

ENTSCHLISSUNG DES RATES**vom 1. März 2002****zum Schutz der Verbraucher, insbesondere von Jugendlichen, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen**

(2002/C 65/02)

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION —

1. STELLT FEST, dass Video- und Computerspiele in großem und noch steigendem Umfang auf dem Markt erhältlich sind und dass die interaktive Unterhaltungssoftware als Bestandteil der im Handel zum Verkauf oder zum Verleih oder über das Internet verbreiteten Video- und Computerspiele einen bedeutenden und noch wachsenden Markt darstellt;
2. STELLT FEST, dass diese Produkte sowohl aufgrund ihrer Heterogenität als auch aufgrund ihrer inhaltlichen Vielfalt für Verbraucher unterschiedlicher Altersgruppen bestimmt sind;
3. IST BESORGT insbesondere darüber, dass die Inhalte einiger dieser Produkte wegen der Schäden, die sie bei Minderjährigen verursachen können, für Minderjährige ungeeignet sein können;
4. ERINNERT an die Maßnahmen, die in der Gemeinschaft zum Schutz von Minderjährigen gegen schädliche Inhalte getroffen worden sind, wie beispielsweise im Rahmen der Entscheidung über die Annahme eines mehrjährigen Aktionsplans der Gemeinschaft zur Förderung der sicheren Nutzung des Internets durch die Bekämpfung illegaler und schädlicher Inhalte in globalen Netzen⁽¹⁾ und in Umsetzung der Empfehlung des Rates zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit des europäischen Industriezweigs der audiovisuellen Dienste und Informationsdienste durch die Förderung nationaler Rahmenbedingungen für die Verwirklichung eines vergleichbaren Niveaus in Bezug auf den Jugendschutz und den Schutz der Menschenwürde⁽²⁾, und bekräftigt die Wichtigkeit dieser Maßnahmen;
5. HÄLT ES FÜR WICHTIG, dass die Verbraucher unter dem Aspekt der Beurteilung von Inhalten und der entsprechenden Einstufung nach Zielaltersgruppen Zugang zu klaren Informationen über die auf dem Markt erhältlichen Produkte erhalten, damit sie fundierte Entscheidungen treffen können und damit insbesondere Jugendliche vor potenziell schädlichen Inhalten geschützt werden; bekräftigt in diesem Zusammenhang, dass die Kennzeichnung ein wichtiges Mittel darstellt, um eine bessere Information und mehr Transparenz für die Verbraucher zu erreichen und ein harmonisches Funktionieren des Binnenmarkts sicherzustellen;
6. NIMMT ZUR KENNTNIS, dass viele Mitgliedstaaten der Europäischen Union über Systeme für die Einstufung nach Zielaltersgruppen verfügen, die auf unterschiedlichen Kriterien beruhen, in denen die kulturelle Vielfalt und unterschiedliche nationale und lokale Wertvorstellungen zum Ausdruck kommen;
7. STELLT FEST, dass es nützlich wäre, in allen Mitgliedstaaten auf die Entwicklung klarer und einfacher Einstufungssysteme hinzuwirken, mit denen sich die Inhalte dieser Produkte beurteilen lassen;
8. IST DER AUFFASSUNG, dass die derzeitige sowohl innerstaatliche als auch gemeinschaftsweite Zusammenarbeit der Unternehmen der Branche für interaktive Unterhaltungssoftware bei der Einstufung und Kennzeichnung der Inhalte zu einem wirksamen Jugendschutz sowie dazu beiträgt, dass diese Branche ihr Potenzial voll entfalten kann, und hält es in diesem Zusammenhang für wichtig, die anderen interessierten Parteien, insbesondere Verbraucherverbände und Eltern- und Jugendvertreter, weiterhin einzubeziehen;
9. ERKENNT AN, dass die Selbstregulierung allein oder als Ergänzung zu den von den Mitgliedstaaten in diesem Bereich getroffenen Maßnahmen eines der geeigneten Mittel ist, um durch Beteiligung aller interessierten Parteien, insbesondere der Verbraucher, die Systeme zur Einstufung der interaktiven Unterhaltungssoftware von Video- und Computerspielen nach Zielaltersgruppen zu unterstützen;
10. FORDERT die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, jeweils in ihrem Zuständigkeitsbereich die Zusammenarbeit mit allen interessierten Parteien — beispielsweise Industrie, Inhalteentwickler, Verbraucher und Jugendliche — im Bereich des Informations- und Erfahrungsaustauschs zu intensivieren, um herauszuarbeiten, welche Verfahren am besten geeignet sind, um Video- und Computerspiele unter Berücksichtigung der kulturellen Vielfalt und der unterschiedlichen nationalen und lokalen Wertvorstellungen nach Zielaltersgruppen einzustufen und zu kennzeichnen;
11. BEGRÜSST, dass die Kommission eine Studie über die Einstufungspraktiken in der Gemeinschaft durchführt, und nimmt zur Kenntnis, dass diese Studie auch andere Erzeugnisse wie Filme, DVDs und Videokassetten abdeckt, die ebenfalls Probleme hinsichtlich des Jugendschutzes und des Funktionierens des Binnenmarkts aufwerfen können;
12. ERSUCHT die Kommission, anhand der Ergebnisse der oben genannten Zusammenarbeit sowie der Ergebnisse der genannten Studie die Entwicklung bei der Konzipierung und dem Einsatz verschiedener Methoden zur Beurteilung der Inhalte von Video- und Computerspielen sowie zu deren Einstufung und Kennzeichnung weiter zu verfolgen und dem Rat gegebenenfalls Bericht zu erstatten.

⁽¹⁾ Entscheidung Nr. 276/1999/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25. Januar 1999 (ABL. L 33 vom 6.2.1999, S. 1).

⁽²⁾ Empfehlung des Rates vom 28. September 1998 (ABL. L 270 vom 7.10.1998, S. 48).