



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*

La Garante

All'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni

Direzione contenuti audiovisivi

Ufficio pluralismo interno, servizio pubblico
radiofonico, televisivo e multimediale e tutele

Via Isonzo 21/b

00189 Roma

agcom@cert.agcom.it

Oggetto: osservazioni dell'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza in merito alla consultazione pubblica sullo schema di regolamento in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi

Con riferimento alla consultazione pubblica in oggetto, di cui alla delibera n. 186/18/CONS dell'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni, pubblicata in data 8 maggio 2018, si riportano a seguire le osservazioni di questa Autorità garante formulate con riferimento ai singoli articoli e seguendo le modalità indicate nell'allegato B alla suddetta delibera. Per quanto riguarda la dichiarazione di cui all'articolo 16 del "*Regolamento recante la disciplina dell'accesso ai sensi degli articoli 22 e seguenti della legge 7 agosto 1990, n. 241 e degli articoli 5 e seguenti del decreto legislativo 14 marzo 2013, n. 33*", di cui alla delibera 383/17/CONS, si rappresenta che non sussistono esigenze di segretezza o di riservatezza che ne giustifichino la sottrazione alla pubblicazione o ad un eventuale accesso agli atti e che pertanto i contenuti del presente documento possono essere oggetto di pubblicazione o di accesso agli atti.

OSSERVAZIONI AGIA

Articolo 2 - Campo di applicazione

U
AUTORITÀ GARANTE PER L'INFANZIA
PROTOCOLLO GENERALE
Protocollo N.0001471/2018 del 06/06/2018

Domanda 2.1

La domanda 2.1 si riferisce all'articolo 2 dello schema di regolamento volta a comprendere se si condivide la definizione del campo di applicazione espressa nel medesimo articolo dello schema di regolamento.

Risposta AGIA alla domanda 2.1

L'Agia ritiene che la definizione del campo di applicazione necessiti di essere ampliata; il regolamento dovrebbe disciplinare anche la classificazione delle opere a carattere pubblicitario, commerciale o comunque promozionale correlato alle opere audiovisive destinate al web e ai videogiochi. In mancanza di una classificazione del materiale pubblicitario, la somministrazione dello stesso abbinata a tali prodotti sarebbe arbitraria, non controllabile ed esporrebbe le fasce d'età più giovani al rischio di assistere a spot pubblicitari non adatti alla loro età.

Articolo 3 – Principi Generali

Domande 3.1. , 3.2 e 3.4

Le domande 3.1 e 3.2 riguardano i principi generali riportati nell'articolo 3 dello schema di regolamento e sono volte a comprendere: a) se si condivide l'adozione dei criteri indicati ai commi 1 e 2 dell'articolo 3 dello schema di decreto (uniformità di classificazione delle opere audio visive destinate al web e dei videogiochi e classificazione per età); b) se si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri; c) se si condivide l'esigenza di raccomandare le opere destinate al web e i videogiochi, valutati potenzialmente positivi per i minori, segnalandoli con una indicazione di destinazione per età o classi d'età.

Risposte AGIA alle domande 3.1. , 3.2 e 3.4

L'Agia non condivide il criterio indicato nel comma 1 che prevede una classificazione uniforme delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, in quanto si tratta di prodotti sostanzialmente diversi (opere solo audiovisive le prime e opere interattive le seconde) e non che pertanto necessitano di essere classificati in modo diverso.



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*

La Garante

Per tale ragione l'Agia, in coerenza con il principio di uniformità di classificazione di tutti i prodotti audiovisivi - di cui all'articolo 33, comma 2, lett a), della legge 14 novembre 2016, n. 220 – richiede che venga adottata una classificazione unitaria per le opere cinematografiche, audiovisive e per quelle destinate al web, in considerazione del fatto che la fruizione di tali contenuti avviene attraverso le più svariate piattaforme e modalità di collegamento, soprattutto da parte della popolazione giovanile. Per tale ragione si ritiene opportuno adottare una classificazione unica. Tale classificazione per fasce d'età potrebbe essere quella già definita dall'articolo 2 del decreto 203 del 2017.

Una diversa classificazione, invece, deve essere fatta per i videogiochi, non sono in ragione della differente natura (opere interattive e non solo audiovisive), ma in quanto, rispetto ad essi, la norma che ha attribuito all'AGCOM la competenza ad adottare un regolamento per la classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi (art. 10 del dlgs 203 del 2017) ha espressamente indicato, fra i criteri cui tale potestà regolamentare deve informarsi, quello del rispetto *“degli standard e delle migliori pratiche internazionali del settore, con particolare riferimento ai sistemi di classificazione maggiormente diffusi, tra i quali il PEGI, Pan European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi”*

Si rappresenta infine che l'Agia non è favorevole alla previsione di raccomandare le opere destinate al web e i videogiochi, valutate potenzialmente positive per i minori. Tuttavia, qualora si opti per la individuazione di una “white list” si ritiene importante che i valori sulla base dei quali tali opere possano essere valutate potenzialmente positive siano necessariamente espressione dei finalità indicate nei principi contenuti negli articoli 17 (promozione del benessere sociale, morale e spirituale del minorenne, nonché della sua salute fisica e mentale) e 29 (favorire lo sviluppo della personalità del fanciullo, nonché delle sue facoltà e attitudini mentali e fisiche in tutte le loro potenzialità; inculcare nel fanciullo il rispetto dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali dei diritti consacrati nella convenzione; inculcare nel fanciullo il rispetto dei suoi genitori della sua identità, della sua lingua, dei suoi valori culturali, di preparare il fanciullo ad assumere le responsabilità della vita in una

società libera in uno spirito di comprensione di pace, di tolleranza, di uguaglianza tra i sessi e di amicizia tra tutti i popoli e gruppi etnici e religiosi; di inculcare nei ragazzi il diritto di rispettare l'ambiente) della Convenzione sui diritti del fanciullo approvata dall'Assemblea generale delle nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia con legge n.176 del 27 maggio 1991.

Articolo 4 (Definizione delle classi d'età delle opere audiovisive destinate al WEB)

Domande 4.1 e 4.2

Le domande 4.1. e 4.2 sono volte a verificare se: a) si condivide la ripartizione per classi di età effettuata nell'articolo 4 dello schema di regolamento e se b) si propone l'adozione di criteri diversi.

Risposte AGIA alle domande 4.1 e 4.2

Come già motivato nella risposta 3.1., l'Agia, sostiene la necessità di adottare una classificazione unitaria per le opere cinematografiche, audiovisive e per quelle destinate al web. Tale classificazione per fasce d'età potrebbe essere quella già definita dall'articolo 2 del decreto 203 del 2017, in quanto già definita normativamente. Tuttavia, considerato che il citato articolo 2 prevede una fascia molto ampia di età (quella tra i 6 e 14 anni) che invece meriterebbe di essere ulteriormente suddivisa in ragione dell'ampia variabilità individuale, delle esigenze evolutive e dello sviluppo affettivo, cognitivo e psichico che sono molto differenti tra i 7 e i 13 anni, sarebbe preferibile una classificazione, comunque unitaria, così articolata: opere per tutti; opere non adatte per i minori di 6; opere non adatte per i minori di 11 anni; opere non adatte per i minori di 14 anni e opere non adatte per i minori 18. Questa classificazione avrebbe il vantaggio di corrispondere ai passaggi previsti dall'ordinamento della scuola italiana (asilo e materne – primaria - secondaria di primo grado - secondaria di secondo grado - maturità).

Articolo 9 (Linee guida sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al WEB)



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*

La Garante

Domande 9.3., 9.4 e 9.6

Le domande 9.3, 9.4 e 9.5 rispettivamente sono volte a comprendere se: 9.3) si condivide l'esigenza di sottoporre a periodico monitoraggio gli standard e i criteri di classificazione delle opere; 9.4.) se si ritiene di condurre la verifica anche attraverso una consultazione pubblica; 9.6.) se, in considerazione della novità proposta, si ritiene opportuno affrontare separatamente il tema dell'individuazione delle linee guida per le raccomandazioni delle opere audiovisive destinate al web e ai videogiochi

Risposta Agia alle domande 9.3., 9.4 e 9.6

L'Agia risponde positivamente a tutte le domande sopra riportate e ribadisce quanto già affermato nelle risposte 3.1 e 3.2, in merito alla necessità di affrontare separatamente fra loro il tema della classificazione delle opere audiovisive destinate al web e quello della classificazione dei videogiochi, anche con riferimento all'individuazione delle linee guida e delle raccomandazioni.

Articolo 12 (Classi di età e criteri di classificazione dei videogiochi)

Domande 12.1 e 12.2

Nelle domande 12.1 e 12.2 viene chiesto di sapere se: a) si condivide l'adozione delle classi d'età indicate nell'articolo 12 dello schema di regolamento; b) se si propone l'adozione di ulteriori diverse classi d'età.

Risposte Agia alle domande 12.1 e 12.2

L'Agia non condivide la suddivisione per classi di età formulata nell'articolo 12 dello schema di regolamento in quanto non è coerente con la classificazione PEGI, adottata in 27 stati europei, che invece prevede la suddivisione 3-7-12-16-18; diversamente la classificazione proposta nell'articolo 12 dello schema di regolamento presenta anche la fascia 4-6 (forse perché in una nazione europea è indicata anche questa fascia). L'Agia ritiene opportuno riproporre in questo articolo la classificazione PEGI, peraltro più volte richiamata nel regolamento e nei criteri della delega. A tal proposito si evidenzia che il sistema PEGI parte dai 3 anni di età, mentre la classificazione proposta nell'articolo 12 dello schema di regolamento parte dalla classe "AGCcom 3- adatto a tutte le fasce d'età". Con

questa indicazione ci si riferisce a un prodotto “adatto a tutti” mentre, in coerenza con la classificazione PEGI dovrebbe trattarsi di un prodotto “adatto a partire dai 3 anni”. Per tali ragioni si chiede di sostituire la dizione “Adatto a tutte le classi di età” con la dizione “Adatto a partire dai 3 anni”, sottolineando così l’inadeguatezza di un utilizzo di videogiochi fino al compimento del terzo anno di vita.

Articolo 13 (Criteri di classificazione dei videogiochi)

Domande 13.1 e 13.2

Nelle domande 13.1 e 13.2 si chiede di sapere se si condividono i criteri di classificazione con riferimento a ciascuna fascia d’età indicati nell’articolo 13 dello schema di regolamento e se si propone l’adozione di ulteriori diversi criteri.

Risposte Agia alle domande 13.1 e 13.2

L’Agia ritiene che i criteri di classificazione proposti nell’articolo 13 necessitano di essere implementati, in quanto non prendono in considerazione due importanti elementi che sono parte integrante di molte opere videoludiche. Il primo è rappresentato dalla componente delle relazioni che si sviluppano online; il secondo riguarda la possibilità di acquisto di contenuti digitali relativi al videogioco in cui l’utente è impegnato, che spesso ripropongono dinamiche che risultano del tutto simili a quelle proprie dell’azzardo.

Per quanto riguarda il primo punto si rileva che in linea di massima, la possibilità di entrare in contatto con altri utenti e di relazionarsi online è da considerare positivamente, in quanto permette ai soggetti in età evolutiva di sperimentare aspetti di sé a confronto con altri. Tuttavia occorre considerare che esiste il rischio che si sviluppino relazioni poco edificanti, così come la possibilità di essere esposti a contenuti verbali offensivi e violenti provenienti da altri utenti. Generalmente, la maggior parte dei produttori e degli sviluppatori di videogiochi si occupa di queste problematiche, sia tramite sistemi



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*

La Garante

di supervisione dei contenuti delle chat, sia tramite algoritmi che censurano automaticamente i messaggi inadeguati. Ciò nonostante si rende necessario verificare che ogni prodotto videoludico presenti questo tipo di controllo prima di destinarlo ad utenti appartenenti a fasce di età più sensibili e fragili. Conseguentemente, videogiochi che non prevedono questi sistemi di garanzia dovrebbero, per ovvi motivi, essere destinati esclusivamente agli adulti o, perlomeno, ai tardo adolescenti. Per quanto riguarda il secondo elemento, relativo alla possibilità di acquistare beni virtuali all'interno dei videogiochi, si ritiene che le opere che offrono questa opportunità dovrebbero contenere sempre un sistema di controllo del consenso genitoriale prima dell'acquisto ed essere comunque privi di meccanismi di vendita che richiamano quelli propri dell'azzardo.

La presenza di questa tipologia di offerta a pagamento, quindi, non rende un videogioco adatto alle fasce di età più esposte e questo andrebbe, reso evidente nella classificazione.

Si evidenzia che la pericolosità di questo sistema potrebbe essere comunque ridotta introducendo l'obbligo del consenso genitoriale ad ogni acquisto a carattere oneroso all'interno del gioco, che dovrebbe aiutare a ridurre il rischio dello sviluppo di comportamenti patologici.

Si evidenzia, altresì, la necessità che la descrizione del gioco indichi chiaramente:

- se abbia contenuti relazionali e se questi siano o meno moderati;
- se preveda la possibilità di effettuare acquisti di contenuti digitali;
- se preveda la possibilità di effettuare acquisti on line.

Un'ultima osservazione riguarda il contenuto del testo relativo alla casella "AGCom 16". In particolare, suscita qualche perplessità la frase: "Violenza e attività sessuale descritte raggiungono un livello simile a quello presente nella vita reale". Si tratta di una definizione troppo vaga e anche pericolosa, in quanto i "livelli" di violenza a cui si assiste quotidianamente nella vita reale sono molto diversi e le conseguenze di tali azioni dipendono anche dai contesti e dalle leggi in vigore nei Paesi in cui si svolgono. Anche la frase successiva a quella appena indicata non fa riferimento ai contenuti



*Autorità Garante
per l'Infanzia e l'Adolescenza*

La Garante

del gioco, ma alle caratteristiche del pubblico dei sedicenni, formulando ipotesi su cosa sarebbero in grado di gestire (un approccio molto diverso rispetto a quello utilizzato nella classificazione di tutte le altre età, esclusivamente focalizzato sui contenuti del videogioco).

Per tali ragioni si propone di riscrivere il testo dell'intera casella "AGCom 16", fatta salva la prima frase dedicata ai contenuti videoludici. Anche in questo caso si propone di conformarsi alla classificazione PEGI che, oltre alla classificazione per età (3-7-12-16-18), dettagliando maggiormente i singoli contenuti.

Filomena Albano