

PL

PL

PL



KOMISJA WSPÓLNOT EUROPEJSKICH

Bruksela, dnia [xxx] r.
COM(2008) yyy wersja ostateczna

**KOMUNIKAT KOMISJI
DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY, KOMITETU EKONOMICZNO-
SPOŁECZNEGO ORAZ KOMITETU REGIONÓW**

**w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności małoletnich, przy korzystaniu z gier
video**

**KOMUNIKAT KOMISJI
DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY, KOMITETU EKONOMICZNO-
SPOŁECZNEGO ORAZ KOMITETU REGIONÓW**

w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności małoletnich, przy korzystaniu z gier wideo

1. WPROWADZENIE

W rezolucji Rady z 2002 r. w sprawie ochrony konsumentów poprzez oznaczanie niektórych gier wideo i gier komputerowych¹ podkreślono potrzebę dostarczenia dokładnych informacji dotyczących oceny treści i zaklasyfikowania do odpowiedniej grupy wiekowej. Jasny i prosty system klasyfikacji musi być wspierany we wszystkich państwach członkowskich w celu zapewnienia większej przejrzystości i swobody przepływu gier wideo. Rada podkreśliła także znaczenie współpracy pomiędzy wszystkimi zainteresowanymi stronami.

Rezolucja wzywa Komisję do dokonania przeglądu różnych metod oceny treści gier wideo i gier komputerowych oraz ich klasyfikacji i oznaczania a następnie do złożenia sprawozdania Radzie.

Gry wideo są coraz popularniejszą formą spędzania wolnego czasu wśród Europejczyków w różnym wieku i z różnych grup społecznych². Mimo że są one kupowane z uwagi na walory rozrywkowe, najlepsze gry przynoszą inne korzyści, między innymi poprzez rozwój analitycznych i strategicznych umiejętności oraz przyzwyczajanie młodzieży do interakcji z technologią informacyjną. Istnieją także obiecujące możliwości dla stworzenia silnego sektora interaktywnych gier w Europie, o szczególnym europejskim charakterze, który może stać się nośnikiem różnorodności kulturowej. Wzrastająca popularność gier wideo online jest także głównym motorem wykorzystywania szerokopasmowych sieci telekomunikacyjnych i telefonów komórkowych trzeciej generacji.

W 2006 r. europejski rynek gier wideo - obejmujący konsole i gry podręczne, gry komputerowe i gry online, w tym gry bezprzewodowe - przyniósł całkowity dochód w wysokości ponad 6,3 mld EUR i oczekuje się, że dochód ten wzrośnie do 7,3 mld EUR do 2008 r. Wartość tego rynku wynosi połowę wartości całego rynku muzycznego w Europie³ i już obecnie przewyższa dochody z kin. Jest to najszybciej rozwijający się i najbardziej dynamiczny sektor europejskiego przemysłu w zakresie treści, charakteryzujący się wyższym tempem wzrostu niż w Stanach Zjednoczonych⁴. Pojawia się tendencja do dostarczania

¹ Rezolucja Rady w sprawie ochrony konsumentów, w szczególności młodzieży, poprzez oznaczanie niektórych gier wideo i gier komputerowych stosownie do grupy wiekowej, 1 marzec 2002 r. (2002/C65/02), Dz.U. C 65 z 14.3.2002, s. 2.

² Raport Nielsena pt. „Gry wideo w Europie – 2007 r.”, s. 12-15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=1f6urj9ke66pqp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>)

³ Interaktywne treści i konwergencja: skutki dla społeczeństwa informacyjnego. Badanie dla Komisji Europejskiej (Dyrekcja Generalna ds. Społeczeństwa Informacyjnego i Mediów) wykonane przez 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

bezpłatnych wersji online popularnych gier wideo, które są głównie finansowane przez reklamę.

Tak jak w przypadku innych mediów, wolność wyrażania opinii zarówno przez twórców jak i graczy musi być podstawowym przedmiotem zainteresowania osób odpowiedzialnych za wyznaczanie kierunków polityki. Polityka ta musi uwzględnić zmiany następujące na rynku. Gry wideo stają się w coraz większym stopniu fenomenem międzypokoleniowym, budzącym zainteresowanie dzieci i rodziców, przenoszącym się z pokoju dziecięcego do salonów⁵. Średni wiek grających Europejczyków zwiększył się i coraz więcej dorosłych korzysta z gier wideo o tematyce dla dorosłych. Jednocześnie osoby odpowiedzialne za wyznaczanie kierunków polityki odpowiadają za zdrowie osób grających i istnieje potrzeba wysokich standardów w zakresie ochrony małoletnich. Z uwagi na znaczny psychologiczny wpływ gier wideo na małoletnich istotne jest zapewnienie bezpiecznego korzystania przez nich z gier. Wymaga to w szczególności zróżnicowanego poziomu dostępu do gier wideo dla małoletnich i dorosłych.

W kwietniu 2003 r. przyjęto w drodze samoregulacji ogólnoeuropejski system informacji o klasyfikacji gier ze względu na wiek (PEGI)⁶, po konsultacji z przemysłem, społeczeństwem obywatelskim (stowarzyszenia rodziców i konsumentów) oraz grupami religijnymi. PEGI jest dobrowolnym systemem opartym na samoregulacji, mającym na celu zapewnienie, że małoletni nie mają dostępu do gier nieodpowiednich dla ich grupy wiekowej. PEGI zastąpił liczne istniejące krajowe systemy klasyfikacji z uwagi na wiek jednym systemem europejskim.

W 2003 r. Komisja zleciła niezależne „Badanie dotyczące praktyk w zakresie klasyfikacji używanych w odniesieniu do dzieł audiowizualnych w Unii Europejskiej”⁷. W badaniu tym zidentyfikowano wzrastającą presję technologiczną i społeczną wskazującą na potrzebę ujednolicenia klasyfikacji, co można osiągnąć dzięki wspólnym kryteriom klasyfikacji. Kolejny wniosek dotyczy regularnej wymiany dobrych praktyk między różnymi platformami medialnymi, traktowanej jako pierwszy krok w kierunku większej jednolitości praktyk dotyczących klasyfikacji w różnych mediach.

Unia Europejska zmierza do zapewnienia jak najlepszej ochrony dzieci poprzez wnioski legislacyjne i inne działania, przestrzegając jednocześnie zasady pomocniczości: zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 20 grudnia 2006 r. w sprawie ochrony małoletnich, godności ludzkiej oraz prawa do odpowiedzi (2006/952/WE)⁸ odnosi się do czynności dotyczących nielegalnych działań dokonywanych w internecie ze szkodą dla małoletnich oraz do współpracy między organami odpowiedzialnymi za klasyfikację. Sieć INSAFE, współfinansowana przez program Bezpieczniejszy Internet⁹, którym zarządza Komisja, zajmuje się kwestią podnoszenia świadomości w zakresie korzystania przez dzieci z nowoczesnych środków przekazu, w tym z gier wideo.

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.05.2007, 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 Dz.U. L 378 z 27.12.2006, s. 72-77

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

Internet oferuje nowe formy korzystania z mediów i nowe możliwości dla różnorodności kulturowej, w tym gier wideo, ale może on być także środkiem rozpowszechniania nielegalnych i szkodliwych treści, zwłaszcza dla małoletnich. Tworzy to szczególne wyzwania z punktu widzenia ochrony młodzieży. PEGI online¹⁰, zainicjowane w czerwcu 2007 r. i współfinansowane przez program Bezpieczniejszy Internet, jest logicznym rozwinięciem systemu PEGI, który ma na celu lepszą ochronę młodzieży przed nieodpowiednią zawartością gier i udzielanie pomocy rodzicom w zrozumieniu ryzyka i potencjalnych szkód, jakie mogą powstać w tym środowisku.

W grudniu 2007 r. Komisja przyjęła komunikat¹¹ - Europejskie podejście do umiejętności korzystania z mediów w środowisku cyfrowym. Umiejętność korzystania z mediów można podsumować jako umiejętność dostępu, zrozumienia, oceny i tworzenia treści medialnych. Dotyczy ona wszystkich rodzajów mediów, w tym gier wideo. W komunikacie podkreśla się znaczenie umiejętności korzystania z mediów u młodszych generacji, szczególnie w odniesieniu do treści online. Ponadto gry wideo są coraz częściej wykorzystywane w programach szkolnych¹².

2. KONSULTACJE I WYNIKAJĄCE Z NICH WNIOSKI

Do państw członkowskich wysłano kwestionariusz w celu zebrania informacji i danych potrzebnych do sporządzenia sprawozdania dotyczącego tendencji w zakresie ochrony konsumentów w odniesieniu do gier wideo i gier komputerowych od czasu przyjęcia wyżej wymienionej rezolucji Rady. Pytania dotyczyły systemów klasyfikacji ze względu na wiek/treść, sprzedaży gier wideo w sklepach detalicznych, zakazów w zakresie gier wideo, skuteczności obecnych środków ochrony małoletnich, gier wideo online oraz ogólnoeuropejskiego systemu klasyfikacji dla wszystkich platform. Odpowiedzi udzieliło wszystkie 27 państw członkowskich.

2.1. Systemy klasyfikacji w zależności od wieku/treści

PEGI wspierają główni producenci konsoli¹³. System ten jest stosowany w większości państw członkowskich¹⁴, nawet jeżeli nie wszystkie z tych państw przyjęły przepisy prawne w tym zakresie.

Państwa członkowskie stosujące PEGI, które przyjęły albo przygotowały szczególne uregulowania prawne¹⁵ dotyczące klasyfikacji ze względu na wiek, to **Finlandia, Grecja, Łotwa, Niderlandy, Polska, Słowacja, Włochy i Zjednoczone Królestwo**. W Niderlandach i w Polsce przewidziane są także sankcje karne.

¹⁰ www.pegionline.eu

¹¹ COM(2007) 833 wersja ostateczna

¹² Europejska Federacja Interaktywnego Oprogramowania (The Interactive Software Federation of Europe) współpracuje np. z europejską siecią szkół (European Schoolnet) w celu dokonania oceny gier o znaczeniu edukacyjnym w szkołach oraz pomocy w wymianie najlepszych praktyk.

¹³ Np. Nintendo, PlayStation, Xbox.

¹⁴ Austria (częściowo), Belgia, Bułgaria, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Irlandia, Łotwa (ustawodawstwo oparte na PEGI), Niderlandy, Polska, Portugalia (ustawodawstwo oparte na PEGI), Republika Czeska, Słowacja, Szwecja, Węgry, Włochy, Zjednoczone Królestwo.

¹⁵ Takie jak ustawa o klasyfikacji programów audiowizualnych (Act on the Classification of Audiovisual Programmes), ustawa o nagraniach wideo (Video Recording Act), prawo o ochronie konsumentów (Law on Consumer Protection), prawo o informacji publicznej (Law on Public Information).

W **Zjednoczonym Królestwie** przemysł gier komputerowych stosuje PEGI do większości gier wideo. Gry wideo zawierające treści o charakterze seksualnym albo pokazujące przemoc podlegają zatwierdzeniu przez Brytyjski Organ Klasyfikacji Filmów (British Board of Film Classification – BBFC), który przyznaje klasyfikacje ze względu na wiek, różniące się od PEGI.

We **Francji** stosuje się PEGI do klasyfikowania i oznaczania gier wideo. Zmiany wprowadzone do francuskiego prawa karnego w 2007 r.¹⁶ przewidują klasyfikację w zależności od wieku i oznaczenie gier wideo według grup wiekowych.

Belgia, Bułgaria, Dania, Estonia, Hiszpania, Irlandia, Szwecja i Węgry stosują PEGI ale nie przyjęły uregulowań szczególnych. Mimo, że nie ma oficjalnie obowiązującego systemu w **Republice Czeskiej**, PEGI stosują wszyscy znaczni wydawcy, ale nie w odniesieniu do wszystkich rozpowszechnianych gier wideo.

W **Niemczech** i na **Litwie** obowiązuje szczególne ustawodawstwo w tym zakresie. W **Niemczech** system PEGI oparty na samoregulacji nie jest stosowany. **Niemieckie** prawo dotyczące ochrony młodzieży¹⁷ przewiduje szczególne środki w zakresie klasyfikacji z uwagi na wiek i oznaczania gier wideo, za które odpowiada 16 krajów związkowych (*Bundesländer*). Wraz z działającą w sektorze organizacją USK („Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle”/organizacja dobrowolnego monitorowania oprogramowania w zakresie rozrywki) ustanowiono system klasyfikacji zmierzający do przyjęcia wspólnej klasyfikacji ze względu na wiek we wszystkich *Bundesländer*. W tym celu kraje związkowe (*Bundesländer*) mają wspólnego przedstawiciela, którego decyzje dotyczące oznaczania są wiążące.

W **Austrii** ochrona małoletnich należy o kompetencji każdego kraju związkowego (*Bundesland*). Dlatego też istnieją znaczne różnice w ustawodawstwie dotyczącym ochrony młodzieży i w jego implementacji.

Na **Malcie**, gdzie PEGI nie jest stosowane, gry wideo są objęte ogólnym ustawodawstwem.

Cypr, Luksemburg, Rumunia i Słowenia przekazały informacje, że nie stosują systemów klasyfikacji ze względu na wiek albo treść i zagadnienie to nie jest przedmiotem regulacji prawnej.

Podsumowując Komisja uważa, że wciąż istnieje znaczna możliwość poprawy w zakresie stosowania systemu klasyfikacji PEGI w państwach członkowskich UE oraz uzyskania większej zgodności stosowanych przepisów krajowych z PEGI.

2.2. Sprzedaż gier wideo w sklepach detalicznych

Komisja jest zaniepokojona coraz większą liczbą gier wideo zawierających przemoc, które są używane przez małoletnich. Należy dokonać analizy dostępu do takich gier. Połowa państw członkowskich¹⁸ przyjęła szczegółowe przepisy prawne w dziedzinie prawa cywilnego i

¹⁶ Ustawa nr 98-468 zmieniona ustawą nr 2007-297.

¹⁷ Jugendschutzgesetz; opublikowane dnia 23 lipca 2002 r. (BGBl I Nr. 51, S. 2730) ostatnio zmienione ustawą z dnia 20 lipca 2007 r. (BGBl. I S. 1595).

¹⁸ Austria, Belgia, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Niemcy, Litwa, Łotwa, Niderlandy, Słowacja, Szwecja, Włochy i Zjednoczone Królestwo.

karnego, dotyczące fizycznej sprzedaży gier wideo zawierających treści szkodliwe dla małoletnich, przewidując różne kary w celu egzekwowania tych przepisów¹⁹.

Państwa członkowskie zamierzające stosować albo już stosujące klasyfikację w odniesieniu do rozpowszechniania, dopuszczania do obrotu i reklamy z uwagi na wiek/treść obejmują **Włochy** (ustawa jest w trakcie uchwalania), **Zjednoczone Królestwo, Niemcy, Estonię, Grecję, Łotwę, Litwę²⁰ i Słowację**.

Francja, Szwecja i Niderlandy zakazują określonych gier wideo zawierających przemoc na podstawie przepisów prawa karnego (w Szwecji także na podstawie prawa konstytucyjnego). W odniesieniu do gier dozwolonych prawem, szwedzcy sprzedawcy detaliczni zgodzili się na stosowanie systemu klasyfikacji ze względu na wiek PEGI. Mogą oni uzależnić sprzedaż od zgody rodziców.

W Belgii i na Malcie przyjęto liczne uregulowania prawne dotyczące sprzedaży gier wideo, takie jak przepisy w zakresie rasizmu i ksenofobii, handlu i ochrony konsumentów oraz porządku publicznego.

Bulgaria²¹, Republika Czeska²², Cypr, Dania²³, Luksemburg, Polska, Rumunia i Węgry nie mają przepisów szczególnych w dziedzinie sprzedaży gier wideo.

W tych okolicznościach przyjęcie kodeksu postępowania dla sprzedawców detalicznych gier wideo jest kolejnym logicznym krokiem. W Stanach Zjednoczonych Zarząd ds. klasyfikacji oprogramowania w dziedzinie rozrywki (Entertainment Software Rating Board - ESRB) i krajowi sprzedawcy detaliczni – w ramach Rady detalicznej ESRB (ESRB Retail Council - ERC) – doradzają rodzicom i innym konsumentom w kwestiach dotyczących klasyfikacji. Celem ich „Kodeksu klasyfikacji i egzekwowania w dziedzinie edukacji”²⁴ (Ratings Education and Enforcement Code) jest poinformowanie sprzedawców detalicznych oraz zapewnienie, że przestrzegają oni klasyfikacji, np. poprzez podnoszenie świadomości i szkolenia pracowników sklepu. Konsumentów mogą zgłaszać naruszenia sprzedawcom detalicznym oraz za pośrednictwem strony internetowej ESRB. ESRB przekazuje skargi odpowiedzialnemu członkowi ERC w celu szybkiego zajęcia się sprawą i może wykluczyć członka naruszającego zasady z ERC.

¹⁹ W aktach prawnych takich jak: ustawa o ochronie dzieci (Children's Protection Act), ustawa o klasyfikacji programów audiowizualnych (Act of Classification of Audiovisual Programmes), prawo o ochronie konsumentów (Law on Consumer Protection), rozporządzenie w sprawie rozpowszechniania gier komputerowych (Regulation on Distribution of Computer Games), prawo o ochronie młodzieży (Youth protection law), prawo karne (Criminal Law).

²⁰ Litwa i Słowacja przyjęły przepisy dotyczące sprzedaży gier wideo przeznaczonych wyłącznie dla dorosłych.

²¹ Sprzedawcy detaliczni mają obowiązek oznaczenia produktu i dostarczenia informacji o producencie, naturze i charakterystyce produktu zgodnie z ogólnymi przepisami ustawy o ochronie konsumentów, Dz. U. nr 99 z dnia 9 grudnia 2005 r.

²² Gry wideo muszą spełnić ogólne ograniczenia dotyczące reklamy w miejscu sprzedaży.

²³ Dania w odpowiedzi na kwestionariusz poinformowała, że „rozpowszechnianie wśród dzieci gier wideo zawierających przemoc może być karalne na podstawie kodeksu karnego”.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Kodeks: http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf

2.3. Zakazy w zakresie gier wideo

Tylko cztery państwa członkowskie: **Zjednoczone Królestwo, Irlandia, Niemcy i Włochy** zakazały określonych gier wideo – albo w postaci formalnego zakazu albo za pośrednictwem środków odpowiadających zakazowi, takich jak konfiskata, odmowa sklasyfikowania albo ograniczenia w handlu.

W **Irlandii** gry wideo uznane za nieodpowiednie do oglądania z uwagi na treści związane z przemocą mogą stanowić przedmiot zakazu wydanego przez Irlandzkie Biuro Cenzurowania Filmów (Irish Film Censor's Office - IFCO). Tak stało się z grą wideo „Manhunt 2” w czerwcu 2007 r.²⁵.

Pierwszą grą wideo, której odmówiono klasyfikacji BBFC w **Zjednoczonym Królestwie**, był „Carmageddon” w 1997 r. Jednak przyznano później certyfikat klasyfikacyjny zmodyfikowanej wersji gry.

W czerwcu 2007 r. BBFC odrzuciło grę „Manhunt 2”. Decyzja ta została zakwestionowana przez komitet ds. odwołań w zakresie wideo w grudniu 2007 r. BBFC podważyła tą decyzję na drodze sądowej przed Wysokim Sędem, który odesłał sprawę do ponownego rozpoznania do komitetu ds. odwołań w zakresie wideo. Komitet podtrzymał swoją pierwotną decyzję, w następstwie której BBFC wydało certyfikat „18”²⁶. Jednakże zatwierdzona wersja nie jest wersją oryginalną, a zmodyfikowaną. Udostępnianie niesklasyfikowanej gry wideo podlega karze do dwóch lat pozbawienia wolności lub karze grzywny.

We **Włoszech** rozpowszechnianie „Manhunt 2” zostało zakazane w czerwcu 2007 r. przez Ministra ds. Komunikacji²⁷.

W **Niemczech** sąd okręgowy w Monachium wydał decyzję o konfiskacie²⁸ wszystkich wersji „Manhunt” w lipcu 2004 r. z uwagi na naruszenie przepisów karnych zakazujących opisywania i gloryfikacji przemocy. Miały miejsce także inne przypadki, takie jak w przypadku gry „Dead Rising”, którą zamieszczono na liście i skonfiskowano na podstawie decyzji sądu okręgowego w Hamburgu z czerwca 2007 r.²⁹

Komisja jest zdania, że takie zakazy powinny być wyjątkowe, proporcjonalne i ograniczone do przypadków poważnych naruszeń godności ludzkiej.

2.4. Skuteczność stosowanych środków w celu ochrony małoletnich

Półowa państw członkowskich³⁰ uważa obecnie istniejące środki za skuteczne. **Francja, Niemcy, Grecja, Włochy, Łotwa, Litwa i Polska** ulepszyły ostatnio krajowe prawo albo są w trakcie jego ulepszania. Niektóre państwa uznają te zmiany za odpowiednie w połączeniu z

²⁵ <http://www.ifco.ie/IFCO/ifcowsweb.nsf/web/news?opendocument&news=yes&type=graphic>.

²⁶ Decyzja komitetu ds. odwołań w zakresie wideo z dnia 10 grudnia 2007 r.; BBFC zwróciło się o dokonanie rewizji sądowej do Wysokiego Sądu dnia 17 grudnia 2007 r.; wyrok Wysokiego Sądu z dnia 24 stycznia 2008 r. (Mr Justice Mitting's Judgment CO/11296/2007); niewłaściwe stosowanie prawa, zwrócenie sprawy do ponownego rozpoznania do komitetu ds. odwołań w zakresie wideo, który podtrzymał swoją decyzję (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>)

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

²⁸ Decyzja sądu z 19.07.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

²⁹ Decyzja sądu z 11.06.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/04).

³⁰ Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Irlandia, Litwa, Niderlandy, Niemcy, Portugalia, Szwecja, Republika Czeska i Włochy.

samoregulacją. Na przykład **francuski** kodeks karny został zmieniony w 2007 r. Wprowadzono trzy zasady: system oparty na samoregulacji z odpowiedzialnością przemysłu, nowe uprawnienia dla Ministerstwa Spraw Wewnętrznych oraz sankcje karne.

W **Niderlandach** PEGI i przepisy prawne dotyczące sprzedaży gier wideo wydają się wystarczające. **Finlandia, Niemcy, Irlandia i Hiszpania** uznają, że obecne zasady są skuteczne i powszechnie akceptowane ale uzupełniają je działaniami podjętymi w dziedzinie umiejętności korzystania z mediów, podnoszenia świadomości rodziców i kontroli sądowej. **Szwecja** stosuje PEGI i uważa, że środki zmierzające do podniesienia świadomości rodziców, wspierania samoregulacji przemysłu i wzmocnienia współpracy pomiędzy państwem i przemysłem są skuteczne.

Niemcy³¹ i Zjednoczone Królestwo³² przeprowadzają badania nad skutecznością przepisów i ryzykiem dla dzieci. **Łotwa, Polska i Słowacja** nie potrafią określić czy PEGI jest skuteczne, ponieważ w krajach tych nie dokonano jeszcze oceny jego funkcjonowania.

W **Austrii** większość odpowiedzialnych władz regionalnych, zarówno tych stosujących PEGI jak i nie, uważa obecny system za niewystarczający. *Bundesland* Wiedeń planuje przeprowadzić reformę prawa. Austria uważa, że ogólnokrajowy system nie byłby wystarczający do rozwiązywania problemów wynikających z internetu albo z bliskości sąsiednich krajów; brak świadomości, brak nadzoru policji i brak certyfikacji w celu udzielania pomocy sprzedawcom detalicznym są także postrzegane jako problemy.

W **Belgii** i na **Węgrzech** PEGI jest stosowane ale nie ma mocy wiążącej, w wyniku czego oba kraje uważają ochronę małoletnich za nieskuteczną. **Belgia** opowiada się za regulacją na poziomie europejskim. Mimo, że certyfikaty PEGI można znaleźć na większości gier wideo, **Węgry** uznają PEGI za niewystarczające z uwagi na brak uświadomienia rodziców.

W **Bulgarii** ustawodawstwo w zakresie ochrony dzieci³³ w okresie dwóch ostatnich lat zostało uzupełnione zachętami dla przyjęcia mechanizmów w drodze samoregulacji.

2.5. Gry wideo online

Gry wideo online pozwalają grającym na interakcję poprzez połączenia sieciowe. Większość państw członkowskich³⁴ nie ma specjalnych uregulowań prawnych w tym zakresie. Jednak niektóre³⁵ używają PEGI online i wiele z nich stosuje poprzez analogię ogólne uregulowania prawne (w tym prawo karne) oraz przepisy szczególne dotyczące gier wideo off-line.

W **Niemczech** - obok wspomnianej wyżej procedury samoregulacji i współregulacji - „jugendschutz.net” specjalna wspólna agencja dla ochrony młodzieży w internecie, powołana przez kraje związkowe (*Bundesländer*), bada oferty internetowe i bierze udział w negocjacjach z producentami i dostawcami oraz w procedurach regulacyjnych.

³¹ Badanie przeprowadzone przez Federalne Ministerstwo ds. Rodziny wraz z Bundesländer; <http://www.hans-bredow-insitut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² Sprawozdanie niezależnego Byron Review, „Bezpieczniejsze dzieci w cyfrowym świecie” opublikowane dnia 27 marca 2008 r. Zob. <http://www.dfes.gov.uk/byonreview>.

³³ Ustawa o ochronie dzieci (Dz.U. Nr 48 z dnia 13 czerwca 2000 r.), ustawa o ochronie konsumentów (Dz. U. Nr 99 z dnia 9 grudnia 2005 r.).

³⁴ Austria, Belgia, Bułgaria, Cypr, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Litwa, Luksemburg, Malta, Niderlandy, Polska, Portugalia, Republika Czeska, Rumunia, Słowacja, Słowenia, Szwecja, Węgry i Wielka Brytania.

³⁵ Dania, Finlandia, Niderlandy, Słowacja, Szwecja, Włochy i Zjednoczone Królestwo.

We **Włoszech** ustawa o ochronie małoletnich dotycząca używania gier wideo jest także stosowana do gier online. Proponowany w ramach samoregulacji „Kodeks dotyczący mediów i małoletnich” wymaga od gier wideo online pokazywania klasyfikacji PEGI online w wyraźny i widoczny sposób, w tym urządzeń umożliwiających filtrowanie, dających możliwość dokonania kontroli przez rodziców.

W **Irlandii** gry wideo off-line i internetowe są tak samo traktowane w świetle prawa. Dostawcy usług internetowych zgodzili się, że nielegalne w świetle irlandzkiego prawa materiały i usługi nie będą umieszczane na serwerach irlandzkich albo zostaną z nich usunięte. Ustanowiono numer interwencyjny do zgłaszania nielegalnego albo szkodliwego materiału w internecie; funkcjonuje także współpraca organów policji.

Łotwa stosuje szczególne przepisy dotyczące dostępności gier komputerowych w internecie. Ich rozpowszechnianie może być zakazane jeżeli, na przykład, nie jest możliwe określenie użytkowników albo jeżeli odbiorca nie został poinformowany o limitach wieku. Dostawcy internetowi mają także obowiązek informowania użytkowników o możliwości zainstalowania urządzeń do filtrowania treści.

Podsumowując, Komisja uważa, że potrzebne jest podjęcie dodatkowych wysiłków w odniesieniu do gier wideo online w celu uwzględnienia ich specyfiki: potrzebny jest szybki i skuteczny mechanizm weryfikacji wieku a szczególną uwagę należy zwrócić na platformy dyskusyjne („czaty”). W tym zakresie przydatny byłby ogólnoeuropejski dialog wszystkich zainteresowanych.

W tym kontekście za punkt wyjścia może służyć polityka UE zmierzająca do wzmocnienia publiczno-prywatnej współpracy przeciwko cyberprzestępczości, a w szczególności przeciwko nielegalnym i szkodliwym treściom w internecie.

2.6. Obejmujący wszystkie platformy, ogólnoeuropejski system klasyfikacji

Większość państw członkowskich³⁶ opowiada się za obejmującym wszystkie platformy, ogólnoeuropejskim systemem klasyfikacji, który przyczyniłby się do zapewnienia właściwego funkcjonowania rynku wewnętrznego i zapobiegania dezorientacji konsumentów. PEGI jest uważany za potrzebny i możliwy do stosowania system, który ma perspektywę dalszego rozwoju.

Polska i Republika Czeska mają w tym względzie wątpliwości, ale wsparłyby harmonizację i współpracę do pewnego stopnia. Tylko **Francja, Węgry i Portugalia** uznają obejmujący wszystkie platformy, ogólnoeuropejski system klasyfikacji za niemożliwy. Uważają one, że różne typy środków przekazu wymagają różnych warunków rozpowszechniania i dostępu i pociągają za sobą specyficzny sposób korzystania, który wymaga odmiennej klasyfikacji i regulacji. Ponadto uznają one różną wrażliwość kulturową i moralną za przeszkodę w stworzeniu jednolitego systemu klasyfikacji. **Niemcy** uważają swój własny system za wystarczający. **Belgia** opowiedziała się za unijną regulacją, która zajęłaby się problemem braku kontroli i sankcji w zakresie prawidłowego stosowania oznaczeń. Większość państw członkowskich poparła wspieranie systemów opartych na samoregulacji i współregulacji. Sytuacja w **Zjednoczonym Królestwie** jest obecnie przedmiotem przeglądu.

³⁶ Austria, Belgia, Bułgaria, Cypr, Dania, Estonia, Finlandia, Grecja, Hiszpania, Irlandia, Litwa, Łotwa, Malta, Niderlandy, Republika Czeska (w pewnym stopniu), Rumunia, Słowacja, Słowenia, Szwecja i Włochy.

3. WNIOSKI

Obecnie większość państw członkowskich UE stosuje PEGI, system klasyfikacji gier wideo off-line oparty na samoregulacji, zainicjowany w 2003 r. Zdecydowana większość państw członkowskich posiada uregulowania prawne dotyczące klasyfikacji, z czego część państw przyjęła niedawno nowe przepisy w tej dziedzinie albo jest w trakcie ich przyjmowania. Niektóre z państw członkowskich oparły swoje przepisy na systemie PEGI.

Sytuacja w odniesieniu do gier online jest inna. Internet tworzy nowe wyzwania z uwagi na łatwość dostępu i globalny charakter. Większość państw członkowskich nie przyjęła szczególnych uregulowań dotyczących gier wideo online. Jednak niektóre państwa członkowskie uważają, że uregulowania prawne dotyczące gier wideo off-line stosuje się na zasadzie analogii, a inne stosują PEGI online, zainicjowany w czerwcu 2007 r.

Podsumowując, PEGI wydaje się osiągać dobre rezultaty a PEGI online jest obiecującą inicjatywą i dobrym przykładem samoregulacji, zgodnie z programem lepszych uregulowań prawnych. Dlatego też państwa członkowskie, przemysł i inne zainteresowane strony, w tym rodzice, powinni podejmować dalsze starania w celu zwiększenia zaufania do gier wideo i poprawy ochrony małoletnich.

Uwzględniając powyższe, a także znaczenie gier wideo dla wspierania różnorodności kulturowej, Komisja:

- Wzywa państwa członkowskie do uznania, że gry wideo stały się czołowym środkiem przekazu oraz do zapewnienia stosowania wysokich standardów wolności wyrażania opinii oraz skutecznych i proporcjonalnych środków ochrony małoletnich oraz wzajemnego wsparcia.
- Wzywa państwa członkowskie do włączenia w ich systemy krajowe systemu informacji i klasyfikacji PEGI oraz PEGI online.
- Wzywa przemysł gier wideo i konsoli do dalszego ulepszania systemów PEGI i PEGI online a w szczególności do regularnej aktualizacji kryteriów klasyfikacji i oznaczania ze względu na wiek, bardziej aktywnego promowania PEGI oraz zwiększenia liczby sygnatariuszy.
- Uznaje, że gry wideo online przynoszą nowe wyzwania, takie jak skuteczne systemy weryfikacji wieku i potencjalne zagrożenia dla młodych konsumentów, związane z platformami dyskusji dotyczącymi tych gier, i wzywa państwa członkowskie oraz zainteresowane strony do podjęcia współpracy w celu znalezienia innowacyjnych rozwiązań.
- Wzywa państwa członkowskie i zainteresowane strony do dokonania oceny możliwych negatywnych i pozytywnych skutków gier wideo, szczególnie w dziedzinie zdrowia.
- Wzywa wszystkie zainteresowane strony zaangażowane w sprzedaż gier wideo w sklepach detalicznych do opracowania w ciągu dwóch lat ogólnoeuropejskiego kodeksu postępowania w sprawie sprzedaży gier małoletnim oraz do ustalenia obowiązków w zakresie informowania rodziców i dzieci o systemie PEGI oraz do zapewnienia odpowiednich zasobów w celu wykonania postanowień tego kodeksu.

- Zachęca państwa członkowskie i wszystkie zainteresowane strony do podjęcia inicjatyw w celu poprawy umiejętności korzystania z mediów stosowanych do gier wideo, zgodnie z komunikatem Komisji z dnia 20 grudnia 2007 r.
- Z zadowoleniem przyjmuje i wspiera dalsze wysiłki zmierzające do stworzenia w drodze samoregulacji albo współregulacji obejmującego wszystkie platformy, ogólnoeuropejskiego systemu klasyfikacji ze względu na wiek. Komisja zamierza w szczególności zorganizować spotkania organów klasyfikacyjnych w celu wymiany najlepszych praktyk w tej dziedzinie.
- Zamierza wykorzystać istniejące kontakty i platformy z udziałem organizacji konsumentów w celu podniesienia świadomości publicznej w zakresie PEGI oraz zaleceń zawartych w niniejszym komunikacie.