

EL

EL

EL



ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ

Βρυξέλλες, xxx
COM(2008) yyy τελικό

**ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ
ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ, ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ, ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΩΝ**

**σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά την
χρήση βιντεοπαιχνιδιών**

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ
ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ, ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ, ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΩΝ

σχετικά με την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των ανηλίκων, όσον αφορά την
χρήση βιντεοπαιχνιδιών

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο ψήφισμα του 2002 του Συμβουλίου, σχετικά με την προστασία των καταναλωτών με την επισήμανση ορισμένων βιντεοπαιχνιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών¹, υπογραμμίζεται η ανάγκη παροχής σαφών πληροφοριών όσον αφορά την αξιολόγηση των περιεχομένων και την κατάταξη ανά ηλικιακή ομάδα. Σε όλα τα κράτη μέλη πρέπει να προωθηθούν σαφή και απλά συστήματα κατάταξης ώστε να εξασφαλιστεί μεγαλύτερη διαφάνεια και ελεύθερη κυκλοφορία των βιντεοπαιχνιδιών. Το Συμβούλιο υπογράμμισε επίσης την σημασία της συνεργασίας όλων των ενδιαφερόμενων μερών.

Το ψήφισμα καλεί την Επιτροπή να επανεξετάσει τις διάφορες μεθόδους αξιολόγησης του περιεχομένου βιντεοπαιχνιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, καθώς επίσης και την κατάταξη και την επισήμανσή τους, και στην συνέχεια να υποβάλει έκθεση στο Συμβούλιο.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι μία από τις αγαπημένες δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου των Ευρωπαίων διαφόρων ηλικιών και κοινωνικών κατηγοριών². Μολονότι αγοράζονται για λόγους διασκέδασης, τα καλύτερα παιχνίδια έχουν και άλλα θετικά οφέλη, μεταξύ άλλων προάγοντας αναλυτικές και στρατηγικές δεξιότητες και εξοικειώνοντας τους νέους στην αλληλεπίδραση με την τεχνολογία πληροφοριών. Υφίστανται επίσης ευοίωνες προοπτικές για έναν ισχυρό κλάδο διαδραστικών παιχνιδιών στην Ευρώπη, με ειδικότερο ευρωπαϊκό χαρακτήρα, που μπορεί να αποτελέσει τον φορέα πολιτιστικής ποικιλομορφίας. Η αυξανόμενη δημοφιλία επιγραμμικών βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί επίσης βασική κινητήρια δύναμη για την αποδοχή και αφομοίωση ευρυζωνικών τηλεπικοινωνιακών δικτύων και κινητών τηλεφώνων τρίτης γενιάς.

Το 2006, η ευρωπαϊκή αγορά βιντεοπαιχνιδιών, που περιλαμβάνει παιχνίδια κονσόλας και χειρόφερτα, παιχνίδια στον προσωπικό υπολογιστή και επιγραμμικά, συμπεριλαμβανομένων των ασύρματων παιχνιδιών, είχε συνολικά έσοδα που ξεπέρασαν τα 6,3 δις. ευρώ, ενώ το 2008 αναμένεται να αυξηθούν σε 7,3 δις. ευρώ. Η αξία της ανέρχεται στο μισό της συνολικής αγοράς μουσικής στην Ευρώπη³ και ήδη υπερβαίνει την αξία των εισιτηρίων των

¹ Ψήφισμα του Συμβουλίου για την προστασία των καταναλωτών, ιδίως των νέων, με την επισήμανση ορισμένων βιντεοπαιχνιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναλόγως της ηλικίας, 1^η Μαρτίου 2002 (2002/C65/02), ΕΕ C65 της 14.3.2002, σ. 2.

² Έκθεση Nielsen με θέμα "Video Games in Europe – 2007" σ. 12-15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=lf6urj9ke66qp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>).

³ Interactive content and convergence: Implications for the information society (Διαδραστικό περιεχόμενο και σύγκλιση: Συνέπειες για την κοινωνία της πληροφορίας). Μελέτη για λογαριασμό της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (ΓΔ Κοινωνία της Πληροφορίας και Μέσα Επικοινωνίας) από την Screen

κινηματογράφων. Πρόκειται για τον ταχύτερα αναπτυσσόμενο και πλέον δυναμικό τομέα του ευρωπαϊκού κλάδου περιεχομένου, με υψηλότερο ρυθμό μεγέθυνσης από ό,τι στις ΗΠΑ⁴. Εμφανίζεται η τάση για παροχή δωρεάν επιγραμμικής έκδοσης δημοφιλών βιντεοπαιχνιδιών που κατ' ουσίαν υποστηρίζονται από τον διαφημιστικό κλάδο.

Όπως και σε άλλα μέσα επικοινωνίας, η ελευθερία της έκφρασης, τόσο των δημιουργών όσο και των παικτών πρέπει να αποτελέσει πρωταρχικό μέλημα για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής. Πρέπει εδώ να συνεκτιμηθούν οι αλλαγές στην αγορά. Πράγματι, τα βιντεοπαιχνίδια συνιστούν σε διαρκώς μεγαλύτερο βαθμό ένα διηλικιακό φαινόμενο, καθώς παίζονται εξίσου από παιδιά και από γονείς, μετακινούμενα από το δωμάτιο των παιδιών στο καθιστικό⁵. Η μέση ηλικία των Ευρωπαίων παικτών έχει αυξηθεί, και περισσότεροι ενήλικες παίζουν σήμερα βιντεοπαιχνίδια με θέματα ενηλίκων. Οι υπεύθυνοι για την χάραξη πολιτικής έχουν ταυτόχρονα την ευθύνη για την υγεία των παικτών ενώ υπάρχει ανάγκη για υψηλά πρότυπα προστασίας όσον αφορά τους ανηλίκους. Εξαιτίας του ισχυρού ψυχολογικού αντίκτυπου των βιντεοπαιχνιδιών στους ανηλίκους είναι σημαντικό να είναι ασφαλή τα παιχνίδια για αυτούς. Προς τούτο απαιτείται ιδιαίτερα να υπάρχουν επίπεδα σταδιακής πρόσβασης σε βιντεοπαιχνίδια για ανηλίκους και ενήλικους.

Τον Απρίλιο του 2003, το αυτορυθμιζόμενο σύστημα κατάταξης ηλικίας των πανευρωπαϊκών πληροφοριών για παιχνίδια (PEGI)⁶ εγκρίθηκε έπειτα από ενδελεχή διαβούλευση με τον κλάδο, την κοινωνία των πολιτών, όπως ενώσεις γονέων και καταναλωτών και θρησκευτικές ομάδες. Το PEGI είναι ένα εθελοντικό, αυτορυθμιζόμενο σύστημα που προορίζεται να εξασφαλίσει ότι οι ανήλικοι δεν θα εκτίθενται σε παιχνίδια ακατάλληλα για την εκάστοτε ηλικιακή ομάδα τους. Το PEGI αντικατέστησε μεγάλο αριθμό υφιστάμενων εθνικών συστημάτων ηλικιακής κατάταξης από ένα ενιαίο ευρωπαϊκό σύστημα.

Για λογαριασμό της Επιτροπής εκπονήθηκε το 2003 ανεξάρτητη “μελέτη για την πρακτική κατάταξης που χρησιμοποιείται στην Ευρωπαϊκή Ένωση για οπτικοακουστικά έργα”⁷. Στη μελέτη εντοπίζεται αυξανόμενη τεχνολογική και κοινωνική πίεση προς την κατεύθυνση ομογενοποίησης της κατάταξης, που θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσω κοινών κριτηρίων κατάταξης. Σε άλλο συμπέρασμα γίνεται αναφορά σε τακτική ανταλλαγή ορθής πρακτικής μεταξύ διαφόρων πλατφορμών μέσων επικοινωνίας ως πρώτο βήμα προς την κατεύθυνση μεγαλύτερης ομοιομορφίας στις πρακτικές κατάταξης σε διάφορα μέσα επικοινωνίας.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση επιδίωξε να εξασφαλίσει την καλύτερη δυνατή προστασία για τα παιδιά μέσω νομοθετικών προτάσεων και άλλων δράσεων, με παράλληλη τήρηση της αρχής της επικουρικότητας: η σύσταση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και τους Συμβουλίου για την προστασία των ανηλίκων και της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και για το δικαίωμα απάντησης (2006/952/EK)⁸ αναφέρεται σε δράση που αφορά βλαβερές για ανήλικους παράνομες δραστηριότητες στο Ίντερνετ και συνεργασία μεταξύ φορέων κατάταξης ή διαβάθμισης. Το δίκτυο INSAFE, συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα για ασφαλέστερη χρήση του

Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, σ. 34, 45, 96 – http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf.

⁴ PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011, σ. 38.

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.05.2007, σ. 28: "Computerspiele erobern das Wohnzimmer" (FAZ.NET: <http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html>).

⁶ <http://www.pegi.info>.

⁷ http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating_final_report2.pdf.

⁸ EE L 378 της 27.12.2006, σ. 72-77.

Ίντερνετ⁹ που διαχειρίζεται η Επιτροπή, πραγματεύεται θέματα ευαισθητοποίησης των παιδιών σχετικά με την χρήση νέων μέσων επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών.

Το Ίντερνετ προσφέρει νέες μορφές κατανάλωσης μέσων επικοινωνίας και νέες ευκαιρίες για πολιτιστική ποικιλομορφία, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών, μπορεί όμως επίσης να αποβεί μέσο διάδοσης παράνομου και, ιδίως για τους ανηλίκους, βλαβερού περιεχομένου. Το γεγονός αυτό συνιστά ειδικό πρόβλημα και πρόκληση σχετικά με την προστασία των νέων. Το PEGI On-line¹⁰, που δρομολογήθηκε τον Ιούνιο του 2007 και συγχρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα για ασφαλέστερη χρήση του Ίντερνετ, αποτελεί την λογική εξέλιξη του συστήματος PEGI, και έχει σχεδιαστεί για την καλύτερη προστασία των νέων έναντι ακατάλληλου περιεχομένου παιχνιδιών, καθώς και για να συμβάλει ώστε οι γονείς να αντιληφθούν τους κινδύνους και το ενδεχόμενο βλαβερό δυναμικό στο συγκεκριμένο περιβάλλον.

Τον Δεκέμβριο του 2007 η Επιτροπή εξέδωσε ανακοίνωση¹¹ σχετικά με ευρωπαϊκή προσέγγιση στον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας σε ψηφιακό περιβάλλον. Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας μπορεί να συνοψιστεί ως η ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης, αξιολόγησης και δημιουργίας περιεχομένου μέσων επικοινωνίας. Αναφέρεται σε όλους τους τύπους μέσων, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών. Η ανακοίνωση υπογραμμίζει την σημασία του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας στις νεότερες γενιές, ιδιαίτερα όσον αφορά το επιγραφμικό περιεχόμενο. Εξάλλου, τα βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούνται διαρκώς περισσότερο στα σχολικά προγράμματα διδασκαλίας¹².

2. Η ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ

Σε όλα τα κράτη μέλη απεστάλη ερωτηματολόγιο για τη συλλογή πληροφοριών και σχολίων με σκοπό την εμπεριστατωμένη αναφορά εμφανιζόμενων τάσεων στην προστασία των καταναλωτών όσον αφορά βιντεοπαιχνίδια και ηλεκτρονικά παιχνίδια μετά την θέσπιση του παραπάνω ψηφίσματος του Συμβουλίου. Τα ζητήματα που συζητήθηκαν αφορούσαν συστήματα κατάταξης ηλικίας/περιεχομένου, τη λιανική πώληση βιντεοπαιχνιδιών, την απαγόρευση βιντεοπαιχνιδιών, την αποτελεσματικότητα των ισχυόντων μέτρων προστασίας ανηλίκων, επιγραφμικών βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και πανευρωπαϊκό διαπλατφορμικό (για όλες τις πλατφόρμες) σύστημα κατάταξης. Στο ερωτηματολόγιο απάντησαν και τα 27 κράτη μέλη.

2.1. Συστήματα κατάταξης ηλικίας/περιεχομένου

Το PEGI υποστηρίζεται από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές κονσολών¹³. Αυτό ισχύει στην συντριπτική πλειοψηφία των κρατών μελών της ΕΕ¹⁴, μολονότι δεν έχουν θεσπίσει όλες αυτές οι χώρες συγκεκριμένη νομοθεσία.

⁹ http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/programme.

¹⁰ www.pegionline.eu.

¹¹ COM(2007) 833 τελικό.

¹² Η ευρωπαϊκή ομοσπονδία διαδραστικού λογισμικού συνεργάζεται, λόχου χάρη, με το Ευρωπαϊκό Δίκτυο Σχολείων για την αξιολόγηση της χρήσης παιχνιδιών εκπαιδευτικού προσανατολισμού στα σχολεία και για να συμβάλει στην ανταλλαγή βέλτιστης πρακτικής.

¹³ Π.χ. Nintendo, PlayStation, Xbox.

Τα κράτη μέλη που εφαρμόζουν το PEGI και διαθέτουν ειδική νομοθεσία¹⁵ που αναφέρεται σε υφιστάμενη ή καταρτιζόμενη διαβάθμιση ηλικίας, είναι **η Φινλανδία, η Ελλάδα, η Ιταλία, η Λετονία, οι Κάτω Χώρες, η Πολωνία, η Πορτογαλία, η Σλοβακία και το Ηνωμένο Βασίλειο**. Οι Κάτω Χώρες και η Πολωνία προβλέπουν επίσης ποινικές κυρώσεις.

Στο **Ηνωμένο Βασίλειο**, ο κλάδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών χρησιμοποιεί το PEGI για τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια. Βιντεοπαιχνίδια με υλικό σεξουαλικού χαρακτήρα ή αυτά που περιλαμβάνουν κατάφωρη βία υπόκεινται στην έγκριση του Βρετανικού συμβουλίου διαβάθμισης ταινιών (BBFC), το οποίο στη συνέχεια απονέμει διαβάθμιση ηλικίας που μπορεί να διαφέρει από το PEGI.

Στην **Γαλλία**, το PEGI χρησιμοποιείται για τη διαβάθμιση και την επισήμανση βιντεοπαιχνιδιών. Με τροποποίηση του γαλλικού ποινικού κώδικα το 2007¹⁶ προβλέπεται διαβάθμιση κατά ηλικία και επισήμανση βιντεοπαιχνιδιών σύμφωνα με ηλικιακές ομάδες.

Το Βέλγιο, η Βουλγαρία, η Δανία, η Εσθονία, η Ουγγαρία, η Ιρλανδία, η Ισπανία και η Σουηδία εφαρμόζουν το PEGI, δεν διαθέτουν όμως ειδική νομοθεσία. Μολονότι δεν υφίσταται συγκεκριμένο επίσημο σύστημα στην **Τσεχική Δημοκρατία**, το PEGI χρησιμοποιείται από όλους τους μεγάλους εκδότες, όχι όμως για το σύνολο των διανεμόμενων βιντεοπαιχνιδιών.

Η Γερμανία και η Λιθουανία διαθέτουν δεσμευτική νομοθεσία. Στην Γερμανία δεν χρησιμοποιείται το αυτορυθμιζόμενο σύστημα PEGI. Η **γερμανική** νομοθεσία για την προστασία των νέων¹⁷ περιλαμβάνει ειδικά μέτρα για ηλικιακή κατάταξη και σήμανση βιντεοπαιχνιδιών, για τα οποία είναι αρμόδια τα 16 ομόσπονδα κράτη. Από κοινού με τον USK του κλάδου (“Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle”/Οργάνωση για την εθελοντική παρακολούθηση λογισμικού διασκέδασης”), έχουν καθιερώσει σύστημα κατάταξης που αποβλέπει σε κοινή ηλικιακή διαβάθμιση σε όλα τα ομόσπονδα κράτη. Για τον σκοπό αυτό τα ομόσπονδα κράτη έχουν ορίσει κοινό αντιπρόσωπο, του οποίου η απόφαση σήμανσης είναι δεσμευτική.

Στην **Αυστρία**, η προστασία των ανηλίκων εμπίπτει στην αρμοδιότητα κάθε ομόσπονδου κράτους. Υφίστανται, κατά συνέπεια, μεγάλες διαφορές στη νομοθεσία για την προστασία των νέων και στον τρόπο υλοποίησής της.

Στην **Μάλτα**, όπου δεν εφαρμόζεται το PEGI, τα βιντεοπαιχνίδια υπάγονται στη γενική νομοθεσία.

Η Κύπρος, το Λουξεμβούργο, η Ρουμανία και η Σλοβενία ανέφεραν ότι δεν διαθέτουν σύστημα κατάταξης ηλικίας ή περιεχομένου, ούτε συναφή νομοθεσία.

¹⁴ Αυστρία (τμηματικά), Βέλγιο, Βουλγαρία, Τσεχική Δημοκρατία, Δανία, Εσθονία, Ισπανία, Φινλανδία, Γαλλία, Ελλάδα, Ουγγαρία, Ιταλία, Ιρλανδία, Λετονία (νομοθεσία βάσει του PEGI), Κάτω Χώρες, Πολωνία, Πορτογαλία (νομοθεσία βάσει του PEGI), Σλοβακία, Σουηδία, ΗΒ.

¹⁵ Όπως ο νόμος για την ταξινόμηση οπτικοακουστικών προγραμμάτων, ο νόμος για τις εγγραφές βίντεο, ο νόμος για την προστασία των καταναλωτών, ο νόμος για τη δημόσια πληροφόρηση.

¹⁶ Νόμος αριθ. 98-468 όπως τροποποιήθηκε από τον νόμο αριθ. 2007-297.

¹⁷ **Jugendschutzgesetz** δημοσιεύθηκε στις 23 Ιουλίου 2002 (BGBl I αριθ. 51, σ. 2730), όπως τροποποιήθηκε τελευταία από τον νόμο της 20ής Ιουλίου 2007 (BGBl. I σ. 1595).

Συμπερασματικά, η Επιτροπή θεωρεί ότι υφίστανται σημαντικά περιθώρια βελτίωσης όσον αφορά την αποδοχή και αφομοίωση του συστήματος διαβάθμισης PEGI στα κράτη μέλη της ΕΕ, καθώς και τη συμβατότητα των ισχυουσών εθνικών διατάξεων με το PEGI.

2.2. Λιανική πώληση βιντεοπαιχνιδιών

Η Επιτροπή ανησυχεί για τον αυξανόμενο αριθμό βιντεοπαιχνιδιών με βίαιο χαρακτήρα που χρησιμοποιούνται από ανηλίκους. Είναι σημαντικό να αναλυθεί η πρόσβαση στα εν λόγω παιχνίδια. Τα μισά από τα κράτη μέλη¹⁸ διαθέτουν συγκεκριμένες νομικές διατάξεις αστικού και ποινικού δικαίου, αναφορικά με την υλική πώληση βιντεοπαιχνιδιών με βλαβερό περιεχόμενο για ανηλίκους, ενώ υφίστανται διάφορες ποινές για την επιβολή των εν λόγω διατάξεων¹⁹.

Τα κράτη μέλη που αποβλέπουν ή χρησιμοποιούν ήδη σύστημα διαβάθμισης για την διανομή, κυκλοφορία και διαφήμιση βάσει κατάταξης ηλικίας/περιεχομένου είναι **η Ιταλία** (ένας νόμος τελεί υπό έγκριση), **το Ηνωμένο Βασίλειο, η Γερμανία, η Εσθονία, η Ελλάδα, η Λετονία, η Λιθουανία²⁰ και η Σλοβακία.**

Η Γαλλία, η Σουηδία και οι Κάτω Χώρες απαγορεύουν ορισμένα βιντεοπαιχνίδια με βίαιο χαρακτήρα δυνάμει του ποινικού κώδικα (στην Σουηδία επίσης βάσει του συνταγματικού δικαίου). Για τα σύννομα παιχνίδια, οι σουηδοί λιανοπωλητές έχουν συμφωνήσει να ακολουθούν στις πωλήσεις το σύστημα κατάταξης ηλικίας PEGI. Επιτρέπεται να πραγματοποιούν την πώληση βάσει γονικής άδειας.

Στο Βέλγιο και στη Μάλτα, υπάρχουν ορισμένες νομικές διατάξεις που καλύπτουν την πώληση βιντεοπαιχνιδιών, όπως νομοθεσία για τον ρατσισμό και την ξеноφοβία, για το εμπόριο και την προστασία των καταναλωτών, καθώς και την δημόσια τάξη.

Η Βουλγαρία²¹, η Τσεχική Δημοκρατία²², η Κύπρος, η Δανία²³, η Ουγγαρία, το Λουξεμβούργο, η Πολωνία και η Ρουμανία δεν διαθέτουν ειδική νομοθεσία που να διέπει την πώληση βιντεοπαιχνιδιών.

Το επόμενο λογικό βήμα στις περιπτώσεις αυτές είναι η σύνταξη δεοντολογικού κώδικα για του λιανοπωλητές βιντεοπαιχνιδιών. Στις Ηνωμένες Πολιτείες το “Entertainment Software Rating Board” (ESRB) και οι εθνικοί λιανοπωλητές – υπό την αιγίδα του “ESRB Retail Board” (ERC) – συμβουλευούν τους γονείς και άλλους καταναλωτές σε θέματα κατάταξης. Ο

¹⁸ Αυστρία, Βέλγιο, Ισπανία, Εσθονία, Φινλανδία, Γαλλία, Γερμανία, Ελλάδα, Ιταλία, Λετονία, Λιθουανία, Κάτω Χώρες, Σλοβακία, Σουηδία, ΗΒ.

¹⁹ Σε νομοθετήματα όπως ο νόμος για την προστασία των παιδιών, ο νόμος για την ταξινόμηση οπτικοακουστικών προγραμμάτων, ο νόμος για την προστασία των καταναλωτών, ο κανονισμός για την διανομή ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ο νόμος για την προστασία της νεότητας, το ποινικό δίκαιο.

²⁰ Η Λιθουανία και η Σλοβακία διαθέτουν κανόνες για την πώληση βιντεοπαιχνιδιών που προορίζονται αποκλειστικά για ενήλικους.

²¹ Οι λιανοπωλητές είναι υποχρεωμένοι να επισημαίνουν τα προϊόντα και να παρέχουν πληροφορίες, όπως σχετικά με τον παραγωγό, την φύση και τα χαρακτηριστικά του προϊόντος σύμφωνα με γενικές διατάξεις του νόμου για την προστασία των καταναλωτών, Επίσημη Εφημερίδα αριθ. 99 της 9^{ης} Δεκεμβρίου 2005.

²² Τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να ανταποκρίνονται σε γενικούς περιορισμούς που ισχύουν για την διαφήμιση στα σημεία πώλησης.

²³ Στην απάντησή της στο ερωτηματολόγιο, η Δανία αναφέρει ότι “η διάδοση βίαιων βιντεοπαιχνιδιών σε παιδιά μπορεί να επισύρει κυρώσεις σύμφωνα με τον ποινικό κώδικα”.

σκοπός του “Ratings Education and Enforcement Code”²⁴ που έχουν καταρτίσει είναι η ενημέρωση των λιανοπωλητών και η εξασφάλιση ότι αυτοί εφαρμόζουν την κατάταξη, π.χ. με την ευαισθητοποίηση και κατάρτιση του προσωπικού τους. Οι καταναλωτές μπορούν να υποβάλλουν καταγγελίες για παραβιάσεις στους λιανοπωλητές και στον ιστότοπο του ESRB. Το ESRB προωθεί την καταγγελία στο αρμόδιο μέλος του ERC για άμεση αντιμετώπιση και μπορεί να αποκλείσει από το ERC τα μέλη που παραβιάζουν τις διατάξεις.

2.3. Απαγόρευση βιντεοπαιχνιδιών

Έως τώρα μόνο τέσσερα κράτη μέλη, **το Ηνωμένο Βασίλειο, η Ιρλανδία, η Γερμανία και η Ιταλία**, έχουν απαγορεύσει ορισμένα βιντεοπαιχνίδια, είτε με επίσημη απαγόρευση ή με μέτρα ισοδύναμα με απαγόρευση, όπως η κατάσχεση, η άρνηση καθορισμού κατάταξης ή περιορισμοί εμπορίας.

Στην **Ιρλανδία**, τα βιντεοπαιχνίδια που θεωρούνται ακατάλληλα για θέαση εξαιτίας του βίαιου χαρακτήρα τους μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο απαγορευτικής διάταξης του Irish Film Censor's Office (IFCO) (Ιρλανδική υπηρεσία λογοκρισίας κινηματογραφικών ταινιών). Τούτο συνέβη στην περίπτωση του βιντεοπαιχνιδιού “Manhunt 2” τον Ιούνιο 2007²⁵.

Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι για το οποίο το **Ηνωμένο Βασίλειο** αρνήθηκε να εκδώσει διαβάθμιση BBFC ήταν το “Carmageddon” το 1997. Μεταγενέστερα, ωστόσο, εκδόθηκε πιστοποιητικό διαβάθμισης σε τροποποιημένη έκδοσή του.

Τον Ιούνιο του 2007, το BBFC απέρριψε το “Manhunt 2”. Η απόφαση αυτή ακυρώθηκε από την Video Appeals Committee, τον Δεκέμβριο του 2007. Το BBFC προσέβαλε την απόφαση αυτή ενώπιον του High Court, το οποίο επέστρεψε την υπόθεση στην Επιτροπή Προσφυγών Βίντεο, η οποία, τον Μάρτιο 2008 επιβεβαίωσε την απόφασή της. Στην συνέχεια, το BBFC εξέδωσε πιστοποιητικό “18”²⁶. Ωστόσο, η εγκεκριμένη έκδοση δεν είναι η αρχική, αλλά υπέστη τροποποιήσεις. Η διάθεση αδιαβάθμητων βιντεοπαιχνιδιών επισύρει ποινή φυλάκισης έως δύο ετών ή/και προστίμου απειρίριστου ύψους.

Στην **Ιταλία**, η διάδοση του “Manhunt 2” απαγορεύθηκε τον Ιούνιο του 2007 με απόφαση του Υπουργού Επικοινωνιών²⁷.

Στην **Γερμανία**, το περιφερειακό δικαστήριο του Μονάχου αποφάσισε να κατασχεθούν²⁸ όλες οι εκδόσεις του “Manhunt” τον Ιούλιο του 2004 εξαιτίας παράβασης διάταξης του ποινικού κώδικα που απαγορεύει την απεικόνιση και τον εκθειασμό πράξεων βίας. Έχουν επίσης υπάρξει και άλλες υποθέσεις, όπως του “Dead Rising”, που τέθηκαν στον κατάλογο

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Κωδικός: http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf.

²⁵ <http://www.ifco.ie/IFCO/ifcweb.nsf/web/news?opendocument&news=yes&type=graphic>.

²⁶ Απόφαση της Video Appeals Committee στις 10 Δεκεμβρίου 2007· το BBFC υποβάλλει αίτηση δικαστικής αναθεώρησης στο High Court στις 17 Δεκεμβρίου 2007· απόφαση του High Court στις 24 Ιανουαρίου 2008 (απόφαση του δικαστή κ. Mittins CO/11296/2007): εσφαλμένη εφαρμογή του νόμου, αναπομπή στην Επιτροπή Προσφυγών Βίντεο η οποία επιβεβαίωσε την απόφασή της (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

²⁷ <http://www.comunicazioni.it/news>.

²⁸ Απόφαση του Δικαστηρίου, 19.07.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

των απαγορευμένων βιντεοπαιχνιδιών και κατασχέθηκαν βάσει απόφασης περιφερειακού δικαστηρίου του Αμβούργου, τον Ιούνιο του 2007²⁹.

Η Επιτροπή είναι της γνώμης ότι τέτοιες απαγορεύσεις πρέπει να παραμένουν εξαιρετικές, να είναι αναλογικές και, επομένως, να περιορίζονται σε περιπτώσεις σοβαρής προσβολής της ανθρώπινης αξιοπρέπειας.

2.4. Αποτελεσματικότητα των ισχυόντων μέτρων για την προστασία των ανηλίκων

Τα μισά κράτη μέλη³⁰ θεωρούν ότι τα ισχύοντα μέτρα είναι εν γένει αποτελεσματικά. **Η Γαλλία, η Γερμανία, η Ελλάδα, η Ιταλία, η Λετονία, η Λιθουανία και η Πολωνία** πρόσφατα βελτίωσαν ή βρίσκονται σε διαδικασία βελτίωσης της εθνικής νομοθεσίας. Οι αλλαγές αυτές θεωρούνται από ορισμένους ως επαρκείς εφόσον συνδυαστούν με αυτορύθμιση. Παραδείγματος χάρη, ο **γαλλικός** ποινικός κώδικας τροποποιήθηκε το 2007. Εισήχθησαν τρεις αρχές: ένα αυτορυθμιζόμενο σύστημα με ευθύνη του κλάδου, νέες εξουσίες στο Υπουργείο Εσωτερικών και ποινικές κυρώσεις.

Για τις **Κάτω Χώρες**, το PEGI και οι νομοθετικές διατάξεις που αφορούν την πώληση βιντεοπαιχνιδιών κρίνονται επαρκείς. **Η Φινλανδία, η Γερμανία, η Ιρλανδία και η Ισπανία** θεωρούν ότι οι ισχύοντες κανόνες είναι αποτελεσματικοί και χαίρουν ευρύτερης αποδοχής, εντείνουν πάντως τις εκστρατείες γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας, γονικής ευαισθητοποίησης και δικαστικού ελέγχου/επανεξέτασης. Η **Σουηδία** χρησιμοποιεί το PEGI και είναι της γνώμης ότι τα μέτρα ευαισθητοποίησης των γονέων, προαγωγής της αυτορύθμισης του κλάδου και βελτίωσης μεταξύ του κράτους και του κλάδου λειτουργούν ικανοποιητικά.

Η Γερμανία³¹ και το Ηνωμένο Βασίλειο³² διεξάγουν μελέτες σχετικά με την αποτελεσματικότητα της νομοθεσίας και τους κινδύνους που διατρέχουν τα παιδιά. **Η Λετονία, η Πολωνία και η Σλοβακία** δεν γνωρίζουν κατά πόσο είναι αποτελεσματικό το PEGI, καθώς δεν έχει ακόμη διεξαχθεί καμία αξιολόγηση.

Στην **Αυστρία**, η μεγάλη πλειονότητα των αρμόδιων περιφερειακών αρχών, είτε χρησιμοποιούν το PEGI είτε όχι, θεωρούν ότι το τρέχον σύστημα είναι ανεπαρκές. Το ομόσπονδο κράτος της Βιέννης προγραμματίζει αναθεώρηση της νομοθεσίας. Η Αυστρία είναι της γνώμης ότι ένα σύστημα εθνικής κλίμακας δεν επαρκεί για την αντιμετώπιση προβλημάτων που προκύπτουν από το Ίντερνετ ή από την εγγύτητα με γειτονικές χώρες· ως προβλήματα θεωρούνται επίσης η έλλειψη ευαισθητοποίησης, αστυνομικής επιτήρησης και πιστοποίησης που θα στήριζε τους λιανοπωλητές.

Στο Βέλγιο και την Ουγγαρία, ισχύει ήδη το PEGI, δεν είναι όμως νομικά δεσμευτικό, με αποτέλεσμα και οι δύο χώρες να θεωρούν ανεπαρκές το επίπεδο προστασίας των ανηλίκων. **Το Βέλγιο** τάσσεται υπέρ της θέσπισης ευρωπαϊκής νομοθεσίας. Μολονότι η πιστοποίηση PEGI βρίσκεται στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια, η Ουγγαρία θεωρεί το PEGI ανεπαρκές, εξαιτίας έλλειψης ευαισθητοποίησης εκ μέρους των γονέων.

²⁹ Απόφαση του Δικαστηρίου, 11.06.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

³⁰ Τσεχική Δημοκρατία, Δανία, Ισπανία, Εσθονία, Φινλανδία, Γαλλία, Γερμανία, Ελλάδα, Ιταλία, Ιρλανδία, Λιθουανία, Κάτω Χώρες, Πορτογαλία, Σουηδία.

³¹ Μελέτη του Ομοσπονδιακού Υπουργείου Οικογένειας μαζί με τα ομόσπονδα κράτη <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>.

³² Η έκθεση της ανεξάρτητης εμπειρογνώμονος Byron, “Safer Children in a Digital World” δημοσιεύθηκε στις 27 Μαρτίου 2008. Βλ. <http://www.dfes.gov.HB/byronreview>.

Στη Βουλγαρία, η νομοθεσία για την προστασία των παιδιών³³ έχει συμπληρωθεί κατά την τελευταία διετία με κίνητρα υπέρ δημιουργίας μηχανισμών αυτορύθμισης.

2.5. Επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια

Τα επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια παρέχουν στους παίκτες τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ τους, μέσω δικτυακής σύνθεσης. Η μεγάλη πλειονότητα των κρατών μελών³⁴ δεν διαθέτουν σχετική ειδική νομοθεσία. Ορισμένες, ωστόσο, χώρες³⁵ χρησιμοποιούν το PEGI On-line, ενώ άλλες εφαρμόζουν την γενική νομοθεσία (συμπεριλαμβανομένου του ποινικού δικαίου) και ειδική νομοθεσία όσον αφορά βιντεοπαιχνίδια εκτός δικτύου κατ' αναλογία.

Στην **Γερμανία**, εκτός της παραπάνω αναφερόμενης διαδικασίας αυτορύθμισης και συρρύθμισης, ο “jugendschutz.net”, ειδικός κοινός φορέας για την προστασία της νεολαίας στο Ίντερνεντ που έχει ιδρυθεί από τα ομόσπονδα κράτη, εξετάζει τις προσφορές στο Ίντερνεντ και συμμετέχει σε διαπραγματεύσεις με παραγωγούς και παρόχους, καθώς και σε διαδικασίες κανονιστικής ρύθμισης.

Στην **Ιταλία**, ο νόμος για την προστασία των ανηλίκων όσον αφορά τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών ισχύει επίσης και για τα επιγραμμικά παιχνίδια. Βάσει του πλαισίου αυτορύθμισης, ο προτεινόμενος “δεοντολογικός κώδικας για τα μέσα επικοινωνίας και τους ανήλικους”, απαιτείται τα επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια να παρουσιάζουν με σαφή και ορατό τρόπο την κατάταξη του PEGI On-line, συμπεριλαμβανομένων μέτρων φιλτραρίσματος για γονικό έλεγχο.

Στην **Ιρλανδία**, ισχύει η ίδια νομική αντιμετώπιση των βιντεοπαιχνιδιών εκτός δικτύου και των αντίστοιχων διαδικτυακών. Οι πάροχοι υπηρεσιών Ίντερνεντ έχουν συμφωνήσει ότι παράνομο υλικό και υπηρεσίες βάσει της ιρλανδικής νομοθεσίας δεν θα διακινείται σε ιρλανδικούς εξυπηρετητές ή θα τους αφαιρεθεί. Λειτουργεί γραμμή άμεσης βοήθειας για την καταγγελία παράνομου ή βλαβερού υλικού στο Ίντερνεντ, και υφίσταται συνεργασία με την αστυνομία.

Η **Λετονία** εφαρμόζει ειδικές διατάξεις όσον αφορά την προσβασιμότητα σε ηλεκτρονικά παιχνίδια στο Ίντερνεντ. Η διανομή των εν λόγω παιχνιδιών μπορεί να απαγορευθεί εάν, π.χ. δεν είναι δυνατό να προσδιοριστεί ο κύκλος των χρηστών ή εάν ο αποδέκτης δεν έχει ενημερωθεί σχετικά με τα όρια ηλικίας. Οι πάροχοι υπηρεσιών Ίντερνεντ είναι επίσης υποχρεωμένοι να ενημερώνουν τους χρήστες σχετικά με τη δυνατότητα εγκατάστασης φίλτρου περιεχομένου.

Η Επιτροπή θεωρεί εν γένει ότι απαιτείται να καταβληθούν πρόσθετες προσπάθειες όσον αφορά τα επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια, ώστε να ληφθούν υπόψη οι ιδιαιτερότητές τους: χρειάζεται ταχύς και αποτελεσματικός μηχανισμός επαλήθευσης της ηλικίας, ενώ πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στους δικτυακούς χώρους συνομιλίας. Χρήσιμος σχετικά θα ήταν ένας διάλογος ευρωπαϊκής κλίμακας μεταξύ όλων των ενδιαφερομένων.

³³ Νόμος για την προστασία των παιδιών (Επίσημη εφημερίδα του κράτους αριθ. 48 της 13^{ης} Ιουνίου 2000), νόμος για την προστασία των καταναλωτών (Επίσημη εφημερίδα του κράτους αριθ. 99 της 9^{ης} Δεκεμβρίου 2005).

³⁴ Αυστρία, Βέλγιο, Γαλλία, Γερμανία, Δανία, Ελλάδα, Εσθονία, Ηνωμένο Βασίλειο, Ιταλία, Ιρλανδία, Ισπανία, Κάτω Χώρες, Κύπρος, Λετονία, Λιθουανία, Λουξεμβούργο, Μάλτα, Ουγγαρία, Πολωνία, Πορτογαλία, Σλοβακία, Σλοβενία, Σουηδία, Τσεχική Δημοκρατία, Φινλανδία).

³⁵ Δανία, Φινλανδία, Ιταλία, Κάτω Χώρες, Σλοβακία, Σουηδία, HB.

Αφετηρία στο πλαίσιο αυτό, θα μπορούσε να είναι η κοινοτική πολιτική για την ενίσχυση της συνεργασίας δημόσιου και ιδιωτικού τομέα εναντίον των αξιοποιώνων πράξεων στον κυβερνοχώρο, και ιδιαίτερα κατά του παράνομου και βλαβερού περιεχομένου στο Ίντερνετ.

2.6. Διαπλατφορμικό πανευρωπαϊκό σύστημα κατάταξης

Η πλειονότητα των κρατών μελών³⁶ ευνοούν τη διαπλατφορμική πανευρωπαϊκή διαβάθμιση ηλικίας που θα συνέβαλε στην εξασφάλιση ομαλής λειτουργίας της εσωτερικής αγοράς και θα απέτρεπε την πρόκληση σύγχυσης στους καταναλωτές. Το PEGI θεωρείται χρήσιμο και εφικτό, ενώ διαθέτει και δυνατότητα περαιτέρω ανάπτυξης.

Η Πολωνία και η Τσεχική Δημοκρατία είναι επιφυλακτικές, θα υποστήριζαν όμως έως ένα βαθμό την εναρμόνιση και τη συνεργασία. Μόνο **η Γαλλία, η Ουγγαρία και η Πορτογαλία** θεωρούν αδύνατο ένα διαπλατφορμικό σύστημα διαβάθμισης. Υποστηρίζουν ότι για διαφορετικούς τύπους μέσων επικοινωνίας απαιτούνται διαφορετικοί όροι διάδοσης και πρόσβασης και ότι συνεπάγονται ειδικούς τύπους κατανάλωσης για τους οποίους απαιτούνται διαφορετικές διαβαθμίσεις και κανονιστικές ρυθμίσεις. Εκτός αυτού, θεωρούν ότι διαφορετικές ευαισθησίες πολιτιστικής και ηθικής τάξης συνιστούν εμπόδιο στην δημιουργία ενιαίου συστήματος διαβάθμισης. Η **Γερμανία** θεωρεί ικανοποιητικό το σύστημά της. Το **Βέλγιο** επισήμανε ότι θα ήταν ευπρόσδεκτη κοινοτική ρύθμιση για την αντιμετώπιση της έλλειψης ελέγχου και της απουσίας κυρώσεων όσον αφορά την ορθή εφαρμογή των σημάτων. Η πλειονότητα των κρατών μελών τάσσονται υπέρ της προώθησης συστημάτων αυτορύθμισης και συρρύθμισης. Η κατάσταση στο **ΗΒ** τελεί επί του παρόντος υπό ανασκόπηση.

3. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα περισσότερα κράτη μέλη της ΕΕ εφαρμόζουν, σήμερα, το PEGI, το αυτορυθμιζόμενο σύστημα κατάταξης για βιντεοπαιχνίδια εκτός δικτύου, το οποίο δρομολογήθηκε το 2003. Η μεγάλη πλειονότητα των εν λόγω κρατών μελών διαθέτουν σχετική νομοθεσία και αρκετά μεγάλος αριθμός από αυτά την έχουν πρόσφατα βελτιώσει ή βρίσκονται στην διαδικασία αυτή. Ορισμένα κράτη μέλη έχουν μάλιστα βασίσει την εν λόγω νομοθεσία στο PEGI.

Η κατάσταση είναι διαφορετική για τα επιγραμμικά παιχνίδια. Το Ίντερνετ δημιουργεί νέες προκλήσεις εξαιτίας της εύκολης πρόσβασης σε αυτό και του παγκόσμιου χαρακτήρα του. Η πλειονότητα των κρατών μελών δεν διαθέτουν ειδική νομοθεσία για επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια. Ωστόσο, ορισμένα κράτη μέλη θεωρούν ότι η νομοθεσία για τα βιντεοπαιχνίδια εκτός δικτύου ισχύει κατ' αναλογία και ορισμένα κράτη μέλη χρησιμοποιούν το PEGI On-line, που δρομολογήθηκε τον Ιούνιο του 2007.

Συμπερασματικά, το PEGI φαίνεται ότι έχει επιτύχει καλά αποτελέσματα, ενώ το PEGI On-line εμφανίζεται επίσης ως ελπιδοφόρα πρωτοβουλία, καθιστώντας το καλό παράδειγμα αυτορύθμισης, στην κατεύθυνση του προγράμματος δράσης για βελτίωση της νομοθεσίας. Κατά συνέπεια, πρέπει να καταβληθούν περαιτέρω προσπάθειες από τα κράτη μέλη, τον κλάδο και άλλους ενδιαφερομένους συμπεριλαμβανομένων των γονέων, για την αύξηση της εμπιστοσύνης στα βιντεοπαιχνίδια και για τη βελτίωση της προστασίας των ανηλίκων.

³⁶ Αυστρία, Βέλγιο, Βουλγαρία, Κύπρος, Τσεχική Δημοκρατία (ως ένα βαθμό), Δανία, Εσθονία, Φινλανδία, Ελλάδα, Ιταλία, Ιρλανδία, Λετονία, Λιθουανία, Μάλτα, Κάτω Χώρες, Ρουμανία, Σλοβακία, Σλοβενία, Ισπανία, Σουηδία.

Με βάση τα παραπάνω, και έχοντας υπόψη την αξία των βιντεοπαιχνιδιών για την προαγωγή της πολιτιστικής ποικιλομορφίας, η Επιτροπή:

- Καλεί τα κράτη μέλη να αναγνωρίσουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν καταστεί μέσο επικοινωνίας πρώτης γραμμής και να εξασφαλίσουν την εφαρμογή και αμοιβαία ενίσχυση υψηλών προτύπων για την ελευθερία της έκφρασης, καθώς και αποτελεσματικών, αναλογικών μέτρων για την προστασία των ανηλίκων.
- Κατά συνέπεια, καλεί τα κράτη μέλη να εντάξουν στα εθνικά τους συστήματα το σύστημα πληροφοριών και διαβάθμισης που έχει τεθεί σε ισχύ στο πλαίσιο των πρωτοβουλιών PEGI και PEGI On-line.
- Καλεί τον κλάδο βιντεοπαιχνιδιών και παιχνιδιών κονσόλας να βελτιώσουν περαιτέρω τα συστήματα PEGI και PEGI On-line, και ιδίως να επικαιροποιούν τακτικά τα κριτήρια κατάταξης ηλικίας και επισήμανσης, να προβάλλουν εντονότερα το PEGI και να διευρύνουν τον κατάλογο των συμβαλλομένων.
- Αναγνωρίζει ότι τα επιγραμμικά βιντεοπαιχνίδια συνεπάγονται νέες προκλήσεις, όπως αποτελεσματικά συστήματα επαλήθευσης της ηλικίας και πιθανούς κινδύνους για τους νεαρούς καταναλωτές στους διαδικτυακούς χώρους συζήτησης που συνδέονται με τα εν λόγω παιχνίδια, και καλεί τα κράτη μέλη και τους ενδιαφερόμενους να συνεργαστούν για την εξεύρεση καινοτομικών λύσεων.
- Καλεί τα κράτη μέλη και τους ενδιαφερόμενους να αξιολογήσουν τα πιθανά αρνητικά και θετικά αποτελέσματα των βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως στην υγεία.
- Καλεί όλους τους ενδιαφερόμενους που εμπλέκονται στην λιανική πώληση βιντεοπαιχνιδιών, να συμφωνήσουν, εντός διετίας, σχετικά με έναν πανευρωπαϊκό δεοντολογικό κώδικα για την πώληση παιχνιδιών σε ανηλίκους, καθώς και να αναλάβουν δεσμεύσεις όσον αφορά την ευαισθητοποίηση γονέων και παιδιών για το σύστημα PEGI, καθώς και να εξασφαλίσουν επαρκείς πόρους για την υλοποίηση των διατάξεων του εν λόγω κώδικα.
- Ενθαρρύνει τα κράτη μέλη και όλους τους ενδιαφερόμενους να αναλάβουν πρωτοβουλίες για την βελτίωση του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, σύμφωνα με την ανακοίνωση της Επιτροπής της 20ής Δεκεμβρίου 2007.
- Χαιρετίζει και υποστηρίζει περαιτέρω προσπάθειες για την επίτευξη, σε πλαίσιο αυτορύθμισης ή συρρύθμισης ενός συστήματος κατάταξης ηλικίας πανευρωπαϊκής κλίμακας που θα ισχύει για το σύνολο των μέσων επικοινωνίας. Η Επιτροπή προτίθεται να διοργανώσει εν προκειμένω συνεδριάσεις φορέων διαβάθμισης για την ανταλλαγή βέλτιστης πρακτικής στο εν λόγω πεδίο.
- Προτίθεται να χρησιμοποιήσει υφιστάμενα δίκτυα και πλατφόρμες μαζί με οργανώσεις καταναλωτών για ευαισθητοποίηση της κοινής γνώμης σχετικά με το PEGI και τις συστάσεις της παρούσας ανακοίνωσης.