

Atto Senato N. 2287 - Disciplina del cinema, dell'audiovisivo e dello spettacolo e deleghe al Governo per la riforma normativa in materia di attività culturali – all'attenzione della 7° Commissione permanente (Istruzione pubblica, beni culturali).

L'Associazione

AESVI è l'**Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi** e rappresenta i produttori di console, gli editori e gli sviluppatori di videogiochi operanti in Italia. L'Associazione è stata costituita nel 2001 per rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi collettivi del settore e conta attualmente oltre 50 soci tra multinazionali e imprese italiane. A livello internazionale AESVI aderisce alla Federazione di categoria del settore europea **ISFE (Interactive Software Federation of Europe)** con sede a Bruxelles e a livello nazionale è socio di **Confindustria Cultura Italia**, la Federazione Italiana dell'Industria Culturale.

Il settore dei videogiochi

Il mercato dei videogiochi è uno dei settori dell'industria culturale e dell'intrattenimento che, nonostante la crisi economica, ha conosciuto il maggiore sviluppo negli ultimi anni, con importanti ricadute sul fronte economico, sociale e culturale.

Nel 2015 il settore ha realizzato un giro d'affari superiore agli **80 miliardi di dollari a livello globale** e si stima possa registrare un'ulteriore crescita nei prossimi anni. Per quanto riguarda l'**Italia**, il mercato dei videogiochi nel nostro paese ha chiuso il 2015 con un fatturato di quasi **un miliardo di euro** e un **trend in crescita del 6,9%** rispetto al 2014. Numeri positivi sono stati registrati per le vendite in tutti i segmenti di mercato, come software (+6%), console (+8,7%) e accessori (+7%). Dal punto di vista dei consumi, l'Italia conta oggi **oltre 25 milioni di videogiocatori**, distribuiti equamente tra uomini e donne e con una **concentrazione prevalente nelle fasce giovani-adulte** della popolazione.

Per quanto riguarda invece lo sviluppo industriale, l'Italia non compare ancora nella lista dei principali paesi produttori di videogiochi a livello internazionale. Al di là di alcuni studi di sviluppo che si sono costituiti nella seconda metà degli anni novanta, l'età media delle imprese che producono videogiochi in Italia (**all'incirca 100 dislocate su tutto il territorio nazionale**) è infatti di 3 anni. Il **settore italiano dello sviluppo di videogiochi** è quindi **molto giovane e sta attraversando una fase di forte sviluppo**. Nell'ultimo triennio, circa 40 nuove aziende sono entrate nel settore, grazie anche alle nuove opportunità offerte dall'online e dal mobile gaming. Insieme alle nuove giovani realtà, convivono alcune aziende che sono operative da più di 8 anni e che rappresentano oggi il 20% del settore.

In questo scenario, l'Associazione è da diversi anni impegnata nel richiedere alle istituzioni l'estensione delle misure di agevolazione fiscale - attualmente previste per il cinema - anche alla produzione e alla distribuzione di videogiochi, come già previsto in altri ordinamenti europei, come Francia e Gran Bretagna, che sono peraltro tra i maggiori produttori di videogiochi. L'introduzione di queste misure potrebbe, infatti, rappresentare uno strumento importante per accrescere la competitività degli studi di sviluppo videogiochi sul mercato internazionale e per attrarre investimenti dall'estero verso le produzioni e le imprese nostrane.

Il disegno di legge

AESVI valuta positivamente la proposta di legge a firma del Ministro Franceschini, la quale opera una riforma organica della disciplina del cinema e dell'audiovisivo, da tempo attesa. In particolare apprezza l'estensione al settore dei videogiochi delle misure di agevolazione fiscale previste per il cinema, da altrettanto tempo attesa dal settore, e la considera un grande passo avanti nel riconoscimento del videogioco come prodotto culturale meritevole di considerazione economica per lo sviluppo della crescita nel Paese.

Con riferimento al testo della proposta di legge, l'Associazione vorrebbe sottoporre all'attenzione della Commissione alcune considerazioni rispetto ad alcuni punti che ritiene di fondamentale importanza per il settore. In particolare:

- Definizione giuridica dell'opera videoludica (Art. 2);
- Tutela del sistema pan-europeo di classificazione dei videogiochi (Art. 30).

Art. 2. - Definizioni

L'articolo 2 del provvedimento include le opere videoludiche nella definizione di "opera audiovisiva" e sulla base di tale definizione fa discendere l'applicabilità delle misure di agevolazione previste ai videogiochi.

Da un punto di vista tecnico-giuridico, AESVI nota come, a livello internazionale, l'opera videoludica è qualificata come software e non come opera audiovisiva. Tale qualificazione è stata, in particolare, introdotta nell'ambito dell'Information Technology Agreement dell'Organizzazione Internazionale del Commercio. La classificazione come software non pregiudica tuttavia l'aspetto culturale del videogioco, come sostenuto dalla Commissione Europea nel 2007 in occasione dell'indagine sull'introduzione in Francia del tax credit per i videogiochi. In quel contesto, infatti, la Commissione ha specificato che i videogiochi devono essere considerati prodotti culturali nonostante la qualificazione giuridica come software.

Questa impostazione è stata confermata anche di recente, in sede di approvazione del credito di imposta a favore dei videogiochi previsto in Gran Bretagna a partire dal 2014. In entrambi i casi la Commissione ha quindi sostenuto che, seppur i videogiochi debbano considerarsi

software e non audiovisivo, ciò non possa escludere che si tratti ugualmente di prodotti culturali e che agli stessi possa essere applicato il tax credit al pari delle opere audiovisive, come effettivamente è avvenuto sia in Francia prima sia in Gran Bretagna dopo.

Art. 30. Riforma della revisione cinematografica e audiovisiva

L'art. 30 del provvedimento prevede una delega al Governo per la riforma della revisione cinematografica e audiovisiva, ispirata ai principi di libertà e responsabilità, tanto degli imprenditori del settore, quanto dei principali agenti educativi. In particolare il **comma 2) lettera a)** introduce il principio della responsabilizzazione degli operatori cinematografici in materia di classificazione del film prodotto e, specificatamente, della uniformità di classificazione con gli altri prodotti audiovisivi inclusi i videogiochi. La **lettera e)**, infine, prevede le abrogazioni e modificazioni della normativa vigente in contrasto con la nuova normativa per la classificazione dei film, degli altri prodotti audiovisivi trasmessi alla televisione pubblica e privata e sulla rete internet e dei videogiochi posti in vendita.

L'industria dei videogiochi, che AESVI rappresenta in Italia, è da sempre sensibile al tema della protezione dei minori rispetto alla fruizione di videogiochi non adatti alla loro età. Per questa ragione, fin dagli inizi degli anni 2000 il settore ha adottato un sistema di classificazione a livello europeo che si basa sui medesimi principi ispiratori della norma in oggetto, ossia libertà e responsabilità, tanto delle imprese quanto delle famiglie e delle agenzie educative.

Tale sistema, denominato **PEGI (Pan European Game Information)**, è stato lanciato nel 2003 su impulso della Commissione Europea e ha sostituito i diversi sistemi di classificazione dei videogiochi in base all'età già esistenti in alcuni Paesi. Oggi è utilizzato e riconosciuto in oltre 30 paesi in tutta Europa e continua a godere del **sostegno della Commissione Europea**, che lo considera un modello di armonizzazione a livello europeo nel settore della protezione dei minori. Il **Ministero dei Beni e Attività Culturali e Turismo fa parte**, attraverso un proprio rappresentante, **del PEGI Council**, l'organo consultivo che coinvolge i rappresentanti istituzionali dei Paesi dove è applicato il PEGI.

Il sistema PEGI è stato creato dall'ISFE (Interactive Software Federation of Europe), che ha sede in Belgio, ed è attualmente amministrato da due enti indipendenti: il **NICAM** (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media) con sede in Olanda, che attribuisce le classificazioni PEGI 3 e 7, e il **Video Standards Council** con sede nel Regno Unito, che attribuisce le classificazioni PEGI 12, 16 e 18.

La volontà di un sistema di classificazione specifico per i videogiochi nasce dal presupposto che l'opera videoludica è un prodotto complesso e, in alcuni casi di giochi online che prevedono modalità multiplayer (come ad esempio "World of Warcraft"), l'esperienza di gioco può andare avanti letteralmente all'infinito. In questo tipo di giochi, l'azione non infatti è "pre-definita" ma deriva dalla combinazione di operazioni software e azioni del singolo giocatore (o diversi

giocatori nel caso dei giochi multiplayer). **Nessuna esperienza di gioco è uguale ad un'altra e molte di esse non hanno un finale pre-definito.**

Tale complessità richiede un sistema di classificazione che sia capace di adattarsi alla natura specifica dei videogiochi e che nello stesso tempo preveda una collaborazione diretta e molto stretta con i produttori, che hanno piena conoscenza dei contenuti e delle meccaniche dei loro giochi. Per un classificatore indipendente risulterebbe, infatti, difficile esplorare il contenuto del prodotto nella sua interezza a causa delle combinazioni di gioco potenzialmente illimitate.

Per le ragioni sopra esposte, il sistema PEGI si basa su un'autovalutazione del produttore, che viene effettuata sulla base di questionario dettagliato composto da una lunga serie di domande a risposta chiusa, che richiedono definizioni tangibili dei contenuti specifici di gioco. L'autovalutazione è successivamente verificata da un amministratore indipendente, che ha accesso all'intero contenuto del gioco ed ha il potere di rivedere o modificare la classificazione del prodotto prima del suo lancio sul mercato.

Questa fondamentale differenza nel metodo di classificazione ha conseguenze importanti sulla classificazione stessa: **la classificazione dei videogiochi è solitamente più alta rispetto a quella dei film.** Nei videogiochi, infatti, la classificazione è la risultante della somma di tutti i singoli contenuti all'interno del prodotto e non invece di una valutazione generica e complessiva sull'esperienza di gioco. Ad esempio, un film nel quale un padre tira uno schiaffo ad un figlio potrebbe ricevere una classificazione d'età bassa, considerato che la scena potrebbe avere avuto luogo in un contesto educativo. In un videogioco la stessa scena sarebbe qualificata come un atto di violenza contro un personaggio indifeso e perciò avrebbe imposto una classificazione più alta sotto il sistema PEGI.

Il PEGI si basa inoltre su un **codice di condotta** a cui i produttori devono aderire per poter classificare i loro prodotti secondo il sistema e che comporta l'assunzione di una serie di impegni e di responsabilità non soltanto per quanto riguarda la classificazione dei prodotti, ma anche la loro promozione, pubblicità e distribuzione. Il codice prevede infine anche una serie di sanzioni in caso di violazione delle sue disposizioni.

Per maggiori informazioni sul PEGI, è possibile consultare il relativo sito internet all'indirizzo www.pegi.eu.

Proposta di modifica

Sulla base di quanto esposto in precedenza, l'Associazione ritiene che il sistema di classificazione attualmente in vigore per i videogiochi a livello europeo debba essere mantenuto e anche tutelato rispetto alla possibile scelta di uniformare i sistemi esistenti per i diversi i diversi contenuti oggetto di considerazione nel disegno di legge.

La scelta di uniformare tali sistemi rischierebbe, infatti, di porre l'Italia al di fuori di un sistema europeo supportato fin dalle sue origini dalla Commissione Europea, con un impatto negativo su un mercato che si muove secondo logiche internazionali e a ritmi molto veloci. Rischierebbe

inoltre di creare confusione nei consumatori, che da oltre 10 anni sono abituati a scegliere i videogiochi sulla base della classificazione PEGI. Al giorno d'oggi, peraltro, i consumatori stessi sono esposti in maniera crescente a prodotti provenienti da diverse parti del mondo, anche in considerazione dell'aumento esponenziale del mercato digitale.

Con riferimento a questo aspetto, può essere utile ricordare che di recente è stata fondata l'*International Age Rating Coalition (IARC)*, una coalizione formata dagli enti che si occupano di classificazione dei videogiochi nel mondo, con l'obiettivo di fornire un processo simultaneo di assegnazione del rating a livello globale per i videogiochi digitali e per le app mobile.

Alla luce delle considerazioni di cui sopra, con riferimento all'articolo 30, di seguito si trasmette la proposta di modifica da parte dell'Associazione:

- **Al comma 2, lettera a), le seguenti parole sono soppresse: “inclusi i videogiochi”;**
- **Conseguentemente, alla lettera e) sopprimere le seguenti parole: “e dei videogiochi posti in vendita”.**