



COMISIA
EUROPEANĂ

Strasbourg, 16.6.2026
C(2026) 4110 final

COMUNICARE A COMISIEI

privind inițiativa cetățenească europeană (ICE) intitulată „Stop Destroying Videogames” („Stop distrugerii jocurilor video!”)

1. INTRODUCERE: INIȚIATIVA CETĂȚENEASCĂ EUROPEANĂ

„Stop Destroying Videogames” (*Stop distrugerii jocurilor video!*) este cea de a 14-a inițiativă cetățenească europeană (ICE) prezentată Comisiei spre examinare după atingerea pragurilor¹ prevăzute de Tratatul privind Uniunea Europeană și de Regulamentul (UE) 2019/788² („Regulamentul privind ICE”).

Organizatorii își descriu obiectivele după cum urmează:

Jocurile video s-au transformat într-o industrie care valorează sute de miliarde de euro, cu miliarde de clienți. Însă cu timpul, s-a dezvoltat treptat o practică comercială specifică sectorului, care nu este doar un atac asupra drepturilor de bază ale consumatorilor, ci distruge mediul jocurilor în sine.

Tot mai mulți editori vând jocuri video care, pentru a funcționa, necesită o conexiune prin internet la editorul jocului sau „apelarea acasă”. Deși aceasta nu este o problemă în sine, atunci când se încheie asistența tehnică necesară pentru funcționarea acestor tipuri de jocuri, foarte adesea, editorii procedează pur și simplu la tăierea conexiunii necesare pentru funcționarea jocului și la distrugerea tuturor copiilor funcționale ale jocului și pun în aplicare măsuri extinse pentru a împiedica clientul să repare jocul.

Această practică „deposedează” efectiv clienții de produsele pe care le-au cumpărat și exclude restaurarea jocurilor. Ea este un afront la adresa drepturilor consumatorilor. În plus, jocurile video sunt opere de creație intelectuală unice. La fel ca filmele sau cântecele, un joc nu poate fi pur și simplu înlocuit cu un altul. Distrugerea lor reprezintă o pierdere creativă pentru toți cei implicați și șterge istoria în moduri imposibile în alte medii.

Legislația existentă și organismele de protecție a consumatorilor nu sunt pregătite să protejeze clienții împotriva acestei practici. Posibilitatea ca o firmă să distrugă un articol pe care l-a vândut deja clientului la mult timp după vânzare nu există în mod natural în alte sectoare. Având în vedere că pentru simpla rulare a jocurilor sunt necesare acorduri de licență, multe dintre măsurile existente de protecție a consumatorilor sunt eludate. Această practică pune sub semnul întrebării însuși conceptul de proprietate, deoarece consumatorul nu rămâne cu nimic după ce a „cumpărat” un joc.

Inițiativa cere să li se impună editorilor care vând sau acordă licențe pentru jocuri video consumatorilor din Uniunea Europeană (sau caracteristicile și activele aferente, vândute pentru jocurile video pe care le exploatează) să lase respectivele jocuri video într-o stare funcțională (executabilă).

Mai precis, inițiativa caută să evite dezactivarea de la distanță a jocurilor video de către editori înainte de a furniza modalități rezonabile care să permită funcționarea în continuare a jocurilor

¹ Articolul 3 din Regulamentul privind ICE prevede că: „O inițiativă este valabilă dacă: (a) este susținută de cel puțin un milion de cetățeni ai Uniunii (denumiți în continuare «semnatari»), în conformitate cu articolul 2 alineatul (1), din cel puțin un sfert din statele membre; și (b) în cel puțin un sfert din statele membre, numărul de semnatori este cel puțin egal cu numărul minim prevăzut în anexa I, care corespunde rezultatului înmulțirii numărului de deputați în Parlamentul European aleși în fiecare stat membru cu numărul total de deputați în Parlamentul European, la data înregistrării inițiativei”.

² Regulamentul (UE) 2019/788 al Parlamentului European și al Consiliului din 17 aprilie 2019 privind inițiativa cetățenească europeană, JO L 130, 17.5.2019, p. 55.

video respective, fără implicarea editorului.

Inițiativa nu urmărește să dobândească proprietatea asupra respectivelor jocuri video, drepturile intelectuale asociate sau drepturile de monetizare și nici nu se așteaptă ca editorii să furnizeze resurse pentru respectivele jocuri video odată ce întrerup vânzarea acestora și serviciile post-vânzare asociate. În schimb, inițiativa cere ca editorii să lase jocurile respective într-o stare rezonabilă de funcționare (executabilă).

În urma solicitării prezentate de organizatori la 4 mai 2024, Comisia a înregistrat inițiativa la 19 iunie 2024³. În decizia sa de înregistrare, Comisia a precizat că, deși „consideră că niciuna dintre părțile inițiativei nu depășește în mod vădit competența Comisiei de a prezenta o propunere de act juridic al Uniunii în vederea punerii în aplicare a tratatelor, această concluzie nu afectează efectuarea unei evaluări pentru a se stabili dacă, în acest caz, sunt îndeplinite condițiile concrete de fond necesare pentru o acțiune din partea Comisiei, inclusiv respectarea principiilor proporționalității, subsidiarității și compatibilității cu drepturile fundamentale”.

Organizatorii au colectat „declarațiile de susținere” (semnăturile) necesare în perioada 31 iulie 2024 - 31 iulie 2025. La 26 ianuarie 2026, după ce autoritățile statelor membre au verificat declarațiile de susținere, organizatorii au prezentat Comisiei inițiativa. La aceeași dată, Comisia a publicat un anunț care confirmă valabilitatea inițiativei în registrul ICE.

Organizatorii au explicat obiectivele inițiativei în cadrul unei reuniuni cu reprezentanții Comisiei la 23 februarie 2026 și al unei audieri publice organizate de Parlamentul European la 16 aprilie 2026. În plus, Parlamentul European a organizat o dezbatere în plen cu privire la inițiativă la 21 mai 2026. Comitetul Economic și Social European a organizat, de asemenea, o audiere în acest sens la 19 mai 2026. Cu aceste ocazii, organizatorii au subliniat faptul că inițiativa lor vizează doar jocurile care nu au fost încă dezvoltate, nu și pe cele deja disponibile pe piață.

În prezenta comunicare, Comisia prezintă concluziile sale juridice și politice privind inițiativa, acțiunile pe care intenționează să le întreprindă, motivele acestei evaluări și calendarul preconizat, în conformitate cu articolul 15 alineatul (2) din Regulamentul privind ICE.

2. CONTEXTUL

2.1 Contextul de politică

Comisia se angajează să asigure un nivel ridicat de protecție a consumatorilor și să promoveze practici echitabile, transparente și de încredere pe piețele digitale, în conformitate cu tratatele și cu legislația UE. În acest context, Comisia urmărește să asigure informarea adecvată a consumatorilor cu privire la caracteristicile și condițiile de utilizare a produselor digitale și posibilitatea acestora de a-și exercita efectiv drepturile în temeiul legislației UE. În același timp, Comisia se angajează, de asemenea, să asigure un nivel ridicat de protecție a proprietății intelectuale în conformitate cu legislația UE, pentru a stimula investițiile în creativitate și inovare.

³ Decizia de punere în aplicare (UE) 2024/1824 a Comisiei din 19 iunie 2024 privind cererea de înregistrare, în temeiul Regulamentului (UE) 2019/788 al Parlamentului European și al Consiliului, a inițiativei cetățenești europene intitulată „Stop Destroying Videogames” („Stop distrugerii jocurilor video!”), JO L, 2024/1824, 28.6.2024, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX%3A32024D1824>.

Agenda 2030 pentru protecția consumatorilor⁴, adoptată de Comisie la 19 noiembrie 2025, stabilește cadrul strategic pentru politica UE în materie de protecție a consumatorilor pentru perioada 2025-2030. Aceasta se bazează pe premisa că încrederea consumatorilor este esențială pentru buna funcționare a piețelor și că un nivel ridicat de protecție a consumatorilor contribuie, de asemenea, la stimularea competitivității și sporirea performanței economice. Una dintre prioritățile agendei este asigurarea echității digitale și a protecției consumatorilor online.

În recomandarea sa privind protecția consumatorilor în comerțul electronic, Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OCDE) a evidențiat faptul că dependența tot mai mare a conținutului digital de infrastructurile și serviciile online controlate de comercianți poate genera provocări pentru consumatori, în special în ceea ce privește transparența, înțelegerea condițiilor contractuale și exercitarea efectivă a drepturilor consumatorilor în mediile digitale⁵.

UNESCO a subliniat importanța tot mai mare a tehnologiilor digitale în remodelarea creării, distribuției și accesibilității conținutului cultural, inclusiv în sectoare precum cel al jocurilor⁶. În acest context, jocurile video sunt considerate din ce în ce mai mult o formă de expresie culturală și o parte a economiei creative în ansamblul său, contribuind la inovare, la dezvoltarea competențelor și la transmiterea conținutului cultural⁷.

În 2025, guvernul Regatului Unit a oferit, de asemenea, un răspuns la campania „Stop Killing Games” (*Nu mai omorâți jocurile!*), din care face parte inițiativa cetățenească europeană „Stop Destroying Videogames” (*Stop distrugerii jocurilor video!*). În răspunsul său la o petiție, guvernul Regatului Unit a menționat că „nu este planificată o modificare a legislației Regatului Unit în materie de protecție a consumatorilor în ceea ce privește dezactivarea jocurilor video”, adăugând că „cei care vând jocuri trebuie să respecte cerințele existente în legislația privind protecția consumatorilor și vom continua să monitorizăm acest aspect”⁸.

Inițiativele legislative recente din Statele Unite ilustrează, de asemenea, atenția tot mai mare acordată aspectelor legate de modelele de afaceri digitale și bazate pe servicii. O lege adoptată în 2024 urmărește să îmbunătățească transparența pe piețele digitale, prevăzând obligația comercianților de a informa în mod clar consumatorii atunci când achizițiile digitale conferă doar

⁴ Comunicare a Comisiei către Parlamentul european, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor - Agenda 2030 pentru protecția consumatorilor și planul de acțiune pentru consumatori în cadrul pieței unice „Un nou impuls pentru protecția consumatorilor, competitivitate și creștere durabilă”, COM(2025) 848 final.

⁵ OCDE, Recomandarea OCDE privind protecția consumatorilor în comerțul electronic (actualizată) și lucrările conexe ale OCDE privind protecția digitală a consumatorilor, 2016, <https://www.oecd.org/sti/consumer/ECommerce-Recommendation-2016.pdf> https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2016/05/oecd-recommendation-of-the-council-on-consumer-protection-in-e-commerce_g1g66e4e/9789264255258-en.pdf.

⁶ UNESCO, Relgândirea politicilor pentru stimularea creativității: cultura - un bun public mondial, 2022 (și actualizările ulterioare), <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380479>.

⁷ În acest sens, a se vedea, de asemenea, Comisia Europeană: Direcția Generală Rețele de Comunicare, Conținut și Tehnologie, ECORYS și KEA, *Understanding the value of a European video games society – Final report* (Înțelegerea valorii unei societăți europene a jocurilor video – Raport final), Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2023, <https://data.europa.eu/doi/10.2759/332575>.

⁸ [Petiție adresată Parlamentului și Guvernului Regatului Unit: Interzicerea dezactivării irevocabile de către editori a jocurilor video pe care le-au vândut deja.](#)

o licență de acces la conținut, și nu drepturi de proprietate⁹.

2.2 Cadrul juridic al UE

- *Principiile generale ale dreptului UE*

În conformitate cu articolul 5 din Tratatul privind Uniunea Europeană (TUE), exercitarea competențelor Uniunii este reglementată de principiile subsidiarității și proporționalității. Articolul 16 din Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene garantează libertatea de a desfășura o activitate comercială.

Articolul 169 alineatul (1) din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene (TFUE) prevede că „pentru a promova interesele consumatorilor și pentru a asigura un nivel ridicat de protecție a consumatorilor, Uniunea contribuie la protecția sănătății, a siguranței și a intereselor economice ale consumatorilor, precum și la promovarea dreptului acestora la informare, educare și organizare în vederea apărării intereselor lor”.

În conformitate cu articolul 12 din TFUE, cerințele din domeniul protecției consumatorilor trebuie luate în considerare în definirea și punerea în aplicare a celorlalte politici și acțiuni ale Uniunii. Articolul 38 din Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene („carta”) prevede, de asemenea, ca politicile Uniunii să asigure un nivel ridicat de protecție a consumatorilor.

- *Normele privind protecția consumatorilor*

Legislația UE privind protecția consumatorilor nu stabilește cerințe specifice legate de durata furnizării conținutului digital și a serviciilor digitale, inclusiv a jocurilor video online, nici nu impune comercianților să ofere consumatorilor posibilitatea de a utiliza conținutul digital și serviciile digitale și după încetarea exploatarei comerciale a acestora.

Instrumentele legislative ale UE privind protecția consumatorilor vizează consolidarea rolului consumatorilor prin obligații de transparență. De asemenea, acestea protejează consumatorii împotriva practicilor comerciale neloiale și a clauzelor contractuale abuzive și prevăd măsuri corective în cazul în care conținutul digital și serviciile digitale nu sunt în conformitate cu contractul încheiat între consumator și furnizor.

Mai precis, Directiva 2011/83/UE privind drepturile consumatorilor¹⁰ (denumită în continuare „DDC”) prevede obligația comercianților de a furniza consumatorilor, înainte de încheierea unui contract, informații clare și ușor de înțeles cu privire la funcționalitatea și principalele caracteristici ale conținutului digital și ale serviciilor digitale, precum și la durata și condițiile de reziliere a contractului.

⁹ Proiectul de lege nr. 2426 (2024) al Adunării de Stat din California, de adăugare a secțiunii 17500.6 la Codul întreprinderilor și profesiilor, cu privire la protecția consumatorilor, https://leginfo.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB2426. În plus, legiuitorul din California are în vedere un nou proiect de lege intitulat „Protejarea jocurilor noastre” AB1921, care abordează întreruperea vânzării jocurilor video și a serviciilor post-vânzare asociate [Textul proiectului de lege - AB-1921 Jocuri digitale: utilizare obisnuită](#).

¹⁰ Directiva 2011/83/UE a Parlamentului European și a Consiliului din 25 octombrie 2011 privind drepturile consumatorilor, de modificare a Directivei 93/13/CEE a Consiliului și a Directivei 1999/44/CE a Parlamentului European și a Consiliului și de abrogare a Directivei 85/577/CEE a Consiliului și a Directivei 97/7/CE a Parlamentului European și a Consiliului, JO L 304, 22.11.2011, p. 64.

Directiva 2005/29/CE privind practicile comerciale neloiale¹¹ (denumită în continuare „DPCN”) impune comercianților să nu omită informații semnificative de care consumatorul mediu are nevoie pentru a lua decizii comerciale în cunoștință de cauză, atât înainte, cât și în timpul utilizării unui produs, cum ar fi un joc video. Directiva interzice, de asemenea, practicile înșelătoare care pot determina consumatorii medii să ia decizii comerciale pe care nu le-ar lua în alte împrejurări.

Directiva 93/13/CEE privind clauzele abuzive în contractele încheiate cu consumatorii¹² interzice clauzele care, în contradicție cu cerința de bună credință, provoacă un dezechilibru semnificativ între drepturile și obligațiile părților, în detrimentul consumatorului.

Directiva (UE) 2019/770 privind conținutul digital și serviciile digitale¹³ (Directiva privind conținutul digital – „DCD”) stabilește norme privind conformitatea conținutului digital și a serviciilor digitale și prevede măsuri corective pentru consumatori.

Aplicarea acestor instrumente legislative ale UE privind protecția consumatorilor în cazul întreruperii vânzării jocurilor video și a serviciilor post-vânzare asociate de către furnizorii acestora este explicată în secțiunea 3.2.

Alte acte legislative ale UE pot fi, de asemenea, relevante în acest context, cum ar fi legislația UE în domeniul concurenței. Articolul 102 din TFUE interzice întreprinderilor să folosească în mod abuziv o poziție dominantă deținută pe piața internă a UE sau pe o parte semnificativă a acesteia, în măsura în care acest lucru poate afecta comerțul dintre statele membre. În cazul în care un editor sau un distribuitor de jocuri video care deține o poziție dominantă pe o anumită piață pentru un serviciu de jocuri întrerupe furnizarea serviciului respectiv fără o justificare obiectivă, pot fi solicitate măsuri corective în fața autorităților de concurență și a instanțelor naționale, în temeiul articolului 102 din TFUE și/sau al legislației naționale în domeniul concurenței.

- *Normele de proprietate intelectuală*

Articolul 17 din Carta drepturilor fundamentale a Uniunii Europene prevede că orice persoană are dreptul de a deține în proprietate, de a folosi, de a dispune și de a lăsa moștenire bunurile pe care le-a dobândit în mod legal și garantează protecția proprietății intelectuale, inclusiv a drepturilor de autor.

Astfel cum a reamintit Curtea de Justiție a Uniunii Europene¹⁴, jocurile video constituie un material complex care cuprinde nu numai un program de calculator protejat în temeiul Directivei 2009/24/CE¹⁵, ci și elemente grafice și sonore cu o valoare creativă proprie, protejate în temeiul Directivei 2001/29/CE¹⁶.

¹¹ Directiva 2005/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 11 mai 2005 privind practicile comerciale neloiale ale întreprinderilor de pe piața internă față de consumatori și de modificare a Directivei 84/450/CEE a Consiliului, a Directivelor 97/7/CE, 98/27/CE și 2002/65/CE ale Parlamentului European și ale Consiliului și a Regulamentului (CE) 2006/2004 al Parlamentului European și al Consiliului, JO L 149, 11.6.2005, p. 22.

¹² Directiva 93/13/CEE a Consiliului din 5 aprilie 1993 privind clauzele abuzive în contractele încheiate cu consumatorii, JO L 95, 21.4.1993, p. 29.

¹³ Directiva (UE) 2019/770 a Parlamentului European și a Consiliului din 20 mai 2019 privind anumite aspecte referitoare la contractele de furnizare de conținut digital și de servicii digitale, JO L 136, 22.5.2019, p. 1.

¹⁴ A se vedea, de exemplu, cauza C-355/12, Nintendo Co. Ltd și alții, ECLI:EU:C:2014:25, punctul 23.

¹⁵ Directiva 2009/24/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 23 aprilie 2009 privind protecția juridică a programelor pentru calculator (JO L 111, 5.5.2009, p. 16).

¹⁶ Directiva 2001/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 22 mai 2001 privind armonizarea anumitor aspecte ale dreptului de autor și drepturilor conexe în societatea informațională (JO L 167, 22.6.2001, p. 10).

În temeiul legislației UE privind drepturile de autor, titularii de drepturi beneficiază de drepturi exclusive asupra creațiilor lor. În practică, titularii de drepturi pot permite terților să exercite anumite drepturi asupra operelor lor protejate prin licență, cu excepția cazului în care se aplică o excepție, o limitare sau principiul epuizării¹⁷.

Domeniul de aplicare a excepțiilor și limitărilor trebuie interpretat în mod restrictiv, acestea aplicându-se numai în cazuri speciale care nu intră în conflict cu exploatarea normală a operei și nu aduc în mod nejustificat atingere intereselor legitime ale titularilor drepturilor.

Pe lângă drepturile de autor, pot fi relevante și alte drepturi de proprietate intelectuală, întrucât este posibil ca acestea să protejeze diferite aspecte vizuale și tehnologice ale unui joc video. Titularii altor drepturi de proprietate intelectuală au, de asemenea, dreptul exclusiv de a autoriza utilizarea proprietății lor intelectuale în servicii și produse fizice sau digitale. În UE, mărcile naționale coexistă cu sistemul de mărci UE¹⁸. Atât mărcile naționale, cât și mărcile UE oferă protecție împotriva utilizării neautorizate în produse digitale, cum ar fi jocurile video.

La fel ca în cazul mărcilor, drepturile asupra desenelor și modelelor industriale naționale coexistă cu desenele și modelele industriale UE pe piața unică¹⁹.

Directiva (UE) 2016/943²⁰ armonizează legislațiile statelor membre ale UE privind protecția împotriva dobândirii, utilizării și divulgării ilegale de secrete comerciale. Aceasta stabilește o definiție uniformă a secretelor comerciale și prevede căi de atac în fața instanțelor civile pentru a proteja know-how-ul întreprinderilor.

Directiva 2004/48/CE²¹ prevede un set minim armonizat de măsuri, proceduri și mijloace de reparație de natură civilă echitabile și proporționale pentru a asigura respectarea drepturilor de proprietate intelectuală, care se aplică tuturor titlurilor de proprietate intelectuală naționale și europene de pe piața unică.

2.3 Chestiunea în discuție

Jocurile video reprezintă cel mai mare sector cultural și creativ la nivel mondial din punct de vedere economic. Acesta s-a bucurat de o creștere rapidă în anii 2010 și în timpul pandemiei de COVID-19, generând venituri globale de aproximativ 170 de miliarde EUR în 2023, piața UE

¹⁷ Principiul epuizării se referă la limitele controlului titularului dreptului de autor asupra unei opere după introducerea legală a acesteia pe piață. În esență, odată ce titularul dreptului de autor a autorizat vânzarea sau distribuirea în alt mod a unei anumite copii a operei, acesta nu se mai poate prevala de dreptul său exclusiv de distribuție pentru a controla revânzarea sau distribuirea ulterioară a copiei respective. În anumite circumstanțe, principiul epuizării se poate aplica distribuției în format electronic sau digital a unui program pentru calculator; a se vedea C-128/11, *Usedsoft/Oracle*.

¹⁸ Directiva (UE) 2015/2436 armonizează legislațiile naționale cu privire la mărci în toate statele membre ale UE.

Regulamentul (UE) 2017/1001 codifică și reglementează sistemul de mărci UE, care este gestionat de Oficiul Uniunii Europene pentru Proprietate Intelectuală, asigurând o protecție uniformă a mărcilor pe piața unică. Titularii drepturilor de proprietate intelectuală își pot alege strategia referitoare la proprietatea intelectuală în funcție de modelul lor de afaceri și de alți factori.

¹⁹ Directiva (UE) 2024/2823 armonizează legislațiile naționale privind protecția desenelor și modelelor industriale în toate statele membre ale UE, în timp ce Regulamentul (UE) 2024/2822 prevede sistemul de desene și modele industriale UE.

²⁰ Directiva (UE) 2016/943 a Parlamentului European și a Consiliului din 8 iunie 2016 privind protecția know-how-ului și a informațiilor de afaceri nedivulgate (secrete comerciale) împotriva dobândirii, utilizării și divulgării ilegale (JO L 157, 15.6.2016, p. 1).

²¹ Directiva 2004/48/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 29 aprilie 2004 privind respectarea drepturilor de proprietate intelectuală, JO L 157, 30.4.2004, p. 45.

reprezentând peste 22 de miliarde EUR²². De-a lungul timpului, tehnologiile jocurilor video au avut un impact pozitiv asupra unor sectoare economice mai largi (de exemplu, formare, apărare și sănătate), iar jocurile în sine au devenit platforme de testare pentru inovarea tehnologică (de exemplu, tehnologia de realitate extinsă).

Deși se confruntă cu o criză a investițiilor și a ocupării forței de muncă, sectorul european al jocurilor video rămâne cunoscut pentru stilurile artistice și narațiunile distinctive ale jocurilor și pentru peisajul său independent și dinamic. Prin cercetare dedicată jocurilor video²³, sprijin financiar pentru faza timpurie de dezvoltare²⁴, vehicule investiționale²⁵ și monitorizare activă a sectorului, Comisia Europeană a luat măsuri pentru a sprijini competitivitatea acestui sector în Europa, care include aproximativ 100 000 de angajați și circa 5 500 de studiouri și editori.

Dincolo de indicatorii economici, jocurile video s-au impus ca o activitate recreativă și culturală de prim rang în Uniunea Europeană și la nivel mondial. Trei din patru cetățeni europeni joacă jocuri video²⁶. Un număr tot mai mare de jocuri video sunt în prezent adaptate în formate transmedia (de exemplu, seriale TV și filme) și sunt din ce în ce mai prezente în cultura populară. În cele din urmă, având în vedere succesul tot mai mare al jocurilor cu mai mulți jucători, inclusiv al celor care funcționează pe modele de tip „jocuri ca serviciu”²⁷, jocurile video au devenit tot mai frecvent spații de interacțiune socială și de apropiere, promovând comunități active de jucători.

Acesta este contextul în care inițiativa cetățenească europeană a rezonat cu jucătorii.

Jocurile video de la sfârșitul anilor 1990 și începutul anilor 2000, atât cele cu un singur jucător, cât și cele cu mai mulți jucători [de exemplu, jocuri cooperative, în rețele locale (LAN) sau servere negăzduite], au funcționat, în principal, în medii închise, experiența din timpul jocului depinzând de puterea echipamentelor hardware ale jucătorilor și de latența conexiunii. În perioada respectivă, se acordau deja licențe pentru jocurile video, acestea nefiind vândute consumatorilor.

În schimb, jocurile video moderne (atât cele cu un singur jucător, cât și cele cu mai mulți jucători) se bazează din ce în ce mai mult pe servere gestionate de întreprinderi, fapt care – atunci când sunt închise – poate duce la o pierdere a accesului la întregul joc sau la părți ale acestuia. O parte tot mai mare a infrastructurii pe care se bazează jocurile s-a mutat de la client la servere dedicate. În timp ce unele jocuri, în special cele cu un singur jucător și cele cu caracteristici mai puțin complexe, includ cerințe de conectare permanentă la internet în unicul scop al autentificării și protejării drepturilor de autor și a proprietății intelectuale prin intermediul programelor software de gestionare a drepturilor digitale (DRM), multe jocuri moderne populare se bazează pe conexiuni online pentru a permite unui număr mai mare de jucători să joace împreună, desfășurarea de evenimente sociale specifice sau conduse de dezvoltatori sau actualizarea continuă a jocului.

De asemenea, conexiunile online pot remedia erorile prin corecții sau actualizări pe server și permit actualizări de software și middleware pentru a aborda vulnerabilitățile sau a asigura actualizarea

²² [Raportul „Perspectivele mass-mediei europene” din 2025, Comisia Europeană](#), septembrie 2025.

²³ [Clusterul 2: Cultură, creativitate și societate favorabilă incluziunii - Cercetare și inovare, https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe/cluster-2-culture-creativity-and-inclusive-society_en](#).

²⁴ Prin intermediul programului de finanțare „Europa creativă”.

²⁵ Cum ar fi MediaInvest, un instrument financiar bazat pe programele „Europa creativă” și InvestEU, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/mediainvest>.

²⁶ [Raportul „Perspectivele mass-mediei europene” din 2025, Comisia Europeană](#), septembrie 2025.

²⁷ „Jocuri ca serviciu” este un model de afaceri și o practică de dezvoltare care constă în furnizarea de actualizări continue și de conținut nou pentru un joc mult timp după lansarea inițială a acestuia.

sistemelor de operare²⁸. Acestea oferă caracteristici îmbunătățite esențiale pentru jocurile competitive cu mai mulți jucători (de exemplu, alcătuirea echipelor și clasamente). Acestea reflectă, de asemenea, o evoluție a sectorului, prin integrarea programelor middleware ale terților și a serviciilor externe (de exemplu, telemetrie, sisteme anti-cheat, caracteristici sociale și de salvare în cloud), care sunt adesea găzduite sau sprijinite prin intermediul infrastructurii online. Infrastructura serverelor a devenit, de asemenea, esențială pentru monetizarea jocurilor: în modelul de afaceri de tip „jocuri ca serviciu”, actualizările periodice ale conținutului (de exemplu, evenimente și provocări zilnice) mențin jucătorii implicați, în timp ce strategiile publicitare specifice contribuie, de asemenea, la creșterea veniturilor.

După cum se menționează în inițiativa „Stop Destroying Videogames”, editorii²⁹ pot decide să închidă serverele. Această decizie este luată adesea în urma analizei cost-beneficiu efectuată de editor³⁰, de exemplu, atunci când jocul este considerat insuficient de profitabil, iar costurile asociate licențelor (de exemplu, pentru middleware sau active precum conținutul protejat prin drepturi de autor sau înregistrat sub o marcă) sau de întreținere a serverelor pentru jocurile cu mai mulți jucători sunt considerate prea ridicate sau atunci când echipelor de dezvoltare le sunt alocate alte proiecte.

În funcție de tipul de joc și de măsura în care acesta depinde de server, întreruperea asistenței tehnice furnizate de editor poate face jocul parțial sau complet inutilizabil, consumatorii pierzând astfel accesul la un joc pe care l-au achiziționat printr-o plată în avans sau în care au investit timp și bani (de exemplu, pentru articole din joc). Aceasta poate fi determinată, de asemenea, de preocupările legate de faptul că proprietatea lor intelectuală ar putea fi compromisă sau degradată dacă ar fi găzduită pe servere private cu moderare și controale de securitate mai deficitare.

Campania „Stop Killing Games” a documentat acest fenomen și a identificat sute de întreruperi ale acestor servicii în ultimii ani. Dovezile sugerează că un număr mic de editori iau măsuri pentru a lăsa jocurile într-o stare executabilă [de exemplu, convertirea jocurilor într-o versiune offline de sine stătătoare, oferirea posibilității jucătorilor de a folosi servere negăzduite sau de a se conecta prin rețele peer-to-peer (P2P) sau punerea la dispoziție a codului sursă și a activelor]. De cele mai multe ori, comunitățile sunt cele care mențin jocurile într-o stare executabilă prin tehnici de inginerie inversă sau servere private găzduite în afara platformei oficiale. Datele arată că jocurile furnizate de studiourile mai mici tind să rămână într-o stare executabilă, în timp ce jocurile bazate pe modelul de afaceri „jocuri ca serviciu” și multe jocuri pentru dispozitive mobile sunt dezactivate mai frecvent³¹.

2.4. Opiniile părților interesate

Pentru o mai bună evaluare a implicațiilor tehnice, economice și juridice ale aspectelor semnalate de inițiativă, Comisia a consultat reprezentanți ai sectorului jocurilor video, organizații ale consumatorilor, autorități de protecție a consumatorilor și alte părți interesate.

Reprezentanții sectorului (Video Games Europe și Federația Europeană a Dezvoltatorilor de Jocuri) au exprimat rezerve serioase cu privire la introducerea unei obligații legale generale de menținere a jocurilor video într-o stare executabilă după întreruperea serviciilor asociate. Aceștia

²⁸ Acest lucru este valabil în special în cazul jocurilor pentru dispozitive mobile.

²⁹ Deși ICE face referire doar la „editori”, trebuie menționat faptul că și dezvoltatorii care se ocupă de întregul proces de editare a jocurilor pot decide să le dezactiveze.

³⁰ Inclusiv în cazul francizelor pentru jocuri.

³¹ Lista jocurilor dezactivate - Stop Killing Games Wiki. https://stopkillinggames.wiki.gg/wiki/Dead_game_list.

au susținut că o astfel de obligație ar afecta în mod semnificativ modelele de dezvoltare și de afaceri existente (de exemplu, vânzarea de licențe pentru jocurile video). De asemenea, aceasta ar putea genera probleme de securitate cibernetică și de siguranță pentru jucători, întrucât mediile de joc s-ar putea deteriora după întreruperea asistenței tehnice furnizate de întreprinderi. În opinia lor, s-ar putea dovedi necesară o reproiectare tehnică extinsă a jocurilor, inclusiv eliminarea dependențelor de servere, a sistemelor anti-cheat și a structurilor de monetizare. De asemenea, acestea au exprimat îngrijorări legate de proprietatea intelectuală, deoarece jocurile se pot baza pe licențe cu durată limitată ale terților.

Organizația Europeană a Consumatorilor (BEUC) și unul dintre membrii săi din Franța, Que Choisir Ensemble (anterior UFC-Que Choisir), au subliniat numărul tot mai mare de reclamații legate de întreruperea vânzării jocurilor video și a serviciilor post-vânzare asociate. Acestea sunt de părere că dorința consumatorilor este în primul rând de a avea în continuare acces la jocurile pe care le-au achiziționat, și nu de a primi despăgubiri financiare pentru jocurile dezactivate pentru care au plătit în avans. Reprezentanții consumatorilor au subliniat, de asemenea, că anumite jocuri, în special cele cu un singur jucător, necesită o conexiune la internet și implicarea furnizorului jocului numai în scopul autentificării jucătorului. Prin urmare, aceste jocuri ar putea rămâne cu ușurință într-o stare funcțională, deoarece nu necesită asistență continuă din partea editorului.

Autoritățile naționale pentru protecția consumatorilor din cadrul Rețelei de cooperare pentru protecția consumatorilor au subliniat, în linii mari, importanța asigurării transparenței în ceea ce privește durata de viață preconizată a jocurilor video și condițiile de întrerupere a serviciilor asociate acestora, inclusiv în ceea ce privește consecințele acestei întreruperi pentru consumatori. Atunci când aceste informații sunt relevante pentru decizia de achiziție a consumatorului, cadrul juridic existent impune ca acestea să fie furnizate în mod clar înainte de încheierea contractului. Autoritățile au susținut, de asemenea, necesitatea unei abordări coordonate la nivelul UE pentru gestionarea situațiilor în care apar probleme.

Aceste opinii ilustrează complexitatea aspectelor semnalate de inițiativă și pozițiile divergente ale părților interesate.

3. RĂSPUNSUL LA INIȚIATIVA CETĂȚENEASCĂ EUROPEANĂ

3.1. Legislația în domeniul proprietății intelectuale oferă protecție titularilor de drepturi asupra jocurilor video și o largă libertate de alegere a condițiilor de distribuție

3.1.1. Legislația UE privind drepturile de autor

Legislația UE privind drepturile de autor oferă creatorilor un nivel ridicat de protecție a creațiilor lor intelectuale, acordându-le drepturi exclusive de reproducere, de comunicare publică și de distribuire a operelor lor. Titularii de drepturi au posibilitatea de a alege dacă și cum să distribuie sau să pună la dispoziție în alt mod o operă protejată, cum ar fi un joc video, în limitele stabilite de cadrul juridic. Deși excepțiile și limitările contribuie la definirea limitelor acestor drepturi exclusive³², nu este de competența legislației privind drepturile de autor să impună o anumită formă sau metodă de distribuție pentru operele protejate.

³² În cazul specific al programelor pentru calculator protejate în temeiul Directivei 2009/24/CE, dobânditorii legali au anumite drepturi de utilizare care nu pot fi anulate prin contract.

Titularii de drepturi au, în principiu, libertatea de a stabili dacă și în ce mod pot fi utilizate operele lor protejate, inclusiv prin impunerea unor limite temporale sau a altor condiții privind utilizările autorizate în temeiul licențelor acordate terților în conformitate cu legislația Uniunii privind drepturile de autor.

3.1.2 Alte drepturi de proprietate intelectuală

Jocurile video sunt produse digitale complexe, unde mai multe drepturi de proprietate intelectuală se pot suprapune și pot proteja diferite aspecte ale produsului final. Jocurile video pot încorpora elemente protejate de legislația în materie de mărci comerciale, desene sau modele industriale, secrete comerciale și contracte de licență încheiate cu terți. Prin urmare, măsurile menite să asigure faptul că jocurile video rămân într-o stare executabilă după întreruperea serviciilor online pot ridica probleme în ceea ce privește întinderea și exercitarea acestor drepturi.

Mărcile pot fi, de asemenea, relevante în contextul jocurilor video. Acestea pot fi utilizate pentru a proteja titlul jocului, logourile, numele personajelor sau chiar sloganurile. În plus, jocurile video pot încorpora, de asemenea, mărci ale terților în temeiul unor contracte de licență, de exemplu în jocurile sportive, în jocurile de curse sau în alte produse care implică conținut de marcă. Prin urmare, continuarea exploatării sau modificarea unui joc poate da naștere unor întrebări cu privire la utilizarea autorizată a mărcii. Așadar, continuarea utilizării elementelor protejate în contextul menținerii unui joc într-o stare executabilă poate necesita o evaluare a drepturilor de proprietate intelectuală relevante.

În plus, exploatarea multor jocuri video online depinde de infrastructura de servere, de sistemele de autentificare sau de tehnologiile anti-cheat care nu sunt transferate consumatorilor în momentul achiziționării jocurilor. Aceste elemente pot fi protejate prin secrete comerciale și restricții contractuale. Prin urmare, în funcție de planul de sfârșit al ciclului de viață, obligațiile de a divulga sau de a transfera aceste elemente ar putea interfera cu protecția informațiilor comerciale confidențiale și a know-how-ului.

Prin urmare, orice măsuri de reglementare menite să asigure continuarea funcționării sau utilizării jocurilor video după întreruperea serviciilor online ar trebui puse în balanță cu drepturile consumatorilor și ale titularului respectivelor drepturi de proprietate intelectuală, cu angajamentele contractuale implicate, precum și cu interesele legitime ale titularilor de drepturi.

3.2. Legislația privind protecția consumatorilor prevede garanții pentru consumatori

Cadrul legislativ al UE în domeniul protecției consumatorilor nu specifică durata de furnizare a conținutului digital sau a serviciilor digitale și nu include cerințe privind transferul în stare funcțională al conținutului digital sau al serviciilor digitale către utilizatori după încetarea exploatării comerciale a acestora. Cu toate acestea, cadrul juridic existent include norme importante care protejează consumatorii în calitate de utilizatori de conținut digital și de servicii digitale, inclusiv de jocuri video, în special, normele prevăzute în DDC și DPCN privind transparența față de consumatori la punctul de vânzare a conținutului digital și a serviciilor digitale și normele prevăzute în DCD privind conformitatea cu contractul și măsurile corective pentru consumatori și în Directiva privind clauzele abuzive în contractele încheiate cu consumatorii.

3.2.1 Obligații de transparență

DDC prevede obligația comercianților de a furniza consumatorilor informații clare și ușor de

înțeles înainte de încheierea unui contract de furnizare de conținut digital sau servicii digitale, inclusiv informații cu privire la durata contractului. În cazul în care contractul este încheiat pe durată nedeterminată sau urmează să fie prelungit în mod automat, comercianții trebuie să furnizeze, de asemenea, informații cu privire la condițiile de reziliere a contractului³³, inclusiv informații privind condițiile în care consumatorul și/sau comerciantul pot rezilia contractul și eventualele perioade de preaviz aplicabile pentru rezilierea contractului.

În plus, comercianții sunt obligați să informeze consumatorii cu privire la capacitatea conținutului digital sau a serviciului digital de a își îndeplini funcțiile³⁴. Informațiile cu privire la durata și condițiile de reziliere a contractului și la limitările în ceea ce privește funcționalitatea sunt relevante atunci când consumatorii evaluează valoarea și posibilitatea de utilizare a conținutului digital sau a serviciului digital.

Furnizorii de conținut digital sau de servicii digitale fac, de asemenea, obiectul Directivei privind practicile comerciale neloiale (DPCN), care le impune să nu omită informațiile de care consumatorii au nevoie pentru a lua decizii comerciale în cunoștință de cauză³⁵. Aceste cerințe din DPCN se aplică, de asemenea, pe durata contractului. De exemplu, dacă un furnizor a luat decizia de a întrerupe serviciile asociate unui joc video, DPCN prevede obligația acestuia de a informa consumatorii în acest sens, deoarece această informație le-ar putea afecta deciziile comerciale, de exemplu, în ceea ce privește achizițiile efectuate în timpul jocului.

3.2.2 Clauze contractuale echitabile

Clauzele contractuale generale ale furnizorilor de jocuri care prevăd dreptul acestora de a întrerupe serviciile asociate jocurilor pot, de asemenea, să ridice probleme în temeiul Directivei privind clauzele abuzive în contractele încheiate cu consumatorii, sub rezerva unei evaluări de la caz la caz. Această situație ar putea apărea, de exemplu, în cazul în care clauzele îi oferă furnizorului o largă posibilitate de întrerupere a serviciului fără o justificare suficient de clară și transparentă sau fără o perioadă de preaviz rezonabilă. Astfel de clauze pot crea un dezechilibru semnificativ între drepturile și obligațiile părților, în detrimentul consumatorului. Clauzele contractuale care creează un astfel de dezechilibru semnificativ nu sunt obligatorii pentru consumator.

3.2.3 Conformitatea cu contractul

DCD stabilește cerințe de conformitate a conținutului digital și a serviciilor digitale (cum ar fi jocurile video) cu contractul, prevede măsuri corective pentru consumator în caz de neconformitate și reglementează modificarea conținutului digital sau a serviciului digital.

DCD prevede cerința ca serviciile digitale și conținutul digital să respecte descrierea, cantitatea și calitatea și să dețină funcționalitatea, compatibilitatea, interoperabilitatea și alte caracteristici prevăzute în contract³⁶. În plus, conținutul digital sau serviciul digital trebuie să corespundă scopurilor pentru care s-ar utiliza în mod normal un conținut digital sau un serviciu digital de același tip. De asemenea, acesta trebuie să dețină calitățile și caracteristicile de performanță care sunt normale pentru un astfel de conținut sau serviciu și la care consumatorul se poate aștepta în

³³ De exemplu, articolul 6 alineatul (1) litera (o) pentru contractele la distanță, cum ar fi contractele online.

³⁴ Articolul 6 alineatul (1) litera (r) din DDC, articolul 2 punctul 20 din DDC și articolul 2 punctul 11 din DCD.

³⁵ Articolul 7 din DPCN.

³⁶ Articolul 7 din DCD.

mod rezonabil³⁷. Printre aceste caracteristici de performanță se numără „accesibilitatea” și „continuitatea” conținutului digital sau a serviciului digital.

Ambele tipuri de criterii trebuie luate în considerare la evaluarea conformității oricărei întreruperi a furnizării unui conținut digital sau serviciu digital. În consecință, întreruperea furnizării conținutului digital sau a serviciului digital poate constitui o neconformitate cu contractul atunci când comerciantul întrerupe furnizarea acestuia mai devreme decât se poate aștepta în mod rezonabil consumatorul. Evaluarea duratei de furnizare la care consumatorul se poate aștepta în mod rezonabil se realizează pentru fiecare conținut digital sau serviciu digital în parte.

Dispozițiile contractuale specifice privind durata de furnizare a conținutului digital sau a serviciului digital cu privire la care consumatorul a fost informat în mod corespunzător și de care ar fi trebuit să aibă cunoștință în mod rezonabil înainte de încheierea contractului stabilesc, de asemenea, la ce s-ar putea aștepta în mod rezonabil consumatorul în temeiul cerințelor obiective de conformitate privind accesibilitatea și continuitatea. În general, limitările contractuale care afectează funcționalitatea conținutului digital sau a serviciilor digitale pot constitui o neconformitate în cazul în care se referă la caracteristici la care consumatorii se pot aștepta în mod rezonabil, cu excepția cazului în care consumatorul a fost informat în mod special cu privire la o astfel de abatere și a acceptat-o în mod expres înainte de încheierea contractului³⁸.

În cazurile în care întreruperea furnizării conținutului digital sau a serviciului digital de către furnizor constituie o neconformitate, consumatorii ar trebui să informeze furnizorul cu privire la încetarea contractului și să solicite o rambursare. Consumatorii au dreptul să primească o cotă-parte din prețul plătit în avans pentru jocul video în anumite condiții³⁹. Dreptul de a beneficia de rambursare se poate aplica atât contractelor pe durată nedeterminată, cât și contractelor pe durată determinată.

- În cazul unui **contract pe durată determinată**, comerciantul trebuie să ramburseze consumatorului cota-parte din prețul plătit de acesta în avans pentru perioada rămasă din durata contractului, care ar fi urmat să se deruleze dacă contractul nu ar fi încetat. De exemplu, în cazul unui contract pe cinci ani, pentru care consumatorul efectuează o plată în avans, iar furnizorul întrerupe furnizarea după patru ani, consumatorul are dreptul la rambursarea cotei-parte din suma plătită în avans pentru al cincilea an de contract.
- În cazul unui **contract pe durată nedeterminată**, valoarea rambursării datorate trebuie evaluată individual pe baza duratei contractului la care consumatorul s-ar fi putut aștepta în mod rezonabil în temeiul criteriilor obiective de continuitate și accesibilitate. Evaluarea oricărei rambursări datorate consumatorului va depinde de factori precum natura conținutului digital sau a serviciului digital, modul în care acesta a fost comercializat, accesibilitatea și continuitatea care sunt normale pentru un conținut digital sau serviciu digital de același tip, precum și perioada în care conținutul digital sau serviciul digital a rămas disponibil.

În plus, obligația de rambursare se aplică nu numai prețului plătit în temeiul contractului pentru conținutul digital sau serviciul digital principal, ci și plăților efectuate în temeiul oricărui contract

³⁷ Articolul 8 din DCD.

³⁸ Considerentul 53 din DCD.

³⁹ Articolele 14, 15 și 16 din DCD.

auxiliar legat de conținutul digital sau serviciul digital principal, și anume achizițiile efectuate în timpul jocului, care încetează împreună cu contractul principal. În orice caz, consumatorului ar trebui să i se ramburseze orice sume convertite în monede din cadrul jocului pe care furnizorul le-ar fi putut introduce și care nu au fost încă utilizate pentru achiziționarea de articole virtuale. Întrucât scopul achiziționării de monede în cadrul jocului este de a le utiliza pentru achiziționarea de articole virtuale, așteptările rezonabile ale consumatorului nu ar fi îndeplinite atunci când întreruperea furnizării conținutului digital sau a serviciului digital principal face imposibilă utilizarea de către consumator a monedelor din cadrul jocului pentru achiziționarea de articole virtuale⁴⁰.

DCD se aplică abia de la 1 ianuarie 2022. Până în prezent, nu există hotărâri ale Curții de Justiție a Uniunii Europene (CJUE) care să ofere o interpretare obligatorie din punct de vedere juridic a aplicării directivei⁴¹. Comisia este în curs de revizuire a aplicării DCD și intenționează să își prezinte raportul până la sfârșitul anului 2026, care acoperă, de asemenea, aplicarea directivei în cazul întreruperii furnizării conținutului digital și a serviciilor digitale.

3.3 Menținerea viitoarelor jocuri video într-o stare executabilă după încheierea exploataării lor comerciale ar putea genera costuri și riscuri

Astfel cum s-a explicat în secțiunea 3.1, obligația editorilor de a lăsa jocurile într-o stare funcțională după exploatarea lor comercială ar putea afecta drepturile de proprietate intelectuală și ar putea genera costuri (de exemplu, timp de proiectare, testare, reînnoirea licențelor etc.) pentru furnizorii de jocuri video. Acest lucru trebuie avut în vedere în contextul în care 26 % dintre dezvoltatorii europeni de jocuri au fost deja concediați în decursul a 12 luni în perioada 2024-2025⁴². De asemenea, o astfel de cerință ar putea expune editorii la riscuri reputaționale după ce jocurile video nu vor mai fi sub controlul lor operațional⁴³.

3.4 Calea de urmat

Pentru a răspunde preocupărilor exprimate de inițiativă, Comisia intenționează să analizeze, împreună cu reprezentanții sectorului, posibilitatea de a elabora un cod de autoreglementare pentru a promova standarde mai bune în ceea ce privește întreruperea serviciilor asociate jocurilor⁴⁴. Un astfel de cadru ar putea aborda chestiunea în discuție, ținând seama, în același timp, de diversitatea jocurilor video și a practicilor de dezvoltare. Codul ar putea promova, de asemenea, o etichetare mai transparentă care să indice posibila întrerupere a serviciilor asociate jocului la punctele de vânzare și ar putea oferi oportunități pentru mai multe parteneriate între editori și instituțiile de patrimoniu cultural pentru conservarea jocurilor video. În acest sens, Comisia consideră că este

⁴⁰ În acest context, este util de menționat faptul că, în documentul „Principii-cheie privind monedele virtuale din cadrul jocurilor”, elaborat de Rețeaua de cooperare pentru protecția consumatorilor (CPC) (disponibil la adresa: https://commission.europa.eu/document/download/8af13e88-6540-436c-b137-9853e7fe866a_en?filename=Key%20principles%20on%20in-game%20virtual%20currencies.pdf), autoritățile CPC au precizat că ar trebui respectat dreptul de retragere al consumatorilor în ceea ce privește monedele virtuale care pot fi achiziționate în cadrul jocului și care nu au fost utilizate.

⁴¹ Prezentul document reflectă opiniile Comisiei și nu aduce atingere interpretării dreptului Uniunii de către Curtea de Justiție a Uniunii Europene.

⁴² [Marele sondaj privind ocuparea forței de muncă în sectorul jocurilor, 2025](#), InGame Job și Values Value.

⁴³ De exemplu, moderarea deficitară de către comunitate sau riscurile de securitate cibernetică pe serverele private ar putea genera riscuri de degradare a proprietății intelectuale.

⁴⁴ Cum ar fi accesul continuu la caracteristicile de bază ale jocului.

oportună implicarea în acest proces a reprezentanților consumatorilor și a altor servicii care oferă acces la jocuri (de exemplu, distribuitori, producători de hardware). În plus, Comisia va examina întreruperea furnizării conținutului digital și a serviciilor digitale în viitorul său raport privind aplicarea DCD. De asemenea, Comisia va colabora cu autoritățile și organizațiile de protecție a consumatorilor pentru a spori gradul de sensibilizare cu privire la drepturile aplicabile ale consumatorilor.

4. CONCLUZIE

Comisia a analizat cu atenție solicitarea organizatorilor ICE luând în considerare legislația relevantă a UE. Comisia consideră că o propunere adresată Parlamentului European și Consiliului privind un act juridic care să stabilească o obligație pentru editorii care vând sau acordă licențe pentru jocuri video consumatorilor din Uniunea Europeană de a le menține într-o stare executabilă, astfel cum se solicită în ICE, nu ar fi proporțională.

Deși Comisia se angajează pe deplin să asigure un nivel ridicat de protecție a consumatorilor în UE, este necesară, de asemenea, respectarea drepturilor de proprietate intelectuală ale comercianților. Aceste drepturi ar risca să fie afectate de o obligație legală de a menține jocurile video într-o stare executabilă după exploatarea lor comercială. În temeiul legislației privind drepturile de autor, titularii de drepturi au dreptul de a stabili condițiile pentru utilizarea sub licență a jocurilor lor video, inclusiv condițiile de încetare a licenței. De asemenea, obligația de a menține jocurile într-o stare funcțională poate interfera cu protecția informațiilor comerciale confidențiale și a know-how-ului, precum și cu modelele de afaceri ale furnizorilor de jocuri video, care, în principiu, la fel ca în cazul comercianților din lumea offline, au dreptul de a întrerupe furnizarea serviciilor lor. Menținerea jocurilor video într-o stare executabilă poate genera, de asemenea, costuri pentru editori. În plus, pot crește riscurile în materie de securitate cibernetică și siguranță pentru jucători după ce editorii încetează să mai ofere asistență tehnică pentru aceste jocuri (fapt care, la rândul său, poate crea sau spori riscurile reputaționale pentru editori). Mai mult, cadrul legislativ existent al UE privind protecția consumatorilor oferă deja garanții importante care protejează interesele economice ale consumatorilor. Aceste instrumente stabilesc norme privind transparența, conformitatea și măsurile corective în ceea ce privește conținutul digital și serviciile digitale. În special, acestea impun furnizorilor de conținut digital și de servicii digitale să informeze consumatorii cu privire la durata contractului și condițiile de reziliere a acestuia. De asemenea, acestea prevăd dreptul consumatorilor de a beneficia de o rambursare în cazul în care întreruperea serviciilor asociate jocului video nu este în conformitate cu contractul, pe baza așteptărilor rezonabile ale consumatorului. Prin urmare, acestea asigură un echilibru între un nivel ridicat de protecție a consumatorilor și interesele legitime ale sectorului jocurilor video. Exercițarea activă a drepturilor la măsuri corective de către consumatorii afectați și reprezentanții acestora și asigurarea respectării acestor norme de către autoritățile naționale de protecție a consumatorilor și/sau de către instanțele competente pot, de asemenea, să stimuleze furnizorii să ofere jocuri video cu o durată de viață mai lungă și să exploreze soluții pentru a răspunde așteptărilor consumatorilor.

Deși nu este avută în vedere o inițiativă legislativă care să stabilească o obligație pentru editorii care vând sau acordă licențe pentru jocuri video consumatorilor din Uniunea Europeană de a le menține într-o stare executabilă, astfel cum se solicită în ICE, Comisia intenționează să inițieze schimburi cu părțile interesate până la sfârșitul anului 2026 pentru a analiza posibilitatea de elaborare a unui cod de autoreglementare/coordonat de sector pentru a îmbunătăți gestionarea sfârșitului ciclului de viață al jocurilor video și pentru a spori transparența față de consumatori. În

plus, Comisia intenționează să își prezinte raportul privind aplicarea Directivei (UE) 2019/770 până la sfârșitul anului 2026, care acoperă, de asemenea, aplicarea directivei în cazul întreruperii furnizării conținutului digital și a serviciilor digitale. De asemenea, Comisia va continua să colaboreze cu autoritățile și organizațiile de protecție a consumatorilor pentru a sensibiliza publicul cu privire la drepturile aplicabile ale consumatorilor, inclusiv cu privire la măsurile corective pentru consumatori.

