

EUROPÄISCHES PARLAMENT

2004



2009

Ausschuss für Binnenmarkt und Verbraucherschutz

2008/2173(INI)

20.11.2008

ENTWURF EINES BERICHTS

über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der
Nutzung von Videospielen
(2008/2173(INI))

Ausschuss für Binnenmarkt und Verbraucherschutz

Berichterstatter: Toine Manders

PR_INI

INHALT

	Seite
ENTWURF EINER ENTSCHEIDUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS	3
BEGRÜNDUNG	7

ENTWURF EINER ENTSCHEIDUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele (2008/2173(INI))

Das Europäische Parlament,

- unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 22. April 2008 über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele (KOM(2008)0207),
 - unter Hinweis auf die Entscheidung des Rates vom 1. März 2002 über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, durch Kennzeichnung bestimmter Video- und Computerspiele nach Zielaltersgruppen¹,
 - unter Hinweis auf die Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Dezember 2006 über den Schutz Minderjähriger und den Schutz der Menschenwürde und über das Recht auf Gegendarstellung im Zusammenhang mit der Wettbewerbsfähigkeit des europäischen Industriezweiges der audiovisuellen Dienste und Online-Informationendienste²,
 - unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 20. Dezember 2007 über ein europäisches Konzept für die Medienkompetenz im digitalen Umfeld (KOM(2007)0833),
 - gestützt auf Artikel 45 seiner Geschäftsordnung,
 - unter Hinweis auf den Bericht des Ausschusses für Binnenmarkt und Verbraucherschutz (A6-0000/2008),
- A. in der Erwägung, dass Videospiele in Europa weit verbreitet sind und immer beliebter werden und der Markt für Videospiele rasch wächst,
- B. in der Erwägung, dass Videospiele überwiegend gewaltfrei sind und ihre Nutzer häufig nicht nur unterhalten, sondern auch zur Entwicklung bestimmter Fähigkeiten beitragen und Wissen vermitteln,
- C. in der Erwägung, dass Videospiele ursprünglich vorwiegend für Minderjährige produziert wurden, inzwischen jedoch immer mehr Videospiele speziell für Erwachsene entwickelt werden,
- D. in der Erwägung, dass der Markt für Videospiele global ist,

¹ ABl. C 65 vom 14.3.2002, S. 2.

² ABl. L 378 vom 27.12.2006, S. 72.

- E. in der Erwägung, dass es in den Zuständigkeitsbereich der Mitgliedstaaten fällt, über Maßnahmen der Einschränkung des Verkaufs von Videospiele oder über deren Verbot zu entscheiden,
1. begrüßt die oben genannte Mitteilung der Kommission zum Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele;
 2. betont, dass Videospiele ein ausgezeichnetes Mittel der Anregung darstellen und nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch zu Bildungszwecken genutzt werden können; ist der Ansicht, dass Schulen sich mit Videospiele befassen und Schüler sowie Eltern über den Nutzen und die Nachteile von Videospiele informieren sollten;
 3. ist der Ansicht, dass Videospiele das Erlernen von Fakten und Fähigkeiten, die in der Informationsgesellschaft von Bedeutung sind, wie zum Beispiel strategisches und innovatives Denken, Kreativität und Zusammenarbeit, unterstützen können;
 4. ist der Ansicht, dass harmonisierte Bestimmungen für die Kennzeichnung von Videospiele dazu führen, dass die Kennzeichnungssysteme bekannter werden und gleichzeitig das wirksame Funktionieren des Binnenmarktes fördern; begrüßt deshalb die Tätigkeit des Rates und der Kommission zur Förderung der Annahme EU-weiter Kennzeichnungsregelungen für Videospiele und zur Schaffung eines freiwilligen Verhaltenskodexes für interaktive Spiele, die Kinder als Zielgruppe haben;
 5. nimmt zur Kenntnis, dass die Marktbedingungen sich wesentlich verändert haben, denn früher wurden Videospiele überwiegend in Geschäften gekauft und auf einem Computer oder einer Spielkonsole gespielt, heute dagegen können Spiele im Internet erworben und heruntergeladen werden;
 6. nimmt zur Kenntnis, dass Videospiele auf unterschiedlichen Plattformen gespielt werden können, zum Beispiel auf Spielkonsolen und Personalcomputern, jedoch auch zunehmend auf mobilen Geräten, wie zum Beispiel Mobiltelefonen;
 7. weist darauf hin, dass Videospiele immer interaktiver werden und einige sogar einen dynamischen Inhalt haben, der es den Nutzern erlaubt, Teile des Spiels selbst zu entwickeln; stellt fest, dass Nutzer sich zunehmend an in den Spielen integrierten Foren (Text Chat und Voice Chat) und an Online-Gemeinschaften beteiligen können; erinnert an die Differenzierung des Marktes, die zur Folge hat, dass mehr Spiele speziell für Erwachsene entwickelt werden;
 8. ist der Ansicht, dass die aktuellen Entwicklungstrends deutlich zeigen, wie wichtig der angemessene Schutz von Minderjährigen ist, indem u.a. dafür gesorgt wird, dass schädliche Inhalte für sie nicht zugänglich sind;
 9. erinnert daran, dass die Kontrolle durch die Eltern immer schwieriger wird, da Online-Videospiele nicht in einer stofflichen Verpackung mit klarer und einfach lesbarer Kennzeichnung verkauft werden und Kinder ohne Wissen oder Zustimmung ihrer Eltern Videospiele herunterladen können, die für ihr Alter nicht geeignet sind;

10. erinnert daran, dass Gewalt in Videospiele nicht automatisch zu gewalttätigem Verhalten führt und dass die Verknüpfung zwischen Spielen mit Darstellung von Gewalt und gewalttätigem Verhalten nicht erwiesen ist; vertritt jedoch trotzdem die Auffassung, dass Gewalt in Videospiele in bestimmten Situationen gewalttätiges Verhalten hervorrufen kann;
11. betont, dass einige Spieler ein Suchtproblem haben; ruft Produzenten, Einzelhändler, Eltern und andere Beteiligte dazu auf, Maßnahmen zu treffen, um solche negativen Auswirkungen zu vermeiden;
12. unterstreicht, dass die aktuellen Entwicklungen die Notwendigkeit einer wirksamen Altersüberprüfung für Spiele und insbesondere für Online-Spiele verstärken;
13. ist der Ansicht, dass unterschiedliche Methoden der verstärkten Kontrolle von Videospiele untersucht werden sollten, räumt jedoch gleichzeitig ein, dass wahrscheinlich keines dieser Systeme eine absolute Garantie dafür bieten kann, dass Kinder keinen Zugang zu ungeeigneten Videospiele erlangen;
14. ruft die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, in Zusammenarbeit mit der Branche zu untersuchen, ob es sinnvoll ist, einen „roten Knopf“ zu entwickeln, der in (mobilen) Konsolen oder Spieleinrichtungen und in Computer integriert werden kann und bestimmte Spiele deaktiviert oder den Zugang zu einem Spiel während einer bestimmten Tageszeit bzw. den Zugang zu bestimmten Teilen des Spiels sperrt;
15. unterstreicht die Bedeutung angemessener Kontrollmaßnahmen für Onlinekäufe von Videospiele, einschließlich von Käufen per Kreditkarte oder Gutschein;
16. ist der Ansicht, dass die Entwicklungen auf dem Gebiet von Videospiele und insbesondere von Online-Videospiele es erfordern, dass der Inhalt von Videospiele mehr ins öffentliche Bewusstsein gerückt wird, dass Eltern eine stärkere Kontrolle ausüben und Instrumente wie das Alterseinstufungssystem PEGI (Pan European Games Information) geschaffen werden; begrüßt die von der Branche bereits getroffenen Maßnahmen zur Einrichtung von Selbstkontrolle;
17. begrüßt die Arbeit des Europarates zur Aufstellung von Leitlinien für Videospiele sowie zur Förderung des Wissens über Internetsicherheit im Allgemeinen unter Kindern;
18. ist der Ansicht, dass die Einführung des PEGI-Einstufungssystems ein wichtiges Instrument ist, dass die Transparenz für Verbraucher, insbesondere für Eltern, beim Kauf von Spielen verbessert hat, da es ihnen ermöglicht, wohlüberlegt zu entscheiden, ob ein Spiel für Kinder geeignet ist; bedauert jedoch, dass viele Verbraucher und insbesondere viele Eltern offensichtlich kein ausreichendes Wissen über Videospiele und ihre möglichen Auswirkungen auf Kinder haben;
19. ruft die Mitgliedstaaten zu einer anhaltenden engen Zusammenarbeit mit dem Ziel des Schutzes von Minderjährigen auf, fordert sie desgleichen auf, die Branche bei der Entwicklung entsprechender Systeme zu unterstützen und das PEGI-System in ihre Rechtsvorschriften aufzunehmen; fordert die Mitgliedstaaten auf, dafür Sorge zu tragen,

dass nationale Bewertungssysteme nicht auf eine Art und Weise entwickelt werden, die zur Fragmentierung des Marktes führt;

20. ruft die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, mit Verbraucherorganisationen und anderen Beteiligten zusammenzuarbeiten, um das Wissen über die vorhandenen Klassifikationssysteme und namentlich das PEGI-System unter den Verbrauchern und insbesondere unter jungen Verbrauchern zu erhöhen; unterstreicht die Bedeutung der Verbreitung dieser Informationen an Schulen;
21. betont, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen; ist der Ansicht, dass ein gemeinsames Konzept für die Verhängung von Strafmaßnahmen gegen Einzelhändler von Vorteil wäre; fordert deshalb die Mitgliedstaaten auf, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben, die für höhere Altersklassen gedacht sind, zum Beispiel durch Prüfung ihrer Identität;
22. ruft die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, mit Behörden in anderen Teilen der Welt zusammenzuarbeiten, um die Verabschiedung internationaler Richtlinien, Kennzeichnungssysteme und Verhaltensregeln zur Förderung globaler Klassifikationssysteme für Videospiele und Onlinespiele anzuregen;
23. ist der Auffassung, dass die Branche dabei unterstützt werden sollte, die Systeme der Selbstkontrolle weiterzuentwickeln und zu verbessern und dass gegenwärtig kein Bedarf an EU-weiten Rechtsvorschriften in diesem Bereich besteht;
24. beauftragt seinen Präsidenten, diese EntschlieÙung dem Rat und der Kommission sowie den Regierungen und Parlamenten der Mitgliedstaaten zu übermitteln.

BEGRÜNDUNG

Der Zweck dieses Initiativberichtes ist es, die Ansichten des Europäischen Parlaments zur Mitteilung der Kommission über den Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospiele, darzustellen.

Videospiele werden auch unter Erwachsenen in Europa immer beliebter. Es wird geschätzt, dass die Gesamteinnahmen für Videospiele sich 2008 auf mehr als 7,3 Milliarden Euro belaufen werden. Aufgrund der technologischen Veränderungen und der Tatsache, dass zunehmend Spiele speziell für Erwachsene entwickelt werden, muss eine politische Debatte über den Regelungsrahmen für solche Spiele geführt werden.

Der Berichterstatter ist der Ansicht, dass die meisten Videospiele harmlos und gewaltlos sind. Manche Spiele können für Bildungszwecke eingesetzt werden und tragen zur Aneignung von Wissen und verschiedenen Fähigkeiten bei, die im 21. Jahrhundert von großer Bedeutung sind. Es werden jedoch immer mehr Videospiele für Erwachsene entwickelt, die Gewaltszenen enthalten, welche für Kinder schädlich sein könnten. Deshalb ist die Aufmerksamkeit auf den Schutz der Verbraucher und insbesondere der Kinder zu richten. Dabei ist zu gewährleisten, dass die Verbraucher korrekte Informationen über das Produkt erhalten, das sie zu erwerben beabsichtigen, und dass Kinder keine Spiele kaufen können, die nicht für ihr Alter geeignet sind.

Änderungen der Technologie und der Marktbedingungen schaffen neue Herausforderungen. Während Videospiele früher in Geschäften erworben und an einem festen Ort, d. h. an einem Computer oder einer Spielkonsole gespielt wurden, können sie jetzt auch auf mobilen Geräten, wie zum Beispiel Mobiltelefonen installiert werden. Gleichzeitig werden Videospiele immer interaktiver und dynamischer. Das ermöglicht Nutzern, Teile des Spieles selbst zu erfinden oder sich an Forumsdiskussionen und Online-Gemeinschaften, die in manchen Videospiele enthalten sind, zu beteiligen.

Diese Veränderungen zeigen deutlich, wie wichtig der angemessene Schutz von Kindern ist, so dass u.a. dafür zu sorgen ist, dass sie keinen Zugang zu Inhalten erhalten, die für andere Altersgruppen gedacht und deshalb möglicherweise für sie schädlich sind. Gleichzeitig gestaltet sich die Kontrolle durch die Eltern zunehmend schwierig, da Videospiele nicht mehr in einer stofflichen Verpackung mit klarer und einfach lesbarer Kennzeichnung verkauft werden, sondern im Internet erworben und heruntergeladen werden können. Somit können Kinder ohne Wissen oder Zustimmung ihrer Eltern für sie ungeeignete Videospiele herunterladen oder sich an interaktiven und dynamischen Spieles beteiligen.

Die meisten Videospiele sind zwar harmlos, es gibt jedoch auch Spieles, die Gewalt beinhalten, so dass einige Mitgliedstaaten entschieden haben, bestimmte Spieles zu verbieten. Zwar wurde ein genauer Zusammenhang zwischen dem Konsum von Gewalt beinhaltenden Videospiele und gewalttätigem Verhalten niemals nachgewiesen, trotzdem sollten Hersteller, Einzelhändler und Eltern Maßnahmen treffen, um negative Auswirkungen von Videospiele zu vermeiden.

Der Berichterstatter möchte dabei die Wichtigkeit eines mehrgleisigen Ansatzes betonen. Zum einen ist die Weiterentwicklung wirksamer Systeme für die Altersüberprüfung für

Online-Spiele entscheidend. Zum anderen sollten die Kommission und die Mitgliedstaaten in Zusammenarbeit mit der Branche untersuchen, ob es sinnvoll ist, einen „roten Knopf“ zu entwickeln, der in (mobilen) Konsolen oder Spieleinrichtungen und in Computer integriert werden kann und der bestimmte Spiele deaktiviert oder den Zugang zu bestimmten Teilen eines Spiels während einer bestimmten Tageszeit sperren kann. Schließlich ist es auch wichtig, angemessene Kontrollmaßnahmen für Onlinekäufe von Videospiele, einschließlich von Käufen per Kreditkarte oder Gutschein zu gewährleisten.

Harmonisierte Bestimmungen für die Kennzeichnung von Videospiele würden dazu führen, dass die Kennzeichnungssysteme bekannter werden und gleichzeitig das wirksame Funktionieren des Binnenmarktes fördern. Der Berichterstatter begrüßt Maßnahmen der Branche zur Einrichtung von Selbstkontrolle und unterstützt auch die Initiativen der Europäischen Kommission und des Rates zur Förderung der Annahme EU-weiter Kennzeichnungsregelungen für Videospiele und zur Schaffung eines freiwilligen Verhaltenskodexes für interaktive Spiele, die Kinder als Zielgruppe haben. Er begrüßt des Weiteren die Tätigkeit des Europarates zur Schaffung von Leitlinien für Videospiele und zur Förderung des Wissens über Internetsicherheit im Allgemeinen unter Kindern.

Mit der Einführung des Alterseinstufungssystems PEGI (Pan European Games Information) steht ein wichtiges Instrument zur Verfügung, das die Transparenz für Eltern und andere Verbraucher beim Kauf von Spielen für Kinder verbessert hat. Jedoch ist den Käufern offensichtlich nicht ausreichend bekannt, worum es sich bei Videospiele handelt und welche Auswirkungen sie auf Kinder haben können. Die Kommission und die Mitgliedstaaten sollten mit Verbraucherorganisationen und anderen Beteiligten zusammenarbeiten, um die Bekanntheit der vorhandenen Klassifikationssysteme und namentlich des PEGI-Systems unter den Verbrauchern und insbesondere unter jungen Verbrauchern zu erhöhen.

Auch ist es von großer Bedeutung, dass die Mitgliedstaaten weiterhin eng zusammenarbeiten, um den Schutz Minderjähriger zu verbessern und die Branche bei der Entwicklung entsprechender Systeme unterstützen. Die Mitgliedstaaten sollten das PEGI-System in ihre nationalen Rechtsvorschriften aufnehmen und gewährleisten, dass nationale Bewertungssysteme nicht auf eine Art und Weise entwickelt werden, die zur Schwächung des PEGI-Systems oder zur Fragmentierung des Marktes führt.

Gleichzeitig stellt der Berichterstatter fest, dass gegenwärtig nicht in allen Mitgliedstaaten geregelt ist, dass die Einzelhändler Spiele mit Gewaltszenen ausschließlich an Erwachsene verkaufen. Er ist der Ansicht, dass ein gemeinsames Konzept für die Verhängung Strafmaßnahmen gegen Einzelhändler von Vorteil wäre und fordert deshalb die Mitgliedstaaten zu geeigneten Maßnahmen auf, um zu verhindern, dass Kinder Spiele erwerben, die für höhere Altersklassen gedacht sind.

Es ist die Ansicht des Berichtstatters, dass die Branche zwar dabei unterstützt werden sollte, das System der Selbstkontrolle weiterzuentwickeln, dass gegenwärtig jedoch kein Bedarf an EU-weiten Rechtsvorschriften in diesem Bereich besteht.