



**CONSIGLIO
DELL'UNIONE EUROPEA**

**Bruxelles, 3 maggio 2012 (08.05)
(OR. en)**

9486/12

**AUDIO 46
JEUN 39
EDUC 101
TELECOM 80
CONSOM 60
JAI 307
GENVAL 28**

NOTA DI TRASMISSIONE

Origine:	Jordi AYET PUIGARNAU, Direttore, per conto del Segretario Generale della Commissione europea
Data:	2 maggio 2012
Destinatario:	Uwe CORSEPIUS, Segretario Generale del Consiglio dell'Unione europea
n. doc. Comm.:	COM(2012) 196 final
Oggetto:	Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi

Si trasmette in allegato, per le delegazioni, il documento della Commissione COM(2012) 196 final.

All.: COM(2012) 196 final



COMMISSIONE EUROPEA

Bruxelles, 2.5.2012
COM(2012) 196 final

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

Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi

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

Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi

Come sottolinea il Programma UE per i diritti dei minori¹, un investimento inadeguato nelle politiche che riguardano i minori² rischia di avere, a lungo termine, gravi incidenze sulle nostre società. L'Agenda digitale europea³ mira all'ingresso di tutti gli europei nel digitale, ma per i ragazzi la frequentazione di internet presenta esigenze e vulnerabilità particolari che vanno trattate in modo specifico, affinché per loro la rete si configuri come fonte di opportunità di accesso al sapere, di comunicazione, di sviluppo delle competenze e di miglioramento delle prospettive di lavoro e dell'occupabilità⁴.

I ragazzi sono sempre più esposti a internet attraverso una gamma via via più ricca di dispositivi e sempre più precocemente: occorre quindi elaborare ora una strategia che ne contempli adeguatamente le esigenze. Da un lato, è necessario sviluppare contenuti e servizi nuovi e di migliore qualità diretti ai ragazzi garantendo loro di potersi muovere in sicurezza nell'ambiente in linea; dall'altro, emerge dalle analisi effettuate che un uso migliore e più ampio di internet da parte dei ragazzi apre la strada a un forte sviluppo delle aziende attive nel campo dei contenuti e servizi innovativi in linea. Potendo contare sulle dimensioni del mercato interno, le aziende europee sono in una posizione favorevole per cogliere tali opportunità di crescita e occupazione.

Come sottolineano le conclusioni del Consiglio, del 28 novembre 2011, sulla tutela dei minori nel mondo digitale, la realizzazione di un'internet migliore per i ragazzi presuppone l'attuazione di una combinazione di politiche. Si stanno sviluppando, a livello nazionale, europeo e settoriale, interventi che vanno inquadrati in una strategia a dimensione unionale che fissi i requisiti di base ed eviti le frammentazioni. La regolamentazione resta un'opzione praticabile, che però sarebbe preferibile evitare, se possibile, privilegiando invece gli strumenti più adattabili dell'autodisciplina e l'educazione e responsabilizzazione all'uso di internet.

La strategia si articola in quattro assi sinergici principali: 1) favorire la disponibilità in linea di contenuti di qualità per i giovani; 2) sensibilizzare e responsabilizzare; 3) creare per i ragazzi un ambiente in linea sicuro; 4) contrastare gli abusi sessuali e lo sfruttamento sessuale a danno di minori. La strategia propone una serie di azioni che dovranno essere intraprese dalla Commissione, dagli Stati membri e dall'intera filiera degli operatori del settore.

¹ COM(2011) 60 definitivo.

² In questo contesto per "minore" o "ragazzo" s'intende ogni essere umano avente un'età inferiore a diciott'anni, in linea con la definizione di "fanciullo" indicata nella convenzione ONU sui diritti del fanciullo.

³ COM(2010) 245 definitivo/2.

⁴ Priorità chiave della strategia dell'UE sulle competenze informatiche "Competenze informatiche (eSkills) per il XXI secolo" – COM(2007) 496.

1. PERCHÉ UNA STRATEGIA EUROPEA ORA?

1.1. Nuove opportunità per i ragazzi e per lo sviluppo delle imprese

Sebbene internet non sia stata creata pensando ai ragazzi, stando alle risposte fornite dai genitori il 75% degli europei di età compresa tra i 6 e i 17 anni la frequenta⁵. Mentre quindicenni e sedicenni dichiarano di essersi collegati in rete per la prima volta a 11 anni, i ragazzi di 9 e 10 anni affermano in media di essersi accostati a internet a 7. Il 33% degli internauti di età compresa tra i 9 e i 16 anni dichiara di connettersi tramite il telefono cellulare o altro dispositivo palmare⁶.

I ragazzi presentano esigenze e vulnerabilità specifiche, una differenza che va riconosciuta. Internet e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) offrono loro un'ampia gamma di possibilità sotto diversi aspetti: giocare, imparare, innovare e sprigionare la creatività, comunicare ed esprimersi, collaborare e partecipare alla società, acquisire consapevolezza del mondo che li circonda, sviluppare competenze essenziali, esercitare i propri diritti⁷; tuttavia, i ragazzi devono anche essere tutelati.

L'attenzione alle richieste dei ragazzi apre un'ampia gamma di possibilità per le imprese. Secondo le previsioni, nel 2012 il mercato mondiale dei contenuti digitali supererà i 113 miliardi di euro⁸; si prevede che il valore di mercato delle applicazioni mobili, che ammontava a 5 miliardi di euro, salga a 27 miliardi di euro entro il 2015, trainato principalmente dai giochi, con un totale di oltre 5 miliardi di abbonamenti a sistemi mobili nel mondo; per il mercato mondiale dei videogiochi si prevede un fatturato di oltre 62 miliardi di euro⁹. Data la grande proliferazione di tavolette, *smart phone* e computer portatili, di cui i ragazzi fanno un uso massiccio, il mercato potenziale dei contenuti in linea interattivi di stampo creativo e didattico destinati a bambini e adolescenti è consistente. Permettendo il contatto diretto con i potenziali utenti/clienti, le applicazioni e i giochi mobili e in linea offrono possibilità senza precedenti di sviluppo per le imprese, in particolare per le PMI e i creatori. I ragazzi stessi potrebbero diventare creatori di contenuti in linea e lanciarsi nell'imprenditoria.

1.2. Lacune e problemi attuali

1.2.1. Frammentazione del mercato

Dalla relazione¹⁰ in cui la Commissione analizza come gli Stati membri attuino le raccomandazioni esistenti sulla sicurezza dei minori emerge che, nel complesso, gli sforzi

⁵ Flash Eurobarometro n. 2008.

⁶ Fonte: Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K: Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings. (2011) (studio redatto nell'ambito del progetto EUKidsOnline II).

⁷ Come previsto dal Programma UE per i diritti dei minori – (COM(2011) 60 definitivo) – che formula i principi generali cui attenersi affinché l'Unione sia un esempio nel garantire il rispetto delle disposizioni della Carta dei diritti fondamentali e della convenzione ONU sui diritti del fanciullo. Nell'ambito di tale Programma la Commissione ha allestito l'angolo dei bambini in linea (<http://europa.eu/kids-corner/>) e ha lanciato il sito web sui diritti del fanciullo (<http://ec.europa.eu/0-18/>).

⁸ http://www.tavess.com/DigitalContentDelivery_June11.php consultato il 20.3.2012. Le cifre espresse in dollari sono state convertite in euro il 20.3.2012.

⁹ The Economist, edizione online consultata il 20.3.2012. Le cifre espresse in dollari sono state convertite in euro il 20.3.2012. <http://www.economist.com/node/21541164?frsc=dg%7Cb>

¹⁰ Tutela dei minori nel mondo digitale – COM(2011) 556 definitivo.

profusi per rispondere alle sfide del digitale s'intensificano, ma le misure adottate restano insufficienti. Nei vari Stati membri si attuano politiche diverse, basate sulla regolamentazione oppure sull'autodisciplina, ad esempio in materia di controlli parentali, classificazione dei contenuti e segnalazione dei contenuti dannosi e illeciti.

Nel Regno Unito i fornitori di servizi internet (*Internet service providers*, ISP) hanno adottato un codice di condotta¹¹ che promuove la "scelta attiva"¹², della cui attuazione è responsabile ciascun ISP; in Francia gli ISP devono fornire gratuitamente il software di controllo parentale; in Germania esiste un software certificato di "tutela dei giovani" che impedisce ai ragazzi di accedere a siti web con contenuti dannosi; in altri paesi, invece, non vige nessuna disposizione di questo tipo.

In Germania vige altresì un quadro di autodisciplina in base al quale gli ISP classificano vari tipi di contenuti presenti in rete, quali video, siti web e giochi *online*. Nel Regno Unito una delle raccomandazioni della relazione Bailey¹³ chiede di classificare in base all'età i video musicali. In altri paesi non vige alcuna disposizione sulla classificazione dei contenuti in linea.

Codici di condotta per gli operatori del settore sono stati negoziati anche in Finlandia e in Belgio: per i media di socializzazione, nel primo caso, e per una gamma più ampia di ISP, nel secondo.

In paesi come il Regno Unito, la Spagna, l'Italia o la Repubblica ceca sono operativi, con il sostegno di soggetti diversi quali polizia, ONG e operatori del settore, vari meccanismi di segnalazione dei contenuti e comportamenti dannosi o illeciti.

Nonostante il possibile impatto positivo sui mercati e gli utenti nazionali, queste misure potrebbero altresì acuire il problema della frammentazione del mercato ed erigere ostacoli soprattutto per gli ISP europei, comprese le PMI che non dispongono di risorse sufficienti per adattarsi alle diverse linee politiche dei vari Stati e che non possono quindi beneficiare del mercato unico digitale. È chiaro nel contempo che non tutti i ragazzi in Europa godono delle stesse possibilità di responsabilizzazione e di tutela quando si muovono nell'ambiente in linea.

1.2.2. Incapacità del mercato di fornire misure di tutela e contenuti di qualità in tutta Europa

Per il momento non si ravvisa ancora nei ragazzi un gruppo bersaglio nel quale valga la pena investire. L'integrazione, nei dispositivi o servizi, di strumenti che li tutelano e consentono loro di gestire in sicurezza e responsabilmente la presenza in linea – ad es., i controlli parentali – è considerata spesso un costo aggiuntivo e le aziende sono vieppiù restie a sviluppare e attivare tali strumenti quando non sono persuase che le dimensioni del mercato siano tali da giustificare l'investimento.

¹¹ *Code of Practice on Parental controls* (Codice di condotta sui controlli parentali) sottoscritto da BT, Talk, Virgin Media e Sky - http://www.productsandservices.bt.com/consumer/assets/downloads/BT_TalkTalk_Sky_Virgin_Code_of_Practice_28_Oct.pdf

¹² La "scelta attiva" implica che nel luogo d'acquisto viene chiesto al cliente se desidera i controlli parentali; in caso di risposta affermativa, questi sono offerti gratuitamente.

¹³ <http://www.education.gov.uk/inthenews/inthenews/a0077662/bailey-review-of-the-commercialisation-and-sexualisation-of-childhood-final-report-published>

Dall'analisi comparativa dei controlli parentali¹⁴ emerge che la maggior parte degli strumenti funziona bene soltanto in inglese. Ulteriori problemi si pongono con il diffondersi di dispositivi nuovi: non sono molti gli strumenti adatti alle console di gioco, alle tavolette e ai telefonini (ossia ai dispositivi usati sempre più spesso dai ragazzi per collegarsi in linea), mentre non esistono proprio soluzioni per gli utenti che accedono ai contenuti via telefonino o tavoletta utilizzando un'applicazione e non un *browser*.

Nel contempo, mancano i contenuti di qualità: secondo un'indagine paneuropea¹⁵, soltanto il 32% dei bambini tra i 9 e i 12 anni pensa che sia disponibile in linea una quantità sufficiente di "belle cose" da fare per la loro età¹⁶.

In settori come quello delle applicazioni, sono in uso sistemi di classificazione dei contenuti che non sono stati sviluppati per il mercato o l'utente europeo.

1.2.3. *Gestione del rischio per infondere fiducia nei servizi e contenuti*

La ricerca indica che, nonostante le notevoli variazioni da uno Stato all'altro, la classificazione dei rischi incontrati è alquanto simile nei vari Stati europei¹⁷. Nel 2010 4 ragazzi su 10 in Europa hanno dichiarato di essersi trovati in una delle situazioni di rischio seguenti: comunicazione in rete con sconosciuti, esposizione a contenuti, prodotti da utenti, che esaltano l'anoressia, l'autolesionismo, l'assunzione di droghe o il suicidio, esposizione a immagini sessuali in rete e abuso dei dati personali, appuntamento nel mondo reale con persone conosciute in rete, cyberbullismo¹⁸. Emergono inoltre fenomeni comportamentali nuovi, quali la divulgazione di riprese, effettuate con il videotelefonino, di aggressioni fisiche a altri ragazzi¹⁹ oppure lo scambio tra pari di immagini o messaggi a sfondo sessuale²⁰.

S'intensifica il ricorso a servizi nuovi, ad esempio la geolocalizzazione, che in potenza incidono sulla tutela della vita privata. Anche la pubblicità fiorisce in linea, e spesso i ragazzi non hanno ancora la capacità di valutarla con sguardo critico²¹.

È inoltre in espansione il ricorso a internet per adescare vittime della tratta di esseri umani e per pubblicizzarne i servizi, ragazzi compresi²². Internet offre altresì un contesto in cui è

¹⁴ La Commissione finanzia lo studio SIP-Bench, ossia una valutazione di esperti riguardo ai prodotti, strumenti e servizi che permettono agli utenti di tenere sotto controllo l'accesso dei ragazzi a contenuti in linea inadeguati.

¹⁵ Cfr. nota in calce 6.

¹⁶ Nel 2011 la Commissione ha indetto, insieme ai centri Safer Internet di Belgio, Francia, Germania, Grecia, Islanda, Italia, Lettonia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Repubblica ceca, Slovenia, Spagna ed Ungheria, un concorso paneuropeo volto a premiare contenuti di qualità online rivolti ai ragazzi. Due erano i filoni di concorso: contenuto creato da adulti e contenuto creato da adolescenti per i bambini. Nel filone del contenuto creato da adulti il numero di proposte presentate variava moltissimo tra i diversi paesi partecipanti, dai 3 fornitori in Portogallo, 6 in Italia e 7 in Slovenia agli 84 in Polonia, 92 in Germania e 200 nei Paesi Bassi.

¹⁷ Fonte: Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K: EU Kids Online Final Report (2009) (studio redatto nell'ambito del progetto EUKidsOnline I).

¹⁸ Fonte: O'Neill, B., Livingstone, S., & McLaughlin, S: 'Final recommendations for policy, methodology and research' (2011) (studio redatto nell'ambito del progetto EUKidsOnline II).

¹⁹ Fenomeno comunemente noto come "happy slapping".

²⁰ Fenomeno comunemente noto come "sexting".

²¹ OCSE (2011) 'The protection of children online: Risks faced by children online and policies to protect them', OECD Digital Economy Papers, n. 179, Edizioni OCSE.

facile diffondere materiale contenente abusi su minori. Sebbene non direttamente collegato all'uso che i ragazzi fanno di internet, il problema incide comunque sui ragazzi, perché ne sono vittima. Stando alla *Internet Watch Foundation* (IWF), oltre il 40% degli URL accertati che mettono a disposizione materiale contenente abusi sessuali su minori è ospitato (in base all'ubicazione del provider di hosting) in Europa e Russia. Oggi, tuttavia, questo tipo d'immagini viene diffuso in linea non soltanto su siti web, ma anche tramite altri canali, ad es. le reti *peer-to-peer*. In questo campo è necessario agire a livello europeo, dato che internet non conosce confini e che le immagini di abusi sui minori sono illegali in tutta Europa.

1.2.4. Competenze insufficienti

Si prevede che entro il 2015 il 90% dei posti di lavoro in qualsiasi settore richiederà competenze tecnologiche; tuttavia, soltanto il 25% dei giovani nell'UE dichiara di possedere un livello "elevato" di competenze internet di base (vale a dire, ad esempio, uso di internet per telefonare, creazione di pagine web, condivisione di *file* tra pari)²³. Le ricerche effettuate evidenziano un grave deficit di competenze digitali fra i ragazzi europei, nonostante l'impressione comune che siano "digitali nati". Ad esempio, il 38% degli internauti europei tra i 9 e i 12 anni dichiara di aver caricato un profilo personale su un sito di socializzazione, ma soltanto il 56% degli undici-dodicenni afferma di sapere come si cambiano le impostazioni di privacy²⁴. Dalle ricerche effettuate emerge anche che esiste un collegamento tra gamma delle competenze digitali e attività svolte in linea²⁵: sviluppando le competenze necessarie alla sicurezza si possono quindi incoraggiare altre competenze, associate ad altre attività in linea.

2. UN ECOSISTEMA NUOVO: STRATEGIA EUROPEA PER UN'INTERNET MIGLIORE PER I RAGAZZI

Negli anni sono state sviluppate a livello europeo varie politiche a sostegno dei ragazzi, che però avevano spesso carattere specifico – concentrandosi, ad es., sui canali mediatici²⁶ o sulle piattaforme tecnologiche²⁷ – e che non sono state integrate in un quadro coerente. Finora le

²² Cfr. Relazione di Europol sulla valutazione della minaccia rappresentata dalla criminalità organizzata nel 2011 e studio del Consiglio d'Europa sull'abuso di internet ai fini dell'adescamento delle vittime della tratta di esseri umani, 2007.

²³ E-skills fact sheet: http://eskills-week.ec.europa.eu/c/document_library/get_file?uuid=6f0a6d8e-49e7-42ac-8f2b-f5adba460afc&groupId=10136.

²⁴ Fonte: Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K: *Social Networking, Age and Privacy* (2011) (studio redatto nell'ambito del progetto EUKidsOnline II).

²⁵ Cfr. nota in calce 6.

²⁶ Direttiva 2010/13/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 marzo 2010, relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi (direttiva sui servizi di media audiovisivi). Raccomandazione 98/560/CE del Consiglio, del 24 settembre 1998, 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. Raccomandazione 2006/952/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 dicembre 2006, relativa alla tutela dei minori e della dignità umana e al diritto di rettifica relativamente alla competitività dell'industria europea dei servizi audiovisivi e d'informazione in linea.

²⁷ Il quadro europeo per un uso più sicuro dei telefoni mobili da parte dei bambini e dei ragazzi nella prima adolescenza (*European Framework for the Safer Use of Mobile Phones by Younger Teenagers and Children*) riflette l'impegno degli operatori di comunicazioni mobili che l'hanno sottoscritto a sensibilizzare al problema e promuovere l'educazione, attuare la classificazione dei contenuti commerciali e contrastare i contenuti illeciti nei prodotti destinati alla comunità mobile o su internet. I principi UE per un uso più sicuro dei siti di socializzazione in rete (*Safer Social Networking Principles*

politiche dell'UE non hanno riconosciuto adeguatamente il fatto che, riguardo a internet, i ragazzi costituiscono un gruppo bersaglio specifico alle cui esigenze occorre rispondere con un ecosistema nuovo. L'Europa necessita di una strategia che impedisca la frammentazione del mercato e offra a tutti i ragazzi dell'UE un ambiente in linea arricchente e più sicuro.

Si propone una combinazione di vari strumenti basata su normativa, autodisciplina e sostegno finanziario. Sebbene non si escluda a priori lo strumento normativo, sarà privilegiata l'autodisciplina, che in questo campo resta il quadro più flessibile per conseguire risultati tangibili. Deve tuttavia configurarsi come processo dinamico in grado di rispondere alle sfide nuove, come la convergenza tecnologica²⁸, e di offrire meccanismi adeguati di analisi comparativa e di monitoraggio indipendente. Inoltre, la Commissione finanzia azioni nell'ambito della strategia, tramite il programma Safer Internet²⁹ (2009-2013), il meccanismo per collegare l'Europa³⁰ e, a partire dal 2014, Orizzonte 2020³¹.

2.1. Offrire ai ragazzi e ai giovani contenuti in linea di qualità

Favorire la produzione di contenuti di qualità di cui i ragazzi e i giovani possano disporre in linea giova sia a questi utenti sia allo sviluppo del mercato unico digitale. La strategia sostiene due linee d'azione, chiaramente interconnesse, che possono sfociare in risultati soltanto se attuate in parallelo.

2.1.1. Favorire la produzione di contenuti in linea creativi e didattici destinati ai ragazzi

I bambini hanno bisogno di "campi giochi in linea" nei quali divertirsi e allo stesso tempo imparare; la fantasia degli adolescenti può invece essere stimolata da giochi creativi e didattici che concorrano ad un uso positivo di internet. Nel contempo, per tutte le fasce di età aumenterà sempre più l'impiego della tecnologia nelle scuole. L'apprendimento interattivo tramite la tecnologia è in grado di stimolare la creatività e il pensiero critico: per favorire questo processo occorre incoraggiare la creazione di contenuti che contribuiscano sia allo

for the EU) impegnano i *provider* di siti di socializzazione in rete firmatari a sensibilizzare ai messaggi di educazione alla sicurezza, fornire servizi consoni all'età, responsabilizzare gli utenti offrendo loro strumenti e tecnologia appropriati, mettere a disposizione meccanismi di segnalazione di facile uso, reagire alle segnalazioni di contenuti o comportamenti illeciti, consentire e incoraggiare una gestione sicura delle informazioni personali e della privacy e vagliare i mezzi per rettificare i contenuti e comportamenti illeciti o vietati. Il PEGI (*Pan-European Game Information* – Informazioni paneuropee sui giochi) è un accordo paneuropeo, vigente in 30 paesi del continente, su un sistema di classificazione in base all'età dei giochi per computer e videogiochi.

²⁸ Inizialmente l'autodisciplina muoverà dalla coalizione per rendere internet un posto migliore per i bambini (*Coalition to make the internet a better place for kids*), che è stata facilitata dalla Commissione e che gode del sostegno di grandi aziende attive in Europa in tutti i comparti del settore, le quali hanno assunto l'impegno di adoperarsi per realizzare cinque azioni concrete entro il dicembre 2012.

²⁹ Decisione n. 1351/2008/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 16 dicembre 2008, relativa a un programma comunitario pluriennale per la protezione dei bambini che usano internet e altre tecnologie di comunicazione.

³⁰ Meccanismo per collegare l'Europa istituito nell'ambito del quadro finanziario pluriennale — Un bilancio per la strategia Europa 2020, COM(2011) 500, parti I e II; proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che istituisce il meccanismo per collegare l'Europa, COM(2011) 665 — fatti salvi la decisione finale e gli importi definitivi relativi alle proposte concernenti il meccanismo per collegare l'Europa e il quadro finanziario pluriennale dell'UE, in considerazione del contesto politico più ampio della strategia Europa 2020.

³¹ Programma quadro di ricerca e innovazione dell'UE, fatti salvi la decisione finale e gli importi definitivi relativi alla proposta concernente Orizzonte 2020 e il quadro finanziario pluriennale dell'UE, in considerazione del contesto politico più ampio della strategia Europa 2020.

sviluppo dei ragazzi sia al mercato unico digitale in Europa. Alcuni Stati membri (ad es., la Germania) hanno varato iniziative per favorire la produzione e la visibilità di contenuti di qualità destinati ai ragazzi, in funzione di criteri e/o parametri specifici.

2.1.2. *Promuovere esperienze in linea positive per i bambini*

La maggioranza dei giovani è ancora composta di "consumatori" piuttosto che "creatori" di contenuti in linea. Occorre quindi incoraggiarli alla creatività e all'uso positivo di internet in modo non soltanto da aiutarli a migliorare le competenze digitali, ma anche da responsabilizzarli nella crescita personale e nella formazione di un loro mondo creativo e sicuro, nella costruzione di comunità e nell'assunzione di un ruolo attivo in una società partecipativa. Contestualmente, si potrebbero alimentare così l'innovazione tecnologica e la costituzione di giovani aziende innovative che contribuiscano al mercato unico digitale.

La **Commissione**:

- sosterrà lo sviluppo di piattaforme interoperabili per strumenti che diano accesso a contenuti consoni all'età (quali liste di siti visitabili³² o *browser* pensati per i ragazzi), tenendo presente la questione del controllo continuo della qualità;
- incentiverà l'innovazione nei contenuti creativi ideati dai ragazzi e loro destinati sostenendo progetti e iniziative quali il concorso per il miglior contenuto on line per ragazzi.

Gli **operatori del settore** dovrebbero:

- sviluppare e offrire sia contenuti interattivi di qualità mirati ai ragazzi sia strumenti di facile uso che ne stimolino la creatività e li aiutino ad imparare;
- apportare sostegno finanziario e/o tecnico alle iniziative in materia intraprese dai ragazzi stessi, dalle scuole e dalle ONG.

Gli **Stati membri** dovrebbero:

- affiancare la Commissione nel sostegno alle iniziative tese a creare contenuti in linea di qualità per i ragazzi e promuoverle fattivamente;
- coordinarsi tra loro al riguardo, con il sostegno della Commissione, e applicare parametri in materia di contenuti in linea di qualità destinati ai ragazzi³³.

2.2. **Sensibilizzare e responsabilizzare**

I ragazzi, i loro genitori e insegnanti e tutti coloro che si occupano di giovani devono essere consapevoli sia delle insidie cui ragazzi sono esposti nell'ambiente in linea sia degli strumenti e strategie atti a tutelarli o ad affrontare il rischio. Per poter contribuire fattivamente ad una società partecipativa i ragazzi devono sviluppare il pensiero critico e le competenze di alfabetizzazione digitale e mediatica. Devono avere accesso a strumenti consoni alla loro età che li aiutino a interagire responsabilmente e in sicurezza nell'ambiente in linea e disporre di orientamenti su come usarli. Le azioni di sensibilizzazione e responsabilizzazione dovrebbero

³² In questo contesto per "lista dei siti visitabili" s'intende un elenco verificato di siti web che presentano contenuti di qualità destinati ai giovani. Le liste verrebbero stilate e aggiornate da specialisti del settore (pubblici e/o privati) in funzione dei suggerimenti avanzati dagli utenti o in risposta a richieste d'inserimento nelle liste trasmesse direttamente dalle aziende (cfr., ad es., l'iniziativa tedesca *fragfinn*).

³³ Nell'ambito del programma Safer Internet è stato stilato nel 2010 un inventario degli orientamenti alla produzione e fornitura di contenuti in linea destinati ai ragazzi e ai giovani.

http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/competition/final_draft.pdf

mirare soprattutto allo sviluppo nei ragazzi dell'autotutela e dell'esercizio autonomo della responsabilità nell'ambiente in linea.

2.2.1. *Alfabetizzazione digitale e mediatica³⁴ e insegnamento scolastico della sicurezza in linea*

L'alfabetizzazione e le competenze in campo digitale e mediatico sono elementi essenziali ai fini dell'uso che il ragazzo fa di internet. Dato che i bambini si accostano a internet molto precocemente, occorre che l'educazione alla sicurezza in linea cominci nella prima infanzia e che le strategie di attuazione vengano adattate alle diverse esigenze e ai diversi gradi di autonomia di bambini e adolescenti. Le scuole sono il luogo di elezione nel quale i messaggi relativi alla sicurezza in internet possono raggiungere sia la maggioranza dei ragazzi, a prescindere dall'età, dal censo o dall'estrazione, sia altri destinatari fondamentali come gli insegnanti e, indirettamente, i genitori. Attualmente la sicurezza in linea è compresa come materia specifica nei programmi scolastici di 23 sistemi d'istruzione in Europa³⁵, ma lamenta carenze di attuazione per mancanza delle pertinenti risorse didattiche in linea. L'insegnamento scolastico della sicurezza in linea è altresì una delle azioni caldeggiate nell'Agenda digitale europea.

Gli **Stati membri** dovrebbero:

- intensificare l'attuazione di strategie volte a inserire, entro il 2013, l'insegnamento della sicurezza in linea nei programmi scolastici;
- irrobustire l'istruzione informale in materia di sicurezza in linea e prevedere politiche di sicurezza in linea nelle scuole impartendo una formazione adeguata agli insegnanti;
- sostenere la creazione di partenariati pubblico-privati per conseguire tali obiettivi.

La **Commissione**:

- sosterrà il processo di individuazione e scambio di buone prassi fra gli Stati membri nel settore dell'istruzione formale e informale in materia di sicurezza in linea, la creazione dei pertinenti contenuti didattici e la costituzione di partenariati pubblico-privati volti a coinvolgere i ragazzi, i loro genitori e insegnanti e tutti coloro che si occupano di giovani;
- metterà a punto un modulo specifico sulle competenze digitali nell'ambito di Europass e perfezionerà gli indicatori relativi all'impiego e all'impatto delle TIC nell'istruzione.

Gli **operatori del settore** dovrebbero:

- muovendo dalle iniziative esistenti³⁶, partecipare a partenariati pubblico-privati per sostenere lo sviluppo di strumenti e piattaforme interattivi che offrano materiale didattico ed educativo destinato ai ragazzi e agli insegnanti.

³⁴ La Commissione ha delineato un approccio europeo all'alfabetizzazione mediatica in ambiente digitale nella comunicazione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni – Un approccio europeo all'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale, COM(2007) 833, e nella raccomandazione, del 20 agosto 2009, sull'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale per un'industria audiovisiva e dei contenuti più competitiva e per una società della conoscenza inclusiva (C(2009) 6464).

³⁵ http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/121EN.pdf.

³⁶ Ad es., www.teachtoday.eu.

2.2.2. Intensificazione delle attività di sensibilizzazione e aumento della partecipazione giovanile

Occorre intensificare le buone pratiche per far sì che le campagne di sensibilizzazione raggiungano sistematicamente tutti i ragazzi, i loro genitori e insegnanti e tutti coloro che si occupano di giovani in tutta l'UE³⁷. Le strategie di sensibilizzazione devono tener conto dei diversi gradi di sviluppo di bambini e adolescenti prestando particolare attenzione ai bambini più piccoli e più vulnerabili, compresi quelli con difficoltà d'apprendimento e deficit intellettivi. Nel contempo, si ricordi che l'educazione tra pari costituisce una strategia che permette ai ragazzi di tutte le età d'imparare quali siano i diritti di cui godono e le responsabilità che incombono loro nell'ambiente in linea.

La *Commissione*:

- finanziaria, a partire dal 2014, la creazione di un'infrastruttura di servizio interoperabile a dimensione unionale per supportare i centri Safer Internet, i quali forniscono informazioni sulla sicurezza in linea e strumenti di sensibilizzazione dei cittadini al riguardo, nonché piattaforme per la partecipazione giovanile. La piattaforma comprenderà anche parametri per lo scambio di buone prassi³⁸;
- rinnoverà il Portale europeo per i giovani, in linea con la strategia dell'Unione europea per investire nei giovani e conferire loro maggiori responsabilità³⁹, affinché gli utenti dispongano di un ambiente virtuale sicuro e dinamico per lo scambio d'informazioni. L'obiettivo è fare del Portale un punto di riferimento che offra ai giovani di tutta Europa informazioni di qualità su studio, lavoro, volontariato, possibilità di scambio, cultura, creatività, salute ed altre tematiche di loro interesse e che ne alimenti la partecipazione al mondo in linea coinvolgendo tutti i giovani europei, compresi quelli che godono di minori opportunità.

Gli *Stati membri* dovrebbero:

- affiancare il loro impegno a quello della Commissione sostenendo campagne di sensibilizzazione dei cittadini a livello nazionale;
- coinvolgere i ragazzi nella definizione delle campagne e/o della normativa nazionali che incidono sulle loro attività in linea;
- dare alle commissioni per la gioventù nazionali un sostegno analogo a quello offerto dalla Commissione.

Gli *operatori del settore* dovrebbero sostenere l'intensificazione delle attività di sensibilizzazione:

- fornendo finanziamenti e supporto tecnico alle ONG e agli erogatori di istruzione per lo sviluppo di risorse,
- divulgando materiale di sensibilizzazione alla clientela, nel luogo di vendita o mediante i loro canali in linea.

³⁷ Muovendo anche dalle iniziative in atto, come la Settimana europea delle competenze informatiche.

³⁸ Ferma restando l'adozione della normativa necessaria.

³⁹ COM(2009) 200 definitivo e risoluzione del Consiglio, del 27 novembre 2009, su un quadro rinnovato di cooperazione europea in materia di gioventù (2010 -2018)

2.2.3. Strumenti di segnalazione semplici e affidabili per l'utente

Per attrezzare i ragazzi ad affrontare rischi quali il cyberbullismo o l'adescamento in rete⁴⁰, occorre mettere a disposizione in tutta l'UE, per l'intera gamma di servizi e dispositivi in linea, meccanismi affidabili di segnalazione dei contenuti e dei contatti apparentemente dannosi per i ragazzi.

Questi meccanismi andranno anche a integrare l'obiettivo di agevolare i cittadini che intendono segnalare reati informatici, in particolare nel contesto dello sviluppo della rete di piattaforme nazionali di segnalazione dei reati informatici e del futuro Centro europeo per la criminalità informatica⁴¹.

Fungeranno nel contempo da complemento delle linee telefoniche d'emergenza dell'arco di numerazione 116 che offrono aiuto e sostegno per i minori scomparsi e i loro genitori⁴², perché la violenza in linea di cui sono vittime i ragazzi è una delle possibili cause della scomparsa di minori.

Gli **operatori del settore** dovrebbero:

- instaurare un meccanismo che permetta ai ragazzi che si avvalgono dei loro servizi di segnalare i contenuti e comportamenti dannosi e diffonderlo in tutta l'UE in cooperazione con i pertinenti attori nazionali. Il meccanismo dovrà essere visibile, facile da trovare, riconoscibile, accessibile a tutti e disponibile in ogni fase dell'esperienza in linea in cui il ragazzo potrebbe averne bisogno; dovrà proporre categorie di segnalazione accurate e univoche e poggiare su un'infrastruttura di *back-office* chiara e atta a dar seguito rapidamente e adeguatamente alle segnalazioni. Queste dovranno essere trattate in conformità alla vigente normativa sulla protezione dei dati;

La **Commissione**:

- favorirà la cooperazione fra gli operatori del settore parti degli accordi paneuropei di autodisciplina e le linee di emergenza Safer Internet;
- vaglierà misure normative qualora un'iniziativa del settore non produca i risultati attesi;
- continuerà ad assicurare la corretta attuazione della direttiva sul servizio universale relativamente all'obbligo degli Stati membri di rendere operativo il numero telefonico di emergenza 116000, così come continuerà a finanziare l'apertura e il funzionamento di linee di emergenza per i minori scomparsi.

Gli **Stati membri** dovrebbero:

⁴⁰ Con "adescamento in rete" s'intendono le tecniche con cui si tenta deliberatamente di entrare in confidenza e allacciare un legame emotivo con un minore nella prospettiva di indurlo a rapporti sessuali o di sfruttarlo sessualmente.

⁴¹ COM(2012) 140 definitivo.

⁴² Decisione 2007/116/CE della Commissione, del 15 febbraio 2007, che riserva l'arco di numerazione nazionale che inizia con "116" a numeri armonizzati destinati a servizi armonizzati a valenza sociale. Direttiva 2002/22/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 7 marzo 2002, relativa al servizio universale e ai diritti degli utenti in materia di reti e di servizi di comunicazione elettronica (direttiva servizio universale).

- apportare il sostegno necessario all'istituzione e alla diffusione dei meccanismi di segnalazione, soprattutto nei casi in cui si rende necessaria una cooperazione con partner quali le linee di emergenza e gli organi di contrasto;
- monitorare il funzionamento effettivo di tali meccanismi a livello nazionale;
- rendere operativo il numero telefonico di emergenza 116000.

2.3. Creare per i ragazzi un ambiente in linea sicuro

Occorre quindi intensificare la responsabilizzazione e l'educazione, ma integrandole con la protezione, perché non sempre i ragazzi percepiscono le insidie dell'ambiente in linea né sono sempre consapevoli delle possibili conseguenze delle loro azioni. Nondimeno, l'esposizione del ragazzo a comportamenti o contenuti dannosi può tradursi in un'esperienza traumatica in linea oppure in un rischio nel mondo reale. È pertanto necessario attuare misure che gli impediscano di entrare in contatto con quel tipo di contenuti o comportamenti. Le azioni proposte si rivolgono sia ai bambini sia agli adolescenti, dato che, a età diverse, i ragazzi usano le nuove tecnologie in modi diversi e non è possibile trovare una soluzione unica che valga per tutti o per la sicurezza in linea di tutti. Le differenze d'approccio in funzione delle fasce d'età sono specificate laddove necessario.

2.3.1. Impostazioni di privacy consone all'età

Sebbene la tutela della vita privata sia esposta a rischi per tutti gli utenti, i ragazzi costituiscono un gruppo particolarmente vulnerabile. I bambini più piccoli, in particolare, non sanno come si modifichino le impostazioni di privacy né sono in grado di afferrare le potenziali conseguenze delle loro azioni, come ad esempio il fatto di diventare un bersaglio facile dell'adescamento in rete oppure di mettere a rischio la propria reputazione nel mondo telematico. Occorre pertanto gestire le impostazioni di privacy predefinite in un modo da garantire ai ragazzi la massima sicurezza possibile.

Dagli **operatori del settore** ci si attende che:

- applichino⁴³ impostazioni di privacy predefinite consone all'età e trasparenti, informando chiaramente i minori e mettendoli in guardia dalle potenziali conseguenze di qualsiasi modifica e fornendo loro informazioni contestuali sul livello di privacy di ciascun dato di cui è chiesto o raccomandato l'inserimento ai fini della creazione di un profilo in linea;
- attuino mezzi tecnici di identificazione e autenticazione elettroniche.

La **Commissione**:

- ha proposto un nuovo regolamento sulla protezione dei dati che tiene specificamente conto della tutela della vita privata dei ragazzi e introduce il "diritto all'oblio";
- intende presentare nel 2012 una proposta di quadro paneuropeo sull'autenticazione elettronica che permetta di utilizzare i dati personali – in particolare l'età – ai fini

⁴³ L'attuazione delle misure sulla tutela della vita privata e la protezione dei dati dovrà essere conforme alla pertinente normativa europea, compreso il futuro esito della revisione della vigente direttiva sulla protezione dei dati, cioè la direttiva 95/46/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 24 ottobre 1995, relativa alla tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati. La Commissione ha presentato una proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio concernente la tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e la libera circolazione di tali dati – COM(2012) 11 definitivo.

dell'osservanza delle disposizioni inerenti all'età previste dal proposto regolamento sulla protezione dei dati;

- sosterrà la R&S dedicata allo sviluppo di mezzi tecnici di identificazione e autenticazione elettroniche per i servizi pertinenti in tutta l'UE e la relativa diffusione.

Gli **Stati membri** dovrebbero:

- assicurare l'attuazione della pertinente normativa dell'UE sul piano nazionale;
- incoraggiare gli operatori del settore a adottare codici di autodisciplina e controllarne l'attuazione a livello nazionale;
- sostenere le attività di sensibilizzazione a livello nazionale.

2.3.2. *Disponibilità più diffusa e maggior impiego dei controlli parentali*

L'80% dei genitori ritiene che una più ampia disponibilità e un'efficienza maggiore degli strumenti di controllo parentale aiutino i figli a frequentare internet in condizioni di maggiore sicurezza e con maggiore efficacia⁴⁴. Tuttavia, soltanto il 28% in media dei genitori europei blocca o filtra i siti web visitati dai figli⁴⁵. Senza voler mettere in discussione la libertà di espressione, i controlli parentali, preimpostando un filtro dei contenuti e controllando l'attività svolta in linea, costituiscono una misura complementare che contribuisce a tutelare i bambini impedendo loro di accedere a contenuti inadatti alla loro età. Occorre assicurare che gli strumenti di controllo parentale siano disponibili più diffusamente in varie lingue e siano usati maggiormente, per consentire ai genitori di operare una scelta informata al riguardo.

Gli **operatori del settore** dovrebbero:

- garantire, in tutti i dispositivi per la navigazione internet disponibili in Europa, la presenza di controlli parentali facili da configurare, di agevole uso e accessibili a tutti. Questi strumenti dovranno funzionare in ogni tipo di dispositivo e per qualsiasi tipo di contenuto, compresi quelli prodotti dagli utenti, e dovranno rispettare le buone prassi per assicurare la trasparenza e l'assunzione di responsabilità. Gli strumenti dovranno essere promossi in modo da sensibilizzare al massimo alla loro esistenza e incoraggiarne l'impiego.

La **Commissione**:

- sosterrà l'analisi comparativa e l'attività di test sugli strumenti di controllo parentale e sui relativi servizi di supporto al fine di responsabilizzare ragazzi e genitori;
- sosterrà la R&S affinché determini come i sistemi di classificazione in base all'età e di classificazione dei contenuti possano essere interpretati da controlli parentali efficaci in grado di gestire una gamma più ricca di lingue;
- vaglierà misure normative qualora l'autodisciplina del settore non produca i risultati attesi.

Gli **Stati membri** sono invitati a:

- sostenere gli operatori del settore nelle loro iniziative in questo campo e seguire l'attuazione per quanto riguarda i dispositivi venduti sul loro territorio;
- eseguire test e cicli di certificazione sugli strumenti di controllo parentale;
- promuovere la disponibilità di tali strumenti.

⁴⁴ Cfr. nota in calce 5.

⁴⁵ Cfr. nota in calce 6.

2.3.3. *Uso più diffuso della classificazione in base all'età e della classificazione dei contenuti*

Poiché uno dei rischi che i ragazzi corrono nell'ambiente in linea è accedere a contenuti inadatti – ad es., immagini pornografiche o scene di violenza –, l'obiettivo è, da un lato, stabilire a dimensione unionale un approccio trasparente, coerente e di applicazione generale alla classificazione in base all'età e alla classificazione dei contenuti, che valga per contenuti e servizi diversi (giochi in linea, applicazioni, contenuti didattici, contenuti culturali di altro tipo, ecc.) e, dall'altro, vagliare soluzioni innovative, quali, ad esempio, la classificazione da parte degli utenti o la classificazione automatica. Il sistema dovrà presentare ai genitori delle fasce di età comprensibili, seppur tenendo presente che, in paesi diversi, lo stesso contenuto può essere considerato adatto a fasce d'età diverse. Quest'approccio dovrebbe essere seguito con coerenza trasversalmente ai vari settori, in modo da superare le differenze che si riscontrano attualmente nell'applicazione dei vari sistemi ai diversi media e, quindi, favorire la concorrenza sul mercato.

Gli **operatori del settore** dovrebbero:

- stabilire un approccio unionale alla classificazione in base all'età e alla classificazione dei contenuti che sia applicabile trasversalmente ai servizi come illustrato *supra*, muovendo dai successi registrati da iniziative come PEGI;
- esaminare come sia possibile garantire l'interpretabilità di tali sistemi da parte dei controlli parentali.

La **Commissione**:

- sosterrà l'autodisciplina nel settore, ma vaglierà anche le misure legislative possibili qualora essa non produca i risultati attesi;
- sosterrà, a partire dal 2014, la diffusione di piattaforme interoperabili che forniscano servizi consoni all'età.

Gli **Stati membri** sono invitati a:

- cooperare, nel rispetto della regolamentazione nazionale in materia, e incoraggiare i soggetti interessati a livello nazionale a contribuire alla definizione e attuazione di sistemi unionali di classificazione in base all'età e di classificazione dei contenuti;
- sostenere le procedure di denuncia necessarie al buon funzionamento di tali sistemi.

2.3.4. *Pubblicità in linea e spese eccessive*

I ragazzi, e soprattutto i bambini, non hanno ancora la capacità di valutare con sguardo critico i messaggi pubblicitari. Nei mondi virtuali è frequente la situazione in cui il ragazzo può comprare merci virtuali pagandole tramite telefonino con una chiamata o un messaggio, quindi senza che sia necessaria l'autorizzazione preliminare dei genitori⁴⁶. I ragazzi possono anche tentare di accedere a siti di giochi d'azzardo o di scommesse in linea e possono scaricare suonerie telefoniche oppure collegarsi accidentalmente a internet a partire dal cellulare: tutte cose che possono costare care.

⁴⁶ La fondazione olandese *My child online* ha pubblicato nel 2011 la relazione *Pas op je Portemonnee*, secondo cui sono in aumento le denunce che hanno a oggetto i soldi spesi dai ragazzi nei mondi virtuali. La relazione *Briefing on the internet, e-commerce, children and young people*, pubblicata nel Regno Unito, passa in rassegna le problematiche inerenti al rapporto fra ragazzi e commercio elettronico.

L'obiettivo è assicurare che la pubblicità sul web garantisca ai ragazzi un livello di tutela analogo a quello offerto dalla pubblicità nei servizi audiovisivi⁴⁷ e, per quanto attiene alla pubblicità comportamentale, evitare che siano creati segmenti destinati ai ragazzi, nonché provvedere a che gli acquisti effettuati dai ragazzi in linea o attraverso il cellulare non determinino ingenti spese impreviste.

Gli **operatori del settore** devono rispettare la normativa in vigore⁴⁸, specialmente per quanto riguarda il profilo in linea e la pubblicità comportamentale. Dovranno inoltre:

- informare, in modo chiaro, trasparente e consono all'età, dei costi dei servizi acquistabili in linea ed evitare impostazioni predefinite che permettano ai ragazzi di accedere agevolmente ai servizi a sovrapprezzo ("premium") che comportano pagamenti extra;
- evitare di rivolgersi direttamente ai ragazzi spronandoli ad acquistare merci o crediti virtuali tramite il telefonino o altro mezzo non necessariamente soggetto al controllo preliminare dei genitori. Per responsabilizzare ragazzi e genitori sono ipotizzabili preallarmi contestuali sui costi aggiuntivi;
- muovendo da codici di autodisciplina quali quello messo a punto per la pubblicità comportamentale dalla *European Advertising Standards Alliance* (Alleanza europea per l'etica pubblicitaria)⁴⁹, intervenire preventivamente attuando misure per impedire che i ragazzi siano esposti a qualsiasi forma di pubblicità inappropriata sui media in linea;
- adottare misure per impedire ai ragazzi di accedere a siti di scommesse in linea.

La **Commissione**:

- aumenterà il controllo dell'osservanza delle norme dell'UE vigenti e favorirà altri interventi di autodisciplina al fine di tutelare maggiormente i ragazzi dalla pubblicità inappropriata e dalle spese eccessive;
- vaglierà altre misure normative qualora gli interventi di autodisciplina non producano i risultati attesi;
- approfondirà la problematica più ampia dei ragazzi in quanto consumatori nella futura Agenda del consumatore;
- valuterà come sia possibile migliorare la protezione dei minori in una comunicazione sui giochi d'azzardo in linea nel mercato interno che sarà presentata nel corso del 2012.

Gli **Stati membri** sono invitati a:

- provvedere a che le aziende che operano a livello nazionale osservino la normativa nel settore;
- sostenere gli operatori del settore nell'elaborazione di codici di condotta sulla pubblicità in linea inappropriata e monitorarne l'attuazione sul piano nazionale.

⁴⁷ A norma della direttiva sui servizi di media audiovisivi.

⁴⁸ Compresa la direttiva sulla protezione dei dati e la direttiva relativa alla vita privata e alle comunicazioni elettroniche attualmente vigenti. La pubblicità e le pratiche commerciali destinate ai ragazzi devono rispettare la direttiva 2005/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alle pratiche commerciali sleali.

⁴⁹ <http://www.easa-alliance.org/page.aspx/386>

2.4. Contrastare gli abusi sessuali e lo sfruttamento sessuale a danno di minori

L'uso di internet per divulgare immagini di abusi sessuali su minori è in continuo aumento. I problemi da affrontare sono molteplici: identificare, soccorrere e aiutare le vittime; intervenire contro i responsabili; ridurre la circolazione ininterrotta di immagini di abusi sessuali su minori reperendole e rimuovendole da internet e impedendo che vi siano ricaricate.

2.4.1. *Reperimento più rapido e sistematico del materiale contenente abusi sessuali su minori disseminato nei diversi canali in linea, notifica e rimozione*

Occorre aumentare la visibilità delle attuali centrali (linee di emergenza) in cui confluiscono le segnalazioni dei cittadini che s'imbattono in contenuti illeciti su internet, anche collegandole agli eventuali meccanismi e misure di segnalazione dei reati informatici che saranno sviluppati in futuro a dimensione unionale. È necessario migliorare il reperimento sistematico e la rimozione delle immagini di abusi sessuali su minori e impedirne il ricaricamento.

Gli interventi in questo campo devono essere conformi alla nuova direttiva relativa alla lotta contro l'abuso sessuale dei minori e la pornografia minorile⁵⁰ alla direttiva sul commercio elettronico⁵¹, alla vigente normativa sulla protezione dei dati e alla Carta dei diritti fondamentali dell'UE.

La *Commissione*:

- sosterrà la cooperazione fra operatori del settore, organi di contrasto e linee di emergenza per migliorare il processo e abbreviare i tempi della rimozione delle immagini di abusi sessuali su minori, coordinerà la condivisione degli strumenti e delle risorse e continuerà a sostenere la rete di linee di emergenza INHOPE per agevolare i cittadini che intendono segnalare contenuti illeciti, per garantire che alle segnalazioni sia dato il seguito adeguato, abbreviando sempre più i tempi della rimozione, e per vagliare i modi con cui aumentare la visibilità pubblica delle linee di emergenza;
- sosterrà la R&S finalizzata alla ricerca di soluzioni tecniche innovative per le indagini di polizia e la relativa attivazione, in particolare per migliorare l'efficienza nelle tecniche di reperimento e associazione del materiale contenente abusi sessuali su minori disseminato nei diversi canali di internet e per rimuovere le immagini di tali abusi e impedire che siano ricaricate in rete;
- sosterrà la formazione del personale degli organi di contrasto;
- adotterà un'iniziativa orizzontale sulle procedure di notifica e intervento, cercando in particolare di eliminare gli ostacoli che si frappongono ad un meccanismo efficace di

⁵⁰ La direttiva 2011/93/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 dicembre 2011, relativa alla lotta contro l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori e la pornografia minorile configura come reato la pornografia minorile, l'adescamento di minori, gli abusi sessuali ripresi tramite webcam e anche la visione sul web di materiale pornografico che coinvolge minori senza scaricamento dei file.

⁵¹ Direttiva 2000/31/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'8 giugno 2000, relativa a taluni aspetti giuridici dei servizi della società dell'informazione, in particolare il commercio elettronico, nel mercato interno ("Direttiva sul commercio elettronico"), che fornisce la base per le procedure di "notifica e rimozione".

notifica e rimozione valido per tutte le categorie di contenuto illecito, comprese le immagini di abusi sessuali su minori⁵².

Gli **Stati membri** dovrebbero:

- mettere maggiori risorse a disposizione degli organi di contrasto che si occupano del materiale contenente abusi su minori caricato in linea;
- provvedere a che, conformemente alla direttiva relativa alla lotta contro l'abuso sessuale dei minori, siano disponibili strumenti investigativi efficaci che aiutino gli inquirenti a identificare le vittime minorenni, ferma restando la presenza di garanzie effettive di assunzione della responsabilità democratica nell'impiego di tali strumenti;
- sostenere a livello nazionale, in misura equivalente alla Commissione, il funzionamento e la visibilità delle linee di emergenza che permettono ai cittadini di segnalare i contenuti illeciti reperiti in linea;
- sostenere il potenziamento della cooperazione fra linee di emergenza e operatori del settore ai fini della rimozione del materiale contenente abusi su minori.

Gli operatori del settore:

- saranno incoraggiati ad agire, anche preventivamente, per rimuovere da internet il materiale contenente abusi sessuali su minori;
- dovranno intensificare la cooperazione con gli organi di contrasto e le linee di emergenza per perfezionare le procedure di notifica e rimozione e per stabilire parametri di riferimento;
- saranno incoraggiati a mettere a punto e utilizzare strumenti atti a migliorare l'efficacia del reperimento delle immagini di abusi sessuali su minori e delle procedure di notifica e rimozione, così come la prevenzione del ricaricamento in rete.

2.4.2. *Cooperazione con i partner internazionali nell'attività di contrasto degli abusi sessuali e dello sfruttamento sessuale a danno di minori*

La cooperazione è un elemento essenziale, perché internet non conosce confini. È necessario un approccio mondiale che permetta di affrontare i problemi che si pongono in modo più coordinato e permanente. Il materiale contenente abusi sessuali su minori può essere visto e segnalato in un paese ma essere ospitato su un *server* di un altro dopo essere stato caricato in un altro ancora: è stato appurato che oltre la metà del materiale di questo tipo segnalato nel 2011 alla *Internet Watch Foundation* era detenuto al di fuori dell'Europa⁵³. Nella stessa relazione si rileva che i metodi di divulgazione e di accesso al materiale cambiano incessantemente in funzione dell'evoluzione tecnologica: le linee di emergenza devono quindi adattare continuamente strategie e strumenti in modo da poter, collettivamente, reperire, in tali contesti *online* in evoluzione, la presenza di materiale contenente abusi su minori e contrastarla.

La **Commissione**:

- incoraggerà la rete di linee di emergenza INHOPE ad ampliare la rosa dei membri sul piano mondiale, che attualmente annovera paesi come Russia, Giappone, Stati Uniti, Sud Africa, Australia e Corea del Sud;

⁵² Iniziativa annunciata nella comunicazione "Un quadro coerente per rafforzare la fiducia nel mercato unico digitale del commercio elettronico e dei servizi on-line", COM(2011) 942.

⁵³ *Internet Watch Foundation* (linea d'emergenza del Regno Unito): Annual and Charity Report 2011.

- sosterrà l'attuazione della convenzione del Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica e la promozione dei principi in essa sanciti, mediante misure tecniche e giuridiche di tutela;
- collaborerà con i partner internazionali in strutture come il gruppo di lavoro UE-USA sulla sicurezza informatica e sui reati informatici, nel cui ambito sono fissate le priorità comuni in materia, anche cooperando all'eliminazione della pedopornografia da internet e al miglioramento della responsabilizzazione dei ragazzi nell'ambiente in linea;
- parteciperà all'organizzazione di una conferenza UE-USA che si terrà nell'autunno 2012;
- si adopererà per coinvolgere altre regioni del mondo e sosterrà la cooperazione sul piano mondiale.

Gli **Stati membri** sono invitati a:

- sostenere le iniziative della Commissione tese a intensificare la cooperazione con i partner internazionali.

Gli **operatori del settore** sono invitati a:

- scambiare le buone pratiche nel settore e collaborare con partner di tutto il mondo.

3. CONCLUSIONI

Sebbene internet, i dispositivi per accedervi e i servizi disponibili oggi non siano stati creati per essere usati specificamente dai ragazzi, le ricerche svolte indicano che gli utenti giovanissimi sono sempre più numerosi. I ragazzi vengono quindi a costituire un gruppo specifico che merita attenzione, perché il loro comportamento in linea di oggi concorrerà a forgiare il mondo digitale di domani. Un impegno europeo comune in questo settore sosterrà lo sviluppo di infrastrutture interoperabili e sostenibili che permetteranno di realizzare un'internet migliore per i ragazzi e promuoverà la crescita e l'innovazione. Innalzando di livello la sensibilizzazione, le competenze digitali e l'alfabetizzazione mediatica dei ragazzi se ne miglioreranno le prospettive di lavoro e l'occupabilità e li si aiuterà a divenire cittadini digitali sicuri dei loro mezzi. Incentivando le potenzialità insite nei contenuti creativi per i ragazzi si contribuirà al dinamismo del mercato unico digitale europeo. Per guadagnare la fiducia in un modello sostenibile e responsabile di governance che sia maggiormente in grado di reperire soluzioni più flessibili, tempestive e adatte al mercato rispetto a qualsiasi iniziativa di regolamentazione, occorre che gli operatori del settore portino avanti un processo continuo di definizione di codici effettivi di autodisciplina sulla tutela e la responsabilizzazione dei ragazzi, comprensivi di idonei parametri di riferimento e di sistemi di monitoraggio indipendenti. La Commissione continuerà nel contempo a sostenere l'inserimento delle tematiche inerenti alla sicurezza in linea dei ragazzi all'ordine del giorno di eventi quali il Forum sulla governance di internet e a condividere le buone prassi con le altre organizzazioni internazionali attive nel settore. Continuerà a incoraggiare i progetti finanziati dall'UE a collaborare con partner internazionali, così come continuerà a organizzare la conferenza internazionale del Forum Safer Internet, che dal 2004 riunisce soggetti interessati provenienti da ogni parte del mondo per discutere della sicurezza in linea dei ragazzi.

S'invitano le autorità degli Stati membri, gli operatori del settore e le altre parti interessate ad avallare la strategia proposta e a avviare iniziative per attuarla con successo, in collaborazione con tutti gli altri gruppi interessati.

La Commissione stabilirà un sistema di analisi comparativa delle politiche e degli interventi attuati in tutta Europa per la sicurezza in linea dei ragazzi, comprendente un'analisi delle risorse impiegate e della relativa ripartizione fra Commissione, Stati membri, settore privato e organizzazioni di volontariato. Sottoporrà altresì ad attento monitoraggio l'attuazione dei vigenti accordi di autodisciplina sottoscritti dagli operatori del settore.

Panoramica delle azioni

Azione	Attori principali	Tempistica
Asse 1 — Offrire ai ragazzi e ai giovani contenuti in linea di qualità		
Favorire la produzione di contenuti in linea creativi e didattici destinati ai ragazzi	Commissione con il sostegno degli Stati membri e degli operatori del settore	Dal 2012 continuativamente
Promuovere esperienze in linea positive per i bambini	Commissione con il sostegno degli Stati membri e degli operatori del settore	Dal 2012 continuativamente

Asse 2 — Sensibilizzare e responsabilizzare

Alfabetizzazione digitale e mediatica e insegnamento scolastico della sicurezza in linea	Stati membri con il sostegno della Commissione e degli operatori del settore	Entro la fine del 2013
Intensificazione delle attività di sensibilizzazione e aumento della partecipazione giovanile	Commissione con il sostegno degli Stati membri e degli operatori del settore	Dal 2012 continuativamente
Strumenti di segnalazione semplici e affidabili per l'utente	Operatori del settore con il sostegno della Commissione e degli Stati membri	Primi risultati entro la fine del 2012. Attuazione integrale nell'arco di 18 mesi.

Asse 3 — Creare per i ragazzi un ambiente in linea sicuro

Impostazioni di privacy consone all'età	Operatori del settore con il sostegno della Commissione e degli Stati membri	Primi risultati entro la fine del 2012. Attuazione integrale nell'arco di 18 mesi.
Disponibilità più diffusa e maggior impiego dei controlli parentali	Operatori del settore con il sostegno della Commissione e degli	Primi risultati entro la fine del 2012. Attuazione integrale nell'arco di

	Stati membri	18 mesi.
Uso più diffuso della classificazione in base all'età e della classificazione dei contenuti	Operatori del settore con il sostegno della Commissione e degli Stati membri	Primi risultati entro la fine del 2012. Proposte esaustive nell'arco di 18 mesi.
Pubblicità in linea e spese eccessive	Operatori del settore con il sostegno della Commissione e degli Stati membri	Dal 2012 continuativamente

Asse 4 — Contrastare gli abusi sessuali e lo sfruttamento sessuale a danno di minori

Reperimento più rapido e sistematico del materiale contenente abusi sessuali su minori disseminato nei diversi canali in linea, notifica e rimozione	Commissione con il sostegno degli Stati membri e degli operatori del settore	Dal 2012 continuativamente, con i primi risultati entro la fine del 2012
Cooperazione con i partner internazionali nell'attività di contrasto degli abusi sessuali e dello sfruttamento sessuale a danno di minori	Commissione con il sostegno degli Stati membri e degli operatori del settore	Dal 2012 continuativamente