



Ευρωπαϊκή
Πρωτοβουλία
Πολιτών

ΤΕΡΜΑ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Ως ένα από τα βασικά μέσα συμμετοχικής δημοκρατίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η Ευρωπαϊκή Πρωτοβουλία Πολιτών (ΕΠΠ) παρέχει στους πολίτες τη δυνατότητα να ζητούν από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή να προτείνει κάποια καινούργια νομοθετική πράξη σε τομέα στον οποίο η ΕΕ εξουσιοδοτείται να αναλαμβάνει δράση. Από τη θέσπισή της, η ΕΠΠ έχει ενισχύσει την άμεση συμμετοχή των πολιτών στη διαμόρφωση των πολιτικών της Ένωσης, μεταξύ άλλων σε τομείς όπως τα θεμελιώδη δικαιώματα, και τα δικαιώματα των καταναλωτών.

Η πρωτοβουλία «Τέρμα στην καταστροφή βιντεοπαιχνιδιών» αποτελεί μέρος αυτής της δημοκρατικής διαδικασίας, αντικατοπτρίζοντας τις ανησυχίες των πολιτών σχετικά με τη διατήρηση των μελλοντικών βιντεοπαιχνιδιών και τη δυνατότητα των καταναλωτών να εξακολουθούν να παίζουν τα παιχνίδια για τα οποία έχουν πληρώσει.



ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ;

Η πρωτοβουλία αυτή καλεί την Ευρωπαϊκή Επιτροπή να προβεί στα εξής:

- να υποχρεωθούν οι εκδότες που πωλούν ή χορηγούν άδειες για βιντεοπαιχνίδια να αφήνουν τα παιχνίδια σε λειτουργική κατάσταση (να μπορεί κανείς να εξακολουθήσει να παίζει με αυτά), μετά τη λήξη της εμπορικής υποστήριξης.
- να αποτρέψει την εξ αποστάσεως απενεργοποίηση βιντεοπαιχνιδιών, εκτός εάν παρέχεται εύλογη λύση.



ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

Η πρωτοβουλία συγκέντρωσε **1,294,188 επαληθευμένες δηλώσεις υποστήριξης**, αριθμός που υπερβαίνει το απαιτούμενο όριο του ενός εκατομμυρίου υπογραφών, κάτι που την καθιστά τη 14η επιτυχημένη Ευρωπαϊκή Πρωτοβουλία Πολιτών.

Συγκεντρώθηκαν υπογραφές σε ολόκληρη την ΕΕ, ενώ τα απαιτούμενα εθνικά όρια επιτεύχθηκαν σε **24 κράτη μέλη**, γεγονός που καταδεικνύει την ευρεία υποστήριξη του κοινού για ανάληψη δράσης σε επίπεδο ΕΕ.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΚΑΙ ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ

Η ισχύουσα νομοθεσία της ΕΕ για την προστασία των καταναλωτών προβλέπει ήδη σημαντικές διασφαλίσεις για τους καταναλωτές (βλ. επόμενη σελίδα).

Η Επιτροπή θεωρεί ότι δεν μπορεί να προτείνει νομική υποχρέωση διατήρησης της δυνατότητας χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών αφού σταματήσουν να διατίθενται στο εμπόριο.

Ωστόσο, για να αντιμετωπιστούν οι ανησυχίες των παικτών, η Επιτροπή:

- θα ξεκινήσει, έως το τέλος του 2026, **ανταλλαγή απόψεων με τον κλάδο των βιντεοπαιχνιδιών** και εκπροσώπους των καταναλωτών με στόχο την εκπόνηση κώδικα δεοντολογίας του κλάδου για τη διαχείριση του «τέλους του κύκλου ζωής» των βιντεοπαιχνιδιών.
- θα συνεργαστεί με οργανώσεις καταναλωτών και αρχές για την **ευαισθητοποίηση σχετικά με τα ισχύοντα δικαιώματα των καταναλωτών**, συμπεριλαμβανομένων διασφαλίσεων για την προστασία των συμφερόντων τους.

Η ενεργός επιβολή των υφιστάμενων δικαιωμάτων των καταναλωτών μπορεί επίσης να παράσχει κίνητρα στους παρόχους να προσφέρουν βιντεοπαιχνίδια με μεγαλύτερη διάρκεια ζωής.

#EUTakeTheInitiative
citizens-initiative.europa.eu



ΙΣΧΥΟΥΣΑ ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΕ

Η ισχύουσα νομοθεσία της ΕΕ για την προστασία των καταναλωτών προβλέπει ήδη σημαντικές διασφαλίσεις για την προστασία των οικονομικών συμφερόντων των καταναλωτών.

Η οδηγία για τα δικαιώματα των καταναλωτών απαιτεί από τους εμπόρους **να παρέχουν σαφείς πληροφορίες** σχετικά με:

- τα κύρια χαρακτηριστικά,
- τη λειτουργική δυνατότητα,
- τους συμβατικούς όρους ψηφιακού περιεχομένου και ψηφιακών υπηρεσιών.

Με τον τρόπο αυτό, οι καταναλωτές μπορούν να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις για τις αγορές τους.

Η οδηγία για το ψηφιακό περιεχόμενο και τις ψηφιακές υπηρεσίες (οδηγία (ΕΕ) 2019/770), η οποία εφαρμόζεται από την 1η Ιανουαρίου 2022, **παρέχει στους καταναλωτές τρόπους επανόρθωσης** όταν το παρεχόμενο περιεχόμενο ή η παρεχόμενη υπηρεσία δεν συμμορφώνεται με τη σύμβαση και με ό,τι θα μπορούσαν εύλογα να αναμένουν οι καταναλωτές. Οι καταναλωτές μπορεί να δικαιούνται την ανάλογη επιστροφή χρημάτων για τις αγορές τους.

Η Επιτροπή θα υποβάλει έκθεση σχετικά με την εφαρμογή της οδηγίας (ΕΕ) 2019/770 έως το τέλος του

2026, η οποία θα καλύπτει επίσης την εφαρμογή της στη διακοπή του ψηφιακού περιεχομένου και των ψηφιακών υπηρεσιών.

Ταυτόχρονα, σύμφωνα με τη νομοθεσία της ΕΕ για τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, οι κάτοχοι δικαιωμάτων έχουν αποκλειστικά δικαιώματα επί των δημιουργιών τους. Εκτός από τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, μπορεί επίσης να ισχύουν και άλλα δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, τα οποία ενδέχεται να προστατεύουν διαφορετικές οπτικές και τεχνολογικές πτυχές ενός βιντεοπαιχνιδιού.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ



Παρακολουθήστε ενημερώσεις σχετικά με τις ΕΠΠ [εδώ](#)

Δείτε άλλα επιτυχημένα παραδείγματα στο φόρουμ της ΕΠΠ [εδώ](#)