

Czwartek, 12 marca 2009 r.

Ochrona konsumentów, w szczególności niepełnoletnich, w zakresie korzystania z gier wideo

P6_TA(2009)0126

Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 12 marca 2009 r. w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności niepełnoletnich, w zakresie korzystania z gier wideo (2008/2173(INI))

(2010/C 87 E/21)

Parlament Europejski,

- uwzględniając komunikat Komisji z dnia 22 kwietnia 2008 r. w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza nieletnich, w zakresie używania gier wideo (COM(2008)0207),
 - uwzględniając rezolucję Rady z dnia 1 marca 2002 r. w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza młodzieży, poprzez oznaczanie niektórych gier wideo i gier komputerowych z podziałem na grupy wiekowe ⁽¹⁾,
 - uwzględniając zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady 2006/952/WE z dnia 20 grudnia 2006 r. w sprawie ochrony nieletnich, godności ludzkiej oraz prawa do odpowiedzi w odniesieniu do konkurencyjności europejskiego przemysłu audiowizualnego oraz internetowych usług informacyjnych ⁽²⁾,
 - uwzględniając komunikat Komisji z dnia 20 grudnia 2007 r. zatytułowany „Europejskie podejście do umiejętności korzystania z mediów w środowisku cyfrowym” (COM(2007)0833),
 - uwzględniając art. 45 Regulaminu,
 - uwzględniając sprawozdanie Komisji Rynku Wewnętrznego i Ochrony Konsumentów oraz opinie Komisji Kultury i Edukacji, a także Komisji Wolności Obywatelskich, Sprawiedliwości i Spraw Wewnętrznych (A6-0051/2009),
- A. mając na uwadze, że gry wideo są szeroko rozpowszechnione i coraz bardziej popularne w Europie, a ich rynek szybko się rozwija,
- B. mając na uwadze, że większość gier komputerowych nie zawiera przemocy oraz dostarcza użytkownikom rozrywki, która często przyczynia się do rozwoju różnych umiejętności i wiedzy,
- C. mając na uwadze, że w przeszłości gry wideo były przede wszystkim skierowane do nieletnich, lecz obecnie powstaje coraz więcej gier z przeznaczeniem dla dorosłych,
- D. mając na uwadze, że rynek gier wideo jest rynkiem globalnym,
- E. mając na uwadze, że decyzja o przyjęciu środków ograniczających sprzedaż gier wideo lub zakazujących jej należy do kompetencji państw członkowskich,
- F. mając na uwadze, że ochrona zdrowia psychicznego dzieci wymaga zerowej tolerancji dla naruszania przepisów z zakresu ochrony dzieci związanych z grami wideo, a także podjęcia stanowczych działań przeciwko tym naruszeniom,

⁽¹⁾ Dz.U. C 65 z 14.3.2002, s. 2.

⁽²⁾ Dz.U. L 378 z 27.12.2006, s. 72.

Czwartek, 12 marca 2009 r.

1. z zadowoleniem przyjmuje wyżej wspomniany komunikat Komisji w sprawie ochrony konsumentów, zwłaszcza nieletnich, w zakresie używania gier wideo;
2. podkreśla wkład sektora gier wideo w realizację celów strategii lizbońskiej i zwraca uwagę na wielokulturowe aspekty wielu gier;
3. podkreśla, że gry wideo są silnym bodźcem, który obok rozrywki może również służyć celom edukacyjnym; uważa, że szkoły powinny zwracać uwagę na gry wideo oraz informować dzieci i rodziców o ich potencjalnych korzyściach i wadach;
4. podkreśla, że gry wideo są jedną z ulubionych form wypoczynku obywateli w każdym wieku i o każdym pochodzeniu społecznym; uznaje wartość edukacyjną gier wideo, w tym ich przydatność w zakresie zapoznawania nieletnich z nowymi technologiami; podziela jednak obawy Komisji dotyczące potencjalnych zagrożeń związanych z niewłaściwym używaniem gier wideo przez nieletnich;
5. uważa, że gry wideo mogą zachęcać do poznawania faktów i nabywania umiejętności, takich jak myślenie strategiczne, kreatywność, współpraca i nowatorskie myślenie, które są ważnymi umiejętnościami w dobie społeczeństwa informacyjnego;
6. podkreśla korzyści wynikające z gier wideo dla medycyny, w szczególności jeżeli chodzi o tzw. „terapię grami wideo”, której skuteczność udowodniono w rehabilitacji pacjentów po udarach, u osób z urazami mózgu i z dolegliwościami mięśniowymi oraz u dzieci autystycznych;
7. uważa, że zharmonizowane przepisy dotyczące oznaczania gier wideo gwarantują poprawę stanu wiedzy na temat systemów znakowania i jednocześnie wspierają skuteczne funkcjonowanie rynku wewnętrznego; przyjmuje zatem z zadowoleniem wysiłki Rady i Komisji na rzecz wspierania obowiązujących w całej UE zasad znakowania gier wideo oraz utworzenia opartego na dobrowolności kodeksu postępowania w zakresie gier interaktywnych skierowanych do dzieci;
8. zauważa, że warunki rynkowe znacznie się zmieniły – w przeszłości gry wideo sprzedawano głównie w sklepach i używano na komputerze lub konsoli, a obecnie gry mogą zostać kupione w Internecie i pobrane z Internetu;
9. zauważa, że w gry wideo można grać z użyciem różnych platform, takich jak konsole i komputery osobiste, lecz również coraz częściej przy pomocy urządzeń przenośnych, takich jak telefony komórkowe;
10. przypomina, że gry wideo stają się coraz bardziej interaktywne lub mają nawet dynamiczną zawartość pozwalającą użytkownikom na samodzielne ułożenie części gry; zauważa, że użytkownicy w coraz większym stopniu mogą brać udział w dyskusjach na forum, w czatach tekstowych lub głosowych oraz w społecznościach zintegrowanych z niektórymi grami komputerowymi; przypomina o zróżnicowaniu rynku, gdzie grupą docelową coraz większej liczby gier są dorośli;
11. uważa, że panujące ostatnio trendy podkreślają znaczenie zagwarantowania odpowiedniej ochrony nieletnich, między innymi poprzez dopilnowanie, aby nie mieli oni dostępu do szkodliwych treści;
12. przypomina, że kontrola rodzicielska jest coraz bardziej utrudniona, ponieważ gry wideo dostępne online nie mają fizycznych opakowań z jasną i zrozumiałą etykietą oraz ze względu na fakt, że dzieci mogą bez wiedzy bądź zgody rodziców pobierać nieodpowiednie dla ich wieku gry wideo;
13. zwraca uwagę, że chociaż przemoc w grach wideo nie prowadzi automatycznie do agresywnych zachowań, niektórzy eksperci są zdania, że długoterminowe narażenie na kontakt z brutalnymi scenami w grach wideo może negatywnie wpływać na osoby grające w te gry, prowadząc do agresywnego zachowania; w związku z tym zauważa, że należy przyjąć ostrożne podejście, analizując wpływ gier na zachowanie, w szczególności małych dzieci;
14. podkreśla, że w przypadku niektórych graczy pojawia się problem uzależnienia; wzywa producentów, sprzedawców, rodziców i inne zainteresowane strony do podjęcia działań zapobiegających wszelkim negatywnym skutkom;

Czwartek, 12 marca 2009 r.

15. podkreśla, że obecny rozwój zwiększa potrzebę skutecznych systemów weryfikacji wieku w odniesieniu do gier, a w szczególności gier online;
16. uważa, że należy rozważyć różne podejścia do zwiększenia kontroli nad grami wideo, pamiętając jednocześnie, że najprawdopodobniej żaden z tych systemów nie da całkowitej pewności, że dzieci nie będą miały dostępu do nieodpowiednich gier wideo;
17. wzywa Komisję i państwa członkowskie, aby we współpracy z sektorem gier zbadały zalety opracowania tzw. „czerwonego guzika”, który można umieścić w (przenośnych) konsolach lub urządzeniach do gry oraz w komputerach i który blokuje pewne gry lub kontroluje dostęp do gry w określonych godzinach lub dostęp do pewnych części gry;
18. wzywa do dodatkowych starań w tej dziedzinie, w tym możliwości włączenia ostrzeżeń dźwiękowych do ogólnoeuropejskiego systemu klasyfikacji gier (PEGI) z podziałem na grupy wiekowe, i oczekuje, że profesjonalny sektor gier będzie systematycznie włączał modele dostępu do gier online w celu zagwarantowania, że nieletni nie są narażeni na szkodliwe treści online;
19. podkreśla znaczenie odpowiednich środków kontrolnych w odniesieniu do nabywania gier wideo w Internecie, w tym zakupów z użyciem kart kredytowych lub bonów;
20. uważa, że rozwój sytuacji w sektorze gier wideo, a w szczególności gier wideo online wymaga zwiększenia świadomości społecznej na temat zawartości gier wideo, kontroli rodzicielskiej oraz takich instrumentów, jak system PEGI; z zadowoleniem przyjmuje działania podjęte przez sektor gier wideo na rzecz wdrażania samoregulacji;
21. z zadowoleniem przyjmuje system PEGI online, będący logicznym rozwinięciem systemu PEGI i związany z grami wideo udostępnianymi w Internecie, takimi jak gry do pobierania z sieci lub gry online; popiera jego dalsze współfinansowanie przez Komisję w ramach programu „Bezpieczniejszy Internet”, który ma się zajmować kwestiami bezpiecznego korzystania z Internetu przez dzieci oraz nowymi technologiami online; wzywa Komisję, aby w ramach programu „Bezpieczniejszy Internet” wspierała systematyczne badania wpływu gier wideo na nieletnich;
22. z zadowoleniem przyjmuje działania podjęte przez Radę Europy, mające na celu opracowanie wytycznych dotyczących gier wideo oraz ogólniej promowanie wiedzy wśród dzieci na temat bezpieczeństwa w Internecie;
23. uważa, że należy organizować krajowe kampanie informacyjne i uświadamiające skierowane do konsumentów, zwłaszcza rodziców, by pomagać im wybierać gry wideo odpowiednie dla wieku i potrzeb poznawczych ich dzieci oraz unikać produktów, które nie są odpowiednio oznakowane; zachęca państwa członkowskie do wymiany najlepszych praktyk w tym zakresie;
24. uważa, że system PEGI z podziałem gier na grupy wiekowe jest istotnym narzędziem, które wpłynęło na poprawę przejrzystości dla konsumentów, w szczególności rodziców, umożliwiając im dokonanie przemyślanego wyboru gier odpowiednich dla dzieci; ubolewa jednak, że wielu konsumentów, a w szczególności rodziców, wydaje się nie posiadać dostatecznej wiedzy na temat gier wideo oraz ich możliwego wpływu na dzieci;
25. wzywa Komisję do zaproponowania działań przyczyniających się do bezpieczniejszego środowiska gier wideo online, w tym innowacyjnych metod uniemożliwiania nieletnim dostępu do gier wideo online o nieodpowiedniej dla nich treści;
26. wzywa państwa członkowskie do dalszej ścisłej współpracy na rzecz promowania ochrony nieletnich; wzywa producentów gier wideo i konsol do dalszego ulepszania systemów PEGI i PEGI online, a w szczególności do regularnego aktualizowania kryteriów wiekowych i oznakowania wiekowego, do aktywniejszego reklamowania systemu PEGI oraz do wydłużenia listy sygnatariuszy; wzywa państwa członkowskie do zagwarantowania, że wszelkie krajowe systemy oznaczania grup wiekowych nie doprowadzą do fragmentacji rynku;

Czwartek, 12 marca 2009 r.

27. wzywa Komisję i państwa członkowskie, aby we współpracy z organizacjami konsumenckimi i innymi zainteresowanymi stronami podnosiły poprzez kampanie informacyjne świadomość konsumentów, szczególnie młodych konsumentów i ich rodziców, na temat obowiązujących systemów klasyfikacji, a szczególnie systemu PEGI; podkreśla znaczenie rozpowszechniania tych informacji w szkołach;
28. wzywa państwa członkowskie do przeprowadzenia kampanii informacyjnych dla rodziców i nauczycieli szkolnych, mających na celu zlikwidowanie przepaści technologicznej między pokoleniami oraz promowanie systemów PEGI i PEGI online, a także promowanie bezpieczniejszego i bardziej świadomego wykorzystywania nowych technologii, w tym gier wideo;
29. wzywa Komisję do jak najszybszego ułatwienia wymiany najlepszych praktyk między właściwymi krajowymi władzami edukacyjnymi, tak aby umiejętność korzystania z gier znalazła się wśród celów edukacyjnych w szkołach podstawowych i średnich; wzywa do regularnej wymiany doświadczeń i informacji między wszystkimi zainteresowanymi stronami z myślą o opracowaniu najlepszych praktyk w dziedzinie gier wideo;
30. podkreśla, że obecnie nie wszystkie państwa członkowskie posiadają przepisy zezwalające sprzedawcom detalicznym na sprzedaż gier zawierających elementy przemocy wyłącznie osobom dorosłym, i wzywa właścicieli kafejek internetowych, aby w swoich kafejkach uniemożliwili dzieciom granie w gry przeznaczone dla użytkowników w wyższym przedziale wiekowym; zwraca uwagę, że zgodnie z wynikami badania Eurobarometru „Bezpieczniejszy Internet dla dzieci w UE z perspektywy rodziców” (1) opublikowanego dnia 9 grudnia 2008 r. 3,2 % dzieci w wieku od 6 do 17 lat korzysta z Internetu w kafejkach internetowych bez nadzoru dorosłych; jest zdania, że konieczne jest zastosowanie wspólnego podejścia do surowych sankcji nakładanych na sprzedawców detalicznych i właścicieli kafejek internetowych; w związku z tym wzywa państwa członkowskie do wprowadzenia odpowiednich środków uniemożliwiających dzieciom zakup gier przeznaczonych dla użytkowników w wyższym przedziale wiekowym i granie w takie gry, przykładowo poprzez sprawdzanie tożsamości; popiera wniosek Komisji, aby wprowadzić ogólnoeuropejski kodeks postępowania dla sprzedawców detalicznych i producentów gier wideo w celu uniemożliwienia sprzedaży nieletnim gier zawierających elementy przemocy i szkodliwe treści;
31. zachęca państwa członkowskie do opracowania określonych przepisów cywilnych i karnych, dotyczących sprzedaży detalicznej gier wideo oraz gier telewizyjnych i komputerowych zawierających elementy przemocy; jest zdania, że należy zwrócić szczególną uwagę na gry online przeznaczone przede wszystkim dla dzieci i młodzieży, których celem jest przyniesienie zysków;
32. wzywa Komisję, by poprzez określone środki legislacyjne zapobiegała wykorzystywaniu gier online do nieuczciwych działań handlowych, takich jak nieuczciwe nakłanianie niepełnoletnich użytkowników do podejmowania zobowiązań prawnych (np. poprzez automatyczną subskrypcję lub złośliwe programy do łączenia się z Internetem, które wybierają bardzo drogie numery dostępowe) czy wysyłanie antykonkurencyjnego przekazu reklamowego (np. lokowanie produktu czy inne techniki z zakresu marketingu szeptanego);
33. wzywa Komisję i państwa członkowskie, aby we współpracy z władzami w innych częściach świata zachęcały do przyjmowania międzynarodowych wytycznych, systemów oznakowania oraz kodeksów postępowania w celu promowania globalnych systemów klasyfikacji gier wideo oraz gier online;
34. jest zdania, że należy zachęcać branżę do dalszego rozwijania i ulepszania systemów samoregulacji oraz że obecnie nie ma potrzeby wprowadzania prawodawstwa na szczeblu unijnym w tej dziedzinie;
35. przypomina o znaczeniu mediów w podnoszeniu odpowiedzialności rodziców i ograniczeniu reklamowania gier wideo dla dorosłych w telewizji do godzin, w których zmniejsza się oglądalność dzieci;
36. wyraża pogląd, że organy publiczne odpowiedzialne za objęcie zakazem pewnych gier wideo powinny informować odpowiadające im organy w innych państwach członkowskich i publikować zakaz za pośrednictwem systemu PEGI poprzez wysłanie automatycznej wiadomości z ostrzeżeniem;
37. wzywa Komisję do wsparcia w ramach programu MEDIA i mechanizmów krajowych ulg podatkowych nowych inicjatyw w tym szybko rozwijającym się sektorze gospodarki opartej na wiedzy twórczej, w szczególności poprzez promowanie elementów edukacyjnych, multimedialnych i kulturowych w grach wideo oraz przez odpowiednie możliwości kształcenia i kierunki studiów;

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

Czwartek, 12 marca 2009 r.

38. wzywa Komisję do opracowania wytycznych mających na celu zapobieżenie potencjalnym konfliktom interesów w odniesieniu do instytucji dokonujących oceny oraz do zapewnienia niezależności takich organizacji od grup interesów związanych z branżą;

39. zobowiązuje swojego przewodniczącego do przekazania niniejszej rezolucji Radzie, Komisji oraz rządów i parlamentom państw członkowskich.

Budowa wspólnej przestrzeni lotniczej z Izraelem

P6_TA(2009)0127

Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 12 marca 2009 r. w sprawie budowy wspólnej przestrzeni lotniczej z Izraelem (2008/2136 (INI))

(2010/C 87 E/22)

Parlament Europejski,

- uwzględniając komunikat Komisji z dnia 9 listopada 2007 r. zatytułowany „Budowa wspólnej przestrzeni lotniczej z Izraelem” (COM(2007)0691),
 - uwzględniając rezolucję z dnia 17 stycznia 2006 r. w sprawie rozwoju wspólnotowej polityki zewnętrznej w zakresie lotnictwa ⁽¹⁾,
 - uwzględniając art. 45 Regulaminu,
 - uwzględniając sprawozdanie Komisji Transportu i Turystyki (A6-0090/2009),
- A. mając na uwadze, że skuteczne zawarcie kompleksowych umów lotniczych wymaga zgodności uregulowań, w szczególności w zakresie bezpieczeństwa, ochrony, konkurencji, pomocy państwa, środowiska oraz praw pracowniczych,
- B. mając na uwadze, że w trakcie negocjowania kompleksowej umowy o transporcie lotniczym z Izraelem Komisja musi odwoływać się do doświadczeń i informacji państw członkowskich oraz innych zainteresowanych stron, a także angażować je przed negocjacjami, w ich trakcie oraz po ich zakończeniu,
- C. mając na uwadze, że Izrael stanowi najważniejszy rynek lotniczy na Bliskim Wschodzie o dużym potencjale rozwojowym, a także uwzględniając jego strategiczne położenie jako mostu między Europą a Bliskim Wschodem oraz regionami położonymi dalej,
1. z zadowoleniem przyjmuje rozpoczęcie negocjacji z Izraelem w sprawie kompleksowej umowy o transporcie lotniczym;
 2. podkreśla znaczenie tej umowy w zakresie stworzenia warunków do rozszerzenia wspólnej przestrzeni lotniczej;
 3. podkreśla, że umowa nie powinna ograniczać poziomu dostępu do rynku osiągniętego już na mocy obowiązujących umów dwustronnych;

⁽¹⁾ Dz.U. C 287 E z 24.11.2006, s. 84.