

**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**

(2002/C 65/02)

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

1. CONSTATA la amplia y creciente disponibilidad de juegos de vídeo y de ordenador; que el soporte lógico (*software* de ocio interactivo contenido en juegos de vídeo y en juegos de ordenador a la venta o en alquiler en tiendas o distribuidos mediante Internet constituye un mercado importante y en vías de expansión;
2. CONSTATA que dichos productos, debido a su heterogeneidad, así como a la diversidad de su contenido, están destinados a consumidores de edades distintas;
3. VE CON PREOCUPACIÓN, en especial, que el contenido de algunos de dichos productos puede hacerlos inadecuados para su uso por parte de menores de edad habida cuenta del daño que puede causarles;
4. RECUERDA las acciones emprendidas en la Comunidad en asuntos relativos a la protección de los menores contra los contenidos dañinos, tanto en el marco de la Decisión por la que se aprueba un plan plurianual de acción comunitaria para propiciar una mayor seguridad en la utilización de Internet mediante la lucha contra los contenidos ilícitos y nocivos en las redes mundiales <sup>(1)</sup>, como en el seguimiento de la Recomendación del Consejo relativa al desarrollo de la competitividad de la industria europea de servicios audiovisuales y de información mediante la promoción de marcos nacionales destinados a lograr un nivel de protección comparable y efectivo de los menores y de la dignidad humana <sup>(2)</sup>, y reitera la importancia de las mismas;
5. HACE HINCAPIÉ EN LA IMPORTANCIA de que los consumidores tengan acceso a una información clara sobre la evaluación de contenidos y la consiguiente clasificación por grupos de edad de los productos comercializados, con objeto de aumentar su libertad de elección, y en concreto, para proteger a los jóvenes de posibles contenidos dañinos, y reafirma a este respecto que el etiquetado es un medio importante para lograr una mejor información y transparencia para el consumidor, así como para garantizar que el mercado interior funcione armoniosamente;
6. CONSTATA que muchos Estados miembros de la Unión Europea disponen de sistemas de clasificación con arreglo a la edad, basados en diversos criterios que reflejan la diversidad cultural y las distintas sensibilidades nacionales y locales;
7. RECONOCE que sería útil fomentar en todos los Estados miembros el desarrollo de sistemas de clasificación claros y simples destinados a evaluar los contenidos de dichos productos;
8. CONSIDERA que la actual cooperación a escala nacional y comunitaria entre las empresas de la industria del soporte lógico de ocio interactivo por lo que se refiere a la clasificación y el etiquetado de los contenidos contribuye a una protección efectiva de los menores y a la realización del pleno potencial de dicha industria y subraya en este contexto la importancia de continuar implicando a las otras partes interesadas, en especial a las asociaciones de consumidores y a representantes de los padres y de los jóvenes;
9. RECONOCE que la autorregulación es una de las formas adecuadas, mediante la participación de todas las partes interesadas, en especial la de los consumidores, de apoyar sistemas de clasificación, con arreglo a la edad, del soporte lógico de ocio interactivo contenido en juegos de vídeo y juegos de ordenador, por sí misma o como complemento de las medidas aplicadas por los Estados miembros en este ámbito;
10. INVITA a los Estados miembros y a la Comisión, de acuerdo con sus respectivas competencias, a que intensifiquen la cooperación con todas las partes interesadas, como la industria, los creadores de contenidos, los consumidores y los jóvenes, en los relativo al intercambio de información y experiencia, con el fin de identificar las mejores prácticas sobre clasificación y etiquetado de juegos de vídeo y juegos de ordenador por grupos de edad, teniendo en cuenta la diversidad cultural y las diversas sensibilidades nacionales y locales;
11. ACOGE CON AGRADO que la Comisión haya emprendido un estudio sobre las prácticas de clasificación utilizadas en la Comunidad y constata que dicho estudio abarca también otros productos tales como películas, DVD y cintas de vídeo que podrían también plantear problemas con respecto a la protección de los menores y al funcionamiento del mercado interior;
12. INVITA a la Comisión a que, basándose en los resultados de dicha cooperación, así como en los resultados del mencionado estudio, haga un seguimiento de las novedades en la construcción y utilización de diversos métodos para la evaluación de los contenidos de los juegos de vídeo y juegos de ordenador, así como de su clasificación y etiquetado comunes, e informe de ello al Consejo cuando sea necesario.

<sup>(1)</sup> Decisión nº 276/1999/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de enero de 1999 (DO L 33 de 6.2.1999, p. 1).

<sup>(2)</sup> Recomendación del Consejo de 28 de septiembre de 1998 (DO L 270 de 7.10.1998, p. 48).