



Europäische
Bürger-
initiative

VIDEOSPIELZERSTÖRUNG STOPPEN

Die Europäische Bürgerinitiative (EBI) ist eines der wichtigsten Instrumente der Europäischen Union für die partizipative Demokratie. Durch sie können Bürger*innen die Europäische Kommission auffordern, einen neuen Rechtsakt in einem Politikbereich vorzuschlagen, in dem die EU tätig werden kann. Seit ihrer Einführung hat die EBI die direkte Beteiligung der Bürger*innen an der Gestaltung der Unionspolitik gestärkt, auch in Bereichen wie Grund- und Verbraucherrechte.

Die Initiative „**Stop Destroying Videogames**“ ist Teil dieses demokratischen Prozesses. Sie zeigt die Bedenken der Bürger*innen in Bezug auf die zukünftige Erhaltung von Videospielen und der weiteren Spielbarkeit der Spiele, für die sie bezahlt haben.



WELCHE ZIELE VERFOLGT DIE INITIATIVE?

Im Rahmen dieser Initiative wurde die Europäische Kommission aufgefordert, Rechtsakte vorzulegen, mit denen

- **Herausgeber, die Videospiele verkaufen oder lizenzieren, verpflichtet werden**, diese Videospiele nach dem Ende des kommerziellen Supports in einem funktionalen (spielbaren) Zustand zu belassen,
- verhindert wird, dass **Videospiele aus der Ferne abgeschaltet werden, ohne dass eine angemessene Lösung bereitgestellt wurde**.



BETEILIGUNG

Die Initiative knackte mit **1 294 188 gültigen Unterstützungsbekundungen** die 1-Millionen-Unterschriften-Marke und wurde so zur 14. erfolgreichen Europäischen Bürgerinitiative

Unterstützung kam aus der ganzen EU und in **24 Mitgliedstaaten** wurden die nationalen Schwellenwerte erreicht. Das zeigt, dass Maßnahmen auf EU-Ebene breite Unterstützung in der Öffentlichkeit finden.

ANTWORT DER KOMMISSION UND NÄCHSTE SCHRITTE

Das derzeitige EU-Verbraucherrecht sieht bereits wichtige Schutzvorkehrungen für die Verbraucher*innen vor (siehe nächste Seite).

Die Kommission ist der Auffassung, dass sie keine rechtlichen Verpflichtungen vorschlagen kann, die gewährleisten würden, dass Videospiele auch nach der Einstellung ihres kommerziellen Betriebs weiter spielbar bleiben.

Dennoch wird die Kommission den Bedenken der Spieler*innen entgegenkommen, und zwar indem sie

- bis Ende 2026 einen **Meinungsaustausch mit der Videospielbranche und Verbrauchervertretern** einleiten wird, um einen Branchenkodex für den Umgang mit dem Ende der Lebensdauer von Videospielen auf den Weg zu bringen,
- mit Verbraucherorganisationen und Behörden zusammenarbeiten wird, um das **Bewusstsein für die geltenden Verbraucherrechte**, einschließlich der Schutzvorkehrungen zur Wahrung ihrer Interessen, zu schärfen.

Durch die aktive Durchsetzung bestehender Verbraucherrechte können auch Anreize für Anbieter geschaffen werden, Videospiele mit längerer Lebensdauer bereitzustellen.

#EUTakeTheInitiative
citizens-initiative.europa.eu



GELTENDES RECHT UND RAHMEN DER EU

Das derzeit geltende EU-Verbraucherrecht sieht bereits wichtige Schutzvorkehrungen zur Wahrung der wirtschaftlichen Interessen der Verbraucher*innen vor.

Gemäß der Verbraucherrechte-Richtlinie sind Händler verpflichtet, klar über folgende Aspekte zu informieren:

- die wesentlichen Eigenschaften,
- die Funktionalität,
- die Vertragsbedingungen von digitalen Inhalten und digitalen Dienstleistungen.

So können die Verbraucher*innen informierte Entscheidungen über ihre Käufe treffen.

Die Richtlinie über digitale Inhalte und digitale Dienstleistungen (Richtlinie (EU) 2019/770), die seit dem 1. Januar 2022 gilt, bietet Verbraucher*innen Abhilfe, wenn der angebotene Inhalt oder die angebotene Dienstleistung nicht vertragsgemäß ist oder nicht mit dem, was die Verbraucher*innen vernünftigerweise erwarten können, übereinstimmt. Verbraucher*innen haben demnach unter Umständen Anspruch auf eine anteilige Erstattung des Kaufpreises.

Die Kommission wird bis Ende 2026 einen Bericht über die Anwendung der Richtlinie (EU) 2019/770 vorlegen, in dem auch auf ihre Anwendung auf die Einstellung digitaler Inhalte und Dienstleistungen eingegangen wird.

Gleichzeitig besitzen Rechteinhaber nach dem EU-Urheberrecht das ausschließliche Recht an ihren Schöpfungen. Neben dem Urheberrecht müssen gegebenenfalls auch andere Rechte des geistigen Eigentums berücksichtigt werden, die verschiedene visuelle und technologische Aspekte eines Videospiele schützen.

ECKDATEN

19. Juni 2024 Registrierung der Initiative



31. Juli 2024



Start der Unterschriftensammlung



23. Februar 2026

Treffen des Organisationsteams mit Vertreter*innen der Kommission



21. Mai 2026

Plenardebatte des Europäischen Parlaments



16. April 2026

Öffentliche Anhörung im Europäischen Parlament



26. Januar 2026

Initiative bei der Europäischen Kommission eingereicht



31. Juli 2025

Abschluss der Unterschriftensammlung



16. Juni 2026 Antwort der Europäischen Kommission

Folgemaßnahmen nach Antwort der Kommission

Aktuelle Informationen über die Europäische Bürgerinitiative finden Sie [hier](#).

Weitere Erfolgsgeschichten finden Sie im [EBI-Forum](#).