

Jueves, 12 de marzo de 2009

Protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo

P6_TA(2009)0126

Resolución del Parlamento Europeo, de 12 de marzo de 2009, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo (2008/2173(INI))

(2010/C 87 E/21)

El Parlamento Europeo,

- Vista la Comunicación de la Comisión, de 22 de abril de 2008, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de videojuegos(COM(2008)0207),
 - Vista la Resolución del Consejo, de 1 de marzo de 2002, sobre la protección de los consumidores, en especial los jóvenes, mediante el etiquetado de determinados juegos de vídeo y de ordenador, por grupos de edad ⁽¹⁾,
 - Vista la Recomendación 2006/952/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de diciembre de 2006, relativa a la protección de los menores y de la dignidad humana y al derecho de réplica en relación con la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información en línea ⁽²⁾,
 - Vista la Comunicación de la Comisión, de 20 de diciembre de 2007, sobre un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital (COM(2007)0833),
 - Visto el artículo 45 de su Reglamento,
 - Vistos el informe de la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor y las opiniones de la Comisión de Cultura y Educación, y de la Comisión de Libertades Civiles, Justicia y Asuntos de Interior (A6-0051/2009),
- A. Considerando que los juegos de vídeo son ampliamente –y cada vez más– populares en Europa y que el mercado de los juegos de vídeo crece rápidamente,
- B. Considerando que los juegos de vídeo son predominantemente no violentos y proveen a sus usuarios de un entretenimiento que contribuye a menudo al desarrollo de diversas cualificaciones y del conocimiento,
- C. Considerando que los juegos de vídeo en el pasado solían estar orientados a los menores, pero que hoy día se desarrolla un mayor número de juegos de vídeo especialmente para adultos,
- D. Considerando que el mercado de los juegos de vídeo es mundial,
- E. Considerando que pertenece al ámbito de competencia de los Estados miembros decidir sobre medidas destinadas a restringir las ventas de juegos de vídeo o a prohibirlos,
- F. Considerando que la protección de la salud mental de los niños requiere una tolerancia cero y medidas drásticas contra toda violación de las disposiciones de protección de menores relacionada con los juegos de vídeo,

⁽¹⁾ DO C 65 de 14.3.2002, p. 2.

⁽²⁾ DO L 378 de 27.12.2006, p. 72.

Jueves, 12 de marzo de 2009

1. Acoge con satisfacción la Comunicación arriba mencionada de la Comisión sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo;
2. Destaca la contribución del sector de los juegos a la consecución de los objetivos de la agenda de Lisboa y subraya las facetas multiculturales de muchos juegos;
3. Destaca que los juegos de vídeo son un gran estimulante que, además de como entretenimiento, también pueden utilizarse con fines educativos; considera que las escuelas deben prestar atención a los juegos de vídeo e informar a niños y padres sobre los beneficios y las desventajas que pueden tener los juegos de vídeo;
4. Subraya que los juegos de vídeo representan una de las actividades lúdicas preferidas de los ciudadanos de todas las edades y extracciones sociales; reconoce el valor formativo de los videojuegos, incluso para facilitar el acercamiento de los menores a las nuevas tecnologías; comparte, no obstante, la preocupación de la Comisión sobre los posibles peligros que plantea su uso incorrecto por parte de los menores;
5. Opina que los juegos de vídeo pueden estimular el aprendizaje de hechos y aptitudes como el razonamiento estratégico, la creatividad, la cooperación y el pensamiento innovador, que son aptitudes importantes en la sociedad de la información;
6. Subraya los efectos beneficiosos de los juegos de vídeo en la medicina y, en particular, que la llamada «terapia de videojuegos» ha demostrado ser eficaz para la rehabilitación de pacientes con accidentes cerebrovasculares, personas con lesiones traumáticas cerebrales, personas con problemas musculares y niños autistas;
7. Opina que la armonización de las normas de etiquetado para los juegos de vídeo aseguraría un mejor conocimiento de los sistemas de etiquetado y fomentaría al mismo tiempo el funcionamiento efectivo del mercado interior; acoge con satisfacción, por lo tanto, el trabajo del Consejo y de la Comisión para promover la adopción de normas de etiquetado a escala comunitaria para los juegos de vídeo y para crear un código de conducta voluntario sobre los juegos interactivos destinados a los niños;
8. Observa que las condiciones de mercado han cambiado perceptiblemente, pasándose de una situación en que los juegos de vídeo se compraban predominantemente en tiendas y se usaban en un ordenador o una consola, a la situación actual, donde los juegos se pueden adquirir y descargar de Internet;
9. Observa que los juegos de vídeo pueden jugarse en diversas plataformas, como las consolas de juego y los ordenadores personales, pero también, y cada vez más, en dispositivos móviles, como el teléfono móvil;
10. Recuerda que los juegos de vídeo se están haciendo más interactivos o incluso tienen un contenido dinámico que permite a los usuarios desarrollar ellos mismos partes del juego; observa que los usuarios pueden participar cada vez más en foros de debate, en charlas tanto textuales como vocales, y en comunidades integradas en determinados juegos de vídeo; recuerda la diferenciación en el mercado con un mayor número de juegos diseñados especialmente para adultos;
11. Opina que las tendencias recientes acentúan la importancia de asegurar una protección adecuada de los menores, entre otras medidas, impidiendo que éstos puedan acceder a contenidos nocivos;
12. Recuerda que el control parental es cada vez más difícil, puesto que los juegos de vídeo en línea no se distribuyen en un paquete físico con una etiqueta clara y fácilmente legible, y debido a que los niños pueden, sin el conocimiento ni el consentimiento de sus padres, descargar juegos de vídeo que no son convenientes para su edad;
13. Señala que, si bien la violencia en los videojuegos no lleva automáticamente a un comportamiento violento, algunos expertos opinan que la exposición duradera a escenas de brutalidad en los videojuegos puede tener un impacto negativo en las personas que los practican, pudiendo llevar a un comportamiento violento; señala, por consiguiente, que debe adoptarse un enfoque de cautela a la hora de estudiar el impacto de los videojuegos en el comportamiento, y especialmente en el comportamiento de los niños;
14. Destaca que la adicción es un problema para ciertos jugadores; pide a los productores, minoristas, padres y otros interesados que tomen medidas para evitar los efectos negativos;

Jueves, 12 de marzo de 2009

15. Subraya que el desarrollo actual aumenta la necesidad de unos sistemas efectivos de verificación de la edad para los juegos y particularmente para los juegos en línea;
16. Opina que se han de explorar varios enfoques de cara a reforzar el control de los juegos de vídeo, si bien reconoce al mismo tiempo que probablemente ninguno de estos sistemas va a garantizar en términos absolutos que los niños no accederán a juegos de vídeo inapropiados;
17. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que exploren, en cooperación con el sector industrial correspondiente, el interés del desarrollo de un «botón rojo» que pudiera incluirse en consolas o dispositivos de juego y ordenadores (portátiles) y estuviera destinado a bloquear ciertos juegos o que pudiera controlar el acceso a un juego durante ciertas horas o a determinadas partes de un juego;
18. Pide que se lleven a cabo mayores esfuerzos en este sentido, incluida la posibilidad de integrar una advertencia acústica en el sistema de clasificación por edades de Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI), y cuenta con que el sector profesional de juegos incluya sistemáticamente modelos de acceso para los juegos en línea, con objeto de garantizar que los menores no estén expuestos a contenidos nocivos en línea;
19. Subraya la importancia de unas medidas de control adecuadas para las compras en línea relativas a los juegos de vídeo, incluidas las compras para las que se utilizan tarjetas de crédito o vales;
20. Opina que la evolución relativa a los juegos de vídeo, y en especial los juegos de vídeo en línea, requiere más conciencia pública acerca del contenido de los juegos de vídeo, del control parental y de instrumentos como el sistema PEGI; acoge con satisfacción los esfuerzos realizados por el sector para poner en práctica un sistema de autorregulación;
21. Acoge con satisfacción el sistema PEGI online, que viene a ser la continuación lógica del sistema PEGI e informa sobre juegos de vídeo puestos a disposición a través de Internet, como juegos para descargar o en línea; apoya que la Comisión continúe su cofinanciación a través del Programa Safer Internet, cuyo objetivo es abarcar los temas relacionados con el uso seguro de Internet por parte de los niños y con las nuevas tecnologías en línea; pide a la Comisión, en relación con el programa Safer Internet, que promueva un estudio sistemático de los efectos de los videojuegos en los menores;
22. Acoge con satisfacción el trabajo del Consejo de Europa para establecer directrices sobre los juegos de vídeo, así como para fomentar los conocimientos entre los menores acerca de la seguridad en Internet en general;
23. Considera necesario organizar a escala nacional campañas de información y concienciación de los consumidores, en particular de los padres, a fin de ayudarles en la elección de videojuegos apropiados para las necesidades de sus hijos en función de su edad y conocimientos, evitando los productos que carezcan de un etiquetado adecuado; incita a los Estados miembros a que compartan las mejores prácticas en este ámbito;
24. Opina que el sistema PEGI para la valoración de los juegos es una herramienta importante que ha aumentado la transparencia para los consumidores, especialmente para los padres, a la hora de comprar juegos, permitiéndoles tomar una decisión con conocimiento de causa sobre si un juego es conveniente para menores; lamenta, sin embargo, que muchos consumidores, y especialmente padres, no parezcan tener un conocimiento suficiente sobre los juegos de vídeo y los posibles efectos de los mismos en los menores;
25. Pide a la Comisión que proponga medidas que contribuyan a un entorno de juego más seguro para los videojuegos en línea, incluyendo métodos innovadores para evitar que los menores accedan a videojuegos de contenido inadecuado para ellos;
26. Pide a los Estados miembros que continúen cooperando estrechamente para promover la protección de los menores; pide a las industrias de consolas y de juegos de vídeo que sigan mejorando los sistemas PEGI y PEGI online, y, en particular, que actualicen periódicamente los criterios de evaluación y etiquetado por edad, para llevar a cabo una publicidad más activa de PEGI y aumentar la lista de signatarios; exhorta a los Estados miembros a que se aseguren de que ningún sistema nacional de evaluación se desarrolla de una manera que lleve a la fragmentación del mercado;

Jueves, 12 de marzo de 2009

27. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que cooperen con las organizaciones de consumidores y otros interesados para, mediante campañas de información, hacer más conscientes a los consumidores, especialmente a los consumidores jóvenes y a sus padres de los sistemas de clasificación existentes y en particular el sistema PEGI; subraya la importancia de proporcionar esta información en las escuelas;
28. Insta a los Estados miembros a que pongan en marcha acciones de información destinadas a los padres y profesores, a fin de cerrar la brecha tecnológica generacional y de promover el sistema PEGI y los sistemas PEGI online, así como de fomentar una utilización más segura y responsable de las nuevas tecnologías, incluidos los videojuegos;
29. Pide a la Comisión que facilite el intercambio de buenas prácticas entre las autoridades educativas nacionales competentes a corto plazo, con vistas a incluir la alfabetización en el uso de juegos entre los objetivos educativos de la enseñanza primaria y secundaria; pide a todas las partes interesadas que lleven a cabo un intercambio regular de experiencias y de información, con objeto de desarrollar las mejores prácticas en materia de juegos de vídeo;
30. Subraya que actualmente no todos los Estados miembros tienen normas que aseguren que los minoristas restringen la venta de videojuegos violentos a los adultos, y pide a los dueños de los cibercafés que eviten en sus cafés que los menores jueguen con juegos que están clasificados para un nivel de edad mayor; hace referencia a la encuesta de Eurobarómetro «Hacia un uso más seguro de Internet para los niños de la Unión Europea - perspectiva de los padres» ⁽¹⁾, publicado el 9 de diciembre de 2008 y en la que se estima que el 3,2 % de los menores de entre 6 y 17 años acceden a Internet en los cibercafés sin la supervisión de un adulto; considera que es necesario un planteamiento común sobre sanciones severas para minoristas y propietarios de cibercafés; pide por lo tanto a los Estados miembros que establezcan medidas adecuadas para impedir que los menores compren y utilicen juegos clasificados para edades superiores, por ejemplo a través de un control de la identidad; apoya la propuesta de la Comisión de introducir un código de conducta paneuropeo para los minoristas y los productores de juegos de vídeo con el fin de impedir la venta de juegos de vídeo violentos y perjudiciales a los menores;
31. Pide a los Estados miembros que elaboren una legislación ad hoc, civil y penal, relativa a la venta de videojuegos violentos para televisor, consola u ordenador; considera que deben tenerse especialmente en cuenta los juegos en línea que están dirigidos fundamentalmente a niños y jóvenes con el objetivo de generar ganancias;
32. Pide a la Comisión que ponga freno, con medidas legislativas concretas, al abuso de los juegos en línea para actividades comerciales deshonestas, como las que inducen a los usuarios menores de edad a asumir compromisos legales (por ejemplo, a través de suscripciones automáticas o programas subrepticios de marcación a números telefónicos de alto coste) y que envían mensajes promocionales desleales (por ejemplo, colocación de productos u otras técnicas de mercado furtivas);
33. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que cooperen con las autoridades en otras partes del mundo para fomentar la adopción de directrices, sistemas de etiquetado y códigos de conducta internacionales a fin de promover sistemas mundiales de clasificación para juegos de vídeo y juegos en línea;
34. Opina que se ha de animar a la industria a que siga desarrollando y mejorando los sistemas de autorregulación, y que actualmente no se necesita ninguna legislación a escala de la UE en este ámbito;
35. Recuerda cuán importante es que los medios de comunicación fomenten una conducta de responsabilidad entre los padres y limiten la publicidad de los juegos de vídeo para adultos a horarios en los que menos cantidad de menores vean la televisión;
36. Considera que las autoridades públicas responsables de la prohibición de los juegos de vídeo deben informar a sus homólogos de otros Estados miembros y publicar la prohibición en el sistema PEGI mediante el envío de un mensaje automático de alerta;
37. Pide a la Comisión que apoye, en el marco del Programa MEDIA y de los mecanismos nacionales de exención fiscal, los nuevos desarrollos en este sector de la economía del conocimiento creativo, que crece con especial rapidez, en particular fomentando los elementos educativos, multimediáticos y culturales de los videojuegos, y mediante los correspondientes cursos y oportunidades de formación;

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

Jueves, 12 de marzo de 2009

38. Pide a la Comisión que elabore directrices para evitar posibles conflictos de intereses dentro de las instituciones de clasificación y para proteger la independencia de estas organizaciones respecto a grupos de interés relacionados con el sector;

39. Encarga a su Presidente que transmita la presente Resolución al Consejo y a la Comisión, así como a los Gobiernos y Parlamentos de los Estados miembros.

Desarrollo de un espacio aéreo común con Israel

P6_TA(2009)0127

Resolución del Parlamento Europeo, de 12 de marzo de 2009, sobre el desarrollo de un espacio aéreo común con Israel (2008/2136(INI))

(2010/C 87 E/22)

El Parlamento Europeo,

— Vista la Comunicación de la Comisión, de 9 de noviembre de 2007, titulada «Desarrollo de un espacio aéreo común con Israel» (COM(2007)0691),

— Vista su Resolución, de 17 de enero de 2006, sobre el desarrollo de la política exterior comunitaria en el sector de la aviación ⁽¹⁾,

— Visto el artículo 45 de su Reglamento,

— Visto el informe de la Comisión de Transportes y Turismo (A6-0090/2009),

A. Considerando que la convergencia de las normas es una condición previa para la conclusión con éxito de acuerdos aéreos globales, especialmente en lo que concierne a la reglamentación sobre seguridad, competencia, ayudas estatales, medio ambiente y derechos laborales de los trabajadores,

B. Considerando que, al negociar un acuerdo global de transporte aéreo con Israel, la Comisión tiene que basarse en los conocimientos y la información de los Estados miembros y otras partes interesadas y debe contar con la participación de todos ellos antes, durante y después de las negociaciones,

C. Considerando que Israel es el mercado más importante de la aviación en Oriente Próximo, con un fuerte potencial de crecimiento; considerando también su posición estratégica como puente entre Europa y Oriente Próximo y hacia regiones más alejadas,

1. Acoge con satisfacción el inicio de las negociaciones con Israel sobre un acuerdo global de transporte aéreo;

2. Subraya la importancia del acuerdo para la creación de las condiciones necesarias para la ampliación del espacio aéreo común con Israel;

3. Subraya que el acuerdo no debe limitar el nivel de acceso a los mercados ya alcanzado en los acuerdos bilaterales existentes;

⁽¹⁾ DO C 287 E de 24.11.2006, p. 84.