



ANGENOMMENE TEXTE

P9_TA(2023)0008

Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen

Entschließung des Europäischen Parlaments vom 18. Januar 2023 zum Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen (2022/2014(INI))

Das Europäische Parlament,

- unter Hinweis auf das Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes vom 20. November 1989 und die Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021) des Ausschusses der Vereinten Nationen für die Rechte des Kindes zu den Rechten des Kindes in Bezug auf das digitale Umfeld,
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 22. April 2008 über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospielen (COM(2008)0207),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 19. Februar 2020 über die Gestaltung der digitalen Zukunft Europas (COM(2020)0067),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 24. März 2021 mit dem Titel „EU-Kinderrechtsstrategie“ (COM(2021)0142),
- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 11. Mai 2022 mit dem Titel „Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche: die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+)“ (COM(2022)0212),
- unter Hinweis auf die Entschließung des Rates vom 1. März 2002 zum Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen¹,
- unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2018/1808 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. November 2018 zur Änderung der Richtlinie 2010/13/EU zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste (Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste) im Hinblick auf sich verändernde Marktgegebenheiten²,

¹ ABl. C 65 vom 14.3.2002, S. 2.

² ABl. L 303 vom 28.11.2018, S. 69.

- unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2019/770 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Mai 2019 über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte und digitaler Dienstleistungen¹,
- unter Hinweis auf die Richtlinie (EU) 2019/2161 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. November 2019 zur Änderung der Richtlinie 93/13/EWG des Rates sowie der Richtlinien 98/6/EG, 2005/29/EG und 2011/83/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur besseren Durchsetzung und Modernisierung der Verbraucherschutzvorschriften der Union²,
- unter Hinweis auf die Richtlinie 2011/83/EU des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25. Oktober 2011 über die Rechte der Verbraucher, zur Abänderung der Richtlinie 93/13/EWG des Rates und der Richtlinie 1999/44/EG des Europäischen Parlaments und des Rates sowie zur Aufhebung der Richtlinie 85/577/EWG des Rates und der Richtlinie 97/7/EG des Europäischen Parlaments und des Rates³,
- unter Hinweis auf die Bekanntmachung der Kommission vom 29. Dezember 2021 mit dem Titel „Leitlinien zur Auslegung und Anwendung der Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates über unlautere Geschäftspraktiken von Unternehmen gegenüber Verbrauchern im Binnenmarkt“⁴,
- unter Hinweis auf die Bekanntmachung der Kommission vom 29. Dezember 2021 mit dem Titel „Leitlinien zur Auslegung und Anwendung der Richtlinie 2011/83/EU des Europäischen Parlaments und des Rates über die Rechte der Verbraucher“⁵,
- unter Hinweis auf die Eignungsprüfung („Fitness-Check“) des EU-Verbraucherrechts in Bezug auf die digitale Fairness, die von der Kommission am 17. Mai 2022 mit einer Aufforderung zur Einreichung von Stellungnahmen in die Wege geleitet wurde,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung)⁶,
- unter Hinweis auf die Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste)⁷,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 12. März 2009 zu dem Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele⁸,
- unter Hinweis auf seine Entschließung vom 20. November 2012 zum Kinderschutz in

¹ ABl. L 136 vom 22.5.2019, S. 1.

² ABl. L 328 vom 18.12.2019, S. 7.

³ ABl. L 304 vom 22.11.2011, S. 64.

⁴ ABl. C 526 vom 29.12.2021, S. 1.

⁵ ABl. C 525 vom 29.12.2021, S. 1.

⁶ ABl. L 119 vom 4.5.2016, S. 1.

⁷ ABl. L 277 vom 27.10.2022, S. 1.

⁸ ABl. C 87 E vom 1.4.2010, S. 122.

der digitalen Welt¹,

- unter Hinweis auf seinen Standpunkt vom 28. März 2019 zu dem Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates über das Programm Kreatives Europa (2021 bis 2027) und zur Aufhebung der Verordnung (EU) Nr. 1295/2013²,
 - unter Hinweis auf die Schlussfolgerungen des Rates vom 13. April 2022 zum Aufbau einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft³,
 - unter Hinweis auf die Studie der Fachabteilung für Wirtschaft, Wissenschaft und Lebensqualität der Generaldirektion Interne Politikbereiche des Europäischen Parlaments vom Juli 2020 mit dem Titel „Lootboxen in Online-Spielen und ihre Wirkung auf Verbraucher, insbesondere junge Verbraucher“,
 - gestützt auf Artikel 54 seiner Geschäftsordnung,
 - unter Hinweis auf den Bericht des Ausschusses für Binnenmarkt und Verbraucherschutz (A9-0300/2022),
- A. in der Erwägung, dass Videospiele von Menschen aller Altersgruppen in Europa gespielt werden, wobei die Hälfte aller Europäer zwischen sechs und 64 Jahren Videospiele spielt und die größte Altersgruppe 45 bis 64 Jahre alt ist; in der Erwägung, dass 73 % der Kinder im Alter von sechs bis zehn Jahren, 84 % der Elf- bis Vierzehnjährigen und 74 % der Jugendlichen im Alter von 15-24 Jahren Videospiele spielen⁴;
- B. in der Erwägung, dass die europäische Videospielebranche die am schnellsten wachsende Kultur- und Kreativbranche in Europa ist, mit einer geschätzten europäischen Marktgröße von 23,3 Mrd. EUR im Jahr 2020 und mit einem höheren weltweiten Umsatz als Musik- und Filmunternehmen⁵; in der Erwägung, dass diese Branche großes Potenzial für Wachstum und die Schaffung von Arbeitsplätzen birgt und zum digitalen Binnenmarkt Europas beiträgt; in der Erwägung, dass die Videospielebranche die einzige Kultur- und Kreativbranche ist, die während der COVID-19-Krise ein Umsatzwachstum verzeichnen konnte⁶;
- C. in der Erwägung, dass Videospiele im Vergleich zu Computerprogrammen einen einzigartigen schöpferischen Wert haben, wie der Gerichtshof der Europäischen Union anerkannt hat⁷, und durch die Richtlinie 2009/24/EG über den Rechtsschutz von

¹ ABl. C 419 vom 16.12.2015, S. 33.

² ABl. C 108 vom 26.3.2021, S. 934.

³ ABl. C 160 vom 13.4.2022, S. 13.

⁴ COM(2022)0212.

⁵ Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)“, abgerufen am 19. Dezember 2022.

⁶ EY, „Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis“, Januar 2021.

⁷ Urteil des Gerichtshofs vom 23. Januar 2014, Nintendo Co. Ltd u. a. gegen PC Box Srl und 9Net Srl., C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

Computerprogrammen¹ und die Richtlinie 2001/29/EG zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft², auf der die Wertschöpfungskette beruht, geschützt sind;

- D. in der Erwägung, dass die Videospielebranche trotz ihrer zentralen Rolle im europäischen kulturellen und kreativen Gesamtgefüge im Vergleich zu anderen Medienbranchen, insbesondere zu Filmen und anderen audiovisuellen Produkten, die im Allgemeinen mehr Finanzmittel erhalten und als Modell für die Ausgestaltung von Vorschriften und der Strategien im Zusammenhang mit Videospielen dienen, von den politischen Entscheidungsträgern nach wie vor vernachlässigt wird, wobei es sich um einen Ansatz handelt, bei dem die Unterschiede zwischen diesen Branchen nicht berücksichtigt werden;
- E. in der Erwägung, dass sich die europäische Videospielebranche hauptsächlich aus kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) und Start-up-Unternehmen zusammensetzt, die eine wichtige Rolle im Hinblick auf Innovation und Wachstum in dieser Branche spielen³ ;
- F. in der Erwägung, dass die Videospielebranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt wird; in der Erwägung, dass die technologischen Entwicklungen in der Online-Videospielebranche zunehmend an Bedeutung gewinnen und auch auf andere Branchen und Industriezweige wie etwa Bauwesen, Design, Einzelhandel, Bildung, Marketing, virtuelle/erweiterte Realität und Online-Shopping übergreifen;
- G. in der Erwägung, dass einige der Unternehmen in der Branche Inhalte verwenden, die von Minderjährigen und kleinen Kindern erstellt wurden; in der Erwägung, dass Maßnahmen ergriffen werden sollten, um Minderjährige und kleine Kinder davor zu schützen, dass sie als Autoren von Online-Spielen kommerziell ausgenutzt werden⁴;
- H. in der Erwägung, dass Videospiele neben anderen Unterhaltungsaktivitäten eine der beliebtesten Formen der Unterhaltung in Europa sind, wobei eine Eurobarometer-Studie aus dem Jahr 2019 ergab, dass 27 % der Europäerinnen und Europäer mindestens einmal im Monat online Spiele spielen, verglichen mit 48 %, die Musik streamen und 47 %, die sich Filme oder Fernsehsendungen auf Online-Plattformen ansehen;
- I. in der Erwägung, dass das Funktionieren von Online-Spielen von der Konnektivität abhängt, da diese für ein stabiles und hochwertiges Spielerlebnis unerlässlich ist; in der Erwägung, dass die Zufriedenheit der Europäer mit den Upload- und Download-Geschwindigkeiten ihrer Internetverbindungen europaweit variiert und in einigen

¹ Richtlinie 2009/24/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 23. April 2009 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (ABl. L 111 vom 5.5.2009, S. 16).

² Richtlinie 2001/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 22. Mai 2001 zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und der verwandten Schutzrechte in der Informationsgesellschaft (ABl. L 167 vom 22.6.2001, S. 10).

³ Europäische Kommission, „[Der Wert der europäischen Videospielegesellschaft](#)“, 30. Mai 2022.

⁴ Parker, S., „[The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#)“, The Guardian, 9. Januar 2022.

Mitgliedstaaten über 90 %, in anderen jedoch nur 65 % beträgt¹; in der Erwägung, dass in ländlichen Gebieten die Unzufriedenheit der Befragten mit ihrer Internetverbindung 30 % höher ist als in städtischen Gebieten;

- J. in der Erwägung, dass Online-Videospiele auf vielen verschiedenen Geräten gespielt werden können und eine Reihe von Funktionen, Designoptionen und Tools wie Mehrspielermodus, Echtzeit-Voice-Chat-Systeme, Online-Shopping, erweiterte Realität, virtuelle Realität, kostenlose oder kostenpflichtige herunterladbare Inhalte, Abonnements und Lootboxen genutzt werden können, die das Spielerlebnis für die Spieler prägen können; in der Erwägung, dass nicht bei allen Videospielen eine Online-Interaktion mit anderen Spielern möglich ist; in der Erwägung, dass es Instrumente der elterlichen Kontrolle gibt, mit denen die Möglichkeit der Interaktion mit anderen Spielern unterbunden werden kann;
- K. in der Erwägung, dass sogenannte Lootboxen, die offenbar zufällige Gegenstände enthalten, in der Regel über das Spiel zugänglich sind oder mit echtem Geld bezahlt werden können; in der Erwägung, dass sie unter Verwendung von Spieldesigns verkauft werden können, die gemeinhin als Dark Patterns bekannt sind, was negative psychologische und finanzielle Folgen durch ungewollte oder unkontrollierte Käufe haben könnte, insbesondere für Minderjährige und kleine Kinder; in der Erwägung, dass es in den Niederlanden ein laufendes Gerichtsverfahren über die Maßnahmen gibt, die für Lootboxen gelten sollen; in der Erwägung, dass die Slowakei ebenfalls prüft, welche Maßnahmen zu ergreifen sind; in der Erwägung, dass das diesbezügliche Fehlen eines harmonisierten Ansatzes zu einer Fragmentierung des Videospiegelmarktes in der EU führt; in der Erwägung, dass es auf europäischer Ebene keine spezifischen Verbraucherschutzmechanismen gibt, die den Schutz aller Spieler, insbesondere von Minderjährigen und kleinen Kindern, in Bezug auf kostenpflichtige Lootboxen sicherstellen;
- L. in der Erwägung, dass sich die Spielebranche in den letzten Jahrzehnten von einem Spielhallen- und Box-Einnahmemodell zu einem mittlerweile weitverbreiteten „Games-as-a-Service“- „Pay-to-Win“- oder Freemium-Geschäftsmodell entwickelt hat; in der Erwägung, dass sich die Preise für Spiele trotz steigender Entwicklungskosten stabilisiert haben, da es möglich ist, diese Kosten über Spielerweiterungen weiterzugeben; stellt jedoch fest, dass die Kosten für ein erweitertes Spielerlebnis mit der Zeit erheblich steigen können;
- M. in der Erwägung, dass einige Online-Videospiele darauf abzielen, ihre Nutzer durch Datenerhebung und Werbung zu monetarisieren, was einen Anreiz dafür schafft, die Nutzer, einschließlich Minderjährige und kleine Kinder, dazu zu bringen, möglichst viel Zeit mit dem jeweiligen Spiel zu verbringen;
- N. in der Erwägung, dass eine übermäßige Nutzungsdauer von Online-Videospielen, die durch ein manipulatives Design noch begünstigt wird, zu einer Abhängigkeit und „Spielsucht“ führen kann, wie sie in der Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten der Weltgesundheitsorganisation (WHO)² definiert wird;

¹ Kantar auf Antrag der Europäischen Kommission, „[Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#)“, Juni 2021.

² WHO, „[Gaming disorder](#)“, abgerufen am 15. Dezember 2022.

- O. in der Erwägung, dass beim Spielen von Videospiele, insbesondere im Hinblick auf Minderjährige und kleine Kinder, und zwar unabhängig davon, wieviel Zeit mit dem Spielen verbracht wird, Probleme im Zusammenhang mit dem Verbraucherschutz auftreten können;
- P. in der Erwägung, dass Minderjährige und kleine Kinder unter der Aufsicht ihrer Eltern und Betreuer das Recht haben, auf eine Art und Weise an der digitalen Welt teilzunehmen, die mit den sich entwickelnden Fähigkeiten von Kindern vereinbar ist;
- Q. in der Erwägung, dass in Artikel 31 des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes festgelegt ist, dass alle Kinder das Recht haben, zu spielen und das kulturelle Leben und die kulturellen Aktivitäten entsprechend ihrem Alter frei und in vollem Umfang zu erleben;
- R. in der Erwägung, dass Spieler durch In-Game-Käufe beispielsweise kosmetische Items, wie zum Beispiel Skins, oder Inhalte erhalten können, die ihnen einen Spielvorteil verschaffen, Werbung umgehen, Abklingzeiten entfernen oder übermäßige Wartezeiten vermeiden und dem „Grinding“ entgehen;
- S. in der Erwägung, dass die Mehrheit der Eltern irgendeine Form der elterlichen Kontrolle nutzt; in der Erwägung, dass sich die meisten Eltern aufgrund der Zeit, die ihr Kind für Videospiele aufwendet, und der Risiken, dass ihr Kind schädlichen Inhalten, Einschüchterung, dem Kontakt mit fremden Erwachsenen und In-Game-Käufen ausgesetzt ist, Sorgen machen;
- T. in der Erwägung, dass viele Eltern in Europa das PEGI-System (Pan-European Game Information) kennen und die PEGI-Kennzeichnung nützlich finden, um zu entscheiden, ob sie ein Spiel für ihre Kinder kaufen sollen oder nicht¹;
- U. in der Erwägung, dass aus den Zahlen der Branche hervorgeht, dass die mit Videospiele zugebrachte Zeit insgesamt stabil ist, da die Europäer im Jahr 2021 durchschnittlich neun Stunden wöchentlich Videospiele gespielt haben, während es 2020 noch 9,5 Stunden waren, 8,6 Stunden im Jahr 2019, 8,8 Stunden im Jahr 2018 und 9,2 Stunden im Jahr 2017²; in der Erwägung, dass Videospiele nach wie vor weniger Zeit gewidmet wird als anderen Aktivitäten vor dem Bildschirm, wie zum Beispiel dem Fernsehen, wofür 2020 durchschnittlich 25 Stunden wöchentlich aufgewandt wurden;
- V. in der Erwägung, dass Gesundheit ein Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens und nicht nur des Freiseins von Krankheit oder Gebrechen ist; in der Erwägung, dass die psychische Gesundheit und psychisches Wohlergehen miteinander verknüpft sind und in allen Bereichen wie Bildung, Gesundheit, Beschäftigung und soziale Inklusion berücksichtigt werden müssen; in der Erwägung, dass Videospiele wichtige Instrumente zur Förderung der psychischen Gesundheit und des Wohlbefindens sein können und genutzt werden können, um Fortschritte in diesen Bereichen zu erzielen sowie zur Entwicklung von Fähigkeiten beizutragen, die in einer

¹ Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key Facts 2020: The year we played together](#)“, 24. August 2021.

² Interactive Software Federation of Europe and European Games Developer Federation, „[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)“, abgerufen am 19. Dezember 2022.

digitalen Gesellschaft und für den Aufbau des digitalen Binnenmarktes unerlässlich sind;

- W. in der Erwägung, dass im Jahr 2019 20 % der Beschäftigten in der Videospielebranche Frauen waren; in der Erwägung, dass die mangelnde Repräsentation von Frauen in den Bereichen Mathematik, Ingenieurwesen, Naturwissenschaft und Technik, einschließlich der Videospielebranche, ein bekanntes und systemisches Problem ist, sowohl in der Branche selbst als auch in der übersexualisierten Darstellung vieler weiblicher Charaktere im Rahmen der Spielgestaltung; in der Erwägung, dass 37 % der jungen Spielerinnen aufgrund ihres Geschlechts in Online-Mehrspieler-Spielen belästigt werden¹; in der Erwägung, dass trotz der unternommenen Bemühungen um eine akkurate, gleichberechtigte und nicht stereotype Darstellung von Frauen in Videospiele weitere Fortschritte erzielt werden müssen, die mit der gleichberechtigten Präsenz von Frauen in allen Positionen der Wertschöpfungskette sowie mit der Bekämpfung von sexuellem Missbrauch und Diskriminierung einhergehen;
- X. in der Erwägung, dass Menschen mit Behinderungen im Jahr 2020 ein Fünftel der EU-Bevölkerung ausmachten; in der Erwägung, dass sich die Union für die Verbesserung der sozialen und wirtschaftlichen Situation dieser Menschen einsetzt, auch online; in der Erwägung, dass es bestimmte Behinderungen gibt, die bei Online-Videospiele besonders beeinträchtigend sein können, etwa Farbblindheit, Sehbeeinträchtigungen oder Beeinträchtigungen der Handmobilität; in der Erwägung, dass 10 % der männlichen Bevölkerung von Farbblindheit betroffen sind;

Online-Videospiele in der EU

1. betont den Wert von Videospiele sowohl für das Online- als auch für das Offline-Spielen als beliebte Form der Unterhaltung, die von einer beträchtlichen Anzahl von Menschen aller Altersgruppen aus allen EU-Mitgliedstaaten genossen wird, und als kulturelles Ausdrucksmittel für ihre Urheber, einzelne Spieler und größere Spielgemeinschaften;
2. betont, dass die Videospielebranche der Europäischen Union ein hochinnovativer digitaler Industriezweig ist und über 90 000 direkte Arbeitsplätze in Europa auf die Branche entfallen; betont, dass die Videospielebranche zahlreichen Kulturschaffenden wie Spielentwicklern, Designern, Autoren, Musikproduzenten und anderen Künstlern immer mehr neue Beschäftigungsmöglichkeiten bietet, was bei allen Maßnahmen der Union in diesem Bereich, insbesondere bei Finanzierungsmaßnahmen, bedacht werden sollte; betont, dass Videospiele sowohl für die Digital- als auch die Kulturbranche von Bedeutung sind, da sie auch einen wesentlichen Teil des kulturellen und kreativen Gesamtgefüges darstellen und über 50 % des Mehrwerts des gesamten EU-Markts für audiovisuelle Inhalte ausmachen;
3. hebt die wichtige Rolle der Videospielebranche für die Förderung der Innovation in Europa hervor; betont, dass die Videospielebranche zur Entwicklung neuer Technologien wie etwa der künstlichen Intelligenz sowie der Technologien für die virtuelle und die

¹ Schriftliche Stellungnahme der Anti-Defamation League an den Gemischten Ausschuss zum Entwurf des Gesetzes zur Online-Sicherheit des britischen Parlaments (OSB0030), „[How Algorithms Influence Harmful Online Conduct](#)“, September 2021.

erweiterte Realität beigetragen hat;

4. verweist auf die Bedeutung von KMU in der europäischen Wertschöpfungskette für Videospiele und die weltweite Bedeutung vieler europäischer Unternehmen, die für den Konsolen- und PC-Markt sowie den Mobile-Gaming-Markt entwickeln; bringt seine Enttäuschung darüber zum Ausdruck, dass dieser internationale Erfolg und diese kulturelle Strahlkraft häufig ignoriert werden, wenn die europäische Spitzenreiterrolle bei digitalen Technologien und Diensten zur Sprache kommt;
5. begrüßt das vom Europäischen Parlament vorgeschlagene Pilotprojekt „Den Wert einer europäischen Spielegesellschaft verstehen“, mit dem umfassende Daten erhoben werden sollen, um politische Entscheidungen zu unterfüttern, die diese Branche betreffen; stellt fest, dass zu den Problemen, mit denen die Branche konfrontiert ist, die Talententwicklung und -bindung, ein komplexer und zersplitterter Rechtsrahmen auf einem globalen Markt, der Zugang zu Finanzmitteln und die sozialen und kulturellen Auswirkungen von Videospiele zählen;

Den Verbraucherschutz bei Online-Videospielen stärken

6. betont, dass der Verbraucherschutz von wesentlicher Bedeutung ist, um für ein sicheres und vertrauenswürdiges Online-Umfeld für Videospiele und Spieler zu sorgen, und dass der Aufbau von Vertrauen unter den Verbrauchern das wirtschaftliche Wachstum der Videospielebranche fördern kann; ist jedoch der Ansicht, dass der Verbraucherschutz weiter verbessert werden könnte; fordert die Kommission auf, im Rahmen der laufenden Eignungsprüfung des EU-Verbraucherrechts Fragen des Verbraucherschutzes bei Online-Videospielen zu berücksichtigen, um online wie offline für das gleiche Maß an Fairness zu sorgen;
7. stellt fest, dass der Besitzstand im Bereich des EU-Verbraucherrechts einen starken Verbraucherschutz vorsieht, der auch auf Videospiele voll anwendbar ist; nimmt die Bekanntmachung der Kommission vom 29. Dezember 2021 über unlautere Geschäftspraktiken im binnenmarktinternen Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern zur Kenntnis, die Leitlinien für die Anwendung des EU-Verbraucherrechts in Bezug auf Werbemaßnahmen und Werbung in Spielen, auch für Kinder, In-Game-Käufe und das Vorhandensein bezahlter zufällig generierter Inhalte enthält; weist jedoch darauf hin, dass es eines kohärenten und abgestimmten Konzepts der Mitgliedstaaten und Verbraucherschutzbehörden bedarf, damit eine Fragmentierung des Binnenmarkts verhindert wird und die Verbraucher in Europa geschützt werden;
8. fordert die Kommission und die nationalen Verbraucherschutzbehörden im Rahmen des Kooperationsnetzes für den Verbraucherschutz auf, dafür zu sorgen, dass das europäische Verbraucherrecht im Bereich der Videospiele uneingeschränkt eingehalten und durchgesetzt wird;
9. stellt fest, dass es Online-Videospielplattformen gibt, die es Spielern, auch Minderjährigen und kleinen Kindern, ermöglichen, mit den vom Entwickler zur Verfügung gestellten und ihm gehörenden Tools eigene Spiele zu kreieren; fordert die Kommission auf, erforderlichenfalls Regulierungsmaßnahmen zu ergreifen, um die Nutzer, insbesondere Minderjährige und kleine Kinder, vor rechtswidrigen Praktiken zu schützen, an denen diese Plattformen beteiligt sein könnten;

10. begrüßt die Tatsache, dass die Richtlinie (EU) 2019/770 ab Januar 2022 für Videospiele, einschließlich kostenloser Spiele, gelten wird und somit einen zusätzlichen Schutz für die Verbraucher darstellen wird; bedauert jedoch, dass einige Mitgliedstaaten die Richtlinie noch nicht umgesetzt haben, und fordert diese Mitgliedstaaten nachdrücklich auf, sie unverzüglich anzuwenden, um einen besseren Verbraucherschutz in der gesamten Union sicherzustellen; fordert die Kommission auf, den Prozess der Umsetzung der Richtlinie genau zu überwachen, einen engen Dialog mit den Mitgliedstaaten zu führen, die bei der Umsetzung der Richtlinie im Rückstand sind, und erforderlichenfalls die Einleitung von Vertragsverletzungsverfahren in Erwägung zu ziehen;
11. begrüßt die Entwicklung und Einführung von Instrumenten zur elterlichen Kontrolle, mit denen Inhalte und Videospiele nach Alter gefiltert, die mit den Spielen zugebrachte Zeit überwacht, Online-Käufe deaktiviert oder begrenzt und die Kommunikation mit anderen Personen oder die Darstellung von Inhalten, die von anderen Spielern erstellt wurden, eingeschränkt werden kann bzw. können; weist darauf hin, dass die elterliche Kontrolle auf der Ebene der Plattformen nicht die einzige Methode ist, die Eltern nutzen können, um den Zugang ihrer Kinder zu Inhalten zu überwachen und zu steuern; stellt jedoch fest, dass Eltern, selbst wenn sie solche Hilfsmittel zur Verfügung haben, diese möglicherweise nicht kennen oder bei ihrer Nutzung auf Probleme stoßen können, was ihre Effizienz schmälert; ist der Ansicht, dass die Verantwortung für die Entwicklung solcher Mechanismen bei der Branche liegt; ist der Ansicht, dass solche Mechanismen einfach zu benutzen, zu verstehen und einzurichten sein müssen und dass sie standardmäßig voreingestellt den Verbraucher schützen müssen; ist der Ansicht, dass sowohl die Eltern als auch die Branche für die Umsetzung der elterlichen Kontrolle verantwortlich sind; fordert die Einführung von Mechanismen, die eine strengere elterliche Kontrolle darüber ermöglichen, wie viel Zeit und Geld Minderjährige und junge Kinder für Spiele aufwenden, wobei die Rechte Minderjährigen gewahrt bleiben müssen und sie in ihrer Entwicklung nicht beeinträchtigt werden dürfen; fordert Plattformen auf, stärker für die Nutzung solcher Tools zu sensibilisieren und besser über dieses Thema zu informieren; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, öffentliche und private Aufklärungs- und Informationskampagnen zu unterstützen, die sich an Eltern und Betreuer richten, um diese über die vorhandenen Instrumente wie die PEGI-Telefonanwendung zu informieren und deren Nutzung zu fördern;
12. weist darauf hin, dass es in der Videospiegelbranche eine Vielzahl von Geschäftsmodellen gibt; weist darauf hin, dass einige Online-Videospiele ihren Nutzern In-Game-Käufe unter Verwendung von In-Game-Währungen anbieten, die entweder mit echtem Geld gekauft oder im Spiel verdient werden können, um Items durch Lootboxen oder sonstige offenbar zufällige In-Game-Käufe zu erhalten, deren Inhalt der Spieler vor der Zahlung nicht kennen kann; weist darauf hin, dass es verschiedene Arten von Lootboxen gibt¹, und stellt fest, dass solche Systeme nicht ohne Folgen für die Verbraucher bleiben und dass Spiele mit einem Pay-to-Win-Modell, insbesondere mit aggressiven Pay-to-Win-Modellen, oder mit Modellen, die beliebte Inhalte hinter Bezahlschranken verstecken, negative Reaktionen der Spielergemeinschaften

¹ Die Arten von Lootboxen unterscheiden sich unter anderem in Abhängigkeit von verschiedenen Bedingungen für deren Erhalt (Wartezeit, Anzeige von Werbung, Bezahlung mit echtem Geld), der Belohnung, ihrer Transparenz, den Chancen, das Item zu erhalten, und der Möglichkeit, das erhaltene Item in In-Game-Währung oder echtes Geld umzuwandeln.

hervorgerufen haben, was zu negativen Kritiken und sogar zu Änderungen an Spielen vor oder kurz nach ihrer Veröffentlichung geführt hat;

13. betont, dass In-Game-Käufe schon seit vielen Jahren in Videospiele existieren; unterstützt die vor Kurzem von der Kommission verabschiedeten Leitlinien zur Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken¹, die die Vorschriften im Hinblick auf kostenpflichtige offenbar zufällige Items, die in Videospiele vorkommen, erläutern; betont, dass im Rahmen von In-Game-Kaufsystemen auch die Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken und die kürzlich verabschiedeten Leitlinien eingehalten werden müssen, um sicherzustellen, dass sie nicht zu schädlichen Praktiken für Verbraucher, insbesondere für Minderjährige und kleine Kinder, führen; fordert, dass die Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken eingehalten und zügig umgesetzt wird, um den Verbraucherschutz im Binnenmarkt sicherzustellen, insbesondere für Minderjährige und kleine Kinder;
14. nimmt die von ihm in Auftrag gegebene Studie über Lootboxen und ihre Auswirkungen auf Verbraucher, insbesondere Minderjährige und kleine Kinder, zur Kenntnis; stellt fest, dass in der Studie empfohlen wird, Lootboxen unter dem Gesichtspunkt der Verbraucherschutzgesetzgebung zu untersuchen, um schädliche Auswirkungen und ausbeuterische Praktiken von Lootboxen zu verhindern, insbesondere in Bezug auf Minderjährige und kleine Kinder; fordert die Kommission auf, die Art und Weise, wie Lootboxen verkauft werden, zu untersuchen und die notwendigen Schritte zu unternehmen, um ein gemeinsames europäisches Konzept für Lootboxen zu schaffen, das einen angemessenen Schutz der Verbraucher, insbesondere von Minderjährigen und kleinen Kindern, sicherstellt²;
15. weist darauf hin, dass einige Spieldesigns, die für In-Game-Käufe verwendet werden, bewusst manipulativ und ausbeuterisch sind, da aggressive Geschäftspraktiken eingesetzt werden, die die Wahlfreiheit der Verbraucher erheblich beeinträchtigen und sie dazu animieren, finanzielle Entscheidungen zu treffen, die sie andernfalls nicht getroffen hätten; stellt fest, dass solche Praktiken gemäß der Richtlinie (EU) 2019/2161 eindeutig verboten sind; fordert die Entwickler und Anbieter von Videospiele auf, dafür zu sorgen, dass Spiele, die sich an Minderjährige richten, die Rechte von Minderjährigen und kleinen Kindern wahren, auch in Bezug auf Datenschutz, gezielte Werbung und manipulative Praktiken; ist der Ansicht, dass Minderjährige und Kleinkinder beim Spielen von Online-Videospiele ein Schutzniveau genießen sollten, das dem im Gesetz über digitale Dienste vorgesehene Schutzniveau entspricht;
16. stellt fest, dass neben In-Game-Kaufsystemen und kostenpflichtigen zufälligen Items auch andere irreführende Designelemente in Videospiele vorkommen, die das Verhalten der Verbraucher beeinflussen können; fordert die nationalen Behörden auf, die europäischen und nationalen Verbraucherschutzgesetze wirksam durchzusetzen,

¹ Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Mai 2005 über unlautere Geschäftspraktiken im binnenmarktinternen Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern und zur Änderung der Richtlinie 84/450/EWG des Rates, der Richtlinien 97/7/EG, 98/27/EG und 2002/65/EG des Europäischen Parlaments und des Rates sowie der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 des Europäischen Parlaments und des Rates (ABl. L 149 vom 11.6.2005, S. 22).

² Forbrukerrådet, „[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)“, 31. Mai 2022.

insbesondere die Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken und die entsprechenden Leitlinien dazu, die bestimmte Dark Patterns, aggressive Marketingpraktiken und irreführende Transparenz in Bezug auf Informationen, die den Verbrauchern zur Verfügung gestellt werden müssen, verbieten; fordert die Kommission darüber hinaus auf, diese Punkte, insbesondere Dark Patterns, im Rahmen der laufenden Eignungsprüfung des EU-Verbraucherrechts in Bezug auf die digitale Fairness weiter zu bewerten und angemessene Initiativen vorzulegen, wenn dies für notwendig erachtet wird;

17. betont, dass Entwickler von Online-Spielen, die sich an Minderjährige und kleine Kinder richten, deren Alter, Rechte und Schutzbedürftigkeit berücksichtigen müssen; betont, dass sie in Bezug auf Sicherheit, Schutz, Privatsphäre und Zeitbegrenzung die höchstmöglichen Standards konzeptionell und standardmäßig erfüllen müssen, und stellt fest, dass Eltern nicht nur die Standards ergänzen, sondern auch eine wichtige Rolle beim Schutz von Minderjährigen und kleinen Kindern beim Spielen von Videospiele übernehmen können; weist jedoch darauf hin, dass die Spielebranche Sensibilisierungskampagnen und Unterstützung in Bezug auf die Verwendung geeigneter Tools anbieten und Informationen zum besseren Schutz von Minderjährigen und kleinen Kindern zur Verfügung stellen sollten;
18. hebt hervor, dass Videospiele sowohl Spielmaterial als auch Kunstwerke mit kulturellem Wert sind;
19. betont, dass die Verbraucher über alle notwendigen Informationen zu einem Online-Videospiel verfügen sollten, auch über das Vorhandensein von In-Game-Käufen wie Lootboxen und anderen offenbar zufälligen In-Game-Käufen, und dass sie sich vor Spielbeginn und während des Spiels über die Art des Inhalts im Klaren sein sollten, und betont, dass diese Informationen vor dem Kauf des Spiels und vor jedem In-Game-Kauf für alle Verbraucher deutlich sichtbar und leicht verständlich sein sollten, um die Verbraucher, insbesondere Minderjährige und kleine Kinder, besser zu schützen und Eltern dabei zu helfen, die Kosten zu verstehen und zu kontrollieren; weist darauf hin, dass bei der Verwendung virtueller Währungen in Online-Spielen deren Wert in realer Währung den Verbrauchern bei jedem Kauf klar und deutlich angezeigt werden sollte; weist darauf hin, dass das Fehlen einer solchen Information gemäß der Richtlinie (EU) 2019/2161 eindeutig verboten ist;
20. weist darauf hin, dass in Online-Videospielen, in denen den Spielern die Option geboten wird, einen Vorteil als Gegenleistung für Zahlungen in „Pay-to-Win“-Modellen zu erhalten, vor Spielbeginn deutlich auf diese Funktion hingewiesen werden muss; betont, dass derartige „Pay-to-Win“-Modelle zwischen den Spielern zu einer Diskrepanz aufgrund der ihnen zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel führen können; fordert daher, dass Spiele, in denen solche Modelle zum Einsatz kommen, einen Spielmodus ohne „Pay-to-Win“-Transaktionen enthalten;
21. begrüßt, dass die Kommission im Rahmen der bevorstehenden Eignungsprüfung der Verbraucherschutzvorschriften die automatische Verlängerung von Abonnements und Verträgen prüfen wird; weist darauf hin, dass automatische Verlängerungen sowohl für den Nutzer als auch für den Gewerbetreibenden von Vorteil sein können, da diese für den Nutzer praktisch sind und für den Gewerbetreibenden den Aufwand für die Teilnehmerverwaltung begrenzen; weist ferner darauf hin, dass automatische Verlängerungen jedoch auch problematisch sein können, wenn sie entgegen dem Willen

des Verbrauchers auf unbestimmte Zeit fortgesetzt werden; bestärkt sowohl die Kommission in ihrer Prüfung als auch die Gewerbetreibenden in ihrer Unternehmenspolitik, bewährte Verfahren aus Mitgliedstaaten oder Unternehmen zu berücksichtigen, die bereits verbraucherfreundliche Maßnahmen zur automatischen Verlängerung eingeführt haben; fordert die Kommission auf, auf EU-Ebene eine Verpflichtung einzuführen, wonach Gewerbetreibende den Nutzern beim Kauf einen Opt-in-Vorschlag unterbreiten müssen, anstatt die automatische Verlängerung standardmäßig anzuwenden, eindeutige und leicht zugängliche Informationen darüber bereitstellen müssen, wie automatische Verlängerungen jederzeit gekündigt werden können, und das Verfahren zur Kündigung der automatischen Verlängerungen so einfach und mühelos wie die Anmeldung gestalten müssen;

22. fordert von den Videospielentwicklern mehr Transparenz in Bezug auf die Wahrscheinlichkeiten bei Lootbox-Mechanismen, einschließlich allgemeinverständlicher Informationen im Klartext darüber, worauf die Algorithmen trainiert sind;
23. betont, dass die Rückgabe- und Erstattungsgarantien ein Eckpfeiler der Verbraucherrechte der Union sind und dass die Verbraucher bei Online-Käufen das gleiche Recht auf Rückgabe und Erstattung haben wie bei physischen Käufen vor Ort; stellt fest, dass für Online- und digitale Inhalte, unabhängig davon, ob sie heruntergeladen oder gestreamt werden, das Recht auf Rückerstattung gilt, wenn das Produkt oder die Dienstleistung fehlerhaft ist oder wenn der Verbraucher nicht wie erwartet Zugang zu dem Produkt erhält; fordert die Gewerbetreibenden auf, die EU-Verbraucherschutzvorschriften in vollem Umfang einzuhalten und klare, transparente und zuverlässige Informationen darüber bereitzustellen, wie ein Antrag auf Erstattung gestellt oder vom Widerrufsrecht Gebrauch gemacht werden kann;
24. betont, dass Menschen mit Behinderungen in der Lage sein sollten, alle Arten von Online-Videospielen zu spielen; hebt des Weiteren hervor, dass sowohl die technischen und kommunikativen Merkmale von Online-Videospielen als auch alle einschlägigen Informationen im Zusammenhang mit dem Spielen oder dem Kauf des Spiels inklusiv und zugänglich sein müssen; fordert die Kommission auf, Initiativen zur Verbesserung der Zugänglichkeit von Online-Videospielen für Menschen mit Behinderungen vorzulegen; bestärkt die Anbieter von Online-Videospielen darin, Spiele barrierefrei zu machen, indem sie die Barrierefreiheitsanforderungen im Sinne des Anhangs I der Richtlinie (EU) 2019/882¹ anwenden;
25. weist darauf hin, dass ein Item, das in einem Videospiel erlangt wurde, in bestimmten Fällen innerhalb des Spiels oder über Websites Dritter gegen echtes Geld eingetauscht werden kann, was im Widerspruch zu den Geschäftsbedingungen der Videospielhersteller steht; fordert die nationalen Behörden auf, illegale Praktiken zu unterbinden, die jedermann den Tausch, den Verkauf oder das Wetten auf Spieleseiten ermöglichen; hebt hervor, dass solche Dienstleistungen nicht nur Fragen im Zusammenhang mit dem Verbraucherschutz aufwerfen, sondern auch Geldwäsche ermöglichen könnten; fordert die Kommission auf, diese Praktiken zu untersagen; ist der Ansicht, dass das Gesetz über digitale Dienste insbesondere im Wege der

¹ Richtlinie (EU) 2019/882 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über die Barrierefreiheitsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen (ABl. L 151 vom 7.6.2019, S. 70).

Anwendung der Verpflichtungen im Zusammenhang mit dem Grundsatz „Kennen Sie Ihren Geschäftskunden“ zur Lösung dieses Problems beitragen kann;

26. ist besorgt darüber, dass Goldfarming mit Zwangsarbeit und Ausbeutung in Entwicklungsländern sowie mit Geldwäsche in Verbindung gebracht werden kann; fordert die Kommission auf, die Nutzung von Goldfarming im Zusammenhang mit Finanzverbrechen und Menschenrechtsverletzungen zu bewerten und gegebenenfalls geeignete Initiativen vorzulegen;
27. fordert die Kommission auf, eine europäische Videospiegelstrategie vorzulegen, die das wirtschaftliche, soziale, bildungspolitische, kulturelle und innovative Potenzial dieser Branche freisetzt, um sie in die Lage zu versetzen, eine führende Rolle auf dem globalen Videospiegelmarkt zu übernehmen; fordert die Kommission auf, bei der bevorstehenden Eignungsprüfung des EU-Verbraucherrechts in Bezug auf digitale Fairness zu prüfen, ob der derzeitige verbraucherrechtliche Rahmen ausreicht, um alle verbraucherrechtlichen Fragen im Zusammenhang mit Lootboxen und In-Game-Käufen zu klären, und, falls dies nicht der Fall sein sollte, eine Gesetzesvorlage zur Anpassung des derzeitigen EU-Verbraucherrechtsrahmens für Online-Videospiele vorzulegen oder eine eigenständige Gesetzesvorlage für Online-Videospiele vorzulegen, um einen harmonisierten europäischen Rechtsrahmen zu schaffen, mit dem ein hohes Maß an Verbraucherschutz, insbesondere für Minderjährige und kleine Kinder, sichergestellt wird; ist der Ansicht, dass in diesen Vorlagen geprüft werden sollte, ob eine Verpflichtung zur standardmäßigen Deaktivierung von In-Game-Zahlungen und Lootbox-Mechanismen oder ein Verbot von kostenpflichtigen Lootboxen vorgeschlagen werden sollte, um Minderjährige zu schützen, eine Fragmentierung des Binnenmarktes zu vermeiden und sicherzustellen, dass die Verbraucher unabhängig von ihrem Wohnsitz von demselben Schutzniveau profitieren;
28. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, von Anbietern von Online-Videospielen, die sich an Minderjährige und kleine Kinder richten, zu verlangen, dass sie auf der Grundlage der 4 C („Content, Contact, Conduct, Contract“) der Risikoklassifizierung Ex-ante-Folgenabschätzungen für Kinder erstellen und alle festgestellten Risiken für die Rechte von Minderjährigen wirksam abmildern;

Zusätzliche Vorteile und Risiken für Verbraucher

29. hebt die große Bedeutung der psychischen Gesundheit insbesondere von Minderjährigen und kleinen Kindern hervor; stellt fest, dass Videospiele während der strengen Ausgangsbeschränkungen während der COVID-19-Pandemie für Entlastung sorgten; weist darauf hin, dass die Internetverbindungen dabei eine positive Rolle gespielt haben, da die Europäerinnen und Europäer weiterhin kommunizieren, interagieren und gemeinsam kreativ sein konnten, auch über Online-Videospiele; weist darauf hin, dass Spiele Interaktionsmöglichkeiten für Personen bieten können, die in ihrem realen Umfeld von sozialer Ausgrenzung oder Isolation betroffen sind; stellt fest, dass dies insbesondere auf ältere Menschen zutrifft, die während der COVID-19-Pandemie am meisten unter der Isolation gelitten haben; stellt fest, dass die Weltgesundheitsorganisation der Ansicht ist, dass Online-Spiele ein wichtiges

Instrument zur Pflege unserer Beziehungen zu anderen Menschen werden können¹; weist auf die Vorteile plattformübergreifender Online-Spiele sowohl für die Nutzererfahrung, indem sie es den Spielern ermöglichen, auf einfache Weise über verschiedene Plattformen hinweg miteinander in Kontakt zu treten, als auch für die Spieleentwickler hin und fordert die Videospielebranche auf, sich nach besten Kräften um eine möglichst umfassende Nutzung dieser Möglichkeit zu bemühen; nimmt allgemein die Chancen und neuen Perspektiven zur Kenntnis, die die Möglichkeit, sich kreativ auszudrücken, und der Zugang zu kulturellen Inhalten, insbesondere für Minderjährige und kleine Kinder, generieren; fordert die Kommission auf, sich weiterhin für die Verbesserung der digitalen Infrastruktur in Europa einzusetzen, die nicht nur die Kreativbranche bei der Entwicklung hochwertiger Inhalte unterstützt, sondern auch den Zugang der europäischen Bürgerinnen und Bürger zu diesen kulturell bedeutenden Werken;

30. ist der Ansicht, dass Videospiele für viele Menschen nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als geistige Übung dienen, z. B. durch das Lösen anspruchsvoller Aufgaben und Rätsel, Wettbewerbe mit anderen Spielern, die ein hohes Maß an Konzentration erfordern, und die Entwicklung von Fähigkeiten wie Problemlösung, räumliche und Hand-Augen-Koordination, Teamarbeit, Sehvermögen und Schnelligkeit fördern;
31. schlägt vor, jährlich einen EU-Preis für Online-Videospiele im Parlament in Brüssel zu verleihen – den Europäischen Preis für Online-Videospiele –, um die Bedeutung der Unternehmen, die Online-Videospiele herstellen und von denen viele KMU sind, für den europäischen digitalen Binnenmarkt im Hinblick auf Beschäftigung, Wachstum, Innovation und Förderung der europäischen Werte Innovation hervorzuheben; ist der Ansicht, dass der Preis darauf abzielen sollte, Online-Videospiele zu fördern, die die Rechte der Verbraucher achten oder die einen positiven Einfluss auf bestimmte Bereiche haben, wie z. B. Bildung oder die Entwicklung von Fähigkeiten;
32. begrüßt das innovative EU-Forschungsprojekt „Kids Online“, bei dem hochwertige Daten aus ganz Europa zur Sichtweise von Kindern in Bezug auf ihre Online-Erfahrungen erhoben werden; fordert häufigere Aktualisierungen dieser weltweit führenden Initiative; fordert die Kommission auf, diese und ähnliche Initiativen in Zukunft zu finanzieren;
33. betont, dass Online-Videospiele für die Bildung wichtig sind, da sie ein nützliches Hilfsmittel während des Lernprozesses sein können, und dass viele Spiele speziell zu Bildungszwecken entwickelt wurden, z. B. um Diskussionen über gesellschaftliche Fragen anzustoßen oder um das Verständnis historischer oder kultureller Ereignisse zu verbessern; weist darauf hin, dass Videospiele in nationalen Lehrplänen stehen; stellt fest, dass kommerzielle Videospiele auch für Bildungszwecke genutzt werden; weist darauf hin, dass Videospiele auch dazu genutzt werden, kritisches Denken und Fähigkeiten zu fördern und die Kreativität anzuregen; betont zudem, dass es für Videospiele auch in späteren Lebensphasen zur Anwendung kommen können, da sie ältere Menschen mental stimulieren und ihnen Kontaktmöglichkeiten bieten können;
34. hebt hervor, dass die übermäßige Nutzung von Online-Videospielen negative

¹ Bloomberg, „[Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign](#)“, 10. April 2020.

Auswirkungen auf soziale Beziehungen, Arbeit, Schulabbrecherquoten, körperliche und geistige Gesundheit und schulische Leistungen haben kann, während die Forschung zeigt, dass Videospiele auch einen positiven Einfluss haben können; betont daher, dass es notwendig ist, ein gesundes Gleichgewicht zu finden;

35. betont, dass die Abhängigkeit von Videospiele – auch als „Online-Spielsucht“ bekannt – ein Problem für manche Spieler darstellt; weist darauf hin, dass die Weltgesundheitsorganisation Online-Spielsucht als Abhängigkeitsstörung eingestuft hat, die sich dadurch auszeichnet, dass Spieler die Kontrolle über ihr Spielverhalten verlieren, dass dem Spielen Vorrang vor anderen Aktivitäten eingeräumt wird, bis schließlich das Spielen Vorrang vor anderen Interessen und alltäglichen Aktivitäten hat, und dass das Spielen trotz negativer Folgen fortgesetzt wird oder eskaliert;
36. betont, dass sowohl die Videospielebranche als auch die Nutzer und Eltern die Risiken und Auswirkungen von Online-Spielsucht nicht unterschätzen sollten; stellt fest, dass Pubertät und Jugend wissenschaftlichen Erkenntnissen zufolge Lebensphasen sind, in denen Menschen anfälliger für ein Suchtverhalten sind; fordert eine weitgehende Zusammenarbeit zwischen den Designern von Videospiele, Verlegern, Plattformen und weiteren Interessenträgern, einschließlich der zuständigen nationalen Behörden und der Kommission, um die Risiken von Online-Spielsucht zu mindern; empfiehlt, dass mehr Aufklärungskampagnen gestartet werden sollten, um sicherzustellen, dass Eltern und junge Spieler sich der Risiken im Zusammenhang mit Online-Spielsucht bewusst sind, und fordert die Spieleentwickler auf, eine manipulative Spielgestaltung zu vermeiden, die zu Spielsucht, Isolation und Cybermobbing führen kann;
37. stellt fest, dass es an EU-weiten aufgeschlüsselten Daten über die durchschnittlich mit Spielen verbrachte Zeit, die durchschnittlichen Ausgaben für Spiele, allgemeine Spielerfahrungen und daraus resultierende soziopsychologische Auswirkungen mangelt; fordert die Kommission auf, diese Daten jährlich zu erheben und dem Parlament einen Bericht darüber vorzulegen;
38. stellt fest, dass die Spielebranche Zugang zu großen Mengen von teilweise sensiblen persönlichen Daten hat; betont, dass sie sicherstellen muss, dass die Verarbeitung personenbezogener Daten im Einklang mit der Datenschutz-Grundverordnung und anderen EU-Rechtsvorschriften erfolgt und dass die anhand von Verhaltensdaten erstellten Nutzerprofile nicht für manipulative und diskriminierende Zwecke verwendet werden; fordert die zuständigen Behörden auf, dafür zu sorgen, dass das einschlägige Unionsrecht und nationale Recht rigoros durchgesetzt werden; betont, dass die Analyse von Spielermustern durch die Erhebung von Daten nicht dazu führen sollte, dass bevorzugt Techniken eingesetzt werden, die darauf abzielen, Spieler abhängig zu machen, sondern dass diese Techniken stattdessen zur Verbesserung des Spielerlebnisses eingesetzt werden sollten; fordert die Entwickler auf, die Spielgestaltung in Kapiteln oder häufigen Speicherpunkten zu berücksichtigen, um Aufmerksamkeitspausen zu erleichtern, in denen die Spieler eine Pause einlegen können;
39. weist darauf hin, dass Plattformen für Online-Videospiele von Betrügern für Phishing genutzt werden können; fordert, dass Informationskampagnen durchgeführt werden, um das Bewusstsein für die damit verbundenen Risiken zu schärfen, insbesondere bei Minderjährigen und jungen Menschen;

40. fordert die Videospielebranche, die Kommission und die Mitgliedstaaten nachdrücklich auf, einen Aktionsplan auszuarbeiten, um für eine ausgewogene Geschlechtervertretung in allen Entwicklungsstadien der Online-Spielebranche zu sorgen; fordert die Branche außerdem auf, die Objektivierung von Frauen und die Schaffung, Bekräftigung oder Verstärkung von Geschlechterstereotypen zu vermeiden; betont, dass durch diese Praktiken, die viel zu üblich sind, ein feindseliges Umfeld für Frauen und Mädchen in Online-Spielen geschaffen wird;

Ein sicheres Online-Umfeld für die Nutzer von Online-Videospielen sicherstellen

41. begrüßt von der Wirtschaft in die Wege geleitete Initiativen wie etwa das PEGI-Einstufungssystem, das in 38 Ländern verwendet wird; ist der Ansicht, dass dieses Einstufungssystem besonders nützlich sein kann, indem es Inhaltsbeschreibungen und Informationen über das empfohlene Alter für ein Spiel bereitstellt, was Eltern dabei hilft, angemessene Spielinhalte für ihre Kinder auszuwählen; betont, dass das Einstufungssystem ein Teil des allgemeinen PEGI-Verhaltenskodexes ist, mit dem insgesamt bezweckt wird, ein sicheres Umfeld für Spieler sicherzustellen; begrüßt den aktualisierten PEGI-Ansatz, gemäß dem die Verbraucher nun darüber informiert werden, ob ein Spiel kostenpflichtige, scheinbar zufällige Funktionen aufweist; betont, dass Eltern durch das Vorhandensein kostenpflichtiger Spielinhalte, einschließlich kostenpflichtiger scheinbar zufälliger Inhalte, nicht daran gehindert werden, den Zugang zu derartigen Inhalten zu steuern und Kindern Zugang zum Basisspiel zu gewähren, wenn dieses als altersgerecht erachtet wird; stellt fest, dass einige Länder das PEGI-System gesetzlich verankert haben; fordert die Kommission auf, zu bewerten, wie das PEGI-System in den verschiedenen Arten von Spielen, die auf dem Markt und in der Union verfügbar sind, umgesetzt wird, und die Möglichkeiten für eine Verankerung im Unionsrecht zu prüfen, um das PEGI-System und seinen Verhaltenskodex zum harmonisierten, verbindlichen Alterseinstufungssystem zu machen, das für alle Videospieleentwickler, App-Stores und Online-Plattformen gilt, um eine Fragmentierung des Binnenmarktes zu vermeiden und Rechtssicherheit für die Videospielebranche zu schaffen;
42. erkennt das Potenzial des PEGI-Systems an, dem Verbraucher wichtige vorvertragliche Informationen zu liefern; ist jedoch der Ansicht, dass diese von der Wirtschaft in die Wege geleitete Initiative durch zusätzliche Maßnahmen ergänzt werden sollte, um ein Höchstmaß an Verbraucherschutz sicherzustellen und die durch In-Game-Käufe und Lootbox-Mechanismen entstehenden verbraucherrechtlichen Probleme zu lösen;
43. fordert die Branche, einschließlich der Spieleplattformen und -verlage, der unabhängigen Experten und der Einstufungsgremien auf, ihre Sensibilisierungskampagnen in Bezug auf das PEGI-System fortzusetzen, damit mehr Eltern von seiner Existenz erfahren, und reaktiv zu bleiben, um eine Anpassung des Einstufungssystems als Reaktion auf Entwicklungen in Bezug auf Videospiele und ihre Spielinhalte sicherzustellen und den Eltern die Entscheidung weiterhin zu erleichtern;
44. fordert die Kommission auf, Mindeststandards für den Schutz der Privatsphäre zu entwickeln und den Bedarf an einem sicheren und integrativen Alterssicherungssystem zu bewerten;
45. nimmt mit Besorgnis die Risiken zur Kenntnis, die mit der Verbreitung von Hassreden und Cybermobbing auf Online-Videospielplattformen verbunden sind, die besonders

gefährlich sind, wenn sie sich an Minderjährige und kleine Kinder richten;

46. betont, dass Online-Videospiele ein sicheres digitales Umfeld für die Nutzer bieten müssen; begrüßt das vor Kurzem verabschiedete Gesetz über digitale Dienste, mit dem die Regeln für die Moderation von Inhalten in Europa aktualisiert werden, damit illegale Online-Inhalte unter anderem in Videospielen besser bekämpft werden können; fordert, dass das Gesetz rasch in nationales Recht umgesetzt und zügig angewandt wird;
47. hebt hervor, dass in Videospielen nicht nur illegale, sondern auch schädliche Inhalte über die Kommunikationsfunktionen des Spiels oder über Spieleplattformen der sozialen Medien verbreitet werden können; betont, dass die Videospielebranche im Einklang mit den anwendbaren Rechtsvorschriften der Einzelstaaten und der EU die geeigneten Maßnahmen und Hilfsmittel zum Schutz aller Nutzer vor schädlichen Inhalten ergreifen muss;
48. fordert die Kommission und die Verbraucherschutzbehörden der Mitgliedstaaten auf, dafür zu sorgen, dass das Verbraucherschutzrecht auch in der Videospielebranche vollständig eingehalten und durchgesetzt wird, indem sie erforderlichenfalls im Einklang mit der Verordnung (EU) 2017/2394 über die Zusammenarbeit zwischen den für die Durchsetzung der Verbraucherschutzgesetze zuständigen nationalen Behörden¹ branchenspezifische abgestimmte Ermittlungen (Sweeps) durchführen oder koordinierte Durchsetzungsmaßnahmen ergreifen;
 - o
 - o o
49. beauftragt seine Präsidentin, diese Entschließung dem Rat und der Kommission zu übermitteln.

¹ Verordnung (EU) 2017/2394 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 12. Dezember 2017 über die Zusammenarbeit zwischen den für die Durchsetzung der Verbraucherschutzgesetze zuständigen nationalen Behörden und zur Aufhebung der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 (ABl. L 345 vom 27.12.2017, S. 1).