



Iniziativa  
dei cittadini  
europei

# STOP DESTROYING VIDEOGAMES

(Mettiamo fine alla distruzione dei videogiochi)

L'iniziativa dei cittadini europei (ICE) - uno dei principali strumenti di democrazia partecipativa dell'Unione europea - consente ai cittadini di invitare la Commissione europea a proporre nuovi atti giuridici nei settori di sua competenza. Dalla sua introduzione, l'ICE ha rafforzato il coinvolgimento diretto dei cittadini nella definizione delle politiche dell'Unione, anche in settori quali i diritti fondamentali e i diritti dei consumatori.

L'iniziativa «**Stop Destroying Videogames**» fa parte di questo processo democratico, che riflette le preoccupazioni dei cittadini in merito alla conservazione dei futuri videogiochi e alla possibilità per i consumatori di continuare a giocare con i giochi per i quali hanno pagato.



## QUALI SONO GLI OBIETTIVI DELL'INIZIATIVA?

Questa iniziativa invita la Commissione europea a proporre una legislazione per:

- **imporre agli editori che vendono o concedono in licenza videogiochi** di lasciare i giochi in uno stato funzionale (giocabile), una volta terminato il supporto commerciale
- impedire che gli editori possano **disattivare da remoto i videogiochi senza fornire una soluzione ragionevole**.



## IMPEGNO

L'iniziativa ha raccolto **1 294 188 dichiarazioni di sostegno verificate**, superando la soglia richiesta di un milione di firme e diventando la **14ª iniziativa dei cittadini europei andata a buon fine**.

Sono state raccolte firme in tutta l'UE, con soglie nazionali raggiunte in **24 Stati membri**, a dimostrazione di un ampio sostegno pubblico all'azione a livello dell'UE.

## RISPOSTA DELLA COMMISSIONE E PROSSIME TAPPE

L'attuale legislazione dell'UE in materia di tutela dei consumatori prevede già importanti garanzie per i consumatori (vedi la pagina successiva).

La Commissione ritiene di non poter proporre l'obbligo giuridico di mantenere la possibilità di utilizzare i videogiochi quando ne viene interrotta la fornitura commerciale.

Tuttavia, per rispondere alle preoccupazioni dei portatori di interessi, la Commissione intende:

- avviare, entro la fine del 2026, **un dialogo con l'industria dei videogiochi e i rappresentanti dei consumatori** per elaborare un codice di condotta del settore sulla gestione della «fine del ciclo di vita» dei videogiochi
- collaborare con le organizzazioni dei consumatori e le autorità per **aumentare la consapevolezza dei diritti applicabili a tutela dei consumatori**, comprese le garanzie che proteggono i loro interessi.

Un'applicazione attiva dei diritti esistenti dei consumatori può inoltre incentivare i fornitori a proporre videogiochi con cicli di vita più lunghi.

#EUTakeTheInitiative  
citizens-initiative.europa.eu



## LEGISLAZIONE ATTUALE E QUADRO DELL'UE

L'attuale legislazione dell'UE in materia di tutela dei consumatori prevede già importanti garanzie a tutela degli interessi economici dei consumatori.

La direttiva sui diritti dei consumatori impone ai professionisti di **fornire informazioni chiare** su:

- le caratteristiche principali
- la funzionalità
- le condizioni contrattuali del contenuto digitale e dei servizi digitali.

In questo modo i consumatori possono prendere decisioni informate sui loro acquisti.

La direttiva sul contenuto digitale e i servizi digitali (direttiva (UE) 2019/770), che si applica a decorrere dal 1° gennaio 2022, **offre ai consumatori rimedi** se i contenuti o i servizi forniti non sono conformi al contratto e stabilisce cosa i consumatori potrebbero ragionevolmente aspettarsi. I consumatori possono avere diritto a un adeguato rimborso degli acquisti effettuati.

Entro la fine del 2026 la Commissione presenterà una relazione sull'applicazione della direttiva (UE) 2019/770, che riguarderà anche la sua applicazione all'interruzione dei contenuti e dei servizi digitali.

Allo stesso tempo, secondo la normativa dell'UE sul diritto d'autore, i titolari dei diritti godono di diritti esclusivi sulle loro creazioni. Oltre al diritto d'autore, anche altri diritti di proprietà intellettuale possono essere rilevanti, in quanto possono tutelare diversi aspetti visivi e tecnologici di un videogioco.

## DATE FONDAMENTALI



[Qui puoi seguire gli aggiornamenti dell'iniziativa dei cittadini europei](#)

[Qui puoi consultare altre storie di successo nel forum dell'ICE](#)