

LV

LV

LV



EIROPAS KOPIENU KOMISIJA

Briselē, xxx
COM(2008) yyy galīgā redakcija

KOMISIJAS PAZIŅOJUMS
EIROPAS PARLAMENTAM, PADOMEI, EIROPAS EKONOMIKAS UN SOCIĀLO
LIETU KOMITEJAI UN REĢIONU KOMITEJAI

par patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo, aizsardzību saistībā ar videospēļu lietošanu

KOMISIJAS PAZIŅOJUMS
EIROPAS PARLAMENTAM, PADOMEI, EIROPAS EKONOMIKAS UN SOCIĀLO
LIETU KOMITEJAI UN REĢIONU KOMITEJAI

par patērētāju, jo īpaši nepilngadīgo, aizsardzību saistībā ar videospēļu lietošanu

1. IEVADS

Padomes 2002. gada Rezolūcijā par patērētāju aizsardzību, izmantojot dažu videospēļu un datorspēļu marķējumu¹, uzsvērts, ka jāsniedz skaidra informācija par to, kā vērtēt spēļu saturu un piemērotību dažādām vecumu grupām. Lai panāktu pārredzamību un brīvu videospēļu apriti, visās dalībvalstīs jāveicina skaidru un vienkāršu vērtēšanas sistēmu ieviešana. Padome arī atgādināja, cik svarīga ir visu interesentu sadarbība.

Rezolūcijā Komisija tiek aicināta pārskatīt videospēļu un datorspēļu dažādās vērtēšanas metodes, vērtējumus un marķēšanu un ziņot Padomei par rezultātiem.

Videospēles ir viens no eiropiešu iecienītākajiem brīvā laika pavadīšanas veidiem neatkarīgi no vecuma un sociālās piederības². Lai gan tās pērk izklaidei, labākās videospēles piedāvā arī citas vērtības, piemēram, sekmē analītisko un stratēģisko domāšanu un attīsta jauniešu iemaņas darbā ar informācijas tehnoloģijām. Eiropā ir daudz iespēju attīstīt spēcīgu tieši Eiropai raksturīgu interaktīvo spēļu nozari, kas var kalpot arī kā kultūru daudzveidības popularizētājs. Tiešsaistes videospēļu augošā popularitāte ir galvenais platjoslas telesakaru tīklu un trešās paaudzes mobilo tālruņu izplatības virzītājs.

Eiropas videospēļu tirgus, ieskaitot arī konsoles un portatīvās spēles, personālo datoru spēles un tiešsaistes spēles, tostarp bezvadu spēles, 2006. gada guva kopējos ienākumus vairāk nekā 6,3 miljardu euro apmērā, un tiek prognozēts, ka 2008. gadā šis rādītājs sasniegs 7,3 miljardus euro. Ienākumi ir līdzvērtīgi pusei visas Eiropas mūzikas tirgus³ un jau patlaban pārsniedz kinoteātru ieņēmumus. Tas ir visātrāk augošais un dinamiskākais sektors Eiropas satura nozarē, un tā izaugsmes ātrums pārspēj ASV rādītājus⁴. Jauna tendence ir piedāvāt populāru videospēļu bezmaksas tiešsaistes versijas, to finansējumu pārsvarā nodrošinot ar reklāmām.

¹ *Council Resolution on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group* (Padomes Rezolūcija par patērētāju, jo īpaši jauniešu, aizsardzību, izmantojot dažu videospēļu un datorspēļu marķējumu pēc vecuma grupām), 2002. gada 1. marts (2002/C65/02), OV C65, 14.3.2002., 2. lpp.

² *Nielsen ziņojums "Video Games in Europe – 2007"* (Videospēles Eiropā — 2007), 12.–15. lpp. (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=1f6urj9ke66pqp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>)

³ *Interactive Content and Convergence; Implications for the information society*. (Interaktīvais saturs un konverģence. Ietekme uz informācijas sabiedrību.) *Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd* pētījums Eiropas Komisijas (Informācijas sabiedrības un plašsaziņas līdzekļu ģenerāldirektorāta) uzdevumā veikts pētījums, 34., 45., 96. lappuse. http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf.

⁴ *PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011* (Pasaules izklaides un plašsaziņas līdzekļu apskats), 38. lpp.

Tāpat kā citu informācijas nesēju jomā, politikas veidotājiem galvenokārt jā rūpējas par spēļu radītāju un spēlētāju vārda brīvību. Jāņem vērā pārmaiņas tirgū. Videospēles arvien izteiktāk kļūst par visu paaudžu fenomenu, tās vienlīdz spēlē gan bērni, gan vecāki, un no bērnistabas tās pārceļas uz dzīvojamo istabu⁵. Vidējais Eiropas spēlētāju vecums ir palielinājies, un vairāk pieaugušo spēlē videospēles, kas paredzētas pilngadīgiem spēlētājiem. Taču politikas veidotāju uzdevums ir rūpēties par spēlētāju veselību, un aktuālākais mērķis ir stingru nepilngadīgo aizsardzības standartu izveide. Videospēles ievērojami ietekmē nepilngadīgo psihi, tāpēc jāpanāk, lai jaunie spēlētāji netiktu apdraudēti. Drošību jo īpaši var panākt, diferencējot nepilngadīgo un pieaugušo spēlētāju piekļuvi videospēlēm.

Pēc sīkām apspriedēm ar nozares pārstāvjiem, sabiedrību, piemēram, vecāku un patērētāju asociācijām, un reliģiskajām grupām 2003. gada aprīlī tika pieņemta pašregulējoša Eiropas Spēļu informācijas novērtējuma sistēma atbilstīgi lietotāju vecumam (*PEGI*)⁶. *PEGI* ir brīvprātīga, pašregulējoša sistēma, kas paredzēta, lai nepilngadīgajiem nebūtu pieejamas spēles, kuras nav piemērotas to vecumam. *PEGI* aizstāja daudzās valstu klasifikācijas sistēmas pēc vecuma grupām ar vienu Eiropas sistēmu.

Komisijas uzdevumā 2003. gadā tika veikts neatkarīgs pētījums par audiovizuālo darbu vērtēšanas praksi Eiropas Savienībā „*Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union*”⁷. Tajā secināts, ka tehnoloģisku un sociālu apsvērumu dēļ vajadzīgi salīdzināmi vērtējumi, ko var panākt ar kopējiem vērtēšanas kritērijiem. Otrs secinājums paredz regulāru paraugprakses apmaiņu dažādu informācijas nesēju vidē, tādējādi tuvojoties vienotai vērtēšanas praksei dažādos informācijas nesējos.

Eiropas Savienība nākusi klajā ar tiesību aktu priekšlikumiem un veikusi citus pasākumus, cenšoties panākt labāko iespējamo bērnu aizsardzību un vienlaikus ievērojot subsidiaritātes principu. Eiropas Parlamenta un Padomes Ieteikumā par nepilngadīgo personu un cilvēka cieņas aizsardzību un par tiesībām uz atbildi (2006/952/EK)⁸ izklāstīti pasākumi saistībā ar nelegālām darbībām, kas apdraud nepilngadīgos internetā, un sadarbību starp iestādēm, kuras atbild par vērtēšanu vai klasifikāciju. Komisijas vadītais *INSAFE* tīkls, ko līdzfinansē programma „Drošāks internets”⁹, risina jautājumus, kas saistīti ar izpratnes veidošanu par to, kā bērni izmanto jaunus informācijas nesējus, tostarp videospēles.

Internets piedāvā jaunus informācijas nesēju patēriņa veidus un jaunas kultūru daudzveidības iespējas, tostarp videospēles, bet to var arī izmantot, lai izplatītu nelegālu un pat kaitīgu saturu, īpaši nepilngadīgajiem. Tāpēc jāatrisina jauniešu aizsardzības problēma. *PEGI Online*¹⁰, kas sāka darboties 2007. gada jūnijā un ko līdzfinansē programma „Drošāks internets”, ir loģisks *PEGI* sistēmas turpinājums, kura uzdevums ir nodrošināt jauniešiem labāku aizsardzību pret nevēlamu spēļu saturu un palīdzēt vecākiem izprast risku un iespējamo kaitējumu šajā vidē.

⁵ *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 13.5.2007., 28. lpp.: „*Computerspiele erobern das Wohnzimmer*“ (Datorspēles iekaro dzīvojamo istabu) (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_finalrep2.pdf.

⁸ OV L 378, 27.12.2006., 72.-77. lpp.

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

¹⁰ www.pegionline.eu.

Komisija 2007. gada decembrī pieņēma paziņojumu¹¹ par Eiropas pieeju, kā sekmēt informācijas nesēju lietotprasmī digitālajā vidē. Informācijas nesēju lietotprasmē īsumā definējama kā spēja piekļūt, saprast, vērtēt un veidot informācijas nesēju saturu. Tā attiecas uz visiem informācijas nesēju veidiem, tostarp videospēlēm. Paziņojumā uzsvērts, cik svarīgi jaunajai paaudzei ir prast lietot informācijas nesējus, jo īpaši attiecībā uz tiešsaistes saturu. Turklāt videospēles arvien vairāk izmanto skolu mācību programmās¹².

2. APTAUJA UN SECINĀJUMI

Visām dalībvalstīm tika nosūtīta anketa, lai savāktu informāciju, kas vajadzīga, lai sagatavotu sīku ziņojumu par attīstības tendencēm, kuras video un datorspēļu sektora patērētāju aizsardzības jomā vērojamas kopš iepriekšminētās Padomes rezolūcijas pieņemšanas. Anketā bija iekļauti jautājumi par vecuma grupas un satura novērtējuma sistēmām, videospēļu pārdošanu mazumtirdzniecības veikalos, videospēļu aizliegumiem, spēkā esošo nepilngadīgo aizsardzības pasākumu efektivitāti, tiešsaistes videospēlēm, kā arī dažādplatformu un Eiropas mēroga novērtējuma sistēmu. Atbildes sniedza visas 27 dalībvalstis.

2.1. Vecuma grupas un satura novērtējuma sistēmas

Lielākie konsoļu ražotāji¹³ atbalsta *PEGI*. To izmanto arī lielākā daļa ES dalībvalstu¹⁴, kaut arī dažas no tām vēl nav izstrādājušas attiecīgos tiesību aktus.

Apvienotā Karaliste, Grieķija, Itālija, Latvija, Nīderlande, Polija, Portugāle, Slovākija un Somija izmanto *PEGI*, šīs valstis ir arī pieņēmušas vai patlaban sagatavo tiesību aktus¹⁵ par klasifikāciju pēc lietotāja vecuma grupas. Nīderlandē un Polijā ir paredzēti arī kriminālsodi.

Apvienotajā Karaliste datorspēļu nozarē *PEGI* piemēro lielākajai daļai videospēļu. Videospēlēm, kurās atainota seksuāla rakstura informācija vai brutāla vardarbība, ir jāsaņem Britu Filmu klasifikācijas padomes (*BBFC*) apstiprinājums, kuras piešķirtais vērtējums atšķiras no *PEGI* klasifikācijas pēc lietotāja vecuma.

Francijā *PEGI* izmanto videospēļu klasifikācijai un marķēšanai. Francijas Krimināllikuma 2007. gada grozījumi¹⁶ paredz, ka videospēles ir jāklasificē un jāmarķē, norādot vecuma grupu, kurai videospēle paredzēta.

Beļģija, Bulgārija, Dānija, Igaunija, Īrija, Spānija, Ungārija un Zviedrija lieto *PEGI*, taču minētās valstis nav pieņēmušas īpašus tiesību aktus. Kaut arī **Čehijā** nav ieviesta oficiāla sistēma, visi lielie izdevēji izmanto *PEGI*, tomēr jāatzīmē, ka daļu izplatīto videospēļu neklasificē.

¹¹ COM(2007) 833 galīgā redakcija.

¹² Piemēram, Eiropas Interaktīvo programmatūru federācija kopā ar Eiropas skolu tīklu (*European Schoolnet*) vērtē izglītojoša satura spēļu izmantošanu skolās un palīdz popularizēt paraugpraksi.

¹³ Piemēram, *Nintendo*, *PlayStation*, *Xbox*.

¹⁴ Apvienotā Karaliste, Austrija (daļēji), Beļģija, Bulgārija, Čehija, Dānija, Francija, Grieķija, Igaunija, Itālija, Īrija, Latvija (tiesību aktu pamatā ir *PEGI*), Nīderlande, Polija, Portugāle (tiesību aktu pamatā ir *PEGI*), Slovākija, Spānija, Somija, Ungārija, Zviedrija.

¹⁵ Piemēram, Likums par audiovizuālo programmu klasifikāciju, Likums par videoierakstīšanu, Patērētāju aizsardzības likums, Likums par publisko informāciju.

¹⁶ *Loi* Nr. 98-468 grozīts ar *Loi* Nr. 2007-297.

Vācijā un **Lietuvā** ir spēkā īpaši, saistoši tiesību akti. Vācija pašregulējošo sistēmu *PEGI* neizmanto. **Vācijas** Likumā par jauniešu aizsardzību¹⁷ iestrādāti īpaši vecuma grupas novērtējuma un videospēļu marķēšanas pasākumi, kas ir 16 federālo zemju pārziņā. Sadarbībā ar nozares Izklaides programmatūras brīvprātīgās uzraudzības organizāciju (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK*) tās ir izveidojušas novērtējuma sistēmu, kura visās federālajās zemēs nodrošina vienotu klasifikācijas sistēmu pēc lietotāja vecuma. Minētā nolūka īstenošanai federālajām zemēm ir kopēja pārstāvniecība, kuras pieņemtie lēmumi par marķēšanu ir saistoši.

Austrijā nepilngadīgo aizsardzība ir katras atsevišķas federālās zemes pārziņā. Tāpēc cits no cita krietni atšķiras gan tiesību akti par jauniešu aizsardzību, gan aizsardzības pasākumi.

Maltā, kur neizmanto *PEGI*, uz videospēlēm attiecas vispārējie tiesību akti.

Kipra, Luksemburga, Slovēnija un Rumānija ziņojušas, ka tajās nav nedz vecuma grupas vai satura novērtējuma sistēmas, nedz ar minēto jautājumu saistītu tiesību aktu.

Komisija uzskata, ka situāciju iespējams būtiski uzlabot kā jautājumā par *PEGI* klasifikācijas sistēmas ieviešanu ES dalībvalstīs, tā arī piemērojamo valsts noteikumu un *PEGI* saderīguma ziņā.

2.2. *Videospēļu pārdošana mazumtirdzniecības veikalos*

Komisija ir norūpējusies par to, ka nepilngadīgie spēlē arvien vairāk vardarbīgu videospēļu. Tāpēc ir būtiski izpētīt, kā iespējams piekļūt minētajām spēlēm. Puse dalībvalstu¹⁸ civillikumā un krimināllikumā ir iestrādājušas tiesību normas, kas attiecas uz nepilngadīgajiem kaitīga satura videospēļu fizisku pārdošanu; tāpat pastāv arī dažādi sodi, ar ko cīnās pret minēto noteikumu pārkāpšanu¹⁹.

Izplatīšanu, apgrozību un reklamēšanu atbilstīgi novērtējumam pēc satura vai lietotāja vecuma nolēmušas klasificēt vai jau klasificē **Itālija** (patlaban risinās likuma apstiprināšanas process), **Apvienotā Karaliste, Vācija, Igaunija, Grieķija, Latvija, Lietuva²⁰ un Slovākija**.

Francijā, Nīderlandē un Zviedrijā atsevišķas vardarbīgas videospēles aizliegtas ar Krimināllikumu (Zviedrijā arī ar Konstitucionālo likumu). Likumīgo spēļu pārdošanas vajadzībām Zviedrijas mazumtirgotāji ir vienojušies izmantot *PEGI* novērtējuma sistēmu pēc lietotāju vecuma. Mazumtirgotāji ir pilnvaroti noteikt, ka atsevišķas spēles drīkst pārdot tikai ar vecāku piekrišanu.

Beļģijā un Maltā ir spēkā virkne tiesību normu, kas attiecas uz videospēļu pārdošanu, piemēram, likums par rasismu un ksenofobiju, tirdzniecību, patērētāju aizsardzību un sabiedrisko kārtību.

¹⁷ Likums par jauniešu aizsardzību, publicēts 2002. gada 23. jūlijā (*BGBI* I Nr. 51, 2730. lpp.), jaunākie grozījumi izdarīti ar 2007. gada 20. jūlija likumu (*BGBI*, I, 1595. lpp.).

¹⁸ Apvienotā Karaliste, Austrija, Beļģija, Francija, Grieķija, Igaunija, Itālija, Latvija, Lietuva, Nīderlande, Slovākija, Somija, Spānija, Vācija, Zviedrija.

¹⁹ Piemēram, tādos tiesību aktos kā Bērnu aizsardzības likums, Likums par audiovizuālo programmu klasifikāciju, Patērētāju aizsardzības likums, Noteikumi par datorspēļu izplatīšanu, Likums par jauniešu aizsardzību, Krimināllikums.

²⁰ Lietuvā un Slovākijā ir spēkā noteikumi par tādu videospēļu pārdošanu, kas paredzētas tikai pieaugušajiem.

Bulgārijā²¹, Čehijā²², Dānijā²³, Kiprā, Luksemburgā, Polijā, Rumānijā un Ungārijā nav spēkā īpašu tiesību aktu, kas reglamentētu videospēļu pārdošanu.

Šādos apstākļos nākamais loģiskais solis ir videospēļu mazumtirgotāju rīcības kodekss. Amerikas Savienotajās valstīs Izklaides programmu vērtēšanas padome (*ESRB*) un valsts mazumtirgotāji ar *ESRB* mazumtirdzniecības padomes (*ERC*) starpniecību vecākus un citiem patērētājus informē par klasifikācijas sistēmu. To izstrādātā kodeksa *Ratings Education and Enforcement Code*²⁴ mērķis ir informēt mazumtirgotājus un nodrošināt to, ka tie izmanto novērtējuma sistēmu, piemēram, palielinot izpratni un izglītojot veikalu darbiniekus. Patērētāji par pārkāpumiem var ziņot mazumtirgotājiem un *ESRB* tīmekļa vietnē. Saņemtās sūdzības *ESRB* tūlītējai izskatīšanai pārsūta atbildīgajam *ERC* dalībniekam, turklāt *ESRB* var pārkāpēju izslēgt no *ERC*.

2.3. Videospēļu aizliegumi

Līdz šim tikai četras dalībvalstis, **Apvienotā Karaliste, Īrija, Vācija un Itālija**, ir aizliegušas atsevišķas videospēles — vai nu nosakot formālu aizliegumu, vai aizliegumam līdzvērtīgus pasākumus, piemēram, konfiskāciju, atteikšanos piešķirt klasifikācijas kategoriju vai nosakot tirdzniecības ierobežojumus.

Īrija videospēles, kuras to vardarbīguma dēļ uzskata par nepieļaujamām, var aizliegt ar Īrijas Filmu cenzūras biroja (*Irish Film Censor's Office, IFCO*) rīkojumu. Šādas rīcības piemērs, ir 2007. gada jūnijā aizliegtā videospēle „Manhunt 2”²⁵.

„Carmageddon” bija pirmā videospēle, kurai **Apvienotās Karalistes BBFC** 1997. gadā atteicās piešķirt klasifikācijas kategoriju. Tomēr vēlāk klasifikācijas sertifikātu piešķīra modificētai versijai.

2007. gada jūnijā *BBFC* „Manhunt 2” noraidīja. Videolietu apelācijas komiteja 2007. gada decembrī šo lēmumu atcēla. *BBFC* apstrīdēja Videolietu apelācijas komitejas lēmumu, lūdzot to izskatīt Augstajā tiesā, kura lietu nodeva Videolietu apelācijas komitejai, kas 2008. gada martā apstiprināja tās sākotnējo lēmumu. Tā rezultātā *BBFC* izsniedza sertifikātu, kas noteic, ka videospēli atļauts lietot personām no 18 gadu vecuma²⁶. Taču jāatzīmē, ka atļauja piešķirta modificētajai, nevis sākotnējai versijai. Par neklasificētas videospēles piegādi piespriež līdz pat divus gadus ilgu cietumsodu un/vai neierobežotu naudassodu.

Itālijas sakaru ministrs 2007. gada jūnijā noteicis aizliegumu izplatīt „Manhunt 2”²⁷.

²¹ Mazumtirgotājiem ir noteikts pienākums marķēt ražojumu un sniegt informāciju par ražotāju, ražojuma raksturu un parametriem saskaņā ar vispārīgajiem noteikumiem, kas iestrādāti Patērētāju aizsardzības likumā, valdības oficiālais izdevums Nr. 99, 2005. gada 9. decembris.

²² Videospēlēm ir jāatbilst vispārīgajiem ierobežojumiem, kas attiecas uz reklāmu tirdzniecības punktā.

²³ Dānija atbildē uz anketas jautājumiem min, ka „par vardarbīgu videospēļu izplatīšanu bērniem var sodīt saskaņā ar Kriminālkodeksu”.

²⁴ *ESRB* — <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>. Kodekss — 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 Videolietu apelācijas komitejas 2007. gada 10. decembra lēmums; *BBFC* 2007. gada 17. decembrī lēmumu pārsūdz Augstajā tiesā; Augstās tiesas 2008. gada 24. janvāra spriedums (*Mr Justice Mittins' Judgement CO/11296/2007*) — par nepareizu likuma piemērošanu; lietu nodod Videolietu apelācijas komitejai, kura apstiprina tās sākotnējo lēmumu (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

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

Vācijā Minhenes zemākā līmeņa tiesa [Amtsgericht] 2004. gada jūlijā pieņēma lēmumu par visu „Manhunt” versiju konfiskāciju²⁸, jo tās ir pretrunā ar Krimināllikumā iestrādātajiem noteikumiem, kas aizliedz attēlot un glorificēt vardarbību. Ir izskatītas arī lietas par citām videospēlēm, piemēram, „Dead Rising”, kas ar Hamburgas zemākā līmeņa tiesas 2007. gada jūnija lēmumu konfiscēta un kam noteikti ierobežojumi²⁹.

Komisija uzskata, ka šādi aizliegumi jānosaka tikai izņēmuma kārtā, tiem jābūt samērīgiem, un tāpēc tie piemērojami tikai tādos gadījumos, kad būtiski aizskarta cilvēka cieņa.

2.4. *Nepilngadīgo aizsardzības pasākumu efektivitāte*

Puse dalībvalstu³⁰ uzskata, ka pašlaik spēkā esošie pasākumi kopumā ir efektīvi. **Francija, Grieķija, Itālija, Latvija, Lietuva, Polija un Vācija** tikai nesen papildināja vai patlaban papildina valsts likumdošanu. Dažas valstis šīs izmaiņas uzskata par pietiekamām kombinācijā ar pašregulācijas sistēmu. Piemēram, **Francija** 2007. gadā grozīja Kriminālkodeksu, tajā iestrādājot trīs principus: pašregulējošu sistēmu, kurā atbildība gulstas uz nozares pleciem, jaunas pilnvaras Iekšlietu ministrijai un soda sankcijas.

Nīderlande uzskata, ka *PEGI* un spēkā esošās tiesību normas par videospēļu pārdošanu nodrošina pietiekamu regulējumu. **Somija, Vācija, Īrija un Spānija** spēkā esošos noteikumus uzskata par iedarbīgiem un pauž labvēlīgu attieksmi pret tiem, taču minētās valstis tos intensificē, nodrošinot informācijas nesēju lietotprasmī, vecāku informētību un tiesisko uzraudzību. **Zviedrija** izmanto *PEGI* un uzskata, ka vecāku izpratnes veidošanas pasākumi, nozares pašregulācijas veicināšana un ciešāka valsts un nozares sadarbības nodrošināšana gūst labus panākumus.

Vācija³¹ un **Apvienotajā Karalistē**³² veic pētījumus par tiesību aktu efektivitāti un bērnus apdraudošajiem riskiem. **Latvija, Polija un Slovākija** nezina, vai *PEGI* gūst panākumus, jo līdz šim nav veikts situācijas novērtējums.

Austrijā lielākā daļa kompetento reģionālo iestāžu pašreizējo sistēmu uzskata par neefektīvu, neatkarīgi no tā, vai *PEGI* izmanto vai ne. Vīnes federālā zeme plāno likuma reformu. Austrija uzskata, ka valsts mēroga sistēma nespētu atrisināt problēmas, kas saistītas ar internetu vai tuvējām kaimiņvalstīm; mazumtirgotāju par sliktu nāk arīniecīgā izpratne par problēmu, nepietiekama policijas pārraudzība un sertifikācijas sistēmas trūkums.

Beļģijā un **Ungārijā** jau izmanto *PEGI*, taču tā nav juridiski saistoša, tāpēc abas valstis uzskata, ka nepilngadīgo aizsardzība ir neefektīva. **Beļģija** dotu priekšroku Eiropas mēroga regulējumam. Lai gan lielākā daļa videospēļu klasificētas atbilstīgi *PEGI*, Ungārija uzskata, ka ar *PEGI* vien nepietiek, ja vecāki nav pietiekami informēti par klasifikācijas sistēmu.

Bulgārijā bērnus aizsargājošie tiesību akti³³ pēdējos divos gados papildināti ar pašregulējošu mehānismu iniciatīvām.

²⁸ Tiesas 2004. gada 19. jūlija lēmums (Lieta Nr. 853, Gs 261/04).

²⁹ Tiesas 2004. gada 19. jūlija lēmums (Lieta Nr. 167, Gs 551/04).

³⁰ Čehija, Dānija, Francija, Grieķija, Igaunija, Itālija, Īrija, Lietuva, Nīderlande, Portugāle, Somija, Spānija, Vācija, Zviedrija.

³¹ Sadarbībā ar federālajām zemēm veikts Federālās Ģimenes lietu ministrijas pētījums <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>.

³² Neatkarīgā *Byron Review* ziņojums „Safer Children in a Digital World” publicēts 2008. gada 27. martā. Sk. <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

2.5. *Tiešsaistes videospēles*

Tiešsaistes videospēles lietotājiem paver iespēju savstarpēji mijiedarboties, izmantojot tīkla pieslēgumu. Lielākajā daļā dalībvalstu³⁴ nav īpašas likumdošanas, kas reglamentētu šo sfēru. Tomēr dažas dalībvalstis³⁵ izmanto *PEGI On-line*, un vairākas dalībvalstis piemēro vispārējos tiesību aktus (tostarp krimināllikumu) un pēc analogijas piemēro tiesību aktus par bezsaistes videospēlēm.

Vācijā *jugendschutz.net* — īpaša federālo zemju dibināta kopējā aģentūra jauniešu aizsardzībai internetā — papildus iepriekšminētajai pašregulatīvajai un koregulatīvajai procedūrai pārbauda interneta piedāvājumus un ir iesaistīta sarunās ar ražotājiem un piegādātājiem, kā arī regulatīvās procedūrās.

Itālijā videospēļu izmantošanas jomā Likumu par nepilngadīgo aizsardzību piemēro arī tiešsaistes spēlēm. Ierosinātais pašregulējošais rīcības kodekss „Informācijas nesēji un nepilngadīgie” paredz, ka tiešsaistes videospēlēm skaidri un redzami jāattēlo *PEGI On-line* novērtējums un ziņas par vecākiem paredzētiem filtrēšanas paņēmieniem.

Īrijā bezsaistes un interneta videospēles likuma priekšā ir vienlīdzīgas. Interneta pakalpojumu sniedzēji ir vienojušies Īrijas serveros nepiedāvāt un no tiem izņemt materiālus un pakalpojumus, kas saskaņā ar Īrijas tiesību aktiem ir nelegāli. Ir izveidota informatīvā līnija, kurai var ziņot par internetā pieejamu nelegālu vai kaitīgu materiālu un kura sadarbojas ar policiju.

Latvijā piemēro īpašus noteikumus par datorspēļu pieejamību internetā. Datorspēļu izplatīšanu var aizliegt, ja, piemēram, nav iespējams noteikt lietotāju loku vai ja saņēmējiem nav sniegta informācija par lietotāju vecuma ierobežojumiem. Interneta pakalpojumu sniedzējiem ir noteikts pienākums informēt lietotājus par iespēju uzstādīt satura filtru.

Kopumā Komisija uzskata, ka tiešsaistes videospēļu jomā ir jārīkojas aktīvāk, lai ņemtu vērā tām raksturīgās īpašības: ir vajadzīgs ātrdarbīgs un efektīvs vecuma kontroles mehānisms, īpaša uzmanība jāvelta tērzētavām. Šajā ziņā lieti noderētu Eiropas mēroga dialogs, kurā iesaistītos visas ieinteresētās aprindas.

Ņemot vērā iepriekš minēto, par atspēriena punktu varētu kalpot ES publiskā un privātā sektora sadarbības stiprināšanas stratēģija, kuras mērķis ir cīnīties pret kibernetizāciju un nelegālu un kaitīgu satura ievietošanu internetā.

2.6. *Eiropas dažādplatformu novērtējuma sistēma*

Vairums dalībvalstu³⁶ dod priekšroku Eiropas dažādplatformu klasifikācijas sistēmai pēc lietotāja vecuma, kura palīdzētu nodrošināt netraucētu iekšējā tirgus darbību un pasargātu no patērētāju maldināšanas. *PEGI uzskata par lietderīgu un realizējamu, tāpat uzskata, ka tai piemīt tālākattīstības potenciāls.*

³³ Bērnu aizsardzības likums (valsts oficiālais izdevums Nr. 48, 2000. gada 13. jūnijs), Patērētāju aizsardzības likums (valsts oficiālais izdevums Nr. 99, 2005. gada 9. decembris).

³⁴ Apvienotā Karaliste, Austrija, Beļģija, Bulgārija, Čehija, Dānija, Francija, Grieķija, Igaunija, Kipra, Lietuva, Luksemburga, Malta, Nīderlande, Polija, Portugāle, Rumānija, Slovākija, Slovēnija, Somija, Spānija, Ungārija un Zviedrija.

³⁵ Apvienotā Karaliste, Dānija, Itālija, Nīderlande, Slovākija, Somija, Zviedrija.

³⁶ Austrija, Beļģija, Bulgārija, Čehija (daļēji), Dānija, Grieķija, Igaunija, Itālija, Īrija, Kipra, Latvija, Lietuva, Malta, Nīderlande, Rumānija, Slovākija, Slovēnija, Somija, Spānija un Zviedrija.

Polija un Čehija pauž skeptisku viedokli, taču tās atbalstītu daļēju saskaņošanu un sadarbību. Tikai **Francija, Ungārija un Portugāle** uzskata, ka dažādplatformu klasifikācijas sistēmu nav iespējams izveidot. Minētās valstis pausto uzskatu pamato ar to, ka dažāda veida informācijas nesējiem ir vajadzīgi dažādi izplatīšanas un pieejas apstākļi, kas savukārt nozīmē specifiskus patēriņa veidus, kam vajadzīgas atšķirīgas klasifikācijas sistēmas un noteikumi. Papildus minētajiem argumentiem tās uzskata, ka atšķirīgā reakcija uz atsevišķiem kultūras un morāles jautājumiem rada šķēršļus vienotas klasifikācijas sistēmas izveidei. **Vācija** ir apmierināta ar pašu radīto sistēmu. **Beļģija** norādīja, ka tā dotu priekšroku ES regulējumam, kas novērstu kontroles un sodu trūkumu pareizas marķēšanas jomā. Lielākā daļa dalībvalstu atbalsta pašregulējošu un koregulējošu sistēmu popularizēšanu. **Apvienotajā Karalistē** pētījums vēl turpinās.

3. SECINĀJUMI

Patlaban vairums ES dalībvalstu izmanto *PEGI*, 2003. gadā izveidotu pašregulējošu bezsaistes videospēļu novērtējuma sistēmu. Lielākajā daļā dalībvalstu ir spēkā ar jomu saistīti tiesību akti, un krietna daļa dalībvalstu nesen ir papildinājušas vai papildina likumdošanu. Dažu dalībvalstu tiesību aktu pamatā ir *PEGI*.

Tiešsaistes spēļu sektorā vērojama citāda situācija. Internets tā vienkāršās pieejamības un globalitātes dēļ rada arvien jaunas problēmas. Lielākajā daļā dalībvalstu tiešsaistes videospēļu jomā nav īpašas likumdošanas. Savukārt dažas dalībvalstis uzskata, ka tiešsaistes videospēlēm pēc analogijas ir piemērojami bezsaistes videospēļu tiesību akti, atsevišķas dalībvalstis izmanto 2007. gada jūnijā izveidoto *PEGI On-line*.

Kopumā jāsecina, ka *PEGI* gūst labus panākumus un ka arī *PEGI On-line* ir daudzsološa iniciatīva. Tādēļ *PEGI* ir labs piemērs pašregulācijai saskaņā ar labāku regulējuma rīcības plānu. Lai panāktu lielāku uzticēšanos videospēlēm un labāk aizsargātu nepilngadīgos, dalībvalstīm, nozarei un citām ieinteresētajām personām, tostarp vecākiem, ir jārīkojas aktīvāk.

Ņemot vērā iepriekš minēto un paturot prātā, ka videospēles veicina kultūru dažādību, Komisija

- aicina dalībvalstis atzīt, ka videospēles ir kļuvušas par vienu no galvenajiem informācijas nesējiem, un nodrošināt augstu vārda brīvības līmeni, iedarbīgus un samērīgus nepilngadīgo aizsardzības pasākumus, kā arī to, ka tie cits citu pastiprina,
- aicina dalībvalstis to valsts sistēmās iekļaut saskaņā ar *PEGI* un *PEGI On-line* izveidotu informācijas un klasifikācijas sistēmu,
- aicina videospēļu un konsoļu nozari turpināt pilnveidot *PEGI* un *PEGI On-line* un jo īpaši regulāri atjaunināt marķēšanas kritērijus un kritērijus novērtējumam pēc lietotāja vecuma, aktīvāk reklamēt *PEGI* un iesaistīt jaunus dalībniekus,
- atzīst, ka tiešsaistes videospēles rada jaunus jautājumus, piemēram, efektīvas vecuma kontroles sistēmas un iespējamās ar minēto spēļu tērztavām saistītās briesmas, kas varētu draudēt gados jauniem lietotājiem, un aicina dalībvalstis un ieinteresētās aprindas sadarboties novatorisku risinājumu meklējumos,

- aicina dalībvalstis un ieinteresētās aprindas novērtēt videospēļu iespējamo nelabvēlīgo un labvēlīgo ietekmi, it īpaši to ietekmi uz veselību,
- aicina ieinteresētās aprindas, kas ir iesaistītas videospēļu pārdošanā mazumtirdzniecības veikalos, divu gadu laikā panākt vienošanos par visas Eiropas rīcības kodeksu, kurš regulētu spēļu pārdošanu nepilngadīgajiem, un saistībām palielināt vecāku un bērnu informētību par *PEGI* sistēmu, kā arī nodrošināt pienācīgus līdzekļus minētā kodeksa noteikumu ieviešanai,
- iedrošina dalībvalstis un visas ieinteresētās aprindas uzņemties paplašināt ar videospēlēm saistītās zināšanas par informācijas nesējiem saskaņā ar Komisijas 2007. gada 20. decembra paziņojumu,
- labvēlīgi novērtē un atbalsta turpmākus centienus izveidot pašregulējošu un koregulējošu Eiropas dažādplatformu novērtējuma sistēmu pēc lietotāja vecuma. Komisija ir iecerējusi organizēt klasifikācijas iestāžu sanāksmes, kurās tās apmainītos ar nozares paraugpraksi,
- paredz izmantot Patērētāju organizāciju tīklus un platformas, lai sabiedrību vairāk informētu par *PEGI* un šajā Paziņojumā paustajiem ieteikumiem.