



Det
europæiske
borgerinitiativ

STOP ØDELÆGGELSEN AF VIDEOSPIL

Som et af EU's vigtigste instrumenter til deltagelsesdemokrati giver det europæiske borgerinitiativ borgerne mulighed for at opfordre Europa-Kommissionen til at foreslå en ny retsakt på et område, hvor Kommissionen har beføjelse til at handle. Det europæiske borgerinitiativ har fra starten af styrket borgernes direkte inddragelse i udformningen af EU's politikker, herunder på områder som grundlæggende rettigheder og forbrugerrettigheder.

Initiativet «Stop ødelæggelsen af videospil» er en del af denne demokratiske proces og afspejler borgernes bekymring over bevarelsen af fremtidige videospil og forbrugernes mulighed for fortsat at spille de spil, de har betalt for.



HVAD ER FORMÅLET MED INITIATIVET?

Med dette initiativ opfordres Europa-Kommissionen til at foreslå lovgivning, der skal:

- kræve, at udgivere, der sælger eller giver licens til videospil, efterlader spil i en funktionel (spilbar) tilstand, efter at den kommercielle understøttelse er ophørt.
- forhindre fjerndeaktivering af videospil, medmindre der findes en rimelig løsning.



DELTAGELSE

Initiativet indsamlede **1 294 188 verificerede støttetilkendegivelser**, hvilket oversteg den krævede tærskel på én million underskrifter og gjorde det til det **14. vellykkede europæiske borgerinitiativ**.

Der blev indsamlet underskrifter i hele EU, og de nationale tærskler blev nået i **24 medlemsstater**, hvilket viser bred offentlig støtte til tiltag på EU-plan.

KOMMISSIONENS SVAR OG DE NÆSTE SKRIDT

EU's eksisterende forbrugerlovgivning indeholder allerede vigtige garantier for forbrugerne (se næste side).

Kommissionen mener ikke, at den kan foreslå en retlig forpligtelse til at sikre, at videospil fortsat kan spilles, efter at de er ophørt med at blive udbudt kommercielt.

For at imødekomme spillernes bekymringer vil Kommissionen dog:

- inden udgangen af 2026 indlede **en udveksling med videospilbranchen og forbrugernes repræsentanter** med henblik på at udarbejde en brancheadfærdskodeks for håndtering af videospil ved afslutningen af deres «livscyklus»
- samarbejde med forbrugerorganisationer og -myndigheder om at **øge bevidstheden om de gældende forbrugerrettigheder**, herunder garantier, der beskytter deres interesser.

Aktiv håndhævelse af de eksisterende forbrugerrettigheder kan også tilskynde udbyderne til at tilbyde videospil med en længere levetid.

#EUTakeTheInitiative
citizens-initiative.europa.eu



GÆLDENDE LOVGIVNING OG EU-RAMMER

EU's eksisterende forbrugerlovgivning indeholder allerede vigtige garantier til beskyttelse af forbrugernes økonomiske interesser.

I henhold til direktivet om forbrugerrettigheder skal erhvervsdrivende **give klare oplysninger** om:

- de vigtigste egenskaber
- funktionaliteten
- aftalevilkår for digitalt indhold og digitale tjenester.

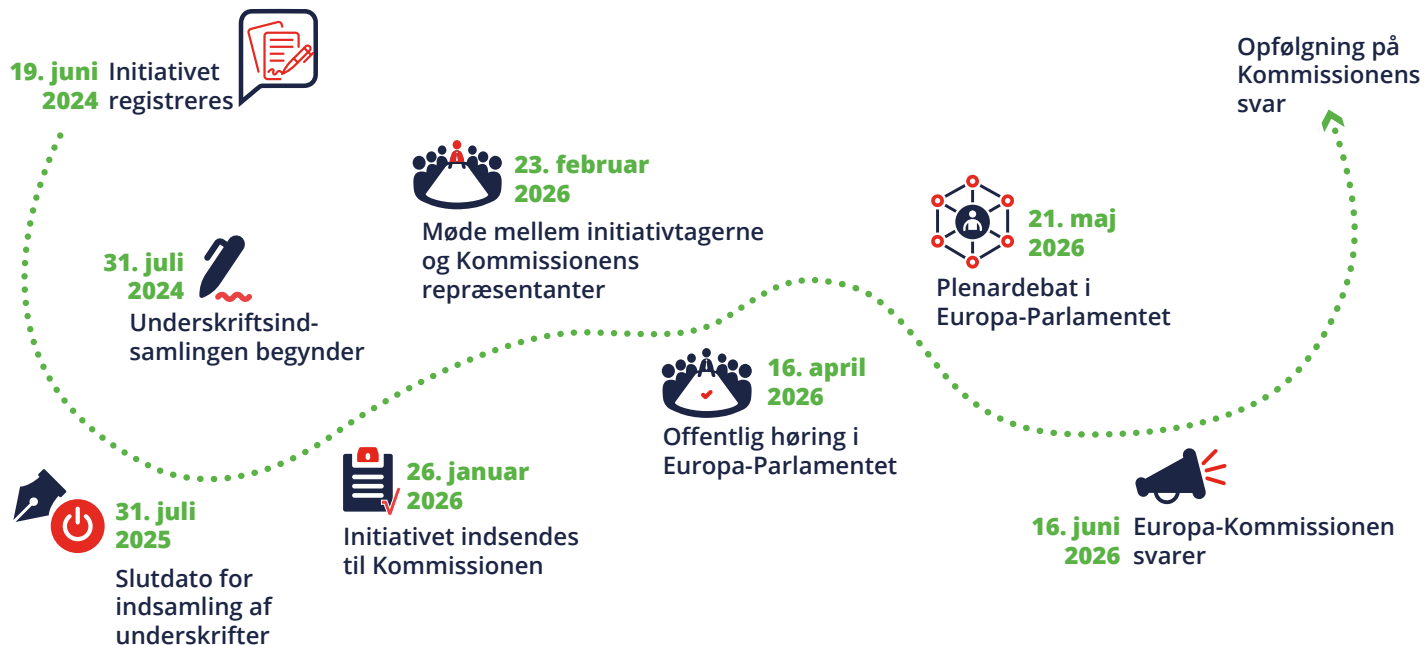
På denne måde kan forbrugerne træffe informerede beslutninger om deres køb.

Direktivet om digitalt indhold og digitale tjenester (direktiv (EU) 2019/770), som har fundet anvendelse siden den 1. januar 2022, **giver forbrugerne adgang til retsmidler**, når det leverede indhold eller den leverede tjeneste ikke er i overensstemmelse med aftalen, og hvad forbrugerne med rimelighed kunne forvente. Forbrugerne kan have ret til forholdsmæssig tilbagebetaling af deres køb.

Kommissionen vil fremlægge en rapport om anvendelsen af direktiv (EU) 2019/770 inden udgangen af 2026, som også omfatter dets anvendelse på ophør af udbuddet af digitalt indhold og digitale tjenester.

I henhold til EU's ophavsretslovgivning har rettighedshavere samtidig eneret til deres værker. Ud over ophavsret kan andre intellektuelle ejendomsrettigheder også være relevante, da de kan beskytte forskellige visuelle og teknologiske aspekter af et videospil.

VIGTIGE DATOER



Følg opdateringer fra det europæiske borgerinitiativ [her](#)

Se andre eksempler på vellykkede initiativer i forummet for det europæiske borgerinitiativ [her](#)