



KOMMISSIONEN FOR DE EUROPÆISKE FÆLLESSKABER

Bruxelles, den  
KOM(2008) yyy endelig

**MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN  
TIL EUROPA-PARLAMENTET, RÅDET, DET EUROPÆISKE ØKONOMISKE OG  
SOCIALE UDVALG OG REGIONSUDVALGET**

**om beskyttelse af forbrugere, især mindreårige, i forbindelse med brugen af videospil**

**MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN  
TIL EUROPA-PARLAMENTET, RÅDET, DET EUROPÆISKE ØKONOMISKE OG  
SOCIALE UDVALG OG REGIONSUDVALGET**

**om beskyttelse af forbrugere, især mindreårige, i forbindelse med brugen af videospil**

**1. INDLEDNING**

I Rådets resolution fra 2002 om beskyttelse af forbrugere ved mærkning af visse videospil og computerspil<sup>1</sup> understregedes behovet for klare oplysninger med en vurdering af indholdet og klassificering efter aldersgruppe. Klare og enkle klassificeringssystemer skal fremmes i alle medlemsstaterne for at sikre større gennemsigtighed og den frie bevægelighed for videospil. Rådet understregede ligeledes betydningen af samarbejde mellem alle berørte parter.

I resolutionen opfordres Kommissionen til at overvåge de forskellige metoder til vurdering af indholdet af videospil og computerspil samt deres klassificering og mærkning samt til at aflægge rapport til Rådet.

Videospil er en af de foretrukne fritidsaktiviteter blandt europæere fra forskellige aldersklasser og sociale grupper<sup>2</sup>. Selv om de købes af hensyn til underholdningsværdien, er de bedste spil forbundet med andre positive fordele, idet de ikke mindst kan fremme de analytiske og strategiske færdigheder og gøre børn og unge fortrolige med brugen af informationsteknologi. Der er også lovende muligheder for en stærk branche inden for interaktive spil Europa, der har en specifik europæisk karakter og kan være bærer af kulturel mangfoldighed. Den stigende popularitet af onlinevideospil er også en væsentlig drivkraft for anvendelsen af bredbåndstelenet og tredjegenérationsmobiltelefoner.

I 2006 tegnede det europæiske marked for videospil, som omfatter konsolspil og håndholdte spil, pc-spil og onlinespil, herunder trådløse spil, sig for samlede indtægter på over 6,3 mia. EUR, og dette forventes at stige til 7,3 mia. EUR i 2008. Dets værdi udgør halvdelen af det samlede musikmarked i Europa<sup>3</sup> og overstiger allerede biograffilm. Det er den hurtigst voksende og mest dynamiske sektor i den europæiske indholdsindustri med en højere vækstrate end i USA<sup>4</sup>. Der begynder at vise sig en tendens til at stille gratis onlineversioner af populære videospil til rådighed, som i det væsentlige er reklamefinansierede.

Som i forbindelse med andre medier skal de politiske beslutningstagere tillægge ytringsfriheden for både skabere og spillere afgørende betydning. Der skal i den forbindelse

---

<sup>1</sup> Rådets resolution om beskyttelse af forbrugere, især unge, ved mærkning af visse videospil og computerspil efter aldersgruppe, 1. marts 2002 (2002/C 65/02), EFT C 65 af 14.3.2002, s. 2.

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

<sup>3</sup> Interactive content and convergence: Implications for the information society. En undersøgelse gennemført for Europa-Kommissionen (GD for Informationsområdet og Medier) af 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](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf)

<sup>4</sup> PricewaterhouseCoopers, Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011, s. 38.

tages hensyn til ændringer på markedet. Videospil er faktisk i stigende udstrækning et fænomen, der går på tværs af generationer, da de spilles af både børn og forældre og har flyttet sig fra børneværelset til opholdsstuen<sup>5</sup>. De europæiske spilleres gennemsnitsalder er steget, og flere voksne spiller nu videospil med voksentemaer. Samtidig har de politiske beslutningstagere ansvar for spillernes sundhed, og der er behov for høje beskyttelsesstandarder for mindreårige. På grund af videospils stærke psykologiske effekter på mindreårige er det vigtigt at sikre, at mindreårige kan spille sikkert. Dette kræver navnlig graduerede niveauer af adgang til videospil for mindreårige og voksne.

I april 2003 blev det selvregulerende aldersklassificeringssystem Pan European Games Information (PEGI)<sup>6</sup> vedtaget efter meget grundig høring af branchen, civilsamfundsgrupper, f.eks. forældre- og forbrugerorganisationer, og religiøse grupper. PEGI er et frivilligt system til selvregulering, som skal sikre, at mindreårige ikke udsættes for spil, der er uegnet for deres særlige aldersgruppe. PEGI erstattede mange af de gældende nationale systemer til aldersklassificering med et fælles system.

På Kommissionens vegne blev der i 2003 udført en uafhængig undersøgelse, "Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union"<sup>7</sup>. Heraf fremgår, at der er et stigende teknologisk og samfundsmæssigt pres med hensyn til ensartede klassificeringer, som kunne opnås gennem fælles klassificeringskriterier. En anden konklusion vedrører regelmæssig udveksling af god praksis mellem forskellige medieplatforme som et første skridt mod en mere ensartet klassificeringspraksis på tværs af de forskellige medier.

Den Europæiske Union har bestræbt sig på at sikre den bedst mulige beskyttelse for børn gennem lovgivningsforslag og andre foranstaltninger under hensyntagen til subsidiaritetsprincippet: Europa-Parlamentets og Rådets henstilling om beskyttelse af mindreårige og den menneskelige værdighed og om berigtigelsesretten (2006/952/EF)<sup>8</sup> vedrører foranstaltninger i forbindelse med ulovlige aktiviteter på internettet, der er skadelige for mindreårige, og samarbejde mellem organer, der beskæftiger sig med evaluering eller klassificering. INSAFE-netværket, der er medfinansieret af programmet for et sikrere internet<sup>9</sup> og forvaltes af Kommissionen, vedrører oplysning om børns brug af nye medier, herunder videospil.

Internettet tilbyder nye former for medieforbrug og nye muligheder for kulturel mangfoldighed, herunder videospil, men det kan også være et middel til spredning af ulovligt og, navnlig for mindreårige, skadeligt indhold. Dette er forbundet med specifikke udfordringer med hensyn til at beskytte børn og unge. PEGI Online<sup>10</sup>, som blev lanceret i juni 2007 og er medfinansieret af programmet for et sikrere internet, er den logiske udvikling af PEGI-systemet og har til formål at yde børn og unge bedre beskyttelse mod upassende spilindhold og hjælpe forældre med at forstå risiciene og de potentielle farer i dette miljø.

---

<sup>5</sup> 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>.

<sup>6</sup> <http://www.peginfo>.

<sup>7</sup> [http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating\\_finalrep2.pdf](http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating_finalrep2.pdf).

<sup>8</sup> EFT L 378 af 27.12.2006, s. 72-77.

<sup>9</sup> [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/programme](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/programme).

<sup>10</sup> [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu).

I december 2007 vedtog Kommissionen en meddelelse<sup>11</sup> om en europæisk fremgangsmåde i forbindelse med mediekendskab i det digitale miljø. Mediekendskab kan opsummeres som evnen til at anvende, forstå, vurdere og skabe medieindhold. Det vedrører alle medietyper, herunder videospil. I meddelelsen fremhæves vigtigheden af mediekendskab blandt de yngre generationer, navnlig med hensyn til onlineindhold. Endvidere anvendes videospil i stigende grad i skolernes læseplaner<sup>12</sup>.

## 2. HØRINGEN OG KONKLUSIONERNE HERAF

Der blev udsendt et spørgeskema til alle medlemsstater for at indhente oplysninger og input med henblik på at kunne udarbejde en dybdegående rapport om tendenserne i forbindelse med beskyttelsen af forbrugere med hensyn til video- og computerspil efter vedtagelsen af ovennævnte råde-resolution. Spørgsmålene omfattede aldersklassificerings-/indholdsklassificeringssystemer, salg af videospil i detailforretninger, forbud mod videospil, effektiviteten af de nuværende foranstaltninger til beskyttelse af mindreårige, onlinevideospil og et tværgående og tværeuropæisk klassificeringssystem. Alle 27 medlemsstater besvarede spørgeskemaet.

### 2.1. Aldersklassificerings-/indholdsklassificeringssystemer

PEGI støttes af de største konsolproducenter<sup>13</sup>. Det finder anvendelse i langt størstedelen af EU-medlemsstaterne<sup>14</sup>, selv om der ikke findes specifik lovgivning i alle disse lande.

De medlemsstater, der anvender PEGI og har indført eller forberedt specifik lovgivning<sup>15</sup> vedrørende aldersklassificering, er **Finland, Grækenland, Italien, Letland, Nederlandene, Polen, Portugal, Slovakiet og Det Forenede Kongerige**. Nederlandene og Polen har ligeledes fastsat strafferetlige sanktioner.

I **Det Forenede Kongerige** anvender computerspilbranchen PEGI til de fleste videospil. Videospil med materiale af seksuel karakter, eller som viser grov vold, skal godkendes af British Board of Film Classification (BBFC), som derpå tildeler aldersrelaterede klassificeringer, som afviger fra PEGI.

I **Frankrig** anvendes PEGI til at klassificere og mærke videospil. Ændringer af den franske straffelov i 2007<sup>16</sup> indfører aldersklassificering og mærkning af videospil efter aldersgrupper.

**Belgien, Bulgarien, Danmark, Estland, Ungarn, Irland, Spanien og Sverige** anvender PEGI, men har ingen specifik lovgivning. Selv om der ikke officielt findes noget specifikt system i **Tjekkiet**, anvendes PEGI af alle store udgivere, men ikke i forbindelse med alle videospil, der distribueres.

---

<sup>11</sup> KOM(2007) 833 endelig.

<sup>12</sup> Interactive Software Federation of Europe arbejder f.eks. med Det Europæiske Skolenetværk for at vurdere brugen af uddannelsesorienterede spil i skoler og bistår med at udveksle god praksis.

<sup>13</sup> F.eks. Nintendo, PlayStation, Xbox.

<sup>14</sup> Østrig (til dels), Belgien, Bulgarien, Tjekkiet, Danmark, Estland, Spanien, Finland, Frankrig, Grækenland, Ungarn, Italien, Irland, Letland (lovgivning baseret på PEGI), Nederlandene, Polen, Portugal (lovgivning baseret på PEGI), Slovakiet, Sverige, Det Forenede Kongerige.

<sup>15</sup> F.eks. lov om klassificering af audiovisuelle programmer, videolov, lov om forbrugerbeskyttelse, lov om offentlig information.

<sup>16</sup> Loi no 98-468 ændret ved Loi no 2007-297.

**Tyskland** og **Litauen** har specifik bindende lovgivning. Det selvregulerende PEGI-system anvendes ikke i Tyskland. Den **tyske** lov om beskyttelse af unge<sup>17</sup> omfatter specifikke foranstaltninger til aldersklassificering og mærkning af videospil, hvor de 16 delstater har kompetence. Sammen med brancheorganisationen USK ("Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle", organisation for frivillig overvågning af underholdningssoftware) har de etableret et klassificeringssystem, som tager sigte på fælles aldersklassificeringer i alle delstater. Med henblik herpå har delstaterne en fælles repræsentant, hvis beslutning vedrørende mærkning er bindende.

I Østrig falder beskyttelsen af mindreårige ind under hver delstats kompetence. Der er derfor store forskelle i lovgivningen om beskyttelse af unge og med hensyn til, hvordan den gennemføres.

I **Malta**, hvor PEGI ikke finder anvendelse, er videospil omfattet af den generelle lovgivning.

**Cypern, Luxembourg, Rumænien** og **Slovenien** har angivet, at de ikke har noget alders- eller indholdsklassificeringssystem og ingen relateret lovgivning.

Kommissionen kan konkludere, at der stadig er mange muligheder for forbedringer med hensyn til anvendelsen af PEGI-klassificeringssystemet i EU-medlemsstater og foreneligheden af relevante nationale bestemmelser med PEGI.

## 2.2. Salg af videospil i detailforretninger

Kommissionen er foruroliget over det stigende antal voldelige videospil, der bruges af mindreårige. Det er vigtigt at analysere adgangen til sådanne spil. Halvdelen af medlemsstaterne<sup>18</sup> har på det civil- og strafferetlige område specifikke lovbestemmelser vedrørende det fysiske salg af videospil med indhold, der er skadeligt for mindreårige, og der findes forskellige sanktioner til at håndhæve disse bestemmelser<sup>19</sup>.

De medlemsstater, der stræber efter at anvende eller allerede anvender en klassificering for distribution, udbredelse og reklame på grundlag af en alders-/indholdsklassificering, er **Italien** (en lov er ved at blive godkendt), **Det Forenede Kongerige, Tyskland, Estland, Grækenland, Letland, Litauen<sup>20</sup> og Slovakiet**.

I **Frankrig, Sverige og Nederlandene** er visse voldelige videospil forbudt i henhold til strafferetten (i Sverige endvidere i henhold til forfatningsretten). Med hensyn til lovlige spil er svenske forhandlere blevet enige om at følge PEGI-aldersklassificeringssystemet i forbindelse med salg. De har ret til at gøre salget betinget af forældrenes tilladelse.

I **Belgien og Malta** findes der en række lovbestemmelser vedrørende salget af videospil, f.eks. love om racisme og fremmedhad, om handel og forbrugerbeskyttelse og offentlig orden.

---

<sup>17</sup> Jugendschutzgesetz; offentliggjort den 23. juli 2002 (BGBl. I nr. 51, s. 2730), senest ændret ved lov af 20. juli 2007 (BGBl. I, s. 1595).

<sup>18</sup> Østrig, Belgien, Spanien, Estland, Finland, Frankrig, Tyskland, Grækenland, Italien, Letland, Litauen, Nederlandene, Slovakiet, Sverige, Det Forenede Kongerige.

<sup>19</sup> I retsakter som f.eks. børnebeskyttelseslov, lov om klassificering af audiovisuelle programmer, lov om forbrugerbeskyttelse, lov om distribution af computerspil, lov om beskyttelse af unge, straffelov.

<sup>20</sup> Litauen og Slovakiet har regler for salg af videospil, der udelukkende er beregnet for voksne.

**Bulgarien<sup>21</sup>, Tjekkiet<sup>22</sup>, Cypern, Danmark<sup>23</sup>, Ungarn, Luxembourg, Polen og Rumænien** har ingen specifik lovgivning vedrørende salget af videospil.

Under disse omstændigheder er en adfærdskodeks for forhandlere af videospil det næste logiske skridt. I USA yder "Entertainment Software Rating Board" (ESRB) og nationale forhandlere – inden for rammerne af "ESRB Retail Council" (ERC) – rådgivning til forældre og andre forbrugere om klassificeringsspørgsmål. Formålet med deres kodeks "Ratings Education and Enforcement Code"<sup>24</sup> er at informere forhandlerne og sikre, at de håndhæver klassificeringerne, f.eks. gennem oplysning og uddannelse af forretningspersonale. Forbrugerne kan indberette overtrædelser til forhandlere og til ESRB's websted. ESRB videregiver klagen til det ansvarlige ERC-medlem til hurtig behandling og kan ekskludere medlemmer, der ikke overholder reglerne, af ERC.

### 2.3. Forbud mod videospil

Kun fire medlemsstater, **Det Forenede Kongerige, Irland, Tyskland og Italien**, har hidtil indført forbud mod visse videospil, enten i form af et formelt forbud eller gennem foranstaltninger med tilsvarende virkning som et forbud, f.eks. beslaglæggelse, afslag på at udstede en klassificering eller handelsrestriktioner.

I **Irland** kan videospil, der anses for uegnede til visning på grund af deres voldelige karakter, omfattes af et forbud udstedt af Irish Film Censor's Office (IFCO). Dette var tilfældet med videospillet "Manhunt 2" i juni 2007<sup>25</sup>.

Det første videospil, der blev nægtet BBFC-klassificering i **Det Forenede Kongerige**, var "Carmageddon" i 1997. En ændret version opnåede imidlertid senere klassificering.

I juni 2007 afviste BBFC "Manhunt 2". Denne beslutning blev omstødt af appelinstansen Video Appeals Committee i december 2007. BBFC anfægtede denne beslutning ved High Court, der hjemviste sagen til Video Appeals Committee, som i marts 2008 stadfæstede sin beslutning. BBFC tildelte derfor en "18"-klassificering<sup>26</sup>. Den version, der blev godkendt, er imidlertid ikke den originale, men en ændret version. Salg af et videospil, der ikke er klassificeret, kan straffes med op til to års fængsel og/eller en ubegrænset bøde.

I **Italien** blev udbredelsen af "Manhunt 2" standset i juni 2007 af kommunikationsministeren<sup>27</sup>.

---

<sup>21</sup> Forhandlere er forpligtet til at mærke et produkt og give oplysninger om f.eks. producenten, produktets art og karakteristika i henhold til de almindelige bestemmelser i forbrugerbeskyttelsesloven, Statstidende nr. 99 af 9. december 2005.

<sup>22</sup> Videospil skal overholde generelle restriktioner, som gælder for reklamer på salgsstedet.

<sup>23</sup> Danmark nævner i sit svar på spørgeskemaet, at "udbredelse af voldelige videospil til børn kan straffes i henhold til straffeloven".

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

[http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc\\_code.pdf](http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf)

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

<sup>26</sup> Beslutning truffet af Video Appeals Committee den 10. december 2007; BBFC appellerede beslutningen til High Court den 17. december 2007; High Courts afgørelse den 24. januar 2008 (dommer Mittings afgørelse CO/11296/2007): ukorrekt retsanvendelse, hjemvisning til Video Appeals Committee, som stadfæstede sin beslutning (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

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

I **Tyskland** besluttede Amtsgericht München i juli 2004 at beslaglægge<sup>28</sup> alle versioner af "Manhunt" på grund af overtrædelse af en strafferetlig bestemmelse, der forbyder afbildning og forherligelse af vold. Der var også andre tilfælde, f.eks. "Dead Rising", som blev forbudt og beslaglagt ved en kendelse afsagt af Amtsgericht Hamburg i juni 2007<sup>29</sup>.

Kommissionen er af den opfattelse, at sådanne forbud bør forblive undtagelsen, være forholdsmæssige og derfor begrænses til alvorlige krænkelse af den menneskelige værdighed.

#### 2.4. Effektiviteten af de nuværende foranstaltninger til beskyttelse af mindreårige

**Halvdelen af medlemsstaterne**<sup>30</sup> finder generelt de nuværende foranstaltninger effektive. **Frankrig, Tyskland, Grækenland, Italien, Letland, Litauen og Polen** har for nylig forbedret eller er ved at forbedre den nationale lovgivning. Nogle finder disse ændringer tilstrækkelige, hvis de kombineres med selvregulering. F.eks. blev den **franske** straffelov ændret i 2007. Der blev indført tre principper: et system til selvregulering med brancheansvar, nye beføjelser til indenrigsministeriet og strafferetlige sanktioner.

Med hensyn til **Nederlandene** synes PEGI og lovbestemmelserne vedrørende salget af videospil at være tilstrækkelige. **Finland, Tyskland, Irland og Spanien** finder de nuværende regler effektive og alment anerkendte, men er ved at intensivere dem gennem mediekendskab, forældreoplysning og domstolsprøvelse. **Sverige** anvender PEGI og mener, at foranstaltninger til forældreoplysning og med henblik på at fremme selvregulering i branchen og styrke samarbejdet mellem myndighederne og branchen fungerer godt.

**Tyskland**<sup>31</sup> og **Det Forenede Kongerige**<sup>32</sup> er ved at gennemføre undersøgelser af effektiviteten af lovgivningen og af risiciene for børn. **Letland, Polen og Slovakiet** ved ikke, om PEGI fungerer tilfredsstillende, da der endnu ikke er foretaget en evaluering.

I **Østrig** finder langt størstedelen af de kompetente regionale myndigheder det nuværende system utilstrækkeligt, uanset om de anvender PEGI eller ej. Delstaten Wien har planer om at ændre lovgivningen. Østrig er af den opfattelse, at et landsdækkende system ikke vil være tilstrækkeligt til at løse problemer, der opstår i forbindelse med internettet eller som følge af den nære beliggenhed til nabolande; manglende viden, polititilsyn og certificering, der kan hjælpe forhandlerne, betragtes ligeledes som problemer.

I **Belgien** og **Ungarn** finder PEGI allerede anvendelse, men er ikke juridisk bindende, med det resultat, at beskyttelsen af mindreårige er ineffektiv. **Belgien** foretrækker lovgivning på europæisk plan. Selv om PEGI-klassificering findes på de fleste videospil, er PEGI efter Ungarns opfattelse utilstrækkelig på grund af manglende forældreviden.

I **Bulgarien** er børnebeskyttelseslovgivningen<sup>33</sup> i de seneste to år blevet suppleret med incitamentter til selvreguleringsordninger.

---

<sup>28</sup> Retskendelse af 19.7.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

<sup>29</sup> Retskendelse af 11.6.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

<sup>30</sup> Tjekkiet, Danmark, Spanien, Estland, Finland, Frankrig, Tyskland, Grækenland, Italien, Irland, Litauen, Nederlandene, Portugal, Sverige.

<sup>31</sup> Undersøgelse gennemført af Forbundsministeriet for Familiespørgsmål sammen med delstaterne.

<sup>32</sup> Rapporten fra den uafhængige Byron Review, "Safer Children in a Digital World", blev offentliggjort den 27. marts 2008. Se <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

## 2.5. Onlinevideospil

Onlinevideospil gør det muligt for spillerne at interagere med hinanden via en netværksforbindelse. Langt størstedelen af medlemsstaterne<sup>34</sup> har ingen specifik lovgivning herom. Nogle<sup>35</sup> anvender dog PEGI Online, og en række medlemsstater anvender generel lovgivning (herunder straffebestemmelser) og specifik lovgivning vedrørende offlinevideospil analogt.

Foruden den ovennævnte selv- og samreguleringsprocedure undersøger i **Tyskland** "jugendschutz.net", der er et særligt fælles organ for beskyttelse af unge på internettet oprettet af delstaterne, internettilbud og deltager i forhandlinger med producenter og udbydere og i forbindelse med reguleringsprocedurer.

I **Italien** finder loven om beskyttelse af mindreårige med hensyn til brugen af videospil også anvendelse på onlinespil. Ifølge den foreslåede selvregulerende "kodeks for medier og mindreårige" skal onlinevideospil vise PEGI Online-klassificeringer på en klar og synlig måde, herunder filterforanstaltninger til forældrekontrol.

I **Irland** behandles aktiviteter i forbindelse med offline- og internetvideospil på samme måde i henhold til lovgivningen. Internetudbydere har aftalt, at materiale og tjenester, som er ulovlige i henhold til irsk lovgivning, ikke vil blive udbudt på irske servere eller vil blive fjernet fra dem. Der er oprettet en hotline, hvor man kan anmelde eventuelt ulovligt eller skadeligt materiale på internettet, og der er etableret samarbejde med politiet.

**Letland** anvender specifikke bestemmelser vedrørende adgangen til computerspil på internettet. Distributionen heraf kan forbydes, hvis det f.eks. ikke er muligt at fastlægge bruger kredsen, eller hvis modtageren ikke er blevet oplyst om aldersgrænserne. Internetudbydere er også forpligtet til at informere brugerne om muligheden for at installere et indholdsfilter.

Generelt finder Kommissionen, at der skal gøres en yderligere indsats med hensyn til onlinevideospil for at tage hensyn til deres særlige karakter, dvs. der er behov for en hurtig og effektiv mekanisme til aldersverifikation, og man bør være særlig opmærksom på chatrum. En tværeuropæisk dialog mellem alle aktører vil være nyttig i denne henseende.

EU's politik med henblik på at styrke det offentlig-private samarbejde om bekæmpelse af internetkriminalitet, og navnlig af ulovligt og skadeligt indhold på internettet, kan i denne forbindelse tjene som udgangspunkt.

## 2.6. Et tværgående og tværeuropæisk klassificeringssystem

De fleste medlemsstater<sup>36</sup> støtter en tværgående, tværeuropæisk aldersklassificering, som vil bidrage til at sikre, at det indre marked fungerer tilfredsstillende, og undgå, at forbrugerne

---

<sup>33</sup> Børnebeskyttelseslov (Statstidende nr. 48 af 13. juni 2000), forbrugerbeskyttelseslov (Statstidende nr. 99 af 9. december 2005), .

<sup>34</sup> Østrig, Belgien, Bulgarien, Cypern, Tjekkiet, Danmark, Estland, Finland, Frankrig, Grækenland, Ungarn, Litauen, Luxembourg, Malta, Nederlandene, Polen, Portugal, Rumænien, Slovakiet, Slovenien, Spanien, Sverige, Det Forenede Kongerige.

<sup>35</sup> Danmark, Finland, Italien, Nederlandene, Slovakiet, Sverige, Det Forenede Kongerige.

<sup>36</sup> Østrig, Belgien, Bulgarien, Cypern, Tjekkiet (i en vis udstrækning), Danmark, Estland, Finland, Grækenland, Italien, Irland, Letland, Litauen, Malta, Nederlandene, Rumænien, Slovakiet, Slovenien, Spanien, Sverige.

vildledes. PEGI-systemet anses for nyttigt og gennemførligt og har kapacitet til at kunne udvikles yderligere.

**Polen** og **Tjekkiet** er skeptiske, men vil i en vis udstrækning støtte en harmonisering og samarbejde. Kun **Frankrig**, **Ungarn** og **Portugal** finder et tværgående klassificeringssystem umuligt. De har anført, at forskellige medietyper behøver forskellige betingelser for udbredelse og adgang og er forbundet med et specifikt forbrug, som kræver forskellige klassificeringer og reguleringer. Endvidere anser de forskellige kulturelle og moralske holdninger for at være en hindring for et fælles klassificeringssystem. **Tyskland** finder sit eget system tilfredsstillende. **Belgien** har anført, at det ville hilse en EU-forordning velkommen for at afhjælpe den manglende kontrol og de manglende sanktioner med hensyn til den korrekte anvendelse af mærker. De fleste medlemsstater går ind for at fremme selv- eller samreguleringssystemer. Situationen i **Det Forenede Kongerige** er i øjeblikket under revision.

### 3. KONKLUSIONER

I dag anvender de fleste EU-medlemsstater PEGI, det selvreguleringsystem for offlinevideospil, der blev lanceret i 2003. Langt størstedelen af disse medlemsstater har lovgivning på området og en del af dem har for nylig forbedret eller er i gang med at forbedre deres lovgivning. Nogle medlemsstater har endog baseret denne lovgivning på PEGI.

Situationen er en anden med hensyn til onlinespil. Internettet skaber nye udfordringer på grund af den lette adgang dertil og dets globale karakter. De fleste medlemsstater har ingen specifik lovgivning for onlinevideospil. Ifølge nogle medlemsstater finder lovgivningen for offlinevideospil imidlertid tilsvarende anvendelse, og nogle medlemsstater anvender PEGI Online, som blev lanceret i juni 2007.

Det kan konkluderes, at PEGI synes at have opnået gode resultater, og at PEGI Online ligeledes er et lovende initiativ. PEGI er således et godt eksempel på selvregulering i overensstemmelse med dagsordenen for bedre regulering. Medlemsstaterne, branchen og andre aktører, herunder forældre, bør følge op og gøre en yderligere indsats for at øge tilliden til videospil og forbedre beskyttelsen af mindreårige.

I betragtning af ovenstående og under hensyntagen til værdien af videospil med hensyn til at fremme den kulturelle mangfoldighed kan det sammenfattes, at Kommissionen:

- opfordrer medlemsstaterne til at anerkende, at videospil er blevet et fremtrædende medium, og sikre, at høje standarder for ytringsfrihed og effektive, forholdsmæssige foranstaltninger til beskyttelse af mindreårige finder anvendelse og gensidigt styrker hinanden
- opfordrer derfor medlemsstaterne til i deres nationale systemer at integrere det informations- og klassificeringssystem, der er etableret inden for rammerne af PEGI- og PEGI Online-initiativet
- opfordrer videospil- og konsolbranchen til yderligere at forbedre PEGI- og PEGI Online-systemet og navnlig regelmæssigt opdatere kriterierne for aldersklassificering og mærkning, reklamere mere aktivt for PEGI og øge antallet af deltagende lande

- anerkender, at onlinevideospil bringer nye udfordringer, f.eks. effektive systemer til aldersverifikation og mulige risici for unge forbrugere i forbindelse med chatrum i tilknytning til disse spil, og opfordrer medlemsstater og aktører til at samarbejde om innovative løsninger
- opfordrer medlemsstater og aktører til at evaluere de mulige negative og positive virkninger af videospil, især for sundheden
- opfordrer alle aktører, der beskæftiger sig med salg af videospil i detailforretninger, til inden for to år at opnå enighed om en tværeuropæisk adfærdskodeks for salg af spil til mindreårige og om forpligtelser til at øge kendskabet til PEGI-systemet blandt forældre og børn samt sikre tilstrækkelige ressourcer til at gennemføre bestemmelserne i denne kodeks
- tilskynder medlemsstaterne og alle aktører til at tage initiativer til at forbedre mediekendskabet i forbindelse med videospil, i overensstemmelse med Kommissionens meddelelse af 20. december 2007
- glæder sig over og støtter en yderligere indsats for at opnå et selv- eller samregulerende tværeuropæisk aldersklassificeringssystem på tværs af medierne. Kommissionen agter navnlig at tilrettelægge møder mellem klassificeringsorganer med henblik på udveksling af god praksis på dette område
- har til hensigt at gøre brug af forbrugerorganisationernes netværk og fora til at udbrede kendskabet til PEGI og til anbefalingerne i denne meddelelse.