

P6_TA(2009)0126

Skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av videospel

Europaparlamentets resolution av den 12 mars 2009 om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av videospel (2008/2173(INI))

Europaparlamentet utfärdar denna resolution

- med beaktande av kommissionens meddelande av den 22 april 2008 om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av videospel (KOM(2008)0207),
- med beaktande av rådets resolution av den 1 mars 2002 om skydd av konsumenter, i synnerhet ungdomar, genom åldersbaserad märkning av vissa video- och datorspel¹,
- med beaktande av Europaparlamentets och rådets rekommendation 2006/952/EG av den 20 december 2006 om skyddet av minderåriga och människans värdighet och om rätten till genmäle med avseende på konkurrenskraften hos den europeiska industrin för audiovisuella tjänster och nätverksbaserade informationstjänster²,
- med beaktande av kommissionens meddelande av den 20 december 2007 om en europeisk strategi för mediekunskap i den digitala miljön (KOM(2007)0833),
- med beaktande av artikel 45 i arbetsordningen,
- med beaktande av betänkandet från utskottet för den inre marknaden och konsumentskydd och yttrandena från utskottet för kultur och utbildning och utskottet för medborgerliga fri- och rättigheter samt rättsliga och inrikes frågor (A6-0051/2009), och av följande skäl:
 - A. Videospel används i stor utsträckning i Europa och blir också allt populärare, samtidigt som marknaden för dem växer i snabb takt.
 - B. Majoriteten av alla videospel är fria från våld och erbjuder sina användare underhållning som ofta bidrar till nya färdigheter och kunskaper.
 - C. Tidigare var videospelen huvudsakligen riktade till minderåriga, men nuförtiden är fler och fler av dem särskilt utformade för vuxna.
 - D. Marknaden för videospel är en global marknad.
 - E. Det faller inom medlemsstaternas behörighetsområde att besluta om åtgärder för att begränsa försäljningen av videospel eller att förbjuda dem.
 - F. Barns mentala hälsa måste skyddas, vilket kräver nolltolerans och mer bestämda åtgärder mot bristande respekt för bestämmelserna om skydd av barn i samband med videospel.

¹ EGT C 65, 14.3.2002, s. 2.

² EUT L 378, 27.12.2006, s. 72.

1. Europaparlamentet välkomnar ovan nämnda meddelande från kommissionen om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av videospel.
2. Europaparlamentet framhåller spelindustrins bidrag till att förverkliga målen i Lissabonagendan och pekar på de mångkulturella aspekterna av många spel.
3. Europaparlamentet betonar att videospel är ett stimulerande verktyg som utöver sitt underhållningsvärde även kan användas i undervisningssyfte. Parlamentet anser att skolorna bör uppmärksamma användningen av videospel och informera barn och föräldrar om möjliga för- och nackdelar med dessa spel.
4. Europaparlamentet understryker att videospel är en av de mest uppskattade fritidssysselsättningarna för medborgare i alla åldrar och sociala grupper. Parlamentet erkänner det utbildningsvärde som videospelen har, bland annat när det gäller att främja minderårigas kontakt med ny teknik. Emellertid delar parlamentet kommissionens oro för att minderåriga ska använda videospel på ett olämpligt sätt.
5. Europaparlamentet anser att videospel kan stimulera till tillägnande av nya kunskaper och färdigheter som är viktiga i informationssamhället, såsom strategiskt och innovativt tänkande och förmåga till kreativitet och samarbete.
6. Europaparlamentet understryker de medicinska fördelarna med videospel, särskilt det faktum att så kallad ”videospelsterapi” har visat sig ha rehabiliterande verkan på strokepatienter, personer med traumatiska hjärnskador, personer med muskulära problem och autistiska barn.
7. Europaparlamentet anser att harmoniserade bestämmelser för märkning av videospel ger ökade kunskaper om märkningssystemen samtidigt som en effektiv inre marknad främjas. Parlamentet välkomnar därför rådets och kommissionens arbete för att främja antagandet av EU-omfattande märkningsbestämmelser för videospel och ta fram en frivillig uppförandekod för interaktiva spel som är riktade till barn.
8. Europaparlamentet noterar att marknadsvillkoren har ändrats markant från en situation då videospelen huvudsakligen köptes i affärerna och spelades på en dator eller en konsol, till den situation vi har i dag då spelen kan köpas och laddas ned via Internet.
9. Europaparlamentet noterar att videospel kan användas på olika plattformar som konsoler och persondatorer, men också i allt större utsträckning på bärbara enheter som till exempel mobiltelefoner.
10. Europaparlamentet påminner om att videospel blir alltmer interaktiva och att en del spel även har ett dynamiskt innehåll som gör det möjligt för användarna att själva utforma delar av dem. Parlamentet noterar att användarna har allt större möjligheter att delta i diskussionsforum, text- och röstchattar samt webbforum som ingår i somliga videospel, och påminner om differentieringen på marknaden med fler spel som är utformade särskilt för vuxna.
11. Europaparlamentet anser att de senaste tendenserna tydliggör vikten av ett garanterat fullgott skydd för minderåriga, bland annat genom att man hindrar dem från att komma åt skadligt innehåll.

12. Europaparlamentet påminner om att det blir allt svårare för föräldrarna att ha kontroll, eftersom onlinespel inte distribueras som konkreta paket med en tydlig och lättläslig märkning och eftersom barnen utan föräldrarnas vetskap eller tillstånd kan ladda ned videospel som inte är lämpliga för deras ålder.
13. Europaparlamentet noterar att samtidigt som våld i videospel inte automatiskt leder till ett våldsamt beteende anser vissa experter att långfristig exponering för brutala scener i videospel kan ha en negativ inverkan på de personer som spelar spelen och eventuellt leda till våldsamt beteende. Parlamentet noterar därför att en försiktighetsmetod bör tillämpas vid bedömning av videospelens inverkan på beteendet, särskilt på små barns beteende.
14. Europaparlamentet betonar att beroende är ett problem för somliga spelare och uppmanar tillverkare, återförsäljare, föräldrar och andra berörda parter att vidta åtgärder för att undvika alla negativa effekter.
15. Europaparlamentet betonar att den aktuella utvecklingen ökar behovet av effektiva ålderskontroller för videospel, framför allt onlinespel.
16. Europaparlamentet anser att olika strategier bör undersökas för att förbättra kontrollen över videospel, men erkänner samtidigt att inget av dessa system troligtvis kommer att utgöra en absolut garanti för att barn inte får tillgång till videospel som är olämpliga.
17. Europaparlamentet uppmanar kommissionen och medlemsstaterna att i samarbete med industrin undersöka värdet av att konstruera en ”röd knapp” som kan sitta på (bärbara) konsoler eller spelenheter och datorer, och som medför att det inte går att spela ett visst spel eller att man kan kontrollera åtkomsten till ett spel under vissa tider eller till vissa delar av spelet.
18. Europaparlamentet kräver ytterligare insatser i detta avseende, bland annat en möjlighet att bygga in en ljudvarning i åldersklassificeringssystemet för spel (Pan European Games Information, PEGI), och räknar med att den kommersiella spelsektorn systematiskt integrerar tillträdesmodeller för onlinespel så att minderåriga inte utsätts för skadligt innehåll online.
19. Europaparlamentet betonar vikten av lämpliga kontrollåtgärder för köp av videospel via Internet, inklusive köp med kreditkort eller kuponger.
20. Europaparlamentet anser att videospelens och särskilt onlinespelens utveckling kräver en ökad allmän medvetenhet om spelens innehåll, föräldrakontroll och olika verktyg som till exempel PEGI-systemet. Parlamentet välkomnar det arbete som industrin gjort för att införa självreglering.
21. Europaparlamentet välkomnar systemet PEGI Online, som är en logisk utveckling av PEGI och som avser videospel som laddas ned från Internet eller som spelas online. Parlamentet stöder kommissionens fortsatta medfinansiering av systemen inom ramen för programmet Safer Internet som syftar till att behandla frågor kring säker användning av Internet för barn samt ny onlineteknik. Parlamentet uppmanar kommissionen att inom ramen för programmet Safer Internet främja en systematisk undersökning av effekterna på minderåriga av videospel.
22. Europaparlamentet välkomnar Europarådets arbete för att fastställa riktlinjer för videospel

och öka barns kunskaper om Internetsäkerhet i allmänhet.

23. Europaparlamentet anser att det bör anordnas nationella informations- och upplysningskampanjer för konsumenter, särskilt föräldrar, för att hjälpa dem att välja videospel som är lämpliga för deras barns åldersgrupp och kunskapsnivå och undvika produkter som inte är märkta på lämpligt sätt. Parlamentet uppmanar medlemsstaterna att utbyta bästa metoder i detta avseende.
24. Europaparlamentet anser att PEGI-systemet för att klassificera spel är en viktig åtgärd som ger konsumenter, särskilt föräldrar, ökad tydlighet när de köper spel, eftersom de därigenom medvetet kan avgöra om ett spel är lämpligt för barn eller ej. Parlamentet beklagar dock att många konsumenter, särskilt föräldrar, inte tycks ha tillräckliga kunskaper om videospel och deras eventuella inverkan på barn.
25. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att föreslå åtgärder som bidrar till en säkrare spelmiljö för onlinevideospel, inklusive innovativa metoder för att hindra minderåriga från att få tillgång till onlinevideospel med innehåll som är olämpligt för dem.
26. Europaparlamentet uppmanar medlemsstaterna att fortsätta sitt nära samarbete för att främja skyddet av minderåriga och uppmanar videospels- och konsolbranschen att förbättra systemen PEGI och PEGI Online ytterligare och i synnerhet att regelbundet uppdatera kriterierna för åldersklassificering och åldersmärkning. De bör också informera om PEGI på ett mer aktivt sätt och öka antalet signatärer. Parlamentet uppmanar medlemsstaterna att försäkra sig om att inget nationellt klassificeringssystem utvecklas på ett sätt som leder till att marknaden splittras.
27. Europaparlamentet uppmanar kommissionen och medlemsstaterna att samarbeta med konsumentorganisationer och andra berörda parter för att genom informationskampanjer öka medvetenheten hos konsumenterna, särskilt hos de yngre konsumenterna och deras föräldrar, om de klassificeringssystem som finns och framför allt om PEGI-systemet. Parlamentet betonar vikten av att ge denna information i skolorna.
28. Europaparlamentet vädjar till medlemsstaterna att genomföra informationskampanjer för föräldrar och lärare, för att överbygga den digitala generationsklyftan, främja systemen PEGI och PEGI Online och gynna en säkrare och mer medveten användning av den nya tekniken, inklusive videospelen.
29. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att på kort sikt underlätta utbyte av bästa metoder mellan behöriga nationella utbildningsmyndigheter för att integrera kunskap om spel i utbildningsmålen för grund- och gymnasieskolor. Parlamentet efterlyser ett regelbundet utbyte av erfarenheter och information mellan alla berörda parter i syfte att utveckla bästa metoder för videospel.
30. Europaparlamentet betonar att inte alla medlemsstater har bestämmelser i dagsläget för att garantera att återförsäljare begränsar försäljningen av våldsamma spel till vuxna, och uppmanar Internetkaféägare att hindra barn från att spela spel som är klassificerade för en högre ålder på deras kaféer. Parlamentet hänvisar till Eurobarometer-undersökningen "Towards a safer use of the Internet for children in the EU – a parents' perspective"¹, som offentliggjordes den 9 december 2008 och som visade att 3,2 procent av barn i åldrarna

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

6-17 år har tillgång till Internet via Internetkaféer utan tillsyn av en vuxen. Parlamentet anser att det krävs en gemensam strategi för stränga sanktioner mot återförsäljare och Internetkaféägare och uppmanar därför medlemsstaterna att vidta lämpliga åtgärder för att hindra barn från att köpa och spela spel som är klassificerade för en högre ålder, till exempel genom identitetskontroller. Parlamentet stöder kommissionens förslag om att införa en EU-övergripande uppförandekod för återförsäljare och producenter av videospel för att förhindra att våldsamma och skadliga videospel säljs till minderåriga.

31. Europaparlamentet uppmanar medlemsstaterna att utarbeta särskild civil- och straffrättslig lagstiftning om återförsäljning av våldsamma tv-, video- och dataspel. Särskild hänsyn bör tas till de onlinespel som främst riktar sig till barn och ungdomar och som syftar till att generera vinst.
32. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att genom specifika lagstiftningsåtgärder motverka olämplig användning av onlinespel för ohederlig kommersiell verksamhet, såsom att på ohederligt sätt få minderåriga användare att göra juridiska åtaganden (t.ex. genom automatiska abonnemang eller bedrägliga uppringningsprogram som ringer upp linjer med dyra avgifter) och att skicka konkurrensbegränsande reklambudskap (t.ex. produktplacering eller andra dolda marknadsföringstekniker).
33. Europaparlamentet uppmanar kommissionen och medlemsstaterna att samarbeta med myndigheter i andra delar av världen för att uppmuntra till att det antas internationella riktlinjer, märkningssystem och uppförandekoder för att främja globala klassificeringssystem för videospel och onlinespel.
34. Europaparlamentet anser att industrin bör uppmanas till fortsatt utveckling och ett förbättrat självregleringssystem och att det för närvarande inte finns något behov av EU-lagstiftning på området.
35. Europaparlamentet påminner om hur viktigt det är att media stödjer föräldrarna med att ta sitt ansvar, och att tv-reklam för videospel för vuxna begränsas till tider då barn tittar mindre på tv.
36. Europaparlamentet anser att de offentliga myndigheter som ansvarar för att förbjuda videospel bör informera sina motsvarigheter i andra medlemsstater och offentliggöra förbuden via PEGI-systemet genom att skicka ett automatiskt varningsmeddelande.
37. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att inom ramen för Mediaprogrammet och nationella skatteundantag stödja ny utveckling i denna snabbt växande sektor av den kreativa kunskapsekonomin, särskilt genom att utbildnings-, kultur- och multimediaspekterna av videospel främjas och genom att motsvarande utbildningsmöjligheter och studiekurser erbjuds.
38. Europaparlamentet uppmanar kommissionen att ta fram riktlinjer för att förebygga eventuella intressekonflikter inom ratinginstitut och att värna om dessa organisationers oberoende från intressegrupper med koppling till industrin.
39. Europaparlamentet uppdrar åt talmannen att översända denna resolution till rådet och kommissionen samt till medlemsstaternas regeringar och parlament.