

FI

FI

FI



EUROOPAN YHTEISÖJEN KOMISSIO

Bryssel xxx

KOM(2008) yyy lopullinen

KOMISSION TIEDONANTO
EUROOPAN PARLAMENTILLE, NEUVOSTOLLE, EUROOPAN TALOUS- JA
SOSIAALIKOMITEALLE JA ALUEIDEN KOMITEALLE

kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta

KOMISSIION TIEDONANTO
EUROOPAN PARLAMENTILLE, NEUVOSTOLLE, EUROOPAN TALOUS- JA
SOSIAALIKOMITEALLE JA ALUEIDEN KOMITEALLE

kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta

1. JOHDANTO

Vuonna 2002 annetussa neuvoston päätöslauselmassa kuluttajien suojelusta ottamalla käyttöön tiettyjä video- ja tietokonepelejä koskevat ikäryhmäsuositukset¹ korostettiin tarvetta antaa selkeää tietoa sisällön arvioinnista ja siihen perustuvasta ikäryhmäluokituksesta. Kaikissa jäsenvaltioissa olisi edistettävä selkeitä ja yksinkertaisia luokitusjärjestelmiä, jotta voidaan varmistaa suurempi avoimuus ja videopelien vapaa liikkuvuus. Neuvosto korosti myös kaikkien asianomaisten osapuolten välisen yhteistyön merkitystä.

Päätöslauselmassa pyydetään myös komissiota tarkastelemaan video- ja tietokonepelien sisällön arvioinnissa ja niiden luokituksessa ja merkinnässä käytettäviä erilaisia menetelmiä ja raportoimaan asiasta neuvostolle.

Videopelien pelaaminen on yksi eurooppalaisten suosituimmista harrastuksista ikään ja sosiaaliryhmään katsomatta². Vaikka pelejä ostetaan niiden viihdearvon vuoksi, parhaat niistä ovat myös hyödyllisiä: ne parantavat analyttisiä ja strategisia valmiuksia ja totuttavat nuoret toimimaan vuorovaikutuksessa tietoteknologian kanssa. Lisäksi ne tarjoavat lupaavia mahdollisuuksia Euroopan vahvalle interaktiivisten pelien teollisuudelle, jolla on oma eurooppalainen erityisluonteensa ja joka voi toimia kulttuurisen monimuotoisuuden edistäjänä. Verkkopelien kasvava suosio on myös tärkeä tekijä laajakaistaverkkojen ja kolmannen sukupolven matkaviestinten yleistymisen kannalta.

Vuonna 2006 Euroopan videopelimarkkinoiden, johon sisältyvät konsoli- ja käsikonsolipelit, PC-pelit ja verkkopelit sekä mobiilipelit, kokonaistuotto oli yli 6,3 miljardia euroa, ja sen odotetaan nousevan 7,3 miljardiin euroon vuonna 2008. Markkinoiden arvo on puolet koko Euroopan musiikkimarkkinoiden arvosta³, ja ylittää jo nyt elokuva-alan lipputulot. Videopelit ovat Euroopan sisältöteollisuuden nopeimmin kasvava ja dynaamisin ala, jonka kasvuvauhti on suurempi kuin Yhdysvalloissa⁴. Kasvavana trendinä on tarjota suosituista videopeleistä ilmaisia verkkoversioita, joita tuetaan pääasiassa mainostuloilla.

¹ Neuvoston päätöslauselma, annettu 1 päivänä maaliskuuta 2002, kuluttajien, erityisesti nuorten, suojelusta ottamalla käyttöön tiettyjä video- ja tietokonepelejä koskevat ikäryhmäsuositukset (2002/C65/02) (EYVL C 65, 14.3.2002, s. 2).

² Nielsenin raportti ”Video Games in Europe – 2007”, s. 12–15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=lf6urj9ke66pqp2prebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>).

³ *Interactive content and convergence: Implications for the information society*. Euroopan komissiolle (tietoyhteiskunnan ja viestimien pääosastolle) tehty tutkimus, Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, s. 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*, s. 38.

Muiden medioiden tavoin myös videopelien alalla sekä pelien valmistajien että pelaajien ilmaisuvapauden on oltava poliittisten päättäjien tärkeänä tavoitteena. Tässä on otettava huomioon markkinoiden muutokset. Videopelit ovat entistä enemmän sukupolvirajat ylittävä ilmiö – pelejä pelaavat niin lapset kuin vanhemmatkin ja pelaaminen siirtyy lastenhuoneesta olohuoneeseen⁵. Eurooppalaisten pelaajien keski-ikä on noussut, ja yhä useammat aikuiset pelaavat nimenomaan heille suunnattuja videopelejä. Samaan aikaan poliittisilla päättäjillä on vastuu huolehtia pelaajien hyvinvoinnista, ja etenkin alaikäisten osalta on varmistettava suojelun korkea taso. Koska videopeleillä on voimakas psykologinen vaikutus alaikäisiin, on tärkeää varmistaa, että he voivat pelata pelejä turvallisesti. Tämä edellyttää porrastettua luokitusjärjestelmää lasten ja aikuisten peleille.

Huhtikuussa 2003 otettiin käyttöön PEGI-ikäluokitusjärjestelmä (Pan European Games Information)⁶. Järjestelmää luotaessa kuultiin tiiviisti toimialaa, kansalaisyhteiskuntaa, kuten vanhempien järjestöjä ja kuluttajajärjestöjä, sekä uskonnollisia ryhmiä. PEGI on vapaaehtoinen, itsesääntelyyn perustuva järjestelmä, ja sen avulla pyritään varmistamaan, etteivät alaikäiset peleissä kohtaa heidän ikäisilleen haitallista aineistoa. PEGI-järjestelmä korvasi lukuisat käytössä olleet kansalliset ikäluokitusjärjestelmät yhdellä eurooppalaisella järjestelmällä.

Komissio teetti vuonna 2003 riippumattoman tutkimuksen Euroopan unionissa käytetyistä audiovisuaalisten teosten luokituskäytännöistä⁷. Tutkimuksessa todettiin, että luokituksen yhdenmukaistamiseen on olemassa kasvavaa teknologista ja yhteiskunnallista painetta ja että yhdenmukaistaminen voitaisiin saavuttaa yhteisten luokitusperusteiden avulla. Tutkimuksen päätelmissä todetaan myös, että hyvien toimintatapojen säännöllinen vaihto eri medioiden välillä voisi olla ensimmäinen askel kohti eri medioissa sovellettujen luokituskäytäntöjen yhdenmukaistamista.

Euroopan unioni on pyrkinyt varmistamaan lasten mahdollisimman hyvän suojelun lainsäädäntöehdotuksilla ja muilla toimilla, samalla kuitenkin toissijaisuusperiaatetta noudattaen. Alaikäisten ja ihmisarvon suojelusta ja oikeudesta vastineeseen annetussa Euroopan parlamentin ja neuvoston suosituksessa (2006/952/EY)⁸ viitataan toimiin, joilla torjutaan alaikäisille haitallista laitonta toimintaa Internetissä, sekä yhteistyöhön luokittelua tekevien elinten välillä. Safer Internet -ohjelmasta⁹ osarahoitettu ja komission hallinnoima INSAFE-verkosto pyrkii lisäämään tietoisuutta siitä, kuinka lapset käyttävät uusmediaa, myös videopelejä.

Internet tarjoaa uusia medioiden käyttömuotoja ja uusia mahdollisuuksia kulttuuriseen monimuotoisuuteen, myös videopeleissä, mutta toisaalta se voi olla väylä laittoman ja erityisesti alaikäisille haitallisen sisällön levittämiseen. Tämä luo erityisiä haasteita lasten ja nuorten suojelun suhteen. Kesäkuussa 2007 avattiin Safer Internet -ohjelmasta osarahoitettu PEGI Online¹⁰, joka on PEGI-järjestelmän looginen jatke. Sen tarkoituksena on suojella lapsia

⁵ *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 13.5.2007, s. 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_finalrep2.pdf.

⁸ EUVL L 378, 27.12.2006, s. 72.

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

¹⁰ www.pegionline.eu.

ja nuoria entistä paremmin pelien sopimattomilta sisällöiltä sekä auttaa vanhempia ymmärtämään peliympäristöjen vaarat ja mahdolliset haitat.

Komissio antoi joulukuussa 2007 tiedonannon medialukutaitoa digitaalisessa ympäristössä koskevasta eurooppalaisesta toimintamallista¹¹. Medialukutaito voidaan tiivistää taidoksi käyttää, ymmärtää, arvioida ja luoda mediasisältöjä. Se liittyy kaikentyyppisiin medioihin, myös videopelisiin. Tiedonannossa korostetaan medialukutaidon merkitystä nuorelle sukupolvelle erityisesti verkkosisällön osalta. Videopeljä käytetään entistä enemmän myös koulujen opetusohjelmissa¹².

2. KUULEMINEN JA SEN TULOKSET

Kaikille jäsenvaltioille lähetettiin kysely, jolla haluttiin kerätä tietoja ja kommentteja perusteelliseen raporttiin, joka koskee kuluttajien suojelussa video- ja tietokonepelien alalla tapahtunutta kehitystä edellä mainitun neuvoston päätöslauselman antamisen jälkeen. Kysymykset koskivat ikäluokitus-/sisältöluokitusjärjestelmiä, videopelien myyntiä vähittäisliikkeissä, videopelien kieltämistä, alaikäisten suojelua koskevien nykyisten toimenpiteiden riittävyyttä, verkkopeljä sekä kaikkia medioita koskevaa yleiseurooppalaista luokitusjärjestelmää. Kaikki 27 jäsenvaltiota vastasivat kyselyyn.

2.1. Ikäluokitus-/sisältöluokitusjärjestelmät

PEGI-järjestelmää tukevat kaikki tärkeimmät konsolivalmistajat¹³. Sitä sovelletaan useimmissa EU:n jäsenvaltioissa¹⁴, vaikka kaikissa näistä jäsenvaltioista ei olekaan annettu asiasta erityistä lainsäädäntöä.

Jäsenvaltiot, joissa sovelletaan PEGIä ja joissa on voimassa tai valmisteilla erityistä ikäluokitusta koskevaa lainsäädäntöä¹⁵, ovat **Alankomaat, Italia, Kreikka, Latvia, Portugali, Puola, Slovakia, Suomi ja Yhdistynyt kuningaskunta**. Alankomaissa ja Puolassa on säädetty myös rikosoikeudellisista seuraamuksista.

Yhdistyneessä kuningaskunnassa peliala käyttää PEGIä useimmissa videopeleissä. Seksuaalista sisältöä tai erittäin väkivaltaisia kohtauksia sisältävät videopelit edellyttävät Iso-Britannian elokuvaarvioituslautakunnan (*British Board of Film Classification*, BBFC) hyväksyntää. Lautakunta antaa ikäluokituksia, jotka poikkeavat PEGI-luokituksista.

Ranskassa PEGIä käytetään videopelien luokituksessa ja merkinnöissä. Vuonna 2007 tehdyssä Ranskan rikoslain muutoksessa¹⁶ säädetään videopelien ikäluokituksista ja merkinnöistä ikäryhmittäin.

¹¹ KOM(2007) 833 lopullinen.

¹² Esimerkiksi ISFE (Interactive Software Federation of Europe) tekee yhteistyötä eurooppalaisten koulujen verkoston European Schoolnetin kanssa arvioidakseen opetukseen soveltuvien pelien käyttöä kouluissa ja edistääkseen tiedonvaihtoa hyvistä toimintatavoista.

¹³ Esim. Nintendo, PlayStation ja Xbox.

¹⁴ Alankomaat, Belgia, Bulgaria, Espanja, Irlanti, Italia, Itävalta (osittain), Kreikka, Latvia (lainsäädäntö perustuu PEGIin), Portugali (lainsäädäntö perustuu PEGIin), Puola, Ranska, Ruotsi, Slovakia, Suomi, Tanska, Tšekki, Unkari, Viro ja Yhdistynyt kuningaskunta.

¹⁵ Esim. laki audiovisuaalisten ohjelmien luokittelusta, videotallennelaki, kuluttajansuojalaki, laki julkisesta tiedosta.

¹⁶ Laki N:o 98-468, sellaisena kuin se on muutettuna lailla N:o 2007-297.

Belgiassa, Bulgariassa, Espanjassa, Irlannissa, Ruotsissa, Tanskassa, Unkarissa ja Virossa sovelletaan PEGIä, mutta asiasta ei ole annettu erityistä lainsäädäntöä. **Tšekissä** ei ole virallisesti käytössä mitään järjestelmää, mutta kaikki suurimmat julkaisijat käyttävät PEGIä, eivät kuitenkaan kaikkien jaeltujen videopelien osalta.

Saksa ja Liettua ovat antaneet asiasta sitovaa lainsäädäntöä. Saksassa ei käytetä itsesääntelyyn perustuvaa PEGI-järjestelmää. Nuorten henkilöiden suojelusta annettuun **Saksan lakiin**¹⁷ sisältyy videopelien ikäluokitusta ja merkintöjä koskevia erityissäännöksiä, joiden osalta toimivalta on kuudellatoista osavalttiolla (*Bundesländer*). Ne ovat yhteistyössä toimialan oman valvontaelimen USK:n (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*) kanssa luoneet luokitusjärjestelmän, jolla pyritään yhdenmukaiseen ikäluokitukseen kaikissa osavaltioissa. Tätä varten osavaltioilla on yhteinen edustaja, jonka luokituspäätökset ovat sitovia.

Itävallassa alaikäisten suojelu kuuluu osavaltioiden toimivaltaan. Tästä syystä nuorten henkilöiden suojelua koskevassa lainsäädännössä ja sen täytäntöönpanossa esiintyy suuria eroja.

Maltalla, jossa PEGIä ei sovelleta, videopelit kuuluvat yleisen lainsäädännön piiriin.

Kypros, Luxemburg, Romania ja Slovenia ovat ilmoittaneet, ettei niillä ole käytössä minkäänlaista ikä- tai sisältöluokitusjärjestelmää eikä siihen liittyvää lainsäädäntöä.

Yhteenvedona komissio toteaa, että PEGI-luokitusjärjestelmän käyttöönottoa ja sovellettavien kansallisten säännösten yhteensopivuutta PEGIn kanssa voidaan vielä huomattavasti parantaa EU:n jäsenvaltioissa.

2.2. Videopelien myynti vähittäisliikkeissä

Komissio on huolestunut siitä, että alaikäiset pelaavat entistä enemmän väkivaltaisia videopelejä. On tärkeää analysoida sitä, kuinka alaikäiset saavat näitä pelejä käyttöönsä. Puolella jäsenvaltioista¹⁸ on siviili- ja rikosoikeudessa erityisiä säännöksiä, jotka koskevat alaikäisille haitallista sisältöä sisältävien videopelien fyysistä myyntiä, ja näiden säännösten rikkomisesta voidaan määrätä erilaisia seuraamuksia¹⁹.

Jäsenvaltiot, joissa pyritään ottamaan käyttöön tai käytetään jo nyt ikä- tai sisältöluokitusta jakelussa, levityksessä ja mainonnassa, ovat **Italia** (laki on juuri hyväksyttävänä), **Yhdistynyt kuningaskunta, Saksa, Viro, Kreikka, Latvia, Liettua**²⁰ ja **Slovakia**

Ranska, Ruotsi ja Alankomaat ovat kieltäneet eräät väkivaltaiset videopelit rikoslain nojalla (Ruotsissa myös perustuslain nojalla). Laillisten pelien osalta ruotsalaiset vähittäismyyjät ovat suostuneet noudattamaan PEGI-ikäluokitusjärjestelmää pelien myynnissä. Myynnille voidaan vaatia vanhempien suostumus.

¹⁷ Jugendschutzgesetz; julkaistu 23. heinäkuuta 2002 (BGBl. I Nr. 51, S. 2730), sellaisena kuin se on viimeksi muutettuna 20. heinäkuuta 2007 annetulla lailla (BGBl. I, S. 1595).

¹⁸ Alankomaat, Belgia, Espanja, Italia, Itävalta, Kreikka, Latvia, Liettua, Ranska, Ruotsi, Saksa, Slovakia, Suomi, Viro ja Yhdistynyt kuningaskunta.

¹⁹ Esim. seuraavissa säädöksissä: lastensuojelulaki, laki audiovisuaalisten ohjelmien luokituksesta, kuluttajansuojalaki, asetus tietokonepelien jakelusta, laki nuorten henkilöiden suojelusta tai rikoslaki.

²⁰ Liettuaassa ja Slovakiassa on sääntöjä ainoastaan aikuisille tarkoitettujen videopelien myynnistä.

Belgiassa ja **Maltalla** on annettu lukuisia säädöksiä, joissa käsitellään videopelien myyntiä. Tällaisia ovat esimerkiksi rasismia ja muukalaisvihaa, kauppaa, kuluttajansuojaa ja yleistä järjestystä koskevat lait.

Bulgaria²¹, **Tšekki**²², **Kypros**, **Tanska**²³, **Unkari**, **Luxemburg**, **Puola** ja **Romania** eivät ole antaneet erityistä lainsäädäntöä videopelien myynnistä.

Tässä tilanteessa seuraava looginen askel on käytäntöjen laatiminen videopelien vähittäismyyjille. Yhdysvalloissa viihdeohjelmistojen luokittelulautakunta (*Entertainment Software Rating Board*, ESRB) ja kansalliset vähittäismyyjät antavat yhteistyöelimensä ERC:n (*ESRB Retail Council*) puitteissa luokituskysymyksiin liittyviä neuvoja vanhemmille ja muille kuluttajille. Elimen laatimien käytäntöjen (*Ratings Education and Enforcement Code*²⁴) tarkoituksena on informoida vähittäismyyjiä ja varmistaa, että ne huolehtivat luokitusten noudattamisesta muun muassa tiedotuksen ja henkilökunnan koulutuksen avulla. Kuluttajat voivat ilmoittaa rikkomuksista vähittäismyyjille sekä ESRB:n internetsivuilla. ESRB välittää valitukset vastuulliselle ERC:n jäsenelle pikaista käsittelyä varten ja voi erottaa sääntöjä rikkoneen jäsenen ERC:stä.

2.3. Videopelien kieltäminen

Vain neljä jäsenvaltiota, **Yhdistynyt kuningaskunta**, **Irlanti**, **Saksa** ja **Italia**, on tähän mennessä kieltänyt tiettyjä videopelejä, joko virallisella kiellolla tai kieltoa vastaavilla toimenpiteillä, kuten takavarikoimalla, kieltäytymällä antamasta luokitusta tai asettamalla kaupparajoituksia.

Irlannissa videopelit, joiden ei katsota sopivan katsottaviksi niiden väkivaltaisen sisällön vuoksi, voidaan kieltää Irlannin elokuvataarkastamon (*Irish Film Censor's Office*, IFCO) päätöksellä. Näin tapahtui *Manhunt 2* -videopelin tapauksessa kesäkuussa 2007²⁵.

Yhdistyneessä kuningaskunnassa ensimmäinen videopeli, jolle kieltäydettiin antamasta BBFC-luokitusta, oli *Carmageddon* vuonna 1997. Pelin muutetulle versiolle annettiin kuitenkin myöhemmin luokitustodistus.

Heinäkuussa 2007 BBFC hylkäsi *Manhunt 2* -pelin. Valituslautakunta (*Video Appeals Committee*) kumosi tämän päätöksen joulukuussa 2007. BBFC vei kumoamispäätöksen tuomioistuimeen, joka palautti asian valituslautakunnan käsiteltäväksi. Lautakunta piti päätöksensä voimassa, minkä jälkeen BBFC antoi luokituksen ”18”²⁶. Pelin hyväksytty versio

²¹ Vähittäismyyjien on merkittävä tuote ja annettava tietoja muun muassa tuotteen valmistajasta, luonteesta ja ominaispiirteistä kuluttajansuojalain yleisten säännösten mukaisesti, Virallinen lehti nro 99, 9. joulukuuta 2005.

²² Videopelien myynnissä on noudatettava yleisiä rajoituksia, jotka koskevat mainostamista myyntipisteessä.

²³ Tanska toteaa vastauksessaan, että ”väkivaltaisten videopelien levittämisestä lapsille voidaan rangaista rikosoikeuden nojalla”.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Käytännössä: 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 Valituslautakunta teki päätöksen 10. joulukuuta 2007; BBFC antoi asian tuomioistuimen käsiteltäväksi 17. joulukuuta 2007; tuomioistuin antoi tuomionsa 24. tammikuuta 2008 (tuomari Mittinsin tuomio CO/11296/2007); lain virheellinen soveltaminen, asia palautetaan valituslautakunnalle, joka piti päätöksensä voimassa (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

ei ole kuitenkaan alkuperäinen vaan muutettu. Luokittelemattoman videopelin jakelusta voidaan määrätä enintään kaksi vuotta vankeutta ja/tai rajoittamaton sakko.

Italiassa *Manhunt 2* -pelin levittäminen estettiin kesäkuussa 2007 viestintäministerin päätöksellä²⁷.

Saksassa Münchenin lääninoikeus päätti heinäkuussa 2004 *Manhunt*-pelin kaikkien versioiden takavarikosta²⁸, koska ne rikkovat rikosoikeuden säännöstä, joka kieltää väkivallan esittämisen ja ihannoinnin. On myös muita tapauksia, kuten *Dead Rising*, joka asetettiin kiellettyjen pelien luetteloon ja takavarikoitiin Hampurin lääninoikeuden päätöksellä kesäkuussa 2007²⁹.

Komissio katsoo, että tällaisia kieltoja tulisi asettaa vain poikkeustapauksissa ja että niiden olisi oltava oikeasuhtaisia, eli niitä tulisi määrätä ainoastaan tapauksissa, joissa on kyse vakavista ihmisarvon loukkauksista.

2.4. Alaikäisten suojelua koskevien nykyisten toimenpiteiden riittävyys

Puolet jäsenvaltioista³⁰ katsoo, että nykyiset toimenpiteet ovat yleisesti ottaen riittäviä. **Italia, Kreikka, Latvia, Liettua, Puola, Ranska ja Saksa** ovat hiljattain parantaneet tai parantavat parhaillaan kansallista lainsäädäntöään. Osa näistä jäsenvaltioista katsoo, että nämä muutokset riittävät yhdessä itsesääntelyn kanssa. Esimerkiksi **Ranskan** rikoslakia muutettiin vuonna 2007. Lakiin sisällytettiin kolme periaatetta: toimialan vastuulla oleva itsesääntelyjärjestelmä, sisäministeriön uudet toimivaltuudet sekä rikosoikeudelliset seuraamukset.

Alankomaat katsovat, että PEGI ja videopelien myyntiä koskevat säännökset riittävät. **Espanja, Irlanti, Saksa ja Suomi** katsovat nykyisten sääntöjen olevan riittäviä ja yleisesti hyväksyttyjä, mutta ne pyrkivät tehostamaan niiden soveltamista medialukutaidon kehittämisen, vanhemmille suunnatun tiedotuksen ja muutoksenhakuoikeuden avulla. **Ruotsi** soveltaa PEGI-järjestelmää ja katsoo, että toimenpiteet, joilla pyritään lisäämään vanhempien tietoisuutta, edistämään alan itsesääntelyä ja parantamaan valtion ja toimialan välistä yhteistyötä, toimivat hyvin.

Saksa³¹ ja **Yhdistynyt kuningaskunta**³² ovat teettäneet tutkimuksia lainsäädännön toimivuudesta ja lapsille aiheutuvista riskeistä. **Latvia, Puola ja Slovakia** eivät osaa kommentoida PEGIn toimivuutta, koska asiasta ei ole vielä tehty arviointia.

Itävallassa suurin osa toimivaltaisista alueviranomaisista pitää nykyistä järjestelmää riittämättömänä, riippumatta siitä, käyttävätkö ne PEGIä vai eivät. Wienin osavaltio aikoo uudistaa lainsäädäntöä. Itävalta katsoo, että kansallinen järjestelmä ei riittäisi ratkaisemaan internetistä tai naapurimaiden läheisyydestä aiheutuvia ongelmia. Ongelmina nähdään myös

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

²⁸ Tuomioistuimen päätös 19.7.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

²⁹ Tuomioistuimen päätös 11.6.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

³⁰ Alankomaat, Espanja, Irlanti, Italia, Kreikka, Liettua, Portugali, Ranska, Ruotsi, Saksa, Suomi, Tanska, Tšekki ja Viro.

³¹ Liittovaltion perheministeriön yhdessä osavaltioiden kanssa teettämä tutkimus:

<http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² Riippumattoman Byronin tutkimuksen loppuraportti ”Safer Children in a Digital World” julkaistiin 27. maaliskuuta 2008. Ks. <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

tiedonpuute, poliisin suorittama puutteellinen valvonta sekä vähittäismyyjiä auttavan luokituksen puuttuminen.

Belgiassa ja **Unkarissa** sovelletaan jo PEGI-järjestelmää, mutta se ei ole oikeudellisesti sitova, mistä syystä molemmat maat pitävät alaikäisten suojelua riittämättömänä. **Belgia** pitäisi parhaana Euroopan tasolla annettua lainsäädäntöä. Vaikka useimmissa videopeleissä on PEGI-luokitus, Unkari pitää järjestelmää riittämättömänä, koska vanhemmat eivät tunne sitä riittävän hyvin.

Bulgariassa lastensuojelulainsäädäntöä³³ on täydennetty kahden viime vuoden aikana lisäämällä siihen itsesääntelymekanismeja tukevia kannustimia.

2.5. Verkkopelit

Verkkopeleissä pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa verkkoyhteyden välityksellä. Suurimmalla osalla jäsenvaltioista³⁴ ei ole asiaa koskevaa lainsäädäntöä. Eräät jäsenvaltiot³⁵ tosin käyttävät PEGI Online -järjestelmää, toiset taas soveltavat yleistä lainsäädäntöä (myös rikosoikeutta) sekä analogisesti erillisiä pelilaitteita koskevaa erityislainsäädäntöä.

Saksassa osavaltiot ovat perustaneet edellä kuvatun itse- ja yhteissääntelymenettelyn lisäksi nuorten suojelua internetissä käsittelevän yhteisen erityisorganisaation (jugendschutz.net), joka tutkii internetin tarjontaa ja osallistuu tuottajien ja palveluntarjoajien kanssa käytäviin neuvotteluihin ja sääntelymenettelyihin.

Italiassa alaikäisten suojelua videopelien haitoilta koskevaa lakia sovelletaan myös verkkopeleihin. Ehdotetuissa mediaa ja alaikäisiä koskevissa käytännösäännöissä edellytetään, että verkkopeleissä näytetään PEGI Online -luokitus selkeällä ja näkyvällä tavalla. Säännöissä käsitellään myös suodatustoimenpiteitä vanhempien suorittaman valvonnan tueksi.

Irlannissa erillispelejä ja verkkopelejä kohdellaan lainsäädännössä samalla tavoin. Internet-palveluntarjoajat ovat suostuneet siihen, että materiaalia ja palveluja, jotka ovat Irlannin lainsäädännön mukaan laittomia, ei oteta irlantilaisille palvelimille tai ne poistetaan niiltä. Irlannissa on myös perustettu yhteispiste, johon voi ilmoittaa internetissä olevasta laittomasta tai haitallisesta materiaalista, sekä järjestetty yhteistyötä poliisin kanssa.

Latviassa sovelletaan erityissäännöksiä, jotka koskevat tietokonepelien käyttömahdollisuutta internetissä. Jakelu voidaan kieltää, jos ei esimerkiksi ole mahdollista määrittää käyttäjäryhmää tai jos vastaanottajalle ei ole tiedotettu ikärajoista. Internet-palveluntarjoajien on myös ilmoitettava käyttäjille mahdollisuudesta asentaa sisältösuodin.

Kaiken kaikkiaan komissio katsoo, että verkkopelien suhteen tarvitaan vielä lisätoimia niiden erityispiirteiden huomioon ottamiseksi. Tarvitaan nopea ja tehokas iäntarkastusjärjestelmä, ja erityistä huomiota on kiinnitettävä verkkojutteluryhmiin. Olisi hyödyllistä käynnistää asiasta Euroopan laajuinen keskustelu kaikkien asianomaisten tahojen kesken.

³³ Lastensuojelulaki (Virallinen lehti N:o 48, 13. kesäkuuta 2000), kuluttajansuojalaki (Virallinen lehti N:o 99, 9. joulukuuta 2005).

³⁴ Alankomaat, Belgia, Bulgaria, Espanja, Itävalta, Kreikka, Kypros, Liettua, Luxemburg, Malta, Portugali, Puola, Ranska, Romania, Ruotsi, Slovakia, Slovenia, Suomi, Tanska, Tšekki, Unkari, Viro ja Yhdistynyt kuningaskunta.

³⁵ Alankomaat, Italia, Ruotsi, Slovakia, Suomi, Tanska ja Yhdistynyt kuningaskunta.

Tässä suhteessa lähtökohtana voi olla EU:n politiikka, jolla tuetaan julkisen ja yksityisen sektorin yhteistyötä tietoverkkorikollisuuden ja erityisesti internetin laittoman ja haitallisen sisällön torjunnassa.

2.6. Kaikkia medioita koskeva yleiseurooppalainen luokitusjärjestelmä

Suurin osa jäsenvaltioista³⁶ pitäisi parhaana ratkaisuna kaikkia medioita koskevaa yleiseurooppalaista ikäluokitusjärjestelmää, joka auttaisi osaltaan varmistamaan sisämarkkinoiden sujuvan toiminnan ja ehkäisemään hämmennystä kuluttajien keskuudessa. PEGIä pidetään hyödyllisenä ja toteuttamiskelpoisena, ja sitä voidaan vielä kehittää edelleen.

Puola ja **Tšekki** ovat epäilevällä kannalla, mutta tukisivat yhdenmukaistamista ja yhteistyötä jossain määrin. Ainoastaan **Ranska**, **Unkari** ja **Portugali** pitävät kaikkia medioita koskevaa luokitusjärjestelmää mahdottomana. Niiden mukaan erilaisille medioille tarvitaan erilaiset levitystä ja käyttöä koskevat ehdot. Lisäksi eri medioiden käyttötavat eroavat toisistaan, mikä edellyttää erilaista luokitusta ja sääntelyä. Tämän lisäksi ne katsovat, että kulttuuriset ja moraaliset painotuserot muodostavat esteen yhden luokitusjärjestelmän soveltamiselle. **Saksa** pitää omaa järjestelmäänsä riittävänä. **Belgia** ilmoitti suhtautuvansa myönteisesti EU-tason sääntelyyn, jolla voitaisiin puuttua merkintöjen soveltamiseen liittyvään puutteelliseen valvontaan ja seuraamuksiin. Suurin osa jäsenvaltioista haluaa tukea itsesääntely- ja yhteissääntelyjärjestelmiä. **Yhdistyneessä kuningaskunnassa** tilannetta tarkastellaan parhaillaan.

3. PÄÄTELMÄT

Useimmat EU:n jäsenvaltiot soveltavat nykyisin videopelin luokitteluun itsesääntelyyn perustuvaa PEGI-järjestelmää, joka otettiin käyttöön vuonna 2003. Suurin osa näistä jäsenvaltioista on antanut tähän liittyvää lainsäädäntöä, ja useat niistä ovat hiljattain parantaneet lainsäädäntöään tai ovat juuri tekemässä niin. Eräät jäsenvaltiot ovat jopa perustaneet lainsäädäntönsä PEGI-järjestelmälle.

Verkkopelien osalta tilanne on erilainen. Internet luo uusia haasteita, koska sitä on helppo käyttää ja se on luonteeltaan maailmanlaajuinen. Useimmilla jäsenvaltioille ei ole erillistä lainsäädäntöä verkkopeleistä. Eräät jäsenvaltiot kuitenkin katsovat, että videopelejä koskevaa lainsäädäntöä sovelletaan analogisesti verkkopeleihin. Toiset jäsenvaltiot taas käyttävät PEGI Online -järjestelmää, joka otettiin käyttöön kesäkuussa 2007.

Kaiken kaikkiaan näyttää siltä, että PEGI-järjestelmällä on saavutettu hyviä tuloksia, ja myös PEGI Online vaikuttaa lupaavalta. PEGI on hyvä esimerkki sääntelyn parantamista koskevan toimintaohjelman mukaisesta itsesääntelystä. Jäsenvaltioiden, pelialan ja muiden asianomaisten, myös vanhempien, olisikin nyt lisättävä toimia videopeleihin kohdistuvan luottamuksen lisäämiseksi ja alaikäisten suojelun parantamiseksi.

Edellä mainittu huomioon ottaen ja pitäen mielessä videopelien arvo kulttuurisen monimuotoisuuden edistäjänä komissio:

³⁶ Alankomaat, Belgia, Bulgaria, Espanja, Irlanti, Italia, Itävalta, Kreikka, Kypros, Latvia, Liettua, Malta, Romania, Ruotsi, Slovakia, Slovenia, Suomi, Tanska, Tšekki (jossain määrin) ja Viro.

- pyytää jäsenvaltioita tunnustamaan videopelien arvon eturivin mediana ja varmistamaan, että samanaikaisesti pyritään sekä suureen ilmaisuvapauteen että tehokkaisiin ja oikeasuhtaisiin toimenpiteisiin alaikäisten suojelemiseksi ja että nämä kaksi tekijää tukevat toisiaan;
- pyytää jäsenvaltioita sisällyttämään kansallisiin järjestelmiinsä PEGI- ja PEGI Online -aloitteiden puitteissa luodun tiedotus- ja luokitusjärjestelmän;
- pyytää videopelien ja pelikonsolien valmistajia edelleen parantamaan PEGI- ja PEGI Online -järjestelmiä ja erityisesti päivittämään säännöllisesti ikäluokituksessa ja merkinnöissä sovellettavia kriteerejä, tiedottamaan PEGIstä aktiivisemmin ja lisäämään siihen osallistuvien valmistajien määrää;
- tunnustaa, että verkkopelit aiheuttavat uusia haasteita, kuten tehokkaiden iäntarkastusjärjestelmien käyttö ja nuorille kuluttajille verkkojutteluryhmissä mahdollisesti aiheutuvat vaarat, jotka liittyvät näihin peleihin, ja pyytää jäsenvaltioita ja asianomaisia tahoja toimimaan yhdessä innovatiivisten ratkaisujen löytämiseksi;
- pyytää jäsenvaltioita ja asianomaisia tahoja arvioimaan videopelien mahdollisia kielteisiä ja myönteisiä vaikutuksia etenkin terveyteen;
- pyytää kaikkia videopelien vähittäismyyntiin osallistuvia tahoja sopimaan kahden vuoden kuluessa yleiseurooppalaisista käytäntesäännöistä, jotka koskevat pelien myyntiä alaikäisille ja sitoutumista PEGI-järjestelmän tunnetuksi tekemiseen lasten ja vanhempien keskuudessa, sekä varmistamaan, että säännösten noudattamiseen osoitetaan riittävästi resursseja;
- kehottaa jäsenvaltioita ja kaikkia asianomaisia toteuttamaan aloitteita videopeleihin liittyvän medialukutaidon parantamiseksi 20. joulukuuta 2007 annetun komission tiedonannon mukaisesti;
- pitää tervetulleina ja tukee lisätoimia, joilla pyritään luomaan itsesääntelyyn tai yhteissääntelyyn perustuva, kaikkia medioita koskeva yleiseurooppalainen ikäluokitusjärjestelmä. Komissio aikoo erityisesti järjestää luokituselinten kokouksia, joissa voidaan vaihtaa näkemyksiä tämän alan parhaista toimintatavoista;
- aikoo hyödyntää nykyisiä verkostoja ja foorumeja kuluttajajärjestöjen kanssa lisätäkseen PEGI-järjestelmän ja tämän tiedonannon suositusten tunnettuutta.