

SL

SL

SL



KOMISIJA EVROPSKIH SKUPNOSTI

Bruselj, xxx
COM(2008) yyy konč.

**SPOROČILO KOMISIJE
EVROPSKEMU PARLAMENTU, SVETU, EVROPSKEMU EKONOMSKO-
SOCIALNEMU ODBORU IN ODBORU REGIJ**

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnikov, pri uporabi videoiger

SPOROČILO KOMISIJE
EVROPSKEMU PARLAMENTU, SVETU, EVROPSKEMU EKONOMSKO-
SOCIALNEMU ODBORU IN ODBORU REGIJ

o varstvu potrošnikov, zlasti mladoletnikov, pri uporabi videoiger

1. UVOD

V resoluciji iz leta 2002 o varovanju potrošnikov z označevanjem nekaterih videoiger in računalniških iger¹ je Svet poudaril potrebo po zagotavljanju jasnih informacij glede ocenjevanja vsebine in primernosti za posamezno starostno skupino. V vseh državah članicah je treba spodbujati jasne in enostavne sisteme ocenjevanja, da se zagotovita večja preglednost in prosti pretok videoiger. Svet je poudaril tudi pomen sodelovanja med vsemi zainteresiranimi stranmi.

Svet je v resoluciji pozval Komisijo, da pregleda različne načine ocenjevanja vsebine videoiger in računalniških iger kot tudi njihovo razvrščanje in označevanje, ter da o tem poroča Svetu.

Igranje videoiger je ena od priljubljenih oblik preživljanja prostega časa med Evropejci različnih starosti in iz vseh družbenih slojev². Čeprav so bile kupljene zaradi svoje razvedrilne vrednosti, imajo najboljše igre še druge pozitivne učinke, saj nenazadnje spodbujajo analitične in strateške spretnosti ter mlade privajajo na interakcijo z informacijsko tehnologijo. Poleg tega obstajajo dobre možnosti za razvoj močne industrije interaktivnih iger v Evropi, ki ima poseben evropski značaj in lahko postane nosilka kulturne raznolikosti. Vedno večja priljubljenost spletnih videoiger je tudi ključnega pomena pri spodbujanju uporabe širokopasovnih telekomunikacijskih omrežij in mobilnih telefonov tretje generacije.

V letu 2006 je celotni prihodek evropskega trga videoiger, ki vključuje igralne konzole in prenosne videoigre, igre za osebne računalnike in spletne igre, vključno z brezžičnimi igrami, znašal več kot 6,3 milijarde EUR, do leta 2008 pa naj bi se predvidoma povečal na 7,3 milijarde EUR. Ta prihodek je enak polovici prihodka celotnega glasbenega trga v Evropi³, presega pa tudi že blagajniške prejemke kinematografov. Gre za najbolj dinamičen sektor v evropski industriji vsebin z rastjo, ki je višja od rasti v ZDA⁴. Novi trend je zagotoviti brezplačne spletne različice priljubljenih videoiger, ki bi se financirale predvsem z oglaševanjem.

¹ Resolucija Sveta o varovanju potrošnikov, zlasti mladih, z označevanjem primernosti nekaterih videoiger in računalniških iger za posamezne starostne skupine, 1. marec 2002 (2002/C65/02), UL C 65, 14.3.2002, str. 2.

² Poročilo podjetja Nielsen o videoigrah v Evropi v letu 2007 (*Video Games in Europe – 2007*), str. 12–15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=1f6urj9ke66pqp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>).

³ *Interactive content and convergence: Implications for the information society. A Study for the European Commission (DG Information Society and Media)*, ki so jo opravila podjetja Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, str. 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*, str. 38.

Kot pri vseh drugih medijih mora biti tudi tu najpomembnejša skrb oblikovalcev politik zagotavljanje svobode izražanja za ustvarjalce kot tudi za igralce iger. Pri tem morajo upoštevati spremembe na trgu. Videoigre so namreč pojav, ki v vedno večji meri zadeva vse generacije, saj jih igrajo tako otroci kot tudi njihovi starši in se zato iz otroških sob selijo v dnevne sobe⁵. Povprečna starost evropskih igralcev iger se je povečala in danes vedno več odraslih igra videoigre, katerih vsebina je primerna samo za odrasle. Poleg tega so oblikovalci politik odgovorni za zdravje igralcev iger in morajo zagotoviti visoko raven varstva mladoletnikov. Zaradi močnih psiholoških učinkov videoiger na mladoletnike je pomembno zagotoviti, da je igranje iger zanje varno. To zahteva zlasti različne stopnje dostopa do videoiger za mladoletnike in odrasle.

Aprila 2003 je bil po zelo intenzivnem posvetovanju z industrijo, civilno družbo (npr. z združenji staršev in potrošnikov) ter verskimi skupinami sprejet samoregulativni vseevropski informacijski sistem za igre (PEGI)⁶, ki ocenjuje njihovo primernost glede na posamezno starostno skupino. PEGI je prostovoljni, samoregulativni sistem, ki je oblikovan tako, da zagotavlja, da mladoletniki niso izpostavljeni igram, ki niso primerne za njihovo starostno skupino. Sistem PEGI je številne obstoječe nacionalne sisteme za ocenjevanje primernosti nadomestil z enotnim evropskim sistemom.

Leta 2003 je bila po naročilu Komisije opravljena neodvisna študija o postopku ocenjevanja avdiovizualnih del v Evropski uniji (*Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union*)⁷. V njej je bilo opozorjeno na naraščajoči tehnološki in družbeni pritisk na zagotovitev enotnega sistema ocenjevanja, ki bi ga bilo mogoče doseči z uvedbo skupnih meril za ocenjevanje. Druga sklepna ugotovitev se nanaša na redno izmenjavo dobrih praks med različnimi medijskimi platformami, ki bi pomenila prvi korak k večjemu poenotenju postopkov ocenjevanja v različnih medijih.

Evropska unija si z zakonodajnimi predlogi in drugimi ukrepi prizadeva, da bi zagotovila najboljše možno varstvo otrok, pri čemer upošteva načelo subsidiarnosti: Priporočilo Evropskega parlamenta in Sveta o varstvu mladoletnikov in človeškega dostojanstva ter o pravici do odgovora (2006/952/ES)⁸ se nanaša na ukrepanje v primeru kaznivih dejavnosti na internetu, ki škodijo mladoletnikom, ter sodelovanje med organi, ki se ukvarjajo z ocenjevanjem in razvrščanjem avdiovizualnih vsebin. Mreža INSAFE, ki se sofinancira iz programa za varnejši internet⁹ in jo vodi Komisija, si prizadeva za ozaveščanje javnosti o načinu, kako otroci uporabljajo nove medije, vključno z videoigrami.

Internet nudi nove oblike uporabe medijev in nove možnosti za kulturno raznolikost, h kateri spadajo tudi videoigre, lahko pa je tudi sredstvo za širjenje vsebine, ki je nezakonita in škodljiva zlasti za mladoletnike. To ustvarja na področju varovanja mladih posebne izzive. Spletni PEGI¹⁰, ki je začel delovati junija 2007 in se sofinancira iz programa za varnejši internet, je logična nadgradnja sistema PEGI. Njegov namen je mlade bolje zaščititi pred

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.5.2007, str. 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 UL L 378, 27.12.2006, str. 72–77.

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

¹⁰ www.pegionline.eu.

neprimernimi vsebinami iger in pomagati staršem, da razumejo tveganja in morebitne škodljive vplive v tem okolju.

Decembra 2007 je Komisija sprejela Sporočilo¹¹ o evropskem pristopu k medijski pismenosti v digitalnem okolju. Medijska pismenost je sposobnost pridobivanja, razumevanja, ocenjevanja in ustvarjanja medijskih vsebin. Povezana je z vsemi vrstami medijev, vključno z videoigami. V Sporočilu je poudarjena pomembnost medijske pismenosti za mlajše generacije, zlasti glede spletne vsebine. Poleg tega se videoigre vedno bolj uporabljajo tudi v šolskih učnih načrtih¹².

2. POSVETOVANJE IN ZAKLJUČKI POSVETOVANJA

Vse države članice so prejele vprašalnik, namenjen zbiranju informacij in gradiva za poglobljeno poročanje o trenutnih trendih na področju varstva potrošnikov pri uporabi videoiger in računalniških iger po sprejetju zgoraj navedene resolucije Sveta. Vprašanja so zajemala sisteme za ocenjevanje primernosti glede na starost/in ocenjevanje vsebine, prodajo videoiger v maloprodajnih trgovinah, prepoved videoiger, učinkovitost veljavnih ukrepov za varovanje mladoletnikov, spletne videoigre in vseevropski sistem ocenjevanja, ki bi zajel vse platforme. Odzvalo se je vseh 27 držav članic.

2.1. Sistemi za ocenjevanje primernosti glede na starost/in ocenjevanje vsebine

Sistem PEGI podpirajo večji proizvajalci konzol¹³. Uporablja se v veliki večini držav članic EU¹⁴, čeprav vse države na tem področju niso sprejele ustrezne zakonodaje.

Države članice, ki uporabljajo sistem PEGI in so sprejele ali pripravljajo posebno zakonodajo¹⁵ o razvrščanju glede na starost, so **Grčija, Italija, Latvija, Nizozemska, Poljska, Portugalska, Slovaška, Finska in Združeno kraljestvo**. Na Nizozemskem in Poljskem so predvidene celo kazenske sankcije.

Industrija računalniških iger v **Združenem kraljestvu** uporablja sistem PEGI za večino videoiger. Videoigre, ki vsebujejo gradivo spolne narave ali prikazujejo hudo nasilje, mora odobriti *British Board of Film Classification* (BBFC), ki uporablja drugačno razvrščanje glede na starost kot sistem PEGI.

V **Franciji** se sistem PEGI uporablja za razvrščanje in označevanje videoiger. Spremembe v francoskem kazenskem pravu iz leta 2007¹⁶ predvidevajo starostno razvrščanje in označevanje videoiger glede na starostne skupine.

¹¹ COM(2007) 833 konč.

¹² Evropsko združenje za interaktivno programsko opremo (*Interactive Software Federation of Europe*) sodeluje na primer z *European Schoolnet* pri ocenjevanju uporabe izobraževalnih iger v šolah in pomaga pri izmenjavi najboljših praks.

¹³ Npr. Nintendo, PlayStation, Xbox.

¹⁴ Belgija, Bolgarija, Češka, Danska, Estonija, Grčija, Španija, Francija, Irska, Italija, Latvija (zakonodaja na podlagi sistema PEGI), Madžarska, Nizozemska, Avstrija (delno), Poljska, Portugalska (zakonodaja na podlagi sistema PEGI), Slovaška, Finska, Švedska in Združeno kraljestvo.

¹⁵ Kot so na primer zakon o razvrščanju avdiovizualnih programov, zakon o snemanju videoposnetkov, zakon o varstvu potrošnikov, zakon o javnem obveščanju.

¹⁶ Zakon št. 98-468, spremenjen z zakonom št. 2007-297.

Belgija, Bolgarija, Danska, Estonija, Španija, Irska, Madžarska in Švedska uporabljajo sistem PEGI, nimajo pa posebne zakonodaje. Čeprav **Češka** uradno nima posebnega sistema, vsi večji izdajatelji videoiger uporabljajo sistem PEGI, vendar ne za vse videoigre, ki so v prodaji.

Nemčija in **Litva** imata posebno zavezujočo zakonodajo. V Nemčiji se samoregulativni sistem PEGI ne uporablja. **Nemška** zakonodaja o varstvu mladih¹⁷ vsebuje posebne ukrepe za starostno ocenjevanje in označevanje videoiger, ki so v pristojnosti 16 zveznih dežel. Skupaj z USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* – organizacija za prostovoljno spremljanje razvedrilne programske opreme) panoge so vzpostavili sistem ocenjevanja, ki je namenjen enotnemu razvrščanju glede na starost v vseh zveznih deželah. V ta namen imajo zvezne dežele skupnega predstavnika, njegove odločitve o označevanju pa so zavezujoče.

V Avstriji je varstvo mladoletnikov v pristojnosti posameznih zveznih dežel. Zaradi tega se zakonodaja s področja varstva mladih in njeno izvajanje zelo razlikujeta.

Na **Malti**, kjer se sistem PEGI ne uporablja, spadajo videoigre pod splošno zakonodajo.

Ciper, Luksemburg, Romunija in Slovenija so sporočili, da nimajo sistema za ocenjevanje glede na starost ali vsebino kot tudi ne ustrezne zakonodaje.

Komisija zato sklepa, da je prevzem sistema za razvrščanje PEGI v državah članicah EU in skladnost veljavnih nacionalnih predpisov s sistemom PEGI še vedno mogoče znatno izboljšati.

2.2. Prodaja videoiger v maloprodajnih trgovinah

Komisija je izrazila zaskrbljenost zaradi vedno večjega števila nasilnih videoiger, ki jih uporabljajo mladoletniki. Zato je pomembno analizirati dostop do takšnih iger. V polovici držav članic¹⁸ veljajo posebni predpisi na področju civilnega in kazenskega prava, ki urejajo fizično prodajo videoiger z vsebinami, ki so škodljive za mladoletnike, za njihovo izvrševanje pa obstajajo tudi različne kazni¹⁹.

Države članice, ki si prizadevajo za uvedbo razvrščanja glede na starost/vsebino pri distribuciji, dajanju v promet in oglaševanju ali takšno razvrščanje že uporabljajo, so **Nemčija, Estonija, Grčija, Italija** (zakon je v postopku sprejetja), **Latvija, Litva**²⁰ **Slovaška** in **Združeno kraljestvo**.

V **Franciji, na Nizozemskem in Švedskem** so nekatere nasilne videoigre prepovedane s kazenskim pravom (na Švedskem tudi z ustavnim pravom). Švedski trgovci na drobno so privolili, da bodo pri prodaji zakonsko dovoljenih iger uporabljali sistem PEGI za ocenjevanje primernosti za posamezno starostno skupino. Prodaja je mogoča le ob privolitvi staršev.

¹⁷ *Jugendschutzgesetz*; objavljen dne 23. julija 2002 (BGBl I Nr. 51, S. 2730), kakor je bil nazadnje spremenjen z zakonom z dne 20. julija 2007 (BGBl. I S. 1595).

¹⁸ Belgija, Nemčija, Estonija, Grčija, Španija, Francija, Italija, Latvija, Litva, Nizozemska, Avstrija, Slovaška, Finska, Švedska in Združeno kraljestvo.

¹⁹ Pravni akti, kot so zakon o varstvu otrok, zakon o razvrščanju avdiovizualnih programov, zakon o varstvu potrošnikov, uredba o prodaji računalniških iger, zakon o varstvu mladih, kazensko pravo.

²⁰ Litva in Slovaška sta sprejeli pravila za prodajo videoiger, ki so namenjene izključno odraslim.

V **Belgiji in na Malti** obstajajo številni predpisi, ki urejajo prodajo videoiger, kot so na primer zakon o rasizmu in ksenofobiji, zakon o poslovanju in varstvu potrošnikov ter zakon o javnem redu in miru.

Bolgarija²¹, Češka²², Danska²³, Ciper, Luksemburg, Madžarska, Poljska in Romunija nimajo posebne zakonodaje, ki bi urejala prodajo videoiger.

Glede na okoliščine je naslednji logični korak priprava kodeksa ravnanja trgovcev na drobno pri prodaji videoiger. V Združenih državah Amerike staršem in drugim potrošnikom o zadevah v zvezi z ocenjevanjem svetujejo *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) in nacionalni trgovci na drobno, ki delujejo pod okriljem *ESRB Retail Council* (ERC). Cilj njihovega kodeksa *Ratings Education and Enforcement Code*²⁴ je, da obvešča trgovce na drobno in zagotavlja, da ti izvajajo ocenjevanje, npr. z ozaveščanjem in usposabljanjem prodajnega osebja. Potrošniki lahko o kršitvah poročajo trgovcem na drobno ali pa na spletni strani ESRB. ESRB posreduje pritožbe članu ERC, ki je pristojen za njihovo hitro reševanje, ta pa lahko člane, pri katerih so bile ugotovljene kršitve, izključi iz ERC.

2.3. Prepoved videoiger

Do zdaj so samo štiri države članice – **Nemčija, Irska, Italija in Združeno kraljestvo** – prepovedale določene videoigre, in sicer z uradno prepovedjo ali enakovrednimi ukrepi, kot so odvzem, zavrnitev dodelitve ocene ali trgovinske omejitve.

Na **Irskem** se lahko videoigre, ki zaradi svoje nasilne narave veljajo za neprimerne, prepovedo z aktom o prepovedi, ki ga izda *Irish Film Censor's Office* (IFCO). To se je na primer zgodilo z videoigro „Manhunt 2“ junija 2007²⁵.

Prva videoigra v **Združenem kraljestvu**, za katero je BBFC zavrnil dodelitev ocene, je bila igra „Carmageddon“ leta 1997. Spremenjena različica je pozneje to oceno vseeno prejela.

Junija 2007 je BBFC zavrnil dodelitev ocene za igro „Manhunt 2“. *Video Appeals Committee* je decembra 2007 to odločitev razveljavil. BBFC se tem ni strinjal in je zahteval sodno presojo na višjem sodišču (*High Court*), to pa je zadevo vrnilo v obravnavo odboru *Video Appeals Committee*, ki je marca 2008 svojo prvotno odločitev potrdil. V skladu s tem je BBFC videoigri dodelil oceno „18“²⁶. Vendar tu ni bila ocenjena prvotna različica, ampak spremenjena. Dobava videoigre brez dodeljene ocene se kaznuje z zaporno kaznijo do dveh let in/ali neomejeno denarno kaznijo.

²¹ Trgovci na drobno morajo označiti izdelek in zagotoviti npr. informacije o proizvajalcu, vrsti in značilnostih izdelka v skladu s splošnimi določbami Zakona o varstvu potrošnikov, državni uradni list št. 99 z dne 9. decembra 2005.

²² Videoigre morajo upoštevati splošne omejitve, ki veljajo za oglaševanje na prodajnem mestu.

²³ Danska v svojem odgovoru na vprašalnik navaja, da se lahko razširjanje nasilnih videoiger med otroci kaznuje v skladu s kazenskim zakonikom.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Code: 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 Odločitev *Video Appeals Committee* z dne 10. decembra 2007; BBFC 17. decembra 2007 zahteva sodno presojo na višjem sodišču (*High Court*); Sodba višjega sodišča (*High Court*) z dne 24. januarja 2008 (sodba g. Justica Mittinsa CO/11296/2007): nepravilna uporaba prava, vrnitev zadeve *Video Appeals Committee*, ki je svojo prvotno odločitev potrdil (<http://www.bfcc.co.uk/news/pressnews.php>).

V **Italiji** je razširjanje videoigre „Manhunt 2“ junija 2007 prepovedal minister za komunikacije²⁷.

V **Nemčiji** je julija 2004 okrožno sodišče v Münchnu²⁸ odločilo, da se zaradi kršitve kazenske določbe, ki prepoveduje upodabljanje in povečevanje nasilja, zasežejo vse različice videoigre „Manhunt“. Temu je sledilo še nekaj drugih zadev, kot na primer igra „Dead Rising“, ki je bila dana na seznam in zasežena z odločbo okrožnega sodišča v Hamburgu junija 2007²⁹.

Po mnenju Komisije bi morale biti take prepovedi izjemni primeri, ki so sorazmerni in zato omejeni na resne kršitve človekovega dostojanstva.

2.4. Učinkovitost veljavnih ukrepov za varovanje mladoletnikov

Polovica držav članic³⁰ meni, da so trenutno veljavni ukrepi na splošno učinkoviti. **Nemčija, Grčija, Francija, Italija, Latvija, Litva in Poljska** so pred kratkim izboljšale nacionalno zakonodajo ali pa jo trenutno še izboljšujejo. Nekaterе države menijo, da te spremembe zadoščajo, če se jih združi s samoregulacijo. **Francoski** kazenski zakonik je bil na primer spremenjen leta 2007. Z njim so bila uvedena tri načela: samoregulativni sistem, ki prelaga odgovornost na industrijo, nove pristojnosti za ministrstvo za notranje zadeve in kazenske sankcije.

Na **Nizozemskem** zadoščajo sistem PEGI in pravne določbe o prodaji videoiger. Po mnenju **Nemčije, Španije, Irske in Finske** so veljavna pravila učinkovita in splošno priznana, jih pa krepijo z medijskim opismenjevanjem, ozaveščanjem staršev in sodnimi presojami. **Švedska** uporablja sistem PEGI in meni, da so ukrepi za ozaveščanje staršev, spodbujanje samoregulacije panoge in izboljšanje sodelovanja med državami dovolj učinkoviti.

V **Nemčiji**³¹ in **Združenem kraljestvu**³² se izvajajo študije o učinkovitosti zakonodaje in tveganjih za otroke. **Latvija, Poljska in Slovaška** nimajo podatkov o učinkovitosti sistema PEGI, ker ocene še niso opravile.

Velika večina pristojnih regionalnih organov v **Avstriji** meni, da sedanji sistem ni učinkovit, ne glede na to, ali sistem PEGI uporabljajo ali ne. Zvezna dežela Dunaj načrtuje reformo zakonov. Po mnenju Avstrije državni sistem ne bo zadostoval za odpravljanje problemov, ki jih povzroča internet ali bližina sosednjih držav. Poleg tega so problematični tudi premajhna ozaveščenost, nezadosten policijski nadzor in pomanjkljiv sistem razvrščanja, ki bi pomagal trgovcem na drobno.

V **Belgiji** in na **Madžarskem** se sistem PEGI že uporablja, ni pa pravno zavezujoč, zato obe državi menita, da varovanje mladoletnikov ni učinkovito. **Belgija** bi podprla zakonodajo na

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

²⁸ Odločba sodišča z dne 19. julija 2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

²⁹ Odločba sodišča z dne 11. junija 2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

³⁰ Češka, Danska, Nemčija, Estonija, Grčija, Španija, Francija, Irska, Italija, Litva, Nizozemska, Portugalska, Finska, in Švedska.

³¹ Študija Zveznega ministrstva za družino in zveznih dežel:

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

³² Poročilo neodvisnega *Byron Review* z naslovom „*Safer Children in a Digital World*“ je bilo objavljeno 27. marca 2008. Glej <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

evropski ravni. Čeprav je na Madžarskem ocene PEGI mogoče najti na večini videoiger, sistem PEGI po mnenju Madžarske ne zadostuje zaradi premajhne ozaveščenosti staršev.

V **Bolgariji** so zakonodajo na področju varstva otrok³³ v zadnjih dveh letih dopolnile pobude za mehanizme samoregulacije.

2.5. Spletne videoigre

Spletne videoigre omogočajo medsebojno interakcijo igralcev prek mrežne povezave. Velika večina držav članic³⁴ nima posebne zakonodaje, ki bi urejala to področje. Vendar nekatere med njimi³⁵ uporabljajo Spletni PEGI, številne države pa ustrezno uporabljajo splošno zakonodajo (vključno s kazenskim pravom) in posebno zakonodajo o videoigrah, ki se igrajo brez spletne povezave.

V **Nemčiji** poleg zgoraj navedenih postopkov samoregulacije in koregulacije obstaja tudi „*jugendschutz.net*“, posebna skupna služba za varstvo mladih na internetu, ki so jo ustanovile zvezne dežele. „*Jugendschutz.net*“ pregleduje internetne ponudbe in sodeluje pri pogajanjih s proizvajalci in ponudniki ter v regulativnih postopkih.

V **Italiji** se zakon o varstvu mladoletnikov pri uporabi videoiger uporablja tudi za spletne igre. Predlagani samoregulativni „kodeks ravnanja medijev in mladih“ zahteva, da morajo biti spletne videoigre opremljene z jasno in dobro vidno oceno, ki jo dodeli Spletni PEGI, ter tudi z navedbo filtrirnih ukrepov za starševski nadzor.

Na **Irskem** se igre, ki se igrajo brez spletne povezave, zakonsko obravnavajo enako kot videoigre na internetu. Ponudniki internetnih storitev so se strinjali, da gradivo in storitve, ki so po irski zakonodaji nezakoniti, ne bodo shranjeni na irskih strežnikih oziroma bodo z njih odstranjeni. Odprli so tudi telefonsko številko, na katero je mogoče poročati o kakršnem koli nezakonitem ali škodljivem gradivu na internetu, vzpostavljeno pa je tudi sodelovanje s policijo.

Latvija uporablja posebne predpise glede dostopa do računalniških iger na internetu. Njihovo razširjanje se lahko prepove, če na primer ni mogoče določiti kroga njihovih uporabnikov ali če prejemniki niso bili obveščeni o starostnih omejitvah. Poleg tega morajo internetni ponudniki uporabnike obvestiti o možnosti namestitve vsebinskega filtra.

Komisija na splošno meni, da so potrebna dodatna prizadevanja na področju spletnih videoiger, da bi se upoštevale njihove posebne značilnosti: potreben je hiter in učinkovit mehanizem za preverjanje starosti. Posebno pozornost je treba nameniti tudi klepetalnicam. V zvezi s tem bi bil koristen vseevropski dialog med vsemi zainteresiranimi stranmi.

Izhodiščna točka bi lahko bila pri tem politika EU za izboljšanje javno-zasebnega sodelovanja v boju proti kibernetškemu kriminalu ter zlasti proti nezakoniti in škodljivi vsebini na internetu.

³³ Zakon o varstvu otrok (državni uradni list št. 48, 13.6.2000), Zakon o varstvu potrošnikov (državni uradni list št. 99, 9.12.2005).

³⁴ Belgija, Bolgarija, Češka, Danska, Estonija, Grčija, Španija, Francija, Ciper, Litva, Luksemburg, Madžarska, Malta, Nizozemska, Avstrija, Poljska, Portugalska, Romunija, Slovenija, Slovaška, Finska, Švedska in Združeno kraljestvo.

³⁵ Danska, Italija, Nizozemska, Slovaška, Finska, Švedska in Združeno kraljestvo.

2.6. Vseevropski sistem ocenjevanja, ki bi zajel vse platforme

Večina držav članic³⁶ podpira vseevropski sistem razvrščanja glede na starost, ki bi zajel vse platforme ter prispeval k nemotenemu delovanju notranjega trga in preprečil zavajanje potrošnikov. Sistem PEGI velja za koristnega in izvedljivega ter se lahko še nadalje razvija.

Češka in **Poljska** sta skeptični, vendar bi do določene mere podprli usklajevanje in sodelovanje. Le za **Francijo**, **Madžarsko** in **Portugalsko** je sistem razvrščanja, ki bi zajel vse platforme, neizvedljiv. Po njihovem mnenju različne vrste medijev zahtevajo različne pogoje za razširjanje in dostop ter pogojujejo specifično uporabo, ki zahteva različne načine razvrščanja in predpise. Poleg tega menijo, da različna kulturna in moralna občutljivost ovira enotni sistem razvrščanja. **Nemčija** ocenjuje svoj lastni sistem kot zadovoljiv. **Belgija** navaja, da bi, kar zadeva obravnavo pomanjkljivega nadzora in sankcij v zvezi s pravilno rabo ocen, pozdravila ureditev na ravni EU. Večina držav članic podpira spodbujanje samoregulativnih in koregulativnih sistemov. Stanje v **Združenem kraljestvu** se še proučuje.

3. SKLEPNE UGOTOVITVE

V večjem delu držav članic EU se za ocenjevanje primernosti videoiger, ki se igrajo brez spletne povezave, danes uporablja samoregulativni sistem PEGI, ki je bil uveden leta 2003. Velika večina teh držav članic ima veljavno zakonodajo na tem področju, številne pa so svojo zakonodajo izboljšale pred kratkim ali pa jo še izboljšujejo. V nekaterih državah članicah ta zakonodaja celo temelji na sistemu PEGI.

Stanje na področju spletnih iger je drugačno. Internet zaradi svojega preprostega dostopa in globalnega značaja ustvarja nove izzive. Večina držav članic nima posebne zakonodaje, ki bi urejala področje spletnih videoiger. Vendar nekatere med njimi menijo, da se zanje lahko ustrezno uporablja zakonodaja, ki ureja področje videoiger, ki se igrajo brez spletne povezave, druge države članice pa uporabljajo Spletni PEGI, ki je bil uveden junija 2007.

Kot kaže, daje sistem PEGI dobre rezultate in tudi Spletni PEGI je pobuda, ki veliko obeta, zaradi česar je PEGI dober primer samoregulacije, ki je v skladu s prizadevanji za boljše pravno ureditev. Zato si morajo države članice, panoga in druge zainteresirane strani, vključno s starši, še naprej prizadevati za povečanje zaupanja v videoigre in izboljšanje varstva mladoletnikov.

Glede na navedeno in ob upoštevanju pomena videoiger pri spodbujanju kulturne raznolikosti Komisija:

- poziva države članice, da priznajo, da so videoigre postale eden od vodilnih medijev, in da zagotovijo visoko stopnjo svobode izražanja ter učinkovito in sorazmerno varstvo mladoletnikov ter njihovo medsebojno krepitev;
- posledično poziva države članice, da v svoje nacionalne sisteme vključijo sistem za obveščanje in razvrščanje, ki je začel delovati v okviru pobude za sistem PEGI in Spletni PEGI;

³⁶ Belgija, Bolgarija, Češka (deloma), Danska, Estonija, Grčija, Španija, Irska, Italija, Ciper, Latvija, Litva, Malta, Nizozemska, Avstrija, Romunija, Slovenija, Slovaška, Finska in Švedska.

- poziva proizvajalce videoiger in igralnih konzol, da nadalje izboljšujejo sistem PEGI in Spletni PEGI ter zlasti da redno posodablajo merila za ocenjevanje in označevanje primernosti za posamezno starostno skupino, da aktivneje oglašujejo sistem PEGI in da razširijo seznam podpisnikov;
- priznava, da ustvarjajo spletne videoigre nove izzive, kot so na primer vprašanje učinkovitega preverjanja starosti in možnih nevarnosti mladih potrošnikov v klepetalnicah, povezanih s temi igrami, ter poziva države članice in zainteresirane strani, da sodelujejo pri iskanju inovativnih rešitev;
- poziva države članice in zainteresirane strani, da ocenijo možne negativne in pozitivne učinke videoiger, zlasti učinke na zdravje;
- poziva zainteresirane strani, ki so vključene v prodajo videoiger v maloprodajnih trgovinah, da v dveh letih sprejmejo vseevropski kodeks ravnanja pri prodaji videoiger mladoletnikom, da se zavežejo k ozaveščanju staršev in otrok glede sistema PEGI ter da zagotovijo ustrezne vire za izvajanje določb tega kodeksa;
- spodbuja države članice in vse zainteresirane strani, da v skladu s sporočilom Komisije z dne 20. decembra 2007 uvedejo pobude za izboljšanje medijske pismenosti v zvezi z videoigrami;
- pozdravlja in podpira nadaljnja prizadevanja za vzpostavitev samoregulativnega ali koregulativnega vseevropskega sistema za ocenjevanje primernosti glede na starost, ki bi pokrival različne medije. Komisija namerava predvsem organizirati srečanja organov, ki se ukvarjajo z razvrščanjem, da bi se izmenjale najboljše prakse na tem področju;
- namerava uporabiti obstoječa omrežja in platforme organizacij potrošnikov, da bi javnost seznanila s sistemom PEGI in priporočili iz tega sporočila.