

## Το ΕΚ ζητά την καλύτερη προστασία των καταναλωτών στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια



© Ohishift/ Adobe Stock

Έφηβος παίζει βιντεοπαιχνίδι σε ίντερνετ καφέ

**Οι ευρωβουλευτές θέλουν να διασφαλίσουν την προστασία των καταναλωτών στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια και την καλύτερη αξιοποίηση του δυναμικού τους.**

Ο ευρωπαϊκός τομέας βιντεοπαιχνιδιών αναπτύσσεται γρήγορα – το 2021 **εκτιμάται ότι ο κλάδος αντιπροσώπευε μέγεθος αγοράς 23,3 δισ. ευρώ.**

Στις 18 Ιανουαρίου 2023, **οι ευρωβουλευτές ζήτησαν τη θέσπιση εναρμονισμένων κανόνων σε επίπεδο ΕΕ** που να παρέχουν καλύτερη προστασία στους καταναλωτές στον τομέα των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών.

***Μάθετε περισσότερα για τη σημασία και τα οφέλη της ψηφιακής μεταμόρφωσης.***

## Ασφαλέστερο περιβάλλον για τους παίκτες

### Αντιμετώπιση προβληματικών αγορών

Τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορούν να ωθήσουν τους παίκτες να αγοράσουν τα λεγόμενα σεντούκια θησαυρού ("loot boxes") που περιέχουν φαινομενικά τυχαία αντικείμενα και βοηθούν τους χρήστες να προχωρήσουν στο παιχνίδι. Η δαπάνη πραγματικών χρημάτων θα μπορούσε να έχει αρνητικές ψυχολογικές και οικονομικές συνέπειες, μέσω ανεπιθύμητων ή ανεξέλεγκτων αγορών, ιδίως για ανηλίκους και μικρά παιδιά.

Το Κοινοβούλιο καλεί την Επιτροπή να αναλύσει τους τρόπους πώλησης των εν λόγω "σεντουκιών" και να λάβει τα αναγκαία μέτρα για την επίτευξη κοινής ευρωπαϊκής προσέγγισης όσον αφορά την προστασία των καταναλωτών.

Οι ευρωβουλευτές προειδοποιούν επίσης για την χρυσοθηρία ("gold farming"), δηλαδή την πρακτική συγκομιδής ψηφιακού συναλλάγματος και την εν συνεχεία ανταλλαγή τους με πραγματικό χρήμα. Οι χρήστες μπορούν μάλιστα να ανταλλάσσουν αντικείμενα που αποκτούν σε παιχνίδια και να πωλούν ολόκληρους λογαριασμούς, ακόμη και να διεξάγουν στοιχήματα εντός των παιχνιδιών, γεγονός που αντιβαίνει στους όρους και τις προϋποθέσεις που εφαρμόζονται από τους εκδότες βιντεοπαιχνιδιών.

Οι πρακτικές αυτές μπορούν να συνδέονται με την καταναγκαστική εργασία και εκμετάλλευση στις αναπτυσσόμενες χώρες και με τη νομιμοποίηση εσόδων από παράνομες δραστηριότητες.

### Απλούστερες διαδικασίες ακύρωσης

Οι ευρωβουλευτές τονίζουν ότι η διαδικασία ακύρωσης των συνδρομών σε διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια πρέπει να είναι τόσο εύκολη όσο η διαδικασία εγγραφής και ότι οι αυτόματες ανανεώσεις μπορεί να είναι προβληματικές εάν συνεχίζονται επ' αόριστον σε αντίθεση με τις προθέσεις του καταναλωτή.

Οι πολιτικές επιστροφής και επιστροφής χρημάτων πρέπει να συμμορφώνονται με τη νομοθεσία της ΕΕ για τους καταναλωτές, καθώς οι καταναλωτές πρέπει να έχουν το ίδιο δικαίωμα επιστροφής του προϊόντος έναντι του καταβληθέντος ποσού στις διαδικτυακές αγορές με αυτό που έχουν στις αγορές με φυσική παρουσία.

### Καλύτερη προστασία των παιδιών

Το Κοινοβούλιο θέλει να διασφαλίσει ότι τα παιδιά προστατεύονται καλύτερα από τις βλαβερές συνέπειες των ηλεκτρονικών βιντεοπαιχνιδιών και της στοχευμένης διαφήμισης.

Ζητά καλύτερα εργαλεία γονικού ελέγχου σύμφωνα με το [σύστημα Πανευρωπαϊκών](#)

**Πληροφοριών για Παιχνίδια (PEGI)** ώστε οι γονείς να μπορούν να επιβλέπουν καλύτερα τις συνήθειες των παιδιών τους και να ξέρουν πόσο χρόνο και χρήματα ξοδεύουν σε βιντεοπαιχνίδια.

Λαμβάνοντας υπόψη τον πιθανό αρνητικό αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στην ψυχική υγεία, οι ευρωβουλευτές καλούν τους φορείς ανάπτυξης παιχνιδιών να αποφεύγουν τον χειριστικό σχεδιασμό παιχνιδιών που μπορεί να οδηγήσει σε εξάρτηση από τα παιχνίδια, απομόνωση και παρενόχληση στον κυβερνοχώρο.

## Προστασία των ευάλωτων ομάδων

Οι καταναλωτές πρέπει να διαθέτουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με ένα διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι, μεταξύ άλλων σχετικά με την παρουσία αγορών εντός παιχνιδιού, ώστε να μπορούν να κάνουν ενημερωμένες επιλογές και να προστατεύονται καλύτερα οι ευάλωτες ομάδες.

Το Κοινοβούλιο τονίζει επίσης ότι τα άτομα με αναπηρία πρέπει να μπορούν να παίζουν όλα τα είδη διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών και ότι τόσο τα τεχνικά όσο και τα επικοινωνιακά χαρακτηριστικά τους πρέπει να είναι χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμα σε όλους.

## Συμμόρφωση με τους κανόνες προστασίας προσωπικών δεδομένων

Τα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια οφείλουν να προστατεύουν καλύτερα τα δεδομένα των χρηστών, σύμφωνα με τον **Γενικό Κανονισμό για την Προστασία Δεδομένων**, υπογραμμίζουν οι ευρωβουλευτές.

## Στήριξη του τομέα των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών

Ο τομέας των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών αναπτύσσεται ταχέως και συμβάλλει στον ψηφιακό μετασχηματισμό της ΕΕ. Πολλοί άνθρωποι χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια όχι μόνο ως ψυχαγωγική δραστηριότητα, αλλά και ως μέσο διανοητικής διέγερσης. Συνιστούν παράλληλα σημαντικά εκπαιδευτικά εργαλεία.

Η Επιτροπή καλείται να παρουσιάσει μια ευρωπαϊκή στρατηγική για τα βιντεοπαιχνίδια για να στηρίξει πάνω από 90 000 άμεσες θέσεις εργασίας στην Ευρώπη και να απελευθερώσει το οικονομικό, κοινωνικό, εκπαιδευτικό, πολιτιστικό και καινοτόμο δυναμικό του τομέα.

Το Κοινοβούλιο προτείνει επίσης τη διοργάνωση ενός ετήσιου βραβείου διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών της ΕΕ ώστε να τονιστεί η σημασία την οποία έχουν για την ψηφιακή

ενιαία αγορά οι εταιρείες που παράγουν διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια.

Οι ευρωβουλευτές χαιρετίζουν ακόμα το καινοτόμο ερευνητικό έργο της ΕΕ "Kids Online" για τα παιδιά στο διαδίκτυο, το οποίο συγκεντρώνει δεδομένα υψηλής ποιότητας από ολόκληρη την Ευρώπη σχετικά με τις διαδικτυακές εμπειρίες τους. Καλούν δε την Επιτροπή να χρηματοδοτήσει αυτές και παρόμοιες πρωτοβουλίες στο μέλλον.

## Μάθετε περισσότερα:

- Οι νόμοι για τις ψηφιακές αγορές και τις ψηφιακές υπηρεσίες σε μια ματιά
- Κανόνες για την τεχνητή νοημοσύνη: Τι θέλει το ΕΚ
- Ευρωπαϊκή στρατηγική για τα δεδομένα: Τι θέλει το Κοινοβούλιο
- Γιατί είναι σημαντική η νομοθετική ρύθμιση των κρυπτονομισμάτων;
- Κυβερνοασφάλεια: οι νέοι κανόνες της ΕΕ για την καταπολέμηση του ηλεκτρονικού εγκλήματος

### Έκθεση

[Προστασία των καταναλωτών στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια: προσέγγιση στο επίπεδο της ευρωπαϊκής ενιαίας αγοράς \(στα αγγλικά\)](#)