Komisję do finansowania tej inicjatywy i podobnych inicjatyw w przyszłości;
33. podkreśla, że gry wideo online są ważne dla edukacji, ponieważ mogą być użytecznym narzędziem w procesach nauczania, oraz że wiele gier jest tworzonych specjalnie do celów edukacyjnych, np. aby sprowokować debatę na temat kwestii społecznych lub pogłębić zrozumienie wydarzeń historycznych lub kulturalnych; przypomina, że gry wideo znajdują się w krajowych programach nauczania; zauważa, że komercyjne gry wideo są również wykorzystywane do celów edukacyjnych; zwraca uwagę, że gry wideo są również wykorzystywane do rozwijania umiejętności krytycznego myślenia i stymulowania kreatywności; podkreśla również, że gry wideo mają zastosowanie w późniejszym okresie życia, ponieważ mogą oferować osobom starszym stymulację intelektualną i możliwości kontaktów;
34. podkreśla, że nadmierne korzystanie z gier wideo może negatywnie wpływać na stosunki społeczne, pracę, wskaźniki przedwczesnego kończenia nauki, zdrowie fizyczne i psychiczne oraz wyniki w nauce, choć badania pokazują również, że gry wideo mogą mieć pozytywne skutki; podkreśla w związku z tym potrzebę osiągnięcia zdrowej równowagi;

---

<sup>1</sup> [Bloomberg, 'Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign'](#), 10 kwietnia 2020 r.

35. podkreśla, że niektórzy gracze borykają się z uzależnieniem od gier wideo; zwraca uwagę, że WHO zakwalifikowała uzależnienie od gier wideo jako nałóg charakteryzujący się zaburzeniem kontroli nad czasem spędzonym na graniu, preferowaniem grania od innych zajęć do tego stopnia, że granie staje się ważniejsze od innych zainteresowań i codziennych czynności, a także kontynuowaniem gry lub częstszym graniem mimo negatywnych konsekwencji;
36. podkreśla, że ani branża gier wideo, ani użytkownicy, ani rodzice nie powinni lekceważyć zagrożeń i skutków uzależnienia od gier wideo; przypomina, że w badaniach naukowych wykazano, iż na uzależnienie najbardziej narażone są osoby w okresie dojrzewania; apeluje, by twórcy i wydawcy gier wideo, platformy gier wideo i wszelkie zainteresowane strony, w tym właściwe organy krajowe i Komisja, współpracowały ze sobą, aby zmniejszyć ryzyko uzależnienia od gier wideo; uważa, że należy organizować więcej kampanii uświadamiających rodzicom i młodym graczom zagrożenia związane z uzależnieniem od gier, i wzywa twórców gier do unikania manipulacyjnego projektowania gier, które może prowadzić do uzależnienia od gier, izolacji i nękania w internecie;
37. zauważa brak ogólnoeuropejskich zdezagregowanych danych dotyczących średniego czasu spędzanego w graniu, średnich wydatków w grach, ogólnych doświadczeń związanych z graniem i skutków społeczno-psychologicznych grania; apeluje do Komisji, by co roku gromadziła takie dane i przedstawiała Parlamentowi sprawozdanie;
38. zauważa, że branża gamingowa ma dostęp do ogromnych ilości niekiedy wrażliwych danych osobowych; podkreśla, że musi ona zadbać o to, by przetwarzanie danych osobowych odbywało się zgodnie z ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych i innymi przepisami UE oraz by profile użytkowników tworzone z wykorzystaniem danych behawioralnych nie były wykorzystywane do celów manipulacji i dyskryminacji; wzywa właściwe organy do rygorystycznego egzekwowania odpowiednich przepisów unijnych i krajowych; podkreśla, że analiza schematów zachowań graczy poprzez gromadzenie danych nie powinna faworyzować technik mających na celu przywiązywanie graczy, lecz skupiać się na urozmaiceniu ich doświadczeń; zachęca twórców do rozważenia możliwości projektowania gier w formie rozdziałów lub wprowadzenia częstej możliwości zapisu, aby ułatwić robienie przerw, podczas których gracze będą mogli się odłączyć;
39. zwraca uwagę, że oszuści mogą wykorzystywać internetowe platformy gier wideo do phishingu; wzywa do prowadzenia kampanii informacyjnych w celu zwiększenia świadomości zagrożeń, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży;
40. wzywa branżę gier wideo, Komisję i państwa członkowskie do opracowania planu działania, którego celem będzie zapewnienie równowagi płci we wszystkich aspektach branży gier online; ponadto apeluje do branży gier wideo, by nie uprzedmiotawiała kobiet oraz nie tworzyła, nie powieliała i nie wzmacniała stereotypów dotyczących płci; podkreśla, że te zdecydowanie zbyt powszechne praktyki tworzą w grach online środowisko nieprzyjazne dla kobiet i dziewcząt;

#### ***Gwarancja bezpiecznego środowiska internetowego dla użytkowników gier wideo online***

41. z zadowoleniem przyjmuje inicjatywy branży, takie jak system PEGI, który jest stosowany w 38 krajach; uważa, że taki system klasyfikacji może być szczególnie

przydatny dla opisu treści oraz informowania o wieku, który jest zalecany, by grać w daną grę, co pomaga rodzicom w wyborze odpowiednich gier; podkreśla, że system klasyfikacji stanowi jedną z części ogólnego kodeksu postępowania PEGI, którego wspólnym celem jest zapewnienie bezpiecznego środowiska graczom; z zadowoleniem przyjmuje zaktualizowane zasady systemu PEGI, który obecnie informuje konsumentów, czy gra zawiera płatne elementy pozornie losowe; podkreśla, że obecność płatnych treści w grze, w tym płatnych treści pozornie losowych, nie uniemożliwia rodzicom zarządzania dostępem do tego rodzaju treści, gdy pozwalają dziecku na dostęp do podstawowej gry, którą uznają za odpowiednią dla jego wieku; zauważa, że niektóre kraje wprowadziły system PEGI do prawodawstwa; wzywa Komisję do przeanalizowania, w jaki sposób system PEGI jest stosowany w różnych rodzajach gier dostępnych na rynku i w całej Unii, oraz do zbadania możliwości włączenia go do prawa UE, tak by system PEGI i jego kodeks postępowania stały się zharmonizowanym, obowiązkowym systemem klasyfikacji wiekowej mającym zastosowanie do wszystkich twórców gier wideo, sklepów z aplikacjami i platform internetowych, aby uniknąć fragmentacji jednolitego rynku i zapewnić pewność prawa sektorowi gier wideo;

42. uważa, że system PEGI może dostarczać konsumentom ważnych informacji przed zawarciem umowy; twierdzi jednak, że tę inicjatywę branżową należy uzupełnić dodatkowymi środkami, aby zapewnić najwyższy poziom ochrony konsumentów i rozwiązać problemy z zakresu prawa ochrony konsumentów, które powstają w wyniku zakupów w grze i mechanizmów typu lootbox;
43. zachęca branżę, w tym wydawców i platformy gier, niezależnych ekspertów w tej dziedzinie, instytucje klasyfikacyjne i organizacje konsumenckie do kontynuowania kampanii uświadamiających dotyczących systemu PEGI, aby więcej rodziców wiedziało o jego istnieniu, oraz do zachowania gotowości do przyjęcia tego systemu w odpowiedzi na zmiany zachodzące w grach wideo i ich zawartości, aby ułatwić rodzicom podejmowanie decyzji;
44. wzywa Komisję do opracowania minimalnych standardów ochrony prywatności oraz do oceny potrzeby bezpiecznego i inkluzywnego systemu weryfikacji wieku;
45. z zaniepokojeniem zauważa zagrożenia związane z używaniem mowy nienawiści i stosowaniem cyberprzemocy na internetowych platformach gier wideo, które są szczególnie niebezpieczne, gdy są skierowane do dzieci i młodzieży;
46. podkreśla, że gry wideo dostępne online muszą zapewniać użytkownikom bezpieczne środowisko cyfrowe; z zadowoleniem przyjmuje niedawne przyjęcie aktu o usługach cyfrowych, który aktualizuje przepisy regulujące moderowanie treści, aby skuteczniej walczyć z nielegalnymi treściami w internecie, w tym w grach wideo; wzywa do szybkiej transpozycji tych przepisów do prawa krajowego i do sprawnego ich wdrożenia;
47. podkreśla, że oprócz nielegalnych treści gry wideo mogą także rozpowszechniać treści szkodliwe – za pomocą komunikatorów w grze lub platform mediów społecznościowych związanych z grami; podkreśla, że branża gier wideo musi przyjąć odpowiednie środki i narzędzia, by chronić wszystkich użytkowników przed szkodliwymi treściami, zgodnie z obowiązującymi przepisami krajowymi i unijnymi;



48. wzywa Komisję i organy ochrony konsumentów państw członkowskich, aby zadbały o pełne poszanowanie i egzekwowanie prawa ochrony konsumentów również w sektorze gier wideo poprzez przeprowadzanie akcji kontrolnych sektora lub w razie potrzeby podjęcie skoordynowanych działań w zakresie egzekwowania prawa, zgodnie z rozporządzeniem (UE) 2017/2394 w sprawie współpracy między organami krajowymi odpowiedzialnymi za egzekwowanie przepisów prawa w zakresie ochrony konsumentów<sup>1</sup>;

o

o o

49. zobowiązuje swoją przewodniczącą do przekazania niniejszej rezolucji Radzie i Komisji.

---

<sup>1</sup> Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/2394 z dnia 12 grudnia 2017 r. w sprawie współpracy między organami krajowymi odpowiedzialnymi za egzekwowanie przepisów prawa w zakresie ochrony konsumentów i uchylające rozporządzenie (WE) nr 2006/2004 (Dz.U. L 345 z 27.12.2017, s. 1).