

EVROPSKI PARLAMENT

2004



2009

Dokument zasedanja

A6-0051/2009

16.2.2009

POROČILO

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, glede uporabe video iger
(2008/2173(INI))

Odbor za notranji trg in varstvo potrošnikov

Poročevalec: Toine Manders

VSEBINA

	Stran
PREDLOG RESOLUCIJE EVROPSKEGA PARLAMENTA.....	3
OBRAZLOŽITEV	6
MNENJE ODBORA ZA KULTURO IN IZOBRAŽEVANJE.....	6
MNENJE ODBORA ZA DRŽAVLJANSKE SVOBOŠČINE, PRAVOSODJE IN NOTRANJE ZADEVE.....	6
IZID KONČNEGA GLASOVANJA V ODBORU	6

PREDLOG RESOLUCIJE EVROPSKEGA PARLAMENTA

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, glede uporabe video iger (2008/2173(INI))

Evropski parlament,

- ob upoštevanju Sporočila Komisije z dne 22. aprila 2008 o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, glede uporabe video iger (KOM(2008)0207),
 - ob upoštevanju Resolucije Sveta z dne 1. marca 2002 o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, z označevanjem določenih video in računalniških iger glede na starostne skupine¹,
 - ob upoštevanju Priporočila Evropskega parlamenta in Sveta z dne 20. decembra 2006 o varstvu mladoletnikov in človeškega dostojanstva ter o pravici do odgovora v zvezi s konkurenčnostjo evropske avdiovizualne industrije in industrije spletnih informacijskih storitev²,
 - ob upoštevanju Sporočila Komisije z dne 20. decembra 2007 o evropskem pristopu k medijski pismenosti v digitalnem okolju (KOM(2007)0833),
 - ob upoštevanju člena 45 svojega poslovnika,
 - ob upoštevanju poročila Odbora za notranji trg in varstvo potrošnikov ter mnenj Odbora za kulturo in izobraževanje in Odbora za državljanske svoboščine, pravosodje in notranje zadeve (A6-0051/2009),
- A. ker so video igre v Evropi izredno in čedalje bolj priljubljene, trg video iger pa naglo raste,
- B. ker video igre povečini ne vsebujejo nasilja, uporabnikom pa nudijo zabavo, ki pogosto prispeva k razvoju različnih veščin in širjenju znanja,
- C. ker so se video igre v preteklosti osredotočale predvsem na mladoletnike, vse več sodobnih video iger pa je razvitih posebej za odrasle,
- D. ker se video igre prodajajo na svetovnem trgu,
- E. ker je odločitev o ukrepih za omejitev prodaje video iger ali njihovo prepoved v pristojnosti držav članic,
- F. ker varovanje duševnega zdravja otrok zahteva nično strpnost in odločen nastop proti kršitvam določb o varstvu otrok, ki so povezane z videoigami;

¹ UL C 65. 14.3.2002, str. 2.

² UL L 378, 27.12.2006, str. 72.

1. pozdravlja zgoraj omenjeno sporočilo Komisije o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, glede uporabe video iger;
2. poudarja, da igralni sektor pomembno prispeva k uresničevanju ciljev lizbonske agende in da imajo številne igre večkulturne razsežnosti;
3. poudarja, da so video igre odlično spodbudilo in jih je poleg zabave mogoče uporabiti tudi v izobraževalne namene; meni, da bi morale šole posvetiti pozornost video igram ter otroke in starše obveščati o njihovih morebitnih prednostih in pomanjkljivostih;
4. poudarja, da so videoigre ena najbolj priljubljenih rekreacijskih dejavnosti državljanov vseh starosti in družbenih porekel; priznava izobraževalno vrednost videoiger, vključno s prispevkom pri spoznavanju mladoletnikov z novimi tehnologijami; po drugi strani deli zaskrbljenost, ki jo je izrazila Komisija, glede možnih nevarnosti nepravilne uporabe videoiger s strani mladoletnikov;
5. meni, da lahko video igre spodbujajo učenje dejstev in veščin, kot so strateško razmišljanje, kreativnost, sodelovanje in inovativno razmišljanje, ki so v informacijski družbi zelo pomembne;
6. opozarja na koristi videoiger v medicini, zlasti na tako imenovano terapijo z videoigami, ki se je izkazala za učinkovito pri okrevanju bolnikov po možganski kapi, oseb s travmatičnimi možganskimi poškodbami in mišičnimi motnjami ter avtističnih otrok;
7. meni, da usklajena pravila za označevanje video iger zagotavljajo boljše poznavanje sistemov označevanja, sočasno pa spodbujajo učinkovito delovanje notranjega trga; zato pozdravlja prizadevanja Sveta in Komisije pri spodbujanju sprejemanja pravil za označevanje video iger, ki veljajo za celotno EU, in oblikovanju prostovoljnega kodeksa ravnanja v zvezi z interaktivnimi igrami, namenjenimi otrokom;
8. ugotavlja, da so se tržne razmere precej spremenile, saj so se video igre v preteklosti povečini kupovale v trgovinah in igrale na računalniku ali konzoli, sedaj pa jih je mogoče kupiti in prenesti z interneta;
9. ugotavlja, da je mogoče video igre igrati na različnih platformah, na primer konzolah in osebnih računalnikih, vedno pogosteje pa tudi na mobilnih napravah, kot so mobilni telefoni;
10. opozarja, da postajajo video igre čedalje bolj interaktivne ali pa imajo celo dinamično vsebino, ki uporabnikom omogoča, da sami razvijajo posamezne dele igre; ugotavlja, da lahko uporabniki vse pogosteje sodelujejo v razpravah na forumih, besedilnih in glasovnih klepetih ter v skupnostih, integriranih v nekatere video igre; opozarja na razdvojitvev trga, saj je več iger zasnovanih posebej za odrasle;
11. meni, da nedavne usmeritve poudarjajo, kako pomembno je zagotoviti ustrezno varstvo mladoletnikov, med drugim tudi s preprečevanjem morebitnega dostopa do škodljive vsebine;

12. opozarja, da postaja vedno težje izvajati starševski nadzor, ker se spletne video igre ne prodajajo v fizični embalaži, na kateri bi bila jasna in zlahka berljiva oznaka, in ker lahko otroci brez vednosti ali privolitve staršev s spleta prenesejo video igre, ki niso primerne za njihovo starost;
13. ugotavlja, da nasilje v videoigrah ne vodi nujno do nasilnega vedenja, nekateri strokovnjaki so vseeno mnenja, da ima lahko dolgoročna izpostavljenost prizorom nasilja v video igrah negativen vpliv na ljudi, ki igrajo te igre in potencialno vodi k nasilnemu vedenju; meni pa, da je potrebna previdnost pri ocenjevanju vpliva iger na vedenje, zlasti na vedenje majhnih otrok;
14. poudarja, da se nekateri igričarji spopadajo z odvisnostjo; poziva proizvajalce, trgovce na drobno, starše in druge zainteresirane strani, naj sprejmejo ukrepe, s katerimi bi se izognili negativnim vplivom;
15. poudarja, da sedanji razvoj povečuje potrebo po učinkovitih in delujočih sistemih za preverjanje starosti pri igrah in zlasti pri spletnih igrah;
16. meni, da je treba raziskati različne pristope h krepitvi nadzora nad video igrami, hkrati pa priznava, da najverjetneje nobeden od teh sistemov ne bo popolnoma zagotovil, da otroci ne bodo imeli dostopa do neprimernih video iger;
17. poziva Komisijo in države članice, naj v sodelovanju z industrijo preučijo koristi razvoja „rdečega gumba“, ki ga je mogoče vključiti v (mobilne) konzole ali igralne naprave in računalnike in s katerim je mogoče onemogočiti določeno igro ali nadzirati dostop do igre ob določenih urah oziroma dostop do določenih delov igre;
18. s tem v zvezi poziva k dodatnim naporom, skupaj z možnostjo vključevanja zvočnega opozorila v sistem ocenjevanja glede na starost PEGI (Pan-European Game Information), in pričakuje, da bo strokovni sektor za igrače sistematično integriral modele dostopa za spletne igre, ter tako preprečil izpostavljenost mladoletnikov škodljivim spletnim vsebinam;
19. poudarja, kako pomembni so zadostni nadzorni ukrepi pri spletnih nakupih video iger, vključno z nakupi s kreditnimi karticami ali boni;
20. meni, da razvoj na področju video iger, še posebej spletnih video iger, zahteva večjo ozaveščenost javnosti glede vsebine video igrice, starševskega nadzora in instrumentov, kot je sistem PEGI; pozdravlja opravljeno delo industrije na področju uvedbe samourejanja;
21. pozdravlja sistem PEGI Online, ki je logični razvoj sistema PEGI, in ki se ukvarja z videoigrami, ki so na voljo na spletu, kot so prenašanje iger ali spletne igre; podpira njegovo stalno sofinanciranje s strani Komisije v okviru programa za varnejši internet, katerega cilj je reševanje vprašanj v zvezi z varno uporabo interneta, kadar so uporabniki otroci, in v zvezi z novimi spletnimi tehnologijami; poziva Komisijo, naj v povezavi s programom za varnejši internet spodbuja sistematično študijo vplivov uporabe videoiger na mladoletnike;

22. pozdravlja prizadevanja Sveta Evrope za oblikovanje smernic za video igre, pa tudi za spodbujanje znanja med otroci o internetni varnosti na splošno;
23. meni, da bi bilo treba nacionalne kampanje za osveščanje organizirati za pomoč potrošnikom, zlasti staršem, da bi ti lažje izbirali videoigre, ki so primerne starosti in znanju otrok, ter se izogibali proizvodom, ki niso ustrezno označeni; spodbuja države članice, naj si izmenjujejo najboljše izkušnje na tem področju;
24. meni, da je sistem PEGI za ocenjevanje iger pomembno orodje, ki je izboljšalo preglednost pri nakupu iger za stranke, še posebej starše, saj jim je omogočilo, da se premišljeno odločijo, ali je posamezna igra primerna za otroke; obžaluje pa, da mnogi potrošniki, zlasti starši, kot kaže niso dovolj seznanjeni z video igrami in njihovim morebitnim vplivom na otroke;
25. poziva Komisijo, naj predlaga ukrepe, ki bi prispevali k varnejšemu igralnemu okolju za spletne videoigre, vključno z inovativnimi metodami, ki mladostnikom preprečujejo dostop do spletnih videoiger, katerih vsebina zanje ni primerna;
26. poziva države članice, naj še naprej tesno sodelujejo pri spodbujanju zaščite mladostnikov; poziva proizvajalce videoiger in igralnih konzol, naj nadalje izboljšujejo sistem PEGI in spletni sistem PEGI ter zlasti redno posodablajo merila za ocenjevanje in označevanje primernosti za posamezno starostno skupino, naj dejavneje oglašujejo sistem PEGI in razširijo seznam podpisnikov; odločno poziva države članice, naj zagotovijo, da noben nacionalni sistem ocenjevanja ne bo razvit na način, ki bi privedel do razdrobljenosti trga;
27. poziva Komisijo in države članice k sodelovanju s potrošniškimi organizacijami in drugimi zainteresiranimi stranmi, da se z informacijskimi akcijami poveča ozaveščenost potrošnikov, zlasti mladih in njihovih staršev o veljavnih klasifikacijskih sistemih in še posebej sistemu PEGI; poudarja, kako pomembno je, da se te informacije posreduje v šolah;
28. poziva države članice, naj izvedejo informacijske kampanje za starše in učitelje, da bi premostili tehnološki generacijski prepad in spodbujali sistem PEGI in spletni sistem PEGI ter varnejšo in bolj ozaveščeno uporabo novih tehnologij, vključno z videoigrami;
29. poziva Komisijo, da kratkoročno olajša izmenjavo najboljših praks med pristojnimi nacionalnimi izobraževalnimi organi, da se vključi pismenost na področju iger v izobraževalne cilje osnovnega in srednješolskega izobraževanja; poziva k redni izmenjavi izkušenj in informacij med vsemi zainteresiranimi stranmi, da bo mogoče oblikovati zglede najboljše prakse za videoigre;
30. poudarja, da nimajo vse države članice predpisov, ki bi trgovcem na drobno dovoljevali prodajo nasilnih iger samo odraslim, ter poziva lastnike internetnih kavarn naj otrokom v njihovih kavarnah preprečijo igranje iger, ki so glede na oznako namenjene starejšim skupinam; se sklicuje na raziskavo javnega mnenja Evrobarometer o varni uporabi interneta za otroke z naslovom „Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective“, objavljeno 9. decembra 2008, ki je pokazala, da 3,2% otrok, starih od šest do sedemnajst let, internet uporablja v internetnih kavarnah brez nadzora

staršev; meni, da je potreben skupen pristop k strogim sankcijam za trgovce na drobno in lastnike internetnih kavarn; zato poziva države članice, naj z ustreznimi ukrepi, na primer s preverjanjem identitete, preprečijo otrokom, da bi kupovali in igrali igre, ki so glede na oznako namenjene starejšim skupinam; podpira predlog Komisije o uvedbi vseevropskega kodeksa ravnanja za trgovce na drobno in proizvajalce v sektorju videoiger, da bi preprečili prodajo nasilnih in škodljivih videoiger mladoletnikom;

31. poziva države članice, naj pripravijo *ad hoc* civilno in kazensko zakonodajo v zvezi z maloprodajo nasilnih TV, videoiger in računalniških iger; meni, da je treba posebno pozornost posvetiti spletnim igram, ki so namenjene v prvi vrsti otrokom in mladim, katerih cilj je ustvarjanje dobička;
32. poziva Komisijo, naj s posebnimi zakonodajnimi ukrepi prepreči zlorabo spletnih iger za nepošteno komercialne dejavnosti, ki na primer nepošteno napeljujejo mladoletnike k sklepanju pravnih obveznosti (npr. s samodejnim naročanjem ali zlonamernimi klicnimi programi, ki kličejo drage telefonske linije) in ki pošiljajo nelojalna promocijska sporočila (npr. promocijsko prikazovanje izdelkov ali druge prikrita oglaševalske tehnike);
33. poziva Komisijo in države članice, naj si v sodelovanju z organi iz drugih delov sveta prizadevajo za sprejetje mednarodnih smernic, sistemov označevanja in kodeksov ravnanja ter spodbujajo svetovne klasifikacijske sisteme za video igre in spletne igre;
34. meni, da potrebuje industrija spodbudo za nadaljnji razvoj in izboljšave sistemov samourejanja in da trenutno na tem področju ni potrebe po zakonodaji, ki bi veljala v vsej EU;
35. opozarja na pomen medijev pri spodbujanju odgovornosti staršev in pri omejevanju oglaševanja videoiger za odrasle na čas, ko otroci manj pogosto gledajo televizijo;
36. meni, da bi morali javni organi, pristojni za prepoved videoiger, obveščati ustrezne organe v drugih državah članicah in prepoved z avtomatiziranim opozorilom objaviti v sistemu PEGI;
37. poziva Komisijo, naj v sklopu programa MEDIA ter nacionalnih mehanizmov za oprostitev davka podpira novosti v tem hitro rastočem sektorju kreativnega gospodarstva, ki temelji na znanju, zlasti s spodbujanjem izobraževalnih, multimedijskih in kulturnih vidikov videoiger ter z ustreznimi možnostmi usposabljanja in tečajji;
38. poziva Komisijo, naj oblikuje smernice za preprečevanje morebitnih navzkrižij interesov v institucijah za ocenjevanje ter za varovanje neodvisnosti takšnih organizacij v razmerju z interesnimi skupinami, ki so povezane z industrijo;
39. naroči svojemu predsedniku, naj to resolucijo posreduje Svetu in Komisiji ter vladam in parlamentom držav članic.

OBRAZLOŽITEV

Namen tega samoiniciativnega poročila je podati stališče Evropskega parlamenta na sporočilo Komisije o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnih, glede uporabe video iger.

Video igre so v Evropi vedno bolj priljubljene pri različnih starostnih skupinah. Po napovedih bodo skupni prihodki industrije video iger leta 2008 presegli 7,3 milijarde EUR. Hkrati pa tehnološke spremembe in dejstvo, da je vedno več iger razvitih posebej za odrasle, izražajo potrebo po politični razpravi o zakonodajnem okviru za tovrstne igre.

Poročevalec meni, da so video igre povečini neškodljive in ne vsebujejo nasilja. Vrh tega je mogoče video igre uporabiti v izobraževalne namene, pripomorejo pa tudi k razvoju znanja in raznih veščin, ki so v 21. stoletju bistvenega pomena. Istočasno se razvija vedno več video iger za odrasle, v katerih so elementi nasilja, ki utegnejo škodovati otrokom. Zaradi tega je treba nameniti pozornost varstvu potrošnikov, še posebej otrok. S tem varstvom se potrošnikom zagotovi dostop do pravih informacij o izdelku, ki ga kupijo, otrokom pa prepreči nakup iger, ki niso primerne za njihovo starost.

Zaradi sprememb v tehnologiji in tržnih pogojih prihaja do novih izzivov. Medtem ko so kupci video igre včasih kupovali v trgovinah in jih igrali na računalnikih ali igralnih konzolah, jih je mogoče zdaj igrati tudi na mobilnih napravah, kot so mobilni telefoni. Video igre prav tako postajajo čedalje bolj interaktivne in dinamične. Po zaslugi tega lahko uporabniki sami razvijajo dele iger ali sodelujejo v razpravah na forumih in skupnostih, integriranih v nekatere video igre.

Navedene spremembe poudarjajo, kako pomembno je zagotoviti ustrezno varstvo otrok, med drugim tudi s preprečitvijo dostopa do morebitne škodljive vsebine, namenjene drugim starostnim skupinam. Hkrati postaja vedno težje izvajati starševski nadzor, ker se spletne video igre ne prodajajo v fizični embalaži, na kateri bi bila jasna in zlahka berljiva oznaka, temveč jih je mogoče kupiti in prenesti s spleta, in ker lahko otroci brez vednosti ali privolitve staršev s spleta prenesejo video igre, ki niso primerne za njihovo starost, ali sodelujejo v interaktivnih in dinamičnih igrah.

Kljub temu, da večina video iger ni škodljiva, je na voljo nekaj nasilnih iger, zato so se nekatere države članice v preteklosti odločile, da prepovedo določene igre. Ker ni bilo mogoče dokazati točne povezave med uporabo in izpostavljenostjo nasilnim video igram ter nasilnim vedenjem, je pomembno, da proizvajalci, trgovci na drobno in starši sprejmejo ukrepe, s katerimi se izognejo negativnim učinkom.

Poročevalec bi rad poudaril, kako pomembno je, da se v zvezi s tem vodi vzporedna politika. Prav tako je izjemno pomemben nadaljnji razvoj učinkovitih sistemov za preverjanje starosti pri spletnih igrah. Komisija in države članice morajo v sodelovanju z industrijo prav tako preučiti koristi razvoja „rdečega gumba“, ki ga je mogoče vključiti v (mobilne) konzole ali igralne naprave in računalnike in s katerim je mogoče onemogočiti določeno igro ali nadzirati dostop do določenih delov igre ob določenih urah. Pomembno je tudi zagotoviti zadostne nadzorne ukrepe pri spletnih nakupih video iger, vključno z nakupi s kreditnimi karticami ali boni.

Usklajena pravila za označevanje video iger bi zagotovila boljše poznavanje sistemov označevanja, sočasno pa spodbujala učinkovito delovanje notranjega trga. Poročevalec pozdravlja prizadevanja industrije na področju uvedbe samourejanja in podpira pobude Evropske komisije in Sveta pri spodbujanju sprejemanja pravil za označevanje video iger, ki bi veljale za celotno EU, in oblikovanju prostovoljnega kodeksa ravnanja v zvezi z interaktivnimi igrami, namenjenimi otrokom. Pozdravlja tudi prizadevanja Sveta Evrope za oblikovanje smernic za video igre, pa tudi za spodbujanje znanja med otroci o internetni varnosti na splošno.

Vpeljani sistem za ocenjevanje iger PEGI (Pan European Game Information) je pomembno orodje, ki je staršem in drugim potrošnikom izboljšalo preglednost pri nakupu iger za otroke. Kot kaže pa številni kupci niso dovolj seznanjeni z video igrami in njihovim morebitnim vplivom na otroke. Komisija in države članice morajo sodelovati tudi s potrošniškimi organizacijami, šolami in drugimi zainteresiranimi stranmi, da se poveča ozaveščenost potrošnikov, zlasti mladih, o veljavnih klasifikacijskih sistemih in še posebej sistemu PEGI.

Pomembno je tudi, da države članice še naprej tesno sodelujejo pri spodbujanju varstva mladoletnikov ter pomagajo industriji pri razvoju sistemov, ki prispevajo k temu cilju. Države članice se spodbuja, naj vključijo sistem PEGI v svojo zakonodajo ter zagotovijo, da se nacionalni sistemi ocenjevanja ne razvijajo na način, ki bi oslabil sistem PEGI ali vodil k drobitvi trga.

Poročevalec obenem ugotavlja tudi, da nimajo vse države članice predpisov, ki bi trgovcem na drobno dovoljevali prodajo nasilnih iger samo odraslim. Meni, da bi bil koristen skupen pristop k sankcijam za trgovce na drobno. Zato poziva države članice, naj sprejmejo ustrezne ukrepe, ki bi otrokom preprečevali nakup video iger, ki so glede na oznako namenjene starejšim skupinam.

Poročevalec meni, da potrebuje industrija spodbudo za nadaljnji razvoj sistemov samourejanja in da trenutno na tem področju ni potrebe po zakonodaji, ki bi veljala v vsej EU.

9.12.2008

MNENJE ODBORA ZA KULTURO IN IZOBRAŽEVANJE

za Odbor za notranji trg in varstvo potrošnikov

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnikov, pri uporabi videoiger
(2008/2173(INI))

Pripravljaivec mnenja: Ivo Belet

POBUDE

Odbor za kulturo in izobraževanje poziva Odbor za mednarodno trgovino kot pristojni odbor, da v svoj predlog resolucije vključi naslednje pobude:

- ob upoštevanju resolucije Evropskega parlamenta o medijski pismenosti v digitalnem okolju,
- A. ker varovanje duševnega zdravja otrok zahteva nično strpnost in odločen nastop proti kršitvam določb o varstvu otrok, ki so povezane z videoigami;
 1. poudarja, da videoigre igrajo otroci z vedno bolj širokim razponom starosti, kar ima lahko znatne prednosti za izobraževanje in pozitivno vpliva na razvoj jezikovnih, ustvarjalnih, strateških in intelektualnih sposobnosti;
 2. poudarja, da igralni sektor pomembno prispeva k uresničevanju lizbonske agende in da imajo številne igre kulturne oziroma večkulturne razsežnosti;
 3. vendar opozarja na morebitna tveganja, ki izhajajo iz neprimerne uporabe videoiger, zlasti za mladoletnike;
 4. priznava pomen preprostega in jasnega sistema ocenjevanja primernosti glede na starost in ocenjevanja vsebine, ki ponuja smernice in opozarja, zlasti starše in učitelje, o morebitnem škodljivem vplivu nekaterih vsebin na mladoletnike;
 5. poziva Komisijo, naj začne spodbujati in širiti skupni samoregulativni sistem na ravni EU za ocenjevanje meril označevanja primernosti, natančneje vseevropski informacijski sistem za igre (PEGI), sistem označevanja, ki zagotavlja informacije o morebitnih

škodljivih vsebinah za mladoletnike, ter naj zagotovi usklajevanje med državami članicami, da se bodo igre v prodaji označevale samo z oznakami PEGI;

6. pozdravlja sistem PEGI Online, ki je logični razvoj sistema PEGI, in ki se ukvarja z videoigrami, ki so na voljo na spletu, kot so prenašanje iger ali spletne igre; podpira njegovo stalno sofinanciranje s strani Komisije v okviru programa za varnejši internet, katerega cilj je reševanje vprašanj v zvezi z varno uporabo interneta, kadar so uporabniki otroci, in v zvezi z novimi spletnimi tehnologijami;
7. s tem v zvezi poziva k dodatnim naporom, skupaj z možnostjo vključevanja zvočnega opozorila v sistem PEGI, in pričakuje, da bo strokovni sektor za igrače sistematično integriral modele dostopa za spletne igre, ter tako preprečil izpostavljenost mladoletnikov škodljivim spletnim vsebinam;
8. poziva Komisijo, naj, v povezavi s programom za varnejši internet, spodbuja sistematično študijo vplivov uporabe videoiger na mladoletnike in predlaga ukrepe, ki bi prispevali k varnejšemu igralnemu okolju za spletne videoigre, vključno z inovativnimi metodami, ki mladoletnikom preprečujejo dostop do spletnih videoiger, katerih vsebina zanje ni primerna;
9. poziva proizvajalce programske opreme, da nadaljujejo z vlaganjem v filtre in starševske sisteme kontrole, ki bi staršem omogočili varovanje otrok pred neprimernimi vsebinami;
10. podpira predlog Komisije o uvedbi vseevropskega kodeksa ravnanja za trgovce na drobno v sektorju videoiger, da bi preprečili prodajo škodljivih videoiger mladoletnikom; poudarja, da je treba v ta proces vključiti tudi proizvajalce;
11. meni, da bi bilo treba nacionalne kampanje za osveščanje organizirati za potrošnike, zlasti za starše, da bi ti lažje izbirali videoigre, ki so primerne starosti in znanju otrok, ter se izogibali proizvodom, ki niso ustrezno označeni; spodbuja države članice, naj si izmenjujejo najboljše izkušnje na tem področju;
12. poudarja pomen medijske pismenosti ter bistvene vloge staršev in učiteljev v razvoju odnosa mladoletnikov do videoiger, ter poziva Komisijo, naj v sodelovanju s tem sektorjem, oblikuje in širi informacije o vseh vidikih videoiger staršem in učiteljem;
13. poziva, da je treba medijsko pismenost med mladimi krepiti prek izobraževanja v vrtcih, izobraževalnih ustanovah, šolah in v programih za mlade, da bi pomagali mladim zlasti postati svobodni, kritični in premišljeni uporabniki medijev in bi jih naučili konstruktivnih načinov uporabe videoiger;
14. poziva Komisijo, da kratkoročno olajša izmenjavo najboljših praks med pristojnimi nacionalnimi izobraževalnimi organi, da se vključi pismenost na področju iger v izobraževalne cilje osnovnega in srednješolskega izobraževanja;
15. poziva Komisijo, naj, v sklopu programa MEDIA ter nacionalnih mehanizmov za oprostitev davka, podpira novosti v tem hitro rastočem sektorju kreativnega gospodarstva, ki temelji na znanju, zlasti s spodbujanjem izobraževalnih, multimedijskih in kulturnih vidikov videoiger ter z ustreznimi možnostmi usposabljanja in tečajji.

IZID KONČNEGA GLASOVANJA V ODBORU

Datum sprejetja	2.12.2008
Izid končnega glasovanja	+: 19 -: 2 0: 0
Poslanci, navzoči pri končnem glasovanju	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
Namestniki, navzoči pri končnem glasovanju	Nina Škottová, László Tókéš, Ewa Tomaszewska, Cornelis Visser

21.1.2009

MNENJE ODBORA ZA DRŽAVLJANSKE SVOBOŠČINE, PRAVOSODJE IN NOTRANJE ZADEVE

za Odbor za notranji trg in varstvo potrošnikov

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnikov, pri uporabi videoiger
(2008/2173(INI))

Poročevalka: Roberta Angelilli

POBUDE

Odbor za državljanske svoboščine, pravosodje in notranje zadeve poziva Odbor za notranji trg in varstvo potrošnikov kot pristojni odbor, naj v svoj predlog resolucije vključi naslednje pobude:

1. poudarja, da so videoigre ena najbolj priljubljenih rekreacijskih dejavnosti državljanov vseh starosti in družbenih slojev; priznava izobraževalno vrednost videoiger, vključno s prispevkom pri spoznavanju mladoletnikov z novimi tehnologijami; vendar je prav tako kot Komisija zaskrbljen glede možnih nevarnosti nepravilne uporabe videoiger s strani mladoletnikov;
2. poziva vse države članice in interesne skupine, naj spodbujajo distribucijo in uporabo neobveznega evropska sistema PEGI (vseevropski informacijski sistem za igre) in spletnega sistema PEGI, ki se že uporabljata v večini držav članic ter razvrščata zabavno programsko opremo na podlagi starosti uporabnika in dodeljujeta igralnim spletnim stranem oznako kakovosti, da mladostniki ne bodo izpostavljeni igram, ki zanje niso primerne;
3. poziva vse države članice, naj zagotovijo, da se nacionalni sistemi za ocenjevanje ne oblikujejo na način, ki bi oslabil sistem PEGI;
4. poziva države članice in interesne skupine, naj spodbujajo poenostavitev oznak, uporabljenih v sistemu PEGI in spletnemu sistemu PEGI tako glede starosti kot vsebine, da bodo postale jasnejše in bolj razumljive, predvsem za starše;

5. poziva države članice, naj spodbujajo uporabo sistema PEGI in spletnega sistema PEGI pri proizvajalcih igralnih konzol in trgovcih na drobno, in naj izvedejo ukrepe, s katerimi bodo družine in pedagoge seznanili z njuno uporabo;
6. poziva države članice, naj pripravijo *ad hoc* civilno in kazensko zakonodajo v zvezi z maloprodajo nasilnih televizijskih iger, videoiger in računalniških iger; meni, da je treba posebno pozornost posvetiti spletnim igram, ki so namenjene v prvi vrsti otrokom in mladim, katerih cilj je ustvarjanje dobička;
7. poziva države članice, naj izboljšajo sisteme filtriranja, ki jih lahko uporabijo družine za spletne videoigre, ter spodbujajo spletni sistem PEGI, posebno pozornost pa naj namenijo grožnjam, povezanim z uporabo interneta, ter klepetalnicam, povezanim s takimi igrami;
8. poziva države članice, naj sodelujejo z interesnimi skupinami pri vzpostavljanju učinkovitega vseevropskega sistema razvrščanje po starostnih obdobjih (na podlagi samoregulacije ali koregulacije), ki se bo uporabljal za vse platforme ob upoštevanju posebnosti vsakega komunikacijskega sredstva, ki ga je težko razvrščati, kot je internet;
9. poziva države članice, naj sodelujejo s predstavniki industrije, organi za razvrščanje in drugimi interesnimi skupinami, da bi tako prišli do inovativnih in učinkovitih rešitev za preverjanje starosti;
10. poziva države članice, naj pripravijo vseevropski kodeks ravnanja za maloprodajo televizijskih iger, videoiger in računalniških iger mladoletnikom, zlasti otrokom od 5 do 12 let, ki ga bodo sprejele vse interesne skupine, da bi odgovornost prevzeli tudi prodajalci;
11. poziva Komisijo, naj oblikuje smernice za preprečevanje morebitnih navzkrižij interesov v institucijah za ocenjevanje ter za varovanje neodvisnosti takšnih organizacij od interesnih skupin, povezanih z industrijo;
12. poziva države članice, naj izvedejo informacijske kampanje za starše in učitelje, da bi premostili tehnološki generacijski prepad in spodbujali sistem PEGI in spletni sistem PEGI ter varnejšo in bolj ozaveščeno uporabo novih tehnologij, vključno z videoigami;
13. poziva Komisijo in države članice, naj z vsemi združenji za varovanje pravic mladoletnikov, družine in potrošnikov ter s starši, učitelji, ponudniki internetnih storitev ter proizvajalci in prodajalci videoiger spodbujajo ukrepe za osveščanje in obveščanje ter kampanje, da bi javnost približali sistem PEGI in spletni sistem PEGI;
14. poziva države članice, naj v ukrepe za bolj proti razširjanju videoiger z nasilno in škodljivo vsebino vključijo mladoletnike, ter meni predvsem, da je treba mladoletnike vključiti v pobude za zagotavljanje informacij in povečanje občutka odgovornosti pri ljudeh, ki jim lahko zagotovijo osnovne instrumente, s katerimi lahko prepoznajo in se zaščitijo pred nasilno in škodljivo vsebino;
15. poziva Komisijo, naj s posebnimi zakonodajnimi ukrepi prepreči zlorabo spletnih iger za nepošteno komercialne dejavnosti, ki na primer nepošteno napeljujejo mladoletnike k sklepanju pravnih obveznosti (npr. s samodejnim naročanjem ali zlonamernimi klicnimi

programi, ki kličejo drage telefonske linije) in ki pošiljajo nelojalna promocijska sporočila (npr. promocijsko prikazovanje izdelkov ali druge prikrita oglaševalske tehnike);

16. poziva Komisijo in države članice, naj vključijo videoigre, televizijske in računalniške igre v program „Varnejši internet“.

IZID KONČNEGA GLASOVANJA V ODBORU

Datum sprejetja	21.1.2009
Izid končnega glasovanja	+: 53 -: 0 0: 0
Poslanci, navzoči pri končnem glasovanju	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
Namestniki, navzoči pri končnem glasovanju	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

IZID KONČNEGA GLASOVANJA V ODBORU

Datum sprejetja	11.2.2009
Izid končnega glasovanja	+: 35 -: 0 0: 0
Poslanci, navzoči pri končnem glasovanju	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, 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
Namestniki, navzoči pri končnem glasovanju	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