

PT

PT

PT



COMISSÃO DAS COMUNIDADES EUROPEIAS

Bruxelas, xxx
COM(2008) yyy final

**COMUNICAÇÃO DA COMISSÃO
AO PARLAMENTO EUROPEU, AO CONSELHO, AO COMITÉ ECONÓMICO E
SOCIAL EUROPEU E AO COMITÉ DAS REGIÕES**

**relativa à protecção dos consumidores, em especial dos menores, no que respeita à
utilização de jogos vídeo**

**COMUNICAÇÃO DA COMISSÃO
AO PARLAMENTO EUROPEU, AO CONSELHO, AO COMITÉ ECONÓMICO E
SOCIAL EUROPEU E AO COMITÉ DAS REGIÕES**

**relativa à protecção dos consumidores, em especial dos menores, no que respeita à
utilização de jogos vídeo**

1. INTRODUÇÃO

A Resolução do Conselho de 2002 sobre a protecção dos consumidores mediante a rotulagem de determinados jogos vídeo e jogos de computador¹ sublinhava a necessidade de fornecer uma informação clara respeitante à avaliação do conteúdo e à classificação por escalões etários. Têm de ser promovidos em todos os Estados-Membros sistemas de classificação claros e simples para assegurar uma maior transparência e a livre circulação dos jogos vídeo. O Conselho sublinhava ainda a importância da cooperação entre todas as partes interessadas.

A Resolução insta a Comissão a rever os vários métodos de avaliação do conteúdo dos jogos vídeo e de computador, bem como a sua classificação e rotulagem, e a apresentar um relatório ao Conselho.

Jogar jogos vídeo constitui um dos passatempos favoritos dos europeus de diferentes idades e categorias sociais². Embora sejam comprados para fins de entretenimento, os melhores jogos têm outros efeitos positivos, já que, nomeadamente, promovem a capacidade analítica e de estratégia e habitam os jovens a uma interacção com as tecnologias da informação. Oferecem também oportunidades promissoras para o desenvolvimento de uma forte indústria de jogos interactivos na Europa, com características específicas europeias e que pode promover a diversidade cultural. A popularidade crescente dos jogos vídeo em linha é também um vector essencial de implantação das redes de telecomunicações de banda larga e dos telemóveis de terceira geração.

Em 2006, o mercado europeu dos jogos vídeo, que abrange os jogos de consola e de aparelhos de mão, jogos para PC e jogos em linha, nomeadamente jogos sem fios, gerou uma receita total superior a 6 300 milhões de euros, que em 2008 deverá atingir 7 300 milhões de euros. Este valor corresponde a metade do de todo o mercado da música na Europa³ e é já superior ao das receitas de bilheteira do cinema. É o sector mais dinâmico e com o crescimento mais rápido da indústria europeia de conteúdos, registando uma taxa de crescimento superior à dos

¹ Resolução do Conselho sobre protecção dos consumidores, nomeadamente dos jovens, mediante a rotulagem por escalões etários de determinados jogos de vídeo e jogos de computador, 1 de Março de 2002 (2002/C65/02), JO C65 de 14.3.2002, p.2.

² Relatório Nielsen "Video Games in Europe – 2007", p. 12-15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=lf6urj9ke66ppq2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>)

³ "Interactive content and convergence: Implications for the information society", estudo realizado para a Comissão Europeia (DG Sociedade da Informação e *Media*) por Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, p. 34, 45, 96 - http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf

EUA⁴. Uma nova tendência é a oferta gratuita de versões em linha de jogos vídeo populares, com base, essencialmente, em apoios publicitários.

Tal como nos restantes *media*, a liberdade de expressão dos criadores e dos jogadores tem de ser uma preocupação fundamental para os responsáveis políticos. Neste contexto, deve ter-se em conta a evolução do mercado. Na verdade, os jogos vídeo constituem cada vez mais um fenómeno transgeracional, já que são jogados tanto pelos filhos como pelos pais e tendem a passar dos quartos dos filhos para a sala de estar⁵. A idade média dos jogadores europeus tem aumentado, sendo hoje maior o número de adultos que jogam jogos vídeo com temas para adultos. Simultaneamente, os políticos são responsáveis pela saúde dos jogadores, sendo necessárias normas rigorosas para a protecção dos menores. Dados os fortes efeitos psicológicos que os jogos vídeo produzem nos menores, é importante garantir que estes joguem em condições de segurança, o que exige, nomeadamente, o estabelecimento de diferentes níveis de acesso aos jogos vídeo para menores e adultos.

Em Abril de 2003, foi adoptado o sistema de classificação por escalão etário PEGI ("Pan European Games Information")⁶, após um processo de intensas consultas com a indústria, a sociedade civil, nomeadamente associações de pais e de consumidores, e comunidades religiosas. O PEGI é um sistema voluntário, assente na auto-regulação, concebido para assegurar que os menores não sejam expostos a jogos inadequados para o seu escalão etário. Este sistema veio substituir um grande número de sistemas nacionais de classificação etária por um único sistema europeu.

Em 2003, foi realizado um estudo independente ("Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union")⁷ para a Comissão. Este estudo conclui que existe uma crescente pressão tecnológica e social para a homogeneidade das classificações, o que poderá conseguir-se através de critérios comuns de classificação. Conclui ainda que o intercâmbio regular de boas práticas entre as diferentes plataformas de *media* constitui o primeiro passo para uma maior uniformidade nas práticas de classificação nos diferentes *media*.

Sem deixar de respeitar o princípio da subsidiariedade, a União Europeia tem procurado assegurar a melhor protecção possível para as crianças através de propostas legislativas e de outras medidas: a Recomendação do Parlamento Europeu e do Conselho relativa à protecção dos menores e da dignidade humana e ao direito de resposta (2006/952/CE)⁸ menciona medidas para combater as actividades ilegais na Internet que lesem as crianças, bem como a cooperação entre os organismos responsáveis pela classificação. A rede INSAFE, co-financiada pelo Programa "Para uma Internet mais segura"⁹ e gerida pela Comissão, dedica-se a acções de sensibilização no que respeita à utilização pelas crianças dos novos *media*, nomeadamente os jogos vídeo.

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

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.05.2007, p. 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_finalrep2.pdf

⁸ JO L 378 de 27.12.2006, p. 72–77.

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

A Internet oferece novas formas de consumo dos *media* e novas oportunidades para a diversidade cultural, nomeadamente jogos vídeo, mas pode ser também um meio de difusão de conteúdos ilegais e, especialmente para os menores, lesivos. Surgem assim desafios específicos em termos de protecção dos jovens. O sistema PEGI On-line¹⁰, lançado em Junho de 2007 e co-financiado pelo Programa "Para uma Internet mais segura", é a evolução lógica do sistema PEGI, concebido para proteger melhor os jovens contra jogos com conteúdo inadequado e ajudar os pais a compreenderem os riscos e os potenciais efeitos lesivos que este ambiente apresenta.

Em Dezembro de 2007, a Comissão adoptou uma comunicação¹¹ relativa a uma abordagem europeia da literacia mediática no ambiente digital. A literacia mediática é, em síntese, a capacidade de aceder, compreender, avaliar e criar conteúdos mediáticos. Diz respeito a todos os tipos de *media*, inclusive jogos vídeo. A comunicação realça a importância da literacia mediática para as gerações mais jovens, especialmente no que respeita aos conteúdos em linha. Além disso, os jogos vídeo são crescentemente utilizados nos programas escolares¹².

2. A CONSULTA E AS SUAS CONCLUSÕES

Foi enviado a todos os Estados-Membros um questionário destinado a recolher informações e contributos para um relatório aprofundado sobre as tendências verificadas a nível da protecção dos consumidores no que respeita aos jogos vídeo e de computador na sequência da adopção da Resolução do Conselho acima mencionada. As perguntas abrangiam os sistemas de classificação etária ou do conteúdo, a venda de jogos vídeo no comércio de retalho, a proibição de jogos vídeo, a eficácia das medidas em vigor na protecção dos menores, os jogos vídeo em linha e um sistema de classificação pan-europeu multiplataformas. Foram recebidas respostas de todos os 27 Estados-Membros.

2.1. Sistemas de classificação etária e do conteúdo

Os principais fabricantes de consolas apoiam o sistema PEGI¹³. Este sistema é aplicado na grande maioria dos Estados-Membros¹⁴, embora nem todos tenham adoptado legislação específica.

Os Estados-Membros que aplicam o PEGI e adoptaram ou estão a preparar legislação específica¹⁵ relativa à classificação etária são a **Finlândia, a Grécia, a Itália, a Letónia, os Países Baixos, a Polónia, Portugal, a Eslováquia e o Reino Unido**. Nos Países Baixos e na Polónia estão ainda previstas sanções penais.

No **Reino Unido**, a indústria dos jogos de computador utiliza o sistema PEGI para a maioria dos jogos vídeo. Os jogos com conteúdo sexual ou muito violento são submetidos à aprovação

¹⁰ www.pegionline.eu.

¹¹ COM(2007) 833 final

¹² Por exemplo, a "Interactive Software Federation of Europe" está a colaborar com a "European Schoolnet" na avaliação da utilização de jogos pedagógicos nas escolas e na promoção do intercâmbio das melhores práticas.

¹³ Por exemplo, Nintendo, PlayStation, Xbox.

¹⁴ Áustria (parcialmente), Bélgica, Bulgária, República Checa, Dinamarca, Estónia, Espanha, Finlândia, França, Grécia, Hungria, Itália, Irlanda, Letónia (legislação baseada no PEGI), Países Baixos, Polónia, Portugal (legislação baseada no PEGI), Eslováquia, Suécia, Reino Unido.

¹⁵ Por exemplo, leis sobre a classificação dos programas audiovisuais, as gravações vídeo, a protecção dos consumidores, a informação pública.

do "British Board of Film Classification" (BBFC), que atribui classificações etárias diferentes das do sistema PEGI.

Em **França**, o PEGI é utilizado na classificação e rotulagem dos jogos vídeo. As alterações introduzidas no direito penal francês em 2007¹⁶ prevêm a classificação etária e a rotulagem dos jogos vídeo segundo escalões etários.

Bélgica, Bulgária, Dinamarca, Estónia, Hungria, Irlanda, Espanha e Suécia aplicam o PEGI, mas não adoptaram legislação específica. Na **República Checa**, embora não exista um sistema específico oficial, o PEGI é utilizado por todos os grandes editores, mas não em todos os jogos vídeo distribuídos.

A **Alemanha** e a **Lituânia** adoptaram legislação específica. Na Alemanha, o sistema PEGI, assente na auto-regulação, não é utilizado. A lei **alemã** relativa à protecção dos jovens¹⁷ inclui medidas específicas para a classificação etária e a rotulagem dos jogos vídeo, que são matéria da competência dos 16 *Bundesländer*. Em colaboração com a organização USK do sector ("Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle"/"Organização para a monitorização voluntária do software de lazer"), os *Bundesländer* estabeleceram um sistema de classificação que visa definir escalões etários comuns para todos eles. Para o efeito, designam um representante comum cuja decisão nesta matéria é vinculativa.

Na **Áustria**, a protecção dos menores é da competência de cada *Bundesland*. Assim, existem grandes diferenças na legislação relativa à protecção dos jovens e no modo como é aplicada.

Em **Malta**, o PEGI não é aplicado, estando os jogos vídeo abrangidos pela legislação geral.

Chipre, Luxemburgo, Roménia e Eslovénia comunicaram que não adoptaram qualquer sistema de classificação etária ou do conteúdo nem qualquer legislação nesta matéria.

Em conclusão, a Comissão considera que é possível melhorar consideravelmente a situação no que respeita à implantação do sistema de classificação PEGI nos Estados-Membros e à compatibilidade das disposições nacionais neste domínio com o PEGI.

2.2. Venda de jogos vídeo no comércio retalhista

A Comissão está preocupada com o número crescente de jogos vídeo violentos utilizados por menores. É importante analisar o acesso a esses jogos. Metade dos Estados-Membros¹⁸ adoptou disposições legais específicas, no direito civil e penal, respeitantes à venda física de jogos vídeo com conteúdo lesivo para os menores, estando previstas diversas sanções para impor o cumprimento destas disposições¹⁹.

Os Estados-Membros que tencionam utilizar ou já utilizam uma classificação para a distribuição, difusão e publicidade em função da idade e/ou do conteúdo são a **Itália** (lei em

¹⁶ Loi n° 98-468 alterada pela Lei n° 2007-297.

¹⁷ Jugenschutzgesetz; publicada em 23 de Julho de 2002 (BGBl I Nr. 51, S. 2730), com a sua última redacção, que lhe foi dada pela lei de 20 de Julho de 2007 (BGBl. I S. 1595).

¹⁸ Áustria, Bélgica, Espanha, Estónia, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Itália, Letónia, Lituânia, Países Baixos, Eslováquia, Suécia, Reino Unido.

¹⁹ Em actos legislativos como a lei da protecção das crianças, a lei da classificação dos programas audiovisuais, a lei da protecção dos consumidores, o regulamento da distribuição dos jogos de computador, a lei da protecção da juventude, o direito penal.

processo de adopção), o **Reino Unido, a Alemanha, a Estónia, a Grécia, a Letónia, a Lituânia²⁰ e a Eslováquia.**

A **França, a Suécia e os Países Baixos** proíbem determinados jogos vídeo violentos no seu direito penal (na Suécia, igualmente no direito constitucional). No que respeita aos jogos legais, os retalhistas suecos aceitaram aplicar o sistema PEGI de classificação etária aos produtos que vendem. Podem exigir uma autorização dos pais para vender determinados jogos.

Na Bélgica e em Malta, existe um conjunto de disposições legais que abrange a venda de jogos vídeo, nomeadamente as leis respeitantes ao racismo e à xenofobia, ao comércio, à protecção dos consumidores e à ordem pública.

Bulgária²¹, República Checa²², Chipre, Dinamarca²³, Hungria, Luxemburgo, Polónia e Roménia não dispõem de legislação específica para a venda de jogos vídeo.

Nestas circunstâncias, o estabelecimento de um código de conduta para os retalhistas vendedores de jogos vídeo constitui a próxima etapa lógica. Nos Estados Unidos, o ESRB ("Entertainment Software Rating Board") e os retalhistas nacionais – reunidos no ERC ("ESRB Retail Council") – aconselham os pais e outros consumidores sobre questões ligadas à classificação. O REEC ("Ratings Education and Enforcement Code")²⁴ destina-se a informar os retalhistas e a assegurar que estes façam respeitar as classificações, nomeadamente através da sensibilização e da formação do pessoal das lojas. Os consumidores podem comunicar infrações aos retalhistas e ao ESRB no sítio Web deste. O ESRB encaminha a queixa para o membro do ERC responsável com vista ao seu tratamento expedito, podendo expulsar do ERC os membros infractores.

2.3. Proibição de jogos vídeo

Apenas quatro Estados-Membros, **Reino Unido, Irlanda, Alemanha e Itália,** proibiram, até agora, determinados jogos vídeo através de uma proibição formal ou de medidas equivalentes a uma proibição, como o confisco, a recusa de atribuição de classificação ou restrições comerciais.

Na **Irlanda,** os jogos vídeo considerados inadequados devido ao seu carácter violento podem ser proibidos pelo IFCO ("Irish Film Censor's Office"), como foi o caso do jogo "Manhunt 2", em Junho de 2007²⁵.

O primeiro jogo vídeo ao qual foi recusada uma classificação do BBFC no **Reino Unido** foi o "Carmageddon", em 1997. No entanto, foi atribuído mais tarde um certificado de classificação a uma versão alterada.

²⁰ A Lituânia e a Eslováquia adoptaram regras para a venda de jogos vídeo destinados exclusivamente a adultos.

²¹ Os retalhistas são obrigados a pôr um rótulo no produto e a fornecer informações, nomeadamente sobre o produtor, a natureza e as características do produto, como previsto nas disposições gerais da lei da protecção dos consumidores, Jornal Oficial n.º 99 de 9 de Dezembro de 2005.

²² Os jogos vídeo devem cumprir as restrições gerais aplicáveis à publicidade no local de venda.

²³ A Dinamarca refere, na sua resposta ao questionário, que a difusão de jogos vídeo violentos junto de crianças pode ser punida nos termos do Código Penal.

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

http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf

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

Em Junho de 2007, o BBFC rejeitou o "Manhunt 2". Esta decisão foi anulada pelo "Video Appeals Committee" em Dezembro de 2007. O BBFC recorreu desta decisão para o "High Court", que remeteu de novo o processo para o "Video Appeals Committee", que, em Março de 2008, manteve a sua decisão. Assim, o BBFC emitiu um certificado "18"²⁶. No entanto, a versão certificada não é a versão original, mas sim uma versão alterada. A venda de jogos vídeo sem classificação é punível com prisão até dois anos e/ou coima sem limite máximo.

Em **Itália**, a difusão do jogo "Manhunt 2" foi suspensa em Junho de 2007 pelo Ministro das Comunicações²⁷.

Na **Alemanha**, o Tribunal de Munique decidiu confiscar²⁸ todas as versões do jogo "Manhunt" em Julho de 2004, por violação de uma disposição penal nos termos da qual é proibido representar e glorificar a violência. Houve ainda outros casos, como o do jogo "Dead Rising", que foi posto no Index e confiscado por decisão do Tribunal de Hamburgo de Junho de 2007²⁹.

A Comissão considera que estas proibições devem ser excepcionais, proporcionadas e, conseqüentemente, limitadas a casos de atentados graves à dignidade humana.

2.4. Eficácia das medidas em vigor de protecção dos menores

Metade dos Estados-Membros³⁰ considera que as medidas em vigor são, em geral, eficazes. A **França, a Alemanha, a Grécia, a Itália, a Letónia, a Lituânia e a Polónia** aperfeiçoaram recentemente ou estão a aperfeiçoar a legislação nacional. Há quem considere que estas alterações são adequadas se articuladas com a auto-regulação. Por exemplo, o Código Penal francês foi alterado em 2007. Foram nele introduzidos três princípios: um sistema de auto-regulação em que são atribuídas responsabilidades às empresas do sector, novas competências atribuídas ao Ministério do Interior e sanções penais.

Os **Países Baixos** consideram suficientes o sistema PEGI e as disposições legais respeitantes à venda de jogos vídeo. A **Finlândia, a Alemanha, a Irlanda e a Espanha** consideram que as regras em vigor são eficazes e amplamente aceites, mas estão a reforçá-las através da promoção da literacia mediática, da sensibilização dos pais e do controlo judicial. A **Suécia** utiliza o PEGI e considera que as medidas de sensibilização dos pais, de promoção da auto-regulação no sector e de reforço da cooperação entre o Estado e o sector funcionam bem.

A **Alemanha**³¹ e o **Reino Unido**³² estão a realizar estudos sobre a eficácia da legislação e os riscos para as crianças. A **Letónia, Polónia e Eslováquia** não sabem se o PEGI tem tido êxito, já que ainda não foi efectuada qualquer avaliação.

²⁶ Decisão do "Video Appeals Committee" de 10 de Dezembro de 2007; o BBFC apresentou recurso no "High Court" em 17 de Dezembro de 2007; decisão do "High Court" em 24 de Janeiro de 2008 ("Mr Justice Mitting's Judgment", CO/11296/2007): aplicação incorrecta da lei, processo remetido de novo para o "Video Appeals Committee", que manteve a sua decisão (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

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

²⁸ Decisão de 19.7.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

²⁹ Decisão de 11.6.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

³⁰ República Checa, Dinamarca, Espanha, Estónia, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Itália, Irlanda, Lituânia, Países Baixos, Portugal, Suécia.

³¹ Estudo do Ministério Federal da Família em conjunto com os *Bundesländer* <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

Na **Áustria**, a grande maioria das autoridades regionais competentes, utilizadoras ou não do PEGI, considera que o sistema actual é insuficiente. O *Bundesland* de Viena tenciona rever a legislação. A Áustria considera que um sistema nacional não será suficiente para fazer face aos problemas levantados pela Internet ou pela proximidade de países vizinhos; a falta de sensibilização, de supervisão pela polícia e de um sistema de certificação que auxilie os retalhistas é igualmente vista como um problema.

Na **Bélgica** e na **Hungria**, o PEGI está já a ser aplicado, mas não é juridicamente vinculativo, pelo que ambos os países consideram que a protecção dos menores é ineficaz. A **Bélgica** defende a adopção de legislação a nível europeu. Embora a maioria dos jogos vídeo ostente uma certificação PEGI, a Hungria considera que este sistema é insuficiente, dada a falta de sensibilização dos pais.

Na **Bulgária**, a legislação relativa à protecção das crianças³³ foi complementada nos últimos dois anos com incentivos à utilização de mecanismos de auto-regulação.

2.5. Jogos vídeo em linha

Os jogos vídeo em linha permitem que os jogadores interajam através da ligação a uma rede. A grande maioria dos Estados-Membros³⁴ não possui legislação específica nesta matéria. No entanto, alguns³⁵ utilizam o PEGI On-line e vários aplicam a legislação geral (inclusive o Código Penal) e legislação específica respeitante aos jogos vídeo fora de linha, por analogia.

Na **Alemanha**, para além do processo acima mencionado assente na auto-regulação e na co-regulação, a agência comum "jugendschutz.net", dedicada especificamente à protecção da juventude na Internet, criada pelos *Bundesländer*, examina as ofertas na Internet e participa em negociações com os produtores e os fornecedores, bem como em procedimentos na esfera da regulamentação.

Em **Itália**, a lei da protecção dos menores no que respeita à utilização dos jogos vídeo aplica-se também aos jogos em linha. A proposta de código para os *media* e os menores, assente na auto-regulação, exige que os jogos vídeo em linha ostentem a classificação PEGI On-line de modo claro e visível e incluam medidas de filtragem para controlo parental.

Na **Irlanda**, a utilização de jogos vídeo na Internet e fora de linha é tratada do mesmo modo na legislação. Os fornecedores de serviços Internet acordaram que o material e os serviços que sejam ilegais nos termos da legislação irlandesa não serão aceites ou serão removidos dos servidores irlandeses. Foi criada uma linha directa para a comunicação da existência de material ilegal ou lesivo na Internet e foi estabelecido um processo de cooperação com a polícia.

A **Letónia** aplica disposições específicas relativas à acessibilidade dos jogos de computador na Internet. A distribuição de um jogo pode ser proibida caso, por exemplo, não seja possível determinar o seu círculo de utilizadores ou caso os destinatários não tenham sido informados

³² O relatório "Safer Children in a Digital World", da organização independente "Byron Review", foi publicado em 27 de Março de 2008. Ver <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

³³ Lei de protecção das crianças (Jornal Oficial n.º 48 de 13 de Junho de 2000), lei de protecção dos consumidores (Jornal Oficial n.º 99 de 9 de Dezembro de 2005).

³⁴ Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estónia, Finlândia, França, Grécia, Hungria, Lituânia, Luxemburgo, Malta, Países Baixos, Polónia, Portugal, Roménia, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Suécia, Reino Unido.

³⁵ Dinamarca, Finlândia, Itália, Países Baixos, Eslováquia, Suécia, Reino Unido.

da sua classificação etária. Os fornecedores de serviços Internet são também obrigados a informar os utilizadores da possibilidade de instalarem filtros de conteúdos.

Globalmente, a Comissão considera que é necessário intensificar os esforços no que respeita aos jogos vídeo em linha, para que sejam tomadas em conta as suas especificidades: é necessário um mecanismo ágil e eficaz de verificação da idade e deve prestar-se especial atenção aos fóruns de discussão (*chat rooms*). Seria útil instituir um diálogo pan-europeu entre todas as partes interessadas nesta área.

Neste contexto, a política da UE de reforço da cooperação público-privada no combate à cibercriminalidade e, em especial, aos conteúdos ilegais e lesivos na Internet poderá funcionar como ponto de partida.

2.6. Um sistema de classificação pan-europeu multiplataformas

A maioria dos Estados-Membros³⁶ defende a criação de um sistema de classificação etária pan-europeu multiplataformas que contribua para assegurar o bom funcionamento do mercado interno e evite confundir os consumidores. O PEGI é considerado útil e viável, tendo capacidade para evoluir.

A **Polónia** e a **República Checa** mostram-se cépticas, mas apoiarão, em certa medida, a harmonização e a cooperação. Só a **França**, a **Hungria** e **Portugal** consideram que um sistema de classificação multiplataformas é impossível. Argumentam que os diferentes tipos de *media* exigem diferentes condições de difusão e acesso e implicam um tipo de consumo específico que exige classificações e regras diferentes. Por outro lado, vêem as diferentes sensibilidades culturais e morais como um obstáculo a um sistema único de classificação. A **Alemanha** considera que o seu próprio sistema é satisfatório. A **Bélgica** mostrou-se defensora de regras comunitárias para fazer face à falta de controlo e sanções para a aplicação incorrecta das regras relativas aos rótulos. A maioria dos Estados-Membros preconiza a promoção de sistemas assentes na auto-regulação e na co-regulação. A situação no **Reino Unido** está em processo de revisão.

3. CONCLUSÕES

Actualmente, a maioria dos Estados-Membros aplica o PEGI, o sistema de classificação assente na auto-regulação para jogos vídeo fora de linha, lançado em 2003. A grande maioria destes Estados-Membros adoptou legislação nesta matéria e um bom número deles melhorou recentemente a sua legislação ou está em vias de o fazer. Alguns Estados-Membros tomaram mesmo como base para a sua legislação o sistema PEGI.

A situação dos jogos em linha é diferente. A Internet cria novos desafios, dado o seu fácil acesso e a sua natureza mundial. A maioria dos Estados-Membros não possui legislação específica para os jogos vídeo em linha. No entanto, alguns Estados-Membros consideram que a legislação aplicável aos jogos vídeo fora de linha se aplica por analogia. Há também Estados-Membros que utilizam o sistema PEGI On-line, lançado em Junho de 2007.

³⁶ Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, República Checa (em certa medida), Dinamarca, Estónia, Finlândia, Grécia, Itália, Irlanda, Letónia, Lituânia, Malta, Países Baixos, Roménia, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Suécia.

Em conclusão, o PEGI parece ter alcançado bons resultados e o PEGI On-line é também uma iniciativa promissora, pelo que o PEGI se tornou um bom exemplo de auto-regulação, consonante com a iniciativa "Legislar melhor". Consequentemente, os Estados-Membros, as empresas do sector e as outras partes interessadas, incluindo os pais, devem intensificar os esforços para reforçar a confiança nos jogos vídeo e melhorar a protecção dos menores.

Considerando o acima exposto, e tendo em conta o valor dos jogos vídeo na promoção da diversidade cultural, a Comissão:

- Exorta os Estados-Membros a reconhecerem que os jogos vídeo se tornaram um dos segmentos mais importantes dos *media* e a assegurarem um nível elevado de liberdade de expressão e a aplicação de medidas eficazes e proporcionadas de protecção dos menores, bem como o seu reforço mútuo.
- Consequentemente, exorta os Estados-Membros a integrarem nos seus sistemas nacionais o sistema de informação e classificação criado no âmbito das iniciativas PEGI e PEGI On-line.
- Exorta as empresas do sector dos jogos e consolas vídeo a aperfeiçoarem os sistemas PEGI e PEGI On-line, nomeadamente actualizando regularmente os critérios aplicáveis à classificação etária e à rotulagem, publicitando mais activamente o PEGI e fazendo aumentar a lista de signatários.
- Reconhece que os jogos vídeo em linha criam novos desafios, como a criação de sistemas eficazes de verificação da idade e a resposta aos potenciais perigos, para os jovens consumidores, decorrentes dos fóruns de discussão associados a estes jogos, e exorta os Estados-Membros e as partes interessadas a cooperarem com vista a soluções inovadoras.
- Exorta os Estados-Membros e as partes interessadas a avaliarem os possíveis efeitos negativos e positivos dos jogos vídeo, nomeadamente na saúde.
- Exorta todas as partes interessadas na venda de jogos vídeo em lojas de retalho a chegarem a acordo, no prazo de dois anos, sobre um código de conduta pan-europeu para a venda de jogos a menores e sobre o compromisso de realizarem acções de sensibilização para o sistema PEGI junto dos pais e das crianças e de assegurarem recursos adequados para a aplicação do disposto nesse código.
- Incentiva os Estados-Membros e todas as partes interessadas a tomarem iniciativas com vista a melhorar a literacia mediática no que respeita aos jogos vídeo, em consonância com a Comunicação da Comissão de 20 de Dezembro de 2007.
- Saúda e apoia a intensificação do esforço de criação de um sistema de classificação etário pan-europeu multiplataformas assente na auto-regulação ou na co-regulação. A Comissão tenciona, em concreto, organizar reuniões dos órgãos de classificação com vista ao intercâmbio das melhores práticas neste domínio.
- Tenciona utilizar as redes e plataformas existentes, em conjunto com as organizações de consumidores, em acções de sensibilização pública para o PEGI e para as recomendações constantes da presente comunicação.