

# ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ

2004



2009

*Έγγραφο συνόδου*

**A6-0051/2009**

16.2.2009

## **ΕΚΘΕΣΗ**

σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών (2008/2173(INI))

Επιτροπή Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών

Εισηγητής: Toine Manders

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

	<b>Σελίδα</b>
ΠΡΟΤΑΣΗ ΨΗΦΙΣΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ.....	3
ΑΙΤΙΟΛΟΓΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ.....	9
ΓΝΩΜΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΔΕΙΑΣ.....	11
ΓΝΩΜΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΩΝ, ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ ΚΑΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΥΠΟΘΕΣΕΩΝ.....	15
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ .....	19

## ΠΡΟΤΑΣΗ ΨΗΦΙΣΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ

σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών  
(2008/2173(INI))

*Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο,*

- έχοντας υπόψη την ανακοίνωση της Επιτροπής της 22ας Απριλίου 2008 σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών (COM(2008)0207),
  - έχοντας υπόψη το ψήφισμα του Συμβουλίου της 1ης Μαρτίου 2002 για την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των νέων, με την επισήμανση ορισμένων βιντεοπαιχνιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναλόγως της ηλικίας<sup>1</sup>,
  - έχοντας υπόψη τη σύσταση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 20ής Δεκεμβρίου 2006 για την προστασία των ανηλίκων και της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και για το δικαίωμα απάντησης σε σχέση με την ανταγωνιστικότητα της ευρωπαϊκής βιομηχανίας οπτικοακουστικών υπηρεσιών και επιγραμμικών υπηρεσιών πληροφόρησης<sup>2</sup>,
  - έχοντας υπόψη την ανακοίνωση της Επιτροπής της 20ής Δεκεμβρίου 2007 σχετικά με μια ευρωπαϊκή προσέγγιση σχετικά με τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας σε ψηφιακό περιβάλλον (COM(2007)0833),
  - έχοντας υπόψη το άρθρο 45 του Κανονισμού,
  - έχοντας υπόψη την έκθεση της Επιτροπής Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών και τις γνωμοδοτήσεις της Επιτροπής Πολιτισμού και Παιδείας και της Επιτροπής Πολιτικών Ελευθεριών, Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων (A6-0051/2008),
- A. λαμβάνοντας υπόψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι ευρέως και ολοένα περισσότερο δημοφιλή στην Ευρώπη και η αγορά βιντεοπαιχνιδιών αναπτύσσεται τάχιιστα,
- B. λαμβάνοντας υπόψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι κατά κύριο λόγο μη βίαια και προσφέρουν στους χρήστες τους ψυχαγωγία η οποία συχνά συμβάλλει στην ανάπτυξη διαφόρων δεξιοτήτων και γνώσεων,
- Γ. λαμβάνοντας υπόψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια αφορούσαν κυρίως τους ανηλίκους κατά το παρελθόν, αλλά περισσότερα βιντεοπαιχνίδια δημιουργούνται σήμερα ειδικά για ενηλίκους,
- Δ. λαμβάνοντας υπόψη ότι η αγορά βιντεοπαιχνιδιών είναι παγκόσμια,

---

<sup>1</sup> ΕΕ C 65 της 14.3.2002, σ. 2.

<sup>2</sup> ΕΕ L 378 της 27.12.2006, σ. 72.

- Ε. λαμβάνοντας υπόψη ότι εμπίπτει στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων των κρατών μελών η απόφαση για τη λήψη μέτρων περιορισμού της πώλησης βιντεοπαιχνιδιών ή της απαγόρευσης αυτών,
- ΣΤ. λαμβάνοντας υπόψη ότι η προστασία της διανοητικής υγείας των παιδιών απαιτεί μηδενική ανοχή και αποφασιστική δράση κατά των παραβιάσεων των διατάξεων περί προστασίας του παιδιού σε σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια,
1. επιδοκιμάζει την προαναφερθείσα ανακοίνωση της Επιτροπής σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών·
  2. υπογραμμίζει τη συμβολή του τομέα των παιχνιδιών στην επίτευξη των στόχων της ατζέντας της Λισαβόνας και τονίζει τις πολυπολιτισμικές πτυχές πολλών παιχνιδιών·
  3. επισημαίνει ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό ερέθισμα το οποίο μπορεί, επιπλέον της διασκέδασης, να χρησιμοποιηθεί επίσης για εκπαιδευτικούς σκοπούς· είναι της άποψης ότι τα σχολεία θα πρέπει να δίνουν προσοχή στα βιντεοπαιχνίδια και να ενημερώνουν τα παιδιά και τους γονείς για τα οφέλη και τα μειονεκτήματα που ενδέχεται να έχουν τα βιντεοπαιχνίδια·
  4. υπογραμμίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια αντιπροσωπεύουν μία από τις αγαπημένες ψυχαγωγίες των πολιτών κάθε ηλικίας και κοινωνικής προέλευσης· αναγνωρίζει την εκπαιδευτική αξία των βιντεοπαιχνιδιών όσον αφορά και τη διευκόλυνση της εξοικείωσης των ανηλίκων με τις νέες τεχνολογίες· συμμερίζεται ωστόσο τις ανησυχίες της Επιτροπής σχετικά με τους πιθανούς κινδύνους από τη λανθασμένη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από ανηλίκους·
  5. είναι της άποψης ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να εξάψουν τη θέληση για μάθηση σε σχέση με γεγονότα και δεξιότητες όπως η στρατηγική σκέψη, η δημιουργικότητα, η συνεργασία και η καινοτόμος σκέψη, οι οποίες είναι σημαντικές δεξιότητες στην κοινωνία της πληροφορίας·
  6. υπογραμμίζει τα οφέλη των βιντεοπαιχνιδιών στην ιατρική και, συγκεκριμένα, ότι η επονομαζόμενη «θεραπεία με βιντεοπαιχνίδια» έχει αποδειχθεί αποτελεσματική για την αποκατάσταση ασθενών που υπέστησαν εγκεφαλικό επεισόδιο, ατόμων με εγκεφαλικές κακώσεις, ατόμων με μυϊκά προβλήματα και αυτιστικών παιδιών·
  7. είναι της άποψης ότι οι εναρμονισμένοι κανόνες επίσημανσης για τα βιντεοπαιχνίδια διασφαλίζουν τη βελτιωμένη γνώση των συστημάτων επίσημανσης και ταυτόχρονα προωθούν την αποτελεσματική λειτουργία της εσωτερικής αγοράς· επικροτεί, συνεπώς, το έργο του Συμβουλίου και της Επιτροπής να προωθήσουν τη θέσπιση πανευρωπαϊκών κανόνων επίσημανσης για τα βιντεοπαιχνίδια και να δημιουργήσουν έναν εθελοντικό κώδικα συμπεριφοράς για τα διαδραστικά παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά·
  8. σημειώνει ότι οι συνθήκες της αγοράς έχουν αλλάξει σημαντικά από την κατάσταση όπου τα βιντεοπαιχνίδια αγοράζονταν κατά κύριο λόγο στα καταστήματα και παίζονταν σε υπολογιστή ή σε κονσόλα στην παρούσα κατάσταση όπου τα παιχνίδια είναι δυνατόν να αγοραστούν και να μεταφορτωθούν από το διαδίκτυο·

9. σημειώνει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παίζονται σε διαφορετικές πλατφόρμες όπως οι κονσόλες παιχνιδιών και οι προσωπικοί υπολογιστές, αλλά επίσης, ολοένα και περισσότερο, σε φορητές συσκευές όπως τα κινητά τηλέφωνα·
10. υπενθυμίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται ολοένα και πιο διαδραστικά ή διαθέτουν ακόμη και δυναμικό περιεχόμενο που επιτρέπει στους χρήστες να αναπτύσσουν οι ίδιοι ορισμένα μέρη του παιχνιδιού· σημειώνει ότι οι χρήστες μπορούν ολοένα και περισσότερο να λαμβάνουν μέρος σε συζητήσεις σε φόρουμ, σε γραπτές καθώς και σε ηχητικές συνομιλίες (chat) και σε κοινότητες που είναι ενσωματωμένες σε ορισμένα βιντεοπαιχνίδια· υπενθυμίζει τη διαφοροποίηση στην αγορά καθώς όλο και περισσότερα παιχνίδια σχεδιάζονται ειδικά για ενήλικους·
11. είναι της άποψης ότι οι πρόσφατες τάσεις τονίζουν πόσο σημαντικό είναι να διασφαλιστεί η επαρκής προστασία των ανηλίκων, μεταξύ άλλων αποτρέποντάς τους από την πρόσβαση ενδεχομένως σε επιβλαβές περιεχόμενο·
12. υπενθυμίζει ότι ο γονικός έλεγχος καθίσταται ολοένα και πιο δύσκολος καθώς τα online βιντεοπαιχνίδια δεν διανέμονται σε υλική συσκευασία με σαφή και ευδιάκριτη επισήμανση και εξαιτίας του ότι τα παιδιά μπορούν, εν αγνοία ή χωρίς τη συγκατάθεση των γονέων τους, να μεταφορτώνουν βιντεοπαιχνίδια που δεν είναι κατάλληλα για την ηλικία τους·
13. σημειώνει ότι, αν και η βία στα βιντεοπαιχνίδια δεν οδηγεί αυτομάτως σε βίαιη συμπεριφορά, ορισμένοι ειδικοί, είναι, ωστόσο της άποψης ότι η μακροχρόνια έκθεση σε σκληρές βίας σε βιντεοπαιχνίδια ενδέχεται να έχει αρνητικό αντίκτυπο σε όσους παίζουν τα παιχνίδια αυτά, οδηγώντας, δυνητικά, σε βίαιη συμπεριφορά· σημειώνει, κατά συνέπεια, ότι πρέπει να ακολουθείται προληπτική προσέγγιση, όταν εξετάζονται οι επιπτώσεις των παιχνιδιών στη συμπεριφορά, και ιδίως σε αυτή των μικρών παιδιών·
14. επισημαίνει ότι η εξάρτηση συνιστά πρόβλημα για ορισμένους συστηματικούς παίκτες· καλεί τους παραγωγούς, τους πωλητές λιανικής, τους γονείς και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη να προβούν σε ενέργειες προκειμένου να αποφευχθούν τυχόν αρνητικές επιπτώσεις·
15. υπογραμμίζει ότι οι τρέχουσες εξελίξεις αυξάνουν την ανάγκη για αποτελεσματικά λειτουργικά συστήματα ελέγχου ηλικίας για παιχνίδια και κυρίως για online παιχνίδια·
16. είναι της άποψης ότι θα πρέπει να διερευνηθούν διαφορετικές προσεγγίσεις για την ενίσχυση του ελέγχου των βιντεοπαιχνιδιών, ενώ ταυτόχρονα αναγνωρίζει ότι κανένα από αυτά τα συστήματα δεν θα παράσχει κατά πάσα πιθανότητα μια απόλυτη εγγύηση ότι τα παιδιά δεν αποκτήσουν πρόσβαση σε ακατάλληλα βιντεοπαιχνίδια·
17. καλεί την Επιτροπή και τα κράτη μέλη, σε συνεργασία με τη βιομηχανία, να διερευνήσουν το όφελος να αναπτυχθεί ένα «κόκκινο κουμπί» το οποίο να μπορεί να συμπεριλαμβάνεται σε (φορητές) κονσόλες ή συσκευές παιχνιδιών και υπολογιστές και το οποίο θα απενεργοποιεί ένα συγκεκριμένο παιχνίδι ή το οποίο θα μπορεί να ελέγχει την πρόσβαση σε ένα παιχνίδι κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων ωρών ή σε ορισμένα τμήματα του παιχνιδιού·

18. ζητά να καταβληθούν περαιτέρω προσπάθειες εν προκειμένω, συμπεριλαμβανομένης της ενδεχόμενης εισαγωγής ακουστικού προειδοποιητικού σήματος στο σύστημα Πανευρωπαϊκής Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (PEGI), και βασίζεται στον επαγγελματικό τομέα κατασκευής παιχνιδιών προκειμένου να ενσωματώνει συστηματικώς μοντέλα πρόσβασης για online παιχνίδια, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι οι ανήλικοι δεν εκτίθενται σε επιβλαβές online περιεχόμενο·
19. υπογραμμίζει τη σημασία της λήψης κατάλληλων μέτρων ελέγχου για online αγορές σχετικές με βιντεοπαιχνίδια, περιλαμβανομένων των αγορών με τη χρήση πιστωτικών καρτών ή κουπονιών·
20. είναι της άποψης ότι οι εξελίξεις που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια, και ιδίως με τα online βιντεοπαιχνίδια, απαιτούν μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση του κοινού για το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών, τον γονικό έλεγχο και μέσα όπως το σύστημα PEGI· επιδοκιμάζει το έργο που έχει επιτελεστεί από τη βιομηχανία για την εφαρμογή της αυτορρύθμισης·
21. επικροτεί το σύστημα PEGI Online, που είναι λογική μετεξέλιξη του PEGI και έχει ως αντικείμενο βιντεοπαιχνίδια που διατίθενται μέσω του Διαδικτύου, όπως τα παιχνίδια που κατεβάζονται από το Διαδίκτυο ή παίζονται online· υποστηρίζει ότι θα πρέπει να συνεχιστεί η συγχρηματοδότησή του από την Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος Safer Internet που έχει στόχο την αντιμετώπιση θεμάτων που αφορούν την ασφαλή χρήση του διαδικτύου από παιδιά και με νέες online τεχνολογίες· καλεί την Επιτροπή, σε συνδυασμό με το πρόγραμμα Safer Internet, να προωθήσει μια συστηματική μελέτη των επιπτώσεων των βιντεοπαιχνιδιών στους ανηλίκους·
22. επιδοκιμάζει το έργο του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη θέσπιση κατευθυντήριων γραμμών για τα βιντεοπαιχνίδια καθώς και για την προώθηση των γνώσεων μεταξύ των παιδιών σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο εν γένει·
23. θεωρεί ότι θα πρέπει να διοργανωθούν εθνικές εκστρατείες ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των καταναλωτών, ιδίως των γονέων, ώστε να βοηθηθούν στην επιλογή των κατάλληλων βιντεοπαιχνιδιών για τις ηλικιακές και γνωστικές ανάγκες των παιδιών τους και στην αποφυγή προϊόντων χωρίς την κατάλληλη σήμανση· ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να ανταλλάσσουν βέλτιστες πρακτικές επ' αυτού·
24. είναι της άποψης ότι το σύστημα PEGI για τη διαβάθμιση των παιχνιδιών είναι ένα σημαντικό εργαλείο που έχει βελτιώσει τη διαφάνεια για τους καταναλωτές, ιδίως τους γονείς, κατά την αγορά παιχνιδιών, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να προβούν σε ενημερωμένη επιλογή όσον αφορά την καταλληλότητα ενός παιχνιδιού για παιδιά· εκφράζει τη λύπη του, ωστόσο, διότι πολλοί καταναλωτές και ιδίως γονείς δεν φαίνεται να διαθέτουν αρκετές γνώσεις για τα βιντεοπαιχνίδια και τις πιθανές επιπτώσεις τους στα παιδιά·
25. καλεί την Επιτροπή να προτείνει μέτρα που συμβάλλουν σε ένα ασφαλέστερο περιβάλλον παιχνιδιού για online βιντεοπαιχνίδια, μεταξύ των οποίων και καινοτόμες μεθόδους αποτροπής πρόσβασης ανηλίκων σε online βιντεοπαιχνίδια με ακατάλληλο για αυτούς περιεχόμενο·

26. καλεί τα κράτη μέλη να συνεχίσουν να συνεργάζονται στενά για την προώθηση της προστασίας των ανηλίκων· καλεί τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών και κονσολών να βελτιώσει περαιτέρω τα συστήματα PEGI και PEGI Online και, ειδικότερα, να ενημερώνουν τακτικά τα κριτήρια για την ηλικιακή διαβάθμιση και επισήμανση, να διαφημίζουν ενεργότερα το PEGI και να αυξήσουν τον κατάλογο των συμβαλλομένων· ζητεί από τα κράτη μέλη να διασφαλίσουν ότι κάθε εθνικό σύστημα διαβάθμισης δεν είναι ανεπτυγμένο με τρόπο που να οδηγεί σε κατακερματισμό της αγοράς·
27. καλεί την Επιτροπή και τα κράτη μέλη να εργαστούν από κοινού με οργανώσεις καταναλωτών και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη για να αυξηθεί, μέσω εκστρατειών ενημέρωσης, η ευαισθητοποίηση μεταξύ των καταναλωτών, ιδίως των νεαρών καταναλωτών και των γονέων τους, για τα ισχύοντα συστήματα κατάταξης και ιδίως για το σύστημα PEGI· υπογραμμίζει ότι είναι σημαντικό να παρέχονται οι πληροφορίες αυτές στα σχολεία·
28. ζητεί από τα κράτη μέλη να διεξαγάγουν εκστρατείες ενημέρωσης των γονέων και του εκπαιδευτικού προσωπικού των σχολείων, προκειμένου να καλυφθεί το τεχνολογικό χάσμα μεταξύ των γενεών και να προαχθούν τα συστήματα PEGI και PEGI online και να προαχθεί η ασφαλέστερη και πιο συνειδητή χρήση των νέων τεχνολογιών, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών·
29. ζητεί από την Επιτροπή να διευκολύνει την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών μεταξύ των αρμόδιων εθνικών εκπαιδευτικών αρχών βραχυπρόθεσμα, προκειμένου να ενσωματωθεί ο γραμματισμός σε σχέση με τα παιχνίδια στους εκπαιδευτικούς στόχους των σχολείων της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης· ζητεί τακτική ανταλλαγή εμπειριών και πληροφόρησης από όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη, με στόχο να αναπτυχθούν βέλτιστες πρακτικές όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια·
30. υπογραμμίζει ότι επί του παρόντος δεν διαθέτουν όλα τα κράτη μέλη κανόνες που να διασφαλίζουν ότι οι πωλητές λιανικής περιορίζουν την πώληση βίαιων παιχνιδιών σε ενηλίκους, και καλεί τους ιδιοκτήτες των internet cafe να αποτρέπουν τα παιδιά από το να παίζουν στα καφενεία τους παιχνίδια τα οποία είναι διαβαθμισμένα για μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα· παραπέμπει στην έρευνα του Ευρωβαρόμετρου "Για μια ασφαλέστερη χρήση του Διαδικτύου για τα παιδιά στην ΕΕ - μια προοπτική για τους γονείς"<sup>1</sup>, που δημοσιεύτηκε στις 9 Δεκεμβρίου 2008 και σύμφωνα με την οποία το 3,2% των παιδιών ηλικίας από 3 έως 17 ετών έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο στα internet cafe χωρίς την επιτήρηση ενηλίκου· είναι της άποψης ότι απαιτείται μια κοινή προσέγγιση με στόχο αυστηρότερες κυρώσεις για πωλητές λιανικής και ιδιοκτήτες internet cafe· καλεί, κατά συνέπεια, τα κράτη μέλη να θέσουν σε εφαρμογή κατάλληλα μέτρα προκειμένου να μην επιτρέπεται στα παιδιά να αγοράζουν και να παίζουν παιχνίδια που έχουν καταταχθεί σε υψηλότερο ηλικιακό επίπεδο, για παράδειγμα μέσω ελέγχων ταυτότητας· στηρίζει την πρόταση της Επιτροπής να εισαχθεί ένας πανευρωπαϊκός κώδικας συμπεριφοράς για λιανοπωλητές και παραγωγούς βιντεοπαιχνιδιών, έτσι ώστε να αποτρέπεται η πώληση βίαιων και επιβλαβών βιντεοπαιχνιδιών σε ανηλίκους·

---

<sup>1</sup> [http://ec.europa.eu/public\\_opinion/flash/fl\\_248\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_248_en.pdf)

31. καλεί τα κράτη μέλη να θεσπίσουν ειδική νομοθεσία αστικού και ποινικού δικαίου, σχετικά τόσο με τη λιανική πώληση βίαιων τηλεοπτικών παιχνιδιών, βιντεοπαιχνιδιών και λογισμικού παιχνιδιών· θεωρεί ότι πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στα online παιχνίδια που απευθύνονται κυρίως σε παιδιά και νέους και αποσκοπούν στην αποκόμιση κέρδους·
32. καλεί την Επιτροπή να αποτρέπει, μέσω συγκεκριμένων νομοθετικών μέτρων, την κατάχρηση παιχνιδιών online για αθέμιτες εμπορικές δραστηριότητες, όπως αυτά που με δόλιο τρόπο προκαλούν ανήλικους χρήστες να αναλάβουν νομικές δεσμεύσεις (π.χ. μέσω αυτοματοποιημένων συνδρομών ή κακόβουλων προγραμμάτων κλήσεων σε ακριβές υπεραστικές γραμμές) και που στέλνουν μηνύματα προώθησης που καταστρατηγούν τον ανταγωνισμό (π.χ. εμφάνιση προϊόντων ή άλλες τεχνικές αόρατης διαφήμισης)·
33. καλεί την Επιτροπή και τα κράτη μέλη να εργαστούν από κοινού με τις αρχές σε άλλα μέρη του κόσμου για να ενθαρρυνθεί η έγκριση διεθνών κατευθυντήριων γραμμών, συστημάτων επισήμανσης και κωδίκων συμπεριφοράς ώστε να προωθηθούν συστήματα κατάταξης για τα βιντεοπαιχνίδια και τα online παιχνίδια·
34. είναι της γνώμης ότι η βιομηχανία θα πρέπει να ενθαρρυνθεί να αναπτύξει περαιτέρω και να βελτιώσει τα συστήματα αυτορρύθμισης και ότι επί του παρόντος δεν υπάρχει ανάγκη για νομοθεσία στον τομέα αυτόν σε επίπεδο ΕΕ·
35. υπενθυμίζει τη σημασία που έχουν τα μέσα ενημέρωσης για την προώθηση της υπευθυνότητας των γονέων και τον περιορισμό των τηλεοπτικών διαφημίσεων βιντεοπαιχνιδιών για ενηλίκους σε ώρες που παρακολουθούν λιγότερο τα παιδιά·
36. είναι της άποψης ότι οι δημόσιες αρχές που είναι αρμόδιες για την απαγόρευση βιντεοπαιχνιδιών θα πρέπει να ενημερώνουν τις αντίστοιχες αρχές σε άλλα κράτη μέλη και να δημοσιεύουν την απαγόρευση στο σύστημα PEGI αποστέλλοντας αυτόματα ειδοποίηση·
37. καλεί την Επιτροπή να υποστηρίξει, στο πλαίσιο του προγράμματος MEDIA και των εθνικών μηχανισμών φορολογικών εξαιρέσεων, νέες εξελίξεις στον ταχύτατα αναπτυσσόμενο τομέα της δημιουργικής οικονομίας της γνώσης, προωθώντας ιδίως τα εκπαιδευτικά, πολυμεσικά και πολιτισμικά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών και αξιοποιώντας σχετικές ευκαιρίες κατάρτισης και κύκλους μαθημάτων·
38. καλεί την Επιτροπή να καταρτίσει κατευθυντήριες γραμμές για την πρόληψη πιθανών συγκρούσεων συμφερόντων εντός των φορέων ταξινόμησης και για τη διασφάλιση της ανεξαρτησίας τέτοιου είδους οργανισμών από ομάδες συμφερόντων που εκπροσωπούν τον κλάδο·
39. αναθέτει στον Πρόεδρό του να διαβιβάσει το παρόν ψήφισμα στο Συμβούλιο και στην Επιτροπή, καθώς και στις κυβερνήσεις και τα κοινοβούλια των κρατών μελών.



## ΑΙΤΙΟΛΟΓΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ

Ο σκοπός αυτής της έκθεσης ιδίας πρωτοβουλίας είναι να παρουσιάσει τις απόψεις του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου επί της ανακοίνωσης της Επιτροπής σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ολοένα και πιο δημοφιλή μεταξύ διαφόρων ηλικιακών ομάδων στην Ευρώπη. Επιπλέον, εκτιμάται ότι τα συνολικά έσοδα της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών θα υπερβούν τα 7,3 δισ. ευρώ το 2008. Ταυτόχρονα, οι τεχνολογικές αλλαγές και το γεγονός ότι περισσότερα παιχνίδια δημιουργούνται ειδικά για ενήλικους καθιστά απαραίτητη τη διεξαγωγή πολιτικής συζήτησης σχετικά με το κανονιστικό πλαίσιο για τέτοια παιχνίδια.

Ο εισηγητής θεωρεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι κατά κύριο λόγο αβλαβή και μη βίαια. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς και συμβάλλουν στην ανάπτυξη γνώσεων και διαφόρων δεξιοτήτων που είναι σημαντικές στον 21ο αιώνα. Ταυτόχρονα, δημιουργούνται όλο και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια για ενήλικους και περιέχουν στοιχεία βίας τα οποία θα μπορούσαν να είναι επιβλαβή για τα παιδιά. Συνεπώς, θα πρέπει να δοθεί προσοχή στην προστασία των καταναλωτών και ιδίως των παιδιών. Αυτή η προστασία θα πρέπει να διασφαλίζει ότι οι καταναλωτές έχουν πρόσβαση σε σωστές πληροφορίες για το προϊόν που αγοράζουν και ότι τα παιδιά δεν μπορούν να αγοράσουν παιχνίδια που δεν είναι σχεδιασμένα για την ηλικία τους.

Οι αλλαγές στον τομέα της τεχνολογίας και οι συνθήκες της αγοράς δημιουργούν νέες προκλήσεις. Ενώ τα βιντεοπαιχνίδια κάποτε αγοράζονταν σε καταστήματα και παίζονταν σε ένα σταθερό μέρος πίσω από έναν υπολογιστή ή μια κονσόλα παιχνιδιών, τα παιχνίδια τώρα μπορούν να παίζονται σε φορητές συσκευές όπως τα κινητά τηλέφωνα. Ταυτόχρονα, τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται ολοένα και πιο διαδραστικά και δυναμικά. Αυτό επιτρέπει στους χρήστες να αναπτύσσουν κάποια μέρη του παιχνιδιού οι ίδιοι ή να λαμβάνουν μέρος σε συζητήσεις σε φόρουμ και κοινότητες που είναι ενταγμένες σε ορισμένα βιντεοπαιχνίδια.

Αυτές οι αλλαγές τονίζουν τη σημασία της διασφάλισης επαρκούς προστασίας των παιδιών, μεταξύ άλλων αποτρέποντάς την πρόσβασή τους σε ενδεχομένως επιβλαβές περιεχόμενο που απευθύνεται σε διαφορετικά ηλικιακά επίπεδα. Ταυτόχρονα, ο γονικός έλεγχος καθίσταται ολοένα και πιο δύσκολος καθώς τα βιντεοπαιχνίδια δεν διανέμονται πλέον σε υλική συσκευασία με σαφή και ευδιάκριτη επισήμανση αλλά μπορούν να αγοραστούν ή να μεταφορτωθούν μέσω του διαδικτύου και εξαιτίας του ότι τα παιδιά μπορούν, εν αγνοία ή χωρίς τη συγκατάθεση των γονέων τους, να μεταφορτώνουν βιντεοπαιχνίδια που δεν είναι κατάλληλα για την ηλικία τους ή να συμμετέχουν σε διαδραστικά και δυναμικά παιχνίδια.

Ενώ τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια είναι αβλαβή, υπάρχουν διαθέσιμα κάποια βίαια παιχνίδια και ορισμένα κράτη μέλη έχουν αποφασίσει στο παρελθόν να απαγορεύσουν ορισμένα παιχνίδια. Και παρόλο που δεν έχει αποδειχθεί ποτέ μια απευθείας συσχέτιση μεταξύ της χρήσης και της έκθεσης σε βίαια βιντεοπαιχνίδια και της βίαιης συμπεριφοράς, είναι σημαντικό οι παραγωγοί, οι πωλητές λιανικής και οι γονείς να προβαίνουν σε ενέργειες για να αποφύγουν τυχόν αρνητικές συνέπειες.

Ο εισηγητής θα ήθελε να υπογραμμίσει τη σημασία της προώθησης παράλληλων επιλογών πολιτικής σε αυτό το πλαίσιο. Η περαιτέρω ανάπτυξη συστημάτων για τον έλεγχο της ηλικίας

που λειτουργούν αποτελεσματικά για τα online παιχνίδια είναι θεμελιώδους σημασίας. Επιπλέον, η Επιτροπή και τα κράτη μέλη σε συνεργασία με τη βιομηχανία πρέπει να διερευνήσουν το όφελος να προβλεφθεί ένα «κόκκινο κουμπί» το οποίο μπορεί να συμπεριλαμβάνεται σε (φορητές) κονσόλες ή συσκευές παιχνιδιών και υπολογιστές και το οποίο θα απενεργοποιεί ένα συγκεκριμένο παιχνίδι ή το οποίο θα μπορεί να ελέγχει την πρόσβαση σε ορισμένα τμήματα ενός παιχνιδιού κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων ωρών. Είναι επίσης σημαντικό να διασφαλιστούν κατάλληλα μέτρα ελέγχου για online αγορές σχετικές με βιντεοπαιχνίδια, περιλαμβανομένων των αγορών με τη χρήση πιστωτικών καρτών ή κουπονιών.

Οι εναρμονισμένοι κανόνες επισήμανσης για βιντεοπαιχνίδια διασφαλίζουν τη βελτιωμένη γνώση των συστημάτων επισήμανσης και ταυτόχρονα προωθούν την αποτελεσματική λειτουργία της εσωτερικής αγοράς. Ο εισηγητής επιδοκιμάζει το έργο που έχει επιτελεστεί από τη βιομηχανία για την εφαρμογή διαδικασιών αυτορρύθμισης και επίσης στηρίζει τις πρωτοβουλίες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και του Συμβουλίου για την προώθηση της θέσπισης πανευρωπαϊκών κανόνων επισήμανσης για τα βιντεοπαιχνίδια και για τη δημιουργία ενός εθελοντικού κώδικα συμπεριφοράς για τα διαδραστικά παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά. Επίσης επιδοκιμάζει το έργο του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη θέσπιση κατευθυντήριων γραμμών καθώς και για την προώθηση των γνώσεων μεταξύ των παιδιών σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο εν γένει.

Η εισαγωγή του Πανευρωπαϊκού Συστήματος Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (PEGI), που είναι ένα σύστημα διαβάθμισης με βάση την ηλικία, είναι ένα σημαντικό εργαλείο το οποίο έχει βελτιώσει τη διαφάνεια για τους γονείς και άλλους καταναλωτές κατά την αγορά παιχνιδιών για παιδιά. Ωστόσο, οι αγοραστές δεν φαίνεται να διαθέτουν αρκετές γνώσεις για τα βιντεοπαιχνίδια και τις πιθανές επιπτώσεις τους στα παιδιά. Η Επιτροπή και τα κράτη μέλη θα πρέπει επίσης να εργαστούν από κοινού με οργανώσεις καταναλωτών, σχολεία και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη για να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση μεταξύ των καταναλωτών, ιδίως των νεαρών καταναλωτών, για τα ισχύοντα συστήματα κατάταξης και ιδίως για το σύστημα PEGI.

Επιπλέον, είναι σημαντικό τα κράτη μέλη να συνεχίσουν να συνεργάζονται στενά για την προώθηση της προστασίας των ανηλίκων και για να βοηθήσουν τη βιομηχανία να αναπτύξει συστήματα που συμβάλλουν στον σκοπό αυτόν. Τα κράτη μέλη ενθαρρύνονται να ενσωματώσουν το σύστημα PEGI στην εθνική νομοθεσία και να διασφαλίσουν ότι τα εθνικά συστήματα διαβάθμισης δεν αναπτύσσονται κατά τρόπο που αποδυναμώνει το σύστημα PEGI ή οδηγεί σε κατακερματισμό της αγοράς.

Ταυτόχρονα, ο εισηγητής σημειώνει ότι δεν διαθέτουν όλα τα κράτη μέλη κανόνες που να διασφαλίζουν ότι οι πωλητές λιανικής περιορίζουν την πώληση βίαιων παιχνιδιών σε ενηλίκους. Ο εισηγητής είναι της άποψης ότι μια κοινή προσέγγιση επί των κυρώσεων για πωλητές λιανικής θα ήταν επωφελής. Συνεπώς καλεί τα κράτη μέλη να θέσουν σε εφαρμογή κατάλληλα μέτρα ώστε να μην επιτρέπεται σε παιδιά η αγορά βιντεοπαιχνιδιών με υψηλότερη ηλικιακή κατάταξη.

Κατά την άποψη του εισηγητή, ενώ η βιομηχανία θα πρέπει να ενθαρρυνθεί να αναπτύξει περαιτέρω τα συστήματα αυτορρύθμισης, δεν υπάρχει επί του παρόντος ανάγκη για νομοθεσία επί του τομέα αυτού σε επίπεδο ΕΕ.

9.12.2008

## ΓΝΩΜΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΔΕΙΑΣ

προς την Επιτροπή Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών

σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδιαίτερα των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών (2008/2173(INI))

Εισηγητής: Ivo Belet

### ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η Επιτροπή Πολιτισμού και Παιδείας καλεί την Επιτροπή Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών, που είναι αρμόδια επί της ουσίας, να συμπεριλάβει στην πρόταση ψηφίσματός της τις ακόλουθες προτάσεις:

- έχοντας υπόψη την πρόταση ψηφίσματός του σχετικά με το γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας στον ψηφιακό κόσμο,
- A. λαμβάνοντας υπόψη ότι η διανοητική υγεία του παιδιού απαιτεί μηδενική ανοχή και αποφασιστική δράση κατά των παραβιάσεων των διατάξεων περί προστασίας του παιδιού,
  1. τονίζει ότι η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια αφορά παιδιά ολοένα και μεγαλύτερου εύρους ηλικιών και μπορεί να έχει σημαντικά εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα και ευεργετικά αποτελέσματα στην ανάπτυξη γλωσσικών, δημιουργικών και στρατηγικών δεξιοτήτων καθώς και πνευματικών ικανοτήτων·
  2. υπογραμμίζει τη συμβολή του τομέα των παιχνιδιών στην επίτευξη της ατζέντας της Λισαβόνας και τονίζει τις (πολυ)πολιτισμικές πτυχές πολλών παιχνιδιών·
  3. εφιστά ωστόσο την προσοχή στους ενδεχόμενους κινδύνους από την ακατάλληλη χρήση βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως για τους ανηλίκους·
  4. αναγνωρίζει τη σημασία ενός απλού και σαφούς συστήματος διαβάθμισης ανά ηλικία/περιεχόμενο που παρέχει οδηγίες και αυξάνει την ευαισθητοποίηση, ιδιαίτερα στους γονείς και στους εκπαιδευτικούς, για τις πιθανές επιβλαβείς συνέπειες κάποιου περιεχομένου στους ανηλίκους·

5. καλεί την Επιτροπή να προχωρήσει στην προώθηση και επέκταση ενός κοινού, αυτορρυθμιζόμενου ευρωπαϊκού συστήματος κριτηρίων διαβάθμισης, πιο συγκεκριμένα του συστήματος επισήμανσης PEGI (Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια) που παρέχει πληροφορίες σχετικά με ενδεχομένως επιβλαβές περιεχόμενο για ανηλίκους, και να εξασφαλίσει το συντονισμό μεταξύ των κρατών μελών, ώστε να εφαρμόζεται μόνο το σύστημα επισήμανσης PEGI κατά την πώληση των παιχνιδιών·
6. καλωσορίζει το σύστημα PEGI Online, που είναι λογική μετεξέλιξη του PEGI και έχει ως αντικείμενο βιντεοπαιχνίδια που διατίθενται μέσω του Διαδικτύου, όπως για παράδειγμα τα παιχνίδια που κατεβάζονται από το Διαδίκτυο ή παίζονται τηλεματικά· υποστηρίζει ότι θα πρέπει να συνεχιστεί η συγχρηματοδότησή του από την Επιτροπή στο πλαίσιο του προγράμματος Safer Internet που έχει στόχο την αντιμετώπιση θεμάτων που αφορούν την ασφαλή χρήση του διαδικτύου από παιδιά και με νέες τηλεματικές τεχνολογίες·
7. ζητά να καταβληθούν περαιτέρω προσπάθειες εν προκειμένω, συμπεριλαμβανομένης της ενδεχόμενης εισαγωγής ακουστικού προειδοποιητικού σήματος στο σύστημα PEGI, και βασίζεται στο ότι οι κατασκευαστές παιχνιδιών θα ενσωματώνουν συστηματικώς μοντέλα πρόσβασης για τηλεματικά παιχνίδια, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι οι ανήλικοι δεν εκτίθενται σε επιβλαβές τηλεματικό περιεχόμενο·
8. καλεί την Επιτροπή να προωθήσει, σε σύνδεση με το πρόγραμμα Safer Internet, συστηματική μελέτη των επιπτώσεων από τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών επί των ανηλίκων και να προτείνει μέτρα που συμβάλλουν σε ένα ασφαλέστερο περιβάλλον παιχνιδιού για τηλεματικά βιντεοπαιχνίδια, μεταξύ των οποίων και καινοτόμες μεθόδους αποτροπής πρόσβασης ανηλίκων σε τηλεματικά βιντεοπαιχνίδια με ακατάλληλο για αυτούς περιεχόμενο·
9. καλεί τους παραγωγούς λογισμικού να εξακολουθήσουν να επενδύουν σε φίλτρα και συστήματα γονικού ελέγχου που δίνουν στους γονείς τη δυνατότητα να προστατεύουν τα παιδιά τους από ακατάλληλο περιεχόμενο·
10. υποστηρίζει την πρόταση της Επιτροπής για υιοθέτηση ενός πανευρωπαϊκού κώδικα δεοντολογίας για τους εμπόρους λιανικής πώλησης βιντεοπαιχνιδιών, προκειμένου να αποτρέπεται η πώληση επιβλαβών βιντεοπαιχνιδιών σε ανηλίκους· τονίζει ότι οι παραγωγοί πρέπει επίσης να συμμετάσχουν σε αυτή τη διαδικασία·
11. θεωρεί απαραίτητη τη διοργάνωση εθνικών εκστρατειών ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των καταναλωτών, ιδίως των γονέων, ως προς την επιλογή των κατάλληλων βιντεοπαιχνιδιών για τις ηλικιακές και γνωστικές ανάγκες των παιδιών τους, και την αποφυγή προϊόντων χωρίς την κατάλληλη σήμανση· ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να ανταλλάσσουν βέλτιστες πρακτικές επ' αυτού·
12. τονίζει τη σημασία του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας και τον κρίσιμο ρόλο γονέων και εκπαιδευτικών στη στάση που αναπτύσσουν οι ανήλικοι απέναντι στα βιντεοπαιχνίδια, ζητά δε από την Επιτροπή να αναπτύξει και να διαδώσει, σε συνεργασία με τη βιομηχανία παιχνιδιών, πληροφορίες στους γονείς και τους εκπαιδευτικούς σχετικά με όλες τις πτυχές των βιντεοπαιχνιδιών·

13. ζητά να ενισχυθεί ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας μεταξύ των νέων ανθρώπων μέσω της εκπαίδευσης στα νηπιαγωγεία, στα εκπαιδευτικά ιδρύματα, σε σχολεία και σε προγράμματα μέριμνας για τη νέα γενιά, ώστε να γίνουν ειδικά οι νέοι ελεύθεροι καταναλωτές μέσω επικοινωνίας, με κριτικό πνεύμα και ικανότητα σκέψης, και να διδαχθούν επικοινωνιακούς τρόπους αξιοποίησης των βιντεοπαιχνιδιών·
14. ζητά από την Επιτροπή να διευκολύνει την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών μεταξύ των αρμόδιων εθνικών εκπαιδευτικών αρχών βραχυπρόθεσμα, προκειμένου να ενσωματωθεί ο γραμματισμός σε σχέση με τα παιχνίδια στους εκπαιδευτικούς στόχους των σχολείων της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης·
15. καλεί την Επιτροπή να υποστηρίξει, στο πλαίσιο του προγράμματος MEDIA και των εθνικών μηχανισμών φορολογικών εξαιρέσεων, νέες εξελίξεις στον ταχύτατα αναπτυσσόμενο τομέα της δημιουργικής οικονομίας της γνώσης, προωθώντας ιδίως τα εκπαιδευτικά, πολυμεσικά και πολιτισμικά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών και αξιοποιώντας σχετικές ευκαιρίες κατάρτισης και κύκλους μαθημάτων.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

<b>Ημερομηνία έγκρισης</b>	2.12.2008
<b>Αποτέλεσμα της τελικής ψηφοφορίας</b>	+: 19 -: 2 0: 0
<b>Βουλευτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	Maria Badia i Cutchet, Κατερίνα Μπατζελή, Ivo Belet, Guy Bono, Marie-Hélène Descamps, Věra Flasarová, Milan Gaľa, Vasco Graça Moura, Christopher Heaton-Harris, Luis Herrero-Tejedor, Ruth Hieronymi, Μανώλης Μαυρομμάτης, Doris Pack, Zdzisław Zbigniew Podkański, Christa Prets, Helga Trüpel, Thomas Wise,
<b>Αναπληρωτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	Nina Škottová, László Tóké, Ewa Tomaszewska, Cornelis Visser

21.1.2009

## **ΓΝΩΜΟΔΟΤΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΩΝ, ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ ΚΑΙ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΥΠΟΘΕΣΕΩΝ**

προς την Επιτροπή Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών

σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών  
(2008/2173(INI))

Συντάκτρια γνωμοδότησης: Roberta Angelilli

### **ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ**

Η Επιτροπή Πολιτικών Ελευθεριών, Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων καλεί την Επιτροπή Εσωτερικής Αγοράς και Προστασίας των Καταναλωτών, που είναι αρμόδια επί της ουσίας, να συμπεριλάβει στην πρόταση ψηφίσματός της τις ακόλουθες προτάσεις:

1. υπογραμμίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια αντιπροσωπεύουν μία από τις αγαπημένες ψυχαγωγίες των πολιτών κάθε ηλικίας και κοινωνικής προέλευσης· αναγνωρίζει την εκπαιδευτική αξία των βιντεοπαιχνιδιών όσον αφορά και τη διευκόλυνση της εξοικείωσης των ανηλίκων με τις νέες τεχνολογίες· συμμερίζεται ωστόσο τις ανησυχίες της Επιτροπής σχετικά με τους πιθανούς κινδύνους από τη λανθασμένη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από ανηλίκους·
2. καλεί όλα τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη να προωθήσουν τη διάδοση και τη χρήση του προαιρετικού PEGI (Πανευρωπαϊκού Συστήματος Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια) και του PEGI online, το οποίο χρησιμοποιείται ήδη στην πλειονότητα των κρατών μελών και κατατάσσει το λογισμικό ψυχαγωγίας βάσει ηλικιακών διαβαθμίσεων και αποδίδει σήμανση ποιότητας στους ιστοτόπους επιγραμμικών παιχνιδιών, προκειμένου να εμποδίσει την έκθεση των ανηλίκων σε ακατάλληλα για την ηλικία τους παιχνίδια·
3. καλεί όλα τα κράτη μέλη να μεριμνήσουν ώστε τα εθνικά συστήματα διαβάθμισης δεν θα αναπτυχθούν κατά τρόπο που να αποδυναμώνει το σύστημα PEGI·
4. καλεί τα κράτη μέλη και τα ενδιαφερόμενα μέρη να ενθαρρύνουν την απλοποίηση των συμβόλων που χρησιμοποιούν τα συστήματα PEGI και PEGI Online, προκειμένου να

γίνουν πιο σαφή και κατανοητά, ιδιαίτερα για τους γονείς, όσον αφορά τόσο την ηλικία όσο και το περιεχόμενο·

5. καλεί τα κράτη μέλη να προαγάγουν την διάδοση των συστημάτων PEGI και PEGI online στους παραγωγούς κονσολών παιχνιδιών και στους πωλητές λιανικής και να αναλάβουν πρωτοβουλίες ενημέρωσης σχετικά με τη χρήση τους, οι οποίες θα απευθύνονται στις οικογένειες και στους εκπαιδευτικούς·
6. καλεί τα κράτη μέλη να θεσπίσουν ειδική νομοθεσία αστικού και ποινικού δικαίου, σχετικά τόσο με τη λιανική πώληση βίαιων τηλεοπτικών παιχνιδιών, βιντεοπαιχνιδιών και λογισμικού ψυχαγωγίας· θεωρεί ότι πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στα διαδικτυακά παιχνίδια που απευθύνονται κυρίως σε παιδιά και νέους και αποσκοπούν στην αποκόμιση κέρδους·
7. καλεί τα κράτη μέλη να βελτιώσουν τα συστήματα διαλογής που έχουν στη διάθεσή τους οι οικογένειες όσον αφορά τα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια και να προωθήσουν το σύστημα PEGI online, εστιάζοντας κυρίως στους κινδύνους που συνδέονται με τη χρήση του διαδικτύου, και των ομάδων συζήτησης που σχετίζονται με αυτά τα παιχνίδια·
8. καλεί τα κράτη μέλη να συνεργαστούν με τα ενδιαφερόμενα μέρη για τη θέσπιση ενός πανευρωπαϊκού συστήματος ηλικιακής διαβάθμισης (μέσω αυτορρύθμισης ή από κοινού ρύθμισης), το οποίο θα ισχύει για όλες τις κονσόλες παιχνιδιών, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες κάθε μέσου επικοινωνίας που ελέγχεται δύσκολα, όπως το διαδίκτυο·
9. καλεί τα κράτη μέλη να συνεργαστούν με εκπροσώπους του κλάδου, με φορείς ταξινόμησης και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη για την εξεύρεση καινοτόμων και αποτελεσματικών λύσεων στο ζήτημα της επαλήθευσης της ηλικίας·
10. καλεί τα κράτη μέλη να θεσπίσουν έναν πανευρωπαϊκό κώδικα δεοντολογίας σχετικά με τη λιανική πώληση τηλεοπτικών παιχνιδιών, βιντεοπαιχνιδιών και λογισμικού ψυχαγωγίας σε ανηλίκους, ιδιαίτερα σε παιδιά ηλικίας μεταξύ 5 και 12 ετών, ο οποίος θα έχει συμφωνηθεί μεταξύ όλων των ενδιαφερομένων μερών, με σκοπό να καταστούν υπεύθυνοι και οι πωλητές·
11. καλεί την Επιτροπή να καταρτίσει κατευθυντήριες γραμμές για την πρόληψη πιθανών συγκρούσεων συμφερόντων εντός των φορέων ταξινόμησης και για τη διασφάλιση της ανεξαρτησίας τέτοιου είδους οργανισμών από ομάδες συμφερόντων που εκπροσωπούν τον κλάδο·
12. καλεί τα κράτη μέλη να αναλάβουν πρωτοβουλίες ενημέρωσης των γονέων και του εκπαιδευτικού προσωπικού των σχολείων, προκειμένου να καλυφθεί το τεχνολογικό χάσμα μεταξύ των γενεών και να προαχθούν τα συστήματα PEGI και PEGI online και να προαγάγουν την ασφαλέστερη και πιο συνειδητή χρήση των νέων τεχνολογιών, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών·
13. καλεί την Επιτροπή και τα κράτη μέλη να προαγάγουν, μαζί με όλες τις οργανώσεις για τα δικαιώματα των ανηλίκων, της οικογένειας και των καταναλωτών, τους γονείς, τους εκπαιδευτικούς, καθώς και τους παρόχους υπηρεσιών διαδικτύου, τους παραγωγούς και



τους πωλητές βιντεοπαιχνιδιών, δράσεις και εκστρατείες ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης με σκοπό τη διάδοση της χρήσης του συστήματος PEGI και PEGI Online στους πολίτες·

14. καλεί τα κράτη μέλη να προωθήσουν τη συμμετοχή των ανηλίκων στον αγώνα κατά της διάδοσης των βιντεοπαιχνιδιών με βίαιο και επιβλαβές περιεχόμενο και ειδικότερα θεωρεί ότι οι ανήλικοι θα πρέπει να συμμετέχουν σε πρωτοβουλίες ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης που μπορούν να τους παράσχουν τα βασικά μέσα για να αναγνωρίζουν και να προστατεύονται από το βίαιο και επιβλαβές περιεχόμενο·
15. καλεί την Επιτροπή να αποτρέπει, μέσω συγκεκριμένων νομοθετικών μέτρων, την κατάχρηση βιντεοπαιχνιδιών online για αθέμιτες εμπορικές δραστηριότητες, όπως δραστηριότητες που με δόλιο τρόπο προκαλούν ανήλικους χρήστες να αναλάβουν νομικές δεσμεύσεις (π.χ. μέσω αυτοματοποιημένων συνδρομών ή κακόβουλων προγραμμάτων κλήσεων σε ακριβές υπεραστικές γραμμές) και που στέλνουν μηνύματα προώθησης που καταστρατηγούν τον ανταγωνισμό (π.χ. εμφάνιση προϊόντων ή άλλες τεχνικές αόρατης διαφήμισης)·
16. καλεί την Επιτροπή και τα κράτη μέλη να συμπεριλάβουν τα βιντεοπαιχνίδια, τα τηλεοπτικά παιχνίδια και το λογισμικό ψυχαγωγίας στο πρόγραμμα «Ασφαλέστερο Διαδίκτυο».

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

<b>Ημερομηνία έγκρισης</b>	21.1.2009
<b>Αποτέλεσμα της τελικής ψηφοφορίας</b>	+:           53 -:           0 0:           0
<b>Βουλευτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	Alexander Alvaro, Roberta Angelilli, Mario Borghezio, 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, Παναγιώτης Δημητρίου, 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, Σταύρος Λαμπρινίδης, Henrik Lax, Roselyne Lefrançois, Baroness Sarah Ludford, Viktória Mohácsi, Claude Moraes, Javier Moreno Sánchez, Rareș-Lucian Niculescu, Martine Roure, Sebastiano Sanzarello, Inger Segelström, Csaba Sógor, Ιωάννης Βαρβιτσιώτης, Manfred Weber, Tatjana Ždanoka, Владимир Уручев
<b>Αναπληρωτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	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

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΨΗΦΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

<b>Ημερομηνία έγκρισης</b>	11.2.2009
<b>Αποτέλεσμα της τελικής ψηφοφορίας</b>	+: 35 -: 0 0: 0
<b>Βουλευτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	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, Catuscia Marini, Arlene McCarthy, 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, Николай Младенов
<b>Αναπληρωτές παρόντες κατά την τελική ψηφοφορία</b>	Εμμανουήλ Αγγελάκας, André Brie, Colm Burke, Giles Chichester, Magor Imre Csibi, Joel Hasse Ferreira, Filip Kaczmarek, Andrea Losco, Manuel Medina Ortega, José Ribeiro e Castro