



**CONSIGLIO
DELL'UNIONE EUROPEA**

**Bruxelles, 24 aprile 2008 (16.12)
(OR. en)**

8805/08

**AUDIO 31
CONSOM 44
JEUN 46
TELECOM 57**

NOTA DI TRASMISSIONE

Origine: Signor Jordi AYET PUIGARNAU, Direttore, per conto del Segretario Generale della Commissione europea

Data: 22 aprile 2008

Destinatario: Signor Javier SOLANA, Segretario Generale/Alto Rappresentante

Oggetto: **Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni sulla protezione dei consumatori, in particolare dei minori, per quanto riguarda l'utilizzo dei videogiochi**

Si trasmette in allegato, per le delegazioni, il documento della Commissione COM(2008) 207 definitivo.

All.: COM(2008) 207 definitivo



COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE

Bruxelles, xxx
COM(2008) 207 definitivo

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE
AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO AL COMITATO ECONOMICO E
SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI**

**sulla protezione dei consumatori, in particolare dei minori, per quanto riguarda
l'utilizzo dei videogiochi**

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE
AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E
SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI**

**sulla protezione dei consumatori, in particolare dei minori, per quanto riguarda
l'utilizzo dei videogiochi**

1. INTRODUZIONE

Nella risoluzione del Consiglio del 2002 sulla protezione dei consumatori mediante l'etichettatura di taluni videogiochi e giochi per computer¹ si sottolineava la necessità di fornire informazioni chiare in merito alla valutazione dei contenuti e alla classificazione per fasce d'età. Occorre promuovere sistemi di classificazione chiari e semplici in tutti gli Stati membri per garantire una maggiore trasparenza e agevolare la libera circolazione dei videogiochi. Il Consiglio sottolineava inoltre l'importanza della cooperazione tra tutte le parti interessate.

La risoluzione invita la Commissione ad esaminare i vari metodi di valutazione dei contenuti dei videogiochi e dei giochi per computer, come pure la loro classificazione e la loro etichettatura, e a presentare una relazione al Consiglio.

I videogiochi rappresentano una delle attività di svago preferite dai cittadini europei di tutte le età e di ogni estrazione sociale². Benché siano acquistati a fini d'intrattenimento, i migliori giochi comportano altri effetti benefici: ad esempio, stimolano le capacità strategiche e di analisi ed abitano i giovani ad interagire con le tecnologie dell'informazione. Esistono inoltre prospettive promettenti per un forte settore europeo dei giochi interattivi, dotato di una specificità europea, che può essere il vettore della diversità culturale. La crescente popolarità dei videogiochi in linea è anche un motore importante per l'istituzione di reti di telecomunicazioni a banda larga e di telefoni mobili di terza generazione.

Nel 2006 il mercato europeo dei videogiochi - che comprende i giochi per piattaforme da gioco domestiche e portatili, i giochi per computer e i giochi in linea, compresi i giochi per dispositivi senza fili - registrava entrate complessive superiori a 6,3 miliardi di euro e si prevede che tale cifra salirà a 7,3 miliardi di euro nel 2008. Il suo valore è pari alla metà dell'intero mercato della musica in Europa³ ed è già superiore a quello delle sale cinematografiche. Si tratta del settore più dinamico e caratterizzato dalla crescita più rapida

¹ Risoluzione del Consiglio sulla protezione dei consumatori, in particolare dei giovani, mediante l'etichettatura di taluni videogiochi e giochi per computer per gruppi di età, 1° marzo 2002 (2002/C65/02), GU C 65 del 14.3.2002, pag. 2.

² Rapporto Nielsen su "Video Games in Europe – 2007" pagg. 12-15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=lf6urj9ke66pqp2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>)

³ *"Interactive content and convergence: Implications for the information society"*. Studio sui contenuti interattivi e la convergenza e sulle loro conseguenze per la società dell'informazione effettuato per la Commissione europea (DG Società dell'informazione e dei media) da Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH, Rightscom Ltd, pagg. 34, 45, 96 - http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf

nell'ambito dell'industria europea dei contenuti, con un tasso di crescita superiore a quello registrato dal suo omologo statunitense⁴. Si osserva una crescente tendenza a diffondere versioni in linea gratuite di videogiochi di successo, finanziate principalmente dalla pubblicità.

Come per gli altri media, la libertà d'espressione, tanto per i creatori che per i fruitori di videogiochi, deve costituire una delle principali preoccupazioni per i legislatori. tenendo conto, allo stesso tempo, dell'evoluzione del mercato. In effetti, i videogiochi rappresentano sempre più un fenomeno intergenerazionale; sono giocati sia dai figli che dai genitori in un spazio che si sposta dalla camera dei figli al salotto⁵. L'età media dei fruitori europei di videogiochi è aumentata e sempre più adulti giocano oggi con dei videogiochi destinati alla loro fascia d'età. I legislatori hanno inoltre la responsabilità di tutelare la salute dei giocatori ed esiste l'esigenza di tutelare i minori con norme particolarmente severe. Tenuto conto dei considerevoli effetti psicologici che hanno sui minori, è importante assicurarsi che i videogiochi non rappresentino un pericolo per i minori stessi. Ciò comporta la necessità di modulare l'accesso ai videogiochi per minori e adulti.

Nell'aprile 2003 dopo una consultazione approfondita degli operatori del settore e della società civile, in particolare delle associazioni di genitori e di consumatori e dei gruppi religiosi, è stato adottato il sistema volontario PEGI (*Pan European Games Information*)⁶ di classificazione dei software di intrattenimento in base all'età. Il PEGI è un sistema facoltativo di autoregolazione destinato ad impedire che i minori siano esposti a giochi inadatti alla loro fascia d'età, che ha sostituito numerosi sistemi nazionali di classificazione basati sull'età con un sistema europeo unico.

Nel 2003 è stato realizzato per la Commissione uno studio sulle pratiche in materia di classificazione delle opere audiovisive nell'Unione europea ("*Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union*")⁷. Lo studio segnala la presenza di pressioni sempre più forti di tipo tecnologico e sociale a favore di una omogeneizzazione delle categorie, che potrebbe essere favorita dall'applicazione di criteri di classificazione comuni. Lo studio conclude inoltre che lo scambio regolare di buone pratiche tra le varie piattaforme costituirebbe un primo passo verso una maggiore uniformità delle pratiche di classificazione tra le stesse.

L'Unione europea ha cercato di garantire la migliore protezione possibile ai minori formulando proposte legislative e mediante altre misure, nel rispetto del principio di sussidiarietà. Nella raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alla tutela dei minori e della dignità umana e al diritto di rettifica (2006/952/CE)⁸ si fa riferimento a misure per la lotta contro le attività illecite su internet nocive per i minori e alla cooperazione tra gli organismi competenti per la valutazione o la classificazione. La rete INSAFE, cofinanziata dal programma per l'uso sicuro di internet⁹ e gestita dalla

⁴ PricewaterhouseCoopers, *Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011*, p. 38.

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

⁶ <http://www.pegi.info>.

⁷ http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating_finalrep2.pdf.

⁸ GU L 378 del 27.12.2006, pag. 72.

⁹ http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/programme

Commissione, affronta il tema della sensibilizzazione circa l'utilizzo dei nuovi media, compresi i videogiochi, da parte dei bambini.

Internet offre nuove modalità per il consumo dei media e nuove opportunità per la diversità culturale, compresi i videogiochi, ma può anche costituire un mezzo per la diffusione di contenuti illeciti e pericolosi, in particolare per i minori. Questa specificità dà vita a sfide da affrontare nel campo della protezione dei minori. PEGI Online¹⁰, lanciato nel giugno 2007 e cofinanziato dal programma per l'uso sicuro di internet, costituisce lo sviluppo logico del sistema PEGI, concepito per proteggere meglio i giovani dai contenuti inadeguati nei giochi ed aiutare i genitori a comprendere i rischi ed i pericoli potenziali in tale ambiente.

Nel dicembre 2007 la Commissione ha adottato una comunicazione¹¹ su un approccio europeo all'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale. L'alfabetizzazione mediatica può essere definita come la capacità di consultare, comprendere, valutare e creare contenuti mediatici. e si riferisce a tutti i tipi di media, compresi i videogiochi. Questa comunicazione sottolinea l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica per le giovani generazioni, soprattutto per quanto riguarda i contenuti in linea. Inoltre, i videogiochi sono sempre più utilizzati nei programmi scolastici¹².

2. LA CONSULTAZIONE E LE SUE CONCLUSIONI

Ad ogni Stato membro è stato inviato un questionario per la raccolta di informazioni e dati che permettano di illustrare in modo dettagliato l'evoluzione in materia di tutela dei consumatori per quanto riguarda i videogiochi e i giochi per computer dall'adozione della risoluzione del Consiglio suddetta. Le domande riguardavano i sistemi di classificazione in base all'età e ai contenuti, la vendita al dettaglio dei videogiochi, la messa al bando di taluni videogiochi, l'efficacia delle misure per la tutela dei minori attualmente in vigore, i videogiochi in linea ed un sistema di classificazione paneuropeo da applicare a tutte le piattaforme. Sono pervenute risposte da tutti i 27 Stati membri

2.1. Sistemi di classificazione in base all'età e ai contenuti

Il PEGI beneficia del sostegno dai principali fabbricanti di console di gioco¹³. Il sistema è applicato nella grande maggioranza degli Stati membri dell'Unione europea, sebbene non tutti i paesi in questione dispongano di una legislazione specifica in materia¹⁴.

Gli Stati membri che applicano il sistema PEGI e nei quali è in vigore o in fase di elaborazione una legislazione specifica¹⁵ relativa alla classificazione per fascia d'età sono: **Finlandia, Grecia, Italia, Lettonia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Slovacchia e Regno Unito**. Nell'ordinamento dei Paesi Bassi e della Polonia sono inoltre previste sanzioni penali.

¹⁰ www.pegionline.eu.

¹¹ COM(2007) 833 definitivo.

¹² La *Interactive Software Federation of Europe*, ad esempio, collabora con la *European Schoolnet* per valutare l'uso di giochi educativi in ambito scolastico e per contribuire allo scambio di buone pratiche.

¹³ Vale a dire, Nintendo, Playstation, Xbox.

¹⁴ Austria (parzialmente), Belgio, Bulgaria, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Lettonia (legislazione basata sul sistema PEGI), Paesi Bassi, Polonia, Portogallo (legislazione basata sul sistema PEGI), Regno Unito, Repubblica ceca, Repubblica slovacca, Spagna, Svezia e Ungheria.

¹⁵ Quali la legge sulla classificazione dei programmi audiovisivi, la legge sulle registrazioni video, la legge sulla tutela dei consumatori, la legge sull'informazione pubblica.

Nel **Regno Unito** il sistema PEGI è usato nel settore dei giochi per computer per la maggior parte dei videogiochi. I videogiochi a contenuto sessuale o contenenti scene di violenza estrema sono sottoposti all'approvazione del *British Board of Film Classification* (BBFC), che stabilisce una classificazione per età diversa da quella del PEGI.

In **Francia** il sistema PEGI è utilizzato per classificare ed etichettare i videogiochi. Le modifiche apportate al diritto penale francese nel 2007¹⁶ prevedono la classificazione per età e l'etichettatura dei videogiochi in base alla fascia d'età.

Il Belgio, la Bulgaria, la Danimarca, l'Estonia, l'Irlanda, la Spagna, la Svezia e l'Ungheria applicano la PEGI, ma non dispongono di una legislazione specifica. Sebbene non sia in vigore ufficialmente alcun sistema specifico, nella **Repubblica ceca** il sistema PEGI è utilizzato da tutti i principali distributori, ma non per tutti i videogiochi distribuiti.

La **Germania** e la **Lituania** dispongono di una legislazione specifica vincolante. In Germania il sistema di autoregolamentazione PEGI non è utilizzato. La legge **tedesca** sulla tutela dei giovani¹⁷ prevede misure specifiche di classificazione in base all'età e l'etichettatura dei videogiochi; tali attività sono di competenza dei 16 *Bundesländer*. In cooperazione con la USK ("*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*", organizzazione per l'autoregolazione dei software d'intrattenimento), si è stabilito un sistema di classificazione che mira alla suddivisione per fasce d'età comuni in tutti i *Bundesländer*. A tal fine, i *Bundesländer* hanno un rappresentante comune le cui decisioni in materia di etichettatura sono vincolanti.

In Austria, la protezione dei minori è di competenza di ogni *Bundesland* e pertanto esistono grandi differenze nella legislazione sulla tutela dei minori e nella sua applicazione.

A **Malta**, dove il sistema PEGI non è applicato, i videogiochi sono soggetti alla legislazione generale.

Cipro, il Lussemburgo, la Romania e la Slovenia hanno dichiarato di non avere alcun sistema di classificazione per età o contenuti né alcuna legislazione specifica.

In conclusione, la Commissione ritiene che esistano ancora ampi margini di miglioramento per quanto riguarda l'adozione del sistema di classificazione PEGI negli Stati membri dell'UE e la compatibilità delle disposizioni giuridiche nazionali in vigore con il sistema PEGI.

2.2. Vendita di videogiochi al dettaglio

La Commissione è preoccupata del numero crescente di videogiochi violenti ai quali giocano i minori. È importante analizzare le modalità d'accesso a tali giochi. In metà degli Stati membri¹⁸ sono in vigore disposizioni di legge, di natura civile e penale, riguardanti la vendita

¹⁶ Legge n. 98-468 modificata dalla legge n. 2007-297.

¹⁷ Jugendschutzgesetz; pubblicata il 23 luglio 2002 (BGBl I Nr. 51, S. 2730), modificata da ultimo dalla legge del 20 luglio 2007 (BGBl. I S. 1595).

¹⁸ Austria, Belgio, Estonia, Finlandia, Francia, Germania, Grecia, Italia, Lettonia, Lituania, Paesi Bassi, Regno Unito, Slovacchia, Spagna e Svezia.

fisica di videogiochi con contenuti dannosi per i minori; l'applicazione delle disposizioni prevede varie sanzioni¹⁹.

Gli Stati membri che intendono utilizzare o che già utilizzano una classificazione per la distribuzione, la circolazione e la pubblicità in base all'età o ai contenuti sono **l'Italia** (dove una legge apposita è in corso di approvazione), **il Regno Unito, la Germania, l'Estonia, la Grecia, la Lettonia, la Lituania²⁰ e la Slovacchia.**

La Francia, la Svezia ed i Paesi Bassi vietano alcuni videogiochi violenti ai sensi del loro diritto penale (e, in Svezia, anche ai sensi del diritto costituzionale). Per quanto riguarda i giochi legali, i dettaglianti svedesi hanno deciso di seguire, per la vendita, il sistema di classificazione in base all'età del PEGI e hanno il diritto di condizionare la vendita di un videogioco all'autorizzazione dei genitori.

In Belgio e a Malta la vendita di videogiochi è disciplinata da numerose disposizioni giuridiche, quali le leggi sul razzismo e la xenofobia, sul commercio, sulla tutela dei consumatori e sull'ordine pubblico.

La Bulgaria²¹, Cipro, la Danimarca²², il Lussemburgo, la Polonia, la Repubblica ceca²³, la Romania e l'Ungheria non dispongono di una legislazione specifica che disciplina la vendita di videogiochi.

In tali circostanze, il passaggio successivo logico consiste nell'elaborazione di un codice di condotta per i dettaglianti di videogiochi. Negli Stati Uniti l'ESRB (*Entertainment software Rating Board*, Comitato di classificazione dei software di intrattenimento) ed i dettaglianti – sotto l'egida dell'ESRB Retail Council (Consiglio di vendita al dettaglio dell'ESRB)(ERC) – forniscono informazioni sulla classificazione ai genitori e ad altri consumatori. Il codice "*Ratings Education and Enforcement Code*"²⁴ (codice di formazione e di applicazione in materia di classificazioni") da essi elaborato è finalizzato ad informare i dettaglianti e a fare in modo che applichino le classificazioni, in particolare attraverso la sensibilizzazione e la formazione del personale di vendita. I consumatori possono denunciare i casi di infrazione ai dettaglianti e nel sito internet dell'ESRB. L'ESRB trasmette la denuncia al membro dell'ERC responsabile affinché il caso sia trattato con rapidità e può escludere dall'ERC i membri che si sono resi colpevoli di infrazioni.

¹⁹ In atti giuridici quali la legge per la tutela dei minori, la legge sulla classificazione dei programmi audiovisivi, la legge sulla tutela dei consumatori, il regolamento sulla distribuzione dei giochi per computer, la legge sulla protezione della gioventù, il codice penale.

²⁰ La Lituania e la Slovacchia hanno norme per la vendita dei videogiochi destinati esclusivamente agli adulti.

²¹ Ai sensi della legge sulla tutela dei consumatori (Gazzetta dello Stato n. 99 del 9 dicembre 2005) i dettaglianti sono tenuti ad etichettare un prodotto e a fornire informazioni, ad esempio, sul produttore, sulla natura e le caratteristiche del prodotto stesso.

²² I videogiochi devono rispettare talune limitazioni generiche che si applicano alla pubblicità sul luogo di vendita.

²³ Nella sua risposta al questionario la Danimarca ha affermato: "La fornitura di videogiochi violenti ai minori può essere punita ai sensi del codice penale".

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Codice: http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf

2.3. Messa al bando dei videogiochi

Ad oggi solo quattro Stati membri – **Germania, Irlanda, Italia e Regno Unito** – hanno messo al bando taluni videogiochi, mediante una messa al bando formale o attraverso misure equivalenti come la confisca, il rifiuto di attribuire una classificazione o restrizioni commerciali.

In **Irlanda** i videogiochi giudicati non adatti alla visione a causa della loro natura violenta possono essere oggetto di una misura di divieto da parte dell'IFCO (*Irish Film Censor's Office*, ufficio irlandese della censura cinematografica). Ciò è avvenuto nel giugno 2007 per il videogioco "Manhunt 2"²⁵.

Nel **Regno Unito** il primo videogioco a vedersi negata la classificazione BBFC è stato "Carmageddon" nel 1997. In seguito, tuttavia, il certificato di classificazione è stato assegnato a una versione modificata.

Nel giugno 2007 il BBFC ha respinto "Manhunt 2". Tale decisione è stata annullata dal *Video Appeals Committee* (commissione di appello per i media visivi) nel dicembre 2007. La BBFC ha contestato questa decisione promuovendo un ricorso giurisdizionale dinanzi alla *High Court* che ha rinviato la causa al *Video Appeals Committee*, il quale nel marzo 2008 ha confermato la sua decisione. Il BBFC ha di conseguenza rilasciato un certificato "18"²⁶. La versione approvata, tuttavia, non è quella originale, ma una modificata. La diffusione di un videogioco che non ha ottenuto un certificato è punibile con il carcere fino a due anni e/o un'ammenda illimitata.

In **Italia** la diffusione di "Manhunt 2" è stata bloccata nel giugno 2007 dal Ministro delle comunicazioni²⁷.

In **Germania** il tribunale di zona di Monaco ha deciso, nel giugno 2004, di confiscare²⁸ tutte le versioni di "Manhunt" a causa della violazione di una disposizione di diritto penale che vieta ogni rappresentazione ed esaltazione della violenza. Si possono citare altri casi, come quello di "Dead Rising", messo all'indice e confiscato con decisione del tribunale di zona di Amburgo del giugno 2007²⁹.

La Commissione è del parere che tali misure di divieto debbano rimanere eccezionali, proporzionate e, di conseguenza, limitate ai casi di gravi violazioni della dignità umana.

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

²⁶ Decisione del *Video Appeals Committee* (commissione di appello per i media visivi) del 10 dicembre 2007. Il BBFC promuove un ricorso giurisdizionale dinanzi alla High Court il 17 dicembre 2007; sentenza della High Court del 24 gennaio 2008 (sentenza del Giudice Mittins CO/11296/2007): incorretta applicazione della legge, caso rinviato al *Video Appeals Committee* che ha confermato la sua decisione (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

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

²⁸ Decisione della Corte del 19.7.2004 (AktENZEICHEN 853 Gs 261/04).

²⁹ Decisione della Corte dell'11.6.2007 (AktENZEICHEN 167 Gs 551/07).

2.4. Efficacia delle misure attualmente in vigore per la tutela dei minori

La metà degli Stati membri³⁰ giudica le misure attualmente in vigore generalmente efficaci. **La Francia, la Germania, la Grecia, l'Italia, la Lettonia, la Lituania e la Polonia** stanno apportando miglioramenti alla loro legislazione nazionale o ne hanno apportati di recente. Alcuni giudicano tali modifiche sufficienti se associate all'autoregolamentazione. Ad esempio, il codice penale **francese** è stato modificato nel 2007 con l'introduzione di tre principi: un sistema di autoregolamentazione la cui responsabilità è attribuita al settore interessato, nuovi poteri per il ministero degli Interni e sanzioni penali.

Per quanto riguarda i **Paesi Bassi**, il sistema PEGI e le disposizioni legislative riguardanti la vendita di videogiochi sembrano essere sufficienti. **La Finlandia, la Germania, l'Irlanda e la Spagna** giudicano le attuali norme efficaci e generalmente accettate, ma le stanno rafforzando tramite campagne di alfabetizzazione mediatica e di sensibilizzazione dei genitori, e promuovendo ricorsi giurisdizionali. La **Svezia** utilizza il sistema PEGI e ritiene che le misure adottate per sensibilizzare maggiormente i genitori, promuovere l'autoregolamentazione del settore e rafforzare la cooperazione tra lo Stato ed il settore funzionino in modo soddisfacente

La Germania³¹ ed il **Regno Unito**³² stanno realizzando studi sull'efficacia della legislazione e sui rischi per i bambini. **La Lettonia, la Polonia e la Slovacchia** non sanno ancora se il sistema PEGI è efficace in quanto non hanno ancora effettuato alcuna valutazione.

In **Austria** la grande maggioranza delle autorità regionali competenti, indipendentemente dal fatto che utilizzino o non utilizzino il PEGI, ritiene che il sistema in vigore sia insufficiente. Il *Bundesland* di Vienna intende riformare la legge. L'Austria è del parere che un sistema a livello nazionale non permetta di affrontare i problemi posti da internet o dalla vicinanza ai paesi limitrofi. Anche la scarsa consapevolezza, i controlli insufficienti da parte delle forze dell'ordine e l'assenza di certificazioni che guidino i dettaglianti sono percepiti come problematici.

In **Belgio** e in **Ungheria** il sistema PEGI è già applicato, ma non è giuridicamente vincolante; di conseguenza entrambi i paesi giudicano la tutela dei minori inefficiente. Il **Belgio** sarebbe favorevole a una legislazione a livello europeo. Benché il certificato PEGI sia riportato sulla maggior parte dei videogiochi, l'**Ungheria** giudica insufficiente il sistema PEGI a causa della scarsa consapevolezza da parte dei genitori.

Negli ultimi due anni, in **Bulgaria** la legislazione in materia di tutela dei minori³³ è stata integrata con misure tese ad incentivare i meccanismi di autoregolamentazione.

³⁰ Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Germania, Grecia, Irlanda, Italia, Lituania, Paesi Bassi, Portogallo, Repubblica ceca, Spagna e Svezia.

³¹ Studio condotto congiuntamente del ministero federale della Famiglia e dai *Bundesländer*.
<http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² La relazione dello studio Byron indipendente: "*Safer Children in a Digital World*" (Bambini più protetti in un mondo digitale) è stata pubblicata il 27 marzo 2008. Si veda <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>.

³³ Legge sulla protezione dei minori (Gazzetta dello Stato n. 48 del 13 giugno 2000), legge sulla protezione dei consumatori (Gazzetta dello Stato n. 99 del 9 dicembre 2005).

2.5. Videogiochi in linea

I videogiochi in linea permettono ai giocatori di interagire gli uni con gli altri attraverso un collegamento in rete. La grande maggioranza degli Stati membri³⁴ non dispone di una legislazione specifica in materia, ma alcuni³⁵ Stati membri utilizzano il sistema PEGI online ed altri applicano la legislazione generale (compreso il diritto penale) e la legislazione specifica in materia di videogiochi offline per analogia.

In **Germania**, in aggiunta alle procedure d'autoregolamentazione e di coregolamentazione di cui sopra, un'agenzia comune dedicata alla tutela della gioventù in internet istituita dai *Bundesländer*, denominata "jugendschutz.net", esamina le offerte su internet e partecipa alle trattative con gli editori e i fornitori, nonché alle procedure di regolamentazione.

In **Italia** la legge sulla protezione dei minori relativamente all'uso dei videogiochi si applica anche ai giochi in linea. Il progetto di codice di autoregolamentazione relativo "ai media e ai minori" impone agli editori di videogiochi online di pubblicare le classificazioni PEGI Online in modo chiaro e visibile, indicando anche le misure di filtraggio di cui possono disporre i genitori.

In **Irlanda** le attività ludiche offline e in internet sono disciplinate dalla legge in modo analogo. I fornitori di accesso a internet hanno deciso di non ospitare o di ritirare dai server irlandesi i materiali ed i servizi illeciti in base al diritto irlandese. È stata istituita una linea diretta per segnalare ogni materiale illecito o pericoloso presente in internet ed i fornitori di accesso collaborano con la polizia.

La **Lettonia** applica disposizioni specifiche in materia di accessibilità dei giochi per computer in internet. La loro distribuzione può essere vietata se, ad esempio, non è possibile identificare il cerchio degli utenti oppure se il destinatario non è stato informato dei limiti di età. I fornitori di accesso a internet sono inoltre tenuti ad informare gli utenti circa la possibilità di installare un sistema di filtraggio dei contenuti.

Nel complesso la Commissione ritiene che siano necessari sforzi supplementari in relazione ai videogiochi in linea per tenere conto delle loro specificità: è necessario un meccanismo agile ed efficace per verificare l'età dei giocatori ed occorre prestare particolare attenzione ai "salotti virtuali" (*chat rooms*). A tale riguardo sarebbe utile un dialogo paneuropeo tra tutte le parti interessate.

In tale contesto, la strategia comunitaria basata sul rafforzamento della cooperazione tra i settori pubblico e privato nella lotta contro la cybercriminalità, e in particolare contro i contenuti illeciti e pericolosi in internet, può costituire il punto di partenza.

2.6. Un sistema di classificazione paneuropeo per tutte le piattaforme

La maggior parte degli Stati membri³⁶ è favorevole a una classificazione paneuropea per fasce d'età applicata a tutte le piattaforme, che contribuirebbe a garantire un funzionamento

³⁴ Austria, Belgio, Bulgaria, Cipro, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Lituania, Lussemburgo, Malta, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Regno Unito, Repubblica ceca, Repubblica slovacca, Romania, Slovenia, Spagna, Svezia e Ungheria.

³⁵ Danimarca, Finlandia, Italia, Paesi Bassi, Regno Unito, Slovacchia e Svezia.

³⁶ Austria, Belgio, Bulgaria, Cipro, Danimarca, Estonia, Finlandia, Grecia, Italia, Irlanda, Lettonia, Lituania, Malta, Paesi Bassi, Repubblica ceca (in certa misura), Repubblica slovacca, Romania, Slovenia, Spagna, Svezia.

armonioso del mercato interno e ridurrebbe i rischi di confusione per i consumatori. Il sistema PEGI è considerato utile e praticabile ed è potenzialmente aperto ad ulteriori sviluppi.

La **Polonia** e la **Repubblica ceca** sono scettiche, ma sarebbero disposte a sostenere l'armonizzazione e la cooperazione in una certa misura. Solo la **Francia**, il **Portogallo** e l'**Ungheria** giudicano impossibile attuare un sistema di classificazione per tutte le piattaforme. Essi sostengono che i vari tipi di media necessitano di condizioni di diffusione e di accesso differenti e comportano un consumo specifico che richiede una classificazione e una regolamentazione specifiche. Essi sono inoltre del parere che le diverse sensibilità culturali e morali costituiscano un ostacolo all'istituzione di un sistema di classificazione unico. La **Germania** giudica soddisfacente il proprio sistema. Il **Belgio** ha segnalato di essere favorevole a un regolamento comunitario per far fronte alla mancanza di controlli e di sanzioni per quanto riguarda la corretta applicazione dell'etichettatura. La maggior parte degli Stati membri è favorevole alla promozione di sistemi di autoregolamentazione e di coregolamentazione. Nel **Regno Unito** la situazione è attualmente sottoposta a riesame.

3. CONCLUSIONI

Attualmente la maggior parte degli Stati membri dell'Unione europea applica il PEGI, il sistema di autoregolamentazione per i videogiochi offline lanciato nel 2003. La grande maggioranza degli Stati membri dispone di una legislazione in materia ed un certo numero di essi ha di recente apportato miglioramenti alla legislazione nazionale o lo sta facendo.

La situazione dei giochi online è differente. Internet pone nuove sfide a causa della sua facilità d'accesso e della sua natura globale. La maggior parte degli Stati membri non dispone di una legislazione specifica in materia di videogiochi online. Alcuni Stati membri ritengono, tuttavia, che la legislazione riguardante i videogiochi offline si applichi per analogia, mentre alcuni Stati membri utilizzano il sistema PEGI Online, lanciato nel giugno 2007.

In conclusione, il sistema PEGI sembra aver conseguito buoni risultati e anche il sistema PEGI Online costituisce un'iniziativa promettente; nel complesso, pertanto, il sistema PEGI appare come un buon esempio di autoregolamentazione in linea con la strategia per una migliore regolamentazione. Di conseguenza, gli Stati membri, il settore interessato e gli altri soggetti interessati, compresi i genitori, dovranno continuare ad impegnarsi per aumentare la fiducia nei videogiochi e migliorare la protezione dei minori.

Tenuto conto di quanto sopra e del valore dei videogiochi per la promozione della diversità culturale, la Commissione:

- invita gli Stati membri a riconoscere che i videogiochi sono diventati dei media di primaria importanza, a garantire che siano applicati un elevato livello di libertà d'espressione e misure efficaci e proporzionate di tutela dei minori, che si rafforzino reciprocamente;
- invita, pertanto, gli Stati membri ad integrare nel loro sistema nazionale il sistema di informazione e classificazione realizzato nell'ambito delle iniziative PEGI e PEGI Online;
- invita il settore dei videogiochi e delle console di gioco a migliorare ulteriormente i sistemi PEGI e PEGI Online e, in particolare, ad aggiornare periodicamente i criteri

di etichettatura e classificazione, al fine di promuovere più attivamente il sistema PEGI e di ampliare l'elenco dei firmatari;

- riconosce che i videogiochi in linea pongono nuove sfide, come l'attuazione di sistemi efficaci di verifica dell'età o l'esistenza di pericoli potenziali per i giovani consumatori che frequentano "salotti virtuali" (*chat rooms*) collegati a tali giochi e invita gli Stati membri ed i soggetti interessati a collaborare allo sviluppo di soluzioni innovative;
- invita gli Stati membri e i soggetti interessati a valutare i possibili effetti positivi e negativi dei videogiochi, in particolare sulla salute;
- invita tutti i soggetti interessati coinvolti nella vendita al dettaglio dei videogiochi a concordare, entro due anni, un codice di condotta paneuropeo relativo alla vendita ai minori di videogiochi e ad impegnarsi a promuovere la conoscenza del sistema PEGI tra i genitori e i bambini, nonché a garantire risorse sufficienti per l'applicazione delle disposizioni di detto codice;
- incoraggia gli Stati membri e tutti i soggetti interessati ad adottare iniziative per migliorare l'alfabetizzazione mediatica per quanto riguarda i videogiochi, conformemente alla comunicazione della Commissione del 20 dicembre 2007;
- accoglie con soddisfazione e sostiene ogni ulteriore attività per la realizzazione di un sistema paneuropeo di autoregolamentazione o di coregolamentazione in base all'età applicabile all'insieme dei media. In particolare, la Commissione desidera organizzare riunioni nell'ambito delle quali gli organi di classificazione possano scambiarsi le buone pratiche in questo settore;
- intende utilizzare, con le organizzazioni di consumatori, le reti e le piattaforme esistenti al fine di sensibilizzare il pubblico sull'esistenza della PEGI e delle raccomandazioni contenute nella presente comunicazione.