



## **PRESA DI POSIZIONE DELLA SWISS INTERACTIVE ENTERTAINMENT ASSOCIATION (SIEA)**

Il Consiglio federale ha posto in consultazione il disegno di legge per la nuova legge federale sulla protezione dei minori nel settore dei film e nel settore dei videogiochi. Qui di seguito, la Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA), come associazione del settore svizzero dei videogiochi e dei giochi per computer, prende posizione su detto disegno di legge. Quanto esposto nel presente documento illustra la posizione della SIEA e non è da intendersi come risposta integrale alla consultazione sulla nuova LPMFV.

### **Sì alla nuova LPMFV**

La SIEA accoglie con favore la nuova LPMFV. Scopo della SIEA è consolidare i videogiochi e i giochi per computer come principale strumento di intrattenimento del 21° secolo e contribuire a far sì che tutti traggano divertimento e beneficio da questi strumenti. La nuova LPMFV stabilisce un chiaro quadro di riferimento all'interno del quale si possono raggiungere gli obiettivi succitati.

## **1. Punti di forza della LPMFV**

### **Una sensata co-regolamentazione**

Con la LPMFV, la Confederazione punta alla co-regolamentazione: la legge federale stabilisce i requisiti per un'efficace protezione dei minori; la SIEA, in qualità di associazione leader del settore, attua i requisiti e garantisce un concreto controllo. In un panorama complesso e dinamico come quello presente, questa co-regolamentazione appare sensata. Essa si è dimostrata da molti anni in grado di dare ottimi risultati. La SIEA accoglie pertanto con grande favore questa nuova legge, che segue una prassi internazionale consolidata.

### **PEGI, il sistema migliore**

La LPMFV riconosce e sostiene gli sforzi del settore svizzero dei videogiochi e dei giochi per computer nell'ambito della protezione dei minori. La SIEA si adopera a favore della protezione dei minori e promuove l'informazione attiva circa l'età raccomandata per mezzo del sistema europeo PEGI di classificazione in base all'età e del sistema IARC, riconosciuto a livello internazionale. La SIEA si impegna a favore di un controllo coerente dell'età nel commercio al dettaglio mediante il rispetto del «Code of Conduct» (codice di condotta). I criteri che la legge federale stabilisce per una protezione efficace dei minori, vale a dire il contrassegnare i giochi con una classificazione in base all'età e descrittori simbolici, sono già oggi soddisfatti dal sistema PEGI di classificazione in base all'età. La SIEA si aspetta pertanto che il sistema PEGI venga riconosciuto per la Svizzera come unico sistema valido per la classificazione in base all'età e per i descrittori di contenuto.

### **Quadro omogeneo**

La nuova legge federale sulla protezione dei minori nel settore dei film e nel settore dei videogiochi rafforza la protezione dei minori per i consumatori, nella fattispecie per i genitori e per i loro figli. Essa costituisce un quadro unitario per i film e per i video. Dal punto di vista della SIEA la legge è adeguata, in quanto non tange il consumo privato, ma si concentra unicamente sui giochi con un potenziale di rischio.

### **Svizzera ed Europa: prassi unitaria**

La nuova legge federale è armonizzata alla direttiva europea sui servizi di media audiovisivi (AVMS) e stabilisce in maniera unitaria i requisiti in materia di protezione dei minori per tutti i Cantoni e per tutta la Svizzera. Si evita così un'interpretazione della protezione dei minori diversa da Cantone a Cantone. La SIEA si dichiara molto favorevole a questa interpretazione univoca.

## **2. Sfide della nuova LPMFV**

La nuova LPMFV, così come definito nell'attuale disegno di legge, presenta ancora qualche difficoltà e qualche sfida per quanto riguarda la sua attuazione: aspetti che occorre verificare con attenzione.

### **Applicazione nell'ambito delle piattaforme internazionali**

Non è chiaro come possa essere applicata la nuova legge nei confronti di offerenti internazionali. Vari offerenti, servizi on demand e servizi piattaforma gestiscono negozi online che non hanno sede in Svizzera. La SIEA si aspetta dal Consiglio federale che, prima dell'entrata in vigore della legge, venga chiarita la questione della sua attuazione.

### **PEGI 18 automatico in caso di ranking mancante**

Il disegno di legge prevede che i giochi che non siano stati definiti dal produttore o dal rivenditore, vengano automaticamente classificati come PEGI 18 e che pertanto siano accessibili soltanto agli adulti. La SIEA è favorevole a misure che promuovano l'attuazione della legge e portino a una capillare classificazione in base all'età dei giochi online e dei videogame. Consideriamo però poco aderente alla prassi concreta la classificazione automatica dei giochi non diversamente definiti. Molti giochi – proprio in Svizzera – vengono sviluppati da piccoli offerenti, che non dispongono degli strumenti necessari per una classificazione in base all'età tecnicamente fondata. Noi proponiamo che i giochi non classificati, pur avendo lo stesso trattamento dei PEGI 18, non vengano però classificati come tali.

### **Controllo dell'età per i servizi on demand**

La nuova LPMFV esige anche per i servizi on demand un sistema efficace di controllo dell'età e interventi concreti per l'attuazione del controllo parentale. La SIEA è pienamente d'accordo su questo punto. Noi vorremmo però sollevare l'interrogativo della reale necessità di due sistemi di controllo complementari. Talvolta, misure efficaci che garantiscono il controllo parentale rendono obsoleto un sistema aggiuntivo di controllo dell'età. La SIEA consiglia di verificare con più attenzione questa opzione.

### **Un regolamento «18+» unificato e di facile attuazione**

In base all'attuale disegno di legge, i minori accompagnati da un adulto possono acquistare un videogioco o un gioco online contrassegnato con «18+». Non possono però assistere al medesimo gioco accompagnati dal medesimo adulto in occasione di un evento, ad esempio a un evento sportivo elettronico, in qualità spettatori. Questo ha poco senso dal punto di vista della SIEA. La SIEA vorrebbe che per l'acquisto così come per gli eventi valesse lo stesso regolamento di facile attuazione. Se i giochi che sono contrassegnati con «18+» possono essere acquistati con l'accompagnamento di un adulto, allora deve essere consentito ai minori di poterli vedere, alle medesime condizioni, anche in occasione di eventi.

### **Termine per la presentazione di pareri in caso di reclami**

Se la classificazione in base all'età di singoli giochi viene segnalata per mezzo di un reclamo, la nuova legge impone una presa di posizione entro 30 giorni. Questo termine è troppo breve. Il sistema PEGI tratta i reclami con grande accuratezza e li sottopone ad attenta verifica trami-

te il PEGI Complaints Board. Presso questo organo, che opera a livello internazionale, non si può però fare richiesta di presa di posizione entro 30 giorni. Qui occorre fissare un termine realistico di 90 giorni.

### **Specificare le sanzioni con maggiore precisione**

La legge non impedisce esplicitamente la doppia sanzione da parte delle organizzazioni di settore e da parte dei Cantoni. Si deve però escludere la doppia sanzione. Pertanto, la legge deve essere integrata sotto questo aspetto. Altrettanto importante è che nella legge sia inclusa un'adeguata classificazione delle sanzioni sulla base della gravità del reato. In base all'attuale disegno di legge, una cassiera alla quale venga imputato un singolo reato, potrebbe essere punita con una sanzione pecuniaria fino a CHF 40'000.—. Questa cifra non è né opportuna, né adeguata.

### **Sanzioni per i non soci SIEA**

La SIEA è responsabile dell'attuazione della protezione dei minori secondo il PEGI e dispone, nei confronti dei suoi soci, di un efficace sistema di sanzioni. L'attuale disegno di legge non pone tuttavia alcun vincolo nei confronti dei non soci per quanto concerne le sanzioni: questo aspetto deve essere modificato con urgenza. Inoltre, il disegno di legge non prevede che i risultati dei test di acquisti alla cieca possano essere utilizzati dalle organizzazioni di settore per la persecuzione penale. Questo non è utile per un'efficace attuazione della protezione dei minori. Per una concreta co-regolamentazione, come previsto dalla legge, devono per forza essere riconosciuti e accettati anche i risultati dei test delle organizzazioni del settore.

### **Effetto della legge per la televisione**

La nuova legge federale sulla protezione dei minori nel settore dei film e nel settore dei videogiochi disciplina la protezione dei minori per quanto riguarda i giochi online, i videogame e i film. La SIEA sostiene questa omogeneità. Rimane tuttavia non chiaro quale sia l'effetto della nuova legge sulla televisione (free TV e pay TV). Per la televisione valgono i medesimi requisiti?

### **Maggiori costi significativi**

Per il settore dei videogiochi e dei giochi per computer, la nuova legge comporta notevoli costi maggiori:

- Bisogna creare un organo o un'organizzazione che possa assumere una funzione di controllo e sanzionare con multe coloro che, nell'offrire i loro prodotti, non rispettano la legge.
- Gli acquisti di prova oggi già effettuati devono essere notevolmente ampliati.
- Il rispetto della nuova LPMFV deve essere garantito alle fiere e agli eventi.
- I nuovi e più severi requisiti in materia di protezione dei minori devono essere comunicati ripetutamente.

Tutto ciò non si può avere gratis e comporta costi che devono essere sostenuti dal settore dei videogiochi e dei giochi per computer nonché dai suoi attori.

## **3. Conclusione**

La SIEA sostiene ampiamente i requisiti per un'efficace protezione dei minori formulati nella nuova legge federale in materia di protezione dei minori nel settore dei film e nel settore dei videogiochi. Occorre però ancora prendere in esame singoli punti per verificarne l'aderenza alla prassi concreta e la possibilità di attuazione. Nella sua dettagliata risposta alla consultazione, la SIEA presenterà a tale riguardo proposte concrete.