

RISOLUZIONE DEL CONSIGLIO**del 1° marzo 2002****sulla protezione dei consumatori, in particolare dei giovani, mediante l'etichettatura di taluni videogiochi e giochi per computer per gruppi di età**

(2002/C 65/02)

IL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA,

1. CONSTATA l'ampia e crescente disponibilità di videogiochi e giochi per computer; che i software di intrattenimento interattivo dei videogiochi e dei giochi per computer in vendita o a nolo nei negozi o distribuiti via Internet costituiscono un mercato importante e in crescita;
2. OSSERVA che, a causa della loro eterogeneità e della diversità dei contenuti, tali prodotti sono destinati a consumatori di età diverse;
3. È PREOCCUPATO in particolare che, per il loro contenuto, alcuni di questi prodotti possano risultare non adatti ai minori per via dei danni che possono essere loro causati;
4. RICORDA le azioni intraprese nella Comunità in materia di protezione dei minori contro i contenuti nocivi, sia nel quadro della decisione che adotta un piano pluriennale d'azione comunitario per promuovere l'uso sicuro di Internet attraverso la lotta alle informazioni di contenuto illegale e nocivo diffuse attraverso le reti globali ⁽¹⁾, sia come follow-up alla raccomandazione del Consiglio concernente lo sviluppo della competitività dell'industria dei servizi audiovisivi e d'informazione europei attraverso la promozione di strutture nazionali volte a raggiungere un livello comparabile e efficace di tutela dei minori e della dignità umana ⁽²⁾ e ne ribadisce l'importanza;
5. SOTTOLINEA L'IMPORTANZA che i consumatori dispongano di informazioni chiare, circa la valutazione del contenuto e la conseguente classificazione per gruppi di età, sui prodotti commercializzati, al fine di consentire una scelta consapevole e, in particolare, di proteggere i giovani da contenuti potenzialmente nocivi; ribadisce in questo contesto che l'etichettatura è un mezzo importante per garantire una migliore informazione e una maggiore trasparenza per i consumatori nonché per garantire il funzionamento armonioso del mercato interno;
6. CONSTATA che numerosi Stati membri dell'Unione dispongono di sistemi di classificazione in base all'età fondati su criteri diversi, che rispecchiano la diversità culturale e le differenti sensibilità nazionali e locali;
7. RICONOSCE che sarebbe utile incoraggiare in tutti gli Stati membri lo sviluppo di sistemi di classificazione chiari e semplici per valutare il contenuto di tali prodotti;
8. RITIENE che l'attuale cooperazione sia a livello nazionale che comunitario tra le imprese dell'industria del software di intrattenimento interattivo in materia di classificazione e di etichettatura dei contenuti contribuisca alla piena realizzazione del potenziale di questo settore ad una effettiva protezione dei minori e sottolinea altresì in questo contesto l'importanza di continuare a coinvolgere le altre parti interessate, segnatamente le associazioni dei consumatori e i rappresentanti dei genitori e dei giovani;
9. RICONOSCE che l'autoregolamentazione è uno dei mezzi adeguati, mediante la partecipazione di tutte le parti interessate, in particolare dei consumatori, per favorire sistemi di classificazione in base all'età per il software di intrattenimento interattivo contenuto nei videogiochi e nei giochi per computer, in quanto tali o a complemento delle misure attuate dagli Stati membri in questo settore;
10. INVITA gli Stati membri e la Commissione, secondo le rispettive competenze, ad intensificare la cooperazione con tutte le parti interessate, quali l'industria, i creatori di contenuti, i consumatori e i giovani, per quanto riguarda lo scambio di informazioni e di esperienze, al fine di individuare le migliori prassi in ordine alla classificazione e all'etichettatura dei videogiochi e dei giochi per computer per gruppi di età, tenendo conto della diversità culturale e delle differenti sensibilità nazionali e locali;
11. SI COMPIACE per lo studio intrapreso dalla Commissione sui sistemi di classificazione in uso nella Comunità e rileva che tale studio comprende anche altri prodotti quali i film, i DVD e le videocassette che possono anch'essi porre problemi in materia di protezione dei minori e di funzionamento del mercato interno;
12. INVITA la Commissione, sulla scorta dei risultati della suddetta cooperazione nonché dei risultati del summenzionato studio, a seguire gli sviluppi nella concezione e utilizzazione di vari metodi di valutazione del contenuto dei videogiochi e dei giochi per computer, nonché di classificazione ed etichettatura, presentando se del caso una relazione al Consiglio.

⁽¹⁾ Decisione n. 276/1999/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 25 gennaio 1999 (GU L 33 del 6.2.1999, pag. 1).

⁽²⁾ Raccomandazione del Consiglio del 28 settembre 1998 (GU L 270 del 7.10.1998, pag. 48).