

PARLAMENTO EUROPEO

2004



2009

Documento de sesión

A6-0051/2009

16.2.2009

INFORME

sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo
(2008/2173(INI))

Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

Ponente: Toine Manders

ÍNDICE

	Página
PROPUESTA DE RESOLUCIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO	3
EXPOSICIÓN DE MOTIVOS	6
OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE CULTURA Y EDUCACIÓN	6
OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE LIBERTADES CIVILES, JUSTICIA Y ASUNTOS DE INTERIOR.....	6
RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN	6

PROPUESTA DE RESOLUCIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO

**sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo
(2008/2173(INI))**

El Parlamento Europeo,

- Vista la Comunicación de la Comisión, de 22 de abril de 2008, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo (COM(2008)0207),
 - Vista la Resolución del Consejo, de 1 de marzo de 2002, sobre la protección de los consumidores, en especial los jóvenes, mediante el etiquetado de determinados juegos de vídeo y de ordenador, por grupos de edad¹,
 - Vista la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de diciembre de 2006, relativa a la protección de los menores y de la dignidad humana y al derecho de réplica en relación con la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información en línea²,
 - Vista la Comunicación de la Comisión, de 20 de diciembre de 2007, sobre un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital (COM(2007)0833),
 - Visto el artículo 45 de su Reglamento,
 - Vistos el informe de la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor y las opiniones de la Comisión de Cultura y Educación y de la Comisión de Libertades Civiles, Justicia y Asuntos de Interior (A6-0051/2009),
- A. Considerando que los juegos de vídeo son ampliamente –y cada vez más– populares en Europa y que el mercado de los juegos de vídeo crece rápidamente,
- B. Considerando que los juegos de vídeo son predominantemente no violentos y proveen a sus usuarios de un entretenimiento que contribuye a menudo al desarrollo de diversas cualificaciones y del conocimiento,
- C. Considerando que los juegos de vídeo en el pasado solían estar orientados a los menores, pero que hoy día se desarrolla un mayor número de juegos de vídeo especialmente para adultos,
- D. Considerando que el mercado de los juegos de vídeo es mundial,

¹ DO C 65 de 14.3.2002, p. 2.

² DO L 378 de 27.12.2006, p. 72.

- E. Considerando que pertenece al ámbito de competencia de los Estados miembros decidir sobre medidas destinadas a restringir las ventas de juegos de vídeo o a prohibirlos,
- F. Considerando que la protección de la salud mental de los niños requiere una tolerancia cero y medidas drásticas contra toda violación de las disposiciones de protección de menores relacionada con los juegos de vídeo,
 - 1. Acoge con satisfacción la Comunicación arriba mencionada de la Comisión sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo;
 - 2. Destaca la contribución del sector de los juegos a la consecución de los objetivos de la agenda de Lisboa y subraya las facetas multiculturales de muchos juegos;
 - 3. Destaca que los juegos de vídeo son un gran estimulante que, además del entretenimiento, también pueden utilizarse con fines educativos; considera que las escuelas deben prestar atención a los juegos de vídeo e informar a niños y padres sobre los beneficios y las desventajas que pueden tener los juegos de vídeo;
 - 4. Subraya que los videojuegos representan una de las actividades lúdicas preferidas de los ciudadanos de todas las edades y extracciones sociales; reconoce el valor formativo de los videojuegos, incluso para facilitar el acercamiento de los menores a las nuevas tecnologías; comparte, no obstante, la preocupación de la Comisión sobre los posibles peligros que plantea un uso incorrecto de los videojuegos por parte de los menores;
 - 5. Opina que los juegos de vídeo pueden estimular el aprendizaje de hechos y aptitudes como el razonamiento estratégico, la creatividad, la cooperación y el pensamiento innovador, que son aptitudes importantes en la sociedad de la información;
 - 6. Subraya los efectos beneficiosos de los juegos de vídeo en la medicina y, en particular, que la llamada «terapia de videojuegos» ha demostrado ser eficaz para la rehabilitación de pacientes con accidentes cerebrovasculares, personas con lesiones traumáticas cerebrales, personas con problemas musculares y niños autistas;
 - 7. Opina que la armonización de las normas de etiquetado para los juegos de vídeo aseguraría un mejor conocimiento de los sistemas de etiquetado y fomentaría al mismo tiempo el funcionamiento efectivo del mercado interior; acoge con satisfacción, por lo tanto, el trabajo del Consejo y de la Comisión para promover la adopción de normas de etiquetado a escala comunitaria para los juegos de vídeo y para crear un código de conducta voluntario sobre los juegos interactivos destinados a los niños;
 - 8. Observa que las condiciones de mercado han cambiado perceptiblemente, pasándose de una situación en que los juegos de vídeo se compraban predominantemente en tiendas y se usaban en un ordenador o una consola, a la situación actual, donde los juegos se pueden adquirir y descargar de Internet;

9. Observa que los juegos de vídeo pueden jugarse en diversas plataformas, como las consolas de juego y los ordenadores personales, pero también, y cada vez más, en dispositivos móviles, como el teléfono móvil;
10. Recuerda que los juegos de vídeo se están haciendo más interactivos o incluso tienen un contenido dinámico que permite a los usuarios desarrollar ellos mismos partes del juego; observa que los usuarios pueden participar cada vez más en foros de debate, en charlas tanto textuales como vocales, y en comunidades integradas en determinados juegos de vídeo; recuerda la diferenciación en el mercado con un mayor número de juegos diseñados especialmente para adultos;
11. Opina que las tendencias recientes acentúan la importancia de asegurar una protección adecuada de los menores, entre otras medidas, impidiendo que éstos puedan acceder a contenidos nocivos;
12. Recuerda que el control parental es cada vez más difícil, puesto que los juegos de vídeo en línea no se distribuyen en un paquete físico con una etiqueta clara y fácilmente legible, y debido a que los niños pueden, sin el conocimiento ni el consentimiento de sus padres, descargar juegos de vídeo que no son convenientes para su edad;
13. Señala que, si bien que la violencia en los videojuegos no lleva automáticamente a un comportamiento violento, algunos expertos opinan que la exposición duradera a escenas de brutalidad en los videojuegos puede tener un impacto negativo en las personas que los practican, pudiendo llevar a un comportamiento violento; señala, por consiguiente, que debe adoptarse el principio de precaución a la hora de estudiar el impacto de los videojuegos en el comportamiento, y especialmente en el comportamiento de los niños;
14. Destaca que la adicción es un problema para ciertos jugadores; pide a los productores, minoristas, padres y otros interesados que tomen medidas para evitar los efectos negativos;
15. Subraya que el desarrollo actual aumenta la necesidad de unos sistemas efectivos de verificación de la edad para los juegos y particularmente para los juegos en línea;
16. Opina que se han de explorar varios enfoques de cara a la consolidación del control de los juegos de vídeo, si bien reconoce al mismo tiempo que probablemente ninguno de estos sistemas va a garantizar en términos absolutos que los niños no accederán a juegos de vídeo inapropiados;
17. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que exploren, en cooperación con el sector industrial correspondiente, el interés del desarrollo de un «botón rojo» que pudiera incluirse en consolas o dispositivos de juego y ordenadores (portátiles) y estuviera destinado a bloquear ciertos juegos o que pudiera controlar el acceso a un juego durante ciertas horas o a determinadas partes de un juego;
18. Pide que se lleven a cabo mayores esfuerzos en este sentido, incluida la posibilidad de integrar una advertencia acústica en el sistema PEGI, y cuenta con que el sector profesional de juegos incluya sistemáticamente modelos de acceso para los juegos en

línea, con objeto de garantizar que los menores no estén expuestos a contenidos dañinos en línea;

19. Subraya la importancia de unas medidas de control adecuadas para las compras en línea relativas a los juegos de vídeo, incluidas las compras para las que se utilizan tarjetas de crédito o vales;
20. Opina que la evolución relativa a los juegos de vídeo, y en especial los juegos de vídeo en línea, requiere más conciencia pública acerca del contenido de los juegos de vídeo, del control parental y de instrumentos como el sistema PEGI; acoge con satisfacción los esfuerzos realizados por el sector para poner en práctica un sistema de autorregulación;
21. Acoge con satisfacción el sistema PEGI-Online, que viene a ser la continuación lógica del sistema PEGI e informa sobre juegos de vídeo puestos a disposición a través de Internet, como juegos para descargar o en línea; apoya que la Comisión continúe su cofinanciación a través del Programa Safer Internet, cuyo objetivo es abarcar los temas relacionados con el uso seguro de Internet por parte de los niños y con las nuevas tecnologías en línea; pide a la Comisión, en relación con el programa Safer Internet, que promueva un estudio sistemático de los efectos de los videojuegos en los menores;
22. Acoge con satisfacción el trabajo del Consejo de Europa para establecer directrices sobre los juegos de vídeo, así como para fomentar los conocimientos entre los menores acerca de la seguridad en Internet en general;
23. Considera necesario organizar a escala nacional campañas de información y concienciación de los consumidores, en particular de los padres, a fin de ayudarles en la elección de videojuegos apropiados para las necesidades de sus hijos en función de su edad y conocimientos, evitando los productos que carezcan de un etiquetado adecuado; incita a los Estados miembros a que compartan las buenas prácticas en este ámbito;
24. Opina que el sistema PEGI para la valoración de los juegos es una herramienta importante que ha aumentado la transparencia para los consumidores, especialmente para los padres, a la hora de comprar juegos, permitiéndoles tomar una decisión con conocimiento de causa sobre si un juego es conveniente para menores; lamenta, sin embargo, que muchos consumidores, y especialmente padres, no parezcan tener un conocimiento suficiente sobre los juegos de vídeo y los posibles efectos de los mismos en los menores;
25. Pide a la Comisión que proponga medidas que contribuyan a un entorno de juego más seguro para los videojuegos en línea, incluyendo métodos innovadores para evitar que los menores accedan a videojuegos cuyo contenido es inapropiado para ellos;
26. Pide a los Estados miembros que continúen cooperando estrechamente para promover la protección de los menores; pide a las industrias de consolas y de juegos de vídeo que sigan mejorando los sistemas PEGI y PEGI en línea, y, en particular, que actualicen periódicamente los criterios de evaluación y etiquetado por edad, para llevar a cabo una publicidad más activa de PEGI y aumentar la lista de signatarios; exhorta a los Estados miembros a que se aseguren de que ningún sistema nacional de evaluación se desarrolle

- de una manera que lleve a la fragmentación del mercado;
27. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que cooperen con las organizaciones de consumidores y otros interesados para, mediante campañas de información, hacer más conscientes a los consumidores, especialmente a los consumidores jóvenes y a sus padres de los sistemas de clasificación existentes y en particular el sistema PEGI; subraya la importancia de proporcionar esta información en las escuelas;
 28. Insta a los Estados miembros a que pongan en marcha acciones de información destinadas a los padres y profesores, a fin de cerrar la brecha tecnológica generacional y de promover el sistema PEGI y los sistemas PEGI en línea, así como de fomentar una utilización más segura y responsable de las nuevas tecnologías, incluidos los videojuegos;
 29. Pide a la Comisión que facilite el intercambio de buenas prácticas entre las autoridades educativas nacionales competentes a corto plazo, con vistas a incluir la alfabetización en el uso de juegos entre los objetivos educativos de la enseñanza primaria y secundaria; pide a todas las partes interesadas que lleven a cabo un intercambio regular de experiencias y de información, con objeto de desarrollar las mejores prácticas en materia de juegos de vídeo;
 30. Subraya que actualmente no todos los Estados miembros tienen normas que aseguren que los minoristas restringen la venta de videojuegos violentos a los adultos, y pide a los dueños de los cibercafés que eviten en sus cafés que los menores jueguen con juegos que están clasificados para un nivel de edad mayor; hace referencia a la encuesta de Eurobarómetro «Hacia un uso más seguro de Internet para los niños de la Unión Europea - perspectiva de los padres»¹, publicado el 9 de diciembre de 2008 y en la que se estima que el 3,2 % de los menores de entre 6 y 17 años acceden a Internet en los cibercafés sin la supervisión de un adulto; considera que es necesario un planteamiento común sobre sanciones severas para minoristas y propietarios de cibercafés; pide por lo tanto a los Estados miembros que establezcan medidas adecuadas para impedir que los menores compren y utilicen juegos clasificados para edades superiores, por ejemplo a través de un control de la identidad; apoya la propuesta de la Comisión de introducir un código de conducta paneuropeo para los minoristas y los productores de juegos de vídeo con el fin de impedir la venta de juegos de vídeo violentos y perjudiciales a los menores;
 31. Pide a los Estados miembros que elaboren una legislación ad hoc, civil y penal, relativa a la venta de videojuegos violentos para televisor, consola u ordenador; considera que deben tenerse especialmente en cuenta los juegos en línea que están dirigidos fundamentalmente a niños y jóvenes con el objetivo de generar ganancias;
 32. Pide a la Comisión que ponga freno, con medidas legislativas concretas, al abuso de los juegos en línea para actividades comerciales deshonestas, como las que inducen a los usuarios menores de edad a asumir compromisos legales (por ejemplo, a través de suscripciones automáticas o programas subrepticios de marcación a números telefónicos de alto coste) y que envían mensajes promocionales desleales (por ejemplo, colocación de

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

productos u otras técnicas de mercado furtivas);

33. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que cooperen con las autoridades en otras partes del mundo para fomentar la adopción de directrices, sistemas de etiquetado y códigos de conducta internacionales a fin de promover sistemas mundiales de clasificación para juegos de vídeo y juegos en línea;
34. Opina que se ha de animar a la industria a que siga desarrollando y mejorando los sistemas de autorregulación, y que actualmente no se necesita ninguna legislación a escala de la UE en este ámbito;
35. Recuerda la importancia de que los actuales medios de comunicación despierten la responsabilidad de los padres y limiten la publicidad de los juegos de vídeo para adultos a los horarios televisivos menos frecuentados por los menores;
36. Considera que las autoridades públicas responsables de la prohibición de los juegos de vídeo deben informar a sus homólogos de otros Estados miembros y publicar la prohibición en el sistema PEGI mediante el envío de un mensaje automático de alerta;
37. Pide a la Comisión que apoye, en el marco del Programa MEDIA y de los mecanismos nacionales de exención fiscal, los nuevos desarrollos en este sector de la economía del conocimiento creativo, que crece con especial rapidez, en particular fomentando los elementos educativos, multimediáticos y culturales de los videojuegos, y mediante los correspondientes cursos y oportunidades de formación;
38. Pide a la Comisión que elabore directrices para evitar posibles conflictos de intereses dentro de las instituciones de clasificación y para proteger la independencia de estas organizaciones respecto a grupos de interés relacionados con el sector;
39. Encarga a su Presidente que transmita la presente Resolución al Consejo y a la Comisión, así como a los Gobiernos y Parlamentos de los Estados miembros.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El presente informe de propia iniciativa tiene por objeto exponer los puntos de vista del Parlamento Europeo referentes a la Comunicación de la Comisión sobre la protección de consumidores, en especial menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo.

Los juegos de vídeo son cada vez más populares entre diversas categorías de edad en Europa. Además, se calcula que los ingresos totales en la industria de los juegos de vídeo van a exceder los 7 300 millones de euros en 2008. Al mismo tiempo, los cambios tecnológicos, el hecho de que se desarrollen más juegos específicos para los adultos hacen necesario un debate político sobre el marco regulador para tales juegos.

El ponente considera que los juegos de vídeo son predominantemente inofensivos y no violentos. Por otra parte, los juegos de vídeo pueden utilizarse con fines educativos y contribuir al desarrollo del conocimiento y de diversas aptitudes cruciales en el siglo XXI. Al mismo tiempo, se desarrollan cada vez más juegos de vídeo para los adultos que contienen elementos violentos que podrían ser dañinos para los menores. Por lo tanto, debería prestarse atención a la protección de los consumidores, y especialmente de los menores. Esta protección debería asegurar el acceso de los consumidores a una información correcta sobre el producto que compran y la imposibilidad de que los niños compren juegos no pensados para su edad.

Los cambios en las condiciones tecnológicas y de mercado crean nuevos desafíos. Mientras que los juegos de vídeo se solían comprar en tiendas y se usaban en un lugar determinado, ante un ordenador o una consola de juegos, hoy día los juegos pueden usarse en dispositivos móviles como el teléfono móvil. Al mismo tiempo, los juegos de vídeo han llegado a ser más interactivos y dinámicos. Esto permite a los usuarios desarrollar ellos mismos ciertas partes del juego o participar en foros de debate y comunidades integradas en ciertos juegos de vídeo.

Estos cambios acentúan la importancia de asegurar la protección adecuada de los niños, entre otras medidas, impidiendo que accedan a contenidos posiblemente dañinos destinados a otras edades. Al mismo tiempo, el control parental es cada vez más difícil, dado que los juegos de vídeo ya no se distribuyen en un paquete físico con una etiqueta clara y fácilmente legible sino que pueden comprarse y descargarse en Internet, y debido al hecho de que los niños, sin conocimiento ni consentimiento de los padres, pueden descargar juegos de vídeo no convenientes para su edad o participan en juegos interactivos y dinámicos.

Mientras que la mayor parte de los juegos de vídeo son inofensivos, algunos juegos violentos están disponibles en el mercado y determinados Estados miembros decidieron en el pasado prohibir ciertos juegos. Si bien no se ha demostrado que hay un vínculo claro entre el uso y la exposición a juegos de vídeo violentos y un comportamiento violento, es importante que los productores, los minoristas y los padres tomen medidas para evitar todo efecto negativo.

El ponente desea subrayar la importancia de desarrollar opciones políticas paralelas en este contexto. Es crucial el desarrollo futuro de sistemas eficaces de verificación de la edad para los juegos en línea. Por otra parte, la Comisión y los Estados miembros, en cooperación con la industria, deberían explorar el interés del desarrollo de un «botón rojo» que pudiera incluirse en las consolas o los dispositivos de juego y ordenadores (portátiles) y que bloqueara ciertos juegos o que pudiera controlar el acceso a ciertas partes de un juego durante ciertas horas.

También es también importante asegurar medidas de control adecuadas para las compras en línea relativas a los juegos de vídeo, incluidas las compras mediante tarjetas de crédito o vales.

Unas normas de etiquetado armonizadas para los juegos de vídeo estimularían un mejor conocimiento de los sistemas de etiquetado y promoverían al mismo tiempo el funcionamiento efectivo del mercado interior. El ponente acoge con satisfacción el trabajo de la industria para poner en práctica una autorregulación y también apoya las iniciativas de la Comisión Europea y del Consejo para fomentar la adopción de normas de etiquetado a escala comunitaria para los juegos de vídeo y destinadas a crear un código de conducta voluntario para los juegos interactivos dirigidos a los niños. También acoge con satisfacción el trabajo del Consejo de Europa para establecer directrices sobre los juegos de vídeo, así como para fomentar los conocimientos entre los menores acerca de la seguridad en Internet en general.

La introducción del sistema paneuropeo de información sobre los juegos (IPEJ) y de determinación de la edad adecuada para los juegos es una herramienta importante que ha mejorado la transparencia para los padres y otros consumidores a la hora de comprar juegos para los niños. Sin embargo, los compradores no parecen tener un conocimiento suficiente sobre los juegos de vídeo y sus posibles efectos en los menores. La Comisión y los Estados miembros deberían cooperar también con las organizaciones de consumidores, las escuelas y otros interesados a fin de aumentar la conciencia entre los consumidores, especialmente los consumidores jóvenes, sobre los sistemas de clasificación existentes y especialmente el sistema IPEJ.

Por otra parte, es importante que los Estados miembros continúen cooperando estrechamente para promover la protección de los menores y ayudar a la industria a desarrollar los sistemas que contribuyan a ese fin. Se anima a los Estados miembros a que integren el sistema IPEJ en la legislación nacional y a que se aseguren de que los sistemas nacionales de valoración no se desarrollen de una manera que debilite el sistema IPEJ o conduzca a la fragmentación del mercado.

Al mismo tiempo, el ponente observa que no todos los Estados miembros disponen de normas para asegurar que los minoristas limitan a los adultos la venta de juegos violentos. Considera que un planteamiento común sobre las sanciones para los minoristas sería beneficioso. Por lo tanto, pide a los Estados miembros que apliquen medidas adecuadas para impedir que los niños compren juegos de vídeo destinados a edades superiores.

El ponente opina que, si bien se debe animar a la industria a que siga desarrollando los sistemas de autorregulación, actualmente no se necesita una legislación en este ámbito a escala de la UE.

9.12.2008

OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE CULTURA Y EDUCACIÓN

para la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

sobre la protección de los consumidores, en especial menores, frente al uso de videojuegos (2008/2173(INI))

Ponente de opinión: Ivo Belet

SUGERENCIAS

La Comisión de Cultura y Educación pide a la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor, competente para el fondo, que incorpore las siguientes sugerencias en la propuesta de resolución que apruebe:

- Vista su Resolución sobre alfabetización mediática en un mundo digital,
- A. Considerando que la protección de la salud mental de los niños requiere una tolerancia cero y medidas drásticas contra toda violación de las disposiciones de protección de menores relacionada con los juegos de vídeo,
 1. Hace hincapié en que los niños de edades cada vez más variadas utilizan los juegos de vídeo y que ello puede significar importantes ventajas educativas y resultar beneficioso para el desarrollo de competencias lingüísticas, creativas y estratégicas y de capacidades intelectuales;
 2. Destaca la contribución del sector de los juegos a la consecución de los objetivos de la agenda de Lisboa y subraya las facetas (multi)culturales de muchos juegos;
 3. Hace hincapié, sin embargo, en los riesgos potenciales derivados de un uso inapropiado de los juegos de vídeo, en particular para los menores;
 4. Reconoce la importancia de un sistema de calificación de contenidos por edades que sea sencillo y claro, que ofrezca orientación y que conciencie, en particular a los padres y a los profesores, de los posibles efectos perjudiciales de determinados contenidos para los menores;
 5. Pide a la Comisión que progrese en la promoción y expansión de un sistema común y

autorregulado de criterios de calificación, más concretamente del sistema de etiquetado del Sistema Paneuropeo de Información sobre Juegos (Pan European Game Information, PEGI), que ofrece información sobre contenidos potencialmente dañinos para los menores, y para que cuide de la coordinación entre los Estados miembros, con miras a implantar un sistema de etiquetado único, basado en el sistema PEGI, para la venta de juegos;

6. Acoge con satisfacción el sistema PEGI-Online, que viene a ser la continuación lógica del sistema PEGI e informa sobre juegos de vídeo puestos a disposición a través de Internet, como la descarga o los juegos en línea; apoya que la Comisión continúe su cofinanciación a través del Programa Safer Internet, cuyo objetivo es abarcar los temas relacionados con el uso seguro de Internet por parte de los niños y con las nuevas tecnologías en línea;
7. Pide que se lleven a cabo mayores esfuerzos en este sentido, incluida la posibilidad de integrar una advertencia acústica en el sistema PEGI y cuenta con el sector profesional de juegos para que incluya sistemáticamente modelos de acceso para los juegos en línea, con objeto de garantizar que los menores no estén expuestos a contenidos dañinos;
8. Pide a la Comisión, en relación con el Programa Safer Internet, que promueva un estudio sistemático de los efectos del uso de los videojuegos en los menores y que proponga medidas que contribuyan a un entorno de juego más seguro para los juegos de vídeo en línea, incluyendo métodos innovadores para disuadir a los menores de acceder a videojuegos en línea cuyo contenido sea inapropiado para ellos;
9. Hace un llamamiento a los productores de programas informáticos para que continúen invirtiendo en filtros y sistemas de control parental que permitan que los padres protejan a sus hijos contra contenidos inapropiados;
10. Apoya la propuesta de la Comisión de introducir un código de conducta paneuropeo para los vendedores de videojuegos, con el fin de impedir la venta de videojuegos perjudiciales a los menores; destaca que los productores también deberían participar en este proceso;
11. Considera necesario organizar a escala nacional campañas de información y concienciación de los consumidores, en particular de los padres, a fin de ayudarles en la elección de videojuegos apropiados para las necesidades de sus hijos en función de su edad y conocimientos, evitando los productos que carezcan de un etiquetado adecuado; incita a los Estados miembros a que compartan las buenas prácticas en este ámbito;
12. Destaca la importancia de la alfabetización mediática y del papel crucial que desempeñan los padres y educadores en el desarrollo de las actitudes correctas de los menores ante los videojuegos, y pide a la Comisión que elabore y difunda entre los padres y educadores, en colaboración con el sector, información sobre todos los aspectos de estos juegos;
13. Pide que se consolide la alfabetización mediática entre los jóvenes a través de la educación en los parvularios, los centros de enseñanza, las escuelas y los programas asistenciales para la juventud a fin de ayudar especialmente a los jóvenes a convertirse en consumidores libres, críticos y reflexivos de medios de comunicación y de enseñarles cómo usar los videojuegos de modo constructivo;

14. Pide a la Comisión que facilite el intercambio de buenas prácticas entre las autoridades educativas nacionales competentes a corto plazo, con vistas a incluir la alfabetización en el uso de juegos entre los objetivos educativos de la enseñanza primaria y secundaria;
15. Pide a la Comisión que apoye, en el marco del Programa MEDIA y de los mecanismos nacionales de exención fiscal, los nuevos desarrollos en este sector de la economía del conocimiento creativo, que crece con especial rapidez, en particular fomentando los elementos educativos, multimediáticos y culturales de los videojuegos y mediante los correspondientes cursos y oportunidades de formación.

RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

Fecha de aprobación	2.12.2008
Resultado de la votación final	+: 19 -: 2 0: 0
Miembros presentes en la votación final	María 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
Suplente(s) presente(s) en la votación final	Nina Škottová, László Tókécs, Ewa Tomaszewska, Cornelis Visser

21.1.2009

OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE LIBERTADES CIVILES, JUSTICIA Y ASUNTOS DE INTERIOR

para la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

sobre la protección de los consumidores, en particular los menores, en lo relativo al uso de videojuegos
(2008/2173(INI))

Ponente de opinión: Roberta Angelilli

SUGERENCIAS

La Comisión de Libertades Civiles, Justicia y Asuntos de Interior pide a la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor, competente para el fondo, que incorpore las siguientes sugerencias en la propuesta de resolución que apruebe:

1. Subraya que los videojuegos representan una de las actividades lúdicas preferidas de los ciudadanos de todas las edades y extracciones sociales; reconoce el valor formativo de los videojuegos, incluso para facilitar el acercamiento de los menores a las nuevas tecnologías; comparte, no obstante, la preocupación de la Comisión sobre los posibles peligros que plantea un uso incorrecto de los videojuegos por parte de los menores;
2. Insta a todos los Estados miembros y partes interesadas a que promuevan la difusión y utilización del sistema opcional europeo PEGI de información relativa a los juegos (Pan European Game Information) y de los sistemas PEGI en línea, que ya se emplea en la mayoría de los Estados miembros, en el que los programas informáticos de juegos se clasifican en función de la edad y a los sitios web de juegos en línea se les aplica un sello de calidad, con objeto de impedir que los menores estén expuestos a juegos que no son para ellos;
3. Insta a todos los Estados miembros a que velen por que los sistemas nacionales de clasificación se desarrollen de tal manera que no interfieran con el sistema PEGI;
4. Pide a los Estados miembros y a las partes interesadas que promuevan la simplificación de los símbolos utilizados en el sistema PEGI y los sistemas PEGI en línea para hacerlos más claros y más comprensibles, particularmente para los padres, en lo que respecta tanto

a la edad como al contenido;

5. Pide a los Estados miembros que promuevan la difusión del sistema PEGI y los sistemas PEGI en línea entre los *productores* y vendedores de consolas de juego, y que realicen acciones de información sobre su utilización, destinadas a las familias y los maestros;
6. Pide a los Estados miembros que elaboren una legislación ad hoc, civil y penal, relativa a la venta de videojuegos violentos para televisor, consola u ordenador; considera que deben tenerse especialmente en cuenta los juegos en línea que están dirigidos fundamentalmente a niños y jóvenes con el objetivo de generar ganancias;
7. Insta a los Estados miembros a que mejoren los sistemas de filtrado de que disponen las familias en lo relativo a los videojuegos en línea y a promover los sistemas PEGI en línea, prestando especial atención a los riesgos vinculados a la utilización de Internet y el uso de salas de chat asociadas a dichos juegos;
8. Insta a los Estados miembros a que colaboren con las partes interesadas para crear un sistema paneuropeo eficaz de clasificación en función de la edad (mediante autorregulación o correulación), aplicable a todas las plataformas, teniendo en cuenta la especificidad de cada medio de comunicación difícil de catalogar como, por ejemplo, Internet;
9. Pide a los Estados miembros que cooperen con los representantes del sector, los órganos de clasificación y otras partes interesadas a fin de lograr soluciones innovadoras y eficaces de verificación de edad;
10. Insta a los Estados miembros a que elaboren un código de conducta paneuropeo relativo a la venta de videojuegos de televisor, consola u ordenador a los menores, en particular a los niños de 5 a 12 años de edad, acordado entre todas las partes interesadas con el fin de concienciar también a los vendedores;
11. Pide a la Comisión que elabore directrices para evitar posibles conflictos de intereses dentro de las instituciones de clasificación y para proteger la independencia de estas organizaciones respecto a grupos de interés relacionados con el sector;
12. Insta a los Estados miembros a que pongan en marcha acciones de información destinadas a los padres y los maestros de escuela, a fin de cerrar la brecha tecnológica generacional, y de promover el sistema PEGI y los sistemas PEGI en línea, así como de fomentar una utilización más segura y responsable de las nuevas tecnologías, incluidos los videojuegos;
13. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que, junto con todas las asociaciones de defensa de los derechos de los menores, de la familia y de los consumidores, los padres, los maestros, así como los proveedores de servicios de Internet y los productores y vendedores de videojuegos, promueva acciones y campañas de información y sensibilización destinadas a difundir entre los ciudadanos la utilización del sistema PEGI y los sistemas PEGI en línea;
14. Insta a los Estados miembros a que impliquen a los menores en la lucha contra la difusión

de videojuegos con contenidos violentos y nocivos y, en particular, considera que los menores deberían implicarse en iniciativas de información y responsabilización que puedan ofrecerles instrumentos básicos para reconocer y defenderse de los contenidos violentos y nocivos;

15. Pide a la Comisión que ponga freno, con medidas legislativas concretas, al abuso de los juegos en línea para actividades comerciales deshonestas, como las que inducen a los usuarios menores de edad a asumir compromisos legales (por ejemplo, a través de suscripciones automáticas o programas subrepticios de marcación a números telefónicos de alto coste) y que envían mensajes promocionales desleales (por ejemplo, colocación de productos u otras técnicas de mercado furtivas);
16. Insta a la Comisión y a los Estados miembros a incluir los videojuegos de televisor, consola u ordenador en el programa «safer Internet».

RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

Fecha de aprobación	21.1.2009
Resultado de la votación final	+: 53 -: 0 0: 0
Miembros presentes en la votación final	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, 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, Vladimir Urutchev, Ioannis Varvitsiotis, Manfred Weber, Tatjana Ždanoka
Suplente(s) presente(s) en la votación final	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

RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

Fecha de aprobación	11.2.2009
Resultado de la votación final	+: 35 -: 0 0: 0
Miembros presentes en la votación final	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, Nickolay Mladenov, 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
Suplente(s) presente(s) en la votación final	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