

ET

ET

ET



EUROOPA ÜHENDUSTE KOMISJON

Brüssel, xxx
KOM(2008) yyy (lõplik)

KOMISJONI TEATIS
EUROOPA PARLAMENDILE, NÕUKOGULE, EUROOPA MAJANDUS- JA
SOTSIAALKOMITEELE NING REGIOONIDE KOMITEELE

tarbijate, eelkõige alaealiste kaitse kohta seoses videomängude kasutamisega

KOMISJONI TEATIS
EUROOPA PARLAMENDILE, NÕUKOGULE, EUROOPA MAJANDUS- JA
SOTSIAALKOMITEELE NING REGIOONIDE KOMITEELE

tarbijate, eelkõige alaealiste kaitse kohta seoses videomängude kasutamisega

1. SISSEJUHATUS

Nõukogu 2002. aasta resolutsioonis, milles käsitleti tarbijate kaitsmist teatavate video- ja arvutimängude märgistamise abil,¹ rõhutati vajadust esitada selget teavet videomängude sisu hindamise kohta ning neile vanusepiirangute määramise kohta. Suurema läbipaistvuse ja videomängude vaba liikumise tagamiseks tuleb kõikides liikmesriikides edendada selgete ja lihtsate liigitamissüsteemide kasutamist. Samuti rõhutas nõukogu kõikide huvitatud isikute vahelise koostöö olulisust.

Kõnealuses resolutsioonis palutakse komisjonil vaadata üle erinevad video- ja arvutimängude sisu hindamise, neile vanusepiirangute määramise ja nende märgistamise meetodid ning esitada nõukogule selle kohta aruanne.

Videomängude mängimine on eurooplaste seas üks armastatumaid vaba aja veetmise viise olenemata vanusest ja päritolust². Kuigi mängu ostetakse meelelahutuseks, on neist parimatel ka muid kasulikke omadusi, ennekõike arendavad need analüütilisi ja strateegilisi oskusi ning harjutavad noori inimesi infotehnoloogiaga ümber käima. Samuti leidub paljutöotavaid võimalusi selleks, et luua Euroopas tugev ja euroopalik interaktiivsete mängude tööstus, mis võiks edendada kultuurilist mitmekesisust. Võrgupõhiste videomängude populaarsemaks muutumine on ka üks peamisi tegureid lairibaiühendusega telekommunikatsioonivõrkude ja kolmanda generatsiooni mobiiltelefonide nõudluse kasvaks.

Videomängude Euroopa turul, mis hõlmab konsoolimänge ja käeshoitavaid mängu, arvuti- ja võrgumänge (sh juhtmevabad mängud), oli 2006. aasta kogutulu oli enam kui 6,3 miljardit eurot ning eeldatavasti tõuseb see 2008. aastaks 7,3 miljardi euroni. Kõnealuse turu väärtus on pool kogu muusikaturu väärtusest Euroopas³ ja ületab juba praegu kinopiletite läbimüügist saadavat tulu. Videomängud on Euroopa audiovisuaaltööstuse kõige kiiremini kasvav ja dünaamilisem sektor, kasvades kiiremini kui USAs⁴. Üha sagedamini lastakse välja populaarsete videomängude võrguversioone, mida rahastatakse eelkõige reklaami kaudu.

¹ Nõukogu resolutsioon, milles käsitletakse tarbijate, eelkõige noorte kaitsmist teatavate video- ja arvutimängude märgistamise abil vanusegruppide järgi, 1. märts 2002 (2002/C65/02), EÜT C65, 14.3.2002, lk 2.

² Nielsen aruanne videomängude kohta Euroopas „Video Gamers in Europe – 2007”, lk 12–15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=1f6urj9ke66pqp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>).

³ Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH ja Rightscom Ltd koostatud uuring „Interactive Content and Convergence: Implications for the information society. A Study for the European Commission (DG Information Society and Media)”, lk 34, 45, 96 - http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf.

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

Nagu muudegi meedialiikide puhul, peab poliitikakujundajate jaoks olema ülimalt oluline nii mängude loojate kui ka mängijate sõnavabaduse kaitse. Seejuures tuleb arvesse võtta asjaomasel turul toimuvaid muutusi. Näiteks on videomängud muutumas üha populaarsemaks eri põlvkondade seas, neid mängivad nii lapsed kui ka vanemad ja mängimine on kolimas lastetoast elutuppa⁵. Euroopa mängijate keskmine vanus on tõusnud ja praeguseks on suurenenud nende täiskasvanute arv, kes mängivad täiskasvanutele mõeldud sisuga mängu. Samal ajal vastutavad poliitikakujundajad mängijate tervise eest ja vajalikud on alaealiste kaitse kõrged nõuded. Videomängude tugeva psühholoogilise mõju tõttu alaealistele on oluline tagada, et mängimine on lastele turvaline. Eelkõige on selleks vaja alaealiste ja täiskasvanute järkjärgulist juurdepääsu videomängudele.

Pärast põhjalikku nõupidamist asjaomase tööstusharu, kodanikuühiskonna (nt lapsevanemate ja tarbijate ühendused) ning usuliste rühmitustega võeti aprillis 2003 vastu eneseregulatsiooni rakendav üleeuroopaline mänguteabe süsteem (PEGI-süsteem)⁶ mängude liigitamiseks vanusegruppide järgi. PEGI-süsteem on vabatahtlik ja eneseregulatsiooni rakendav ning selle eesmärk on tagada, et alaealised ei puutuks kokku mängudega, mis ei ole nende vanusegrupile sobivad. See on ühtne Euroopa süsteem, millega asendati suur hulk olemasolevaid siseriiklikke vanusepiirangute süsteeme.

2003. aastal tehti komisjoni tellimisel sõltumatu uuring Euroopa Liidus kasutusel oleva audiovisuaalsete teoste vanusepiirangu määramise tava kohta⁷. Selles tuuakse esile tehnoloogia ja ühiskonna kasvav nõudmine ühtsete vanusepiirangute järele, mille võib saavutada ühiste piirangukriteeriumide abil. Samuti on uuringus jõutud järeldusele, et pidev heade tavade vahetamine eri meediakanalite vahel on esimeseks sammuks piirangute määramise tavade ühtlustamisel eri meedialiikide vahel.

Euroopa Liit on teinud jõupingutusi, et õigusaktide ettepanekute ja teiste meetmete kaudu kaitsta lapsi parimal võimalikul viisil, järgides samal ajal subsidiaarsuse põhimõtet: Euroopa Parlamendi ja nõukogu soovitusel alaealiste ja inimväärkuse kaitse ning vastulause esitamise õiguse kohta (2006/952/EC)⁸ viidatakse meetmetele seoses alaealistele kahjulike ebaseaduslike veebitegevustega ning koostööle hindamise (piirangute määramise) või klassifitseerimisega tegelevate organite vahel. Komisjoni hallatav võrgustik INSAFE, mille kaasasutaja on turvalisema interneti programm,⁹ tegeleb teadlikkuse tõstmisega selle kohta, kuidas kasutavad lapsed uut meediat, sealhulgas videomänge.

Internet pakub uusi meediatarbimise vorme ning uusi kultuurilise mitmekesisuse võimalusi, sealhulgas videomänge, ent ühtlasi võivad seal levida ebaseaduslikud ja eelkõige alaealiste jaoks kahjuliku sisuga materjalid. Selline olukord tekitab erilisi väljakutseid seoses noorte kaitsega. PEGI Online,¹⁰ mis käivitati juunis 2007 ja mille kaasasutaja on turvalisema Interneti programm, on PEGI-süsteemi loogiline jätk ning selle eesmärk on pakkuda noortele paremat kaitset ebasobiva sisuga mängude eest ja aidata vanematel mõista võimalikke riske ning ohte, mis kõnealuses keskkonnas võivad varitseda.

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.5.2007, lk. 28: „Computerspiele erobern das Wohnzimmer“ (FAZ.NET: <http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html>).

⁶ <http://www.peginfo>.

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

⁸ ELT L 378, 27.12.2006, lk 72–77.

⁹ http://ec.europa.eu/information_society/activities/roaming/index_en.htm

¹⁰ www.pegionline.eu.

Detsembris 2007 võttis komisjon vastu teatise,¹¹ milles käsitleti Euroopa lähenemisviisi seoses meediapädevusega digitaalkeskkonnas. Meediapädevust võib lühidalt määratleda kui oskust kasutada, mõista, hinnata ja luua meediasisu. See hõlmab kõiki meedialiike, sealhulgas videomänge. Kõnealusel teatise rõhutatakse meediapädevuse olulisust nooremate põlvkondade seas, eelkõige võrgusisu alal. Videomänge kasutatakse üha enam ka koolide õppekavade raames¹².

2. KONSULTEERIMINE JA SELLE PÕHJAL TEHTUD JÄRELDUSED

Kõikidele liikmesriikidele saadeti küsimustik, et koguda teavet ning andmeid põhjaliku aruande koostamiseks selle kohta, kuidas pärast nõukogu eespool osutatud resolutsiooni vastuvõtmist on edenenud tarbijate kaitsmine seoses video- ja arvutimängudega. Küsimused käsitlesid videomängude vanuse- ja/või sisupiirangute süsteeme, mängude müüki jaemüügikauplustes, nende keelamist, alaealiste kaitsega seotud kehtivate meetmete tõhusust, võrgupõhiseid videomänge ning kõikidel tasanditel kasutatavat ja üleeuroopalist piirangute süsteemi. Vastasid kõik 27 liikmesriiki.

2.1. Videomängude vanuse- ja/või sisupiirangute süsteemid

Peamised konsoolide tootjad¹³ toetavad PEGI-süsteemi. Süsteemi kohaldatakse enamikus ELi liikmesriikidest,¹⁴ vaatamata sellele, et kõikides kõnealustes riikides ei ole veel kehtestatud konkreetseid õigusakte.

Itaalia, Kreeka, Läti, Madalmaad, Poola, Portugal, Slovakkia, Soome ja Ühendkuningriik on liikmesriigid, kus kohaldatakse PEGI-süsteemi ja kus vanuselise klassifitseerimisega seotud konkreetset õigusaktid¹⁵ kehtivad või on koostamisel. Madalmaades ja Poolas on sätestatud ka kriminaalkaristused.

Ühendkuningriigi arvutimängutööstus kasutab PEGI-süsteemi enamiku videomängude puhul. Seksuaalse iseloomuga teemasid sisaldavad või jõhkrat vägivalda kujutavad videomängud peab kinnitama Ühendkuningriigi filmiklassifitseerimise amet (British Board of Film Classification, BBFC), kes klassifitseerib seejärel mängud vanusegruppide järgi, kasutades PEGI-süsteemist erinevat süsteemi.

Prantsusmaal kasutatakse videomängude klassifitseerimiseks ja märgistamiseks PEGI-süsteemi. Prantsuse kriminaalseaduse 2007. aasta muudatustega¹⁶ on sätestatud videomängude vanuseline klassifitseerimine ja nende märgistamine vanusegruppide järgi.

Belgias, Bulgaarias, Eestis, Hispaanias, Iirimaa, Rootsis, Taanis ja Ungaris kohaldatakse küll PEGI-süsteemi, kuid neis riikides puuduvad konkreetset õigusaktid. Kuigi **Tšehhi Vabariigi** ei ole ametlikult kehtestatud ühtegi konkreetset süsteemi, kasutavad kõik suured

¹¹ KOM(2007) 833 (lõplik).

¹² Näiteks teeb Euroopa interaktiivse tarkvara föderatsioon koostööd Euroopa Koolivõrguga, et hinnata harivate mängude kasutamist koolides ja vahetada parimaid tavasid.

¹³ Nt Nintendo, PlayStation, Xbox.

¹⁴ Austria (osaliselt), Belgia, Bulgaaria, Eesti, Hispaania, Iirimaa, Itaalia, Kreeka, Läti (õigusaktid on koostatud PEGI-süsteemi alusel), Madalmaad, Poola, Portugal (õigusaktid on koostatud PEGI-süsteemi alusel), Prantsusmaa, Rootsi, Slovakkia, Soome, Taani, Tšehhi Vabariik, Ungari, Ühendkuningriik.

¹⁵ Näiteks audiovisuaalprogrammide klassifitseerimise seadus, videosalvestusseadus, tarbijakaitseseadus, avaliku teabe seadus.

¹⁶ Seadus nr 98-468, muudetud seadusega nr 2007-297.

mängude väljaandjad PEGI-süsteemi, seda aga mitte kõikide turustatavate videomängude puhul.

Saksamaal ja **Leedus** kehtivad konkreetsed siduvad õigusaktid. Saksamaal ei kasutata eneseregulatsiooni rakendavat PEGI-süsteemi. Seal kehtiv noorte kaitset käsitlev seadus¹⁷ hõlmab konkreetseid meetmeid videomängude vanusepiirangute määramiseks ja märgistamiseks, milleks on pädevad Saksamaa 16 liidumaad. Nad on koos asjaomase tööstusharu organisatsiooniga, mis tegeleb meelelahutustarkvara vabatahtliku järelevalvega (USK, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), kehtestanud vanusepiirangute määramise süsteemi, mille eesmärk on ühtne vanuseline klassifitseerimine kõikides liidumaades. Selleks on liidumaadel ühine esindaja, kelle tehtud märgistamisotsus on siduv.

Austrias on alaealiste kaitseküsimustes pädev iga liidumaa eraldi. Seetõttu on seal suured erinevused noorte kaitset käsitlevate õigusaktide vahel ja selle vahel, kuidas neid rakendatakse.

Maltas, kus PEGI-süsteemi ei kohaldata, käsitletakse videomänge üldiste õigusaktide raames.

Küpros, Luksemburg, Rumeenia ja **Sloveenia** on märkinud, et neis riikides ei ole kehtestatud vanuse- ega sisupiirangute süsteemi ega sellekohaseid õigusakte.

Kokkuvõtteks leiab komisjon, et PEGI-süsteemi kasutuselevõttu mängude klassifitseerimiseks ELi liikmesriikides ja kohaldatavate siseriiklike normide kokkusobivust PEGI-süsteemiga võiks märgatavalt parandada.

2.2. Videomängude müük jaemüügikauplustes

Komisjonile teeb muret, et alaealiste poolt mängitavate vägivaldsete videomängude arv kasvab. Tähtis on analüüsida juurdepääsu sellistele mängudele. Pooltes liikmesriikidest¹⁸ kehtivad nii tsiviil- kui kriminaalõiguses konkreetsed normid, milles käsitletakse alaealistele kahjuliku sisuga videomängude müüki, ja nende normide jõustamiseks on ette nähtud erinevad karistused¹⁹.

Selliste riikide hulka, kus vanuse- ja/või sisupiirangutel põhinevat mängude klassifitseerimist turustamisel, ringlusse laskmisel ja reklaamimisel juba kasutatakse või see on eesmärgiks seatud, kuuluvad **Itaalia** (seadus on heakskiitmisel), **Ühendkuningriik**, **Saksamaa**, **Eesti**, **Kreeka**, **Läti**, **Leedu** ja **Slovakkia**²⁰.

Prantsusmaal, **Rootsis** ja **Madalmaades** on teatavate vägivaldsete videomängude müük kriminaalseaduse alusel keelatud (Rootsis keelab seda ka riigiõigus). Seaduslike mängude müümisel on Rootsi jaemüüjad nõustunud järgima PEGI-süsteemi raames toimivat vanusepiirangute süsteemi. Nad tohivad selliseid mängu müüa lapsevanema loal.

¹⁷ Jugendschutzgesetz; avaldatud 23. juulil 2002 (BGBl I nr 51, lk 2730)), viimati muudetud 20. juuli 2007 seadusega (BGBl. I, lk 1595).

¹⁸ Austria, Belgia, Eesti, Hispaania, Itaalia, Kreeka, Leedu, Läti, Madalmaad, Prantsusmaa, Rootsi, Saksamaa, Slovakkia, Soome, Ühendkuningriik.

¹⁹ Selliste õigusaktide raames nagu lastekaitseadus, audiovisuaalprogrammide klassifitseerimise seadus, tarbijakaitseadus, arvutimängude turustamise alased määrused, noortekaitseadus, kriminaalseadus.

²⁰ Leedus ja Slovakkias kehtivad eeskirjad selliste videomängude müügi kohta, mis on suunatud üksnes täiskasvanutele.

Belgias ja **Maltas** kehtivad mitmed videomängude müüki hõlmavad õigusnormid, näiteks rassismi ja ksenofoobiat, kaubandust ja tarbijakaitset ning avalikku korda käsitlevad õigusaktid.

Bulgaarias,²¹ **Küprosel**, **Luksemburgis**, **Poolas**, **Rumeenias**, **Taanis**,²² **Tšehhi Vabariigis**²³ ja **Ungaris** puuduvad videomängude müüki käsitlevad konkreetsed õigusaktid.

Järgmine loogiline samm sellises olukorras on videomängude jaemüüjate tegevusjuhendi koostamine. Ameerika Ühendriikides annavad lapsevanematele ja teistele tarbijatele mängude vanusepiirangute alast nõu meelelahutustarkvara piirangute amet (Entertainment Software Rating Board, ESRB) ning riigi jaemüüjad ESRB jaemüüginõukogu (ESRB Retail Council, ERC) raames. Nende koostatud tegevusjuhendiga vanusepiirangute alase harimise ja nende jõustamise kohta (Ratings Education and Enforcement Code)²⁴ püütakse teavitada jaemüüjaid ning tagada, et nad jõustavad vanusepiiranguid, näiteks teadlikkuse suurendamise ja kaupluste personali koolitamise kaudu. Tarbijad võivad jaemüüjatele ja ESRB veebisaidile eeskirjade rikkumisest teatada. ESRB edastab kaebuse kiireks käsitlemiseks asjaomasele vastutavale ESRB jaemüüginõukogu liikmele ja tal on õigus eeskirjade rikkujad ESRB jaemüüginõukogust välja heita.

2.3. Videomängude keelamine

Siiani on teavad videomängud keelanud vaid neli liikmesriiki (**Ühendkuningriik**, **Iirimaa**, **Saksamaa** ja **Itaalia**), kas ametliku keelu või keeluga samaväärsete meetmete kaudu, näiteks konfiskeerimine, vanusepiirangu määramisest keeldumine või kaubandustõkked.

Iirimaal võib Iirimaa filmitsensuuriamet (Irish Film Censor's Office, IFCO) kohaldada keeldu selliste mängude suhtes, mida loetakse vaatamiseks sobimatuks nende vägivaldse iseloomu tõttu. Nii toimiti juunis 2007 videomänguga „Manhunt 2”²⁵.

Esimene videomäng, millele **Ühendkuningriigis** keelduti andmast BBFC klassifikatsiooni, oli „Carmageddon” aastal 1997. Hiljem aga anti mängu muudetud versioonile klassifikatsiooni sertifikaat.

Juunis 2007 lükkas BBFC tagasi mängu „Manhunt 2”. Detsembris 2007 lükkas videovaldkonna apellatsioonikomisjon (Video Appeals Committee) kõnealuse otsuse ümber. BBC vaidlustas selle otsuse kohtuliku läbivaatamise kaudu kõrgemas kohtus, kes suunas asja tagasi videovaldkonna apellatsioonikomisjonile; viimane jättis märtsis 2008 oma otsuse kehtima. Vastavalt sellele seadis BBFC mängule vanusepiirangu 18 eluaastat²⁶. Lubatud ei ole

²¹ Vastavalt tarbijakaitseaduse (ametlik väljaanne nr 99, 9. detsember 2005) üldsätetele on jaemüüjad kohustatud toote märgistama ning esitama teavet tootja, toote laadi ja selle omaduste kohta.

²² Taani on küsimustikule vastanud järgmiselt: „Vägivaldsete videomängude levitamine laste seas on karistatav kriminaalkoodeksi alusel.”

²³ Videomängudele kehtivad üldised piirangud, mida kohaldatakse müügikohas kasutatava reklaami suhtes.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; tegevusjuhend:

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 Videovaldkonna apellatsioonikomisjoni 10. detsembri 2007. aasta otsus; BBFC taotleb 17. detsembril 2007 kohtulikku läbivaatamist kõrgemas kohtus; Kõrgema kohtu 24. jaanuari 2008. aasta otsus (Kohtunik Mittinsi otsus CO/11296/2007): õiguse ebaõige kohaldamine, tagasisuunamine videovaldkonna apellatsioonikomisjonile, kes seejärel oma otsuse kehtima jättis (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

aga mitte originaal, vaid mängu muudetud versioon. Klassifitseerimata videomängu müümine on karistatav kuni kaheaastase vanglakaristusega ja/või piiramata trahviga.

Mängu „Manhunt 2” levitamise **Itaalias** peatas riigi kommunikatsiooniminister juunis 2007²⁷.

Saksamaal otsustas Müncheni maakohus juulis 2004 konfiskeerida kõik mängu „Manhunt” versioonid²⁸ selle tõttu, et rikutud oli karistussätet, millega keelatakse vägivalda kujutamine ja ülistamine. Sarnaseid kohtuasju oli veelgi, näiteks mäng „Dead Rising”, mis lisati Hamburgi maakohtu 2007. aasta juuni otsusega keelatud mängude nimekirja ja mille koopiad konfiskeeriti²⁹.

Komisjon leiab, et selliseid keelde peaks kehtestama üksnes erandkorras, need peaksid olema proportsionaalsed ja seetõttu tuleks neid kohaldada vaid inimväärikuse tõsise rikkumise korral.

2.4. Alaealiste kaitsega seotud kehtivate meetmete tõhusus

Pooled liikmesriikidest³⁰ peavad kehtivaid meetmeid üldiselt tõhusateks. **Itaalia, Kreeka, Leedu, Läti, Poola, Prantsusmaa** ja **Saksamaa** on riiklike õigusakte kas hiljuti parandanud või parandavad neid praegu. Mõned riigid peavad kõnealuseid muudatusi piisavateks koostoimes eneseregulatsiooniga. Näiteks muudeti 2007. aastal Prantsuse kriminaalkoodeksit. Lisati kolm põhimõtet: eneseregulatsioonisüsteem, mille puhul vastutus on asjaomasel tööstusharul, uued volitused siseministeriumile ja kriminaalõigusmeetmed.

Madalmaade jaoks piisab ilmselt PEGI-süsteemist ja videomängude müüki käsitlevatest õigusnormidest. **Hispaania, Iirimaa, Saksamaa** ja **Soome** leiavad, et kehtivad eeskirjad on efektiivsed ja laialdaselt tunnustatud, kuid tõhustavad neid meediapädevuse, vanemate teadlikkuse suurendamise ning kohtuliku läbivaatamise kaudu. **Rootsi** kasutab PEGI-süsteemi ja usub, et vanemate teadlikkuse suurendamise, asjaomase tööstusharu eneseregulatsiooni edendamise ning riigi ja tööstusharu vahelise koostöö süvendamise meetmed toimivad hästi.

Saksamaal³¹ ja **Ühendkuningriigis**³² viiakse läbi uuringuid õigusaktide tõhususe ning lapsi varitsevate ohtude kohta. **Läti, Poola** ja **Slovakkia** ei tea, kas PEGI-süsteem on edukas, kuna selle hindamist ei ole veel läbi viidud.

Enamik **Austria** pädevatest piirkondlikest asutustest peavad kehtivat süsteemi ebapiisavaks, olenemata sellest, kas nad PEGI-süsteemi kasutavad või ei kasuta. Viini liidumaa kavatses asjaomast seadust uuendada. Austria on arvamusel, et riiklikul tasandil kehtestatud süsteemist ei piisaks Internetist või naabermaade lähedusest tingitud probleemidega tegelemiseks; probleemiks peetakse ka teadlikkuse, politsei järelevalve ja jaemüüjatele abiks olevate sertifikaatide puudumist.

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

²⁸ Kohtuotsus, 19.7.2004 (AktENZEICHEN 853 Gs 261/04).

²⁹ Kohtuotsus, 11.6.2007 (AktENZEICHEN 167 Gs 551/04).

³⁰ Eesti, Hispaania, Iirimaa, Itaalia, Kreeka, Leedu, Madalmaad, Portugal, Prantsusmaa, Rootsi, Saksamaa, Soome, Taani, Tšehhi Vabariik.

³¹ Liitvabariigi perekonnaministeriumi ja liidumaade koostöös tehtud uuring
<http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² Dr Tanya Byroni tehtud sõltumatu läbivaatamise aruanne laste suurema turvalisuse kohta digitaalmaailmas („Safer Children in a Digital World”) avaldati 27. märtsil 2008. Vt <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

Belgias ja **Ungaris** kohaldatakse juba PEGI-süsteemi, kuid see ei ole õiguslikult siduv, mistõttu peavad mõlemad riigid alaealiste kaitset ebatõhusaks. **Belgia** pooldaks õigusakte Euroopa tasandil. Kuigi enamikul mängudest on PEGI-süsteemi raames antud sertifikaadid, peab Ungari PEGI-süsteemi vanemate vähese teadlikkuse tõttu ebapiisavaks.

Bulgaarias on lastekaitset käsitlevaid õigusakte³³ viimasel kahel aastal täiendatud eneseregulatsiooni mehhanisme soodustavate stiimulitega.

2.5. Võrgupõhised videomängud

Võrgupõhised videomängud võimaldavad mängijatel üksteisega suhelda võrguühenduse vahendusel. Enamikus liikmesriikidest³⁴ puuduvad sellekohased konkreetsed õigusaktid. Mõned riigid³⁵ kasutavad PEGI Online'i ja kohaldavad sellega analoogiliselt *offline* videomänge käsitlevaid üldisi õigusakte (sealhulgas kriminaalseadust) ja konkreetseid õigusakte.

Lisaks eespool osutatud enese- ja kaasregulatsiooni kaudu toimivale korrale, tegeleb **Saksamaal** noorte kaitsega Internetis liidumaade asutatud spetsiaalne ühine esindus *jugendschutz.net*, kes vaatab läbi Interneti-pakkumised ning osaleb nii läbirääkimistel tootjate ja pakkujatega kui ka reguleerimismenetlustes.

Itaalias kohaldatakse seadust, milles käsitletakse alaealiste kaitset seoses videomängude kasutamisega, ka võrgupõhiste mängude suhtes. Vastavalt kavandatud eneseregulatsiooni käsitlevale meedia ja alaealiste tegevusjuhendile („Code of Media and Minors”) peab kõikidele võrgupõhiste mängudele olema selgelt ja nähtavalt märgitud PEGI Online'i vanusepiirang, sealhulgas millised on vanemliku kontrolli vahendina kasutatavad filtreerimismeetmed.

Iirimaa kohaldatava õiguse kohaselt käsitletakse *offline* ja võrgupõhiseid videomänge võrdselt. Asjaomased Interneti-teenuse osutajad nõustusid, et selliseid materjale ja teenuseid, mis on Iirimaa õiguse kohaselt ebaseaduslikud, ei vahendata Iirimaa serverite kaudu või need kõrvaldatakse sealt. Ebaseadusliku või kahjuliku sisuga materjalidest teatamiseks on loodud vihjeliin ja toimib koostöö politseiga.

Lätis kohaldatakse konkreetseid sätteid seoses arvutimängude kättesaadavusega Internetis. Mängude levitamist võib keelata näiteks siis, kui ei ole võimalik kindlaks määrata nende kasutajate ringi või kui mängijat ei ole teavitatud vanusepiirangust. Interneti-teenuse osutajad on samuti kohustatud mängude kasutajaid teavitama sisufiltri paigaldamise võimalusest.

Kokkuvõtteks leiab komisjon, et võrgupõhiste videomängudega seoses tuleb teha täiendavaid jõupingutusi, et võtta arvesse selliste mängude eripärasid: vaja on kiiret ja tõhusat vanusekontrolli mehhanismi ja erilist tähelepanu tuleks pöörata jututubadele. Selleks oleks kasulik üleeuroopaline dialoog kõikide sidusrühmade vahel.

³³ Lastekaitseadus (ametlik väljaanne nr 48, 13. juuni 2000), tarbijakaitseadus (ametlik väljaanne nr 99, 9. detsember 2005).

³⁴ Austria Belgia, Bulgaaria, Eesti, Hispaania, Kreeka, Leedu, Luksemburg, Küpros, Madalmaad, Malta, Poola, Portugal, Prantsusmaa, Rootsi, Rumeenia, Slovakkia, Sloveenia, Soome, Taani, Tšehhi Vabariik, Ungari, Ühendkuningriik.

³⁵ Itaalia, Madalmaad, Rootsi, Slovakkia, Soome, Taani, Ühendkuningriik.

Sellises olukorras võiks lähtepunktiks olla ELi poliitika, millega suurendatakse avaliku ja erasektori koostööd võitluses küberkuritegevuse, eriti Internetis leviva ebaseadusliku ja kahjuliku sisu vastu.

2.6. Kõikidel tasanditel kasutatav üleeuroopaline vanusepiirangute süsteem

Enamik liikmesriikidest³⁶ pooldavad kõikidel tasanditel kasutatavat üleeuroopalist vanusepiirangute süsteemi, mis aitaks tagada siseturu tõrgeteta toimimist ja hoiaks ära tarbijate segadusse ajamist. PEGI-süsteemi peetakse kasulikuks ja teostatavaks ning seda on võimalik edasi arendada.

Poola ja Tšehhi Vabariik on skeptilised, kuid toetaksid ühtlustamist ja koostööd teataval määral. Üksnes **Portugal, Prantsusmaa ja Ungari** peavad kõikidel tasanditel kasutatavat klassifitseerimissüsteemi võimatuks. Nad väidavad, et eri meedialiikide jaoks on vaja erinevaid levitamise- ja juurdepääsutingimusi ning nende puhul on tegemist erilaadse tarbimisega, mis nõuab erinevaid klassifikatsioone ja eeskirju. Liiatigi takistavad nende silmis ühtset klassifitseerimissüsteemi erinevad kultuurilised ja moraalsed arusaamad. **Saksamaa** peab sealkasutatavat süsteemi rahuldavaks. **Belgia** teatas, et ta sooviks ELi määrust, milles käsitletakse puudulikku kontrolli märgiste õige kasutuse üle ja vastavate karistuste puudumist. Enamik liikmesriike pooldavad enese- ja kaasregulatsiooni süsteemide edendamist. Olukord **Ühendkuningriigis** on praegu läbivaatamisel.

3. KOKKUVÕTE

Tänase seisuga kohaldavad enamik ELi liikmesriikidest 2003. aastal käivitatud eneseregulatsiooniga PEGI-süsteemi, mille eesmärk on *offline* videomängude vanusepiirangute määramine. Enamikus kõnealustest liikmesriikidest on kehtestatud sellega seotud õigusaktid ja üsna mitmes riigis on kehtivaid õigusakte kas hiljuti parandatud või need on praegu parandamisel. Mõnes liikmesriigis on õigusaktid koostatud PEGI-süsteemi alusel.

Võrgupõhiste mängudega seotud olukord on teistsugune. Internet, millele on lihtne juurde pääseda ja mis on globaalne, tekitab uusi väljakutseid. Enamikus liikmesriikidest ei ole kehtestatud võrgupõhiseid videomänge käsitlevaid konkreetseid õigusakte. Mõni liikmesriik leiab aga, et *offline* videomänge käsitlevad õigusaktid on kohaldatavad analoogia alusel, ja mõni liikmesriik kasutab juunis 2007 käivitatud PEGI Online'i.

Kokkuvõtteks võib märkida, et PEGI-süsteemiga on saavutatud häid tulemusi ja ka PEGI Online'i algatus on paljutootav ning seepärast on PEGI-süsteem hea näide eneseregulatsioonist kooskõlas parema õigusliku reguleerimise väljatöötamisega. Seepärast peaks liikmesriigid, asjaomane tööstusharu ja teised sidusrühmad, sealhulgas lapsevanemad, tegema lisajõupingutusi selle nimel, et suurendada usaldust videomängude vastu ning tõhustada alaealiste kaitset.

Eespool esitatut arvesse võttes ja pidades silmas videomängude väärtust kultuurilise mitmekesisuse edendajana:

³⁶ Austria, Belgia, Bulgaaria, Eesti, Hispaania, Iirimaa, Itaalia, Kreeka, Leedu, Läti, Küpros, Madalmaad, Malta, Rootsi, Rumeenia, Slovakkia, Sloveenia, Soome, Taani, Tšehhi Vabariik (teataval määral).

- esitab komisjon liikmesriikidele üleskutse tunnustada, et videomängudest on saanud esmatähtsusega meedium, ja tagada, et sõnavabadust ning tõhusaid ja proportsionaalseid alaealiste kaitse meetmeid rakendataks kõrgetasemeliselt ning et need toetaksid üksteist;
- kutsub komisjon seepärast liikmesriike üles ühendama nende siseriiklikke süsteeme teabe- ja klassifikatsioonisüsteemiga, mis on kehtestatud PEGI-süsteemi ja PEGI Online'i algatuste raames;
- kutsub komisjon videomängu- ja konsoolitööstust üles PEGI ja PEGI Online'i süsteeme veelgi täiustama ning eelkõige korrapäraselt uuendama vanusepiirangute määramise ja märgistamise kriteeriume, reklaamima aktiivsemalt PEGI-süsteemi ning suurendama selles osalejate hulka;
- tunnistab komisjon, et võrgupõhiste videomängude tõttu seistakse silmitsi uute väljakutsetega, näiteks tõhusad vanusekontrolli süsteemid ja ohud, mis võivad varitseda noori tarbijaid kõnealuste mängudega seotud jututubade puhul, ning kutsub liikmesriike ja sidusrühmi üles uuenduslike lahenduste nimel koostööd tegema;
- kutsub komisjon liikmesriike ja sidusrühmi üles hindama videomängude võimalikku negatiivset ja positiivset mõju, eriti tervisele;
- esitab komisjon üleskutse kõikidele sidusrühmadele, kes on seotud videomängude jaemüügiga, leppida kahe aasta jooksul kokku alaealistele videomängude müümist käsitlevas üleeuroopalises tegevusjuhendis ning lapsevanemate ja laste seas PEGI-süsteemi alase teadlikkuse tõstmisega seotud kohustustes, samuti tagada piisavad vahendid kõnealuse tegevusjuhendi sätete täitmiseks;
- julgustab komisjon liikmesriike ja kõiki sidusrühmi tegema algatusi videomängudega seotud meediapädevuse parandamiseks kooskõlas komisjoni 20. detsembri 2007. aasta teatisega;
- tervitab ja toetab komisjon lisajõupingutusi, mida tehakse enese- või kaasregulatsiooni rakendava ning kõikides meediavaldkondades ja kogu Euroopas kasutatava vanusepiirangute süsteemi loomiseks. Selleks kavatseb komisjon korraldada kohtumisi klassifitseerimisasutuste vahel, et vahetada parimaid tavasid kõnealuses valdkonnas;
- kavatseb komisjon kasutada olemasolevaid tarbijaorganisatsioonidega loodud võrgustikke ja platvorme, et suurendada üldsuse teadlikkust PEGI-süsteemi ja käesolevas teatises esitatud soovitude kohta.