

Ochrana spotrebiteľov, najmä neplnoletých osôb, pokiaľ ide o používanie videohier

Uznesenie Európskeho parlamentu z 12. marca 2009 o ochrane spotrebiteľov, najmä neplnoletých osôb, pokiaľ ide o používanie videohier (2008/2173(INI))

Európsky parlament,

- so zreteľom na oznámenie Komisie z 22. apríla 2008 o ochrane spotrebiteľov, najmä neplnoletých osôb, s ohľadom na používanie videohier (KOM(2008)0207),
 - so zreteľom na uznesenie Rady z 1. marca 2002 o ochrane spotrebiteľov, najmä mladých ľudí, prostredníctvom označovania určitých videohier a počítačových hier podľa vekovej kategórie¹,
 - so zreteľom na odporúčanie Európskeho parlamentu a Rady 2006/952/ES z 20. decembra 2006 o ochrane neplnoletých osôb a ľudskej dôstojnosti a o práve na vyjadrenie vo vzťahu ku konkurencieschopnosti európskeho priemyslu audiovizuálnych a online informačných služieb²,
 - so zreteľom na oznámenie Komisie z 20. decembra 2007 o európskom prístupe k mediálnej gramotnosti v digitálnom prostredí (KOM(2007)0833),
 - so zreteľom na článok 45 rokovacieho poriadku,
 - so zreteľom na správu Výboru pre vnútorný trh a ochranu spotrebiteľa a stanoviská Výboru pre kultúru a vzdelávanie a Výboru pre občianske slobody, spravodlivosť a vnútorné veci (A6-0051/2009),
- A. keďže videohry majú v Európe širokú a čoraz väčšiu popularitu a trh s nimi rýchlo rastie,
- B. keďže väčšina videohier nemá násilný charakter a keďže videohry ponúkajú svojim užívateľom zábavu, ktorá často prispieva k rozvíjaniu rôznych zručností a vedomostí,
- C. keďže v minulosti bývali videohry určené najmä pre neplnoletých, v súčasnosti sa však väčšie množstvo videohier vyvíja osobitne pre dospelých,
- D. keďže trh s videohrami je globálnym trhom,
- E. keďže rozhodovanie o opatreniach na obmedzenie predaja videohier alebo na ich zákaz patrí do pôsobnosti členských štátov,
- F. keďže v súvislosti s ochranou duševného zdravia detí je nutná nulová tolerancia, a to si vyžaduje prijatie rozhodných opatrení proti porušovaniu ustanovení o ochrane detí v súvislosti s videohrami,
1. víta uvedené oznámenie Komisie o ochrane spotrebiteľov, najmä neplnoletých osôb,

¹ Ú. v. ES C 65, 14.3.2002, s. 2.

² Ú. v. EÚ L 378, 27.12.2006, s. 72.

s ohľadom na používanie videohier;

2. zdôrazňuje, že odvetvie videohier prispieva k plneniu cieľov lisabonského programu a poukazuje na multikultúrne črty mnohých hier;
3. zdôrazňuje, že videohry sú mimoriadne podnetným prostriedkom, ktorý možno okrem zábavy využívať aj na vzdelávacie účely; zastáva názor, že školy by mali videohrám venovať pozornosť a informovať deti aj rodičov o ich možných výhodách a nevýhodách;
4. zdôrazňuje, že videohry sú jednou z najobľúbenejších rekreačných činností občanov každého veku a sociálneho pôvodu; uznáva vzdelávaciu hodnotu videohier aj v tom, že pomáhajú maloletým oboznámiť sa s novými technológiami; zdieľa však obavy Komisie týkajúce sa prípadného nebezpečenstva súvisiaceho s nesprávnym používaním videohier neplnoletými osobami;
5. domnieva sa, že videohry môžu mať stimulačný účinok na štúdium faktov a osvojovanie si zručností, ako je strategické myslenie, tvorivosť, spolupráca a inovačné myslenie, ktoré sú v informačnej spoločnosti dôležitými zručnosťami;
6. zdôrazňuje prínos videohier pre medicínu, najmä skutočnosť, že tzv. terapia pomocou videohier sa ukázala byť účinnou pri rehabilitácii pacientov, ktorí utrpeli mozgovú príhodu, osôb s traumatickými poraneniami mozgu, osôb so svalovými problémami a autistických detí;
7. domnieva sa, že pomocou harmonizovaných pravidiel označovania videohier možno zabezpečiť lepšie ovládanie systémov označovania a zároveň podporiť efektívne fungovanie vnútorného trhu; preto víta úsilie Rady a Komisie zamerané na podporu prijatia pravidiel označovania videohier na úrovni celej EÚ a na vytvorenie dobrovoľného kódexu správania v oblasti interaktívnych hier, ktorých cieľovou skupinou sú deti;
8. berie na vedomie, že situácia na trhu sa výrazne zmenila, keďže v minulosti sa videohry kupovali prevažne v obchodoch a hrali sa na počítači alebo konzole, zatiaľ čo v súčasnosti ich možno nakupovať a sťahovať prostredníctvom internetu;
9. poznamenáva, že videohry možno hrať na rôznych platformách, napríklad herných konzolách a osobných počítačoch, ale čoraz častejšie i na mobilných zariadeniach, ako sú mobilné telefóny;
10. pripomína, že videohry sú čoraz interaktívnejšie alebo dokonca majú dynamický obsah, ktorý umožňuje užívateľom, aby sami vytvárali niektoré časti hry; poznamenáva, že užívatelia sa môžu v čoraz väčšej miere zúčastňovať na diskusných fórach, textových, ako aj hlasových chatoch a stať sa členmi komunít, ktoré sú integrovanou súčasťou niektorých videohier; poukazuje na diferenciaciu trhu, ktorý sa vyznačuje väčším množstvom hier špeciálne určených pre dospelých;
11. zastáva názor, že najnovšie trendy zdôrazňujú význam zabezpečenia primeranej ochrany neplnoletých osôb, okrem iného tým, že sa im zabráni v tom, aby prípadne získali prístup ku škodlivému obsahu;
12. pripomína, že rodičovská kontrola je čoraz ťažšia, keďže online videohry sa nedistribuujú vo fyzickej podobe s jasným a ľahko čitateľným označením a keďže deti môžu bez

vedomia alebo súhlasu svojich rodičov s'ahovať videohry, ktoré nie sú vhodné pre ich vekovú kategóriu;

13. pripomína, že násilie vo videohrách automaticky nevedie k násilníckemu správaniu, ale niektorí odborníci sa domnievajú, že dlhodobé vystavenie mladistvých brutálnym scénam vo videohrách by mohlo mať za určitých okolností nepriaznivý vplyv a viesť k násilníckemu správaniu osôb, ktoré tieto hry hrajú; konštatuje preto, že by sa mal uplatňovať opatrný prístup pri posudzovaní vplyvu hier na správanie ľudí a najmä malých detí;
14. zdôrazňuje, že problémom niektorých hráčov je závislosť; vyzýva výrobcov, maloobchodníkov, rodičov a ostatné zúčastnené strany, aby podnikli príslušné kroky s cieľom predchádzať negatívnym účinkom;
15. zdôrazňuje, že vzhľadom na súčasný vývoj je čoraz potrebné vytvárať efektívne, fungujúce systémy overenia veku v prípade hier a najmä online hier;
16. domnieva sa, že je potrebné preskúmať rôzne spôsoby, ktorými možno posilniť kontrolu videohier, zároveň však uznáva, že žiadny z týchto systémov pravdepodobne úplne nezaručí, že deti nezískajú prístup k nevhodným videohrám;
17. vyzýva Komisiu a členské štáty, aby v spolupráci s daným odvetvím preskúmali výhody zavedenia tzv. červeného tlačidla, ktoré možno zabudovať do (mobilných) konzol alebo herných zariadení a počítačov a ktorým možno zablokovať určitú hru alebo kontrolovať prístup k nej v určitých hodinách alebo k niektorým častiam hry;
18. žiada, aby sa v tejto súvislosti vyvinulo dodatočné úsilie, a to aj pokiaľ ide o možnosť zabudovania zvukového upozornenia do celoeurópskeho systému informácií o hrách (PEGI - Pan European Game Information), a počíta s tým, že priemyselné odvetvie hier systematicky integruje prístupové modely pre online hry s cieľom zabezpečiť, že maloletí nebudú vystavení škodlivému online obsahu;
19. zdôrazňuje význam primeraných kontrolných opatrení týkajúcich sa online nákupov videohier vrátane nákupov, pri ktorých sa používajú kreditné karty alebo poukážky;
20. zastáva názor, že vývoj v oblasti videohier a najmä online videohier si vyžaduje lepšiu informovanosť verejnosti o obsahu videohier, rodičovskú kontrolu a používanie nástrojov, akým je celoeurópsky systém informácií o hrách s klasifikáciou podľa veku, tzv. systém PEGI; víta úsilie, ktoré sa vyvíja v tomto odvetví v oblasti uplatňovania samoregulácie;
21. víta vytvorenie systému PEGI Online, ktorý je logickým pokračovaním systému PEGI a ktorý sa týka videohier poskytovaných na stiahnutie na internete alebo na hranie online; podporuje jeho spolufinancovanie zo strany Komisie v rámci programu Bezpečnejší internet, ktorého cieľom je vyriešiť otázky súvisiace s bezpečným používaním internetu deťmi a s novými online technológiami; vyzýva Komisiu, aby v súvislosti s programom Bezpečnejší internet podporovala systematické štúdium účinkov používania videohier na maloletých;
22. víta činnosť Rady Európy, ktorá sa zameriava na stanovenie usmernení v oblasti videohier, ako aj na celkovú podporu vedomostí detí o bezpečnosti internetu;

23. domnieva sa, že pre spotrebiteľov, najmä pre rodičov, by sa mali organizovať kampane zamerané na informovanie a zvyšovanie povedomia s cieľom pomôcť im pri kúpe videohier, ktoré sú vhodné vzhľadom na vek a vedomostné požiadavky ich detí a vyhnúť sa výrobkom, ktoré nie sú riadne označené; povzbudzuje členské štáty, aby si v tejto súvislosti navzájom vymieňali najlepšie postupy;
24. zastáva názor, že systém PEGI na hodnotenie hier je dôležitým nástrojom, ktorým sa zvyšuje transparentnosť pri nákupe hier, keďže systém umožňuje spotrebiteľom, najmä rodičom, uvážlivo sa rozhodnúť, či je hra vhodná pre deti; vyjadruje však poľutovanie nad tým, že, ako sa zdá, mnohí spotrebiteľia a najmä rodičia nemajú dostatočné vedomosti o videohrách a ich možných účinkoch na deti;
25. vyzýva Komisiu, aby navrhla opatrenia, ktoré prispejú k bezpečnejšiemu prostrediu pre online videohry, vrátane inovatívnych metód zabránenia prístupu neplnoletých osôb k takým online videohrám, ktorých obsah pre nich nie je vhodný;
26. vyzýva členské štáty, aby aj naďalej úzko spolupracovali s cieľom presadzovať ochranu neplnoletých osôb; vyzýva odvetvia videohier a herných konzol, aby ďalej zlepšovali systémy PEGI a PEGI Online, a najmä aby pravidelne aktualizovali kritériá hodnotenia a označovania videohier podľa veku, aktívnejšie propagovali PEGI a rozšírili zoznam signatárov; naliehavo vyzýva členské štáty, aby zabezpečili, že žiadny vnútroštátny systém hodnotenia sa nebude vypracúvať spôsobom, ktorý by viedol k roztrieštenosti trhu;
27. vyzýva Komisiu a členské štáty, aby spolupracovali so spotrebiteľskými organizáciami a ostatnými zúčastnenými stranami na zvyšovaní informovanosti medzi spotrebiteľmi, najmä mladými spotrebiteľmi a ich rodičmi, prostredníctvom informačných kampaní o zavedených systémoch klasifikácie a hlavne o systéme PEGI; zdôrazňuje, že je dôležité poskytovať tieto informácie v školách;
28. vyzýva členské štáty, aby vykonávali osvetovú činnosť zameranú na rodičov a učiteľov na školách s cieľom preklenúť technologickú priepasť medzi generáciami, rozširovať informácie o systémoch PEGI a PEGI Online a podporovať bezpečnejšie a uvedomelejšie používanie nových technológií, vrátane videohier;
29. žiada Komisiu, aby v krátkej dobe uľahčila výmenu najlepších postupov medzi príslušnými vnútroštátnymi vzdelávacími orgánmi s cieľom zahrnúť gramotnosť v oblasti hier do vzdelávacích cieľov základných a stredných škôl; žiada, aby medzi všetkými príslušnými stranami dochádzalo k pravidelnej výmene skúseností a informácií s cieľom vyvinúť najlepšie postupy v súvislosti s videohrami;
30. zdôrazňuje, že nie všetky členské štáty majú v súčasnosti pravidlá zabezpečujúce predaj násilných videohier iba dospelým zákazníkom, a žiada vlastníkov internetových kaviarní, aby vo svojich podnikoch zabraňovali deťom hrať hry určené pre vyššie vekové kategórie; odvoláva sa na prieskum Eurobarometra s názvom „K bezpečnejšiemu využívaniu internetu pre deti v EÚ – pohľad rodičov“¹, ktorý bol uverejnený 9. decembra 2008 a v rámci ktorého sa zistilo, že 3,2 % detí vo veku 6 -17 rokov má v internetových kaviarňach prístup k internetu bez dohľadu dospeléj osoby; domnieva sa, že je potrebné, aby existoval spoločný prístup, pokiaľ ide o sankcie pre maloobchodníkov a majiteľov

¹ http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_248_en.pdf.

internetových kaviarní; preto vyzýva členské štáty, aby zaviedli náležité opatrenia s cieľom zabrániť deťom v nákupe a hraní hier, ktoré sú na základe hodnotenia určené pre vyššiu vekovú kategóriu, a to napríklad kontrolou ich totožnosti; podporuje návrh Komisie na zavedenie celoeurópskeho kódexu správania pre maloobchodníkov s videohrami a výrobcov videohier s cieľom zabrániť predaju videohier s násilným a škodlivým obsahom nepľnoletým osobám;

31. vyzýva členské štáty, aby vypracovali špecifické občianskoprávne a trestnoprávne predpisy týkajúce sa maloobchodného predaja násilných televíznych hier, videohier a počítačových hier; domnieva sa, že je potrebné venovať osobitnú pozornosť online hrám, ktoré sú určené predovšetkým deťom a mládeži a ktorých cieľom je tvorba ziskov;
32. vyzýva Komisiu, aby formou osobitných legislatívnych opatrení odrádzala od zneužívania online hier na nečestné obchodné činnosti, ktoré podnecujú maloletých používateľov k právnym záväzkom (napr. formou automatických prihlásení alebo škodlivých volacích programov, ktoré vytáčajú drahé platené linky) a ktoré posielajú reklamné správy poškodzujúce hospodársku súťaž (napr. umiestnenie produktov vo filmoch alebo iné metódy skrytého marketingu);
33. vyzýva Komisiu a členské štáty, aby spolupracovali s orgánmi v ostatných častiach sveta a podporili prijatie medzinárodných usmernení, systémov označovania a kódexov správania s cieľom presadzovať celosvetové systémy klasifikácie videohier a online hier;
34. zastáva názor, že je potrebné podporovať toto odvetvie, aby ďalej rozvíjalo a zlepšovalo samoregulačné systémy a že v súčasnosti nie sú v tejto oblasti potrebné žiadne právne predpisy na úrovni celej EÚ;
35. pripomína, že je dôležité, aby médiá posilňovali zodpovednosť rodičov a obmedzovali reklamy na videohry určené pre dospelých presunutím týchto reklám na vysielací čas, v ktorom televíziu sleduje menej detí;
36. zastáva názor, že verejné orgány zodpovedné za zákaz videohier by mali informovať svoje partnerské orgány v iných členských štátoch a zverejniť zákaz v systéme PEGI zaslaním automatického upozornenia;
37. vyzýva Komisiu, aby v rámci programu MEDIA a vnútroštátnych mechanizmov oslobodenia od dane podporovala nové vývojové trendy v tomto rýchlo rastúcom odvetví znalostného hospodárstva, najmä podporou výchovných, multimediálnych a kultúrnych prvkov videohier a prostredníctvom vhodných vzdelávacích príležitostí a študijných kurzov;
38. vyzýva Komisiu, aby vypracovala usmernenia na predchádzanie možným konfliktom záujmu v rámci hodnotiacich inštitúcií a na zabezpečenie nezávislosti takýchto organizácií od záujmových skupín spojených s priemyselnými odvetviami;
39. poveruje svojho predsedu, aby toto uznesenie postúpil Rade a Komisii a vládam a parlamentom členských štátov.