



TEXTE ADOPTATE

P9_TA(2023)0008

Protecția consumatorilor în domeniul jocurilor video online: o abordare la nivelul pieței unice europene

Rezoluția Parlamentului European din 18 ianuarie 2023 referitoare la protecția consumatorilor în domeniul jocurilor video online: o abordare la nivelul pieței unice europene (2022/2014(INI))

Parlamentul European,

- având în vedere Convenția ONU cu privire la drepturile copilului din 20 noiembrie 1989 și Comentariul general nr. 25 al Comitetului ONU pentru drepturile copilului (2021) privind drepturile copiilor în contextul mediului digital,
- având în vedere comunicarea Comisiei din 22 aprilie 2008 privind protecția consumatorilor, în special a minorilor, în ceea ce privește utilizarea jocurilor video (COM(2008)0207),
- având în vedere comunicarea Comisiei din 19 februarie 2020 intitulată „Conturarea viitorului digital al Europei” (COM(2020)0067),
- având în vedere comunicarea Comisiei din 24 martie 2021 intitulată „Strategia UE privind drepturile copilului” (COM(2021)0142),
- având în vedere comunicarea Comisiei din 11 mai 2022 intitulată „Un deceniu digital pentru copii și tineri: noua strategie europeană «Un internet mai bun pentru copii (BIK+)» (COM(2022)0212),
- având în vedere Rezoluția Consiliului din 1 martie 2002 referitoare la protecția consumatorilor, în special a tinerilor, prin etichetarea anumitor jocuri video și pe calculator în funcție de categoria de vârstă¹,
- având în vedere Directiva (UE) 2018/1808 a Parlamentului European și a Consiliului din 14 noiembrie 2018 de modificare a Directivei 2010/13/UE privind coordonarea anumitor dispoziții stabilite prin acte cu putere de lege sau acte administrative în cadrul statelor membre cu privire la furnizarea de servicii mass-media audiovizuale (Directiva serviciilor mass-media audiovizuale) având în vedere evoluția realităților pieței²,

¹ JO C 65, 14.3.2002, p. 2.

² JO L 303, 28.11.2018, p. 69.

- având în vedere Directiva (UE) 2019/770 a Parlamentului European și a Consiliului din 20 mai 2019 privind anumite aspecte referitoare la contractele de furnizare de conținut digital și de servicii digitale¹,
- având în vedere Directiva (UE) 2019/2161 a Parlamentului European și a Consiliului din 27 noiembrie 2019 de modificare a Directivei 93/13/CEE a Consiliului și a Directivelor 98/6/CE, 2005/29/CE și 2011/83/UE ale Parlamentului European și ale Consiliului în ceea ce privește o mai bună asigurare a respectării normelor Uniunii în materie de protecție a consumatorilor și modernizarea acestor norme²,
- având în vedere Directiva 2011/83/UE a Parlamentului European și a Consiliului din 25 octombrie 2011 privind drepturile consumatorilor, de modificare a Directivei 93/13/CEE a Consiliului și a Directivei 1999/44/CE a Parlamentului European și a Consiliului și de abrogare a Directivei 85/577/CEE a Consiliului și a Directivei 97/7/CE a Parlamentului European și a Consiliului³,
- având în vedere comunicarea Comisiei din 29 decembrie 2021, intitulată „Orientări privind interpretarea și aplicarea Directivei 2005/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului privind practicile comerciale neloiale ale întreprinderilor de pe piața internă față de consumatori”⁴,
- având în vedere comunicarea Comisiei din 29 decembrie 2021 intitulată „Orientări privind interpretarea și aplicarea Directivei 2011/83/UE a Parlamentului European și a Consiliului privind drepturile consumatorilor”⁵,
- având în vedere verificarea adecvării cu privire la legislația UE în materie de protecție a consumatorilor în ceea ce privește echitatea digitală, care s-a lansat printr-o cerere de contribuții la 17 mai 2022,
- având în vedere Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date și de abrogare a Directivei 95/46/CE („Regulamentul general privind protecția datelor”)⁶,
- având în vedere Regulamentul (UE) 2022/2065 al Parlamentului European și al Consiliului din 19 octombrie 2022 privind o piață unică pentru serviciile digitale și de modificare a Directivei 2000/31/CE⁷,
- având în vedere rezoluția sa din 12 martie 2009 referitoare la protecția consumatorilor, în special a minorilor, în ceea ce privește utilizarea jocurilor video⁸,
- având în vedere rezoluția sa din 20 noiembrie 2012 referitoare la protecția copiilor în

¹ JO L 136, 22.5.2019, p. 1.

² JO L 328, 18.12.2019, p. 7.

³ JO L 304, 22.11.2011, p. 64.

⁴ JO C 526, 29.12.2021, p. 1.

⁵ JO C 525, 29.12.2021, p. 1.

⁶ JO L 119, 4.5.2016, p. 1.

⁷ JO L 277, 27.10.2022, p. 1.

⁸ JO C 87 E, 1.4.2010, p. 122.

lumea digitală¹,

- având în vedere poziția sa din 28 martie 2019 referitoare la propunerea de regulament al Parlamentului European și al Consiliului de instituire a programului „Europa creativă” (2021-2027) și de abrogare a Regulamentului (UE) nr. 1295/2013²,
 - având în vedere Concluziile Consiliului din 13 aprilie 2022 privind elaborarea unei strategii europene pentru ecosistemul industriilor culturale și creative³,
 - având în vedere studiul Departamentului tematic pentru politici economice, științifice și privind calitatea vieții din cadrul Direcției Generale Politici Interne a Parlamentului European, din iulie 2020 intitulat „Loot boxes in online game and their effect on consumers, in particular young consumers” („Cutiile de pradă din jocurile online și efectul acestora asupra consumatorilor, în special asupra tinerilor consumatori”),
 - având în vedere articolul 54 din Regulamentul său de procedură,
 - având în vedere raportul Comisiei pentru piața internă și protecția consumatorilor (A9-0300/2022),
- A. întrucât jocurile video sunt jucate de toate grupele de vârstă din Europa, jumătate din populația europeană cu vârste între 6 și 64 de ani joacă jocuri video, iar cea mai mare grupă de vârstă fiind cea cuprinsă între 45 și 64 de ani; întrucât, 73 % dintre copiii cu vârste cuprinse între 6 și 10 ani, 84 % dintre copiii cu vârste cuprinse între 11 și 14 ani și 74 % dintre tinerii cu vârste cuprinse între 15 și 24 de ani joacă jocuri video⁴;
- B. întrucât sectorul european al jocurilor video este sectorul cultural și creativ cu cea mai rapidă creștere din Europa, cu o valoare estimată a pieței europene de 23.3 miliarde EUR în 2020 și cu o cifră de afaceri mai mare la nivel mondial în comparație cu firmele din domeniul muzicii și cinematografului⁵, întrucât acest sector are un important potențial de creștere economică și de creare de locuri de muncă și contribuie la piața unică digitală a Europei; întrucât această industrie este una dintre puținele industrii culturale și creative care a înregistrat o creștere a cifrei de afaceri în timpul crizei provocate de pandemia de COVID-19⁶;
- C. întrucât jocurile video au o valoare creativă unică comparativ cu programele de calculator, după cum recunoaște și Curtea de Justiție a UE⁷, și sunt protejate de Directiva 2009/24/CE⁸ privind protecția juridică a programelor pentru calculator și de

¹ [JO C 419, 16.12.2015, p. 33.](#)

² [JO C 108, 26.3.2021, p. 934.](#)

³ [JO C 160, 13.4.2022, p. 13.](#)

⁴ [COM\(2022\)0212.](#)

⁵ Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)” accesat la 19 decembrie 2022.

⁶ EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis”, ianuarie 2021.

⁷ Hotărârea Curții de Justiție a Uniunii Europene din 23 ianuarie 2014, *Nintendo Co. Ltd și alții v PC Box Srl and 9Net Srl.*, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

⁸ Directiva 2009/24/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 23 aprilie 2009 privind protecția juridică a programelor pentru calculator (JO L 111, 5.5.2009, p. 16).

Directiva 2001/29/CE¹ privind armonizarea anumitor aspecte ale dreptului de autor și drepturilor conexe în societatea informațională;

- D. întrucât, în ciuda rolului său central în ecosistemul cultural și creativ european, sectorul jocurilor video online este încă neglijat de cei care fac politicile publice în comparație cu alte industrii media, în special cu filmele și alte produse audiovizuale, care primesc în general mai multe fonduri și sunt folosite ca model pentru a contura reglementările și politicile privind jocurile video, o abordare care nu ia în considerare diferențele dintre acestea;
- E. întrucât industria europeană a jocurilor video este formată în principal din întreprinderi mici și mijlocii (IMM-uri) și start-up-uri, care au un rol important în inovarea și creșterea acestui sector² ;
- F. întrucât industria jocurilor video are un lanț valoric complet bazat pe inovare și creativitate, reunind o gamă largă de competențe și know-how; întrucât evoluțiile tehnologice din sectorul jocurilor video online sunt din ce în ce mai importante și se revarsă și asupra altor sectoare și industrii, cum ar fi construcțiile, designul, comerțul cu amănuntul, educația, marketingul, realitatea virtuală/augmentată și cumpărăturile online;
- G. întrucât unele dintre companiile din acest sector folosesc conținut creat de minori sau de copii de vârstă mică; întrucât ar trebui adoptate măsuri pentru a proteja minorii și copiii de vârstă mică împotriva exploatării comerciale ca creatori de conținut pentru jocuri online³;
- H. întrucât jocurile video reprezintă una din cele mai populare forme de divertisment în Europa, alături de alte activități de divertisment, după cum rezultă dintr-un studiu Eurobarometru din 201 - 27 % dintre europeni joacă jocuri online cel puțin o dată pe lună, în comparație cu 48 % care fac streaming de muzică și 47 % care urmăresc filme sau emisiuni TV pe platforme online;
- I. întrucât funcționarea jocurilor online se bazează pe conectivitate pentru a oferi o experiență stabilă și de înaltă calitate; întrucât nivelul de satisfacție al europenilor legat de vitezele de încărcare și descărcare ale conexiunilor lor la internet variază în Europa, depășind 90 % în unele state membre și ajungând la 65 % în altele⁴; întrucât, în zonele rurale, procentul celor nemulțumiți de conectivitatea serviciul de internet este cu 30 % mai mare decât în zonele urbane;
- J. întrucât jocurile video online pot fi jucate pe multe dispozitive diferite și există multiple funcționalități și mecanisme care le fac atractive, cum ar fi funcția care permite

¹ Directiva 2001/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 22 mai 2001 privind armonizarea anumitor aspecte ale dreptului de autor și drepturilor conexe în societatea informațională (JO L 167, 22.6.2001, p. 10).

² Comisia Europeană, '[Valoarea societății europene a jocurilor video](#)', 30 mai 2022.

³ Parker, S. '[The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#)' (Problema cu Roblox, imperiul jocurilor video ridicat pe munca copiilor), *The Guardian*, 9 ianuarie 2022.

⁴ Kantar, la solicitarea Comisiei Europene, '[Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#)' (Eurobarometru special – Raport – Comunicațiile electronice pe piața unică), iunie 2021.

participarea mai multor jucători (multiplayer), sistemele de conversație vocală în timp real, achizițiile online, realitatea augmentată, realitatea virtuală, conținutul gratuit care poate fi descărcat, abonamentele sau „cutiile de pradă”, care pot influența experiența jucătorilor din timpul jocului; întrucât nu toate jocurile video permit interacțiunea online cu alți jucători; întrucât există instrumente de control parental pentru a dezactiva orice interacțiune cu alți jucători;

- K. întrucât așa-numitele „cutii de pradă” care conțin obiecte aparent aleatorii sunt de obicei accesibile prin joc sau pot fi plătite opțional cu bani reali; întrucât ele pot fi vândute folosind forme problematice de jocuri, cunoscute sub numele de „modele negre”, care ar putea avea consecințe psihologice și financiare negative prin achiziții nedorite sau necontrolate, în special pentru minori și copiii de vârstă mică; întrucât în Țările de Jos se desfășoară un proces vizând măsurile care trebuie aplicate „cutiilor de pradă”; întrucât Slovacia analizează și ea ce măsuri ar trebui luate; întrucât absența unei abordări armonizate duce la fragmentarea pieței jocurilor video în UE; întrucât nu există mecanisme specifice de protecție a consumatorilor la nivel european care să asigure protecția tuturor jucătorilor, în special a minorilor și a copiilor mici, în ceea ce privește „cutiile de pradă” care se cumpără;
- L. întrucât industria jocurilor a evoluat în ultimele decenii de la un model de venituri din jocurile de tip arcade și din cele pe suport fizic la un model de afaceri de tip games-as-a-service (jocuri ca serviciu), pay-to-win sau freemium, folosit acum pe scară; întrucât, în pofida costurilor de dezvoltare tot mai mari, prețurile jocului s-au stabilizat datorită posibilității de a repartiza aceste costuri prin extinderi ale jocului, constată, însă, că costul final al experienței extinse a jocului poate crește în mod semnificativ cu timpul;
- M. întrucât o serie de jocuri video online se bazează pe monetizarea utilizatorilor prin colectarea de date și reclame, creând un stimulent pentru ca utilizatorii, inclusiv copiii, să petreacă cât mai mult timp posibil jucându-se;
- N. întrucât petrecerea unui timp excesiv de îndelungat cu jocurile video online, intensificată de designul manipulator, poate crea dependență și duce la așa-numita „tulburare provocată de jocurile video”, așa cum a fost definită în Clasificarea Internațională a Bolilor a Organizației Mondiale a Sănătății (OMS)¹;
- O. întrucât, în cazul jocurilor video, pot apărea multe probleme legate de protecția consumatorilor, în special în ceea ce îi privește pe minori și copiii de vârstă mică, indiferent de timpul petrecut jucându-se;
- P. întrucât minorii și copiii de vârstă mică au dreptul, sub supravegherea părinților și îngrijitorilor lor, să participe la lumea digitală într-un mod compatibil cu capacitățile în curs de dezvoltare ale copilului;
- Q. întrucât articolul 31 din Convenția ONU cu privire la drepturile copilului prevede că toți copiii au dreptul de a se juca și de a experimenta liber și pe deplin viața și activitățile culturale adecvate vârstei;
- R. întrucât achizițiile efectuate în timpul jocului le pot permite jucătorilor, de exemplu, să primească produse cosmetice, cum ar fi piei sau conținut care le oferă un avantaj de joc,

¹ WHO, '[Gaming disorder](#)' accesată la 15 decembrie 2022.

pentru a evita publicitatea, pentru a elimina timpii de pauză sau pentru a evita timpii de așteptare excesive și pentru a scăpa de mișcările și operațiile repetitive („grinding”);

- S. întrucât majoritatea părinților folosesc un instrument de control parental; întrucât majoritatea părinților sunt preocupați de cantitatea de timp petrecut de copiii lor la jocurile video și de riscurile de expunere la conținuturi dăunătoare, intimidare, contact cu adulți străini și achiziții în interiorul jocului;
- T. întrucât mulți dintre părinții din Europa cunosc sistemul Pan European Game Information (PEGI) și consideră că eticheta PEGI este utilă pentru a decide dacă să cumpere sau nu un joc pentru copiii lor¹;
- U. întrucât cifrele din industrie indică faptul că timpul petrecut jucând jocuri este în general stabil, europenii petrecând în medie 9 ore pe săptămână cu jocuri video în 2021, comparativ cu 9,5 ore în 2020, 8,6 ore în 2019 și 8.8 în 2018 și 9.2 în 2017²; întrucât timpul dedicat jocurilor video este în orice caz mai mic decât timpul dedicat altor activități desfășurate în fața ecranului, cum ar fi privitul la televizor, care dura în medie 25 de ore pe săptămână în 2020;
- V. întrucât sănătatea reprezintă o stare de confort fizic, mental și social deplin, nu doar absența unei boli sau infirmități; întrucât sănătatea mintală și starea de bine sunt aspecte interdependente și ar trebui luate în considerare în toate domeniile, cum ar fi educația, sănătatea, ocuparea forței de muncă și incluziunea socială; întrucât jocurile video pot fi instrumente importante pentru a trata tema sănătății și stării de bine fizice și psihice și pot fi utilizate pentru a avansa în aceste domenii, precum și pentru a ajuta să dezvolte mai multe aptitudini care sunt esențiale într-o societate digitală și pentru construirea pieței unice digitale;
- W. întrucât, în 2019, 20 % dintre persoanele angajate în industria jocurilor video erau femei; întrucât lipsa de reprezentare a femeilor este o problemă bine cunoscută și sistemică în disciplinele STIM și, în special, în sectorul jocurilor video, atât în industria în sine, cât și în reprezentarea hipersexualizată a multor personaje feminine în designul jocurilor; întrucât 37 % dintre jucătoare sunt hărțuite din cauza genului lor în cadrul jocurilor online cu mai mulți jucători³; întrucât, în pofida eforturilor de a realiza o reprezentare corectă, egală și fără stereotipuri a femeilor în jocurile video, progresele trebuie să continue și să meargă în paralel cu o prezență egală a femeilor în toate posturile din lanțul valoric, precum și cu combaterea abuzului sexual și a discriminării;
- X. întrucât în 2020, o cincime din populația UE erau persoane cu dizabilități; întrucât Uniunea s-a angajat să le îmbunătățească situația socială și economică; întrucât există anumite dizabilități care pot fi deosebit de dificile pentru jocurile video online, cum ar fi daltonismul, probleme de vedere sau deficiențele de mobilitate a mâinilor; întrucât

¹ Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key facts from 2020: The year we played together](#)”, 24 august 2021.

² Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)” accesat la 19 decembrie 2022.

³ Probe scrise prezentate de Liga împotriva defăimării în fața Comitetului mixt privind proiectul de lege privind siguranța online al Parlamentului Regatului Unit (OSB0030), ‘[How Algorithms Influence Harmful Online Conduct](#)’, (Cum influențează algoritmiile conduita online nocivă), septembrie 2021.

daltonismul afectează 10 % din populația masculină,

Jocurile video online în UE

1. subliniază valoarea jocurilor video, atât în cazul celor online, cât și al celor offline, ca divertisment popular de care se bucură un număr semnificativ de europeni, de toate vârstele și din toate statele membre, și ca expresii culturale a creatorilor, a jucătorilor individuali și a comunităților mai largi de jucători;
2. subliniază că jocurile video reprezintă un sector digital extrem de inovator în UE și că este responsabil pentru peste 90 000 de locuri de muncă directe în Europa; subliniază că sectorul jocurilor video oferă un număr din ce în ce mai mare de noi posibilități de angajare pentru mulți creatori culturali, cum ar fi creatorii de jocuri, designerii, scriitorii, producătorii de muzică și alți artiști, de care ar trebui să țină seama orice acțiune a Uniunii în acest domeniu, în special, activitățile de finanțare; subliniază că jocurile video se încadrează atât în sectorul digital, cât și în cel cultural, deoarece jocurile video reprezintă, de asemenea, o parte esențială a ecosistemului cultural și creativ, reprezentând peste 50 % din valoarea adăugată a pieței globale a UE pentru conținutul audiovizual;
3. subliniază importanța industriei jocurilor video în sprijinirea inovării în Europa; accentuează că sectorul jocurilor video a contribuit la dezvoltarea de noi tehnologii, cum ar fi inteligența artificială și tehnologiile de realitate virtuală și augmentată, printre altele;
4. reamintește importanța IMM-urilor în lanțul valoric european al jocurilor video și importanța globală de care se bucură multe companii europene care dezvoltă produse pentru piețele de jocuri pentru console, PC și dispozitive mobile; își exprimă dezamăgirea că un astfel de succes internațional și o astfel de atractivitate culturală sunt adesea trecute cu vederea atunci când se analizează poziția de lider european în domeniul tehnologiilor și serviciilor digitale;
5. salută lansarea proiectului-pilot propus de Parlament, intitulat „Înțelegerea valorii unei societăți europene a jocurilor”, care are ca scop colectarea de date complete pentru a sprijini elaborarea de politici cu impact asupra acestui sector; constată că unele dintre problemele cu care se confruntă sectorul includ dezvoltarea și păstrarea talentelor, un cadru de reglementare complex și fragmentat într-o piață globală, accesul la finanțare și impactul social și cultural al jocurilor video;

Consolidarea protecției consumatorilor în domeniul jocurilor video online

6. subliniază că protecția consumatorilor este esențială pentru a asigura un mediu online sigur și demn de încredere pentru jocurile video și jucători și că, dacă se creează un climat de încredere între consumatori, atunci se poate stimula creșterea economică a industriei jocurilor video; crede însă, că protecția consumatorilor ar putea fi îmbunătățită în continuare; invită Comisia să ia în considerare aspectele legate de protecția consumatorilor în cazul jocurilor video online, în cadrul verificării continue a adecvării legislației UE privind protecția consumatorilor, pentru a asigura echitatea digitală online și offline;
7. recunoaște că *acquis*-ul UE în materie de drept al consumatorului prevede o protecție

solidă a consumatorilor, care se aplică pe deplin în cazul jocurilor video; ia act de comunicarea Comisei din 29 decembrie 2021 privind practicile comerciale neloiale ale întreprinderilor de pe piața unică față de consumatori, care oferă îndrumări pentru aplicarea legislației UE în materie de protecție a consumatorilor în ceea ce privește promovarea și publicitatea integrate în jocuri, inclusiv pentru copii, achizițiile integrate în jocuri și prezența unui conținut aleatoriu plătit; remarcă, cu toate acestea, că este nevoie de o abordare consistentă și coordonată între statele membre și autoritățile din domeniul protecției consumatorilor pentru a evita fragmentarea pieței unice și pentru a proteja consumatorii din Europa;

8. îndeamnă Comisia și autoritățile naționale de protecție a consumatorilor din cadrul Rețelei de cooperare pentru protecția consumatorilor să se asigure că legislația europeană în materie de protecție a consumatorilor este pe deplin respectată și pusă în aplicare în sectorul jocurilor video;
9. ia act de existența platformelor de jocuri video online care permit jucătorilor, inclusiv minorilor și copiilor de vârstă mică să își creeze propriile jocuri cu ajutorul instrumentelor puse la dispoziție sau deținute de dezvoltator; invită Comisia să adopte, dacă este necesar, măsuri de reglementare pentru a proteja utilizatorii, mai ales minorii și copii de vârstă mică, împotriva practicilor ilegale în care ar putea fi implicate aceste platforme;
10. salută faptul că, din ianuarie 2022, Directiva (UE) 2019/770 privind furnizarea de conținut digital și de servicii digitale se aplică jocurilor video, inclusiv celor care se joacă gratuite, și oferă astfel o protecție suplimentară pentru consumatori; regretă, însă, că unele state membre nu au transpus încă directiva și îndeamnă statele membre să o aplice aplicare fără întârziere și să asigure o mai bună protecție a consumatorilor în întreaga Uniune; invită Comisia să monitorizeze cu atenție procesul de transpunere a directivei, să mențină un dialog strâns cu statele membre în care este întârziată aplicarea și să ia în considerare lansarea procedurilor de constatare a neîndeplinirii obligațiilor, dacă este necesar;
11. salută dezvoltarea și utilizarea unor instrumente de control parental care să contribuie la filtrarea conținutului și a jocurilor video în funcție de vârstă, să monitorizeze timpul dedicat jocurilor, să dezactiveze sau să limiteze posibilitățile de a face cheltuieli online și să restricționeze comunicarea cu alte persoane sau vizualizarea de conținut creat de alți jucători; reamintește că controalele parentale la nivel de platformă nu sunt singura metodă folosită de părinți pentru a monitoriza și gestiona accesul copiilor lor la conținut; subliniază, însă, că este posibil ca părinții să nu cunoască aceste instrumente, chiar când sunt disponibile, sau să aibă dificultăți în a le aplica, ceea ce le reduce eficacitatea; crede că industria este responsabilă să elaboreze astfel de mecanisme; consideră că astfel de mecanisme trebuie să fie ușor de folosit, de înțeles și de instalat și trebuie să protejeze consumatorii „începând cu momentul conceperii” și „în mod implicit”; crede că aplicarea controlului parental revine atât părinților, cât și industriei; solicită crearea unor mecanisme care să ajute la exercitarea unui control parental mai strict, printre altele și asupra banilor cheltuiți și a timpului petrecut de minori și de copiii de vârstă mică la jocurile video, respectând însă drepturile și dezvoltarea minorilor; încurajează platformele să crească gradul de conștientizare și de informare cu privire la modul de folosire a acestor instrumente; invită Comisia și statele membre să sprijine promovarea campaniilor publice și private de educare și informare, adresate părinților și persoanelor care au grijă de copii, pentru a-i informa despre instrumentele

existente, cum ar fi aplicația telefonică PEGI, și pentru a încuraja utilizarea acestora;

12. subliniază că există o varietate de modele de afaceri adoptate în sectorul jocurilor video; constată că o serie de jocuri video online oferă utilizatorilor achiziții integrate în jocuri folosind valute din cadrul jocului care pot fi cumpărate cu bani reali sau câștigate în cadrul jocului, pentru a obține articole prin intermediul „cutiilor de pradă” sau al oricărui alt tip de achiziție aparent aleatorie în joc, al cărui conținut jucătorul nu îl poate ști înainte de a-l plăti; subliniază că există diferite tipuri de „cutii de pradă”¹, observă că astfel de sisteme nu sunt lipsite de consecințe pentru consumatori și că jocurile cu un model „pay-to-win”(plătește pentru a câștiga), în special modelele agresive „pay-to-win” sau care deblochează conținutul popular doar cu condiția efectuării unor plăți au primit reacții negative din partea comunităților de jucători, ceea ce a condus la recenzii negative și chiar la modificări ale jocurilor înainte de lansarea lor sau la scurt timp după aceasta;
13. subliniază că achizițiile integrate în jocuri există de mulți ani în jocurile video; sprijină orientările adoptate recent de Comisie legate de Directiva privind practicile comerciale neloiiale², care clarifică normele legate de prezența în jocurile video a elementelor aleatorii plătite; subliniază că achizițiile integrate în jocuri trebuie să respecte Directiva privind practicile comerciale neloiiale și orientările adoptate recent, pentru a se asigura că nu au ca rezultat practici nocive pentru consumatori, în special pentru minori și copii de vârstă mică; cere ca Directiva privind practicile comerciale neloiiale să fie respectată și aplicată rapid, pentru a asigura protecția consumatorilor pe piața unică, în special a minorilor și a copiilor de vârstă mică;
14. ia act de studiul comandat de Parlament referitor la cutiile de pradă și efectele acestora asupra consumatorilor, în special asupra minorilor și copiilor de vârstă mică; remarcă faptul că studiul a recomandat ca cutiile de pradă să fie examinate din perspectiva legislației privind protecția consumatorilor, pentru a evita efectele nocive și practicile de exploatare a acestora, în special pentru minori și copiii de vârstă mică³; invită Comisia să analizeze modul în care sunt vândute cutiile de pradă și să ia măsurile necesare pentru a produce o abordare europeană comună în privința cutiilor de pradă, pentru a asigura o protecție adecvată a consumatorilor, în special a minorilor și a copiilor de vârstă mică;
15. atrage atenția că anumite modele de jocuri folosire pentru achizițiile integrate în joc manipulative și abuzive prin concepție, aplicând practici comerciale agresive care afectează în mod semnificativ libertatea de alegere a consumatorilor și îi determină să ia

¹ Aceste tipuri de „cutii de pradă” pot fi diferite, în funcție de condițiile de eligibilitate (timp de așteptare, afișarea de reclame, plata cu bani reali), de recompensă, de transparența acestora, de șansele de a obține articolul și de posibilitatea de a converti elementul obținut în valuta jocului sau în bani reali, printre altele;

² Directiva 2005/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 11 mai 2005 privind practicile comerciale neloiiale ale întreprinderilor de pe piața internă față de consumatori și de modificare a Directivei 84/450/CEE a Consiliului, a Directivelor 97/7/CE, 98/27/CE și 2002/65/CE ale Parlamentului European și ale Consiliului și a Regulamentului (CE) nr. 2006/2004 al Parlamentului European și al Consiliului (JO L 149, 11.6.2005, p. 22).

³ Forbrukerrådet, '[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)', 31 mai 2022.

decizii financiare pe care altfel nu le-ar fi luat; remarcă faptul că astfel de practici sunt în mod clar interzise în temeiul Directivei (UE) 2019/2161; invită dezvoltatorii și vânzătorii de jocuri video să se asigure că jocurile care sunt concepute pentru minori și copii de vârstă mică respectă drepturile copiilor, inclusiv în ceea ce privește viața privată, publicitatea direcționată și practicile de manipulare; consideră că minorii și copiii de vârstă mică, atunci când joacă jocuri video online, ar trebui să beneficieze de un nivel de protecție egal cu cel oferit de Actul legislativ privind serviciile digitale;

16. remarcă faptul că, pe lângă sistemele de achiziții integrate în joc și elemente aleatorii plătite, în jocurile video apar și alte modele înșelătoare și pot altera comportamentul consumatorilor; invită autoritățile naționale să pună efectiv în aplicare legislația europeană și națională în materie de protecție a consumatorilor, în special Directiva privind practicile comerciale neloiale, precum și orientările aferente, care interzic o serie de practici nocive, practicile comerciale agresive și transparența înșelătoare în ceea ce privește informațiile care trebuie furnizate consumatorilor; invită, de asemenea, Comisia să continue să analizeze aceste aspecte, în special modelele întunecate, ca parte a verificării în curs a adecvării legislației UE în materie de protecție a consumatorilor privind echitatea digitală și să prezinte inițiative adecvate, dacă se consideră necesar;
17. subliniază că dezvoltatorii jocurilor online care vizează minori și copii de vârstă mică, trebuie să țină seama de vârsta lor, de drepturile și vulnerabilitățile lor; subliniază că dezvoltatorii trebuie să respecte cele mai înalte standarde posibile încă din faza de proiectare și în mod implicit în ceea ce privește siguranța, securitatea, confidențialitatea și stabilirea de limite; remarcă faptul că, pe lângă completarea standardelor în mod implicit, părinții pot juca un rol important în protejarea minorilor și a copiilor de vârstă mică atunci când joacă jocuri video; subliniază, însă, că industria jocurilor ar trebui să desfășoare campanii de conștientizare și să se ofere sprijin prin folosirea unor instrumente și informații adecvate despre la modul în care își pot proteja mai bine copiii;
18. subliniază că jocurile video sunt atât instrumente de joacă, cât și obiecte artistice cu valoare culturală;
19. subliniază că consumatorii ar trebui să dispună de toate informațiile necesare despre jocurile video online, inclusiv cu privire la prezența achizițiilor integrate în joc, cum ar fi cutiile de pradă și alte achiziții integrate în joc, aparent aleatorii, și ar trebui să fie cunoscă tipul de conținut înainte de a începe să joace și în timpul jocului; subliniază că aceste informații ar trebui să fie afișate în mod clar și ușor de înțeles de către toți consumatorii înainte de achiziționarea jocului și înainte de fiecare achiziție integrată în joc, pentru a proteja mai bine consumatorii, în special minorii și copiii de vârstă mică, și pentru a-i ajuta pe părinți să înțeleagă și să le controleze cheltuielile; atrage atenția că, atunci când în jocurile online sunt folosite valute virtuale, valoarea valutei reale ar trebui să fie întotdeauna indicată clar și vizibil pentru consumatori pentru fiecare achiziție; reamintește că absența unor astfel de practici este clar interzisă prin Directiva (UE) 2019/2161;
20. subliniază că jocurile video online care oferă jucătorilor opțiunea de a obține un avantaj în schimbul unor plăți în cadrul modelelor de tip „pay-to-win” trebuie să informeze clar jucătorii despre această opțiune înainte să înceapă să joace; admite că astfel de modele de tip „pay-to-win” pot crea diferențe mari între jucători în funcție de mijloacele financiare ale acestora; încurajează, deci, jocurile care folosesc astfel de modele să

introducă un mod de joc fără tranzacții „pay-to-win”;

21. salută faptul că Comisia va examina reînnoirea automată a abonamentelor și a contractelor în cadrul viitoarei verificări a adecvării legislației privind protecția consumatorilor; remarcă că reînnoirea automată poate fi benefică atât pentru utilizator, cât și pentru comerciant, îmbunătățind confortul utilizatorilor și reducând procesul de administrare a abonamentelor pentru comerciant, dar poate fi, de asemenea, problematică dacă reînnoirea automată continuă pe termen nelimitat, contrar intențiilor consumatorului; încurajează și Comisia, în cadrul analizei, și comercianții, prin politicile lor, să ia în considerare cele mai bune practici ale statelor membre sau ale întreprinderilor care au deja în vigoare politici de reînnoire automată favorabile consumatorilor; invită Comisia să introducă o obligație la nivelul UE prin care comercianții trebuie să le ofere utilizatorilor o propunere de acceptare în momentul achiziționării, în loc să fie o caracteristică implicită, precum și să ofere informații clare și ușor accesibile despre modul de anulare a reînnoirii automate în orice moment și să facă procesul de anulare a reînnoirii automate simplu și la fel de ușor ca și cel de înregistrare;
22. cere o mai mare transparență din partea dezvoltatorilor de jocuri video cu privire la probabilitățile mecanismelor de tip „cutii de pradă”, inclusiv informații într-un limbaj simplu despre ceea ce sunt antrenați să facă algoritmi;
23. subliniază că politicile privind garanția de returnare și de rambursare reprezintă o piatră de temelie a drepturilor consumatorilor din Uniune, și că consumatorii au același drept de a returna sau de a cere o rambursare pentru achizițiile online la fel ca în cazul achizițiilor făcute în persoană; remarcă faptul că, în cazul conținutului online și digital, indiferent dacă este descărcat sau transmis în flux continuu, dreptul la rambursare se aplică dacă produsul sau serviciul este defect sau dacă consumatorul nu are acces la produs conform așteptărilor; invită comercianții să respecte pe deplin normele UE de protecție a consumatorilor și să ofere informații clare, transparente și fiabile privind modul în care se poate cere o rambursare sau se poate face uz de dreptul de retragere;
24. subliniază că persoanele cu dizabilități ar trebui să aibă posibilitatea de a juca toate tipurile de jocuri video online; și că atât caracteristicile tehnice și comunicaționale ale tuturor jocurilor video online, cât și orice informații relevante legate de jocul sau de achiziționarea acestuia trebuie să fie incluzive și accesibile; invită Comisia să prezinte inițiative de îmbunătățire a accesibilității jocurilor video online pentru persoanele cu dizabilități; încurajează furnizorii de jocuri video online să facă jocurile accesibile prin aplicarea cerințelor de accesibilitate din anexa I la Directiva (UE) 2019/882¹;
25. subliniază că, odată ce un articol este obținut într-un joc video, în anumite cazuri, poate fi schimbat în cadrul jocului sau prin intermediul site-urilor web ale unor terțe părți în bani adevărați, ceea ce vine în contradicție cu termenii și condițiile aplicate celor dezvoltă jocuri video; invită autoritățile naționale să pună capăt practicilor ilegale care permit schimbul, vânzarea sau pariurile în cadrul jocului; subliniază că, pe lângă aspectele legate de protecția consumatorilor, aceste servicii ar putea duce la spălarea banilor; invită Comisia să interzică această practică; consideră că Actul legislativ

¹ Directiva (UE) 2019/882 a Parlamentului European și a Consiliului din 17 aprilie 2019 privind cerințele de accesibilitate aplicabile produselor și serviciilor (JO L 151, 7.6.2019, p. 70).

privind serviciile digitale poate contribui la atenuarea acestei probleme, în special prin punerea în aplicare a obligațiilor de cunoaștere a clientului comercial;

26. este preocupat de faptul că fermele de aur pot avea legătură cu munca forțată și exploatarea în țările în curs de dezvoltare și cu spălarea de bani; invită Comisia să analizeze folosirea fermelor de aur în contextul infracțiunilor financiare și al încălcărilor drepturilor omului și să prezinte inițiative adecvate, dacă este necesar;
27. invită Comisia să prezinte o strategie europeană privind jocurile video care să deblocheze potențialul economic, social, educațional, cultural și inovator al acestui sector pentru a-i permite să devină un lider pe piața mondială a jocurilor video; invită Comisia să evalueze, în cadrul viitoarei sale verificări a adecvării legislației UE legate de protecția consumatorilor din perspectiva echității digitale, dacă actualul cadru legislativ privind protecția consumatorilor este suficient pentru a se ocupa de toate aspectele legate de legislația privind protecția consumatorilor ridicate de „cutiile de pradă” și achizițiile integrate în jocuri; în caz contrar, invită Comisia să prezinte o propunere legislativă de adaptare a cadrului legislativ actual al UE privind protecția consumatorilor pentru jocurile video online sau să prezinte o propunere legislativă de sine stătătoare privind jocurile video online, pentru a stabili un cadru de reglementare european armonizat care să asigure un nivel ridicat de protecție a consumatorilor, în special pentru minori și copii de vârstă mică; consideră că aceste propuneri ar trebui să analizeze dacă ar trebui propusă o obligație de a dezactiva în mod implicit mecanismele de plată integrate în joc și cele de tip „cutie de pradă” sau o interdicție a acestora pentru a proteja minorii, pentru a evita fragmentarea pieței unice și pentru a garanta că consumatorii beneficiază de același nivel de protecție, indiferent de locul lor de reședință;
28. invită Comisia să evalueze posibilitatea de a cere furnizorilor de jocuri video online care sunt destinate minorilor și copiilor să efectueze evaluări *ex ante* ale impactului asupra copiilor, pe baza cadrului 4C de clasificare a riscurilor (conținut, contact, comportament, contract) și să atenueze eficient orice riscuri identificate la adresa drepturilor minorilor;

Alte beneficii și riscuri pentru consumatori

29. subliniază importanța sănătății mintale, în special în cazul minorilor și al copiilor de vârstă mică; remarcă faptul că jocurile video au oferit ajutor în perioadele stricte de izolare în timpul pandemiei de COVID-19; reamintește rolul pozitiv pe care conectivitatea online l-a jucat în asigurarea faptului că europenii pot în continuare să comunice, să interacționeze și să creeze împreună, inclusiv prin intermediul jocurilor video online; reamintește că jocurile pot oferi căi interactive pentru persoanele care se confruntă cu deconectarea sau izolarea socială în mediul real; constată că acest lucru a fost valabil în special pentru persoanele în vârstă, care se numără printre cele care au suferit cel mai mult din cauza izolării din timpul pandemiei COVID-19; remarcă faptul că OMS consideră că jocurile online pot deveni un instrument esențial în stimularea legăturilor noastre cu ceilalți¹; remarcă beneficiile jocurilor online între platforme pentru consumatori și experiența utilizatorilor, întrucât permit jucătorilor să

¹ [Bloomberg, ‘Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign’](#), 10 aprilie 2020.

interacționeze cu ușurință între diferite platforme, precum și pentru dezvoltatorii de jocuri, și invită industria jocurilor video să depună toate eforturile pentru a profita la maximum de această oportunitate; ia act, la nivel mai general, de oportunitățile și noile perspective oferite de accesul la expresia creativă și la conținutul cultural, în special pentru persoanele mai tinere; invită Comisia să continue să acționeze pentru a îmbunătăți infrastructura digitală a Europei, care sprijină nu numai industriile creative ce dezvoltă conținuturi de înaltă calitate, ci și accesul cetățenilor europeni lucrări semnificative din punct de vedere cultural;

30. consideră că pentru multe persoane jocurile video reprezintă nu numai ca activități în timpul liber, ci și activități mentale, cum ar fi rezolvarea unor sarcini solicitante, activități de explorare și concursuri cu alți jucători, care necesită un grad ridicat de concentrare și dezvoltarea competențelor, cum ar fi soluționarea problemelor, coordonarea spațială și coordonarea mână-ochi, lucrul în echipă și vederea și viteza;
31. propune organizarea anuală a decernării unui premiu al UE pentru jocuri video online la Parlament la Bruxelles, pentru a sublinia importanța pentru piața unică digitală europeană a companiilor producătoare de jocuri video online, dintre care multe sunt IMM-uri, în ceea ce privește locurile de muncă, creșterea economică, inovarea și promovarea valorilor europene; consideră că acest premiu ar trebui să urmărească să promoveze jocurile video online care respectă drepturile consumatorilor sau care au un impact pozitiv asupra unor domenii specifice, cum ar fi educația, sau asupra dezvoltării unor aptitudini;
32. salută proiectul inovator de cercetare EU Kids Online, care colectează date de înaltă calitate din întreaga Europă despre perspectivele copiilor cu privire la experiența lor online; cere să se facă actualizări mai frecvente ale acestei inițiative de vârf la nivel mondial; invită Comisia să finanțeze această inițiativă și altele similare în viitor;
33. subliniază că jocurile video sunt importante pentru educație, deoarece pot fi un instrument util în timpul proceselor de învățare și că multe jocuri sunt concepute special în scopuri educative, pentru a provoca dezbateri pe teme sociale sau pentru a îmbunătăți înțelegerea unor evenimente istorice sau culturale; reamintește că jocurile video figurează în programele naționale de învățământ; remarcă faptul că jocurile video comerciale sunt utilizate și în scopuri educaționale; subliniază că jocurile video sunt utilizate, de asemenea, pentru a dezvolta gândirea critică, competențele și pentru a stimula creativitatea; atrage, de asemenea, atenția că jocurile video au și alte aplicații mai târziu în viață, unde pot oferi stimulare mentală și oportunități de conectivitate pentru persoanele în vârstă;
34. subliniază că utilizarea abuzivă a jocurilor video online poate avea un impact negativ asupra relațiilor sociale, a serviciului, a ratelor de abandon școlar și pot duce la probleme de sănătate mintală și fizică, performanțe școlare scăzute, dar în același timp studiile arată că jocurile video pot avea și un impact pozitiv; subliniază, prin urmare, că trebuie găsit un echilibru corect;
35. subliniază că dependența de jocurile video, cunoscută și sub denumirea de „tulburare provocată de jocurile video”, reprezintă o problemă pentru unii jucători; remarcă faptul că OMS a clasificat „tulburarea provocată de jocurile video” drept un comportament de dependență caracterizată prin afectarea controlului asupra jocurilor, prin prioritate mai mare acordată jocurilor față de alte activități până la punctul în care jocurile au prioritate

față de alte interese și activități zilnice, precum și prin continuarea sau intensificarea jocurilor în pofida unor consecințe negative;

36. subliniază că industria jocurilor video, utilizatorii și părinții nu trebuie să subestimeze riscurile și efectele cauzate de tulburarea provocată de jocurile video; reamintește că cercetările științifice au arătat că pubertatea și adolescența sunt perioade de viață în care oamenii sunt mai vulnerabili la comportamentele care induc dependențe; solicită să se continue colaborarea între dezvoltatorii de jocuri video, editori, platforme și comunitatea generală a părților interesate, inclusiv autoritățile naționale competente și Comisia, pentru a contribui la atenuarea riscului de dependență față de jocurile video; propune lansarea mai multor campanii de conștientizare pentru a se asigura că părinții și tinerii jucători sunt conștienți de riscurile legate de tulburarea jocurilor de noroc și invită dezvoltatorii de jocuri să evite conceperea unor jocuri manipulative care pot duce la dependență de jocuri, izolare și hărțuire cibernetică;
37. observă că nu există date defalcate la nivelul UE privind timpul mediu petrecut jucând jocuri, cheltuielile medii legate de jucat, experiența generală de joc și efectele sociopsihologice care decurg din aceasta; invită Comisia să colecteze anual aceste date și să prezinte un raport pe această temă Parlamentului;
38. remarcă faptul că industria jocurilor de noroc are acces la volume mari de date cu caracter personal, uneori sensibile; subliniază că industria trebuie să se asigure că prelucrarea datelor cu caracter personal este făcută cu respectarea Regulamentului general privind protecția datelor și că profilurile utilizatorilor create cu ajutorul datelor comportamentale nu sunt folosite în scopuri de manipulare și discriminatorii; invită autoritățile competente să se asigure că legislația relevantă a UE și cea națională sunt aplicate în mod riguros; subliniază că analiza modelelor de jucătorilor prin colectarea de date nu ar trebui să favorizeze tehnicile de „agățare” a jucătorilor, ci să se concentreze pe îmbunătățirea experienței de joc; încurajează dezvoltatorii să ia în considerare conceperea jocului în capitole sau să economisească frecvent puncte pentru a înlesni pauzele de atenție în timpul cărora jucătorii se pot deconecta;
39. atrage atenția că platformele de jocuri video online pot fi folosite de impostori pentru phishing; cere să se desfășoare campanii de informare pentru a crește gradul de conștientizare legat de riscurile implicate, în special în rândul minorilor și al tinerilor;
40. îndeamnă industria jocurilor video, Comisia și statele membre să elaboreze un plan de acțiune pentru a asigura un echilibru de gen la toate nivelurile de dezvoltare în industria jocurilor online; invită, în plus, industria să evite obiectificarea femeilor, și să evite crearea, repetarea sau exacerbarea stereotipurilor de gen; subliniază că aceste practici mult prea frecvente creează un mediu ostil pentru femei și fete în jocurile online;

Garantarea unui mediu online sigur pentru utilizatorii de jocuri video online

41. salută inițiativele lansate de industrie, cum ar fi Pan European Game Information (PEGI), care este folosit în 38 de țări; consideră că acest sistem de clasificare poate fi folositor mai ales pentru furnizarea de descriptori de conținut și informații cu privire la vârsta recomandată pentru a juca un anumit joc, ceea ce ar ajuta părinții să selecteze conținuturi de joc adecvate pentru copiii lor; subliniază că sistemul de clasificare reprezintă o parte a Codului de conduită PEGI, care are ca obiectiv colectiv asigurarea unui mediu sigur pentru jucători; salută abordarea actualizată adoptată de PEGI prin

care consumatorii sunt informați în prezent dacă un joc include conținuturi plătite aparent aleatorii; subliniază că prezența conținutului plătit integrat în jocuri, inclusiv a conținutului aparent aleatoriu plătit, nu împiedică părinții să gestioneze accesul la acest tip de conținut, permițând în același timp unui copil să acceseze jocul de bază dacă este considerat adecvat vârstei sale; remarcă faptul că unele țări au introdus în legislație sistemul PEGI; invită Comisia să evalueze modul în care sistemul PEGI este aplicat în diferitele tipuri de jocuri disponibile pe piață și în întreaga Uniune, precum și să exploreze posibilitățile de consacrare a acestuia în legislația UE pentru ca sistemul PEGI și codul său de conduită să devină un sistem armonizat și obligatoriu de clasificare în funcție de vârstă aplicabil tuturor dezvoltatorilor de jocuri video, magazinelor de aplicații și platformelor online, pentru a evita fragmentarea pieței unice și pentru a oferi securitate juridică industriei jocurilor video;

42. recunoaște potențialul sistemului PEGI de a furniza consumatorilor informații precontractuale importante; consideră însă că această inițiativă luată de industrie ar trebui să fie însoțită de măsuri suplimentare care să asigure cel mai înalt nivel de protecție a consumatorilor și pentru a rezolva problemele de drept al consumatorului create de mecanismele de achiziții în joc și de „cutiile de pradă”.
43. încurajează industria, inclusiv platformele de jocuri și cei care le publică, experții independenți și agențiile de rating să continue campaniile de conștientizare legate de sistemul PEGI pentru ca cât mai mulți părinți să îl cunoască, și să rămână receptivi pentru a adapta sistemul de rating la evoluțiile din domeniul jocurilor video și al conținutului acestora, pentru a continua să înlesnească deciziile părinților;
44. invită Comisia să elaboreze standarde minime pentru protecția vieții private și să evalueze necesitatea unui sistem sigur și incluziv de asigurare a respectării vârstei;
45. remarcă cu îngrijorare riscurile asociate cu folosirea discursului care instigă la ură și hărțuirea cibernetică pe platformele de jocuri video online, care este deosebit de periculoasă atunci când este îndreptată împotriva minorilor;
46. subliniază că jocurile video online trebuie să asigure un mediu digital sigur pentru utilizatori; salută adoptarea Actului legislativ privind serviciile digitale care actualizează normele privind moderarea conținutului în Europa, pentru a lupta mai eficient împotriva conținuturilor ilegale online, inclusiv în jocurile video; solicită transpunerea rapidă în legislația națională și implementarea sa rapidă;
47. subliniază că, pe lângă conținutul ilegal, conținutul dăunător poate fi difuzat în jocurile video și prin funcțiile de comunicare ale jocurilor sau pe platformele sociale ale jocurilor; subliniază că industria jocurilor video trebuie să ia măsurile și să adopte instrumentele adecvate pentru a-i proteja de conținut dăunător pe toți utilizatorii, în conformitate cu legislația națională și europeană aplicabilă;
48. invită Comisia și autoritățile din domeniul protecției consumatorilor din statele membre să se asigure că legislația în materie de protecție a consumatorilor este pe deplin respectată și aplicată și în sectorul jocurilor video, prin desfășurarea de acțiuni de verificare sectoriale sau prin lansarea unei acțiuni coordonate de punere în aplicare, în temeiul Regulamentului (UE) 2017/2394 privind cooperarea dintre autoritățile naționale

însărcinate să asigure respectarea legislației în materie de protecție a consumatorului¹, atunci când este necesar;

o

o o

49. încredințează Președintei sarcina de a transmite prezenta rezoluție Consiliului și Comisiei.

¹ Regulamentul (UE) 2017/2394 al Parlamentului European și al Consiliului din 12 decembrie 2017 privind cooperarea dintre autoritățile naționale însărcinate să asigure respectarea legislației în materie de protecție a consumatorului și de abrogare a Regulamentului (CE) nr. 2006/2004 (JO L 345, 27.12.2017, p. 1).