

SV

SV

SV



EUROPEISKA GEMENSKAPERNAS KOMMISSION

Bryssel den
KOM(2008) yyy slutlig

**MEDDELANDE FRÅN KOMMISSIONEN
TILL EUROPAPARLAMENTET, RÅDET, EUROPEISKA EKONOMISKA OCH
SOCIALA KOMMITTÉN OCH REGIONKOMMITTÉN**

**om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av
videospel**

**MEDDELANDE FRÅN KOMMISSIONEN
TILL EUROPAPARLAMENTET, RÅDET, EUROPEISKA EKONOMISKA OCH
SOCIALA KOMMITTÉN OCH REGIONKOMMITTÉN**

**om skydd av konsumenter, särskilt minderåriga, i samband med användning av
videospel**

1. INLEDNING

I rådets resolution om skydd av konsumenter, i synnerhet ungdomar, genom åldersbaserad märkning av vissa video- och datorspel¹ betonades att tydlig information måste tillhandahållas med bedömning av innehållet och därav följande åldersklassificering. Tydliga och enkla märkningssystem måste främjas i alla medlemsstater för att förbättra öppenheten och den fria rörligheten för videospel. Rådet betonade också hur viktigt det är att alla berörda parter samarbetar.

I resolutionen uppmanas kommissionen att bevaka de olika metoderna för bedömning av innehållet i video- och datorspel, samt deras åldersklassificering och märkning, och att rapportera om detta till rådet.

Videospel är en populär fritidssysselsättning för EU-medborgare av alla åldrar och sociala kategorier². Även om det är underhållningsvärdet som lockar till inköp så kan de bästa spelen ge andra positiva effekter. De kan inte minst utveckla analytiska och strategiska färdigheter och vänja ungdomar vid att använda informationsteknik. Det finns också goda utsikter för en stark interaktiv spelindustri i Europa, av specifikt europeisk art och som kan vara en bärare av kulturell mångfald. Videospel online har blivit allt populärare, och detta driver på utbyggnaden av bredbandsnät och utvecklingen av tredje generationens mobiltelefoner.

År 2006 uppgick de totala intäkterna på den europeiska marknaden för videospel, som omfattar konsoler och handhållna spel, PC-spel och onlinespel (även trådlösa spel), till mer än 6,3 miljarder euro. De väntas öka till 7,3 miljarder euro fram till 2008. Marknadens värde motsvarar därmed halva musikmarknaden i Europa³, och den är redan större än biomarknaden. Det är den snabbast växande och mest dynamiska sektorn i den europeiska innehållsindustrin, med en tillväxttakt som är högre än i USA⁴. Det finns en framväxande trend att tillhandahålla gratisversioner online av populära videospel, vilket huvudsakligen finansieras genom reklam.

¹ Rådets resolution av den 1 mars 2002 om skydd av konsumenter, i synnerhet ungdomar, genom åldersbaserad märkning av vissa videospel och datorspel (2002/C65/02), EGT C 65, 14.3.2002, s. 2.

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

³ Interactive content and convergence: Implications for the information society. En studie som gjorts för Europeiska kommissionen (GD Informationsamhället och medierna) av 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.

Precis som när det gäller andra medier måste yttrandefriheten för både upphovsmän och spelare vara avgörande för beslutsfattarna. I detta sammanhang måste man även beakta marknadsförändringar. Videospelen börjar i allt högre grad skära över generationsgränserna. Både föräldrar och barn spelar, och spelen flyttas från barnens rum in i vardagsrummet⁵. De europeiska spelarnas medelålder har höjts och allt fler spelar videospel för vuxna. Samtidigt har beslutsfattarna ansvaret för spelarnas hälsa, och det måste finnas ett väl utvecklat skydd av minderåriga. Med tanke på videospelens starka psykologiska effekter måste man se till att minderårigas spelande är säkert. Detta förutsätter framför allt att videospel har olika åtkomstnivåer för minderåriga och för vuxna.

I april 2003 antogs det självreglerande åldersklassificeringssystemet för spel (Pan European Games Information age rating system, PEGI)⁶ efter ett mycket omfattande samråd med näringslivet, det civila samhället (t.ex. föräldra- och konsumentorganisationer) och religiösa samfund. PEGI är ett frivilligt, självreglerande system, som ska säkerställa att minderåriga inte exponeras för spel som inte är lämpliga för just deras åldersgrupp. Genom PEGI ersattes en mängd olika nationella åldersklassificeringssystem med ett enhetligt europeiskt system.

Den oberoende undersökningen *Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union*⁷ genomfördes 2003 på kommissionens uppdrag. Den visar att det finns ökade tekniska och samhällseliga krav på enhetliga klassificeringar, som skulle kunna uppnås genom gemensamma klassificeringskriterier. En annan slutsats är att man måste ha ett regelbundet utbyte av god praxis mellan olika medieplattformar, som ett första steg mot enhetligare klassificeringspraxis mellan olika medier.

Europeiska unionen har strävat efter att uppnå bästa tänkbara skydd av barn genom lagstiftningsförslag och andra åtgärder, med beaktande av subsidiaritetsprincipen.: Europaparlamentets och rådets rekommendation om skyddet av minderåriga och människans värdighet och om rätten till genmål med avseende på konkurrenskraften hos den europeiska industrin för audiovisuella tjänster och nätverksbaserade informationstjänster (2006/952/EG)⁸ tar upp åtgärder för att bekämpa olaglig Internetverksamhet som skadar minderåriga och samarbete mellan organ som sysslar med åldersmärkning eller klassificering. Nätverket Insafe, som samfinansieras av programmet Safer Internet⁹ och leds av kommissionen, arbetar med att öka kunskaperna om barnens användning av nya medier (som videospel).

Internet erbjuder nya former av mediekonsumtion och nya möjligheter för kulturell mångfald (även videospel), men Internet kan också användas för spridning av innehåll som är olagligt och skadligt, framför allt för minderåriga. Det ger upphov till särskilda utmaningar när det gäller skyddet av ungdomar. PEGI On-line¹⁰, som lanserades i juni 2007 och som samfinansieras av programmet Safer Internet, är den logiska utvecklingen av PEGI-systemet. Det har utformats för att skydda ungdomar bättre mot olämpligt spelinnehåll och hjälpa föräldrar att förstå riskerna inom denna miljö.

⁵ Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 13.5.2007, s. 28: "Computerspiele erobern das Wohnzimmer" (FAZ.NET):
<http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html>.

⁶ <http://www.pegi.info>.

⁷ http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating_final_report2.pdf.

⁸ EUT L 378, 27.12.2006, s. 72–77.

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

¹⁰ www.pegionline.eu.

I december 2007 antog kommissionen meddelandet¹¹ *En europeisk strategi för mediekunskap i den digitala miljön*. Mediekunskap kan sammanfattas som förmågan att inhämta, förstå, bedöma och skapa medieinnehåll. Den omfattar alla typer av medier, även videospel. Meddelandet visar hur viktigt det är med mediekunskaper för yngre personer, särskilt när det gäller onlineinnehåll. Videospel används dessutom allt mer i skolundervisningen¹².

2. SAMRÅDET OCH DESS SLUTSATSER

Ett frågeformulär sändes till alla medlemsstater för att samla in information och synpunkter för en djupgående rapportering om vilka tendenser som finns på konsumentskyddsområdet när det gäller video- och dataspel efter antagandet av rådets resolution. Frågorna täckte system för ålders- och innehållsklassificering, försäljning av videospel i detaljhandeln, förbud mot videospel, effektiviteten i de nuvarande åtgärderna för skydd av minderåriga, onlinespel och ett Europatäckande märkningssystem som omfattar alla plattformar. Samtliga 27 medlemsstater svarade.

2.1. System för åldersmärkning och innehållsmärkning

PEGI stöds av de största tillverkarna av konsoler¹³. Systemet är tillämpligt i de allra flesta EU-medlemsstater¹⁴, även om inte alla dessa länder har någon specifik lagstiftning.

De medlemsstater som tillämpar PEGI och har antagit eller utarbetat specifik lagstiftning¹⁵ om åldersklassificering är **Finland, Grekland, Italien, Lettland, Nederländerna, Polen, Portugal, Slovakien och Storbritannien**. Nederländerna och Polen har också infört straffrättsliga påföljder.

I **Storbritannien** använder dataspelsbranschen PEGI för de flesta videospel. Videospel med materiel som är av sexuell art eller innehåller grovt våld måste godkännas av British Board of Film Classification (BBFC), som sedan fastställer åldersgränser som inte är de samma som inom PEGI.

I **Frankrike** används PEGI för klassificering och märkning av videospel. Efter en ändring 2007¹⁶ omfattar den franska straffrätten åldersklassificering och märkning av videospel enligt åldersgrupp.

Belgien, Bulgarien, Danmark, Estland, Ungern, Irland, Spanien och Sverige tillämpar PEGI, men har ingen specifik lagstiftning. **Tjeckien** har visserligen inte något officiellt system, men PEGI används av alla stora förlag, dock inte för alla videospel som distribueras.

¹¹ KOM(2007) 833 slutlig

¹² Interactive Software Federation of Europe håller exempelvis på med att i samarbete med Europeiska skoldatanätet (European Schoolnet) utvärdera användningen av utbildningsinriktade spel i skolor och bidra till ett utbyte av god praxis.

¹³ T.ex. Nintendo, PlayStation, Xbox.

¹⁴ Österrike (delvis), Belgien, Bulgarien, Tjeckien, Danmark, Estland, Spanien, Finland, Frankrike, Grekland, Ungern, Italien, Irland, Lettland (lagstiftning baserad på PEGI), Nederländerna, Polen, Portugal (lagstiftning baserad på PEGI), Slovakien, Sverige, Storbritannien.

¹⁵ Några exempel är lagen om klassificering av audiovisuella program, lagen om videoinspelning, lagen om konsumentskydd och lagen om offentlig information.

¹⁶ Loi no 98-468 ändrad genom Loi no 2007-297.

Tyskland och **Litauen** har specifik bindande lagstiftning. I Tyskland används inte det självreglerande PEGI-systemet. **Den tyska** lagstiftningen om skydd av ungdomar¹⁷ omfattar särskilda åtgärder för åldersklassificering och märkning av videospel. De 16 delstaterna har ansvaret för detta. Tillsammans med branschorganet USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*), har man utarbetat ett system för åldersklassificering som är gemensamt för alla delstater. Därför har delstaterna en gemensam representant, vars märkningsbeslut är bindande.

I Österrike tillhör skyddet av minderåriga de enskilda delstaternas kompetensområde. Därför finns det stora skillnader i lagstiftningen när det gäller skydd av ungdomar och sättet att genomföra den.

I **Malta**, där PEGI inte tillämpas, omfattas videospel av allmän lagstiftning.

Cypern, Luxemburg, Rumänien och **Slovenien** har rapporterat att de inte har något system för ålders- eller innehållsklassificering och inte heller någon lagstiftning om detta.

Kommissionen anser att stora förbättringar kan göras i fråga om användningen av PEGI:s klassificeringssystem i EU:s medlemsstater och när det gäller anpassningen av nationella bestämmelser till PEGI.

2.2. Försäljning av videospel i detaljhandeln

Kommissionen anser det oroväckande att minderåriga i allt större utsträckning använder våldsamma videospel. Det är viktigt att analysera tillgången till sådana spel. Hälften av medlemsstaterna¹⁸ har särskilda civilrättsliga eller straffrättsliga bestämmelser för den fysiska försäljningen av videospel med innehåll som kan skada minderåriga och det finns olika påföljder som ska säkra efterlevnaden¹⁹.

De medlemsstater som använder eller planerar att använda en klassificering för distribution, spridning och annonsering på grundval av ålders- och innehållsklassificering är **Italien** (en lag håller på att antas), **Storbritannien, Tyskland, Estland, Grekland, Lettland, Litauen²⁰ och Slovakien.**

Frankrike, Sverige och Nederländerna förbjuder vissa våldsamma videospel inom ramen för straffrätten (i Sverige även grundlagen). För lagliga spel har svenska återförsäljare lovat att följa PEGI:s åldersklassificeringssystem för försäljning. De har rätt att kräva föräldrarnas godkännande för försäljning.

I **Belgien och Malta** finns det ett antal olika bestämmelser i lagstiftningen som täcker försäljningen av videospel, t.ex. lagar mot rasism och främlingsfientlighet och om handel och konsumentskydd och allmän ordning.

¹⁷ Jugendschutzgesetz, offentliggjord den 23 juli 2002 (BGBl I Nr. 51, S. 2730), senast ändrad genom lag av den 20 juli 2007 (BGBl. I s. 1595).

¹⁸ Österrike, Belgien, Spanien, Estland, Finland, Frankrike, Tyskland, Grekland, Italien, Lettland, Litauen, Nederländerna, Slovakien, Sverige och Storbritannien.

¹⁹ I rättsakter som lagen om skydd av barn, lagen om klassificering av audiovisuella program, lagen om konsumentskydd, förordningen om distribution av datorspel, lagen om skydd av ungdomar och straffrättslig lagstiftning.

²⁰ Litauen och Slovakien har bestämmelser för försäljning av videospel som uteslutande riktar sig till vuxna.

Bulgarien²¹, Tjeckien²², Cypern, Danmark²³, Ungern, Luxemburg, Polen och Rumänien saknar specifik lagstiftning för försäljningen av videospel.

Under sådana omständigheter är en uppförandekod för återförsäljare av videospel ett logiskt nästa steg. I USA ger *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) och nationella återförsäljare – inom ramen för ERC (ESRB Retail Council) – föräldrar och andra konsumenter råd i klassificeringsfrågor. Syftet med *Ratings Education and Enforcement Code*²⁴ är att informera återförsäljarna och se till att de faktiskt tillämpar åldersklassificeringen, t.ex. genom att informera och utbilda butikspersonalen. Konsumenterna kan rapportera överträdelser till återförsäljare och till ESRB-webbplatsen. ESRB, som vidarebefordrar klagomålet till ansvarig ERC-medlem för snabb handläggning, och har rätt att utesluta medlemmar från ERC.

2.3. **Förbud mot videospel**

Endast fyra medlemsstater, **Storbritannien, Irland, Tyskland och Italien**, har hittills förbjudit vissa videospel, antingen genom ett formellt förbud eller genom åtgärder med samma effekt, som konfiskering, vägran att utfärda en klassificering eller begränsningar av handeln.

I **Irland** kan videospel som anses olämpliga på grund av sitt våldsamma innehåll beläggas med förbud av Irish Film Censor's Office (IFCO). Så var fallet med videospellet *Manhunt 2* i juni 2007²⁵.

Det första videospel som förvägrades BBFC-klassificering i **Storbritannien** var *Carmageddon* 1997. En modifierad version fick dock senare sitt klassificeringscertifikat.

I juni 2007 avvisade BBFC *Manhunt 2*. Efter överklagan ändrades dock detta beslut av *Video Appeals Committee* i december 2007. BBFC överklagade detta beslut till *High Court* som hänsköt ärendet tillbaka till *Video Appeals Committee* som i mars 2008 fastställde att beslutet stod fast. BBFC utfärdade därmed ett ”18-tillstånd”²⁶. Den version som godkändes var dock inte den ursprungliga utan en modifierad. Tillhandahållande av oklassificerade videospel kan straffas med upp till två års fängelse eller böter utan övre gräns.

I **Italien** stoppades spridningen av *Manhunt 2* i juni 2007 av kommunikationsministern²⁷.

I **Tyskland** beslutade *Amtsgericht* i München att konfiskera²⁸ alla versioner av *Manhunt* i juli 2004 eftersom spelet bröt mot en straffrättslig bestämmelse som förbjuder våldsskildringar

²¹ Återförsäljare är skyldiga att märka en produkt och tillhandahålla information om bl.a. producenten, och produktens art och egenskaper enligt allmänna bestämmelser i konsumentskyddslagen, State gazette nr 99, 9 december 2005.

²² Videospel omfattas av allmänna restriktioner i fråga om annonsering på försäljningsstället.

²³ I sitt svar på frågeformuläret skriver Danmark att spridning av våldsamma videospel till barn kan straffas enligt straffrättsliga bestämmelser.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; *Ratings Education and Enforcement 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 Beslut av *Video Appeals Committee* den 10 december 2007. BBFC hänskjuter ärendet till *High Court* för juridisk prövning den 17 december 2007. Dom av *High Court* den 24 January 2008 (domare Mittins dom CO/11296/2007): felaktig tillämpning av lagstiftning, ärendet hänskjuts tillbaka till *Video Appeals Committee* som stod fast vid sitt beslut (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>)

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

och förhärlikande av våld. Det fanns också andra liknande fall, som *Dead Rising* som sattes upp på index och konfiskerades genom ett beslut av *Amstgericht* i Hamburg i juni 2007²⁹.

Kommissionen anser därför att sådana förbud bör förbli ett undantag och att de ska vara proportionerliga och följaktligen begränsas till allvarliga brott mot mänsklig värdighet.

2.4. Skyddet av minderåriga enligt de nuvarande åtgärderna

Hälften av medlemsstaterna³⁰ anser att de åtgärder som tillämpas i dagsläget allmänt sett är effektiva. **Frankrike, Tyskland, Grekland, Italien, Lettland, Litauen och Polen** har nyligen förbättrat sin nationella lagstiftning eller håller på att göra det. En del anser att dessa förändringar är tillfredsställande om de kombineras med självreglering. I **Frankrike** ändrades exempelvis de straffrättsliga bestämmelserna 2007. Tre principer infördes: ett system för självreglering under branschens ansvar, nya befogenheter för inrikesministeriet och straffrättsliga påföljder.

För **Nederländerna** tycks PEGI och de lagbestämmelserna som rör försäljning av videospel vara tillräckliga. **Finland, Tyskland, Irland och Spanien** anser att de nuvarande bestämmelserna är effektiva och allmänt accepterade, men stärker dem genom mediekunskaper, information till föräldrar och juridisk granskning. **Sverige** använder PEGI och anser det fungerar bra med åtgärder för att öka föräldrarnas kunskaper, främja självreglering hos branschen och förbättra samarbetet mellan staten och branschen.

Tyskland³¹ och **Storbritannien**³² håller på att genomföra studier om lagstiftningens effektivitet och riskerna för barn. **Lettland, Polen och Slovakien** vet inte om PEGI fungerar bra, och ingen utvärdering har hittills gjorts.

I **Österrike** anser flertalet av de behöriga regionala myndigheterna, oavsett om de använder PEGI, att det nuvarande systemet är otillräckligt. Delstaten Wien planerar att ändra lagen. Österrike anser att ett nationellt system inte skulle räcka för att lösa de problem som uppstår genom Internet eller på grund av närheten till grannländerna. Brister i fråga om medvetenhet, polisövervakning och certifiering för att hjälpa återförsäljare betraktas också som problem.

I **Belgien** och **Ungern** tillämpas redan PEGI, men systemet är inte rättsligt bindande och resultatet är att båda länderna anser skyddet av minderåriga som otillräckligt. **Belgien** skulle förespråka lagstiftning på EU-nivå. Även om PEGI-certifiering förekommer på de flesta videospel anser Ungern att PEGI-systemet är otillräckligt, på grund av föräldrarnas bristande kunskaper.

I **Bulgarien** kompletteras lagstiftningen om skydd av barn³³ sedan två år tillbaka av incitament för självregleringsmekanismer.

²⁸ Domstolens beslut 19.7.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

²⁹ Domstolens beslut 11.6.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

³⁰ Tjeckien, Danmark, Spanien, Estland, Finland, Frankrike, Tyskland, Grekland, Italien, Irland, Litauen, Nederländerna, Portugal och Sverige.

³¹ Studie av familjeministeriet i samarbete med delstaterna.

³² <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² Rapporten från oberoende Byron Review, *Safer Children in a Digital World* offentliggjordes den 27 mars 2008. Se <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

³³ Lagen om skydd av barn (Bulgariens officiella tidning nr 48 av den 13 juni 2000), Konsumentskyddslag (Bulgariens officiella tidning nr 99 av den 9 december 2005).

2.5. Videospel online

Med onlinespel kan spelarna interagera med varandra genom en nätförbindelse. Huvuddelen av medlemsstaterna³⁴ saknar specifik lagstiftning om detta. Några³⁵ använder dock sig av PEGI On-line och flera tillämpar allmän lagstiftning (även straffrättslig) och särskild lagstiftning för videospel offline genom analogi.

I **Tyskland** finns vid sidan av det själv- och samregleringsförfarande som beskrivs ovan ett särskilt gemensamt organ för skydd av ungdomar på Internet, *jugendschutz.net*, som har bildats av delstaterna. Det granskar Internetutbudet och förhandlar med producenter och leverantörer och deltar i lagstiftningsprocesser.

I **Italien** omfattar lagen om skydd av minderåriga vid användning av videospel också onlinespel. Ett system för självreglering, *uppförandekod för medier och minderåriga*, har föreslagits. Det innebär att onlinespel ska visa PEGI-klassificering för onlinespel på ett entydigt och väl synligt sätt, inklusive filteråtgärder för föräldrakontroll.

I **Irland**, behandlas Internetspel och videospel offline på samma sätt i lagstiftningen. Internetleverantörerna har gått med på att materiel och tjänster som är olagliga enligt irländsk lag inte kommer att få finnas på irländska servrar och kommer att tas bort från dem. En telefonjour har inrättats för rapportering av olagligt eller skadligt material på Internet, och ett samarbete har inletts med polisen.

I **Lettland** tillämpas särskilda bestämmelser på tillgängligheten till datorspel på Internet. Distributionen kan förbjudas om det t.ex. inte är möjligt att fastställa kretsen av användare eller om mottagaren inte har upplysts om åldersgränserna. Internetleverantörerna är också skyldiga att informera användarna om möjligheten att installera innehållsfilter.

Generellt sett anser kommissionen att ytterligare insatser krävs när det gäller videospel online, för att beakta deras särdrag: En snabb och effektiv mekanism krävs för kontroll av ålder och särskild uppmärksamhet måste ägnas åt chattforum. En europeisk dialog med deltagande av alla berörda aktörer skulle vara värdefull i detta sammanhang.

En startpunkt skulle kunna vara EU:s politik för att stärka det offentlig-privata samarbetet mot it-brottslighet, och i synnerhet mot olagligt och skadligt innehåll på Internet.

2.6. Ett europeiskt klassificeringssystem för alla plattformar

De flesta medlemsstaterna³⁶ förespråkar en europeisk åldersklassklassificering som omfattar alla plattformar. En sådan skulle bidra till en väl fungerande inre marknad och göra läget klarare för konsumenterna. PEGI-systemet anses vettigt och genomförbart. Det har även potential att vidareutvecklas.

Polen och **Tjeckien** är skeptiska, men skulle stödja en viss grad av harmonisering och samarbete. Endast **Frankrike**, **Ungern** och **Portugal** anser att det inte är möjligt med ett

³⁴ Österrike, Belgien, Bulgarien, Cypern, Tjeckien, Danmark, Estland, Finland, Frankrike, Grekland, Ungern, Litauen, Luxemburg, Malta, Nederländerna, Polen, Portugal, Rumänien, Slovakien, Slovenien, Spanien, Sverige, Storbritannien.

³⁵ Danmark, Finland, Italien, Nederländerna, Slovakien, Sverige och Storbritannien.

³⁶ Österrike, Belgien, Bulgarien, Cypern, Tjeckien (till en viss grad), Danmark, Estland, Finland, Grekland, Italien, Irland, Lettland, Litauen, Malta, Nederländerna, Rumänien, Slovakien, Slovenien, Spanien och Sverige.

klassificeringssystem om omfattar alla plattformar. De hävdar att olika typer av medier behöver olika villkor för spridning och åtkomst och att de innebär olika typer av konsumtion som förutsätter olika typer av klassificering och reglering. De anser också att olika kulturella och moraliska synsätt kan utgöra ett hinder för ett enhetligt klassificeringssystem. **Tyskland** anser att det egna systemet fungerar tillfredsställande. **Belgien** angav att landet skulle välkomna EU-lagstiftning för att åtgärda bristen på kontroll och påföljder och säkerställa att märkningen tillämpas korrekt. De flesta medlemsstater förespråkar att system för självreglering och samreglering ska främjas. Situationen i **Storbritannien** håller för närvarande på att ses över.

3. SLUTSATS

I dag tillämpar de flesta EU-medlemsstaterna PEGI, det självreglerande klassificeringssystemet för offlinespel som lanserades 2003. Den absoluta majoriteten av dessa medlemsstater har lagstiftning på detta område, och ganska många har nyligen förbättrat sin lagstiftning eller håller på att göra detta. Några medlemsstater har till och med baserat sin lagstiftning på PEGI.

Läget är ett helt annat när det gäller onlinespel. Internet skapar nya utmaningar genom sin lättillgänglighet och globala karaktär. De flesta medlemsstater har ingen specifik lagstiftning för onlinespel. Några medlemsstater anser dock att lagstiftningen för offlinespel även måste gälla för onlinespel, och en del medlemsstater tillämpar PEGI On-line, som lanserades i juni 2007.

Sammanfattningsvis tycks PEGI-systemet ha gett goda resultat, och PEGI On-line verkar också lovande, vilket gör PEGI till ett gott exempel på självreglering i enlighet med programmet för bättre lagstiftning. Därför bör ytterligare insatser göras av medlemsstaterna, näringslivet och andra berörda parter (t.ex. föräldrar), för att åka förtroendet för videospel och förbättra skyddet av minderåriga.

Med beaktande av ovanstående, och med tanke på videospelens betydelse för främjandet av kulturell mångfald gör kommissionen följande:

- Uppmanar medlemsstaterna att erkänna att videospel har blivit ett viktigt medium och se till att en hög standard tillämpas när det gäller yttrandefrihet och effektiva, proportionerliga åtgärder för skydd av minderåriga och att dessa områden ömsesidigt stärker varandra.
- Uppmanar därför medlemsstaterna att integrera sina nationella informations- och klassificeringssystem med initiativen PEGI och PEGI On-line.
- Uppmanar videospels- och konsolbranschen att förbättra PEGI- och PEGI On-line-systemen ytterligare och i synnerhet att uppdatera kriterierna för åldersklassificering och åldersmärkning. De bör också informera om PEGI på ett mer aktivt sätt och öka antalet signatärer.
- Erkänner att onlinespel medför nya utmaningar vad gäller t.ex. effektiv kontroll av ålder och eventuella faror för unga konsumenter på de chattforum som hör till spelen. Kommissionen uppmanar medlemsstaterna och berörda parter att samarbeta för att finna innovativa lösningar.

- Uppmanar medlemsstater och berörda parter att utvärdera de tänkbara positiva och negativa effekterna av videospel, särskilt hälsofrågor.
- Uppmanar alla aktörer som sysslar med detaljhandelsförsäljning att inom två år enas om en europeisk uppförandekod för försäljning av videospel till minderåriga och om åtaganden för att säkra tillräckliga resurser för att genomföra bestämmelserna i denna uppförandekod.
- Uppmuntrar medlemsstaterna och alla berörda parter att inleda initiativ för att förbättra mediekunskaperna om videospel i enlighet med kommissionens meddelande av den 20 december 2007.
- Välkomnar och stöder ytterligare insatser för att uppnå ett åldersklassificeringssystem som är samreglerande, omfattar alla medier och är europatäckande. Kommissionen avser framför allt att anordna möten med klassificeringsorgan för att utbyta bästa praxis inom det här området.
- Avser att använda befintliga nät och plattformar för konsumentorganisationer för att öka allmänhetens kunskaper om PEGI och rekommendationerna i det här meddelandet.