

Kulturdepartementet

Rådets (rättsliga och inrikes frågor) den 12-13 juni 2007

Dagordningspunkt 16

Våldsamma dator- och TV-spel

- Rapport med sammanställning av svaren på frågeformulär utsänt till medlemsstaterna inklusive rådsslutsatser

Dokument: 9651/07 DROIPEN 41 (bifogas)
Questionnaire concerning "violent video games"
10109/07 DROIPEN 51 (bifogas)
Proposals for Council conclusions on "violent video games"

Tidigare dokument: Inga tidigare EU-dokument finns.

Tidigare behandlad vid samråd med EU-nämnden:

1 december 2006 inför RIF-rådet den 4-5 december 2006.

Frågan har också behandlats vid det informella RIF-rådet den 15-16 januari 2007 och vid RIF-rådet den 15 februari 2007. EU-nämnden har tidigare fått information i skriftlig form genom RIF-rapporterna.

Bakgrund

EU-kommissionären Franco Frattini har reagerat på våld i datorspel och tagit upp frågan vid två RIF-råd, första gången i december 2006 som en informell diskussionspunkt under övriga frågor. Vid det informella RIF-rådet i Dresden 14-16 januari togs frågan upp igen och medlemsländerna var positiva till att göra en kartläggning av lagstiftning mot våld i datorspel i respektive medlemsland.

Ordförandeskapet återkom i mars i år om ovan nämnda kartläggning. Medlemsländerna ombads besvara ett frågeformulär; *Questionnaire concerning "violent video games."* Frågeformuläret besvarades under april månad. Frågorna var av rent lagteknisk karaktär och omfattade för Sveriges del yttrandefrihetsgrundlagen, brottsbalkens bestämmelser om

olaga våldsskildring, granskningslagens bestämmelser om förhandsgranskning av film och åldersgränser samt Radio- och TV-lagen.

Vid RIF-rådet den 12-13 juni 2007 kommer ordförandeskapet att presentera en rapport om medlemsländernas svar på frågeformuläret inklusive rådsslutsatser. Rådet förväntas notera rapporten och godkänna slutsatserna.

Rättslig grund och beslutsförfarande

-

Svensk ståndpunkt

Sverige avser notera rapporten och kan godkänna rådsslutsatserna.

Skydd av barn mot skadligt medieinnehåll är ett viktigt och prioriterat område. De åtgärder som genomförs för att öka kunskap om den interaktiva spelvärlden, branschens självreglerande arbete och samarbetet mellan stat och bransch fungerar väl i Sverige. Att stärka branschens självreglerande arbetet och öka mediekunskapen hos föräldrar, andra vuxna och barn och unga är en god väg att skydda barn mot skadligt medieinnehåll.

Europaparlamentets inställning

Frågor som rör våldsamma datorspel har inte varit föremål för ställningstagande i parlamentet.

Förslaget

Förslag till slutsatser innehåller en uppmaning att fortsätta och stärka det redan befintliga informations- och kunskapsutbytet mellan medlemsstaterna samt att ha ett särskilt informationsutbyte kring våldsamma spel som är, eller bör vara, oåtkomliga för barn.

Förslaget innehåller även en uppmaning till medlemsstaterna att utnyttja redan existerande EU-instrument, som exempelvis 2000 års konventionen om ömsesidig rättslig hjälp i brottmål och förväntar sig ett nära samarbete mellan medlemsstaterna och EUROJUST and EUROPOL i syfte att tillgodogöra sig erfarenheter inom detta område.

Gällande svenska regler och förslagets effekter på dessa

Nationell lagstiftning

I svensk lagstiftning finns bestämmelser som gör det möjligt att ingripa rättsligt mot innehållet i ett dator- eller TV-spel. Bestämmelserna avser olaga våldsskildring, otillåten utlämning av teknisk upptagning och barnpornografibrott. Innehållet i ett datorspel kan således i efterhand prövas mot den svenska lagstiftningen.

Inom EU och det svenska Medierådet

EU-kommissionens direktorat Media and Information Society (kommissionär Vivianne Reding) ger sedan flera år stöd till insatser för skydd av minderåriga genom projektet Safer Internet Plus Program (2005-2008). Projektet syftar till en säkrare användning av Internet och omfattar även datorspel, bl. a. eftersom de till stor del spelas on-line. I varje EU-land finns i dag en s.k. awareness node vilken i Sverige utgörs av Medierådet som är en statlig kommitté under Kulturdepartementet och arbetar med skydd av barn mot skadligt medieinnehåll med inriktning på Internet och dator- och TV-spel.

Branschens åtgärder

Det inom EU gemensamma åldersmärkningssystemet PEGI (Pan-European Game Information), lanserades i april 2003 av ISFE (Interactive Software Federation of Europe) som är en europeisk branschorganisation för interaktiva spel. Den svenska branschen har anslutit sig till systemet genom branschorganisationen MDTS (Multimedia, dator- och TV-spel). MDTS har i samarbete med Medierådet gjort olika informationsinsatser som syftar till att återförsäljare inte ska sälja spel till barn som är yngre än de rekommenderade åldersgränsen och till att informera de som köper spel om åldersmärkningen.

Ekonomiska konsekvenser

-

Övrigt