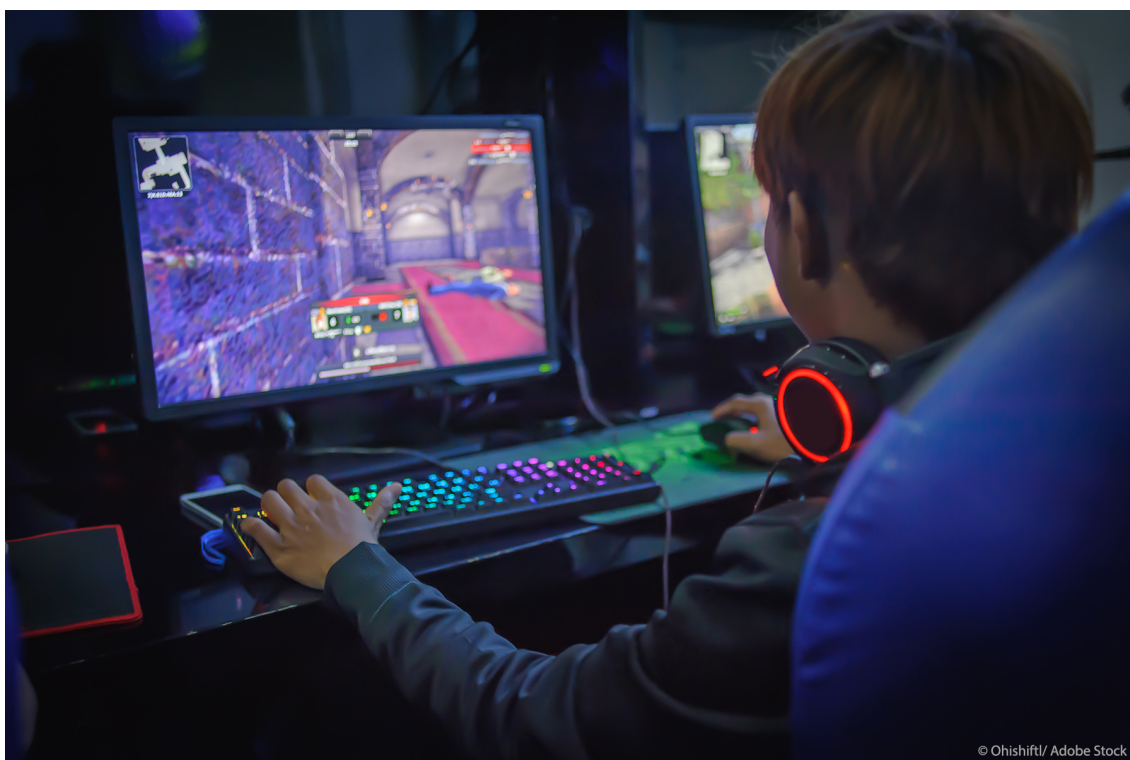


Viisi tapaa, joilla Euroopan parlamentti haluaa suojella verkkopelien pelaajia

Ingressi: Euroopan parlamentti haluaa parantaa kuluttajansuojaa verkkovideopeleissä ja edistää samalla alan mahdollisuuksia.



© Ohishift/ Adobe Stock

Euroopan videopeliala kasvaa nopeasti. Alan tilastoarvioiden mukaan [sen markkinakoko oli 23,3 miljardia euroa vuonna 2021](#).

Euroopan parlamentin jäsenet vaativat 18. tammikuuta 2023 [yhdenmukaistettuja EU-sääntöjä pelaajien suojelemiseksi paremmin](#) verkkovideopelialalla. He tunnustivat myös alan mahdollisuudet innovointiin, kasvuun ja työpaikkojen luomiseen ja ehdottivat, että sille myönnetään tukea.

Lue lisää [digitalisaation merkityksestä ja hyödyistä](#).

Turvallisemman toimintaympäristön varmistaminen pelaajille

Ongelmallisiin ostokäytäntöihin puuttuminen

Tietokonepelit saattavat houkutella pelaajia ostamaan saalislaatikoita (loot box). Ne sisältävät sattumanvaraisia virtuaalisia esineitä, jotka auttavat pelaajia etenemään pelissä. Koska ihmiset käyttävät oikeaa rahaa, ei-toivottujen tai hallitsemattomien ostosten vuoksi voi syntyä kielteisiä psykologisia ja taloudellisia seurauksia.

Parlamentti kehotti komissiota analysoimaan, miten saalislaatikoita myydään, ja laatimaan yhteisen eurooppalaisen lähestymistavan kuluttajansuojan varmistamiseksi.

Mepit varoittivat myös kultafarmauksesta (gold farming), jossa käyttäjät hankkivat pelivaluuttaa ja myyvät sitä myöhemmin oikealla rahalla. Peleissä hankittuja esineitä ja käyttäjätilejä voidaan vaihtaa, myydä tai niistä voidaan lyödä vetoa oikealla rahalla, mikä on vastoin videopelien julkaisijoiden soveltamia ehtoja.

Koska nämä käytännöt voivat liittyä rahanpesuun, pakkotyöhön ja lasten hyväksikäyttöön kehitysmaissa, parlamentti haluaa, että kansalliset viranomaiset lopettavat ne.

Tilien peruuttamisen helpottaminen

Meppien mielestä verkkovideopelitilausten peruuttamisen pitäisi olla yhtä helppoa kuin niiden tilaamisen. Heidän mielestään automaattinen uusiminen on ongelmallista, jos sitä jatketaan loputtomiin vastoin kuluttajan tahtoa.

Palautus- ja hyvityskäytäntöjen on oltava EU:n kuluttajalainsäädännön mukaisia, sillä kuluttajilla on sama oikeus palauttaa ja pyytää hyvitystä verkko-ostoksista kuin henkilökohtaisesti tehdyistä ostoksista.

Lasten parempi suojele

Parlamentti haluaa varmistaa, että lapsia suojellaan paremmin verkkovideopelien ja kohdennetun mainonnan mahdollisilta haitoilta.

Se vaatii parempia vanhempien valvontaa koskevia välineitä [yleiseurooppalaisen pelien ikärajajärjestelmän \(PEGI\)](#) mukaisesti, jotta vanhemmat voisivat valvoa paremmin lasten videopelien käyttämää aikaa ja rahaa.

Kun otetaan huomioon videopelien mahdolliset kielteiset vaikutukset mielenterveyteen, mepit haluavat, että pelien kehittäjät välttävät manipuloivaa pelisuunnittelua, joka voi johtaa

peliriippuvuuteen, eristäytymiseen ja verkkohäirintään.

Haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien suojeleminen

Haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien paremman suojelun varmistamiseksi kaikkien peliin liittyvien tietojen pitäisi olla helposti saatavilla, jotta voidaan tehdä tietoon perustuvia päätöksiä.

Parlamentti vaatii myös, että verkkovideopelien suunnittelusta tulee osallistavampaa ja helpommin lähestyttävää.

Tietosuojasääntöjen parempi noudattaminen

Mepit totesivat, että verkkovideopelien pitäisi suojata käyttäjien tietoja paremmin [yleisen tietosuojasetuksen](#) mukaisesti.

Verkkopelialan tukeminen

Verkkovideopeliala kukoistaa ja edistää EU:n digitaalista muutosta. Monet ihmiset käyttävät verkkovideopelejä paitsi vapaa-ajan harrastuksena myös aivovoimisteluun. Pelit ovat myös hyödyllinen opetusväline.

Parlamentti haluaa, että komissio ehdottaa eurooppalaista videopelistrategiaa tukemaan alaa, joka työllistää suoraan yli 90 000 henkeä Euroopassa. Parlamentti haluaa perustaa vuotuisen EU:n videopelipalkinnon juhlistaakseen alan saavutuksia.

Lisätietoa:

[Mietintö kuluttajansuojasta verkkovideopeleissä: eurooppalainen sisämarkkinoihin perustuva lähestymistapa](#)