

NL

NL

NL



COMMISSIE VAN DE EUROPESE GEMEENSCHAPPEN

Brussel, xxx  
COM(2008) yyy definitief

**MEDEDELING VAN DE COMMISSIE  
AAN HET EUROPEES PARLEMENT, DE RAAD, HET EUROPEES ECONOMISCH  
EN SOCIAAL COMITÉ EN HET COMITÉ VAN DE REGIO'S**

**betreffende de bescherming van de consumenten, met name minderjarigen, met  
betrekking tot het gebruik van videospellen**

**MEDEDELING VAN DE COMMISSIE  
AAN HET EUROPEES PARLEMENT, DE RAAD, HET EUROPEES ECONOMISCH  
EN SOCIAAL COMITÉ EN HET COMITÉ VAN DE REGIO'S**

**betreffende de bescherming van de consumenten, met name minderjarigen, met  
betrekking tot het gebruik van videospellen**

**1. INLEIDING**

In zijn resolutie uit 2002 over de bescherming van consumenten door middel van de etikettering van bepaalde video- en computerspellen<sup>1</sup> heeft de Raad benadrukt dat duidelijke informatie moet worden verstrekt over de beoordeling van de inhoud en de daaruit resulterende classificatie naar leeftijdscategorie. De ontwikkeling van heldere en eenvoudige classificatiesystemen moet in alle lidstaten worden aangemoedigd om de transparantie te verbeteren en het vrije verkeer van videospellen te garanderen. De Raad benadrukte ook het belang van samenwerking tussen alle betrokken partijen.

In de resolutie wordt de Commissie verzocht de verschillende methoden voor de evaluatie van de inhoud van video- en computerspellen, alsmede voor de classificatie en etikettering ervan, te blijven volgen en, zo nodig, daarover verslag uit te brengen aan de Raad.

Het spelen van videospellen is een van de favoriete vrijetijdsbestedingen van Europeanen van verschillende leeftijden en uit diverse sociale klassen<sup>2</sup>. Spellen worden natuurlijk gekocht met het oog op ontspanning, maar de beste spellen hebben ook andere positieve effecten. Zo bevorderen ze de analytische en strategische vaardigheden en maken ze jongeren vertrouwd met informatietechnologieën. Een sterke interactieve spellensector in Europa, met een specifiek Europees karakter, biedt ook veelbelovende mogelijkheden, zoals het verspreiden van de culturele diversiteit. De groeiende populariteit van online-videospellen is ook een van de drijvende krachten achter de ontwikkeling van breedbandtelecommunicatienetwerken en mobiele telefoons van de derde generatie.

In 2006 bedroegen de inkomsten van de Europese markt voor videospellen, waaronder consolespellen, spellen voor draagbare spelcomputers, PC-spellen en online-spellen, inclusief spellen voor draadloze toestellen, meer dan 6,3 miljard euro. Naar verwachting zullen deze inkomsten in 2008 stijgen tot 7,3 miljard euro. Daarmee is deze markt half zo groot als de muziekmarkt in Europa<sup>3</sup>, en nu al groter dan de bioscoopmarkt. Het is de snelst groeiende en

---

<sup>1</sup> Resolutie van de Raad over de bescherming van consumenten, in het bijzonder jongeren, door middel van de etikettering, met vermelding van leeftijdsgroep, van bepaalde video- en computerspellen, 1 maart 2002 (2002/C65/02), PB C 65 van 14.3.2002, blz. 2.

<sup>2</sup> Nielsen-verslag over videospellen in Europa (2007), blz. 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. A Study for the European Commission (DG Informatiemaatschappij en Media), Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, blz. 34, 45, 96 - [http://ec.europa.eu/information\\_society/europe/i2010/docs/studies/interactive\\_content\\_ec2006.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf).

meest dynamische sector van de Europese inhoudindustrie, en groeit sneller dan in de VS<sup>4</sup>. Een nieuwe tendens in deze sector is om populaire videospellen gratis online ter beschikking te stellen, waarbij de kosten dan voornamelijk worden gedekt door reclame.

Zoals ook met andere media het geval is, moeten de beleidsmakers in de eerste plaats aandacht besteden aan de vrijheid van meningsuiting van zowel de makers als de spelers van videospellen. Zij dienen daarbij rekening te houden met wijzigingen op de markt. Videospellen worden immers steeds meer een generatieoverschrijdend fenomeen; ze worden zowel door kinderen als ouders gespeeld en hebben na de kinderkamer nu ook de woonkamer veroverd<sup>5</sup>. Doordat steeds meer volwassenen videospellen met volwassen thema's spelen, stijgt de gemiddelde leeftijd van de Europese gamers. De beleidsmakers zijn verantwoordelijk voor de gezondheid van de gamers, en er is behoefte aan een hoge graad van bescherming van minderjarigen. Videospellen kunnen een sterke psychologische invloed hebben op minderjarigen en het is dan ook belangrijk dat de videospellen voor deze groep veilig zijn. Daarom moet worden voorzien in een verschillend niveau van toegang tot videospellen voor minderjarigen en volwassenen.

In april 2003 is, na intensief overleg met de sector en het maatschappelijk middenveld, waaronder ouder- en consumentenverenigingen en religieuze groeperingen, het zelfregulerende "Pan European Games Information"-leeftijdsclassificatiesysteem (PEGI)<sup>6</sup> vastgesteld. PEGI is een vrijwillig, zelfregulerend systeem dat moet garanderen dat minderjarigen niet worden blootgesteld aan spellen die ongeschikt zijn voor hun leeftijdsgroep. Dankzij PEGI kon een groot aantal nationale leeftijdsclassificatiesystemen worden vervangen door één Europees systeem.

In 2003 werd in opdracht van de Commissie een onafhankelijke studie over de classificatie van audiovisuele werken in de Europese Unie uitgevoerd<sup>7</sup>. De studie kwam tot de vaststelling dat de technologische en maatschappelijke druk om tot een homogene classificatie te komen, hetgeen kan worden verwezenlijkt aan de hand van gemeenschappelijke classificatiecriteria, steeds groter wordt. Een andere conclusie van deze studie was dat regelmatige uitwisseling van goede werkwijzen tussen verschillende mediaplatforms een eerste stap is op weg naar grotere uniformiteit van de classificatiepraktijken in de verschillende media.

De Europese Unie streeft naar de grootst mogelijke bescherming van kinderen via wetgevingsvoorstellen en andere maatregelen, maar respecteert ook het subsidiariteitsbeginsel: in de aanbeveling van het Europees Parlement en de Raad betreffende de bescherming van minderjarigen en de menselijke waardigheid en het recht op weerwoord (2006/952/EG)<sup>8</sup> is bepaald dat maatregelen moeten worden gestimuleerd om illegale activiteiten op het internet die schadelijk zijn voor minderjarigen te bestrijden en dat samenwerking tussen organen die zich bezighouden met beoordeling of classificatie moet worden aangemoedigd. Het INSAFE-netwerk, dat medegefinancierd wordt door het "Safer

---

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

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

<sup>6</sup> <http://www.pegi.info>.

<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> PB L 378 van 27.12.2006, blz. 72–77.

Internet"-programma<sup>9</sup> en beheerd wordt door de Commissie, houdt zich ook bezig met bewustmaking rond het gebruik van nieuwe media, zoals videospellen, door kinderen.

Het internet heeft tot nieuwe vormen van mediagebruik geleid, zoals online-videospellen, en schept nieuwe kansen voor culturele diversiteit, maar kan ook worden gebruikt voor het verspreiden van illegale en schadelijke inhoud, met name voor minderjarigen. Dit heeft geleid tot specifieke uitdagingen op het vlak van de bescherming van jongeren. PEGI Online<sup>10</sup>, dat in juni 2007 van start is gegaan en medegefinancierd wordt door het Safer Internet Programme, is een logische stap in de ontwikkeling van het PEGI-systeem. Het is ontworpen om jongeren beter te beschermen tegen ongeschikte spelinhoud en om ouders te helpen bij het begrijpen van de risico's en het inschatten van de mogelijke schade van dergelijke inhoud.

In december 2007 heeft de Commissie de mededeling "Een Europese aanpak van mediageletterdheid in de digitale omgeving"<sup>11</sup> vastgesteld. Mediageletterdheid kan worden samengevat als het vermogen om toegang te krijgen tot media-inhoud, deze inhoud te begrijpen en te beoordelen en zelf inhoud te creëren. Het heeft betrekking op alle mediatypes, dus ook op videospellen. In de mededeling wordt het belang benadrukt van mediageletterdheid bij jongeren, met name wat online-inhoud betreft. Bovendien worden videospellen ook steeds vaker opgenomen in de leerprogramma's op school<sup>12</sup>.

## 2. RAADPLEGING EN CONCLUSIES

Om informatie en input te verzamelen voor een grondig verslag over de tendensen op het vlak van consumentenbescherming met betrekking tot video- en computerspellen sinds de goedkeuring van de bovenvermelde verordening van de Raad, is een vragenlijst naar alle lidstaten gestuurd. De vragen hadden betrekking op systemen voor leeftijdsclassificatie/inhoudsbeoordeling, de detailhandelverkoop van videospellen, verboden op videospellen, de doeltreffendheid van de actuele maatregelen voor de bescherming van minderjarigen, online-videospellen en een platformoverschrijdend en pan-Europees beoordelingssysteem. Alle 27 lidstaten hebben antwoord gegeven op de vragen.

### 2.1. Systemen voor leeftijdsclassificatie/inhoudsbeoordeling

PEGI wordt gesteund door de belangrijkste fabrikanten van spelconsoles<sup>13</sup>. Het is van toepassing in de meeste EU-lidstaten<sup>14</sup>, zelfs al hebben niet al deze landen specifieke wetgeving opgesteld.

**Finland, Griekenland, Italië, Letland, Nederland, Polen, Portugal, Slowakije en het Verenigd Koninkrijk** passen PEGI toe en hebben specifieke wetgeving met betrekking tot

---

<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).

<sup>11</sup> COM(2007) 833 definitief.

<sup>12</sup> De Interactive Software Federation of Europe werkt bijvoorbeeld samen met het European Schoolnet om het gebruik van educatieve spellen op school te evalueren en om beste praktijken te helpen uitwisselen.

<sup>13</sup> Bijv. Nintendo, PlayStation, Xbox.

<sup>14</sup> Oostenrijk (gedeeltelijk), België, Bulgarije, Tsjechië, Denemarken, Estland, Spanje, Finland, Frankrijk, Griekenland, Hongarije, Italië, Ierland, Letland (wetgeving gebaseerd op PEGI), Nederland, Polen, Portugal (wetgeving gebaseerd op PEGI), Slowakije, Zweden, VK.

leeftijdsclassificatie vastgesteld of voorbereid<sup>15</sup>. Nederland en Polen hebben ook strafrechtelijke sancties vastgesteld.

De spelindustrie in het **Verenigd Koninkrijk** maakt voor de meeste videospellen gebruik van PEGI. Videospellen met seksueel getinte of zwaar gewelddadige inhoud moeten worden voorgelegd aan de British Board of Film Classification (BBFC), die deze spellen dan indeelt in leeftijdscategorieën die afwijken van PEGI.

In **Frankrijk** wordt PEGI gebruikt om videospellen te etiketteren en te classificeren. Krachtens de wijziging van de Franse strafwet in 2007<sup>16</sup> moeten videospellen in leeftijdscategorieën worden ingedeeld en dienovereenkomstig worden geëtiketteerd.

**België, Bulgarije, Denemarken, Estland, Hongarije, Ierland, Spanje en Zweden** passen PEGI toe maar hebben geen specifieke wetgeving opgesteld. Hoewel **Tsjechië** officieel niet over een specifiek systeem beschikt, wordt PEGI er door alle grote uitgevers gebruikt, maar niet voor alle videospellen die in omloop worden gebracht.

**Duitsland** en **Litouwen** hebben specifieke bindende wetgeving vastgesteld. In Duitsland wordt het zelfregulerend PEGI-systeem niet gebruikt. In de **Duitse** wetgeving inzake bescherming van jongeren<sup>17</sup> zijn specifieke maatregelen voor leeftijdsclassificatie en etikettering van videospellen opgenomen. Het zijn de *Bundesländer* die hiervoor bevoegd zijn. Samen met de door de sector opgerichte USK ("Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle", organisatie voor zelfregulering van ontspanningssoftware) hebben zij een classificatiesysteem opgezet dat tot doel heeft een gemeenschappelijke leeftijdsclassificatie in te voeren in alle *Bundesländer*. De *Bundesländer* hebben hiervoor een gemeenschappelijke vertegenwoordiger aangesteld, die bindende beslissingen inzake etikettering neemt.

In Oostenrijk valt de bescherming van minderjarigen onder de bevoegdheid van de *Bundesländer*. Dit heeft tot gevolg dat er grote verschillen bestaan in de wetgeving inzake bescherming van jongeren en in de toepassing van die wetgeving.

In **Malta**, waar PEGI niet wordt toegepast, vallen videospellen onder de algemene wetgeving.

**Cyprus, Luxemburg, Roemenië en Slovenië** hebben meegedeeld dat zij geen leeftijds- of inhoudsclassificatiesysteem hebben en geen wetgeving terzake.

De Commissie concludeert dat de toepassing van het PEGI-classificatiesysteem in de EU-lidstaten en de verenigbaarheid van de toepasselijke nationale voorschriften met het PEGI-systeem nog aanzienlijk kunnen worden verbeterd.

## 2.2. Detailhandelverkoop van videospellen

De Commissie is bezorgd over het toenemende aantal gewelddadige videospellen dat door minderjarigen wordt gespeeld. Het is belangrijk de toegang tot dergelijke spellen te

---

<sup>15</sup> Bijvoorbeeld de Act on the Classification of Audiovisual Programmes, Video Recording Act, Law on Consumer Protection, Law on Public Information.

<sup>16</sup> Loi no 98-468, gewijzigd bij Loi no 2007-297.

<sup>17</sup> Jugendschutzgesetz; gepubliceerd op 23 juli 2002 (BGBl I Nr. 51, S. 2730), zoals laatstelijk gewijzigd bij de wet van 20 juli 2007 (BGBl. I S. 1595).

analyseren. De helft van de lidstaten<sup>18</sup> hebben specifieke civiele en strafrechtelijke wetsbepalingen vastgesteld met betrekking tot de verkoop van videospellen met inhoud die schadelijk is voor minderjarigen, en diverse sancties om deze bepalingen te handhaven<sup>19</sup>.

De volgende lidstaten zijn voornemens een op leeftijd/inhoud gebaseerde classificatie voor distributie, verspreiding en reclame in te voeren of hebben dit reeds gedaan: **Italië** (waar de wet terzake zich in de goedkeuringsfase bevindt), het **Verenigd Koninkrijk, Duitsland, Estland, Griekenland, Letland, Litouwen<sup>20</sup> en Slowakije**.

In **Frankrijk, Zweden en Nederland** zijn bepaalde gewelddadige videospellen volgens de strafwetgeving verboden (in Zweden is dit ook in de grondwet vastgelegd). De Zweedse detailhandelaars zijn overeengekomen om de PEGI-leeftijdsclassificatie te gebruiken voor de verkoop van spellen die bij wet zijn toegestaan. Zij hebben het recht de verkoop afhankelijk te stellen van de toestemming van de ouders.

In **België en Malta** is de verkoop van videospellen geregeld in een aantal wetsbepalingen, zoals de wetten inzake racisme en xenofobie, handel en consumentenbescherming en openbare orde.

**Bulgarije<sup>21</sup>, Tsjechië<sup>22</sup>, Cyprus, Denemarken<sup>23</sup>, Hongarije, Luxemburg, Polen en Roemenië** hebben geen specifieke wetgeving met betrekking tot de verkoop van videospellen.

In dergelijke omstandigheden is de logische volgende stap een gedragscode voor detailhandelaars in videospellen. In de Verenigde Staten geven de "Entertainment Software Rating Board" (ESRB) en nationale detailhandelaars – verenigd in de "ESRB Retail Council" (ERC) – advies aan ouders en andere consumenten op het gebied van classificatie. Het doel van hun "Ratings Education and Enforcement Code"<sup>24</sup> is informatie te verstrekken aan detailhandelaars en te garanderen dat deze de classificatie toepassen, bijvoorbeeld door bewustmaking en opleiding van winkelpersoneel. De consumenten kunnen overtredingen melden aan de detailhandelaars en op de website van de ESRB. De ESRB stuurt de klacht dan voor verdere behandeling door naar het verantwoordelijke ERC-lid en kan leden die de code niet naleven uitsluiten uit de ERC.

### 2.3. Verbod op videospellen

Tot dusver hebben slechts vier lidstaten (**het Verenigd Koninkrijk, Ierland, Duitsland en Italië**) bepaalde videospellen verboden, hetzij door middel van een formeel verbod, hetzij

---

<sup>18</sup> Oostenrijk, België, Spanje, Estland, Finland, Frankrijk, Duitsland, Griekenland, Italië, Letland, Litouwen, Nederland, Slowakije, Zweden, VK.

<sup>19</sup> Bijvoorbeeld de wet betreffende de classificatie van audiovisuele programma's, de wet op de consumentenbescherming, regelgeving betreffende de verspreiding van computerspellen, de jeugdbeschermingswet, de strafwetgeving.

<sup>20</sup> Litouwen en Slowakije hebben regels voor de verkoop van videospellen die uitsluitend voor volwassenen zijn bestemd.

<sup>21</sup> Volgens de wet op de consumentenbescherming (staatsblad nr. 99 van 9 december 2005) zijn detailhandelaars verplicht een etiket op een product aan te brengen en informatie te verstrekken over de producent, de aard en kenmerken van het product.

<sup>22</sup> Voor reclame voor videospellen in verkooppunten gelden algemene beperkingen.

<sup>23</sup> Denemarken heeft in zijn antwoord op de vragenlijst meegedeeld dat de verspreiding van gewelddadige videospellen onder kinderen strafbaar is volgens de strafwetgeving.

<sup>24</sup> ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Code: [http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc\\_code.pdf](http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf).

door gelijkwaardige maatregelen als inbeslagname, weigering tot classificatie of handelsbeperkingen.

In **Ierland** kunnen gewelddadige videospellen worden verboden door de Irish Film Censor's Office (IFCO). Dit is in juni 2007 bijvoorbeeld het geval geweest voor het videospel "Manhunt 2"<sup>25</sup>.

Het eerste videospel waaraan in het **Verenigd Koninkrijk** de BBFC-classificatie werd geweigerd, was "Carmageddon" in 1997. Voor een aangepaste versie werd later wel een classificatiecertificaat afgegeven.

In juni 2007 heeft de BBFC "Manhunt 2" verboden. In december 2007 werd deze beslissing echter vernietigd door het "Video Appeals Committee". De BBFC heeft beroep aangetekend tegen deze beslissing bij het "High Court of Justice", dat de zaak opnieuw aan het "Video Appeals Committee" heeft voorgelegd. Dit laatste heeft in maart 2008 zijn eerdere beslissing gehandhaafd, waarop het BBFC een "18"-certificaat heeft afgegeven<sup>26</sup>. De versie waarvoor dit certificaat is afgegeven, is echter niet de originele, maar een gewijzigde. Op het aanbieden van een niet-geclassificeerd videospel staat een gevangenisstraf tot twee jaar en/of een onbeperkte boete.

In **Italië** werd de verspreiding van "Manhunt 2" in juni 2007 tegengehouden door de minister van communicatie<sup>27</sup>.

In **Duitsland** besliste de rechtbank van München in juli 2004 beslag te leggen op alle versies van "Manhunt"<sup>28</sup> omdat de strafrechtelijke verbod op het afbeelden of verheerlijken van geweld was overtreden. Een ander voorbeeld is dat van "Dead Rising", dat krachtens een beslissing van de rechtbank van Hamburg van juni 2007<sup>29</sup> op de verboden lijst werd geplaatst en in beslag werd genomen.

De Commissie is van mening dat dergelijke verboden uitzonderingen moeten blijven, evenredig moeten zijn en beperkt moeten blijven tot ernstige inbreuken op de menselijke waardigheid.

#### **2.4. Doeltreffendheid van de huidige maatregelen ter bescherming van minderjarigen**

**De helft van de lidstaten**<sup>30</sup> vindt dat de huidige maatregelen over het algemeen doeltreffend zijn. **Frankrijk, Duitsland, Griekenland, Italië, Letland, Litouwen en Polen** hebben recentelijk hun nationale wetgeving verbeterd of zijn bezig met dit te doen. Sommigen vinden dat deze wijzigingen volstaan, mits ze worden gecombineerd met zelfregulering. Bij de

---

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

<sup>26</sup> Beslissing van het Video Appeals Committee van 10 december 2007; de BBFC heeft op 17 december 2007 beroep aangetekend bij het High Court; het High Court heeft een arrest gevelde op 24 januari 2008 (Arrest CO/11296/2007 van de heer Justice Mittins): incorrecte toepassing van de wetgeving, terugverwijzing naar het Video Appeals Committee, dat zijn beslissing heeft gehandhaafd (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

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

<sup>28</sup> Beslissing van de rechtbank van 19.7.2004 (Aktenzeichen 853 Gs 261/04).

<sup>29</sup> Beslissing van de rechtbank van 11.6.2007 (Aktenzeichen 167 Gs 551/07).

<sup>30</sup> Tsjechië, Denemarken, Spanje, Estland, Finland, Frankrijk, Duitsland, Griekenland, Italië, Ierland, Litouwen, Nederland, Portugal, Zweden.



wijziging van de **Franse** strafwet in 2007 werden bijvoorbeeld drie beginselen geïntroduceerd: een zelfregulerend systeem met verantwoordelijkheid voor de sector, nieuwe bevoegdheden voor het ministerie van binnenlandse zaken en strafrechtelijke sancties.

**Nederland** is van mening dat PEGI en de wetgevende voorschriften inzake de verkoop van videospellen volstaan. **Finland, Duitsland, Ierland** en **Spanje** vinden dat de huidige regels doeltreffend zijn en op grote schaal worden geaccepteerd, maar verscherpen deze maatregelen via mediageletterdheid, bewustmaking van ouders en rechterlijke toetsing. **Zweden** past PEGI toe en is van mening dat maatregelen ter bewustmaking van ouders, ter bevordering van de zelfregulering van de sector en ter verbetering van de samenwerking tussen de overheid en de sector goed werken.

**Duitsland**<sup>31</sup> en het **Verenigd Koninkrijk**<sup>32</sup> voeren studies uit over de doeltreffendheid van wetgeving en over het risico voor kinderen. **Letland, Polen en Slowakije** weten niet of PEGI succesvol is omdat het systeem nog niet is geëvalueerd.

In **Oostenrijk** is de grote meerderheid van de bevoegde regionale autoriteiten, of ze nu PEGI gebruiken of niet, van mening dat het huidige systeem ontoereikend is. Het *Bundesland* Wenen is van plan zijn wetgeving te hervormen. Oostenrijk is van oordeel dat een landelijk systeem niet zou volstaan om de problemen die voortvloeien uit het gebruik van internet of uit de nabijheid van buurlanden op te lossen; het gebrek aan bewustzijn, aan toezicht door de politie en aan certificering ter ondersteuning van detailhandelaars worden eveneens als problemen beschouwd.

In **België** en **Hongarije** wordt PEGI al toegepast, maar is het niet juridisch bindend, wat tot gevolg heeft dat beide landen van oordeel zijn dat de bescherming van minderjarigen ondoeltreffend is. **België** is voorstander van wetgeving op Europees niveau. Hoewel de meeste videospellen een PEGI-certificaat dragen, vindt Hongarije dat PEGI niet volstaat wegens het gebrekkige bewustzijn van de ouders.

In **Bulgarije** is de kinderbeschermingswetgeving<sup>33</sup> de voorbije twee jaar aangevuld met stimulansen voor zelfregulerende mechanismen.

## 2.5. Online-videospellen

Online-videospellen bieden spelers de gelegenheid om via een netwerkverbinding met elkaar te spelen. De overgrote meerderheid van de lidstaten<sup>34</sup> heeft geen specifieke wetgeving terzake. Sommige lidstaten<sup>35</sup> maken echter gebruik van PEGI Online, en een aantal lidstaten passen algemene wetgeving (inclusief strafwetgeving) en, naar analogie, specifieke wetgeving voor offline-videospellen toe.

---

<sup>31</sup> Studie van het federaal ministerie van gezinszaken, in samenwerking met de Bundesländer <http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>.

<sup>32</sup> Het verslag van het onafhankelijke Byron Review, "Safer Children in a Digital World", is gepubliceerd op 27 maart 2008. Zie <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

<sup>33</sup> Wet op de kinderbescherming (staatsblad nr. 48 van 13 juni 2000), wet op de consumentenbescherming (staatsblad nr. 99 van 9 december 2005).

<sup>34</sup> Oostenrijk, België, Bulgarije, Cyprus, Tsjechië, Denemarken, Estland, Finland, Frankrijk, Griekenland, Hongarije, Litouwen, Luxemburg, Malta, Nederland, Polen, Portugal, Roemenië, Slowakije, Slovenië, Spanje, Zweden, VK.

<sup>35</sup> Denemarken, Finland, Italië, Nederland, Slowakije, Zweden, VK.

**Duitsland** past niet alleen de bovenvermelde procedure voor zelf- en coregulering toe, maar laat internetaanbiedingen ook onderzoeken door "jugendschutz.net", een door de *Bundesländer* opgericht specifiek gemeenschappelijk agentschap voor jeugdbescherming op het internet; dit agentschap wordt ook betrokken bij de onderhandelingen met producenten en providers en bij regelgevende procedures.

In **Italië** is de wet inzake de bescherming van minderjarigen met betrekking tot het gebruik van videospellen ook van toepassing op online-videospellen. Volgens de voorgestelde zelfregulerende "Gedragscode met betrekking tot minderjarigen en media" moet de PEGI Online-classificatie bij online-videospellen duidelijk zichtbaar worden afgebeeld, en moeten de ouders over filters beschikken om controle uit te oefenen over de spellen.

In **Ierland** worden offline- en online-videospellen in de wetgeving op dezelfde wijze behandeld. De internet-serviceproviders zijn er overeengekomen dat materiaal en diensten die illegaal zijn volgens de Ierse wetgeving niet via Ierse servers worden verspreid of van die servers worden verwijderd. In samenwerking met de politie is een hotline opgericht waarop illegale of schadelijke internetinhoud kan worden gemeld.

**Letland** past specifieke bepalingen toe met betrekking tot de toegankelijkheid van computerspellen op het internet. De verspreiding van dergelijke spellen kan bijvoorbeeld worden verboden als het niet mogelijk is om de gebruikers te identificeren of als de gebruiker niet op de hoogte is gebracht van de leeftijdsbeperkingen. Internetproviders zijn ook verplicht om gebruikers informatie te verstrekken over de mogelijkheid om een inhoudsfilter te installeren.

In het algemeen is de Commissie van mening dat de specifieke kenmerken van online-videospellen extra inspanningen vereisen: er is behoefte aan een snel en doeltreffend mechanisme voor leeftijdsverificatie en er moet bijzondere aandacht worden besteed aan chatrooms. Pan-Europees overleg tussen alle belanghebbenden zou in dit opzicht zeker nuttig zijn.

In dit opzicht kan het EU-beleid ter versterking van publiek-private samenwerking tegen cybercriminaliteit, en met name tegen illegale en schadelijke internetinhoud, dienst doen als uitgangspunt.

## **2.6. Een platformoverschrijdend, pan-Europees classificatiesysteem**

De meerderheid van de lidstaten<sup>36</sup> is voorstander van een pan-Europese leeftijdsclassificatie, die zou bijdragen tot de goede werking van de interne markt en verwarring bij de consumenten zou voorkomen. PEGI wordt als nuttig en haalbaar beschouwd, en kan verder worden ontwikkeld.

**Polen** en **Tsjechië** zijn sceptisch, maar zouden toch hun steun verlenen aan een zekere mate van harmonisering en samenwerking. Alleen **Frankrijk**, **Hongarije** en **Portugal** vinden dat een platformoverschrijdend classificatiesysteem onmogelijk is. Zij voeren aan dat de verschillende mediatypes ook verschillende voorwaarden voor verspreiding en toegang vereisen en gepaard gaan met specifieke consumptievormen waarvoor verschillende

---

<sup>36</sup> Oostenrijk, België, Bulgarije, Cyprus, Tsjechië (in zekere mate), Denemarken, Estland, Finland, Griekenland, Italië, Ierland, Letland, Litouwen, Malta, Nederland, Roemenië, Slowakije, Slovenië, Spanje, Zweden.

classificaties en regels nodig zijn. Zij denken ook dat uiteenlopende culturele en morele gevoeligheden een obstakel vormen voor een eengemaakt classificatiesysteem. **Duitsland** is van oordeel dat zijn eigen systeem voldoende goed functioneert. **België** heeft laten weten dat het positief staat tegenover een EU-verordening om het gebrek aan controle op de correcte toepassing van etiketten te verbeteren en gemakkelijker sancties te kunnen opleggen. De meeste lidstaten zijn voorstander van zelfregulerende en coregulerende systemen. De situatie in het **Verenigd Koninkrijk** wordt momenteel opnieuw bestudeerd.

### 3. CONCLUSIES

De meeste EU-lidstaten passen PEGI toe, het zelfregulerende classificatiesysteem voor offline-videospellen dat in 2003 van start is gegaan. De overgrote meerderheid van de lidstaten beschikt over aanverwante wetgeving en een aanzienlijk aantal onder hen hebben hun wetgeving recentelijk verbeterd of zijn bezig dit te doen. Sommige lidstaten hebben hun wetgeving zelfs op PEGI gebaseerd.

Voor online-spellen is de situatie anders. Door de gemakkelijke toegang tot internet en het wereldwijde karakter ervan ontstaan nieuwe uitdagingen. De meeste lidstaten hebben geen specifieke wetgeving voor online-videospellen. Sommige lidstaten zijn van oordeel dat de wetgeving voor offline-videospellen naar analogie moet worden toegepast op online-spellen, andere gebruiken PEGI Online, dat in juni 2007 is opgericht.

Bij wijze van conclusie kan worden gesteld dat PEGI goede resultaten heeft bereikt en dat PEGI Online eveneens veelbelovend is; PEGI is dus een goed voorbeeld van zelfregulering, in de lijn van de agenda voor betere regelgeving. De lidstaten, de sector en de andere belanghebbenden, waaronder ook de ouders, moeten daarom verdere inspanningen leveren om het vertrouwen in videospellen te vergroten en de bescherming van minderjarigen te verbeteren.

Rekening houdend met het bovenstaande en met de waarde van videospellen voor het bevorderen van culturele diversiteit:

- roept de Commissie de lidstaten op te erkennen dat videospellen een belangrijk medium zijn geworden en te garanderen dat hoge normen inzake vrijheid van meningsuiting en doeltreffende en evenredige maatregelen voor de bescherming van minderjarigen worden toegepast en elkaar wederzijds versterken;
- roept de Commissie de lidstaten op om de informatie- en classificatiesystemen die in het kader van PEGI en PEGI Online zijn opgezet, in hun nationale systemen te integreren;
- roept de Commissie de sector van videospellen en spelconsoles op om PEGI en PEGI Online verder te verbeteren en met name om de criteria voor leeftijdsclassificatie en etikettering regelmatig bij te werken, om actiever reclame te maken voor PEGI en om de lijst van deelnemers aan deze systemen te vergroten;
- erkent de Commissie dat online-videospellen nieuwe uitdagingen met zich meebrengen, zoals doeltreffende systemen voor leeftijdsverificatie en de mogelijke gevaren waaraan jonge consumenten worden blootgesteld als ze gebruik maken van de chatrooms die bij deze spellen horen, en roept zij de lidstaten en belanghebbenden op om samen aan innoverende oplossingen te werken;

- roept de Commissie de lidstaten en de belanghebbenden op om de mogelijke negatieve en positieve effecten van videospellen te beoordelen, met name op de gezondheid;
- roept de Commissie alle belanghebbenden die betrokken zijn bij de detailhandel in videospellen op om binnen twee jaar overeenstemming te bereiken over een pan-Europese gedragscode inzake de verkoop van spellen aan minderjarigen en over verbintenissen om ouders en kinderen vertrouwd te maken met het PEGI-systeem en om te garanderen dat voldoende middelen beschikbaar zijn om de bepalingen van die gedragscode toe te passen;
- moedigt de Commissie de lidstaten en alle belanghebbenden aan om initiatieven te nemen om de mediageletterdheid met betrekking tot videospellen te verbeteren, overeenkomstig de mededeling van de Commissie van 20 december 2007;
- verwelkomt en ondersteunt de Commissie verdere inspanningen om tot een zelfregulerend of coregulerend mediaoverschrijdend pan-Europees classificatiesysteem te komen. De Commissie is met name voornemens om bijeenkomsten van classificatieorganen te organiseren teneinde goede werkwijzen op dit gebied te kunnen uitwisselen.
- is de Commissie voornemens gebruik te maken van bestaande netwerken en platformen van consumentenorganisaties om het publiek bewust te maken van PEGI en van de aanbevelingen van deze mededeling.