

Powstała petycja w celu ochrony gier wideo w UE

2 sierpnia 2024

Ruszyła właśnie petycja w ramach Europejskiej Inicjatywy obywatelskiej. Jej celem jest uchronienie konsumentów przed niegodziwymi praktykami wydawców gier wideo.



Nazwa petycji to „Stop niszczeniu gier wideo” i podpisać się może pod nią elektronicznie każdy obywatel UE. Jak możemy przeczytać na jej stronie „celem inicjatywy jest zażądanie od wydawców, którzy sprzedają konsumentom w Unii Europejskiej gry wideo [...] bądź udzielają na nie licencji, aby pozostawiali wspomniane gry wideo w stanie funkcjonalnym (umożliwiającym grę)”.

Odnosi się to do coraz częstszego problemu, z jakim zmagają się konsumenci. Wydawcy zależnie od swojego widzimisię mogą uniemożliwić klientom grę w zakupione tytuły. Tak było, np. z grą The Crew od Ubisoftu, który całkowicie zablokował posiadaczom dostęp do gry, za którą zapłacili. Wydawca tłumaczył decyzję tym, że gra nie przynosi już dochodów, więc zmuszony jest zamknąć serwery gry. Kłopot w tym, że The Crew pomimo możliwości grania solo była tak głęboko powiązana z

usługami online, że trzeba by było albo pozwolić społeczności graczy samym prowadzić serwery, albo stworzyć specjalną aktualizację, żeby dało się w nią grać offline. Ubisoft uznał, że nie warto i po prostu dobił tytuł.

Oznacza to, że obecnie wydawcy mają możliwość dosłownego obrabowania klientów z towaru, jaki zakupili. Z tym właśnie chcą walczyć autorzy petycji, proponując przy tym rozwiązanie. Jak czytamy, petycja zakłada nałożenie wymogu wydawcom gier w Europie, aby zapewnili „odpowiednie środki umożliwiające dalsze funkcjonowanie tych gier wideo niezależnie od wydawcy”.

Odbieranie dostępu do gier online to nie jedyny problem konsumentów branży gier komputerowych. W samej petycji autorzy nawiązują, m.in. do obecnego modelu kupowania gier. A właściwie „kupowania”, gdyż wiele platform sprzedażowych, w tym największy na rynku Steam, wcale nie sprzedaje nam gier, a jedynie wypożycza. A co za tym idzie, konsumenci nie mogą dysponować „swoimi” grami tak jak kupionym produktem. Czym się to przejawia? Niedawno na przykład miała miejsce afera, gdzie Steam poinformował, że transfer konta z osoby na osobę jest niemożliwy, nawet w przypadku spadku po osobie zmarłej.

Samo wyłączanie tytułów także ma głębszy wymiar niż sam dostęp do ulubionej gry. Na przykład niedawno miało miejsce zamknięcie serwerów gry „Little Big Planet 3” na Playstation. Ważnym elementem tej gry były poziomy tworzone przez samych graczy i udostępniane za pomocą platformy Sony. Wszystkie przepadły bezpowrotnie. W obecnym modelu wydawcy mogą więc nie tylko pozbawić konsumentów zakupionych produktów, ale też wytworów samych użytkowników.

Branża gier cierpi też na inne niezliczone praktyki antykonsumenckie i zмага się z nimi od lat. Popularne gry sieciowe, takie jak „Valorant”, wymagają zainstalowania oprogramowania monitorującego komputery użytkowników, w grach „Valve” wymaga się podania numeru telefonu, a w takim „Counter Strike’u” pojawia się nawet motyw kasyna, gdzie losuje się

wirtualne przedmioty za prawdziwe pieniądze. Same gry tworzone są też często w oparciu o socjotechnikę i wyciągnięcie z gracza jak najwięcej pieniędzy i wytworzenia uzależnienia.

Petycja wystartowała 31 lipca i ma równo rok na zebranie miliona podpisów. Chętnych nie brakuje, w trakcie pisania tego tekstu liczba sygnatariuszy zwiększyła się o około tysiąc i wynosi około 3,5 tysiąca. [Znajdziesz ją TUTAJ.](#)

Zdjęcie: [David Goehring](#)

Źródło: [FaktyiAnalizy.info](#)