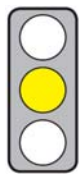


## KERNPUNKTE

**Ziel der Mitteilung:** Der Jugend- und Verbraucherschutz bei der Nutzung von Videospielen soll verbessert werden.

**Betroffene:** Hersteller, Einzelhändler und Nutzer von Videospielen.



**Pro:** Die Kommission plant keine verbindlichen Maßnahmen.

**Contra:** Die angestrebte einheitliche Alterskennzeichnung entspricht nicht den unterschiedlichen Präferenzen in den Mitgliedstaaten.

**Änderungsbedarf:** Ein einheitliches Vorgehen durch die Mitgliedstaaten der EU ist nicht erforderlich.

## INHALT

### Titel

**Mitteilung** der Kommission **KOM(2008) 207** vom 22. April 2008: „Über den **Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospielen**“

### Kurzdarstellung

#### ► Verbesserung des Jugend- und Verbraucherschutzes bei Videospielen

In der Mitteilung ruft die Kommission die Mitgliedstaaten zu einer Verbesserung des Jugend- und Verbraucherschutzes bei der Nutzung von Videospielen auf.

#### ► Alterseinstufungssysteme für Videospiele

- Alterseinstufungssysteme sollen den Verbrauchern Informationen darüber vermitteln, ob ein Videospiel für Nutzer einer bestimmten Altersgruppe geeignet ist.
- In 20 Mitgliedstaaten wird hierzu PEGI (Pan-European Game Information) angewandt, ein europaweites plattformübergreifendes Alterseinstufungssystem im Rahmen der freiwilligen Selbstkontrolle der Hersteller von Videospielen. Plattformübergreifend bedeutet, dass hiervon sämtliche Geräte, die sich zur Benutzung von Videospielen eignen, erfasst sind. PEGI Online ist eine Erweiterung für Online-Videospiele.
- PEGI unterscheidet fünf verschiedene Altersstufen und sieben unterschiedliche Inhaltsbeschreibungen, in denen zum Beispiel auf Nacktdarstellungen oder gewaltverherrlichende Inhalte hingewiesen wird. Die PEGI-Kennzeichnung von Spielen richtet sich an die Käufer und soll als eine unverbindliche Empfehlung für Eltern und Lehrer dienen.
- In den Mitgliedstaaten werden verschiedene Alterseinstufungssysteme unterschiedlich angewandt.
  - Folgende Staaten haben verbindliche Rechtsvorschriften, die sich an PEGI orientieren, erlassen oder bereiten sie vor: Finnland, Frankreich, Griechenland, Italien, Lettland, Niederlande, Polen, Portugal und die Slowakei.
  - In folgenden Staaten wird PEGI angewandt, ohne dass es besondere Rechtsvorschriften gibt: Belgien, Bulgarien, Dänemark, Estland, Irland, Schweden, Spanien und Ungarn. In der Tschechischen Republik wird PEGI von allen großen Anbietern angewandt, jedoch nicht auf alle Videospiele.
  - Im Vereinigten Königreich nutzt die Computerspiele-Industrie PEGI für die meisten Videospiele. Bestimmte Spiele bedürfen einer besonderen Zulassung, bei der eine Alterseinstufung festgesetzt wird, die sich von der PEGI-Einstufung unterscheiden kann.
  - Deutschland und Litauen haben eigene Vorschriften für die Alterskennzeichnung von Videospielen erlassen und richten sich dabei nach eigenen Einstufungskriterien.
  - In Österreich sind die Bundesländer für den Jugendschutz zuständig. Es bestehen große Unterschiede zwischen den einzelnen Bundesländern.
  - Luxemburg, Malta, Rumänien, Slowenien und Zypern nutzen keine Alterseinstufungssysteme.
- Die Kommission hält die Anwendung einheitlicher Kriterien für die Alterseinstufung von Videospielen unter dem PEGI-System durch die Mitgliedstaaten für wünschenswert. Die Kommission gibt an, dass sie hierin von einer Mehrheit der Mitgliedstaaten unterstützt wird.

- ▶ **Verhaltenskodex für den Einzelhandel**
  - Die Kommission äußert ihre Sorge über die zunehmende Zahl der von Minderjährigen gespielten Gewalt-Videospiele.
  - Sie fordert alle Einzelhändler, die Videospiele verkaufen, auf, innerhalb von zwei Jahren einen europaweit geltenden freiwilligen Verhaltenskodex für den Verkauf von Videospiele an Minderjährige zu vereinbaren. Dieser Kodex soll unter anderem die Information der Einzelhändler über die Kennzeichnung von Spielen sicherstellen und die Alterseinstufungen beim Verkauf durchsetzen.
- ▶ **Verbote von Videospiele**
  - Bislang haben nur vier Mitgliedstaaten (Deutschland, Irland, Italien und das Vereinigte Königreich) einzelne Videospiele verboten.
  - Verbote von Videospiele durch die Mitgliedstaaten sollen nach Auffassung der Kommission auf Fälle einer schweren Verletzung der Menschenwürde beschränkt werden und die Ausnahme bleiben.
- ▶ **Online-Videospiele und Chatrooms**
  - Besondere Aufmerksamkeit widmet die Kommission Online-Videospiele. Bei ihnen interagieren die Spieler über Netzverbindungen miteinander.
  - In der Mehrheit der Mitgliedstaaten gibt es keine besonderen Rechtsvorschriften für Online-Videospiele. Einige Länder verwenden PEGI Online für die Altersklassifizierung.
  - Die Kommission hält die Anwendung einheitlicher Kriterien für die Alterseinstufung von Online-Videospiele unter dem PEGI-Online-System durch die Mitgliedstaaten für wünschenswert. Sie möchte, dass bei der Nutzung von Online-Spielen das Alter der Spieler durch einen schnellen und wirksamen Mechanismus überprüft werden kann.
  - Chatrooms zu Onlinespielen sollten aufgrund der Gefahren für jugendliche Nutzer „besondere Beachtung“ finden.
- ▶ **Weitere Initiativen**
  - Die Kommission ruft die Mitgliedstaaten und die am Verkauf und der Entwicklung von Videospiele Beteiligten dazu auf, die Wirkungen der Videospiele auf die Gesundheit der Spieler zu untersuchen.
  - Die Kommission fordert die Mitgliedstaaten und die am Verkauf und der Entwicklung Beteiligten auf, Initiativen zu ergreifen, die die „Medienkompetenz“ der Nutzer von Videospiele verbessern. Gemeint ist die Fähigkeit, diese Medien zu nutzen, zu verstehen und kritisch zu bewerten.

### Änderung zum Status quo

- ▶ Die Altersklassifizierung von Videospiele fällt in die Zuständigkeit der Mitgliedstaaten. Ein Teil der Mitgliedstaaten orientiert sich dabei am PEGI-System, ein anderer nicht. Die Regelungen für den Verkauf von Videospiele im Einzelhandel sind in den Mitgliedstaaten sehr unterschiedlich ausgeprägt.
- ▶ Einen europaweiten Verhaltenskodex für Einzelhändler, mit dem die Beachtung der Alterseinstufung sichergestellt werden soll, gibt es derzeit nicht.

### Subsidiarität und dargelegter Bedarf für EU-Handeln

Die Kommission betont die Notwendigkeit, eindeutige und einfache Alterseinstufungssysteme in allen Mitgliedstaaten zu verwenden, um eine größere Transparenz und den freien Warenverkehr der Videospiele zu gewährleisten.

### Positionen der EU-Organe

Europäische Kommission

Siehe inhaltliche Darstellung.

Ausschuss der Regionen

Offen.

Europäischer Wirtschafts- und Sozialausschuss

Offen.

Europäisches Parlament

Offen.

Rat – „N.N.“

Offen.

## Politischer Kontext

In einer Entschließung des Rates vom 1.3.2002 wurde die Kommission aufgefordert, verschiedene Methoden zur inhaltlichen Bewertung von Videospiele sowie die dazugehörigen Alterseinstufungssysteme zu prüfen und dem Rat hierüber Bericht zu erstatten. In der Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20.12.2006 (ABl. L 378 vom 17.12.2006, S. 72) werden Maßnahmen zur Bekämpfung illegaler und jugendschädlicher Aktivitäten gefordert.

Die Forderung eines Verhaltenskodexes ist nicht neu. Schon in der Richtlinie 2000/31/EG (ABl. L178 vom 17.7.2000, S. 1-16) werden EU-weite Verhaltenskodizes befürwortet.

## Politische Einflussmöglichkeiten

Federführende Generaldirektion:

GD Informationsgesellschaft und Medien

# BEWERTUNG

## Ökonomische Folgenabschätzung

### Ordnungspolitische Beurteilung

Der Jugend- und Verbraucherschutz sowie die Informationsbereitstellung über die Art des Inhalts von Videospiele und ihre Eignung für Nutzer einer bestimmten Altersgruppe sind berechtigte Anliegen. Insbesondere hinsichtlich der Erkennbarkeit der Alterseinstufung sowie der Warnung vor bestimmten Inhalten (wie zum Beispiel Nacktdarstellungen oder Gewalt) ist ein transparentes System der Klassifizierung aus Verbrauchersicht wünschenswert.

**Einheitliche Alterseinstufungssysteme können die Erkennbarkeit der bereitgestellten Information im europäischen Binnenmarkt erhöhen, falls die Bewertungen in den Mitgliedstaaten einander entsprechen.** Mit einer einheitlichen Vorgehensweise wären für die Produktion und den Vertrieb von Videospiele geringere Kosten verbunden, da die Informationen nur noch einmalig je Produkt für den Binnenmarkt bereitgestellt werden müssten. **Die uneinheitliche Vorgehensweise der Mitgliedstaaten stellt insgesamt aber kein gravierendes Binnenmarkthindernis dar.** Denn nur die Kennzeichnungen auf der Verpackung variieren, nicht das Produkt selbst.

**Da allerdings erhebliche Unterschiede** in der Beurteilung der Spieleinhalte und der Altersempfehlungen **zwischen den Mitgliedstaaten bestehen**, wie sich auch an daran anknüpfenden Rechtsvorschriften zeigt, **würde eine einheitliche Alterskennzeichnung der kulturellen Vielfalt Europas widersprechen.** Insgesamt ist die Heterogenität der nationalen Regelungen vor allem durch unterschiedliche kulturelle Hintergründe und Wertvorstellungen bedingt. Ein Alterseinstufungssystem, das nicht den kulturellen Besonderheiten eines Landes Rechnung trägt, wird seine Funktion kaum erfüllen können. Möglicherweise gleichen sich die kulturell bedingten Bewertungen im Zuge der europäischen Einigung mit der Zeit an, und vielleicht gibt es im Zuge zunehmend internationaler Handelsströme aus Industrie- und Verbrauchersicht Tendenzen zu einer Vereinheitlichung der Kennzeichnungssysteme. Dies ist allerdings ein offener Prozess, der sich nicht zentral verordnen lässt.

Der europaweiten Einführung von einheitlichen, schnellen und wirkungsvollen Mechanismen, die das Alter der Spieler bei der Nutzung von Online-Videospiele verifizieren können, stehen derzeit die uneinheitlichen Alterseinstufungen in den Mitgliedstaaten entgegen. Hinzu kommen die technischen Hürden, die eine flächendeckende Einführung solcher Mechanismen derzeit verhindern.

**Der Aufruf an die Einzelhändler, einen europaeinheitlichen Verhaltenskodex zu entwickeln, ist kritisch zu beurteilen.** Grundsätzlich spricht nichts gegen freiwillige Verhaltensregeln. Da aber die Regelungen in den Mitgliedstaaten sehr uneinheitlich sind, ist ein einheitlicher Verhaltenskodex allenfalls mit sehr geringem Regelinhalt vorstellbar. Freiwillige **nationale Verhaltenskodizes sind** der Situation **eher angemessen.** In Ländern mit erheblicher Regelungsdichte, wie zum Beispiel in Deutschland, würde ein einheitlicher europäischer Verhaltenskodex zu einer Überschneidung von Regelwerken führen, was den Verbraucherschutz nicht verbessert und unnötig kompliziert ist.

**Solange die Kommission keine legislativen Maßnahmen plant, sind freilich ihre Aufforderungen – insbesondere zu einheitlichen Alterseinstufungen und zur Entwicklung eines freiwilligen Verhaltenskodex – nicht unmittelbar schädlich.**

### Folgen für Effizienz und individuelle Wahlmöglichkeiten

Eine einheitliche Alterskennzeichnung von Videospiele führt bei den Herstellern von Videospiele zu sinkenden Kosten, da die Informationen nur noch einmalig je Produkt für den Binnenmarkt bereitgestellt werden müssen. Allerdings können nationale Unterschiede in den Verbrauchergewohnheiten dann nicht mehr berücksichtigt werden. Fraglich ist freilich auch, ob diese kulturellen Unterschiede im Zuge der Zunahme des Online-Vertriebs von Videospiele über das Internet dauerhaft wirksam bleiben werden.

#### Folgen für Wachstum und Beschäftigung

Alterskennzeichnungen und ein Verhaltenskodex stellen Verkaufsmodalitäten dar. Die Bedeutung für Wachstum und Beschäftigung ist insgesamt gering. Höhere Kosten durch die unterschiedlichen Kennzeichnungen sind als Preis für die kulturelle Vielfalt zu betrachten.

#### Folgen für die Standortqualität Europas

Unproblematisch.

### **Juristische Bewertung**

#### Kompetenz

Rechtsetzungsvorhaben zur Harmonisierung des Jugendschutzes bei Videospiele kündigt die Mitteilung nicht an. Die Kommission empfiehlt den Mitgliedstaaten lediglich, das PEGI-System anzuwenden. Sie kann gemäß Art. 211 EGV derartige unverbindliche Empfehlungen unabhängig von einer konkreten Kompetenznorm immer dann abgeben, wenn sie dies für nötig erachtet.

#### Subsidiarität

Unproblematisch.

#### Verhältnismäßigkeit

Unproblematisch.

#### Vereinbarkeit mit EU-Recht

Unproblematisch.

#### Vereinbarkeit mit deutschem Recht

Unproblematisch.

### **Alternatives Vorgehen**

Entfällt.

### **Mögliche zukünftige Folgemaßnahmen der EU**

Folgemaßnahmen der EU sind derzeit nicht absehbar. Es ist insbesondere offen, wie die Kommission reagieren wird, wenn die von ihr gesetzte Zwei-Jahres-Frist zur Einführung eines Verhaltenskodexes für den Verkauf von Videospiele nicht eingehalten wird.

### **Zusammenfassung der Bewertung**

In der Mitteilung strebt die Kommission eine einheitliche Vorgehensweise auf einem Gebiet an, auf dem ein Konsens der Mitgliedstaaten derzeit nicht erkennbar ist. Einheitlichen Alterseinstufungssystemen stehen die kulturellen Unterschiede zwischen den Mitgliedstaaten entgegen. Ein einheitlicher freiwilliger Verhaltenskodex ist aufgrund der unterschiedlichen gesetzlichen Regeln in den Mitgliedstaaten problematisch. Ein großes Hindernis für den Binnenmarkt bedeuten die unterschiedlichen Vorgehensweisen der Mitgliedstaaten nicht. Daher ist der Bedarf für ein einheitliches Vorgehen nicht gegeben.