

ЕВРОПЕЙСКИ ПАРЛАМЕНТ

2004



2009

Документ за разглеждане в заседание

A6-0051/2009

16.2.2009

ДОКЛАД

относно защита на потребителите, по-специално на непълнолетните лица,
по отношение на използването на видео игри
(2008/2173(INI))

Комисия по вътрешния пазар и защита на потребителите

Докладчик: Toine Manders

СЪДЪРЖАНИЕ

	Страница
ПРЕДЛОЖЕНИЕ ЗА РЕЗОЛЮЦИЯ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ ПАРЛАМЕНТ.....	3
ИЗЛОЖЕНИЕ НА МОТИВИТЕ.....	9
СТАНОВИЩЕ НА КОМИСИЯТА ПО КУЛТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ	11
СТАНОВИЩЕ НА КОМИСИЯТА ПО ГРАЖДАНСКИ СВОБОДИ, ПРАВОСЪДИЕ И ВЪТРЕШНИ РАБОТИ	15
РЕЗУЛТАТ ОТ ОКОНЧАТЕЛНОТО ГЛАСУВАНЕ В КОМИСИЯ	19

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ЗА РЕЗОЛЮЦИЯ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ ПАРЛАМЕНТ

относно защитата на потребителите, по-специално непълнолетните лица, по отношение използването на видеоигри (2008/2173(INI))

Европейският парламент,

- като взе предвид Съобщението на Комисията от 22 април 2008 г. относно защитата на потребителите, по-специално непълнолетните лица, при използването на видеоигри (COM(2008)0207),
 - като взе предвид Резолюцията на Съвета от 1 март 2002 г. относно защитата на потребителите, по-специално младите хора, чрез етикетиране на определени видеоигри и компютърни игри според възрастовата група¹,
 - като взе предвид Препоръката на Европейския парламент и на Съвета от 20 декември 2006 г. относно защитата на непълнолетните лица и на човешкото достойнство, и на правото на отговор по отношение на конкурентоспособността на европейската индустрия за аудиовизуални и онлайн информационни услуги²,
 - като взе предвид Съобщението на Комисията от 20 декември 2007 г. относно Европейски подход към медийната грамотност в цифрова среда (COM(2007)0833),
 - като взе предвид член 45 от своя Правилник,
 - като взе предвид доклада на комисията по вътрешния пазар и защита на потребителите и становищата на комисията по култура и образование и на комисията по граждански свободи, правосъдие и вътрешни работи (Аб-0051/2009),
- А. като има предвид, че видеоигрите имат широка и нарастваща популярност в Европа, и че пазарът на видеоигри бързо се разраства,
- Б. като има предвид, че видеоигрите са предимно без насилие и осигуряват на своите потребители забавление, което често допринася за развитието на различни умения и знания,
- В. като има предвид, че в миналото видеоигрите бяха насочени основно към непълнолетните лица, а в наши дни все повече видеоигри се разработват специално за възрастни,
- Г. като има предвид, че пазарът на видеоигри е световен,

¹ ОВ С 65, 14.3.2002 г., стр. 2.

² ОВ L 378, 27.12.2006 г., стр. 72

- Д. като има предвид, че е от компетентността на държавите-членки да вземат решения относно мерки за ограничаване на продажбата на видеоигри или тяхната забрана,
- Е. като има предвид, че защитата на психичното здраве на децата изисква нулев толеранс и решителни действия срещу нарушаването на свързаните с видеоигрите разпоредби за защита на децата,
1. приветства гореспоменатото Съобщение на Комисията относно защитата на потребителите, по-специално непълнолетните лица, при използването на видеоигри;
 2. подчертава приноса на сектора за игри за постигането на целите на Лисабонската програма и подчертава мултикултурните аспекти на голяма част от тези игри;
 3. подчертава, че видеоигрите са голям стимул, който, освен за забавление, може да се използва и за образователни цели; счита, че училищата следва да обръщат внимание на видеоигрите и да информират децата и родителите за предимствата и недостатъците им;
 4. Подчертава, че видеоигрите са сред предпочитаните развлекателни дейности на гражданите от всички възрасти и социален произход; признава образователната стойност на видеоигрите, включително по отношение на помощта, която предоставят на непълнолетните за опознаване на новите технологии; при все това, споделя изразената от Комисията тревога относно евентуалните опасности, свързани с неправилното използване на видеоигрите от непълнолетните лица;
 5. счита, че видеоигрите могат да стимулират научаването на факти и умения, като стратегическо мислене, творчески способности, сътрудничество и новаторско мислене, които са важни умения в информационното общество;
 6. подчертава ползите, които имат видеоигрите в медицината и по-специално това, че т.нар. "терапия с видеоигри" е доказала, че е ефективна за рехабилитацията на пациенти, претърпели удар, хора с травматични мозъчни наранявания, хора с мускулни проблеми и деца, страдащи от аутизъм;
 7. счита, че хармонизираните правила за етикетиране на видеоигрите гарантират по-добро познаване на системите за етикетиране и същевременно насърчават ефективното функциониране на вътрешния пазар; следователно приветства работата на Съвета и Комисията за насърчаване на приемането на правила за етикетиране на видеоигрите за целия ЕС и за създаване на доброволен кодекс на поведение относно интерактивните игри, предназначени за деца;
 8. отбелязва, че пазарните условия значително са се променили от ситуацията, когато видеоигрите се купуваха основно в магазини и с тях се играеше на компютър или конзола, до сегашното положение, когато игрите могат да се купят и изтеглят от интернет;

9. отбелязва, че видеоигрите могат да се играят на различни платформи, като конзоли за игри и персонални компютри, но все повече и на мобилни устройства, като например мобилен телефон;
10. припомня, че видеоигрите стават все по-интерактивни и дори имат динамично съдържание, което позволява на потребителите сами да разработват отделните им части; отбелязва, че потребителите все повече могат да участват във форумни дискусии - текстови и гласови разговори, и в общности, които са включени в някои видеоигри; припомня диференциацията на пазара с повече игри, предназначени специално за възрастни;
11. счита, че последните тенденции подчертават важноста да се гарантира адекватна защита на непълнолетните лица, *inter alia*, чрез предпазването им от евентуален достъп до вредно съдържание;
12. припомня, че родителският контрол става все по-труден, тъй като онлайн видеоигрите не се разпространяват във физически пакет с ясен и лесно четлив етикет, а също и поради факта, че децата могат без знанието и съгласието на родителите си да изтеглят видеоигри, които не са подходящи за тяхната възраст;
13. отбелязва, че докато насилието във видеоигрите не води автоматично до насилие в поведението, някои експерти все пак са на мнение, че продължителното излагане на сцени на жестокост във видеоигрите могат да имат отрицателно въздействие върху хората, които играят на тези игри, което потенциално води до насилие в поведението; следователно отбелязва, че следва да бъде възприет подход на предпазливост при разглеждането на въздействието на игрите върху поведението и специално върху поведението на малките деца;
14. подчертава, че пристрастяването е проблем за някои играчи; призовава производителите, продавачите на дребно, родителите и други заинтересовани страни да предприемат стъпки за избягване на всякакво отрицателно въздействие;
15. подчертава, че съвременното развитие увеличава необходимостта от ефективни системи за проверка на възрастта за игри и по-специално онлайн игри;
16. счита, че трябва да се проучат различни подходи за засилване на контрола върху видеоигрите, като същевременно признава, че вероятно никоя от тези системи няма да осигури абсолютна гаранция, че децата няма да получат достъп до неподходящи видеоигри;
17. призовава Комисията и държавите-членки в сътрудничество с промишлеността да проучат дали е целесъобразно да се разработи „червен бутон“, който може да бъде включен на (мобилни) конзоли или устройства за игри и компютри, и който дезактивира определена игра или може да контролира достъпа до дадена игра през определени часове или до определени части от нея;
18. призовава за полагане на допълнителни усилия в тази насока, включително възможността за интегриране в Паневропейската система за информация за игрите

(PEGI) за възрастов рейтинг на акустично предупреждение и разчита на професионалния сектор на игрите да включва систематично модели за достъп за онлайн игрите, за да се гарантира, че непълнолетните лица не са изложени на вредно съдържание в мрежата;

19. подчертава значението на адекватните мерки за контрол на онлайн покупките, свързани с видеоигри, в т. ч. покупки, при които се използват кредитни карти или ваучери;
20. счита, че развитието по отношение на видеоигрите, и в частност онлайн видеоигрите, изисква повече информираност от страна на обществеността относно съдържанието им, родителския контрол и инструментите като системата PEGI; приветства работата, извършена от промишлеността за въвеждане на саморегулация;
21. приветства системата PEGI Online, която представлява логическото развитие на PEGI и която се отнася до видеоигрите, достъпни чрез интернет, като например изтеглените по електронен път игри или онлайн игрите; подкрепя продължаващото съфинансиране за тази система от Комисията в рамките на програмата Safer Internet, която има за цел разрешаването на въпроси, свързани с ползването на интернет от деца и с новите онлайн технологии; призовава Комисията, в рамките на програмата Safer Internet, да насърчава систематично проучване на последиците от видеоигрите върху непълнолетните;
22. приветства работата на Съвета на Европа за създаване на насоки за видеоигри, както и за насърчаване на знанието сред децата относно безопасното използване на интернет като цяло;
23. счита, че следва да бъдат организирани национални кампании за информиране и повишаване на осведомеността на потребителите, особено на родителите, с оглед да им се помогне да избират видеоигри, подходящи за възрастовите и познавателни потребности на техните деца, и да избягват продукти, които не са етикетирани по подходящ начин; насърчава държавите-членки да споделят най-добри практики в това отношение;
24. счита, че системата PEGI за рейтинг на игри е важен инструмент, който подобри прозрачността за потребителите, особено за родителите, когато купуват игри, като им дава възможност да направят информиран избор дали дадена игра е подходяща за деца; изразява съжаление обаче, че много потребители и особено родители не познават достатъчно видеоигрите и възможния ефект върху децата;
25. Призовава Комисията да предлага мерки, допринасящи за по-безопасна игрална среда за онлайн видеоигри, които да включват иновационни методи за възпрепятстване на достъпа на непълнолетни лица до онлайн видеоигри с неподходящо за тях съдържание;
26. призовава държавите-членки да продължават да работят в тясно сътрудничество, за да насърчат защитата на непълнолетните лица; призовава секторите на видеоигрите

- и конзолите допълнително да подобрят системите PEGI и PEGI Online и по-специално да актуализират редовно критериите за класифициране по възраст и етикетирание, да рекламират PEGI по-активно и да увеличават списъка с участващите страни; настоятелно призовава държавите-членки да гарантират, че никоя национална рейтингова система няма да бъде разработена така, че да води до разпокъсаност на пазара;
27. призовава Комисията и държавите-членки да работят заедно с организациите на потребителите и други заинтересовани страни за повишаване осведомеността сред потребителите, по-специално младите потребители и техните родители, чрез информационни кампании, относно съществуващите класификационни системи, и по-специално системата PEGI; подчертава значението от предоставянето на тази информация в училищата;
28. настоятелно призовава държавите-членки да предприемат действия по информиране на родителите и преподавателите в училище, така че да се преодолее разликата в техническата подготовка на поколенията и да насърчи разпространението на системите PEGI и PEGI online и по-сигурното и по-отговорно използване на новите технологии, включително на видеоигрите;
29. призовава Комисията да улеснява обмена на най-добри практики между компетентните национални образователни органи в средносрочен план, с цел включване на грамотността по отношение на игрите в образователните цели на началните и основни училища; призовава за редовен обмен на опит и информация от всички заинтересовани страни с оглед разработване на най-добри практики по отношение на пазара на видеоигрите;
30. подчертава, че към днешна дата не всички държави-членки имат правила за гарантиране, че търговците на дребно продават игри с насилие само на възрастни и призовава собствениците на интернет кафета да не позволяват на децата да играят игри, които са категоризирани за по-възрастни, в заведенията им; позовава се на проучването на Евробарометър "За по-безопасно използване на интернет от страна на децата в ЕС - перспектива на родители"¹, публикувано на 9 декември 2008 г., според което 3,2% от децата на възраст между 6 и 17 години имат достъп до интернет от интернет кафета без наблюдение от страна на възрастни; счита, че е необходим общ подход към строги санкции за търговци на дребно и собственици на интернет кафета; следователно призовава държавите-членки да създадат адекватни мерки, за да не позволяват на деца да купуват и играят игри, които са категоризирани за по-възрастни, например чрез проверка на самоличността; подкрепя предложението на Комисията да се въведе паневропейски кодекс на поведение за търговците на дребно и производителите на видеоигри, за да се предотврати продажбата на видеоигри с насилие и вредно съдържание на непълнолетни лица;
31. призовава държавите-членки да създадат специфична гражданско-правна и наказателно-правна рамка за телевизионните, видео и компютърните игри,

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

съдържащи насилие; счита, че следва да бъде обърнато специално внимание на онлайн видеоигрите, предназначени за деца и младежи и чиято цел е да генерират печалба;

32. призовава Комисията да възпре чрез специални законодателни мерки, злоупотребата с игри в мрежа с цел нечестни търговски дейности, като практики, чрез които нелоялно се подвеждат непълнолетни потребители да поемат правнообвързващи ангажменти (например чрез автоматично абониране или хитри програми, които използват скъпи телефонни линии) и които изпращат рекламни съобщения, увреждащи конкуренцията (например разпространяване на продукти или други скрити маркетингови техники);
33. призовава Комисията и държавите-членки да работят заедно с органите в други части на света с цел насърчаване приемането на международни насоки, системи за етикетирание и кодекси за поведение за организиране на глобални класификационни системи за видеоигри и онлайн игри;
34. счита, че промишлеността трябва да бъде насърчавана да доразвива и усъвършенства системите за саморегулиране, и че в момента не съществува необходимост от европейско законодателство в тази област;
35. припомня значението на медиите за повишаването на отговорността сред родители и ограничаването на рекламирането на видеоигри за възрастни до телевизионно време, което се гледа по-малко от деца;
36. счита, че публичните органи, отговорни за забраняването на видеоигри, следва да информират съответните на тях органи в други държави-членки и да публикуват забраната в системата PEGI, като изпращат автоматично предупредително съобщение;
37. призовава Комисията да подкрепи, в рамките на програмата MEDIA и националните механизми за освобождаване от данък, новите тенденции в този бързо развиващ се сектор на икономиката, основана на творческото знание, по-специално чрез насърчаване на образователните, мултимедийните и културните елементи във видеоигрите и с помощта на съответни възможности за обучение и провеждането на курсове за обучение.
38. призовава Комисията да разработи насоки с цел превенция на евентуален конфликт на интереси между институциите за класифициране и да запази независимостта на тези организации от свързани с индустрията групи по интереси;
39. възлага на своя председател да предаде настоящата резолюция на Съвета и на Комисията, и на правителствата и парламентите на държавите-членки.

ИЗЛОЖЕНИЕ НА МОТИВИТЕ

Целта на този доклад по собствена инициатива е да се представят възгледите на Парламента във връзка със Съобщението на Комисията относно защитата на потребителите, по-специално непълнолетните лица, по отношение използването на видеоигри.

Видеоигрите стават все по-популярни сред различни възрастови групи в Европа. Освен това, през 2008 г. се очаква приходите в сектора на видеоигрите да надвишат 7,3 млрд. евро. Същевременно технологичните промени, фактът, че все повече игри се разработват специално за възрастни, поражда необходимостта от политическа дискусия по регулаторната рамка за такива игри.

Вашият докладчик счита, че видеоигрите са предимно безопасни и без насилие. Освен това видеоигрите могат да се използват за образователни цели и допринасят за развитието на знания и различни умения, особено важни за XXI век. Същевременно се разработват все повече игри за възрастни, които съдържат елементи на насилие, които могат да бъдат вредни за децата. Затова трябва да се обърне внимание на защитата на потребителите и особено на децата. Тази защита трябва да гарантира, че потребителите имат достъп до вярна информация за продукта, който купуват, и че децата не могат да купуват игри, които не са предназначени за тяхната възраст.

Промените в технологиите и пазарните условия създават нови предизвикателства. Докато преди видеоигри се купуваха в магазини и се играеха на фиксирано място, зад компютъра или конзолата за игри, сега игрите могат да се играят на мобилни устройства, като например мобилни телефони. Същевременно видеоигрите стават все по-интерактивни и динамични. Това позволява на потребителите сами да разработват части от играта или да участват във форумни дискусии и общности, които са включени в някои видеоигри.

Тези промени подчертават важноста на гарантирането на адекватна защита на децата, *inter alia*, чрез предпазването им от евентуален достъп до вредно съдържание, предназначено за други възрасти. Същевременно родителският контрол става все по-труден, тъй като видеоигрите вече не се разпространяват във физически пакет с ясен и лесно четлив етикет, а могат да се купят и изтеглят от интернет, и поради факта, че децата, без знанието и съгласието на родителите си, могат да изтеглят видеоигри, които не са подходящи за тяхната възраст, или да вземат участие в интерактивни и динамични игри.

Въпреки че повечето видеоигри са безопасни, има и игри с насилие, и някои държави-членки в миналото решиха да забранят определени игри. И макар че връзката между използването и излагането на видеоигри с насилие и насилието в поведението никога не е била доказана, важно е производителите, продавачите на дребно и родителите да предприемат стъпки за избягване на всякакъв негативен ефект.

Докладчикът би искал да подчертае важноста на провеждането на паралелни варианти на политики в този контекст. Доразвиването на ефективно работещи системи за проверка на възрастта за онлайн игрите е изключително важно. Освен това, Комисията

и държавите-членки в сътрудничество с промишлеността трябва да проучат дали е целесъобразно да се разработи „червен бутон“, който може да бъде включен на (мобилни) конзоли или устройства за игри и компютри и който дезактивира определена игра или може да контролира достъпа до определени части от нея през определени часове. Важно е също така да се осигурят адекватни мерки за контрол за онлайн покупките, свързани с видеоигри, в т. ч. покупки, при които се използват кредитни карти или ваучери.

Хармонизираните правила за етикетиране на видеоигрите ще стимулират по-добро познаване на системите за етикетиране и същевременно ще насърчават ефективното функциониране на вътрешния пазар. Вашият докладчик приветства работата, извършена от промишлеността за въвеждане на саморегулиране, и подкрепя инициативите на Европейската комисия и Съвета за насърчаване приемането на правила за етикетиране на видеоигрите за целия ЕС и създаване на доброволен кодекс на поведение относно интерактивните игри, предназначени за деца. Той приветства също така работата на Съвета на Европа за създаване на насоки за видеоигри, както и за насърчаване знанието сред децата относно безопасното използване на интернет като цяло.

Въвеждането на Паневропейската система за информация за игрите за възрастов рейтинг (PEGI) е важен инструмент, който подобри прозрачността за родителите и други потребители, когато купуват игри за деца. Купувачите, обаче, изглежда не познават достатъчно видеоигрите и възможното въздействие върху децата. Комисията и държавите-членки трябва да работят заедно и с организациите на потребителите, училищата и други заинтересовани страни за повишаване осведомеността сред потребителите, особено младите потребители, относно съществуващите класификационни системи и по-специално системата PEGI.

Освен това е важно държавите-членки да продължават да работят в тясно сътрудничество за насърчаване защитата на непълнолетните лица и подпомагане на сектора за разработване на системи, които допринасят за това. Държавите-членки се насърчават да включат системата PEGI в националното законодателство и да гарантират, че националните рейтингови системи няма да бъдат разработени така, че да отслабват системата PEGI или да водят до разпокъсаност на пазара.

Същевременно вашият докладчик отбелязва, че не всички държави-членки имат правила за гарантиране, че търговците на дребно продават игри с насилие само на възрастни. Той счита, че общ подход към санкциите за търговци на дребно би бил полезен. Следователно той призовава държавите-членки да създадат адекватни мерки, за да не позволяват на деца да купуват игри, които са категоризирани за по-възрастни.

Според вашия докладчик, независимо че секторът трябва да се насърчава да развива и усъвършенства системите за саморегулиране, в момента не съществува необходимост от европейско законодателство в тази област.

9.12.2008

СТАНОВИЩЕ НА КОМИСИЯТА ПО КУЛТУРА И ОБРАЗОВАНИЕ

на вниманието на комисията по вътрешния пазар и защита на потребителите

относно защитата на потребителите, по-специално на непълнолетните лица, по отношение на използването на видеоигри (2008/2173(INI))

Докладчик по становище: Ivo Belet

ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Комисията по култура и образование приканва водещата комисия по вътрешния пазар и защита на потребителите да включи в предложението за резолюция, което ще приеме, следните предложения:

- като взе предвид резолюцията си относно медийната грамотност в дигиталния свят,
- A. като има предвид, че защитата на психичното здраве на децата изисква нулев толеранс и решителни действия срещу нарушаването на свързаните с видеоигрите разпоредби за защита на децата,
 1. подчертава, че видеоигрите засягат един все по-широк възрастов спектър и могат да имат съществено предимство за образованието и да бъдат полезни за развитието на езиковите, творческите, стратегическите умения и интелектуалните способности;
 2. подчертава приноса на сектора за игри за изпълнението на Лисабонската програма и набляга на (мулти)културните аспекти на голяма част от тези игри;
 3. обръща обаче внимание на потенциалните опасности, които възникват преди всичко за непълнолетните лица вследствие на неподходящото използване на видеоигрите;
 4. признава значението на една опростена и ясна система за класифициране според възраст/съдържание, която дава насоки и повишава вниманието, по-специално на родителите и учителите, за потенциалното вредно въздействие на някои

съдържания за непълнолетните лица;

5. призовава Комисията да продължи да насърчава и разширява една обща саморегулираща се система от критерии за класифициране в ЕС, по-специално системата за етикетиране PEGI (Паневропейска информация за игрите), която дава информация за потенциално вредно съдържание за непълнолетните лица, и да гарантира координацията между държавите-членки за постигане на система за етикетиране въз основа единствено на PEGI при продажбата на игри;
6. приветства системата PEGI Online, която представлява логическото развитие на PEGI и която се отнася до видеоигрите, достъпни чрез интернет, като например изтеглените по електронен път игри или онлайн игрите; подкрепя продължаващото съфинансиране за тази система от Комисията в рамките на програмата Safer Internet, която има за цел разрешаването на въпроси, свързани с ползването на интернет от деца и с новите онлайн технологии;
7. призовава за полагане на допълнителни усилия в тази насока, включително възможността за интегриране в системата PEGI на акустично предупреждение и очаква от професионалния сектор на игрите да включва систематично модели за достъп за онлайн игрите, за да се гарантира, че непълнолетните лица не са изложени на вредно съдържание в мрежата;
8. призовава Комисията, във връзка с програмата за по-безопасен интернет, да насърчава систематичното проучване на отрицателните последици от видеоигрите за непълнолетни лица и да предлага мерки, допринасящи за по-безопасна игрална среда за онлайн видеоигри, които да включват иновационни методи за възпрепятстване на достъпа на непълнолетни лица до онлайн видеоигри с неподходящо за тях съдържание;
9. призовава производителите на софтуер да продължават да инвестират във филтри и механизми за родителски контрол, които да позволяват на родителите да защитят децата си срещу неподходящо съдържание;
10. подкрепя предложението на Комисията да се въведе паневропейски кодекс на поведение за търговците на дребно на видеоигри, за да се предотврати продажбата на видеоигри с вредно съдържание на непълнолетни лица; подчертава, че производителите също следва да бъдат включени в този процес;
11. счита за необходимо организирането на национални кампании за информиране и повишаване на осведомеността на потребителите, особено на родителите, по отношение на пазара на подходящи видеоигри, съобразени с възрастовите и познавателни потребности на техните деца, и във връзка с избягването на продукти, които не са етикетираны по подходящ начин; насърчава държавите-членки да споделят най-добри практики в това отношение;
12. подчертава значението на медийната грамотност и решаващата роля на родителите и учителите при развитието на отношението на непълнолетните лица към видеоигрите и призовава Комисията да разработи и разпространи, в сътрудничество със сектора, информация за родителите и учителите относно

всички аспекти на видеоигрите;

13. призовава за засилване на медийната грамотност на младите хора с помощта на обучение в детските градини, образователните институции, училищата, а също така и програмите за грижи за младежта, с цел да се изгради, особено у младите хора, свободно, критично и заинтересовано отношение към ползването на медиите и те да бъдат обучени да ползват видеоигрите по конструктивен начин;
14. призовава Комисията да улеснява обмена на най-добри практики между компетентните национални образователни органи в средносрочен план, с цел включване на грамотността по отношение на игрите в образователните цели на началните и основни училища;
15. призовава Комисията да подкрепи, в рамките на програмата MEDIA и националните механизми за освобождаване от данък, новите тенденции в този бързо развиващ се сектор на икономиката, основана на творческото знание, по-специално чрез насърчаване на образователните, мултимедийните и културните елементи във видеоигрите и с помощта на съответни възможности за обучение и провеждането на курсове за обучение.

РЕЗУЛТАТ ОТ ОКОНЧАТЕЛНОТО ГЛАСУВАНЕ В КОМИСИЯ

Дата на приемане	2.12.2008 г.
Резултат от окончателното гласуване	+: 19 -: 2 0: 0
Членове, присъствали на окончателното гласуване	Maria Badia i Cutchet, Katerina Batzeli, Ivo Belet, Guy Bono, Marie-Hélène Descamps, Věra Flasarová, Milan Gaľa, Vasco Graça Moura, Christopher Heaton-Harris, Luis Herrero-Tejedor, Ruth Hieronymi, Manolis Mavrommatis, Doris Pack, Zdzisław Zbigniew Podkański, Christa Prets, Helga Trüpel, Thomas Wise
Заместник(ци), присъствал(и) на окончателното гласуване	Nina Škottová, László Tókécs, Ewa Tomaszewska, Cornelis Visser

21.1.2009

СТАНОВИЩЕ НА КОМИСИЯТА ПО ГРАЖДАНСКИ СВОБОДИ, ПРАВОСЪДИЕ И ВЪТРЕШНИ РАБОТИ

на вниманието на комисията по вътрешния пазар и защита на потребителите

относно Защита на потребителите, по-специално на непълнолетните лица, по отношение на използването на видео игри (2008/2173(INI))

Докладчик по становище: Roberta Angelilli

ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Комисията по граждански свободи, правосъдие и вътрешни работи приканва водещата комисия по вътрешния пазар и защита на потребителите да включи в предложението за резолюция, което ще приеме, следните предложения:

1. подчертава, че видеоигрите са сред предпочитаните развлекателни дейности на гражданите от всички възрасти и социален произход; признава образователната стойност на видеоигрите, включително по отношение на помощта, която предоставят на малолетните за опознаване на новите технологии; все пак, споделя изразената от Комисията тревога относно евентуалните опасности, свързани с неправилното използване на видеоигрите от малолетните лица;
2. призовава всички държави-членки и заинтересовани страни да насърчават разпространението и използването на системите PEGI (Паневропейска информация за игрите) и PEGI online, които вече се използват в повечето държави-членки и класифицират софтуера за забавление въз основа на възрастта, както и уебсайтовете за игри в мрежа въз основа на качеството, с цел да гарантират, че малолетните лица нямат достъп до неподходящи за тях игри;
3. призовава държавите-членки да гарантират, че националните системи за оценка не са разработени по начин, който би могъл да отслаби системата PEGI;
4. призовава държавите-членки и заинтересованите страни да насърчават опростяването на символите, използвани от системите PEGI и PEGI online, така че тя да бъдат опростени и да станат по-ясни, особено за родителите, по отношение

както на възрастта, така и на съдържанието;

5. призовава държавите-членки да насърчават разпространението на системите PEGI и PEGI online сред производителите на игри и търговците на дребно и да прилагат информационни мерки относно използването ѝ от семействата и възпитателите;
6. призовава държавите-членки да създадат специфична гражданско-правна и наказателно-правна рамка за телевизионните, видео и компютърните игри, съдържащи насилие; счита, че следва да бъде отделено специално внимание на видеоигрите в мрежа, предназначени за деца и младежи и чиято цел е да генерират печалба;
7. призовава държавите-членки да подобрят системите за контрол, с които семействата разполагат що се отнася до видеоигрите в мрежа и да насърчават разпространението на PEGI online, като обърнат особено внимание на опасностите, свързани с използването на Интернет, и свързаните с тези игри дискуссионни форуми;
8. призовава държавите-членки да работят съвместно със заинтересованите страни за създаването на ефективна паневропейска система за класификация по възрасти (чрез саморегулация или допълнителна регулация), която да се прилага спрямо всички платформи, като се отчита спецификата на комуникационните средства, които трудно подлежат на каталогизиране, като Интернет;
9. призовава държавите-членки да сътрудничат с представителите на индустрията, регулаторните органи и други заинтересовани страни с цел да постигнат иновационни и ефективни решения за контрол на възрастта;
10. призовава държавите-членки да подготвят паневропейски етичен кодекс, отнасящ се до продажбата на малолетни, особено на деца между 5 и 12 години, на телевизионни, видеоигри и компютърни игри, с цел да се насърчи отговорното поведение и на продавачите;
11. призовава Комисията да разработи насоки с цел превенция на евентуален конфликт на интереси между институциите за класифициране и да запази независимостта на тези организации от свързани с индустрията групи по интереси;
12. призовава държавите-членки да предприемат действия по информиране на родителите и преподавателите в училище, така че да се преодолее разликата в техническата подготовка на поколенията и да насърчи разпространеното на системите PEGI и PEGI online и по-сигурната и по-отговорна употреба на новите технологии, включително на видеоигрите;
13. призовава Комисията и държавите-членки да насърчат, в сътрудничество с всички асоциации за защита правата на малолетните, семейството и потребителите, както и съвместно с родителите, учителите и доставчиците на интернет-услуги, и с производителите и разпространителите на видеоигрите, информация и мерки за повишаване на осведомеността и кампании, насочени към повишаване на адаптацията на публиката към системите PEGI и PEGI online;

14. призовава държавите-членки да приобщят малолетните към мерки за борба с разпространението на видеоигри с насилствено и вредно съдържание, и по-конкретно счита, че малолетните следва да бъдат приобщени в инициативи за предоставяне на информация и повишаване на чувството на отговорност на хората, чрез което да могат да разполагат с основни инструменти, чрез които да разпознават и да се защитават срещу насилствено и вредно съдържание;
15. призовава Комисията да възпре чрез специални законодателни мерки, злоупотребата с игри в мрежа с цел нечестни търговски дейности, като практики, чрез които нелоялно се подвеждат малолетни потребители да поемат правнообвързващи ангажменти (например чрез автоматично абониране или хитри програми, които използват скъпи телефонни линии) и които изпращат рекламни съобщения, увреждащи конкуренцията (например разпространяване на продукти или други скрити маркетингови техники);
16. призовава Комисията и държавите-членки да включат видео, телевизионните и компютърните игри в програмата Safer Internet.

РЕЗУЛТАТ ОТ ОКОНЧАТЕЛНОТО ГЛАСУВАНЕ В КОМИСИЯ

Дата на приемане	21.1.2009 г.
Резултат от окончателното гласуване	+: 53 -: 0 0: 0
Членове, присъствали на окончателното гласуване	Alexander Alvaro, Roberta Angelilli, Mario Borghesio, Catherine Boursier, Emine Bozkurt, Philip Bradbourn, Mihael Brejc, Kathalijne Maria Buitenweg, Maddalena Calia, Michael Cashman, Giusto Catania, Jean-Marie Cavada, Carlos Coelho, Elly de Groen-Kouwenhoven, Panayiotis Demetriou, Gérard Deprez, Agustín Díaz de Mera García Consuegra, Bárbara Dührkop Dührkop, Claudio Fava, Urszula Gacek, Kinga Gál, Patrick Gaubert, Roland Gewalt, Jeanine Hennis-Plasschaert, Ewa Klamt, Magda Kósáné Kovács, Stavros Lambrinidis, Henrik Lax, Roselyne Lefrançois, Baroness Sarah Ludford, Viktória Mohácsi, Claude Moraes, Javier Moreno Sánchez, Rareş-Lucian Niculescu, Martine Roure, Sebastiano Sanzarello, Inger Segelström, Csaba Sógor, Владимир Уручев, Ioannis Varvitsiotis, Manfred Weber, Tatjana Ždanoka
Заместник(ци), присъствал(и) на окончателното гласуване	Edit Bauer, Simon Busuttil, Iratxe García Pérez, Elisabetta Gardini, Genowefa Grabowska, Ona Juknevičienė, Antonio Masip Hidalgo, Nicolae Vlad Popa, Luca Romagnoli, Eva-Britt Svensson, Stefano Zappalà

РЕЗУЛТАТ ОТ ОКОНЧАТЕЛНОТО ГЛАСУВАНЕ В КОМИСИЯ

Дата на приемане	11.2.2009 г.
Резултат от окончателното гласуване	+: 35 -: 0 0: 0
Членове, присъствали на окончателното гласуване	Mogens Camre, Charlotte Cederschiöld, Gabriela Crețu, Janelly Fourtou, Evelyne Gebhardt, Martí Grau i Segú, Małgorzata Handzlik, Malcolm Harbour, Anna Hedh, Edit Herczog, Pierre Jonckheer, Kurt Lechner, Lasse Lehtinen, Toine Manders, Catiuscia Marini, Arlene McCarthy, Николай Младенов, Catherine Neris, Bill Newton Dunn, Zita Pleštinská, Giovanni Rivera, Zuzana Roithová, Heide Rühle, Leopold Józef Rutowicz, Christel Schaldemose, Eva-Britt Svensson, Jacques Toubon, Bernadette Vergnaud, Barbara Weiler
Заместник(ци), присъствал(и) на окончателното гласуване	Emmanouil Angelakas, André Brie, Colm Burke, Giles Chichester, Magor Imre Csibi, Joel Hasse Ferreira, Filip Kaczmarek, Andrea Losco, Manuel Medina Ortega, José Ribeiro e Castro