

1/2025 luglio

Rivista di diritto dei media

ISSN 2532-9146

DIRETTORE RESPONSABILE**EDITOR-IN-CHIEF**

Oreste Pollicino (Università Bocconi)

DIRETTORI**EDITORS**

Giulio Enea Vigevani (Università di Milano - Bicocca)

Carlo Melzi d'Eril (Avvocato in Milano)

Marina Castellaneta (Università di Bari)

Marco Bassini (Tilburg University)

VICEDIRETTORI**VICE-EDITORS**

Marco Cuniberti (Università di Milano)

Giovanni Maria Riccio (Università di Salerno)

Marco Orofino (Università di Milano)

Ernesto Apa (Avvocato in Roma)

REDAZIONE**EDITORIAL BOARD**

Coordinatore: Marco Bassini (Tilburg University)

Segreteria: Martina Cazzaniga (Università di Milano-Bicocca)

Giulia Napoli (Università di Milano-Bicocca)

Redazione di Bari

Teresa Catalano, Giuseppe Gallo, Stefania Rutigliano

Redazione di Milano-Bicocca

Marco Cecili, Maria Galbusera, Giacomo Mingardo

Redazione di Milano-Bocconi

Flavia Bavetta, Claudia Massa, Matteo Monti, Giuseppe Muto,

Federica Paolucci

SEDE**CONTACTS**

Studio legale Melzi d'Eril Vigevani

Via San Barnaba 32 - 20122 Milano

Università Bocconi - Dipartimento di Studi Giuridici

Via Roentgen 1 - 20136 Milano

e-mail: redazione@rivistadidirittodeimedia.it

COMITATO SCIENTIFICO - STEERING COMMITTEE

Shulamit Almog (*University of Haifa*), Fabio Basile (*Università di Milano*), Mirzia Bianca (*La Sapienza – Università di Roma*), Elda Brogi (*European University Institute*), Giuseppe Busia (*Autorità Nazionale Anticorruzione*), Licia Califano (*Università di Urbino, già Garante per la protezione dei dati personali*), Angelo Marcello Cardani (*Università Bocconi, già Autorità per le garanzie nelle comunicazioni*), Marta Cartabia (*Università Bocconi, Presidente emerito della Corte costituzionale*), Massimo Ceresa-Gastaldo (*Università Bocconi*), Pasquale Costanzo (*Università di Genova*), Marilisa D'Amico (*Università di Milano*), Filippo Donati (*Università di Firenze*), Mario Esposito (*Università del Salento*), Giusella Finocchiaro (*Università di Bologna*), Tommaso Edoardo Frosini (*Università Suor Orsola Benincasa*), Maurizio Fumo (*già Suprema Corte di Cassazione*), Alberto Maria Gambino (*Università Europea – Roma*), Michale Geist (*University of Ottawa*), Glauco Giostra (*La Sapienza – Università di Roma*), Enrico Grosso (*Università di Torino*), Uta Kohl (*University of Southampton*), Krystyna Kowalik-Bañczyk (*Tribunale dell'Unione europea*), Simone Lonati (*Università Bocconi*), Fiona Macmillan (*University of London*), Enrico Maria Mancuso (*Università Cattolica*), Vittorio Manes (*Università di Bologna*), Michela Manetti (*Università di Siena*), Christopher Marsden (*Monash University*), Manuel D. Masseno (*Istituto Politécnico de Beja*), Roberto Mastroianni (*Tribunale UE*), Luigi Montuori (*Garante per la protezione dei dati personali*), Antonio Nicita (*LUMSA, già Autorità per le garanzie nelle comunicazioni*), Monica Palmirani (*Università di Bologna*), Miquel Pequera (*Universitat Oberta de Catalunya*), Vincenzo Pezzella (*Suprema Corte di Cassazione*), Laura Pineschi (*Università di Parma*), Giovanni Pitruzzella (*Corte costituzionale*), Francesco Pizzetti (*Università di Torino*), Andrea Pugiotta (*Università di Ferrara*), Margherita Ramajoli (*Università di Milano*), Gianpaolo Maria Ruotolo (*Università di Foggia*), Sergio Seminara (*Università di Pavia*), Salvatore Sica (*Consiglio di Presidenza della Giustizia Amministrativa*), Pietro Sirena (*Università Bocconi*), Francesco Viganò (*Corte costituzionale*), Luciano Violante (*Futuri Probabili*), Lorenza Violini (*Università di Milano*), Roberto Zaccaria (*Università di Firenze*), Nicolò Zanon (*Università di Milano*), Vincenzo Zeno-Zencovich (*Università di Roma Tre*)

COMITATO DEGLI ESPERTI PER LA VALUTAZIONE - ADVISORY BOARD

Maria Romana Allegri, Giulio Allevato, Benedetta Barbisan, Marco Bellezza, Daniela Bifulco, Elena Bindi, Carlo Blengino, Monica Bonini, Manfredi Bontempelli, Fernando Bruno, Daniele Butturini, Irene Calboli, Simone Calzolaio, Quirino Camerlengo, Gianluca Campus, Nicola Canzian, Marina Caporale, Andrea Cardone, Corrado Caruso, Stefano Catalano, Adolfo Ceretti, Francesco Clementi, Roberto Cornelli, Giovanna Corrias Lucente, Filippo Danovi, Monica Delsignore, Giovanni De Gregorio, Giovanna De Minico, Gabriele Della Morte, Marius Dragomir, Fernanda Faini, Fabio Ferrari, Roberto Flor, Federico Furlan, Giovanni Battista Gallus, Marco Gambaro, Gianluca Gardini, Ottavio Grandinetti, Antonino Gullo, Erik Longo, Valerio Lubello, Federico Lubian, Nicola Lupo, Paola Marsocci, Claudio Martinelli, Alberto Mattiacci, Alessandro Melchionda, Massimiliano Mezzanotte, Francesco Paolo Micozzi, Donatella Morana, Piergiuseppe Otranto, Omar Makimov Pallotta, Anna Papa, Paolo Passaglia, Irene Pellizzone, Sabrina Peron, Bilyana Petkova, Davide Petrini, Marina Pietrangelo, Federico Gustavo Pizzetti, Augusto Preta, Giorgio Resta, Federico Riboldi, Francesca Rosa, Andrej Savin, Salvatore Scuto, Monica Alessia Senor, Silvio Sonnati, Stefania Stefanelli, Giulia Tiberi, Bruno Tonoletti, Emilio Tosi, Lara Trucco, Luca Vanoni, Gianluca Varraso, Silvia Vimercati, Thomas Wischmeyer, Paolo Zicchittu

MediaLaws - Rivista di diritto dei media è una rivista quadrimestrale telematica, ad accesso libero, che si propone di pubblicare saggi, note e commenti attinenti al diritto dell'informazione italiano, comparato ed europeo.

La rivista nasce per iniziativa di Oreste Pollicino, Giulio Enea Vigevani, Carlo Melzi d'Eril e Marco Bassini e raccoglie le riflessioni di studiosi, italiani e stranieri, di diritto dei media.

I contributi sono scritti e ceduti a titolo gratuito e senza oneri per gli autori. Essi sono attribuiti dagli autori con licenza Creative Commons "Attribuzione – Non commerciale 3.0" Italia (CC BY-NC 3.0 IT). Sono fatte salve, per gli aspetti non espressamente regolati da tale licenza, le garanzie previste dalla disciplina in tema di protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio (l. 633/1941).

Il lettore può utilizzare i contenuti della rivista con qualsiasi mezzo e formato, per qualsiasi scopo lecito e non commerciale, nei limiti consentiti dalla licenza Creative Commons "Attribuzione – Non commerciale 3.0 Italia" (CC BY-NC 3.0 IT), in particolare menzionando la fonte e, laddove necessario a seconda dell'uso, conservando il logo e il formato grafico originale.

La rivista fa proprio il Code of Conduct and Best Practice Guidelines for Journal Editors elaborato dal COPE (Committee on Publication Ethics).

La qualità e il rigore scientifici dei saggi della Rivista sono garantiti da una procedura di *double-blind peer review* affidata a un comitato di esperti per la valutazione individuato secondo criteri di competenza e rotazione e aggiornato ogni anno.

MediaLaws - Rivista di diritto dei media

Regolamento per la pubblicazione dei contributi

1. “MediaLaws – Rivista di diritto dei media” è una rivista telematica e ad accesso aperto che pubblica con cadenza quadrimestrale contributi attinenti al diritto dell’informazione.
2. Gli organi della rivista sono il Comitato di direzione, il Comitato scientifico e il Comitato degli esperti per la valutazione. L’elenco dei componenti del Comitato di direzione e del Comitato scientifico della rivista è pubblicato sul sito della stessa (rivista.medialaws.eu). Il Comitato degli esperti per la valutazione è sottoposto ad aggiornamento una volta l’anno.
3. La rivista si compone delle seguenti sezioni: “Saggi”, “Note a sentenza” (suddivisa in “Sezione Europa”, “Sezione Italia” e “Sezione comparata”), “Cronache e commenti” e “Recensioni e riletture”. I singoli numeri potranno altresì ospitare, in via d’eccezione, contributi afferenti a sezioni diverse.
4. La sezione “Saggi” ospita contributi che trattano in maniera estesa e approfondita un tema di ricerca, con taglio critico e supporto bibliografico.
5. La sezione “Note a sentenza” ospita commenti alle novità giurisprudenziali provenienti dalle corti italiane, europee e straniere.
6. La sezione “Cronache e commenti” ospita commenti a questioni e novità giuridiche di attualità nella dimensione nazionale, europea e comparata.
7. La sezione “Recensioni e riletture” ospita commenti di opere rispettivamente di recente o più risalente pubblicazione.
8. La richiesta di pubblicazione di un contributo è inviata all’indirizzo di posta elettronica submissions@medialaws.eu, corredata dei dati, della qualifica e dei recapiti dell’autore, nonché della dichiarazione che il contributo sia esclusiva opera dell’autore e, nel caso in cui lo scritto sia già destinato a pubblicazione, l’indicazione della sede editoriale.
9. La direzione effettua un esame preliminare del contributo, verificando l’attinenza con i temi trattati dalla rivista e il rispetto dei requisiti minimi della pubblicazione.
10. In caso di esito positivo, la direzione procede ad assegnare il contributo alla sezione opportuna.
11. I saggi sono inviati alla valutazione, secondo il metodo del doppio cieco, di revisori scelti dall’elenco degli esperti per la valutazione della rivista secondo il criterio della competenza, della conoscenza linguistica e della rotazione. I revisori ricevono una scheda di valutazione, da consegnare compilata alla direzione entro il termine da essa indicato. Nel caso di tardiva o mancata consegna della scheda, la direzione si riserva la facoltà di scegliere un nuovo revisore. La direzione garantisce l’anonimato della valutazione.
12. La direzione comunica all’autore l’esito della valutazione.
Se entrambe sono positive, il contributo è pubblicato.
Se sono positive ma suggeriscono modifiche, il contributo è pubblicato previa revisione dell’autore, in base ai commenti ricevuti, e verifica del loro accoglimento da parte della direzione. La direzione si riserva la facoltà di sottoporre il contributo così come modificato a nuova valutazione, anche interna agli organi della rivista. Se solo una valutazione è positiva, con o senza modifiche, la direzione si riserva la facoltà di trasmettere il contributo a un terzo valutatore. Se entrambe le valutazioni sono negative, il contributo non viene pubblicato.
13. Per pubblicare il contributo, l’Autore deve inviare una versione definitiva corretta secondo le regole editoriali della rivista pubblicate sul sito della stessa, un abstract in lingua italiana e inglese e un elenco di cinque parole chiave. Il mancato rispetto dei criteri editoriali costituisce motivo di rigetto della proposta.
14. Le valutazioni vengono archiviate dalla direzione della rivista per almeno tre anni.
15. A discrezione della direzione, i saggi di autori di particolare autorevolezza o richiesti dalla direzione possono essere pubblicati senza essere sottoposti alla procedura di referaggio a doppio cieco ovvero essere sottoposti a mero referaggio anonimo, previa segnalazione in nota.

Sezione monografica “Le transizioni digitali”

a cura di Federica De Simone, Luca Di Majo,
Marianna Russo

- 11 Le transizioni digitali**
Federica De Simone, Luca Di Majo,
Marianna Russo
- 36 Il rischio di decisioni automatizzate
in materia di inammissibilità delle
impugnazioni penali**
Aldo Franceschini
- 63 LIA nel procedimento penale: tra
riconoscimento facciale e finalità
investigative**
Christian Pallante
- 84 Tra Neuromanti e pecore elettriche:
Metaverso e tutela dei dati personali
e della *privacy***
Alessandro Rosanò
- 106 Diritto alla protezione dei dati
personali e dignità umana: “Profili
di una pregnante correlazione”**
Antonio Vertuccio
- 127 Dal principio del consenso informato
al *Trust-Based Consent*, una possibile
traiettoria evolutiva**
Isabella de Vivo
- 162 Riflessioni sull’impatto dell’intelligenza
artificiale sul rispetto del diritto
internazionale umanitario e il ruolo del
principio di umanità**
Alice Civitella

Altri saggi

- 188 La regolazione dei videogiochi:
tra opere audiovisive e digitali, cultura
e mercato**
Marina Caporale

**210 The EU Legal Framework on Personal
Data Flows to Third Countries and
its Interplay with EU International
Commitments in the Field of Trade Law**
Gabriele Rugani

**237 *Regulatory Sandboxes*. Spazi di
sperimentazione normativa per
l’intelligenza artificiale**
Eugenia Perrone

Note a sentenza

- 271 Diritto di cronaca e limiti alla
pubblicazione della corrispondenza
telematica: note a margine
del provvedimento del Garante
per la protezione dei dati personali
del 12 febbraio 2025**
Pietro Villaschi
- 287 Un ulteriore tassello nella ricostruzione
interpretativa del GDPR: la Corte
di giustizia amplia oltremisura il
potere discrezionale delle autorità di
controllo?**
Giovanna De Carne
- 300 Il segreto professionale del giornalista
alla prova del sequestro: la Cassazione
tra libertà di informazione e funzione
del processo penale**
Amalia Mariana Buzura

Cronache

- 312 The Cybersecurity and AI Nexus in the
EU Digital Acquis**
Irene Kamara, Marco Bassini
- 327 The Legal Challenges of AI Literacy
Between Enforcement and Compliance**
Ludovica Paseri, Massimo Durante,
Ugo Pagallo

345 Navigating the Twin Transition: Digital and Ecological Transformations in the European Union

Tobia Eugenio Boaro

359 *Data protection* e immigrazione irregolare: quali tutele (in)esistenti?

Filomena Pisconti

378 *I cloud computing services*: nuove prospettive regolatorie per un'innovazione digitale sostenibile

Fabiana Magnolo

392 Minori e social media, tra norme e violazioni: i risultati di una ricerca empirica

Mario D'Avino

Focus

“The digital transition”

edited by Federica De Simone,
Luca Di Majo, Marianna Russo

- 11 The digital transition**
Federica De Simone, Luca Di Majo,
Marianna Russo
- 36 The Risk of Automated Decisions on the
Inadmissibility of Criminal Appeals**
Aldo Franceschini
- 63 The Use of AI in Criminal Proceedings:
Between Facial Recognition
Technologies and Investigative
Purposes**
Christian Pallante
- 84 Between Neuromancers and Electric
Sheep: The Metaverse and the
Protection of Personal Data and
Privacy**
Alessandro Rosanò
- 106 Right to Data Protection and Human
Dignity: “Profiles of a Meaningful
Correlation”**
Antonio Vertuccio
- 127 From the Principle of Informed Consent
to Trust-Based Consent: A Possible
Evolutionary Trajectory**
Isabella de Vivo
- 162 The Digital Transition in Armed
Conflicts. Some Considerations on the
Impact of Artificial Intelligence for the
Respect of International Humanitarian
Law and the Principle of Humanity**
Alice Civitella

Other essays

- 188 The Regulation of Video Games:
Between Audiovisual and Digital
Works, Culture and Market**
Marina Caporale

**210 The EU Legal Framework on Personal
Data Flows to Third Countries and
its Interplay with EU International
Commitments in the Field of Trade Law**
Gabriele Rugani

237 AI Regulatory Sandboxes
Eugenia Perrone

Case notes

**271 The Right to Report and the Limits
on the Publication of Electronic
Correspondence: Reflections on the
Decision of the Italian Data Protection
Authority of 12 February 2025**
Pietro Villaschi

**287 A Step Further in the Interpretative
Reconstruction of the GDPR: Does the
Court of Justice of the European Union
Over-Extend the Discretionary Power
of Supervisory Authorities?**
Giovanna De Carne

**300 Journalistic Professional Secrecy:
The Italian Supreme Court Between
Freedom of Information and Criminal
Justice**
Amalia Mariana Buzura

Comments

**312 The Cybersecurity and AI Nexus in the
EU Digital Acquis**
Irene Kamara, Marco Bassini

**327 The Legal Challenges of AI Literacy
Between Enforcement and Compliance**
Ludovica Paseri, Massimo Durante,
Ugo Pagallo

**345 Navigating the Twin Transition: Digital
and Ecological Transformations in the
European Union**
Tobia Eugenio Boaro

Table of contents

- 359 Data Protection and Illegal Immigration: What (In)Existent Protections?**
Filomena Pisconti
- 378 Cloud Computing Services: New Regulatory Perspectives for Sustainable Digital Innovation**
Fabiana Magnolo
- 392 Minors and Social Media: an Empirical Research**
Mario D'Avino

Sono stati sottoposti a referaggio anonimo a doppio cieco i saggi di Marina Caporale, Alice Civitella, Isabella de Vivo, Aldo Franceschini, Christian Pallante, Eugenia Perrone, Alessandrò Rosanò, Gabriele Rugani, Antonio Vertuccio e le cronache di Irene Kamara-Marco Bassini e Ludovica Paseri-Massimo Durante-Ugo Pagallo. Sono stati sottoposti a referaggio anonimo i contributi di Tobia Eugenio Boaro, Amalia Mariana Buzura, Mario D'Avino, Giovanna De Carne, Federica De Simone-Luca Di Majo-Marianna Russo, Fabiana Magnolo, Filomena Pisconti, Pietro Villaschi.

Altri saggi

La regolazione dei videogiochi: tra opere audiovisive e digitali, cultura e mercato*

Marina Caporale

Sommario

1. Premessa. – 2. Alla ricerca di una definizione giuridica di videogioco. Elementi distintivi di un'opera complessa. – 3. Unione Europea, principi di regolazione del comparto audiovisivo e digitale e videogiochi. Tra prodotto e servizio. – 3.1. Videogiochi, opere audiovisive, prodotti e servizi digitali. Prospettive di regolazione. – 4. Videogiochi e approccio normativo e regolatorio in Italia. - 5. I videogiochi come opera culturale complessa e le geometrie variabili della regolazione.

1. Premessa

Nel quadro di una regolazione sempre più attenta al mercato di servizi e di prodotti audiovisivi e digitali, apparentemente in incognito, si aggira un elefante, un enorme fenomeno di incerta qualificazione giuridica, che tuttavia costituisce, ormai da diversi anni, un mercato sempre a saldo positivo e con numeri crescenti: i videogiochi. Questo particolare tipo di prodotto patisce da tempo una sottovalutazione, in termini di percezione della sua vera dimensione e di regolazione, dovuta in parte alla loro natura incerta, cui non corrisponde una definizione giuridica univoca. Questo ultimo aspetto, tuttavia, non ha costituito un limite ma è forse uno dei presupposti del successo e della loro potente espansione, non solo in termini di significatività economica, ma anche in termini di impatto e di incidenza, come fattore culturale, nella società.

La sottovalutazione ha riguardato anche la natura culturale dei videogiochi stessi, che pure, come tipologia di consumo, rappresentano un elemento che è ormai parte integrante della dieta mediatica, digitale e in senso lato culturale degli italiani e degli europei ma anche a livello globale, in modo trasversale, anche se con lo stesso tipo di discredito, sembra, che ha caratterizzato l'affermazione del cinema prima e del fumetto o dei cartoni animati poi¹.

* L'articolo è stato sottoposto, in conformità al regolamento della Rivista, a referaggio "a doppio cieco".

¹ Per un primo inquadramento del fenomeno sia consentito rinviare a M. Caporale, *I videogiochi: evoluzione e possibile regolazione*, in *Rivista il Mulino*, 4, luglio-agosto 2018, 637 ss. Sui videogiochi esistono ormai molti studi e statistiche. Per quanto riguarda in particolare l'Italia

Le caratteristiche dei videogiochi, a fronte dell'evoluzione della società e delle possibilità tecnologiche, di modelli di fruizione, di dinamiche di gioco, ne fanno un prodotto che costituisce sempre di più un elemento determinante nella costruzione culturale degli individui e della società, ormai innegabile, e non è più, da molto tempo, un prodotto destinato solo a bambini e adolescenti².

Queste resistenze, unite a una mancata comprensione complessiva del fenomeno, hanno fatto sì che, nella prospettiva del decisore politico e del legislatore, i videogiochi non siano stati a tutt'oggi inclusi in un compiuto assetto regolatorio, tanto più che l'impressionante evoluzione tecnologica cambia con grandissima velocità caratteristiche e possibilità offerte dal mondo videoludico.

Per quanto riguarda il mercato europeo ed italiano occorre inoltre considerare che, sul fronte della domanda, si registrano valori affatto disprezzabili, mentre sul fronte della produzione videoludica la situazione è molto diversa: i soggetti presenti sul mercato europeo hanno numeri in aumento ma contenuti, e, al pari di altri prodotti "culturali", necessiterebbero di misure di sostegno.

v. i dati pubblicati annualmente da [Italian Interactive Digital Entertainment Association](https://www.iiidea.com), IIDEA, in [iiidea.com](https://www.iiidea.com). Per uno sguardo aggiornato e una prospettiva generale IRIS, *Legal challenges and market dynamics in the video games sector*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2024; European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, *Understanding the value of a European video games society – Final report*, Publications Office of the European Union, 2023. Solo per dare una sintesi dai dati del 2023 emerge che il 75% dei giocatori di videogiochi in Europa sono adulti e l'età media è di 31,4 anni; che il 53% degli europei gioca ai videogiochi; che fa forza lavoro complessiva in Europa è aumentata e sono circa 115.000 i lavoratori in questo comparto, di cui le donne costituiscono più del 24%; che il fatturato è di circa 25 miliardi di euro nei mercati chiave. Il 2024 sembra avere registrato i primi dati, ancora non definitivi, che evidenziano qualche segno di crisi, ritenuta in parte fisiologica dopo l'esplosione del mercato a seguito della pandemia. Il mercato complessivo è sempre in crescita ma con ritmi ridotti e si sono registrati anche molti licenziamenti nell'industria videoludica a livello globale. Per un primo commento L. Saettoni, *L'industria dei videogiochi vacilla: licenziamenti di massa e futuro incerto*, in [agendadigitale.eu](https://www.agendadigitale.eu), 11 luglio 2024.

² La sensibilità degli utenti è talmente matura e accorta, e anche qualificata dalla presenza di portatori di interesse sempre più rilevanti - ben lungi da quella che potrebbe essere espressione di una platea di soli minorenni - da avere portato alla registrazione di una iniziativa dei cittadini europei dal titolo "*Stop Destroying Videogames*", presentata alla Commissione europea, richiesta registrata nell'ambito del diritto di rivolgersi direttamente alla Commissione sottoponendole una richiesta in cui la si invita a presentare una proposta di un atto legislativo dell'Unione (regolamento (UE) 2019/788 del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 aprile 2019, riguardante l'iniziativa dei cittadini europei, ex art. 24 TFUE). Scopo dell'iniziativa è di "imporre agli editori di lasciare in uno stato funzionale (giocabile) i videogiochi che vendono o concedono in licenza (o le collegate funzionalità e risorse che vendono per i videogiochi che trattano) ai consumatori dell'Unione europea. Nello specifico l'iniziativa mira a impedire che gli editori possano disattivare da remoto i videogiochi prima che siano forniti mezzi ragionevoli per mantenerli in funzione" senza coinvolgere gli stessi editori. Per l'avanzamento dell'iniziativa e lo stato di avanzamento della raccolta delle firme necessarie (in cui spicca il contributo dei sottoscrittori italiani) [Decisione di esecuzione \(UE\) 2024/1824 della Commissione, del 19 giugno 2024, relativa alla richiesta di registrazione dell'iniziativa dei cittadini europei dal titolo Stop Destroying Videogames \(Mettiamo fine alla distruzione dei videogiochi\) a norma del regolamento \(UE\) 2019/788 del Parlamento europeo e del Consiglio \[notificata con il numero C\(2024\) 3860\]](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1824/oj).

Accedere a una idea di videogiochi come prodotto culturale sembra peraltro la scelta di fondo portata avanti anche dal legislatore nazionale, nel momento in cui ha previsto le prime misure economiche a sostegno del comparto in attuazione della legge sul cinema e sull'audiovisivo (l. 220/2016)³. È peraltro una prospettiva che sembra si stia affermando anche nell'Unione europea, che negli ultimi anni ha contribuito a disciplinare alcuni aspetti delle produzioni videoludiche.

I videogiochi, come anticipato, sono stati considerati per decenni prevalentemente come un tipo di intrattenimento minore, destinato a un pubblico di bambini e adolescenti, per cui la principale preoccupazione è stata quella di prevenire e tutelare questi soggetti da eventuali effetti nocivi di giochi violenti o comunque che avessero contenuti per loro non idonei, nonché da una certa dipendenza intesa come eccessiva, di dedizione prevalentemente esclusiva a questa forma di intrattenimento. La tutela dei minori ha costituito e costituisce, ancora oggi, uno dei tratti caratterizzanti dell'approccio normativo e regolatorio ai videogiochi ma l'ambito delle tutele si amplia se si pensa ai contenuti discriminatori o anche di possibile incitamento all'odio che alcuni videogiochi possono esprimere e che hanno rilievo non solo in una prospettiva di tutela dei minori⁴.

Riguarda principalmente i minori anche il timore dell'eventuale aspetto "patologico", collegato al loro uso, che ha avuto anche un riconoscimento dall'Organizzazione Mondiale della Sanità⁵, riguarda un numero comunque ristretto di persone rispetto a una platea di videogiocatori sempre più ampia e sempre più aperta a fasce di popolazione che, fino a pochi anni fa, non erano considerate come possibili utenti: donne e adulti, ad esempio. I videogiochi sono disponibili per tutti i supporti (dallo smartphone alle console da tavolo), online e offline, possono essere giocati da soli e in compagnia (sia trovandosi fisicamente insieme che collegandosi online con i propri compagni di gioco), prevedono scambi e interazione onli-

³ La Commissione europea ha disciplinato il regime dei sostegni economici pubblici a infrastrutture e attività culturali nell'ambito del regolamento di esenzione n. 651/2014, *Regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione, del 17 giugno 2014, che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno in applicazione degli articoli 107 e 108 del Trattato*, stabilendo le condizioni di compatibilità degli aiuti di Stato in questo settore. Secondo quanto previsto nel Considerando 72, testo originario del regolamento, l'elenco di obiettivi e di attività culturali ammissibili non comprende le attività commerciali quali anche i videogiochi. Il punto è evidentemente nodale per l'applicazione di misure di sostegno pubblico, su cui v. C.E. Baldi, *Finanziamento della cultura e regole di concorrenza. Nuove prospettive dal ripensamento della Commissione europea*, in *Aedon*, 3, 2016.

⁴ Una iniziativa del Consiglio d'Europa, molto attivo anche oggi sul tema, è, in tempi non sospetti riferita all'adozione delle *Human rights guidelines for online games providers Developed by the Council of Europe in co-operation with the Interactive Software Federation of Europe*, Consiglio d'Europa, 2008.

⁵ La proposta dell'OMS che ha inserito nell'ICD (*International Classification of Diseases*), il manuale internazionale di classificazione delle patologie, la dipendenza da videogiochi o *gaming disorder* è in vigore dal 1° gennaio 2022. Più di un osservatore ha espresso riserve sulle forti influenze esercitate da alcuni paesi, che possono avere indotto l'OMS a fare questo passo. Da tale definizione sono esclusi i giochi d'azzardo, la cui dipendenza costituisce un altro tipo di patologia; anche per il legislatore, il sistema del "gambling", *online o offline*, è sempre stato regolato secondo diversi criteri. Gli effetti patologici dell'uso smodato dei videogiochi sono peraltro solo in parte conseguenza delle strategie di *marketing* dei produttori, evidentemente volte a fidelizzare l'utente in modo anche estremo.

ne che implicano anche contatti con gli altri videogiocatori e conseguenti tutele in ordine alla moderazione dei contenuti scambiati e al trattamento dei dati personali, hanno dinamiche di gioco semplici o estremamente complesse e articolate, sono gratuiti (alcuni solo apparentemente) e facilmente scaricabili e/o condivisibili o piuttosto costosi e prevedono a volte eventuali integrazioni da pagare per l'upgrade e contenuti "speciali", con quelle che sono definite microtransazioni. Il prodotto videoludico è sempre più raffinato, non ha solo finalità puramente ludiche, come ad es. i cosiddetti "serious game" o anche i videogiochi puramente educativi, studiati e utilizzati anche per vari tipi di terapie riabilitative, senza considerare che spesso i modelli videoludici concorrono a metodi e strategie di apprendimento anche in senso più ampio (si pensi anche, in senso lato, alla "gamification", intesa come l'utilizzo di elementi mutuati dal gioco in generale e in particolare dai videogiochi delle tecniche di gaming in contesti diversi, ad es. di formazione aziendale ma anche per reinventare forme di partecipazione alle politiche pubbliche e, più in generale, nella pubblica amministrazione)⁶.

I videogiochi quindi posso assumere molte forme, si sono evoluti e, per quanto riguarda le sfide di una regolazione efficace del prodotto in sé, in termini di mercato e tutele degli utenti, occorre considerare un significativo cambiamento che ha portato al passaggio dal "prodotto" al "servizio", attraverso il tendenziale passaggio dal modello "arcade" e "boxed", basato su un prodotto acquistato su supporto materiale e percepito e giocato come proprio, sul proprio dispositivo domestico, a un modello commerciale, ad oggi ampiamente utilizzato, basato sui giochi come servizio, pay-to-win o freemium. Il servizio in questo caso è messo a disposizione attraverso una piattaforma dedicata oppure insieme ad altri servizi (si pensi alle piattaforme che offrono principalmente contenuti audiovisivi ma si sono aperte anche a una offerta di videogiochi online, ai social media, ai principali fornitori di servizi internet) con una serie di considerazioni ulteriori sulla competitività dell'offerta videoludica e gli eventuali filtri all'accesso posti da produttori o dalle piattaforme di distribuzione, nella forma dell'accessibilità gratuita o a pagamento del prodotto videoludico.

Sempre più spesso questo prodotto, inoltre, interagisce con altri, non solo per una strategia di marketing dei produttori ma per una assonanza di mondi, di racconto: si pensi ai videogiochi che traggono ispirazione da film o da opere letterarie ma anche, al contrario, a opere cinematografiche o serie televisive, e iniziative editoriali (libri, fumetti) che nascono da prodotti videoludici.

Assistiamo a un fenomeno che esiste fin dalla fine degli anni '40 del secolo scorso e che si è sempre evoluto, particolarmente negli ultimi decenni, per mezzi e modalità di espressione. Le attuali generazioni hanno usufruito dei videogiochi molto più a lungo delle precedenti, facendoli entrare nel tessuto culturale della società più di quanto si sia disposti ad ammettere e spesso molto più di qualunque gioco reale, opera letteraria, film, fumetto, cartone animato o serie televisiva lo siano stati per le generazioni precedenti. Lo

⁶ V. in particolare G. Sgueo, *Ludocrazia. Quando il gioco accorcia le distanze tra governo e cittadini*, Milano, 2018, e dello stesso A. "Gamification", in P. Harris - A. Bitonti - C.S. Fleisher (eds.), *The Palgrave Encyclopedia of Interest Groups, Lobbying and Public Affairs*, Berlino, 2020.

stesso videogioco continua ad essere fruito dal proprio utente per lungo tempo, anche per anni. Le tecniche di coinvolgimento usate nei confronti dei videogiocatori sono sempre più raffinate, e sarebbe da approfondire quanto possano essere legittimamente pervasive, soprattutto in termini di tutela dei dati personali, e/o di condizionamento del comportamento dei videogiocatori, nel breve, nel medio e nel lungo periodo. È chiaro a tutti che qualunque attività ludica, coltivata in modo ossessivo, reca una serie di danni eppure, d'altra parte, può accentuare alcune capacità e così è anche per le attività videoludiche. Viceversa occorre considerare che i videogiocatori possono diventare dei professionisti del videogioco e l'attività videoludica è, in alcuni paesi ma non ancora in Italia, considerata un'attività sportiva in senso proprio, secondo la definizione dei cosiddetti e-sports⁷. Questo complesso di elementi ha permesso al regolatore di svolgere riflessioni differenti rispetto al passato e di accostare progressivamente la regolazione dei videogiochi alla regolazione di prodotti e servizi audiovisivi e digitali, accentuando la valorizzazione dell'elemento creativo e culturale. L'obiettivo di questo contributo è quindi di verificare l'utilità e l'orizzonte di una possibile definizione giuridica univoca o quanto più completa dei videogiochi, considerandone la natura di prodotto culturale ed espressione di creatività.

2. Alla ricerca di una definizione giuridica di videogioco. Elementi distintivi di un'opera complessa

L'inquadramento normativo dei videogiochi, come anticipato, patisce ancora oggi, nel diritto dell'Unione europea e in Italia, ma anche in altri paesi europei, un problema di definizione e di qualificazione giuridica, da cui derivano implicazioni e conseguenze sulla regolazione di un prodotto e/o di un servizio che cambia costantemente⁸.

Storicamente, fino ad oggi, ha prevalso una prospettiva giuridicamente incentrata sulla tutela del videogioco nella complessità e unitarietà del-

⁷ Si fa riferimento al fenomeno degli *e-sports*, su cui non ci soffermeremo in questa sede, che si presta ad essere un ulteriore tassello da collocare nella ricostruzione complessiva di un fenomeno ad oggi privo di una regolazione positiva autonoma. S. Ceretta - D. Filosa - L. Mazzei - N. Serao - L. Viola (a cura di) *E-sport: profili normativi e contrattuali*, Milano, 2022; L. Zambelli, A. Strinati, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, in *federalismi.it*, 14, 2021; P. Raimondo, *Sport vs esports. Una difficile convivenza*, in *federalismi.it*, 1, 2022.

⁸ L'analisi comparata restituisce un quadro ancora frammentario per i Paesi europei, che hanno seguito lo stesso percorso, grosso modo, che si cercherà di evidenziare con riferimento alla normativa italiana. Le caratteristiche essenziali della normativa, in chiave comparata, sono evidenziate nel rapporto A. Ramos - L. López - Mr. Anxo Rodríguez - T. Meng - S. Abrams, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization, WIPO, 2013. Esistono anche studi successivi, che raccolgono le disposizioni vigenti in vari paesi, a cura di associazioni di categoria o di studi legali specializzati che restituiscono questa frammentarietà ancora oggi, tra tutela dei diritti d'autore, tutela dei minori e legittimazione di forme di sostegno economico.

le sue componenti, quali opere dell'ingegno in sé, ma anche sulla tutela dell'apporto fornito dagli autori delle sue singole componenti. In particolare, la Corte di Giustizia dell'UE è stata chiamata ad esprimersi su aspetti di tutela del diritto d'autore connessi all'elaborazione del software e del supporto fisico, che nei primi decenni della affermazione dei videogiochi, era necessariamente fisso (il computer, la console di gioco), in linea con la tecnologia del tempo. Nel quadro normativo dell'UE i videogiochi sono dunque protetti, in prima istanza, dalla direttiva 2009/24/CE relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore e dalla direttiva 2001/29/CE relativa all'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione.

In una sentenza che costituisce un approdo fondamentale e una sintesi del percorso svolto dalla giurisprudenza europea, parallelamente alla evoluzione dei prodotti videoludici, la Corte di Giustizia dell'Unione europea afferma che «i videogiochi [...] costituiscono un materiale complesso, che comprende non solo un programma per elaboratore, ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, possiedono un valore creativo proprio che non può essere ridotto alla suddetta codificazione»⁹.

Pur ampliando la prospettiva e integrando elementi diversi, l'elemento essenziale e distintivo dei videogiochi è la presenza del software e sul software si è concentrata la normativa e anche la giurisprudenza italiana, che, in una prima fase, era tesa a individuare la possibilità di richiamare, per similitudini e differenze, il regime applicabile alle opere cinematografiche¹⁰. È stato ritenuto infatti che le opere cinematografiche condividono con i videogiochi la presenza di immagini in movimento e suoni, in una prospettiva utile per accordare le tutele proprie del diritto d'autore all'opera videoludica qualora presenti un livello minimo ma sufficiente di creatività, secondo quanto disposto, a quel tempo, dalla Legge sul diritto d'autore, l. 633/1941 (L.D.A.). Questo tipo di riflessioni della giurisprudenza del tempo si accompagnano a valutazioni del tutto critiche del prodotto videoludico («aggeggi creati per sollevare dalla noia gente sfaccendata») e valorizzano la dimensione “audiovisiva” del videogioco (immagini in movimento, animazioni, suoni...) anche in ragione della mancata inclusione, a quel tempo, del software come oggetto di tutela nella normativa allora vigente sul diritto d'autore¹¹.

L'assimilabilità alle opere audiovisive è un elemento che, come vedremo, ritorna nel diritto nazionale e anche dell'UE, e che si affianca alla tutela del software che, nel trascorrere del tempo e nelle successive interpretazioni della giurisprudenza, è diventato prima un elemento necessario e, poi, non più sufficiente a dare un compiuto riconoscimento giuridico ai videogiochi, come evidenziato già dalla giurisprudenza europea citata.

⁹ CGUE, C-355/12, *Nintendo e a. c. PC Box srl e a.* (2014).

¹⁰ Trib. Torino, sez. I civ., 17 ottobre 1983, *ATARI inc. e soc. Fratelli Bartolino e soci c. SIDAM*, in *Giurisprudenza Piemontese*; Trib. Milano, 20 giugno 1988, *Soc. Gruppo ed. Jackson c. Soc. Sipe*, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, 1988, 878 ss.; Cass. pen., sez. III, 6 maggio 1999, n. 1716, in *Rivista penale*, 1999, 653. In senso conforme Cass. pen., sez. III, 26 marzo 1999, n. 1204, in *Diritto d'autore.*, 1999, 489.

¹¹ A. Cataldi, *L'inquadramento giuridico del videogioco*, in *Il Diritto d'Autore*, 2016, 322 ss.

A seguito dell'adozione della direttiva 91/250/CE (codificata in seguito nella direttiva 2009/24/CE), in Italia è stato introdotto solo nei primi anni '90¹² il secondo comma dell'art. 1 della L.D.A., che stabilisce la protezione dei programmi per elaboratore (ossia del software) «come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla tutela delle opere letterarie e artistiche». Il software entra così nel perimetro della legge sul diritto d'autore e costituisce anche l'aspetto su cui si concentra certa successiva giurisprudenza interna, volta a verificare la portata dell'applicazione delle cosiddette misure tecnologiche di protezione che, ex art. 102-quater L.D.A., i titolari di diritti d'autore e di diritti connessi possono apporre sulle opere e sui materiali protetti¹³.

Attraverso la giurisprudenza sulle misure di protezione, emerge una definizione dei videogiochi come «qualcosa di diverso e di più articolato rispetto ai programmi per elaboratore comunemente in commercio, così come non sono riconducibili per intero al concetto di supporto contenente "sequenze d'immagini in movimento". Essi, infatti, si "appoggiano" ad un programma per elaboratore, che parzialmente comprendono, ma ciò avviene al solo fine di dare corso alla componente principale e dotata di propria autonoma concettuale, che è rappresentata da sequenze di immagini e suoni che, pur in presenza di molteplici opzioni a disposizione dell'utente (secondo una interattività, peraltro, mai del tutto libere perché "guidata" e predefinita dagli autori), compongono una storia ed un percorso ideati e incanalati dagli autori del gioco. Ma anche qualora lo sviluppo di una storia possa assumere direzioni guidate dall'utente, è indubitabile che tale sviluppo si avvalga della base narrativa e tecnologica voluta da coloro che hanno ideato e sviluppato il gioco, così come nessuno dubita che costituiscano opera d'ingegno riconducibili ai loro autori i racconti a soluzione plurima o "aperti" che caratterizzano alcuni libri. In altri termini, i videogiochi impiegano un software e non possono essere confusi con esso».¹⁴

Nella giurisprudenza interna si è perso, in questa fase, l'intento di creare di un parallelismo con le opere cinematografiche, e quindi torna recessivo l'elemento della narrazione per immagini - anche se non sono frutto di riprese audiovisive - rispetto a quello di elaborazione di un software, di cui sono comunque parte integrante scelte narrative, di regia e di strategia, di musiche ed effetti sonori ed altri elementi analoghi a quelli usati per le opere audiovisive. Questo approdo della giurisprudenza italiana appare già non più sufficiente ad esaurire le plurime dimensioni del videogioco, in potente espansione espressiva resa possibile dalla tecnologia, dal software ma che, appunto, non si esauriscono in questo¹⁵.

¹² Tramite il decreto di attuazione d. lgs. n. 528 del 29 dicembre 1992.

¹³ Le misure tecnologiche di protezione hanno lo scopo di impedire o limitare atti non autorizzati. Su cui in particolare Cass. pen., sez. III, 1° agosto 2017, n. 38204.

¹⁴ Cass. pen., sez. III, 25 maggio 2007, n. 33768, ripresa anche da giurisprudenza successiva.

¹⁵ Analogamente in Francia, in cui il videogioco è stato definito dalla giurisprudenza come un'opera composta da due elementi costitutivi: il software e gli "aspetti audiovisivi, grafici e sonori". Court d'Appelle, Parigi, sez. XII, 26 settembre 2011, *Sarl Aakero Pure Tronic e a. c. Nintendo. Mission parlementaire sur le regime juridique du jeu video en droit d'auteur*,

Questo possibile accostamento ma anche disallineamento tra videogiochi e tutela del software ma anche tra videogiochi ed opere audiovisive si riflette in particolare nel diritto dell'UE e nazionale, in un momento caratterizzato anche da numerosi interventi normativi su contenuti, servizi e mercati digitali e implementati dai possibili sconfinati scenari che l'uso dell'intelligenza artificiale prospetta anche in questi ambiti, e di cui, peraltro, proprio i videogiochi costituiscono un degli ambiti principali di sperimentazione e sviluppo e quindi sono un ambito che favorisce l'affermazione dell'IA, anche in chiave economica.¹⁶

Nel diritto italiano più recente emerge l'accostamento dei videogiochi alle opere audiovisive per cui sarà utile cogliere i tratti essenziali che potrebbero supportare questa scelta, che consente anche di riflettere sul riconoscimento del valore culturale dei videogiochi.

3. Unione europea, principi di regolazione del comparto audiovisivo e digitale e videogiochi. Tra prodotto e servizio

L'intervento dell'Unione europea nel settore audiovisivo, in particolare dei prodotti audiovisivi, si misura, storicamente, con la loro dimensione culturale, la loro capacità di fare circolare idee e valori e di valorizzare le identità dei popoli dei paesi europei e dell'Europa nel suo insieme, per favorire l'integrazione europea¹⁷.

Come noto l'intervento dell'UE nel comparto dei "media" può essere dedotta da vari articoli del Trattato sul Funzionamento dell'UE, anche alla luce della natura complessa dei beni e dei servizi relativi al comparto, che non sono esclusivamente beni culturali e nemmeno esclusivamente beni economici. La base giuridica è quindi ricondotta a vari articoli del TFUE in materia di libera circolazione delle merci, delle persone, dei servizi e dei capitali, di politica in materia di concorrenza, di armonizzazione tecnologica e ravvicinamento, ma anche, e ai nostri fini, soprattutto, cultura, industria e politica commerciale comune.

Più che ad altri principi e competenze contenuti nei Trattati (libera circolazione dei servizi, concorrenza, armonizzazione tecnologica e, diversamente il pluralismo da intendersi in questa sede sia come pluralismo informativo e in particolare dei media, ma anche, e forse prevalentemente, come pluralismo culturale), qui viene in considerazione l'art. 167 TFUE¹⁸ per individuare il fondamento e il ruolo dell'Unione in questo ambito e la

Rapport de M. Patrice Martin-Lalande, 30 mai - 30 novembre 2011.

¹⁶ J. Togelius, *Artificial Intelligence and Games*, Berlino, 2018; sull'impatto del Regolamento (UE) 2024/1689, *infra*, §. 3.1.

¹⁷ Per sintesi, in questa sede, rispetto alla vastità del tema, si rinvia all'interessante ricostruzione di S. Cicerchia, *Europa: dalla cultura alla creatività e ritorno. Proposte e dilemmi politici*, in *Economia della Cultura*, 3, 2013, 297 ss.

¹⁸ Art. 167 TFUE (*ex* art. 151 del TCE), par. 1: «L'Unione contribuisce al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità nazionali e regionali, evidenziando nel contempo il retaggio culturale comune».

sua eventuale estensione anche all'ambito videoludico¹⁹.

In questa prospettiva si comprende che l'approccio al settore audiovisivo della Comunità Europea prima e dell'Unione poi, rispetto alle opere audiovisive, sia di tipo protezionistico e di promozione dell'industria audiovisiva europea²⁰, per tutelare e promuovere il valore culturale e identitario di cui è portatrice e per sostenere un comparto da sempre schiacciato dallo straripante predominio, storicamente, dell'industria audiovisiva statunitense. Nell'impostazione dell'Unione si afferma per prima la dimensione e il rilievo culturale, ma nel corso degli anni la dimensione industriale ed economica incrementano costantemente la loro rilevanza, anche in relazione all'esigenza di realizzare un Mercato unico digitale in cui il settore audiovisivo gioca un ruolo essenziale²¹.

La prima versione della Direttiva "Televisione senza frontiere"²² considerava, oltre ai servizi, anche trasmissioni, programmi, e, genericamente, le opere europee. Per queste c'era stato un tentativo di introdurre forme obbligatorie di tutela della produzione audiovisiva europea e l'obbligo per le emittenti europee di riservare una parte della loro programmazione ad opere prodotte in Europa, ma tali vincoli non furono poi inseriti, in modo esplicito e con soglie pre-fissate e trasversali, da applicare a tutte le emittenti, nel testo definitivo della direttiva²³. Nel sistema dei media di quel

¹⁹ In questa prospettiva e competenze possono essere espresse con azioni di incentivazioni e raccomandazioni, come specificato dallo stesso art. 167, trattandosi di competenze cosiddette di sostegno, che cioè completano e integrano le competenze esistenti a livello nazionale e sub-nazionale. A. Contaldo - B. Marchesano, *Le politiche europee nel settore audiovisivo e cinematografico*, in *MC, Diritto ed economia dei mezzi di comunicazione*, 1, 2015-2016, 25 ss.

²⁰ G. Rossi, *Produzione audiovisiva e indipendente*, in F. Bassan - E. Tosi (a cura di), *Il diritto degli audiovisivi*, Milano, 2012, 273 ss.

²¹ Comunicazione della Commissione «Strategia per il mercato unico digitale in Europa» del 6 maggio 2015, COM(2015) 192 final.

²² Direttiva 89/552/CEE del Consiglio, del 3 ottobre 1989, relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati Membri concernenti l'esercizio delle attività televisive.

²³ R. Mastroianni, *La Direttiva sui servizi di media audiovisivi e la sua attuazione nell'ordinamento italiano*, Torino, 2012, 62-63. Al riguardo si consideri il testo degli artt. 4 e 5 della direttiva 89/552/CEE poi ripreso negli artt. 16 e 17 della direttiva 2010/13/UE che fa riferimento a obblighi differenziati: A) tutte le emittenti devono riservare ad opere europee, in generale, la *maggior parte del loro tempo di trasmissione*, per tale intendendosi almeno il 50%, escluso il tempo assegnato a notiziari, manifestazioni sportive, giochi, pubblicità, servizi di teletext e televendite", secondo "criteri appropriati" che tutte le emittenti devono autonomamente individuare per raggiungere gradualmente questa proporzione; qualora non possa essere raggiunta la proporzione citata, la proporzione effettiva non deve comunque essere inferiore a quella constatata in media nel 1988 nello Stato membro di interesse. B) Con riferimento alle emittenti e ai produttori di opere europee *indipendenti dalle emittenti stesse* le direttive proseguono affermando, con il medesimo testo, che gli Stati membri, ogni qualvolta sia possibile e ricorrendo ai mezzi appropriati, provvedono a che le emittenti riservino alle opere di tali produttori il 10 % almeno del loro tempo di trasmissione — escluso il tempo assegnato a notiziari, manifestazioni sportive, giochi, pubblicità, servizi di teletext e televendite — oppure, a scelta dello Stato membro, il 10 % almeno del loro bilancio destinato alla programmazione. assegnando una quota adeguata ad opere recenti, vale a dire quelle diffuse entro un termine di cinque anni dalla loro produzione (art. 17, direttiva 2010/13/UE). Direttiva 2010/13/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 marzo 2010, relativa al coordinamento di determinate

periodo radiotelevisione e cinema viaggiavano su binari che si cercava di tenere separati, in modo che la prima non erodesse pubblico ed entrate del secondo ma, piuttosto costituisse un'ulteriore possibilità di sfruttamento delle opere cinematografiche, concepite per essere destinate e fruite, in prima battuta, nelle sale cinematografiche.

Un cambio di passo si registra con il “Libro verde sulla convergenza tra i settori delle telecomunicazioni, dell’audiovisivo e delle tecnologie dell’informazione e sulle sue implicazioni normative e dalla successiva Comunicazione della Commissione CEE sulla politica audiovisiva nell’era digitale”²⁴. In questa Comunicazione la Commissione europea parla ancora di “materiale audiovisivo”²⁵ e di “servizi audiovisivi”. Il cinema è posto in una posizione apparentemente distinta, ancora agganciato, nella prospettiva comunitaria, alla collocazione in cui le tradizionali tecniche di produzione e diffusione lo avevano sempre posto. D’altra parte sono i primi anni in cui si comincia a delineare l’impatto della digitalizzazione dei contenuti e delle nuove possibilità per la loro fruizione. In questo documento la CE rileva anzi che lo sviluppo dei nuovi servizi - come pay-TV, pay-per-view, Near-Video-on-Demand (NVOD) - non incide in modo negativo sui mezzi già esistenti, come il cinema e il mercato dei video (allora su cassetta o in formato DVD) e ipotizza un possibile rapporto di complementarietà tra diversi servizi.

Successivamente un’altra Comunicazione della Commissione europea²⁶ si riferisce alle opere cinematografiche e alle “altre opere audiovisive”, configurando queste ultime come un’unica categoria, non definita in sé, di cui si sottolinea la duplice natura: «Sono beni economici che offrono notevoli opportunità per creare ricchezza e occupazione [...] Sono anche beni culturali che, al tempo stesso, rispecchiano e modellano la nostra società»²⁷.

L’Unione interviene più incisivamente sui servizi televisivi, soffermandosi sulla promozione delle opere europee attraverso le modifiche alla Direttiva “TV senza frontiere” avvenute nel 1997 e nel 2007²⁸. La direttiva 2007/65/

disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi (Direttiva sui servizi di media audiovisivi), in *GUUE* L 95 del 15 aprile 2010.

²⁴ Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento Europeo, al Comitato Economico e Sociale e al Comitato delle Regioni. Principi e Orientamenti per la Politica Audiovisiva della Comunità nell’Era Digitale, COM(1999) 657 definitivo.

²⁵ Traduzione ufficiale in italiano, piuttosto infelice, di “*audiovisual content*”, nel testo in inglese della Comunicazione.

²⁶ Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle regioni su taluni aspetti giuridici riguardanti le opere cinematografiche e le altre opere audiovisive, COM/2001/534 def., in *GUCE* C 43 del 16 febbraio 2002.

²⁷ Così testualmente la Comunicazione citata. La Convenzione è vincolante per gli stati firmatari e prevede l’obbligo legale del deposito di qualsiasi materiale di “immagini in movimento” prodotto o co-prodotto e reso disponibile al pubblico in ogni Stato firmatario.

²⁸ Direttiva 97/36/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 30 giugno 1997 che modifica la direttiva 89/552/CEE del Consiglio relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti l’esercizio delle attività televisive, in *GUCE* L 202 del 30 luglio 1997; Direttiva 2007/65/

CE, che modificava l'impianto della Direttiva TV senza frontiere in modo sostanziale, come noto è stata approvata e poi abrogata e sostituita dalla direttiva 2010/13/UE ("Direttiva SMAV"). In questa sede sono definiti i programmi quali «una serie di immagini animate, sonore o non, che costituiscono un singolo elemento nell'ambito di un palinsesto o di un catalogo stabilito da un fornitore di servizi di media la cui forma e il cui contenuto sono comparabili alla forma e al contenuto della radiodiffusione televisiva. Sono programmi, ad esempio, i lungometraggi, le manifestazioni sportive, le commedie di situazione (*sitcom*), i documentari, i programmi per bambini e le *fiction* originali» (art. 1, c. 1, lett. *b*). In questa definizione compaiono sicuramente quelle che possono essere comprese tra le opere audiovisive che però in sé, come categoria, non sono esplicitamente definite dalla direttiva.

La Direttiva SMAV riconosce, in particolare, un sostegno alle produzioni europee attraverso un sistema di quote di programmazione a queste destinate, vincolanti per le emittenti europee. Non sono esplicitate soglie o percentuali, ma la loro fissazione è sostanzialmente rinviata agli Stati membri (art. 16, c. 1)²⁹.

Da questa previsione si desume che il tipo di prodotti citati è escluso dal novero delle opere europee tutelate, ma quali siano le "opere" da sostenere attraverso le quote non viene esplicitamente stabilito. Le definizioni contenute nella direttiva si soffermano esclusivamente sulla loro natura "europea", idonea ad includerle nel sistema delle quote, o meno (art. 1, c. 1, lett. *n*) nonché c. 2, 3 e 4). Nel considerando 32 viene richiamata la necessità di definire le opere europee ma, anche in questo caso, viene fatto un sostanziale rinvio alla normativa degli Stati membri³⁰. Nel precedente considerando 22 si menzionano, viceversa, gli ambiti esclusi dalla definizione di servizi di media audiovisivi, tra cui figurano anche i giochi "in linea", facendo riferimento alle forme allora possibili del *gaming* online, che prevedevano comunque una "trasmissione" e fruizione online dei videogiochi ma non i videogiochi in sé, nella loro complessità e varietà di forme, in quanto "opere". Questo riferimento scompare, peraltro, nella nuova edizione della Direttiva e davvero sembrava sovrabbondante visto che la differenza tra videogiochi online e servizi audiovisivi, per come definiti nella successione delle direttive UE, pare sostanziale ed evidente.

La più recente revisione della Direttiva SMA³¹ reca alcune importanti novi-

CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell' 11 dicembre 2007, che modifica la direttiva 89/552/CEE del Consiglio relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti l'esercizio delle attività televisive (Testo rilevante ai fini del SEE), in GUCE L 332/27 del 18 dicembre 2007.

²⁹ Salvo quanto precisato in nota 23, con riferimento agli art. 16 e 17 della Direttiva SMAV.

³⁰ Considerando 32, direttiva 2010/13/UE: «Per i fini della presente direttiva occorre definire le "opere europee", fatta salva la possibilità per gli Stati membri di precisare questa definizione per quanto riguarda i fornitori di servizi di media audiovisivi soggetti alla loro competenza nel rispetto del diritto dell'Unione e tenendo conto degli obiettivi della presente direttiva».

³¹ Direttiva (UE) 2018/1808 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 novembre 2018, recante modifica della direttiva 2010/13/UE, relativa al coordinamento di

tà ma neanche in questa occasione ricorrono elementi che possano anche solo sollevare la possibilità di una assimilazione alle opere audiovisive dei prodotti videoludici. D'altra parte applicare ai videogiochi il complesso di norme maturate in sessanta anni per il sistema audiovisivo, ieri analogico, oggi digitale, pone una serie di problemi applicativi notevoli per cui sembra ragionevole l'estrapolazione di una serie di principi e relative ricadute in termini di regolazione, da applicare solo agli aspetti che più compiutamente coincidono, tra i due tipi di prodotti/servizi.

3.1. Videogiochi, opere audiovisive, prodotti e servizi digitali. Prospettive di regolazione.

Da questo quadro, in base alla normativa vigente e a quella che si prefigura, si coglie l'evoluzione dei media e il tentativo sempre più determinato dell'UE di tutelare e promuovere la propria produzione audiovisiva in una prospettiva culturale ma sempre più decisamente anche industriale ed economica. Questa prospettiva emerge con maggiore chiarezza anche nei documenti e nelle iniziative che l'UE sta conducendo per la realizzazione del Mercato unico digitale e in particolare per il Decennio digitale europeo³². Il Libro verde sulla distribuzione *online* di opere audiovisive nell'Unione europea del 2011 e il successivo Libro verde sulla convergenza del 2013³³ evidenziano gli aspetti critici e le sfide che i cambiamenti del sistema dei media vanno ponendo alla produzione e diffusione audiovisiva europea in un contesto digitale e preparano il terreno alle priorità che saranno definite nella strategia per un Mercato unico digitale europeo, tra cui rientra, non a caso, anche la revisione della direttiva SMA. In questo contesto l'evoluzione dei videogiochi registra, come anticipato, la dematerializzazione dei prodotti e l'affermarsi del *gaming* online e di nuove forme di produzione, diffusione e fruizione di "servizi" videoludici.

A fronte di questo quadro possiamo osservare che, in assenza di una definizione di cosa siano le opere (audiovisive) europee e quali possano essere sicuramente qualificate come tali, in nessuno dei numerosi passaggi normativi citati queste sono accostate ai videogiochi.

Si intravede però qualche possibile cambiamento di approccio per una definizione dei videogiochi se si considera anche che, anche sotto l'espansione del mercato videoludico *online* e l'affermarsi parallelo del fenomeno degli *e-sports*, l'UE ha incluso i videogiochi tra i numerosi interventi nelle politiche per la realizzazione di un mercato unico digitale che, a diverso ti-

determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri, concernente il testo unico per la fornitura di servizi di media audiovisivi in considerazione dell'evoluzione delle realtà del mercato, in *GUUE* L 303 del 28 novembre 2018. La direttiva è stata attuata in Italia con il d.lgs. 208/2021, che costituisce il nuovo Testo unico dei servizi di media audiovisivi. Sulla direttiva e sul suo impatto v. G. B. Abbamonte - E. Apa - O. Pollicino (a cura di), *La riforma del mercato audiovisivo europeo*, Torino, 2019.

³² *Decennio digitale europeo: obiettivi digitali per il 2030*, in *commission.europa.eu*.

³³ *Libro verde sulla distribuzione online di opere audiovisive nell'Unione europea - Verso un mercato unico del digitale: opportunità e sfide*, COM(2011) 427 definitivo; *Libro Verde, Prepararsi a un mondo audiovisivo della piena convergenza: crescita, creazione e valori*, COM(2013) 231 final.

tolo, l'Unione persegue, in particolare sottolineandone la valenza culturale e l'importanza di rafforzare anche questo comparto produttivo.

L'UE sembra quindi, in particolare negli ultimi anni, tentata dall'attrarre la disciplina dei videogiochi nell'orbita delle opere audiovisive e tuttavia in modo incerto, come fosse un approdo comunque insoddisfacente³⁴. Sembra dunque sia, ad oggi, privilegiata ancora una pluralità di approcci, maggiormente sensibile alla valorizzazione dei videogiochi come prodotto in senso lato culturale ma anche in relazione alla loro dimensione digitale³⁵. Una risoluzione del Parlamento europeo³⁶ invita infatti la Commissione e il Consiglio a riconoscere i videogiochi quali "potente strumento intersettoriale", che incrocia varie tecniche artistiche con tecnologie innovative, ed esprime l'auspicio di una valorizzazione dell'"ecosistema" dei videogiochi quale importante industria culturale e creativa, auspicando lo sviluppo di una strategia europea coerente e a lungo termine in materia.

Più incisive ancora le conclusioni del Consiglio dell'UE del 2023³⁷ che ripropongono la definizione dei videogiochi quali opere creative complesse, esaltandone il valore creativo proprio, rifacendosi alla giurisprudenza della Corte di giustizia, in particolare alla causa C-355/12, citata *supra*. Inoltre il Consiglio conferma il settore dei videogiochi quale parte integrante dell'ecosistema delle industrie culturali e creative, evidenziando come interagisca con altri settori. Se ne sottolinea anche il grande potenziale nel creare e trasmettere contenuti e valori culturali ed evidenziare la ricchezza e la diversità della creazione, del patrimonio e della storia europei, oltre ad avere un impatto significativo in termini di creazione di posti di lavoro e a contribuire considerevolmente al Prodotto Interno Lordo. Soprattutto il Consiglio rafforza la caratteristica dei videogiochi come vero e proprio bene culturale (parr. 11 e 13) e sembra implicitamente valorizzare la prospettiva normativa italiana, su cui ci soffermeremo nel paragrafo successivo, laddove auspica che gli Stati membri si adoperino per introdurre meccanismi di finanziamento, anche, se del caso, ispirandosi a quelli esistenti per altri settori culturali e creativi quale l'industria audiovisiva (par. 12).

Al momento, dunque, l'UE sembra orientata a considerare la dimensione culturale dei videogiochi, pur mantenendoli distinti dalle opere audiovisive, alla cui regolazione tuttavia si ispira sempre di più per mutuare principi

³⁴ Si veda ad es. la Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023 Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI)), in GUUE C del 16 giugno 2023, considerando D: «considerando che, nonostante il suo ruolo centrale nell'ecosistema culturale e creativo europeo, il settore dei videogiochi è ancora trascurato dai legislatori rispetto ad altri settori dei media, in particolare i film e altri prodotti audiovisivi, che ricevono generalmente maggiori finanziamenti e sono utilizzati come modello per dare forma alla regolamentazione e alle politiche in materia di videogiochi, un approccio che non tiene conto delle differenze tra di loro».

³⁵ Alle definizioni già richiamate si aggiunge ad es. quella di «intrattenimento popolare» ma anche «opera d'arte con un valore culturale», contenute nella Risoluzione del Parlamento europeo appena citata.

³⁶ Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), in GUUE C del 5 maggio 2023.

³⁷ Conclusioni del Consiglio sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi (C/2023/1345), in GUUE C del 30 novembre 2023.

e modelli di tutela e valorizzazione culturale.

Se da un lato questo intervento è da salutare con favore, come segno di interesse dell'Unione per questo settore e come auspicio per una regolazione sistemica di fonte UE, dall'altro se ne deve registrare il significativo ritardo, su cui incidono, trasversalmente, anche gli altri interventi normativi su mercato e servizi digitali. Dobbiamo necessariamente fare riferimento, quindi, agli elementi che influiscono sulla regolazione dei videogiochi e che sono rintracciabili nelle principali fonti che stanno plasmando il sistema digitale europeo, quali, tra le altre, il *Digital Service Act* (DSA)³⁸, il *Digital Market Act* (DMA)³⁹ ma anche la direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale, attuata in Italia con il d.lgs. 177/2021, che modifica la nostra L.D.A.⁴⁰, nonché la direttiva (UE) 2019/770 relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale e di servizi digitali, attuata con d.lgs. 173/2021⁴¹.

Concentrandoci principalmente, in termini di regolazione, sul DSA⁴² questo costituisce un riferimento normativo anche per i videogiochi solo se il videogioco si configuri come servizio *online* e ricada nelle ipotesi previste dal DSA. Come noto, i destinatari del DSA sono i prestatori di servizi intermediari, e in particolare quelli consistenti in servizi noti come semplice trasporto (*mere conduit*), memorizzazione temporanea (*caching*) e memorizzazione di informazioni (*hosting*)⁴³. Questi servizi di intermediazione sono effettivamente propri anche dei videogiochi *online* se si pensa ad es. ai servizi di messaggistica multigiocatore attivi in quasi tutti i giochi *online*, o ai videogiochi con contenuti generati dall'utente, che quindi possono

³⁸ Regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 ottobre 2022, relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali), in GUUE L del 27 ottobre 2022.

³⁹ Regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 settembre 2022, relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE)2020/1828 (regolamento sui mercati digitali), in GUUE L 265 del 12 ottobre 2022.

⁴⁰ E sulla base della quale l'Agcom viene investita di nuove e significative competenze. Su uno specifico aspetto di questa direttiva è da segnalare, per quanto qui rileva, una affermazione contenuta nelle Conclusioni dell'Avvocato generale H. Saugmandsgaarde, presentate il 15 luglio 2021, nella causa CGUE, C-401/19, *Repubblica di Polonia c. Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea*. Nelle sue Conclusioni, l'avvocato generale infatti afferma che l'art. 17 della direttiva (UE) 2019/790 si applica, in assenza di qualsivoglia limitazione al riguardo nei termini di tale articolo o nella definizione del «prestatore di servizi di condivisione di contenuti online» figurante all'art. 2, p. 6, di tale direttiva, a tutti i tipi di materiali protetti (visivi, musicali, cinematografici, testuali, ma anche le linee di codici, i videogiochi, ecc.).

⁴¹ D.lgs. 173/2021, recante "Attuazione della direttiva (UE) 2019/770 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 maggio 2019, relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale e di servizi digitali".

⁴² Anche il DMA impatta sulla regolazione del mercato videoludico, ad es. per aspetti connessi alla disponibilità dei videogiochi attraverso le piattaforme, aspetto su cui qui non ci soffermiamo.

⁴³ Tali prestatori di servizi rientrano nella più ampia categoria dei prestatori di determinati servizi della società dell'informazione definiti nella direttiva (UE) 2015/1535 del Parlamento europeo e del Consiglio ossia qualsiasi servizio prestato normalmente dietro retribuzione, a distanza, per via elettronica e a richiesta individuale di un destinatario.

essere inclusi nella categoria degli *hosting*. Quindi valgono anche in ambito videoludico i principi di maggiore responsabilizzazione degli intermediari *online*, specie quelli di più grandi dimensioni e così anche in ambito videoludico si dovrà applicare il meccanismo di *notice and action*, che contempla non solo la rimozione dei contenuti (*notice and take down*), ma prevede che gli intermediari predispongano meccanismi idonei a garantire che la rimozione o, meglio, la moderazione degli stessi. Le società che offrono servizi di videogiochi *online* devono quindi, ove ne ricorrano le condizioni e con le specifiche previsioni per le piattaforme online molto grandi, corrispondere alle nuove regole così come qualsiasi altro prestatore di servizi intermediari *online*.

Un altro aspetto da considerare ai fini di un inquadramento giuridico europeo dei videogiochi, da richiamare in questa sede, è legato all'impatto dell'*AI Act*, regolamento (UE) 2024/1689⁴⁴. A titolo di premessa, e in via indicativa, occorre segnalare che l'IA, in particolare con un sistema LLM, può intervenire in un videogioco sia nella fase di produzione che nella fase di fruizione, anche se in alcuni momenti le due fasi sono collegate tra loro. L'IA può intervenire attivamente, come se fosse un altro giocatore, un *player*, o, in senso più ampio, accompagnando l'esperienza di gioco del giocatore umano come un assistente che dà consigli, commenta, incoraggia, oppure può intervenire anche solo per controllare l'efficace funzionamento del gioco, anche ai fini di un suo miglioramento in fase di produzione. Oppure l'IA può contribuire, in modo più o meno intenso, nella progettazione di un gioco in sostituzione o a supporto dei programmatori e altri soggetti che operano nella catena di produzione videoludica; si pensi anche solo al processo di analisi dei dati di gioco, per migliorare il prodotto che implica peraltro, di fatto, un monitoraggio puntuale delle abitudini e delle dinamiche di gioco adottate dal giocatore⁴⁵. In questa duplice prospettiva i produttori di videogiochi, rispetto al regolamento (UE) 2024/1689 possono rientrare tra le categorie di fornitori o di *deployer*, quindi quali fornitori di sistemi di IA, se realizzino autonomamente sistemi propri da utilizzare nella filiera produttiva del videogioco, o come di utilizzatori di sistemi di IA, laddove invece utilizzino prodotti e sistemi di IA generati da altri soggetti. Secondo questi due diversi ruoli che possono assumere saranno assoggettati alle disposizioni dell'*AI Act*, e, secondo la classificazione delle diverse categorie di rischio, ai divieti e agli obblighi da queste conseguenti. Si pensi ad esempio all'applicazione, in ambito videoludico, del divieto di tecniche subliminali o di tecniche volutamente manipolative o ingannevoli o al divieto di sfruttare le vulnerabilità di una persona fisica o di uno specifico gruppo di persone (art. 5, *AI Act*), o dai sistemi, considerati "ad alto rischio" che configurino una profilazione di persone fisiche, profilazione che, più o meno in profondità, avviene attraverso l'analisi delle abitudini

⁴⁴ Regolamento (UE) 2024/1689 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 giugno 2024, che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale e modifica i regolamenti (CE) n. 300/2008, (UE) n. 167/2013, (UE) n. 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 e (UE) 2019/2144 e le direttive 2014/90/UE, (UE) 2016/797 e (UE) 2020/1828 (Regolamento sull'intelligenza artificiale), in GUUE L del 12 luglio 2024.

⁴⁵ R. Gallotta et al., *Large Language Models and Games: A Survey and Roadmap*, in *IEEE Transactions on Games, Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*, 2024.

di gioco, soprattutto per determinati giochi. A seconda dei ruoli quindi i produttori dovranno adottare i sistemi di gestione del rischio e di *governance* dei dati previsti dal Regolamento, nonché, per i fornitori di sistemi di IA, il rispetto degli obblighi di trasparenza e informazione nei confronti dei *deployer*. Inoltre occorre ricordare che gli obblighi di alfabetizzazione sull'IA, che competono tanto ai fornitori che ai *deployer* (art. 4, *AI Act*), definita come le competenze, le conoscenze e la comprensione che consentono ai fornitori, ai *deployer* e alle persone interessate, tenendo conto dei loro rispettivi diritti e obblighi nel contesto dell'*AI Act*, di procedere a una diffusione informata dei sistemi di IA, nonché di acquisire consapevolezza in merito alle opportunità e ai rischi dell'IA e ai possibili danni che essa può causare (art. 3, par. 1, n. 56).

4. Definizione giuridica dei videogiochi e approccio normativo e regolatorio in Italia: tra sostegno economico e tutela dei minori

A fronte di questo quadro europeo, e prima che maturassero i vari provvedimenti europei sul mercato e i servizi digitali, il legislatore italiano aveva iniziato a percorrere una propria via per una definizione giuridica dei videogiochi. Le novità più rilevanti arrivano infatti dagli interventi in materia di “opere audiovisive” e riguardano il riconoscimento di alcune misure di sostegno economico e la classificazione dei videogiochi al fine di tutelare i minori. Si riprende in qualche modo il risalente richiamo alle opere cinematografiche, facendo prevalere l'elemento audiovisuale, il carattere narrativo e culturale rispetto a quello, esplorato negli ultimi tre decenni del secolo scorso, della presenza del *software*.

La legge che riforma il cinema e l'audiovisivo (l. 220/2016, Disciplina del cinema e dell'audiovisivo), interviene principalmente a ridisegnare le forme di sostegno a questo settore oltre ad introdurre e modificare alcuni altri aspetti relativi alle “opere audiovisive”, sia in una prospettiva tipicamente culturale che in quella produttiva e industriale.

La legge 220/2016 ruota intorno a un nuovo apparato definitorio che si fonda proprio sulle “opere audiovisive”, definite quali «la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell'ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d'autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione» (art. 2, c. 1, lett. a). Il contenuto videoludico è quindi uno dei possibili contenuti delle opere audiovisive e, dal dato testuale, i videogiochi si intendono collocati tra le opere audiovisive in un rapporto di *species* e *genus*.

Inoltre con la l. 220/2016 viene riformata la mai amata “censura cinematografica”, la revisione preventiva dei film e anche questo aspetto riverbera nella disciplina dei videogiochi. In realtà la legge, all'art. 33, si limita a delegare il Governo ad adottare uno o più decreti legislativi per la riforma delle disposizioni legislative di disciplina degli strumenti e delle procedure previsti in materia di tutela dei minori nella visione di opere cinemato-

grafiche e audiovisive⁴⁶. Il d.lgs 203/2017, di attuazione della delega con riferimento alle opere cinematografiche⁴⁷ a sua volta delega l’Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, Agcom, ad adottare un regolamento per disciplinare la classificazione delle “opere audiovisive destinate al web” e dei videogiochi, introdotti già con la l. 220/2016 tra le opere audiovisive (art. 10, d.lgs. 203/2017).

Importante sottolineare che il d.lgs. 203/2017 tra i vari principi di attuazione della delega, deve rispettare quello volto a garantire la uniformità di classificazione con gli altri prodotti audiovisivi, inclusi i videogiochi (art. 33, c. 2, lett. a) l. 220/2016), che garantisca la tutela dei minori e la protezione dell’infanzia e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica.

Tra tutte le definizioni della l. 220/2016 non troviamo però quella dei videogiochi che ricompaiono nel d.lgs. 203/2017, art. 10, già citato, solo per sub-delegare l’Agcom ad adottare un regolamento per la classificazione delle “opere audiovisive destinate al web” e per i videogiochi⁴⁸.

⁴⁶ In realtà il testo dell’art. 33 è già in apparente contraddizione con l’art. 1 della stessa legge, che avrebbe limitato gli interventi da realizzare tramite delega al Governo per la tutela dei minori al solo ambito cinematografico («anche attraverso apposite deleghe legislative al Governo, della normativa in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico»). Più in particolare, l’art. 33, l. 220/2016 individua i principi cui il Governo nell’esercizio della delega dovrà attenersi: a) il principio della responsabilizzazione degli operatori cinematografici in materia di classificazione del film prodotto, destinato alle sale cinematografiche e agli altri mezzi di fruizione; b) il principio della uniformità di classificazione con gli altri prodotti audiovisivi, inclusi i videogiochi. Entrambi i principi dovranno garantire la tutela dei minori e la protezione dell’infanzia e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica. Vale la pena sottolineare che la classificazione dei prodotti, da quelli cinematografici in poi, assolve alla necessaria e meritoria tutela dei minori ma si porta dietro conseguenze rilevanti anche ai fini dei mercati in cui tali prodotti vanno a collocarsi, e quindi, in senso lato, di appetibilità commerciale dei prodotti ai fini di una fruizione da parte di un pubblico più o meno ampio. Il d.lgs. 203/2017, in ossequio al principio di responsabilizzazione, vede effettuare la proposta di classificazione direttamente dagli operatori, salvo successiva verifica della neo-istituita Commissione per la classificazione delle opere cinematografiche. Per una analisi di questi aspetti si rinvia a M. Ramajoli, *Cinema e libertà: dalla censura preventiva al movie rating system*, in Aedon, 1, 2018.

⁴⁷ D. lgs. 203/2017, recante “Riforma delle disposizioni legislative in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico e audiovisivo, a norma dell’articolo 33 della legge 14 novembre 2016, n. 220”.

⁴⁸ Art. 10, d.lgs. 203/2017, recante “Classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi”: «1. Con regolamento dell’Autorità per le garanzie nelle comunicazioni, adottato entro centoventi giorni dalla data di pubblicazione del presente decreto, sentito il Ministro dei beni e delle attività culturali e del turismo, è disciplinata la classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi. 2. La classificazione di cui al presente articolo è finalizzata ad assicurare il giusto e equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica. In particolare, il regolamento di cui al presente articolo è adottato nel rispetto: a) dei principi di cui all’articolo 2, comma 1, del presente decreto; b) delle disposizioni, in quanto compatibili, degli articoli 34 e 35 del decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, e successive modificazioni, anche con specifico riguardo alla definizione di accorgimenti tecnici idonei ad escludere che i minori vedano normalmente opere vietate, e delle relative sanzioni ivi previste; c) 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 tralasciano, in questa sede, alcune riflessioni sui criteri di attuazione della delega,⁴⁹ e in particolare in relazione alla scelta con cui il d.lgs. 203/2017 prima e l'Agcom poi hanno individuato e definito e regolato i videogiochi per gli aspetti delegati, su cui la stessa l. 220/2016 non aveva dato una propria definizione e quindi un perimetro giuridico⁵⁰.

È quindi al regolamento Agcom che interviene in materia di classificazione dei videogiochi nel 2019⁵¹ che occorre guardare per individuare una prima definizione normativa di videogioco, per tale intendendosi: «l'opera multimediale interattiva a carattere videoludico fruibile mediante ogni mezzo di comunicazione che ne consenta l'operatività» (art. 1, c. 1, lett. f), delibera n. 74/19/CONS).

La definizione individuata dall'Agcom fa riferimento al carattere multimediale dei videogiochi che, da un lato, ne costituisce un tratto distintivo potremo dire connaturato - se si accede alla qualificazione "multimediale" come opera caratterizzata dalla compresenza di plurimi mezzi di espressione quali immagini, suoni, etc. utilizzando tecnologie digitali e un sistema di *software* - dall'altro lato porta con sé un annoso dibattito sulla natura giuridica di questa definizione e sulla sua estensione in termini, ancora una volta, di applicazione della normativa in materia di diritto d'autore⁵².

A riprova di questa stratificazione, tra fonti di diverso livello, e conseguenti implicazioni definitorie, esiste peraltro una ulteriore competenza

⁴⁹ Si segnala inoltre che, la delega contenuta nella l. 220/2016 è anche esplicitamente volta a «prevedere le abrogazioni e modificazioni della normativa vigente». Le abrogazioni ma anche le modificazioni della normativa vigente non possono quindi che intervenire con norma di rango primario, quale appunto un decreto legislativo, e non con un regolamento Agcom (art. 33, c. 2, lett. e) che interviene su aspetti tecnici, ma comunque rilevanti per i settori considerati.

⁵⁰ Il d.lgs. 203/2017 effettua una subdelega a soggetto diverso dal Governo, l'Agcom, appunto, che la attuerebbe attraverso, evidentemente, fonti normative non di rango primario. La subdelega non è ignota al nostro sistema costituzionale ma è da limitare ad alcuni casi. In particolare, secondo la giurisprudenza della Corte, l'esercizio del potere di delega a soggetti diversi dal Governo, che attuerebbero tale subdelega attraverso atti che non sono fonti di rango primario, è da ancorare alla natura soggettiva agli organi destinatari della subdelega. Dovrebbe infatti trattarsi di organi espressione del potere politico del Governo, in sostanza i Ministeri, e questo essenzialmente perché non si realizzi, attraverso la subdelega, la mancanza di una assunzione diretta di responsabilità politica da parte del Governo, facendo così venire meno uno degli elementi essenziali su cui si fonda l'art. 76 Cost.

⁵¹ Agcom, delibera n. 74/19/CONS del 6 marzo 2019, regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi di cui all'art. 10, commi 1 e 2, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 recante «riforma delle disposizioni legislative in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico e audiovisivo, a norma dell'art. 33 della legge 14 novembre 2016, N. 220». V. anche delibera n. 359/19/CONS del 18 luglio 2019 *Linee guida relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi di cui al Regolamento approvato con delibera n. 74/19/CONS e istituzione dell'Osservatorio permanente per la co-regolamentazione della classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi*. Sulla elaborazione del Regolamento da parte dell'Agcom sia consentito rinviare a M. Caporale, *L'Agcom e la legge sul settore cinematografico e audiovisivo. Le opere audiovisive destinate al web*, in questa *Rivista*, 3, 2018.

⁵² Il termine "multimediale" ricorre peraltro anche nella giurisprudenza italiana riferita ai videogiochi, tra cui v. Cass. pen, sez. III, 1° agosto 2017, n. 38204; C. Di Cocco, *Multimedialità e diritto d'autore*, in *Diritto di Internet*, 3, 2007, 297 ss.; S. Magelli, *Le opere multimediali nell'esperienza giurisprudenziale italiana*, in *Diritto industriale*, 2, 2021, 190 ss.

dell'Agcom riferita ai prodotti videoludici ma che, in questo caso, risultano collocati nell'alveo delle "opere digitali". Nell'ambito delle proprie competenze per la tutela del diritto d'autore online⁵³, infatti, l'Agcom promuove lo sviluppo dell'offerta legale di opere digitali e l'educazione alla corretta fruizione delle stesse, anche attraverso la definizione di procedure volte all'accertamento e alla cessazione delle violazioni del diritto d'autore e dei diritti connessi, comunque realizzate, poste in essere sulle reti di comunicazione elettronica.

Il regolamento dell'Agcom sul diritto d'autore qualifica l'"opera digitale" quale «un'opera, o parti di essa, di carattere sonoro, audiovisivo, fotografico, videoludico, editoriale e letterario, inclusi i programmi applicativi e i sistemi operativi per elaboratore, tutelata dalla Legge sul diritto d'autore e diffusa su reti di comunicazione elettronica».

Una ulteriore variazione sul tema, quindi, un diverso sguardo con cui lo stesso soggetto, l'Agcom, esercita le proprie, diverse competenze sui videogiochi, quali "opere audiovisive" da un lato, ma anche "opere digitali" dall'altro, su binari diversi, in ragione delle diverse caratteristiche dei videogiochi e quindi per l'esercizio di diverse competenze dell'Agcom.

Da questo *excursus* emerge chiaramente comunque che il legislatore italiano sembra finalmente consapevole della valenza dei videogiochi ed il suo intervento è teso da un lato alla promozione e sostegno alla produzione, a dare maggiore riconoscimento alla natura creativa dell'opera videoludica attraverso le categorie e gli strumenti approntati per le opere e l'industria audiovisiva, non ultimo attraverso misure di promozione e supporto e qualche prima forma di sostegno economico ad una categoria che ne è rimasta sempre priva; dall'altro alla tutela del diritto d'autore, in ragione delle specificità della tutela a contrasto della prateria digitale, appunto includendo i videogiochi tra le "opere digitali".

I videogiochi non sono espressamente evidenziati come oggetto delle misure previste dalla legge 220/2016 ma, essendo parte delle opere audiovisive e poiché sono queste le destinatarie, come categoria generale, dei benefici della legge, godono anch'essi delle misure di sostegno ivi contemplate, in particolare una forma di *tax credit*, il cui modello ispiratore sembra essere quello del credito di imposta francese⁵⁴, che può essere riconosciuto a videogiochi che siano qualificati come prodotti italiani, con una percentuale di "italianità" individuata nel 25% della produzione considerata, secondo diversi indicatori. Il riconoscimento di questi benefici,

⁵³ Regolamento in materia di tutela del diritto d'autore sulle reti di comunicazione elettronica e procedure attuative ai sensi del decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 70, della delibera n. 680/13/CONS e s.m.i., testo coordinato con le modifiche di cui alla delibera n. 233/21/CONS, nonché, da ultimo, dalla delibera n. 189/23/CONS. Non è questa la sede per ripercorrere il dibattito nato intorno a questo provvedimento. Per una ricostruzione delle competenze Agcom in questo ambito v. Servizio Studi della Camera dei Deputati, *Prevenzione e repressione della diffusione illecita di contenuti tutelati dalla normativa sul diritto d'autore mediante le reti di comunicazione elettronica*, Schede di lettura, 26 maggio 2021.

⁵⁴ *Décret n° 2022-1392 du 19 octobre 2022 modifiant les dispositions du code du cinéma et de l'image animée relatives aux crédits d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo*. La Francia è il Paese europeo che ha una regolazione più avanzata sul settore videoludico, anche grazie all'esperienza maturata nel sostegno al cinema e all'audiovisivo, che hanno costituito un tratto distintivo della legislazione francese in ambito culturale.

posto sotto l'egida del Ministero della Cultura, promuove e quindi orienta la produzione videoludica italiana verso un'accezione in senso lato culturale dei videogiochi e per le quali è possibile invocare il regime di "eccezione culturale"⁵⁵ e le tutele previste per le opere europee, secondo un sistema mutuato appunto dai sistemi di regolazione delle opere audiovisive.

Il decreto con cui è stata data attuazione, per la prima volta, a tali misure di sostegno⁵⁶, precisa che ai fini del medesimo decreto, si applicano le definizioni contenute nella legge n. 220 del 2016 e le ulteriori specificazioni contenute nei decreti di attuazione della medesima legge. Tuttavia, come abbiamo segnalato, né la legge 220/2016 né i successivi decreti legislativi recano una definizione di videogioco, che è stata fornita dall'Agcom in attuazione della "sub-delega" in materia di classificazione dei videogiochi. Lo stesso decreto citato definisce quindi il videogioco quale: «l'opera audiovisiva che simula situazioni ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura ed è costruita intorno a un percorso di base che si sviluppa in funzione dell'interazione ludica con uno o più giocatori; può essere fruita mediante appositi dispositivi elettronici, computer o altri apparecchi, anche portatili; può prevedere una fruizione online» (art. 1, c. 2, lett. e) d.i. MC-MEF 12 maggio 2021). Viene quindi fatto cenno alla possibilità che l'opera si trasformi in un servizio, secondo le categorie del DSA e della fruizione di servizi online, ma non si entra evidentemente nel merito di questa opzione.

Come anticipato, definendo i videogiochi come una sotto-specie delle opere audiovisive e riconoscendogli natura culturale, li si sottopone al regime di "eccezione culturale" e quindi anche alla conseguente ammissibilità di forme di sostegno economico compatibili con il generale divieto di aiuti di stato di matrice europea. Nella prima versione del regolamento (UE) n. 651/2014 che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno i videogiochi erano stati espressamente esclusi dall'ammissibilità di aiuti di stato mentre nel testo oggi vigente del Regolamento, a seguito delle numerose modifiche intervenute, l'esclusione dei videogiochi è scomparsa. Sono sempre ammessi gli aiuti di stato, invece, a determinate condizioni, per le "opere audiovisive" per le quali sono definiti i tipi di sostegno e i tipi di costo che può essere sostenuto, ma non sono definite le opere audiovisive in sé, salvo alcune specifiche caratteristiche. In questa sede tale mancanza di definizione permette quindi che le "opere audiovisive", a parere di chi scrive, possano comprendere anche i videogiochi⁵⁷.

⁵⁵ L'eccezione culturale consente agli Stati membri dell'UE ma anche nell'ambito di altre organizzazioni internazionali di assoggettare determinati prodotti e servizi a speciali tutele a aiuti economici, in regime di deroga rispetto alle norme a favore della concorrenza, a tutela della cultura propria di ogni stato e a sostegno della diversità culturale. V. S. Foà - W. Santagata, *Eccezione culturale e diversità culturale. Il potere culturale delle organizzazioni centralizzate e decentralizzate*, in *Aedon*, 2, 2004; G. Mazzone, *Dall'eccezione alla diversità culturale: ministoria di una sfida per l'Europa*, in *Economia della Cultura*, 3, 2008, 327 ss.

⁵⁶ D.I. MiC e MEF 12 maggio 2021 REP 187, Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016, n. 220.

⁵⁷ Regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione del 17 giugno 2014 che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno in applicazione degli articoli 107 e 108 del Trattato, v. considerando 72 del testo originario, secondo cui «l'elenco di

5. I videogiochi come opera culturale complessa e le geometrie variabili della regolazione

Nella diversa prospettiva in cui sono adottati i due provvedimenti del MiC e dell'Agcom le definizioni di videogioco che, rispettivamente, vi sono riportate assolvono a finalità diverse e scontano l'assenza di una previa definizione per via normativa, con fonte di rango primario, dell'oggetto "videogioco". La definizione dell'Agcom, che ha per oggetto la classificazione dei videogiochi ai fini della tutela dei minori, sottolinea l'elemento multimediale e quindi la molteplicità di canali di fruizione attraverso cui i minori possono entrare in contatto con prodotti videoludici potenzialmente lesivi dei loro diritti. La definizione del decreto interministeriale evidenzia più l'elemento creativo e narrativo, più coerente con la contestualizzazione dei videogiochi tra i prodotti culturali destinatari di sostegni economici, lasciando l'elemento del *software* più in secondo piano e facendo solo un cenno veloce alla possibile fruizione *online* dei videogiochi e quindi alla possibile natura cangiante degli stessi, da prodotto a servizio. Queste definizioni sono compatibili con la normativa al momento adottata dall'UE ma soprattutto con le sue carenze. Costituiscono, anzi uno spunto di riflessione utile anche per i prossimi passi che l'UE *in primis* dovrebbe intraprendere per disciplinare il comparto. Nonostante queste asimmetrie lo sforzo per dare dignità e riconoscimento normativo al comparto videoludico ha un grandissimo significato che peraltro ha anticipato alcuni degli spunti normativi che stanno emergendo anche a livello europeo.

Tuttavia, sembra che una definizione giuridica unica, utilizzabile nei contesti normativi richiamati – principalmente sostegno alle opere videoludiche (anche come *species* del *genus* delle opere audiovisive) e classificazione dei videogiochi ai fini della tutela dei minori ma anche diritto d'autore, tutela dei dati personali, etc. –, sia pure nelle diverse finalità perseguite, gioverebbe a una più limpida definizione del perimetro normativo dei videogiochi e a una più sistematica riconoscibilità dei diritti e delle tutele applicabili.

Colpisce che, nella frammentarietà degli interventi normativi commentati, si perda quasi del tutto la dimensione fondamentale dei videogiochi e cioè l'elemento ludico, di gioco in sé, che potrebbe aiutare a discriminare e precisare meglio i confini dei videogiochi e delle loro caratteristiche, anche culturali.

Sembra quindi auspicabile una definizione giuridica unica ma che individui le varie componenti possibili dei videogiochi, che valorizzi i differenti elementi dell'opera complessa e rinvii alla normativa applicabile a seconda delle caratteristiche del videogioco, rafforzandone la natura culturale per favorire questa specifica espressione e diffusione della cultura europea e dei singoli Stati membri, con le necessarie tutele che le vecchie, ma soprattutto le nuove potenzialità dei videogiochi richiedono.

obiettivi e di attività culturali ammissibili non comprende attività commerciali, quali la moda, il design o i videogiochi». Il testo coordinato del Regolamento, a seguito delle numerose modifiche, è consultabile dalle pagine Eur-Lex anche se si tratta di una ricostruzione priva di valore legale. V. C. E. Baldi, *Finanziamento della cultura e regole di concorrenza. Nuove prospettive dal ripensamento della Commissione europea*, in *Aedon*, 3, 2016; F. Togo, *Aiuti di Stato nel settore culturale*, in *Aedon*, 2, 2009.

Abstract

L'articolo propone una riflessione sulla natura dei videogiochi e sull'opportunità di una loro definizione giuridica, in un momento in cui tecniche e modalità espressive favoriscono il riconoscimento delle loro caratteristiche di opere creative e culturali, ponendo alcune nuove sfide al regolatore. Nell'attuale, frammentario e carente quadro normativo prevale infatti la natura complessa dei videogiochi, che rende solo in parte mutuabile la normativa in materia di opere audiovisive e delle disposizioni adottate per i servizi digitali, a fronte di un comparto che rappresenta valori di mercato che superano di gran lunga quelli delle opere audiovisive e cinematografiche e che necessiterebbe di una più adatta cornice normativa.

The article proposes a reflection about the legal nature of video games and the opportunity of its juridical definition, when techniques and expressive methods favor the recognition of their characteristics as creative and cultural works, posing some new challenges to the regulator. In fact, in the ongoing fragmented and lacking legislative framework, the nature of complex work of the video games prevails, making the legislation on audiovisual works and the provisions adopted for digital services only partially interchangeable, and referred to a sector that represents market values that far exceed those of audiovisual and cinematographic works and that seems to need a more adequate normative framework.

Keywords

videogiochi – opere audiovisive – industria creativa – prodotto culturale – eccezione culturale.

Abstract

Nell'era digitale in cui viviamo, i diritti e la privacy dei minori stanno affrontando una rivoluzione senza precedenti. L'accesso illimitato al web, caratterizzato da scarse misure di controllo, presenta gravi sfide per la protezione della privacy e la prevenzione del cyberbullismo, un fenomeno che minaccia il benessere psicologico dei giovani. Questo capitolo analizza come tutelare la privacy dei minori, garantendo il loro diritto a un accesso sicuro a Internet e affrontando le problematiche legate al cyberbullismo, incluse le normative vigenti. Si approfondiscono i nuovi diritti digitali, l'importanza della protezione dell'identità personale, e le sfide poste dall'intelligenza artificiale in relazione al GDPR. Viene esaminata la necessità di un equilibrio tra la libertà di circolazione dei dati e la protezione dei minori, con un focus sulle normative europee e nazionali. Attraverso un'indagine condotta su studenti della Campania, si esplorano le dinamiche sociali e psicologiche legate all'uso dei social media. Il capitolo sottolinea l'importanza di un approccio integrato che coinvolga genitori, educatori e istituzioni nella lotta contro il cyberbullismo e nella promozione di una cultura digitale responsabile. Le misure legislative, come la legge n. 71/2017 e la legge n. 70 del 2024, offrono strumenti importanti, ma è fondamentale integrare tali normative con programmi educativi e di prevenzione. Solo attraverso un impegno collettivo sarà possibile creare un ambiente online sicuro e supportare il benessere dei minori nell'era digitale.

In the digital era we live in, the rights and privacy of minors are facing an unprecedented revolution. Unlimited access to the web, characterized by weak control measures, presents serious challenges for privacy protection and the prevention of cyberbullying, a phenomenon that threatens the psychological well-being of young people. This chapter analyzes how to safeguard minors' privacy while ensuring their right to safe internet access and addressing issues related to cyberbullying, including existing regulations. It delves into new digital rights, the importance of protecting personal identity, and the challenges posed by artificial intelligence in relation to GDPR. The need for a balance between the free circulation of data and the protection of minors is examined, with a focus on European and national regulations. Through a survey conducted among students in Campania, the social and psychological dynamics related to social media use are explored. The chapter emphasizes the importance of an integrated approach involving parents, educators, and institutions in the fight against cyberbullying and the promotion of responsible digital culture. Legislative measures, such as Law No. 71/2017 and No. 70 del 2024, provide essential tools, but it is crucial to integrate these regulations with educational and prevention programs. Only through collective commitment can a safe online environment be created and the well-being of minors supported in the digital age.

Keywords

Era digitale – cyberbullismo – privacy dei minori – prevenzione – consapevolezza

Elenco autori

Marco Bassini

assistant professor of Fundamental Rights and Artificial Intelligence, Tilburg University

Tobia Eugenio Boaro

allievo ordinario in Scienze giuridiche, Scuola Superiore Sant'Anna

Amalia Mariana Buzura

avvocato in Milano

Marina Caporale

professoressa associata di Diritto amministrativo, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Alice Civitella

dottoranda di ricerca in Scienze strategiche e giuridiche dell'innovazione per la difesa e la sicurezza, Università degli Studi di Torino - Centro Alti Studi per la Difesa

Mario D'Avino

professore a contratto, La Sapienza - Università di Roma; giudice onorario presso il Tribunale per i minorenni di Napoli

Giovanna De Carne

dottoranda di ricerca in Diritto internazionale, Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Federica De Simone

ricercatrice di Diritto penale, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Isabella de Vivo

dottoranda in Storia dell'Europa, La Sapienza-Università di Roma

Luca di Majo

ricercatore di Istituzioni di diritto pubblico, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Massimo Durante

professore ordinario di Filosofia del diritto, Università di Torino

Aldo Franceschini

assegnista di ricerca in Diritto processuale penale, Università degli Studi di Napoli Federico II

Irene Kamara

assistant professor of Cybercrime Law and Human Rights, Tilburg University

Fabiana Magnolo

dottoranda di ricerca in Diritto internazionale, Università del Salento

Ugo Pagallo

professore ordinario di Filosofia del diritto, Università di Torino

Christian Pallante

dottorando di ricerca in Diritto e sicurezza, Università degli Studi di Foggia

Ludovica Paseri

assegnista di ricerca in Filosofia del diritto, Università di Torino

Eugenia Perrone

senior legal advisor, CDP Cassa Depositi e Prestiti

Filomena Pisconti

ricercatrice di Diritto penale, Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Alessandro Rosanò

ricercatore di diritto dell'Unione europea, Università degli studi di Parma

Gabriele Rugani

assegnista di ricerca in Diritto pubblico comparato, Università di Pisa

Marianna Russo

ricercatrice in Diritto del lavoro, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Antonio Vertuccio

dottorando di ricerca in Internazionalizzazione dei sistemi giuridici e diritti fondamentali,
Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Pietro Villaschi

ricercatore di Diritto costituzionale e pubblico, Università degli Studi di Milano

CODICE ETICO

La **Rivista di diritto dei media** intende garantire la qualità dei contributi scientifici ivi pubblicati. A questo scopo, la direzione, il Comitato degli esperti per la valutazione e gli autori devono agire nel rispetto degli standard internazionali editoriali di carattere etico.

Autori: in sede di invio di un contributo, gli autori sono tenuti a fornire ogni informazione richiesta in base alla policy relativa alle submissions. Fornire informazioni fraudolente o dolosamente false o inesatte costituisce un comportamento contrario a etica. Gli autori garantiscono che i contributi costituiscono interamente opere originali, dando adeguatamente conto dei casi in cui il lavoro o i lavori di terzi sia/siano stati utilizzati. Qualsiasi forma di plagio deve ritenersi inaccettabile. Costituisce parimenti una condotta contraria a etica, oltre che una violazione della policy relativa alle submission, l'invio concomitante dello stesso manoscritto ad altre riviste. Eventuali co-autori devono essere al corrente della submission e approvare la versione finale del contributo prima della sua pubblicazione. Le rassegne di dottrina e giurisprudenza devono dare esaustivamente e accuratamente conto dello stato dell'arte.

Direzione: la direzione (ivi compresi direttori e vice-direttori) si impegna a effettuare la selezione dei contributi esclusivamente in base al relativo valore scientifico. I membri della direzione (ivi compresi direttori e vice-direttori) non potranno fare uso di alcuna delle informazioni acquisite per effetto del loro ruolo in assenza di un'esplicita autorizzazione da parte dell'autore o degli autori. La direzione è tenuta ad attivarsi prontamente nel caso qualsiasi questione etica sia portata alla sua attenzione o emerga in relazione a un contributo inviato per la valutazione ovvero pubblicato.

Comitato degli esperti della valutazione: i contributi sottoposti a valutazione costituiscono documentazione a carattere confidenziale per l'intera durata del processo. Le informazioni o idee acquisite confidenzialmente dai valutatori per effetto del processo di revisione non possono pertanto essere utilizzate per conseguire un vantaggio personale. Le valutazioni devono essere effettuate con profondità di analisi, fornendo commenti e suggerimenti che consentano agli autori di migliorare la qualità delle loro ricerche e dei rispettivi contributi. I revisori dovranno astenersi dal prendere in carico la valutazione di contributi relativi ad argomenti o questioni con i quali sono privi di familiarità e dovranno rispettare la tempistica del processo di valutazione. I revisori dovranno informare la direzione ed evitare di procedere alla valutazione nel caso di conflitto di interessi, derivante per esempio dall'esistenza di perduranti rapporti professionali con l'autore o la relativa istituzione accademica di affiliazione.



Le caratteristiche dei videogiochi, a fronte dell'evoluzione della società e delle possibilità tecnologiche, di modelli di fruizione, di dinamiche di gioco, ne fanno un prodotto che costituisce sempre di più un elemento determinante nella costruzione culturale degli individui e della società, ormai innegabile, e non è più, da molto tempo, un prodotto destinato solo a bambini e adolescenti².

Queste resistenze, unite a una mancata comprensione complessiva del fenomeno, hanno fatto sì che, nella prospettiva del decisore politico e del legislatore, i videogiochi non siano stati a tutt'oggi inclusi in un compiuto assetto regolatorio, tanto più che l'impressionante evoluzione tecnologica cambia con grandissima velocità caratteristiche e possibilità offerte dal mondo videoludico.

Per quanto riguarda il mercato europeo ed italiano occorre inoltre considerare che, sul fronte della domanda, si registrano valori affatto disprezzabili, mentre sul fronte della produzione videoludica la situazione è molto diversa: i soggetti presenti sul mercato europeo hanno numeri in aumento ma contenuti, e, al pari di altri prodotti "culturali", necessiterebbero di misure di sostegno.

v. i dati pubblicati annualmente da [Italian Interactive Digital Entertainment Association](https://www.iiidea.com), IIDEA, in [iiidea.com](https://www.iiidea.com). Per uno sguardo aggiornato e una prospettiva generale IRIS, *Legal challenges and market dynamics in the video games sector*, European Audiovisual Observatory, Strasbourg, 2024; European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, *Understanding the value of a European video games society – Final report*, Publications Office of the European Union, 2023. Solo per dare una sintesi dai dati del 2023 emerge che il 75% dei giocatori di videogiochi in Europa sono adulti e l'età media è di 31,4 anni; che il 53% degli europei gioca ai videogiochi; che fa forza lavoro complessiva in Europa è aumentata e sono circa 115.000 i lavoratori in questo comparto, di cui le donne costituiscono più del 24%; che il fatturato è di circa 25 miliardi di euro nei mercati chiave. Il 2024 sembra avere registrato i primi dati, ancora non definitivi, che evidenziano qualche segno di crisi, ritenuta in parte fisiologica dopo l'esplosione del mercato a seguito della pandemia. Il mercato complessivo è sempre in crescita ma con ritmi ridotti e si sono registrati anche molti licenziamenti nell'industria videoludica a livello globale. Per un primo commento L. Saettoni, *L'industria dei videogiochi vacilla: licenziamenti di massa e futuro incerto*, in [agendadigitale.eu](https://www.agendadigitale.eu), 11 luglio 2024.

² La sensibilità degli utenti è talmente matura e accorta, e anche qualificata dalla presenza di portatori di interesse sempre più rilevanti - ben lungi da quella che potrebbe essere espressione di una platea di soli minorenni - da avere portato alla registrazione di una iniziativa dei cittadini europei dal titolo "*Stop Destroying Videogames*", presentata alla Commissione europea, richiesta registrata nell'ambito del diritto di rivolgersi direttamente alla Commissione sottoponendole una richiesta in cui la si invita a presentare una proposta di un atto legislativo dell'Unione (regolamento (UE) 2019/788 del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 aprile 2019, riguardante l'iniziativa dei cittadini europei, ex art. 24 TFUE). Scopo dell'iniziativa è di "imporre agli editori di lasciare in uno stato funzionale (giocabile) i videogiochi che vendono o concedono in licenza (o le collegate funzionalità e risorse che vendono per i videogiochi che trattano) ai consumatori dell'Unione europea. Nello specifico l'iniziativa mira a impedire che gli editori possano disattivare da remoto i videogiochi prima che siano forniti mezzi ragionevoli per mantenerli in funzione" senza coinvolgere gli stessi editori. Per l'avanzamento dell'iniziativa e lo stato di avanzamento della raccolta delle firme necessarie (in cui spicca il contributo dei sottoscrittori italiani) [Decisione di esecuzione \(UE\) 2024/1824 della Commissione, del 19 giugno 2024, relativa alla richiesta di registrazione dell'iniziativa dei cittadini europei dal titolo Stop Destroying Videogames \(Mettiamo fine alla distruzione dei videogiochi\) a norma del regolamento \(UE\) 2019/788 del Parlamento europeo e del Consiglio \[notificata con il numero C\(2024\) 3860\]](https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1824/oj).

Accedere a una idea di videogiochi come prodotto culturale sembra peraltro la scelta di fondo portata avanti anche dal legislatore nazionale, nel momento in cui ha previsto le prime misure economiche a sostegno del comparto in attuazione della legge sul cinema e sull'audiovisivo (l. 220/2016)³. È peraltro una prospettiva che sembra si stia affermando anche nell'Unione europea, che negli ultimi anni ha contribuito a disciplinare alcuni aspetti delle produzioni videoludiche.

I videogiochi, come anticipato, sono stati considerati per decenni prevalentemente come un tipo di intrattenimento minore, destinato a un pubblico di bambini e adolescenti, per cui la principale preoccupazione è stata quella di prevenire e tutelare questi soggetti da eventuali effetti nocivi di giochi violenti o comunque che avessero contenuti per loro non idonei, nonché da una certa dipendenza intesa come eccessiva, di dedizione prevalentemente esclusiva a questa forma di intrattenimento. La tutela dei minori ha costituito e costituisce, ancora oggi, uno dei tratti caratterizzanti dell'approccio normativo e regolatorio ai videogiochi ma l'ambito delle tutele si amplia se si pensa ai contenuti discriminatori o anche di possibile incitamento all'odio che alcuni videogiochi possono esprimere e che hanno rilievo non solo in una prospettiva di tutela dei minori⁴.

Riguarda principalmente i minori anche il timore dell'eventuale aspetto "patologico", collegato al loro uso, che ha avuto anche un riconoscimento dall'Organizzazione Mondiale della Sanità⁵, riguarda un numero comunque ristretto di persone rispetto a una platea di videogiocatori sempre più ampia e sempre più aperta a fasce di popolazione che, fino a pochi anni fa, non erano considerate come possibili utenti: donne e adulti, ad esempio. I videogiochi sono disponibili per tutti i supporti (dallo smartphone alle console da tavolo), online e offline, possono essere giocati da soli e in compagnia (sia trovandosi fisicamente insieme che collegandosi online con i propri compagni di gioco), prevedono scambi e interazione onli-

³ La Commissione europea ha disciplinato il regime dei sostegni economici pubblici a infrastrutture e attività culturali nell'ambito del regolamento di esenzione n. 651/2014, *Regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione, del 17 giugno 2014, che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno in applicazione degli articoli 107 e 108 del Trattato*, stabilendo le condizioni di compatibilità degli aiuti di Stato in questo settore. Secondo quanto previsto nel Considerando 72, testo originario del regolamento, l'elenco di obiettivi e di attività culturali ammissibili non comprende le attività commerciali quali anche i videogiochi. Il punto è evidentemente nodale per l'applicazione di misure di sostegno pubblico, su cui v. C.E. Baldi, *Finanziamento della cultura e regole di concorrenza. Nuove prospettive dal ripensamento della Commissione europea*, in *Aedon*, 3, 2016.

⁴ Una iniziativa del Consiglio d'Europa, molto attivo anche oggi sul tema, è, in tempi non sospetti riferita all'adozione delle *Human rights guidelines for online games providers Developed by the Council of Europe in co-operation with the Interactive Software Federation of Europe*, Consiglio d'Europa, 2008.

⁵ La proposta dell'OMS che ha inserito nell'ICD (*International Classification of Diseases*), il manuale internazionale di classificazione delle patologie, la dipendenza da videogiochi o *gaming disorder* è in vigore dal 1° gennaio 2022. Più di un osservatore ha espresso riserve sulle forti influenze esercitate da alcuni paesi, che possono avere indotto l'OMS a fare questo passo. Da tale definizione sono esclusi i giochi d'azzardo, la cui dipendenza costituisce un altro tipo di patologia; anche per il legislatore, il sistema del "gambling", *online o offline*, è sempre stato regolato secondo diversi criteri. Gli effetti patologici dell'uso smodato dei videogiochi sono peraltro solo in parte conseguenza delle strategie di *marketing* dei produttori, evidentemente volte a fidelizzare l'utente in modo anche estremo.

ne che implicano anche contatti con gli altri videogiocatori e conseguenti tutele in ordine alla moderazione dei contenuti scambiati e al trattamento dei dati personali, hanno dinamiche di gioco semplici o estremamente complesse e articolate, sono gratuiti (alcuni solo apparentemente) e facilmente scaricabili e/o condivisibili o piuttosto costosi e prevedono a volte eventuali integrazioni da pagare per l'upgrade e contenuti "speciali", con quelle che sono definite microtransazioni. Il prodotto videoludico è sempre più raffinato, non ha solo finalità puramente ludiche, come ad es. i cosiddetti "serious game" o anche i videogiochi puramente educativi, studiati e utilizzati anche per vari tipi di terapie riabilitative, senza considerare che spesso i modelli videoludici concorrono a metodi e strategie di apprendimento anche in senso più ampio (si pensi anche, in senso lato, alla "gamification", intesa come l'utilizzo di elementi mutuati dal gioco in generale e in particolare dai videogiochi delle tecniche di gaming in contesti diversi, ad es. di formazione aziendale ma anche per reinventare forme di partecipazione alle politiche pubbliche e, più in generale, nella pubblica amministrazione)⁶.

I videogiochi quindi posso assumere molte forme, si sono evoluti e, per quanto riguarda le sfide di una regolazione efficace del prodotto in sé, in termini di mercato e tutele degli utenti, occorre considerare un significativo cambiamento che ha portato al passaggio dal "prodotto" al "servizio", attraverso il tendenziale passaggio dal modello "arcade" e "boxed", basato su un prodotto acquistato su supporto materiale e percepito e giocato come proprio, sul proprio dispositivo domestico, a un modello commerciale, ad oggi ampiamente utilizzato, basato sui giochi come servizio, pay-to-win o freemium. Il servizio in questo caso è messo a disposizione attraverso una piattaforma dedicata oppure insieme ad altri servizi (si pensi alle piattaforme che offrono principalmente contenuti audiovisivi ma si sono aperte anche a una offerta di videogiochi online, ai social media, ai principali fornitori di servizi internet) con una serie di considerazioni ulteriori sulla competitività dell'offerta videoludica e gli eventuali filtri all'accesso posti da produttori o dalle piattaforme di distribuzione, nella forma dell'accessibilità gratuita o a pagamento del prodotto videoludico.

Sempre più spesso questo prodotto, inoltre, interagisce con altri, non solo per una strategia di marketing dei produttori ma per una assonanza di mondi, di racconto: si pensi ai videogiochi che traggono ispirazione da film o da opere letterarie ma anche, al contrario, a opere cinematografiche o serie televisive, e iniziative editoriali (libri, fumetti) che nascono da prodotti videoludici.

Assistiamo a un fenomeno che esiste fin dalla fine degli anni '40 del secolo scorso e che si è sempre evoluto, particolarmente negli ultimi decenni, per mezzi e modalità di espressione. Le attuali generazioni hanno usufruito dei videogiochi molto più a lungo delle precedenti, facendoli entrare nel tessuto culturale della società più di quanto si sia disposti ad ammettere e spesso molto più di qualunque gioco reale, opera letteraria, film, fumetto, cartone animato o serie televisiva lo siano stati per le generazioni precedenti. Lo

⁶ V. in particolare G. Sgueo, *Ludocrazia. Quando il gioco accorcia le distanze tra governo e cittadini*, Milano, 2018, e dello stesso A. "Gamification", in P. Harris - A. Bitonti - C.S. Fleisher (eds.), *The Palgrave Encyclopedia of Interest Groups, Lobbying and Public Affairs*, Berlino, 2020.

stesso videogioco continua ad essere fruito dal proprio utente per lungo tempo, anche per anni. Le tecniche di coinvolgimento usate nei confronti dei videogiocatori sono sempre più raffinate, e sarebbe da approfondire quanto possano essere legittimamente pervasive, soprattutto in termini di tutela dei dati personali, e/o di condizionamento del comportamento dei videogiocatori, nel breve, nel medio e nel lungo periodo. È chiaro a tutti che qualunque attività ludica, coltivata in modo ossessivo, reca una serie di danni eppure, d'altra parte, può accentuare alcune capacità e così è anche per le attività videoludiche. Viceversa occorre considerare che i videogiocatori possono diventare dei professionisti del videogioco e l'attività videoludica è, in alcuni paesi ma non ancora in Italia, considerata un'attività sportiva in senso proprio, secondo la definizione dei cosiddetti e-sports⁷. Questo complesso di elementi ha permesso al regolatore di svolgere riflessioni differenti rispetto al passato e di accostare progressivamente la regolazione dei videogiochi alla regolazione di prodotti e servizi audiovisivi e digitali, accentuando la valorizzazione dell'elemento creativo e culturale. L'obiettivo di questo contributo è quindi di verificare l'utilità e l'orizzonte di una possibile definizione giuridica univoca o quanto più completa dei videogiochi, considerandone la natura di prodotto culturale ed espressione di creatività.

2. Alla ricerca di una definizione giuridica di videogioco. Elementi distintivi di un'opera complessa

L'inquadramento normativo dei videogiochi, come anticipato, patisce ancora oggi, nel diritto dell'Unione europea e in Italia, ma anche in altri paesi europei, un problema di definizione e di qualificazione giuridica, da cui derivano implicazioni e conseguenze sulla regolazione di un prodotto e/o di un servizio che cambia costantemente⁸.

Storicamente, fino ad oggi, ha prevalso una prospettiva giuridicamente incentrata sulla tutela del videogioco nella complessità e unitarietà del-

⁷ Si fa riferimento al fenomeno degli *e-sports*, su cui non ci soffermeremo in questa sede, che si presta ad essere un ulteriore tassello da collocare nella ricostruzione complessiva di un fenomeno ad oggi privo di una regolazione positiva autonoma. S. Ceretta - D. Filosa - L. Mazzei - N. Serao - L. Viola (a cura di) *E-sport: profili normativi e contrattuali*, Milano, 2022; L. Zambelli, A. Strinati, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, in *federalismi.it*, 14, 2021; P. Raimondo, *Sport vs esports. Una difficile convivenza*, in *federalismi.it*, 1, 2022.

⁸ L'analisi comparata restituisce un quadro ancora frammentario per i Paesi europei, che hanno seguito lo stesso percorso, grosso modo, che si cercherà di evidenziare con riferimento alla normativa italiana. Le caratteristiche essenziali della normativa, in chiave comparata, sono evidenziate nel rapporto A. Ramos - L. López - Mr. Anxo Rodríguez - T. Meng - S. Abrams, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization, WIPO, 2013. Esistono anche studi successivi, che raccolgono le disposizioni vigenti in vari paesi, a cura di associazioni di categoria o di studi legali specializzati che restituiscono questa frammentarietà ancora oggi, tra tutela dei diritti d'autore, tutela dei minori e legittimazione di forme di sostegno economico.

le sue componenti, quali opere dell'ingegno in sé, ma anche sulla tutela dell'apporto fornito dagli autori delle sue singole componenti. In particolare, la Corte di Giustizia dell'UE è stata chiamata ad esprimersi su aspetti di tutela del diritto d'autore connessi all'elaborazione del software e del supporto fisico, che nei primi decenni della affermazione dei videogiochi, era necessariamente fisso (il computer, la console di gioco), in linea con la tecnologia del tempo. Nel quadro normativo dell'UE i videogiochi sono dunque protetti, in prima istanza, dalla direttiva 2009/24/CE relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore e dalla direttiva 2001/29/CE relativa all'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione.

In una sentenza che costituisce un approdo fondamentale e una sintesi del percorso svolto dalla giurisprudenza europea, parallelamente alla evoluzione dei prodotti videoludici, la Corte di Giustizia dell'Unione europea afferma che «i videogiochi [...] costituiscono un materiale complesso, che comprende non solo un programma per elaboratore, ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, possiedono un valore creativo proprio che non può essere ridotto alla suddetta codificazione»⁹.

Pur ampliando la prospettiva e integrando elementi diversi, l'elemento essenziale e distintivo dei videogiochi è la presenza del software e sul software si è concentrata la normativa e anche la giurisprudenza italiana, che, in una prima fase, era tesa a individuare la possibilità di richiamare, per similitudini e differenze, il regime applicabile alle opere cinematografiche¹⁰. È stato ritenuto infatti che le opere cinematografiche condividono con i videogiochi la presenza di immagini in movimento e suoni, in una prospettiva utile per accordare le tutele proprie del diritto d'autore all'opera videoludica qualora presenti un livello minimo ma sufficiente di creatività, secondo quanto disposto, a quel tempo, dalla Legge sul diritto d'autore, l. 633/1941 (L.D.A.). Questo tipo di riflessioni della giurisprudenza del tempo si accompagnano a valutazioni del tutto critiche del prodotto videoludico («aggeggi creati per sollevare dalla noia gente sfaccendata») e valorizzano la dimensione “audiovisiva” del videogioco (immagini in movimento, animazioni, suoni...) anche in ragione della mancata inclusione, a quel tempo, del software come oggetto di tutela nella normativa allora vigente sul diritto d'autore¹¹.

L'assimilabilità alle opere audiovisive è un elemento che, come vedremo, ritorna nel diritto nazionale e anche dell'UE, e che si affianca alla tutela del software che, nel trascorrere del tempo e nelle successive interpretazioni della giurisprudenza, è diventato prima un elemento necessario e, poi, non più sufficiente a dare un compiuto riconoscimento giuridico ai videogiochi, come evidenziato già dalla giurisprudenza europea citata.

⁹ CGUE, C-355/12, *Nintendo e a. c. PC Box srl e a.* (2014).

¹⁰ Trib. Torino, sez. I civ., 17 ottobre 1983, *ATARI inc. e soc. Fratelli Bartolino e soci c. SIDAM*, in *Giurisprudenza Piemontese*; Trib. Milano, 20 giugno 1988, *Soc. Gruppo ed. Jackson c. Soc. Sipe*, in *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, 1988, 878 ss.; Cass. pen., sez. III, 6 maggio 1999, n. 1716, in *Rivista penale*, 1999, 653. In senso conforme Cass. pen., sez. III, 26 marzo 1999, n. 1204, in *Diritto d'autore.*, 1999, 489.

¹¹ A. Cataldi, *L'inquadramento giuridico del videogioco*, in *Il Diritto d'Autore*, 2016, 322 ss.

A seguito dell'adozione della direttiva 91/250/CE (codificata in seguito nella direttiva 2009/24/CE), in Italia è stato introdotto solo nei primi anni '90¹² il secondo comma dell'art. 1 della L.D.A., che stabilisce la protezione dei programmi per elaboratore (ossia del software) «come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla tutela delle opere letterarie e artistiche». Il software entra così nel perimetro della legge sul diritto d'autore e costituisce anche l'aspetto su cui si concentra certa successiva giurisprudenza interna, volta a verificare la portata dell'applicazione delle cosiddette misure tecnologiche di protezione che, ex art. 102-quater L.D.A., i titolari di diritti d'autore e di diritti connessi possono apporre sulle opere e sui materiali protetti¹³.

Attraverso la giurisprudenza sulle misure di protezione, emerge una definizione dei videogiochi come «qualcosa di diverso e di più articolato rispetto ai programmi per elaboratore comunemente in commercio, così come non sono riconducibili per intero al concetto di supporto contenente "sequenze d'immagini in movimento". Essi, infatti, si "appoggiano" ad un programma per elaboratore, che parzialmente comprendono, ma ciò avviene al solo fine di dare corso alla componente principale e dotata di propria autonoma concettuale, che è rappresentata da sequenze di immagini e suoni che, pur in presenza di molteplici opzioni a disposizione dell'utente (secondo una interattività, peraltro, mai del tutto libere perché "guidata" e predefinita dagli autori), compongono una storia ed un percorso ideati e incanalati dagli autori del gioco. Ma anche qualora lo sviluppo di una storia possa assumere direzioni guidate dall'utente, è indubitabile che tale sviluppo si avvalga della base narrativa e tecnologica voluta da coloro che hanno ideato e sviluppato il gioco, così come nessuno dubita che costituiscano opera d'ingegno riconducibili ai loro autori i racconti a soluzione plurima o "aperti" che caratterizzano alcuni libri. In altri termini, i videogiochi impiegano un software e non possono essere confusi con esso».¹⁴

Nella giurisprudenza interna si è perso, in questa fase, l'intento di creare di un parallelismo con le opere cinematografiche, e quindi torna recessivo l'elemento della narrazione per immagini - anche se non sono frutto di riprese audiovisive - rispetto a quello di elaborazione di un software, di cui sono comunque parte integrante scelte narrative, di regia e di strategia, di musiche ed effetti sonori ed altri elementi analoghi a quelli usati per le opere audiovisive. Questo approdo della giurisprudenza italiana appare già non più sufficiente ad esaurire le plurime dimensioni del videogioco, in potente espansione espressiva resa possibile dalla tecnologia, dal software ma che, appunto, non si esauriscono in questo¹⁵.

¹² Tramite il decreto di attuazione d. lgs. n. 528 del 29 dicembre 1992.

¹³ Le misure tecnologiche di protezione hanno lo scopo di impedire o limitare atti non autorizzati. Su cui in particolare Cass. pen., sez. III, 1° agosto 2017, n. 38204.

¹⁴ Cass. pen., sez. III, 25 maggio 2007, n. 33768, ripresa anche da giurisprudenza successiva.

¹⁵ Analogamente in Francia, in cui il videogioco è stato definito dalla giurisprudenza come un'opera composta da due elementi costitutivi: il software e gli "aspetti audiovisivi, grafici e sonori". Court d'Appelle, Parigi, sez. XII, 26 settembre 2011, *Sarl Aakero Pure Tronic e a. c. Nintendo. Mission parlementaire sur le regime juridique du jeu video en droit d'auteur*,

Questo possibile accostamento ma anche disallineamento tra videogiochi e tutela del software ma anche tra videogiochi ed opere audiovisive si riflette in particolare nel diritto dell'UE e nazionale, in un momento caratterizzato anche da numerosi interventi normativi su contenuti, servizi e mercati digitali e implementati dai possibili sconfinati scenari che l'uso dell'intelligenza artificiale prospetta anche in questi ambiti, e di cui, peraltro, proprio i videogiochi costituiscono un degli ambiti principali di sperimentazione e sviluppo e quindi sono un ambito che favorisce l'affermazione dell'IA, anche in chiave economica.¹⁶

Nel diritto italiano più recente emerge l'accostamento dei videogiochi alle opere audiovisive per cui sarà utile cogliere i tratti essenziali che potrebbero supportare questa scelta, che consente anche di riflettere sul riconoscimento del valore culturale dei videogiochi.

3. Unione europea, principi di regolazione del comparto audiovisivo e digitale e videogiochi. Tra prodotto e servizio

L'intervento dell'Unione europea nel settore audiovisivo, in particolare dei prodotti audiovisivi, si misura, storicamente, con la loro dimensione culturale, la loro capacità di fare circolare idee e valori e di valorizzare le identità dei popoli dei paesi europei e dell'Europa nel suo insieme, per favorire l'integrazione europea¹⁷.

Come noto l'intervento dell'UE nel comparto dei "media" può essere dedotta da vari articoli del Trattato sul Funzionamento dell'UE, anche alla luce della natura complessa dei beni e dei servizi relativi al comparto, che non sono esclusivamente beni culturali e nemmeno esclusivamente beni economici. La base giuridica è quindi ricondotta a vari articoli del TFUE in materia di libera circolazione delle merci, delle persone, dei servizi e dei capitali, di politica in materia di concorrenza, di armonizzazione tecnologica e ravvicinamento, ma anche, e ai nostri fini, soprattutto, cultura, industria e politica commerciale comune.

Più che ad altri principi e competenze contenuti nei Trattati (libera circolazione dei servizi, concorrenza, armonizzazione tecnologica e, diversamente il pluralismo da intendersi in questa sede sia come pluralismo informativo e in particolare dei media, ma anche, e forse prevalentemente, come pluralismo culturale), qui viene in considerazione l'art. 167 TFUE¹⁸ per individuare il fondamento e il ruolo dell'Unione in questo ambito e la

Rapport de M. Patrice Martin-Lalande, 30 mai - 30 novembre 2011.

¹⁶ J. Togelius, *Artificial Intelligence and Games*, Berlino, 2018; sull'impatto del Regolamento (UE) 2024/1689, *infra*, §. 3.1.

¹⁷ Per sintesi, in questa sede, rispetto alla vastità del tema, si rinvia all'interessante ricostruzione di S. Cicerchia, *Europa: dalla cultura alla creatività e ritorno. Proposte e dilemmi politici*, in *Economia della Cultura*, 3, 2013, 297 ss.

¹⁸ Art. 167 TFUE (*ex* art. 151 del TCE), par. 1: «L'Unione contribuisce al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità nazionali e regionali, evidenziando nel contempo il retaggio culturale comune».

sua eventuale estensione anche all'ambito videoludico¹⁹.

In questa prospettiva si comprende che l'approccio al settore audiovisivo della Comunità Europea prima e dell'Unione poi, rispetto alle opere audiovisive, sia di tipo protezionistico e di promozione dell'industria audiovisiva europea²⁰, per tutelare e promuovere il valore culturale e identitario di cui è portatrice e per sostenere un comparto da sempre schiacciato dallo straripante predominio, storicamente, dell'industria audiovisiva statunitense. Nell'impostazione dell'Unione si afferma per prima la dimensione e il rilievo culturale, ma nel corso degli anni la dimensione industriale ed economica incrementano costantemente la loro rilevanza, anche in relazione all'esigenza di realizzare un Mercato unico digitale in cui il settore audiovisivo gioca un ruolo essenziale²¹.

La prima versione della Direttiva "Televisione senza frontiere"²² considerava, oltre ai servizi, anche trasmissioni, programmi, e, genericamente, le opere europee. Per queste c'era stato un tentativo di introdurre forme obbligatorie di tutela della produzione audiovisiva europea e l'obbligo per le emittenti europee di riservare una parte della loro programmazione ad opere prodotte in Europa, ma tali vincoli non furono poi inseriti, in modo esplicito e con soglie pre-fissate e trasversali, da applicare a tutte le emittenti, nel testo definitivo della direttiva²³. Nel sistema dei media di quel

¹⁹ In questa prospettiva e competenze possono essere espresse con azioni di incentivazioni e raccomandazioni, come specificato dallo stesso art. 167, trattandosi di competenze cosiddette di sostegno, che cioè completano e integrano le competenze esistenti a livello nazionale e sub-nazionale. A. Contaldo - B. Marchesano, *Le politiche europee nel settore audiovisivo e cinematografico*, in *MC, Diritto ed economia dei mezzi di comunicazione*, 1, 2015-2016, 25 ss.

²⁰ G. Rossi, *Produzione audiovisiva e indipendente*, in F. Bassan - E. Tosi (a cura di), *Il diritto degli audiovisivi*, Milano, 2012, 273 ss.

²¹ Comunicazione della Commissione «Strategia per il mercato unico digitale in Europa» del 6 maggio 2015, COM(2015) 192 final.

²² Direttiva 89/552/CEE del Consiglio, del 3 ottobre 1989, relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati Membri concernenti l'esercizio delle attività televisive.

²³ R. Mastroianni, *La Direttiva sui servizi di media audiovisivi e la sua attuazione nell'ordinamento italiano*, Torino, 2012, 62-63. Al riguardo si consideri il testo degli artt. 4 e 5 della direttiva 89/552/CEE poi ripreso negli artt. 16 e 17 della direttiva 2010/13/UE che fa riferimento a obblighi differenziati: A) tutte le emittenti devono riservare ad opere europee, in generale, la *maggior parte del loro tempo di trasmissione*, per tale intendendosi almeno il 50%, escluso il tempo assegnato a notiziari, manifestazioni sportive, giochi, pubblicità, servizi di teletext e televendite", secondo "criteri appropriati" che tutte le emittenti devono autonomamente individuare per raggiungere gradualmente questa proporzione; qualora non possa essere raggiunta la proporzione citata, la proporzione effettiva non deve comunque essere inferiore a quella constatata in media nel 1988 nello Stato membro di interesse. B) Con riferimento alle emittenti e ai produttori di opere europee *indipendenti dalle emittenti stesse* le direttive proseguono affermando, con il medesimo testo, che gli Stati membri, ogni qualvolta sia possibile e ricorrendo ai mezzi appropriati, provvedono a che le emittenti riservino alle opere di tali produttori il 10 % almeno del loro tempo di trasmissione — escluso il tempo assegnato a notiziari, manifestazioni sportive, giochi, pubblicità, servizi di teletext e televendite — oppure, a scelta dello Stato membro, il 10 % almeno del loro bilancio destinato alla programmazione. assegnando una quota adeguata ad opere recenti, vale a dire quelle diffuse entro un termine di cinque anni dalla loro produzione (art. 17, direttiva 2010/13/UE). Direttiva 2010/13/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 marzo 2010, relativa al coordinamento di determinate

periodo radiotelevisione e cinema viaggiavano su binari che si cercava di tenere separati, in modo che la prima non erodesse pubblico ed entrate del secondo ma, piuttosto costituisse un'ulteriore possibilità di sfruttamento delle opere cinematografiche, concepite per essere destinate e fruite, in prima battuta, nelle sale cinematografiche.

Un cambio di passo si registra con il “Libro verde sulla convergenza tra i settori delle telecomunicazioni, dell’audiovisivo e delle tecnologie dell’informazione e sulle sue implicazioni normative e dalla successiva Comunicazione della Commissione CEE sulla politica audiovisiva nell’era digitale”²⁴. In questa Comunicazione la Commissione europea parla ancora di “materiale audiovisivo”²⁵ e di “servizi audiovisivi”. Il cinema è posto in una posizione apparentemente distinta, ancora agganciato, nella prospettiva comunitaria, alla collocazione in cui le tradizionali tecniche di produzione e diffusione lo avevano sempre posto. D’altra parte sono i primi anni in cui si comincia a delineare l’impatto della digitalizzazione dei contenuti e delle nuove possibilità per la loro fruizione. In questo documento la CE rileva anzi che lo sviluppo dei nuovi servizi - come pay-TV, pay-per-view, Near-Video-on-Demand (NVOD) - non incide in modo negativo sui mezzi già esistenti, come il cinema e il mercato dei video (allora su cassetta o in formato DVD) e ipotizza un possibile rapporto di complementarità tra diversi servizi.

Successivamente un’altra Comunicazione della Commissione europea²⁶ si riferisce alle opere cinematografiche e alle “altre opere audiovisive”, configurando queste ultime come un’unica categoria, non definita in sé, di cui si sottolinea la duplice natura: «Sono beni economici che offrono notevoli opportunità per creare ricchezza e occupazione [...] Sono anche beni culturali che, al tempo stesso, rispecchiano e modellano la nostra società»²⁷.

L’Unione interviene più incisivamente sui servizi televisivi, soffermandosi sulla promozione delle opere europee attraverso le modifiche alla Direttiva “TV senza frontiere” avvenute nel 1997 e nel 2007²⁸. La direttiva 2007/65/

disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi (Direttiva sui servizi di media audiovisivi), in *GUUE* L 95 del 15 aprile 2010.

²⁴ Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento Europeo, al Comitato Economico e Sociale e al Comitato delle Regioni. Principi e Orientamenti per la Politica Audiovisiva della Comunità nell’Era Digitale, COM(1999) 657 definitivo.

²⁵ Traduzione ufficiale in italiano, piuttosto infelice, di “*audiovisual content*”, nel testo in inglese della Comunicazione.

²⁶ Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle regioni su taluni aspetti giuridici riguardanti le opere cinematografiche e le altre opere audiovisive, COM/2001/534 def., in *GUCE* C 43 del 16 febbraio 2002.

²⁷ Così testualmente la Comunicazione citata. La Convenzione è vincolante per gli stati firmatari e prevede l’obbligo legale del deposito di qualsiasi materiale di “immagini in movimento” prodotto o co-prodotto e reso disponibile al pubblico in ogni Stato firmatario.

²⁸ Direttiva 97/36/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 30 giugno 1997 che modifica la direttiva 89/552/CEE del Consiglio relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti l’esercizio delle attività televisive, in *GUCE* L 202 del 30 luglio 1997; Direttiva 2007/65/

CE, che modificava l'impianto della Direttiva TV senza frontiere in modo sostanziale, come noto è stata approvata e poi abrogata e sostituita dalla direttiva 2010/13/UE ("Direttiva SMAV"). In questa sede sono definiti i programmi quali «una serie di immagini animate, sonore o non, che costituiscono un singolo elemento nell'ambito di un palinsesto o di un catalogo stabilito da un fornitore di servizi di media la cui forma e il cui contenuto sono comparabili alla forma e al contenuto della radiodiffusione televisiva. Sono programmi, ad esempio, i lungometraggi, le manifestazioni sportive, le commedie di situazione (*sitcom*), i documentari, i programmi per bambini e le *fiction* originali» (art. 1, c. 1, lett. *b*). In questa definizione compaiono sicuramente quelle che possono essere comprese tra le opere audiovisive che però in sé, come categoria, non sono esplicitamente definite dalla direttiva.

La Direttiva SMAV riconosce, in particolare, un sostegno alle produzioni europee attraverso un sistema di quote di programmazione a queste destinate, vincolanti per le emittenti europee. Non sono esplicitate soglie o percentuali, ma la loro fissazione è sostanzialmente rinviata agli Stati membri (art. 16, c. 1)²⁹.

Da questa previsione si desume che il tipo di prodotti citati è escluso dal novero delle opere europee tutelate, ma quali siano le "opere" da sostenere attraverso le quote non viene esplicitamente stabilito. Le definizioni contenute nella direttiva si soffermano esclusivamente sulla loro natura "europea", idonea ad includerle nel sistema delle quote, o meno (art. 1, c. 1, lett. *n*) nonché c. 2, 3 e 4). Nel considerando 32 viene richiamata la necessità di definire le opere europee ma, anche in questo caso, viene fatto un sostanziale rinvio alla normativa degli Stati membri³⁰. Nel precedente considerando 22 si menzionano, viceversa, gli ambiti esclusi dalla definizione di servizi di media audiovisivi, tra cui figurano anche i giochi "in linea", facendo riferimento alle forme allora possibili del *gaming* online, che prevedevano comunque una "trasmissione" e fruizione online dei videogiochi ma non i videogiochi in sé, nella loro complessità e varietà di forme, in quanto "opere". Questo riferimento scompare, peraltro, nella nuova edizione della Direttiva e davvero sembrava sovrabbondante visto che la differenza tra videogiochi online e servizi audiovisivi, per come definiti nella successione delle direttive UE, pare sostanziale ed evidente.

La più recente revisione della Direttiva SMA³¹ reca alcune importanti novi-

CE del Parlamento europeo e del Consiglio, dell' 11 dicembre 2007, che modifica la direttiva 89/552/CEE del Consiglio relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti l'esercizio delle attività televisive (Testo rilevante ai fini del SEE), in GUCE L 332/27 del 18 dicembre 2007.

²⁹ Salvo quanto precisato in nota 23, con riferimento agli art. 16 e 17 della Direttiva SMAV.

³⁰ Considerando 32, direttiva 2010/13/UE: «Per i fini della presente direttiva occorre definire le "opere europee", fatta salva la possibilità per gli Stati membri di precisare questa definizione per quanto riguarda i fornitori di servizi di media audiovisivi soggetti alla loro competenza nel rispetto del diritto dell'Unione e tenendo conto degli obiettivi della presente direttiva».

³¹ Direttiva (UE) 2018/1808 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 novembre 2018, recante modifica della direttiva 2010/13/UE, relativa al coordinamento di

tà ma neanche in questa occasione ricorrono elementi che possano anche solo sollevare la possibilità di una assimilazione alle opere audiovisive dei prodotti videoludici. D'altra parte applicare ai videogiochi il complesso di norme maturate in sessanta anni per il sistema audiovisivo, ieri analogico, oggi digitale, pone una serie di problemi applicativi notevoli per cui sembra ragionevole l'estrapolazione di una serie di principi e relative ricadute in termini di regolazione, da applicare solo agli aspetti che più compiutamente coincidono, tra i due tipi di prodotti/servizi.

3.1. Videogiochi, opere audiovisive, prodotti e servizi digitali. Prospettive di regolazione.

Da questo quadro, in base alla normativa vigente e a quella che si prefigura, si coglie l'evoluzione dei media e il tentativo sempre più determinato dell'UE di tutelare e promuovere la propria produzione audiovisiva in una prospettiva culturale ma sempre più decisamente anche industriale ed economica. Questa prospettiva emerge con maggiore chiarezza anche nei documenti e nelle iniziative che l'UE sta conducendo per la realizzazione del Mercato unico digitale e in particolare per il Decennio digitale europeo³². Il Libro verde sulla distribuzione *online* di opere audiovisive nell'Unione europea del 2011 e il successivo Libro verde sulla convergenza del 2013³³ evidenziano gli aspetti critici e le sfide che i cambiamenti del sistema dei media vanno ponendo alla produzione e diffusione audiovisiva europea in un contesto digitale e preparano il terreno alle priorità che saranno definite nella strategia per un Mercato unico digitale europeo, tra cui rientra, non a caso, anche la revisione della direttiva SMA. In questo contesto l'evoluzione dei videogiochi registra, come anticipato, la dematerializzazione dei prodotti e l'affermarsi del *gaming* online e di nuove forme di produzione, diffusione e fruizione di "servizi" videoludici.

A fronte di questo quadro possiamo osservare che, in assenza di una definizione di cosa siano le opere (audiovisive) europee e quali possano essere sicuramente qualificate come tali, in nessuno dei numerosi passaggi normativi citati queste sono accostate ai videogiochi.

Si intravede però qualche possibile cambiamento di approccio per una definizione dei videogiochi se si considera anche che, anche sotto l'espansione del mercato videoludico *online* e l'affermarsi parallelo del fenomeno degli *e-sports*, l'UE ha incluso i videogiochi tra i numerosi interventi nelle politiche per la realizzazione di un mercato unico digitale che, a diverso ti-

determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri, concernente il testo unico per la fornitura di servizi di media audiovisivi in considerazione dell'evoluzione delle realtà del mercato, in *GUUE* L 303 del 28 novembre 2018. La direttiva è stata attuata in Italia con il d.lgs. 208/2021, che costituisce il nuovo Testo unico dei servizi di media audiovisivi. Sulla direttiva e sul suo impatto v. G. B. Abbamonte - E. Apa - O. Pollicino (a cura di), *La riforma del mercato audiovisivo europeo*, Torino, 2019.

³² *Decennio digitale europeo: obiettivi digitali per il 2030*, in *commission.europa.eu*.

³³ *Libro verde sulla distribuzione online di opere audiovisive nell'Unione europea - Verso un mercato unico del digitale: opportunità e sfide*, COM(2011) 427 definitivo; *Libro Verde, Prepararsi a un mondo audiovisivo della piena convergenza: crescita, creazione e valori*, COM(2013) 231 final.

tolo, l'Unione persegue, in particolare sottolineandone la valenza culturale e l'importanza di rafforzare anche questo comparto produttivo.

L'UE sembra quindi, in particolare negli ultimi anni, tentata dall'attrarre la disciplina dei videogiochi nell'orbita delle opere audiovisive e tuttavia in modo incerto, come fosse un approdo comunque insoddisfacente³⁴. Sembra dunque sia, ad oggi, privilegiata ancora una pluralità di approcci, maggiormente sensibile alla valorizzazione dei videogiochi come prodotto in senso lato culturale ma anche in relazione alla loro dimensione digitale³⁵. Una risoluzione del Parlamento europeo³⁶ invita infatti la Commissione e il Consiglio a riconoscere i videogiochi quali "potente strumento intersettoriale", che incrocia varie tecniche artistiche con tecnologie innovative, ed esprime l'auspicio di una valorizzazione dell'"ecosistema" dei videogiochi quale importante industria culturale e creativa, auspicando lo sviluppo di una strategia europea coerente e a lungo termine in materia.

Più incisive ancora le conclusioni del Consiglio dell'UE del 2023³⁷ che ripropongono la definizione dei videogiochi quali opere creative complesse, esaltandone il valore creativo proprio, rifacendosi alla giurisprudenza della Corte di giustizia, in particolare alla causa C-355/12, citata *supra*. Inoltre il Consiglio conferma il settore dei videogiochi quale parte integrante dell'ecosistema delle industrie culturali e creative, evidenziando come interagisca con altri settori. Se ne sottolinea anche il grande potenziale nel creare e trasmettere contenuti e valori culturali ed evidenziare la ricchezza e la diversità della creazione, del patrimonio e della storia europei, oltre ad avere un impatto significativo in termini di creazione di posti di lavoro e a contribuire considerevolmente al Prodotto Interno Lordo. Soprattutto il Consiglio rafforza la caratteristica dei videogiochi come vero e proprio bene culturale (parr. 11 e 13) e sembra implicitamente valorizzare la prospettiva normativa italiana, su cui ci soffermeremo nel paragrafo successivo, laddove auspica che gli Stati membri si adoperino per introdurre meccanismi di finanziamento, anche, se del caso, ispirandosi a quelli esistenti per altri settori culturali e creativi quale l'industria audiovisiva (par. 12).

Al momento, dunque, l'UE sembra orientata a considerare la dimensione culturale dei videogiochi, pur mantenendoli distinti dalle opere audiovisive, alla cui regolazione tuttavia si ispira sempre di più per mutuare principi

³⁴ Si veda ad es. la Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023 Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI)), in GUUE C del 16 giugno 2023, considerando D: «considerando che, nonostante il suo ruolo centrale nell'ecosistema culturale e creativo europeo, il settore dei videogiochi è ancora trascurato dai legislatori rispetto ad altri settori dei media, in particolare i film e altri prodotti audiovisivi, che ricevono generalmente maggiori finanziamenti e sono utilizzati come modello per dare forma alla regolamentazione e alle politiche in materia di videogiochi, un approccio che non tiene conto delle differenze tra di loro».

³⁵ Alle definizioni già richiamate si aggiunge ad es. quella di «intrattenimento popolare» ma anche «opera d'arte con un valore culturale», contenute nella Risoluzione del Parlamento europeo appena citata.

³⁶ Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), in GUUE C del 5 maggio 2023.

³⁷ Conclusioni del Consiglio sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi (C/2023/1345), in GUUE C del 30 novembre 2023.

e modelli di tutela e valorizzazione culturale.

Se da un lato questo intervento è da salutare con favore, come segno di interesse dell'Unione per questo settore e come auspicio per una regolazione sistemica di fonte UE, dall'altro se ne deve registrare il significativo ritardo, su cui incidono, trasversalmente, anche gli altri interventi normativi su mercato e servizi digitali. Dobbiamo necessariamente fare riferimento, quindi, agli elementi che influiscono sulla regolazione dei videogiochi e che sono rintracciabili nelle principali fonti che stanno plasmando il sistema digitale europeo, quali, tra le altre, il *Digital Service Act* (DSA)³⁸, il *Digital Market Act* (DMA)³⁹ ma anche la direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale, attuata in Italia con il d.lgs. 177/2021, che modifica la nostra L.D.A.⁴⁰, nonché la direttiva (UE) 2019/770 relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale e di servizi digitali, attuata con d.lgs. 173/2021⁴¹.

Concentrandoci principalmente, in termini di regolazione, sul DSA⁴² questo costituisce un riferimento normativo anche per i videogiochi solo se il videogioco si configuri come servizio *online* e ricada nelle ipotesi previste dal DSA. Come noto, i destinatari del DSA sono i prestatori di servizi intermediari, e in particolare quelli consistenti in servizi noti come semplice trasporto (*mere conduit*), memorizzazione temporanea (*caching*) e memorizzazione di informazioni (*hosting*)⁴³. Questi servizi di intermediazione sono effettivamente propri anche dei videogiochi *online* se si pensa ad es. ai servizi di messaggistica multigiocatore attivi in quasi tutti i giochi *online*, o ai videogiochi con contenuti generati dall'utente, che quindi possono

³⁸ Regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 ottobre 2022, relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali), in GUUE L del 27 ottobre 2022.

³⁹ Regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 14 settembre 2022, relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE)2020/1828 (regolamento sui mercati digitali), in GUUE L 265 del 12 ottobre 2022.

⁴⁰ E sulla base della quale l'Agcom viene investita di nuove e significative competenze. Su uno specifico aspetto di questa direttiva è da segnalare, per quanto qui rileva, una affermazione contenuta nelle Conclusioni dell'Avvocato generale H. Saugmandsgaarde, presentate il 15 luglio 2021, nella causa CGUE, C-401/19, *Repubblica di Polonia c. Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea*. Nelle sue Conclusioni, l'avvocato generale infatti afferma che l'art. 17 della direttiva (UE) 2019/790 si applica, in assenza di qualsivoglia limitazione al riguardo nei termini di tale articolo o nella definizione del «prestatore di servizi di condivisione di contenuti online» figurante all'art. 2, p. 6, di tale direttiva, a tutti i tipi di materiali protetti (visivi, musicali, cinematografici, testuali, ma anche le linee di codici, i videogiochi, ecc.).

⁴¹ D.lgs. 173/2021, recante "Attuazione della direttiva (UE) 2019/770 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 20 maggio 2019, relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale e di servizi digitali".

⁴² Anche il DMA impatta sulla regolazione del mercato videoludico, ad es. per aspetti connessi alla disponibilità dei videogiochi attraverso le piattaforme, aspetto su cui qui non ci soffermiamo.

⁴³ Tali prestatori di servizi rientrano nella più ampia categoria dei prestatori di determinati servizi della società dell'informazione definiti nella direttiva (UE) 2015/1535 del Parlamento europeo e del Consiglio ossia qualsiasi servizio prestato normalmente dietro retribuzione, a distanza, per via elettronica e a richiesta individuale di un destinatario.

essere inclusi nella categoria degli *hosting*. Quindi valgono anche in ambito videoludico i principi di maggiore responsabilizzazione degli intermediari *online*, specie quelli di più grandi dimensioni e così anche in ambito videoludico si dovrà applicare il meccanismo di *notice and action*, che contempla non solo la rimozione dei contenuti (*notice and take down*), ma prevede che gli intermediari predispongano meccanismi idonei a garantire che la rimozione o, meglio, la moderazione degli stessi. Le società che offrono servizi di videogiochi *online* devono quindi, ove ne ricorrano le condizioni e con le specifiche previsioni per le piattaforme online molto grandi, corrispondere alle nuove regole così come qualsiasi altro prestatore di servizi intermediari *online*.

Un altro aspetto da considerare ai fini di un inquadramento giuridico europeo dei videogiochi, da richiamare in questa sede, è legato all’impatto dell’*AI Act*, regolamento (UE) 2024/1689⁴⁴. A titolo di premessa, e in via indicativa, occorre segnalare che l’IA, in particolare con un sistema LLM, può intervenire in un videogioco sia nella fase di produzione che nella fase di fruizione, anche se in alcuni momenti le due fasi sono collegate tra loro. L’IA può intervenire attivamente, come se fosse un altro giocatore, un *player*, o, in senso più ampio, accompagnando l’esperienza di gioco del giocatore umano come un assistente che dà consigli, commenta, incoraggia, oppure può intervenire anche solo per controllare l’efficace funzionamento del gioco, anche ai fini di un suo miglioramento in fase di produzione. Oppure l’IA può contribuire, in modo più o meno intenso, nella progettazione di un gioco in sostituzione o a supporto dei programmatori e altri soggetti che operano nella catena di produzione videoludica; si pensi anche solo al processo di analisi dei dati di gioco, per migliorare il prodotto che implica peraltro, di fatto, un monitoraggio puntuale delle abitudini e delle dinamiche di gioco adottate dal giocatore⁴⁵. In questa duplice prospettiva i produttori di videogiochi, rispetto al regolamento (UE) 2024/1689 possono rientrare tra le categorie di fornitori o di *deployer*, quindi quali fornitori di sistemi di IA, se realizzino autonomamente sistemi propri da utilizzare nella filiera produttiva del videogioco, o come di utilizzatori di sistemi di IA, laddove invece utilizzino prodotti e sistemi di IA generati da altri soggetti. Secondo questi due diversi ruoli che possono assumere saranno assoggettati alle disposizioni dell’*AI Act*, e, secondo la classificazione delle diverse categorie di rischio, ai divieti e agli obblighi da queste conseguenti. Si pensi ad esempio all’applicazione, in ambito videoludico, del divieto di tecniche subliminali o di tecniche volutamente manipolative o ingannevoli o al divieto di sfruttare le vulnerabilità di una persona fisica o di uno specifico gruppo di persone (art. 5, *AI Act*), o dai sistemi, considerati “ad alto rischio” che configurino una profilazione di persone fisiche, profilazione che, più o meno in profondità, avviene attraverso l’analisi delle abitudini

⁴⁴ Regolamento (UE) 2024/1689 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 giugno 2024, che stabilisce regole armonizzate sull’intelligenza artificiale e modifica i regolamenti (CE) n. 300/2008, (UE) n. 167/2013, (UE) n. 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 e (UE) 2019/2144 e le direttive 2014/90/UE, (UE) 2016/797 e (UE) 2020/1828 (Regolamento sull’intelligenza artificiale), in GUUE L del 12 luglio 2024.

⁴⁵ R. Gallotta et al., *Large Language Models and Games: A Survey and Roadmap*, in *IEEE Transactions on Games, Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)*, 2024.

di gioco, soprattutto per determinati giochi. A seconda dei ruoli quindi i produttori dovranno adottare i sistemi di gestione del rischio e di *governance* dei dati previsti dal Regolamento, nonché, per i fornitori di sistemi di IA, il rispetto degli obblighi di trasparenza e informazione nei confronti dei *deployer*. Inoltre occorre ricordare che gli obblighi di alfabetizzazione sull'IA, che competono tanto ai fornitori che ai *deployer* (art. 4, *AI Act*), definita come le competenze, le conoscenze e la comprensione che consentono ai fornitori, ai *deployer* e alle persone interessate, tenendo conto dei loro rispettivi diritti e obblighi nel contesto dell'*AI Act*, di procedere a una diffusione informata dei sistemi di IA, nonché di acquisire consapevolezza in merito alle opportunità e ai rischi dell'IA e ai possibili danni che essa può causare (art. 3, par. 1, n. 56).

4. Definizione giuridica dei videogiochi e approccio normativo e regolatorio in Italia: tra sostegno economico e tutela dei minori

A fronte di questo quadro europeo, e prima che maturassero i vari provvedimenti europei sul mercato e i servizi digitali, il legislatore italiano aveva iniziato a percorrere una propria via per una definizione giuridica dei videogiochi. Le novità più rilevanti arrivano infatti dagli interventi in materia di “opere audiovisive” e riguardano il riconoscimento di alcune misure di sostegno economico e la classificazione dei videogiochi al fine di tutelare i minori. Si riprende in qualche modo il risalente richiamo alle opere cinematografiche, facendo prevalere l'elemento audiovisuale, il carattere narrativo e culturale rispetto a quello, esplorato negli ultimi tre decenni del secolo scorso, della presenza del *software*.

La legge che riforma il cinema e l'audiovisivo (l. 220/2016, Disciplina del cinema e dell'audiovisivo), interviene principalmente a ridisegnare le forme di sostegno a questo settore oltre ad introdurre e modificare alcuni altri aspetti relativi alle “opere audiovisive”, sia in una prospettiva tipicamente culturale che in quella produttiva e industriale.

La legge 220/2016 ruota intorno a un nuovo apparato definitorio che si fonda proprio sulle “opere audiovisive”, definite quali «la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell'ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d'autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione» (art. 2, c. 1, lett. a). Il contenuto videoludico è quindi uno dei possibili contenuti delle opere audiovisive e, dal dato testuale, i videogiochi si intendono collocati tra le opere audiovisive in un rapporto di *species* e *genus*.

Inoltre con la l. 220/2016 viene riformata la mai amata “censura cinematografica”, la revisione preventiva dei film e anche questo aspetto riverbera nella disciplina dei videogiochi. In realtà la legge, all'art. 33, si limita a delegare il Governo ad adottare uno o più decreti legislativi per la riforma delle disposizioni legislative di disciplina degli strumenti e delle procedure previsti in materia di tutela dei minori nella visione di opere cinemato-

grafiche e audiovisive⁴⁶. Il d.lgs 203/2017, di attuazione della delega con riferimento alle opere cinematografiche⁴⁷ a sua volta delega l’Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, Agcom, ad adottare un regolamento per disciplinare la classificazione delle “opere audiovisive destinate al web” e dei videogiochi, introdotti già con la l. 220/2016 tra le opere audiovisive (art. 10, d.lgs. 203/2017).

Importante sottolineare che il d.lgs. 203/2017 tra i vari principi di attuazione della delega, deve rispettare quello volto a garantire la uniformità di classificazione con gli altri prodotti audiovisivi, inclusi i videogiochi (art. 33, c. 2, lett. a) l. 220/2016), che garantisca la tutela dei minori e la protezione dell’infanzia e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica.

Tra tutte le definizioni della l. 220/2016 non troviamo però quella dei videogiochi che ricompaiono nel d.lgs. 203/2017, art. 10, già citato, solo per sub-delegare l’Agcom ad adottare un regolamento per la classificazione delle “opere audiovisive destinate al web” e per i videogiochi⁴⁸.

⁴⁶ In realtà il testo dell’art. 33 è già in apparente contraddizione con l’art. 1 della stessa legge, che avrebbe limitato gli interventi da realizzare tramite delega al Governo per la tutela dei minori al solo ambito cinematografico («anche attraverso apposite deleghe legislative al Governo, della normativa in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico»). Più in particolare, l’art. 33, l. 220/2016 individua i principi cui il Governo nell’esercizio della delega dovrà attenersi: a) il principio della responsabilizzazione degli operatori cinematografici in materia di classificazione del film prodotto, destinato alle sale cinematografiche e agli altri mezzi di fruizione; b) il principio della uniformità di classificazione con gli altri prodotti audiovisivi, inclusi i videogiochi. Entrambi i principi dovranno garantire la tutela dei minori e la protezione dell’infanzia e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica. Vale la pena sottolineare che la classificazione dei prodotti, da quelli cinematografici in poi, assolve alla necessaria e meritoria tutela dei minori ma si porta dietro conseguenze rilevanti anche ai fini dei mercati in cui tali prodotti vanno a collocarsi, e quindi, in senso lato, di appetibilità commerciale dei prodotti ai fini di una fruizione da parte di un pubblico più o meno ampio. Il d.lgs. 203/2017, in ossequio al principio di responsabilizzazione, vede effettuare la proposta di classificazione direttamente dagli operatori, salvo successiva verifica della neo-istituita Commissione per la classificazione delle opere cinematografiche. Per una analisi di questi aspetti si rinvia a M. Ramajoli, *Cinema e libertà: dalla censura preventiva al movie rating system*, in Aedon, 1, 2018.

⁴⁷ D. lgs. 203/2017, recante “Riforma delle disposizioni legislative in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico e audiovisivo, a norma dell’articolo 33 della legge 14 novembre 2016, n. 220”.

⁴⁸ Art. 10, d.lgs. 203/2017, recante “Classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi”: «1. Con regolamento dell’Autorità per le garanzie nelle comunicazioni, adottato entro centoventi giorni dalla data di pubblicazione del presente decreto, sentito il Ministro dei beni e delle attività culturali e del turismo, è disciplinata la classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi. 2. La classificazione di cui al presente articolo è finalizzata ad assicurare il giusto e equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica. In particolare, il regolamento di cui al presente articolo è adottato nel rispetto: a) dei principi di cui all’articolo 2, comma 1, del presente decreto; b) delle disposizioni, in quanto compatibili, degli articoli 34 e 35 del decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, e successive modificazioni, anche con specifico riguardo alla definizione di accorgimenti tecnici idonei ad escludere che i minori vedano normalmente opere vietate, e delle relative sanzioni ivi previste; c) 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 tralasciano, in questa sede, alcune riflessioni sui criteri di attuazione della delega,⁴⁹ e in particolare in relazione alla scelta con cui il d.lgs. 203/2017 prima e l'Agcom poi hanno individuato e definito e regolato i videogiochi per gli aspetti delegati, su cui la stessa l. 220/2016 non aveva dato una propria definizione e quindi un perimetro giuridico⁵⁰.

È quindi al regolamento Agcom che interviene in materia di classificazione dei videogiochi nel 2019⁵¹ che occorre guardare per individuare una prima definizione normativa di videogioco, per tale intendendosi: «l'opera multimediale interattiva a carattere videoludico fruibile mediante ogni mezzo di comunicazione che ne consenta l'operatività» (art. 1, c. 1, lett. f), delibera n. 74/19/CONS).

La definizione individuata dall'Agcom fa riferimento al carattere multimediale dei videogiochi che, da un lato, ne costituisce un tratto distintivo potremo dire connaturato - se si accede alla qualificazione "multimediale" come opera caratterizzata dalla compresenza di plurimi mezzi di espressione quali immagini, suoni, etc. utilizzando tecnologie digitali e un sistema di *software* - dall'altro lato porta con sé un annoso dibattito sulla natura giuridica di questa definizione e sulla sua estensione in termini, ancora una volta, di applicazione della normativa in materia di diritto d'autore⁵².

A riprova di questa stratificazione, tra fonti di diverso livello, e conseguenti implicazioni definitorie, esiste peraltro una ulteriore competenza

⁴⁹ Si segnala inoltre che, la delega contenuta nella l. 220/2016 è anche esplicitamente volta a «prevedere le abrogazioni e modificazioni della normativa vigente». Le abrogazioni ma anche le modificazioni della normativa vigente non possono quindi che intervenire con norma di rango primario, quale appunto un decreto legislativo, e non con un regolamento Agcom (art. 33, c. 2, lett. e) che interviene su aspetti tecnici, ma comunque rilevanti per i settori considerati.

⁵⁰ Il d.lgs. 203/2017 effettua una subdelega a soggetto diverso dal Governo, l'Agcom, appunto, che la attuerebbe attraverso, evidentemente, fonti normative non di rango primario. La subdelega non è ignota al nostro sistema costituzionale ma è da limitare ad alcuni casi. In particolare, secondo la giurisprudenza della Corte, l'esercizio del potere di delega a soggetti diversi dal Governo, che attuerebbero tale subdelega attraverso atti che non sono fonti di rango primario, è da ancorare alla natura soggettiva agli organi destinatari della subdelega. Dovrebbe infatti trattarsi di organi espressione del potere politico del Governo, in sostanza i Ministeri, e questo essenzialmente perché non si realizzi, attraverso la subdelega, la mancanza di una assunzione diretta di responsabilità politica da parte del Governo, facendo così venire meno uno degli elementi essenziali su cui si fonda l'art. 76 Cost.

⁵¹ Agcom, delibera n. 74/19/CONS del 6 marzo 2019, regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi di cui all'art. 10, commi 1 e 2, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 recante «riforma delle disposizioni legislative in materia di tutela dei minori nel settore cinematografico e audiovisivo, a norma dell'art. 33 della legge 14 novembre 2016, N. 220». V. anche delibera n. 359/19/CONS del 18 luglio 2019 *Linee guida relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi di cui al Regolamento approvato con delibera n. 74/19/CONS e istituzione dell'Osservatorio permanente per la co-regolamentazione della classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi*. Sulla elaborazione del Regolamento da parte dell'Agcom sia consentito rinviare a M. Caporale, *L'Agcom e la legge sul settore cinematografico e audiovisivo. Le opere audiovisive destinate al web*, in questa *Rivista*, 3, 2018.

⁵² Il termine "multimediale" ricorre peraltro anche nella giurisprudenza italiana riferita ai videogiochi, tra cui v. Cass. pen, sez. III, 1° agosto 2017, n. 38204; C. Di Cocco, *Multimedialità e diritto d'autore*, in *Diritto di Internet*, 3, 2007, 297 ss.; S. Magelli, *Le opere multimediali nell'esperienza giurisprudenziale italiana*, in *Diritto industriale*, 2, 2021, 190 ss.

dell'Agcom riferita ai prodotti videoludici ma che, in questo caso, risultano collocati nell'alveo delle "opere digitali". Nell'ambito delle proprie competenze per la tutela del diritto d'autore online⁵³, infatti, l'Agcom promuove lo sviluppo dell'offerta legale di opere digitali e l'educazione alla corretta fruizione delle stesse, anche attraverso la definizione di procedure volte all'accertamento e alla cessazione delle violazioni del diritto d'autore e dei diritti connessi, comunque realizzate, poste in essere sulle reti di comunicazione elettronica.

Il regolamento dell'Agcom sul diritto d'autore qualifica l'"opera digitale" quale «un'opera, o parti di essa, di carattere sonoro, audiovisivo, fotografico, videoludico, editoriale e letterario, inclusi i programmi applicativi e i sistemi operativi per elaboratore, tutelata dalla Legge sul diritto d'autore e diffusa su reti di comunicazione elettronica».

Una ulteriore variazione sul tema, quindi, un diverso sguardo con cui lo stesso soggetto, l'Agcom, esercita le proprie, diverse competenze sui videogiochi, quali "opere audiovisive" da un lato, ma anche "opere digitali" dall'altro, su binari diversi, in ragione delle diverse caratteristiche dei videogiochi e quindi per l'esercizio di diverse competenze dell'Agcom.

Da questo *excursus* emerge chiaramente comunque che il legislatore italiano sembra finalmente consapevole della valenza dei videogiochi ed il suo intervento è teso da un lato alla promozione e sostegno alla produzione, a dare maggiore riconoscimento alla natura creativa dell'opera videoludica attraverso le categorie e gli strumenti approntati per le opere e l'industria audiovisiva, non ultimo attraverso misure di promozione e supporto e qualche prima forma di sostegno economico ad una categoria che ne è rimasta sempre priva; dall'altro alla tutela del diritto d'autore, in ragione delle specificità della tutela a contrasto della prateria digitale, appunto includendo i videogiochi tra le "opere digitali".

I videogiochi non sono espressamente evidenziati come oggetto delle misure previste dalla legge 220/2016 ma, essendo parte delle opere audiovisive e poiché sono queste le destinatarie, come categoria generale, dei benefici della legge, godono anch'essi delle misure di sostegno ivi contemplate, in particolare una forma di *tax credit*, il cui modello ispiratore sembra essere quello del credito di imposta francese⁵⁴, che può essere riconosciuto a videogiochi che siano qualificati come prodotti italiani, con una percentuale di "italianità" individuata nel 25% della produzione considerata, secondo diversi indicatori. Il riconoscimento di questi benefici,

⁵³ Regolamento in materia di tutela del diritto d'autore sulle reti di comunicazione elettronica e procedure attuative ai sensi del decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 70, della delibera n. 680/13/CONS e s.m.i., testo coordinato con le modifiche di cui alla delibera n. 233/21/CONS, nonché, da ultimo, dalla delibera n. 189/23/CONS. Non è questa la sede per ripercorrere il dibattito nato intorno a questo provvedimento. Per una ricostruzione delle competenze Agcom in questo ambito v. Servizio Studi della Camera dei Deputati, *Prevenzione e repressione della diffusione illecita di contenuti tutelati dalla normativa sul diritto d'autore mediante le reti di comunicazione elettronica*, Schede di lettura, 26 maggio 2021.

⁵⁴ *Décret n° 2022-1392 du 19 octobre 2022 modifiant les dispositions du code du cinéma et de l'image animée relatives aux crédits d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo*. La Francia è il Paese europeo che ha una regolazione più avanzata sul settore videoludico, anche grazie all'esperienza maturata nel sostegno al cinema e all'audiovisivo, che hanno costituito un tratto distintivo della legislazione francese in ambito culturale.

posto sotto l'egida del Ministero della Cultura, promuove e quindi orienta la produzione videoludica italiana verso un'accezione in senso lato culturale dei videogiochi e per le quali è possibile invocare il regime di "eccezione culturale"⁵⁵ e le tutele previste per le opere europee, secondo un sistema mutuato appunto dai sistemi di regolazione delle opere audiovisive.

Il decreto con cui è stata data attuazione, per la prima volta, a tali misure di sostegno⁵⁶, precisa che ai fini del medesimo decreto, si applicano le definizioni contenute nella legge n. 220 del 2016 e le ulteriori specificazioni contenute nei decreti di attuazione della medesima legge. Tuttavia, come abbiamo segnalato, né la legge 220/2016 né i successivi decreti legislativi recano una definizione di videogioco, che è stata fornita dall'Agcom in attuazione della "sub-delega" in materia di classificazione dei videogiochi. Lo stesso decreto citato definisce quindi il videogioco quale: «l'opera audiovisiva che simula situazioni ambientate in mondi virtuali o reali di diversa natura ed è costruita intorno a un percorso di base che si sviluppa in funzione dell'interazione ludica con uno o più giocatori; può essere fruita mediante appositi dispositivi elettronici, computer o altri apparecchi, anche portatili; può prevedere una fruizione online» (art. 1, c. 2, lett. e) d.i. MC-MEF 12 maggio 2021). Viene quindi fatto cenno alla possibilità che l'opera si trasformi in un servizio, secondo le categorie del DSA e della fruizione di servizi online, ma non si entra evidentemente nel merito di questa opzione.

Come anticipato, definendo i videogiochi come una sotto-specie delle opere audiovisive e riconoscendogli natura culturale, li si sottopone al regime di "eccezione culturale" e quindi anche alla conseguente ammissibilità di forme di sostegno economico compatibili con il generale divieto di aiuti di stato di matrice europea. Nella prima versione del regolamento (UE) n. 651/2014 che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno i videogiochi erano stati espressamente esclusi dall'ammissibilità di aiuti di stato mentre nel testo oggi vigente del Regolamento, a seguito delle numerose modifiche intervenute, l'esclusione dei videogiochi è scomparsa. Sono sempre ammessi gli aiuti di stato, invece, a determinate condizioni, per le "opere audiovisive" per le quali sono definiti i tipi di sostegno e i tipi di costo che può essere sostenuto, ma non sono definite le opere audiovisive in sé, salvo alcune specifiche caratteristiche. In questa sede tale mancanza di definizione permette quindi che le "opere audiovisive", a parere di chi scrive, possano comprendere anche i videogiochi⁵⁷.

⁵⁵ L'eccezione culturale consente agli Stati membri dell'UE ma anche nell'ambito di altre organizzazioni internazionali di assoggettare determinati prodotti e servizi a speciali tutele a aiuti economici, in regime di deroga rispetto alle norme a favore della concorrenza, a tutela della cultura propria di ogni stato e a sostegno della diversità culturale. V. S. Foà - W. Santagata, *Eccezione culturale e diversità culturale. Il potere culturale delle organizzazioni centralizzate e decentralizzate*, in *Aedon*, 2, 2004; G. Mazzone, *Dall'eccezione alla diversità culturale: ministoria di una sfida per l'Europa*, in *Economia della Cultura*, 3, 2008, 327 ss.

⁵⁶ D.I. MiC e MEF 12 maggio 2021 REP 187, Disposizioni applicative in materia di credito di imposta per le imprese di produzione di videogiochi di cui all'articolo 15 della legge 14 novembre 2016, n. 220.

⁵⁷ Regolamento (UE) n. 651/2014 della Commissione del 17 giugno 2014 che dichiara alcune categorie di aiuti compatibili con il mercato interno in applicazione degli articoli 107 e 108 del Trattato, v. considerando 72 del testo originario, secondo cui «l'elenco di

5. I videogiochi come opera culturale complessa e le geometrie variabili della regolazione

Nella diversa prospettiva in cui sono adottati i due provvedimenti del MiC e dell'Agcom le definizioni di videogioco che, rispettivamente, vi sono riportate assolvono a finalità diverse e scontano l'assenza di una previa definizione per via normativa, con fonte di rango primario, dell'oggetto "videogioco". La definizione dell'Agcom, che ha per oggetto la classificazione dei videogiochi ai fini della tutela dei minori, sottolinea l'elemento multimediale e quindi la molteplicità di canali di fruizione attraverso cui i minori possono entrare in contatto con prodotti videoludici potenzialmente lesivi dei loro diritti. La definizione del decreto interministeriale evidenzia più l'elemento creativo e narrativo, più coerente con la contestualizzazione dei videogiochi tra i prodotti culturali destinatari di sostegni economici, lasciando l'elemento del *software* più in secondo piano e facendo solo un cenno veloce alla possibile fruizione *online* dei videogiochi e quindi alla possibile natura cangiante degli stessi, da prodotto a servizio. Queste definizioni sono compatibili con la normativa al momento adottata dall'UE ma soprattutto con le sue carenze. Costituiscono, anzi uno spunto di riflessione utile anche per i prossimi passi che l'UE *in primis* dovrebbe intraprendere per disciplinare il comparto. Nonostante queste asimmetrie lo sforzo per dare dignità e riconoscimento normativo al comparto videoludico ha un grandissimo significato che peraltro ha anticipato alcuni degli spunti normativi che stanno emergendo anche a livello europeo.

Tuttavia, sembra che una definizione giuridica unica, utilizzabile nei contesti normativi richiamati – principalmente sostegno alle opere videoludiche (anche come *species* del *genus* delle opere audiovisive) e classificazione dei videogiochi ai fini della tutela dei minori ma anche diritto d'autore, tutela dei dati personali, etc. –, sia pure nelle diverse finalità perseguite, gioverebbe a una più limpida definizione del perimetro normativo dei videogiochi e a una più sistematica riconoscibilità dei diritti e delle tutele applicabili.

Colpisce che, nella frammentarietà degli interventi normativi commentati, si perda quasi del tutto la dimensione fondamentale dei videogiochi e cioè l'elemento ludico, di gioco in sé, che potrebbe aiutare a discriminare e precisare meglio i confini dei videogiochi e delle loro caratteristiche, anche culturali.

Sembra quindi auspicabile una definizione giuridica unica ma che individui le varie componenti possibili dei videogiochi, che valorizzi i differenti elementi dell'opera complessa e rinvii alla normativa applicabile a seconda delle caratteristiche del videogioco, rafforzandone la natura culturale per favorire questa specifica espressione e diffusione della cultura europea e dei singoli Stati membri, con le necessarie tutele che le vecchie, ma soprattutto le nuove potenzialità dei videogiochi richiedono.

obiettivi e di attività culturali ammissibili non comprende attività commerciali, quali la moda, il design o i videogiochi». Il testo coordinato del Regolamento, a seguito delle numerose modifiche, è consultabile dalle pagine Eur-Lex anche se si tratta di una ricostruzione priva di valore legale. V. C. E. Baldi, *Finanziamento della cultura e regole di concorrenza. Nuove prospettive dal ripensamento della Commissione europea*, in *Aedon*, 3, 2016; F. Togo, *Aiuti di Stato nel settore culturale*, in *Aedon*, 2, 2009.

Abstract

L'articolo propone una riflessione sulla natura dei videogiochi e sull'opportunità di una loro definizione giuridica, in un momento in cui tecniche e modalità espressive favoriscono il riconoscimento delle loro caratteristiche di opere creative e culturali, ponendo alcune nuove sfide al regolatore. Nell'attuale, frammentario e carente quadro normativo prevale infatti la natura complessa dei videogiochi, che rende solo in parte mutuabile la normativa in materia di opere audiovisive e delle disposizioni adottate per i servizi digitali, a fronte di un comparto che rappresenta valori di mercato che superano di gran lunga quelli delle opere audiovisive e cinematografiche e che necessiterebbe di una più adatta cornice normativa.

The article proposes a reflection about the legal nature of video games and the opportunity of its juridical definition, when techniques and expressive methods favor the recognition of their characteristics as creative and cultural works, posing some new challenges to the regulator. In fact, in the ongoing fragmented and lacking legislative framework, the nature of complex work of the video games prevails, making the legislation on audiovisual works and the provisions adopted for digital services only partially interchangeable, and referred to a sector that represents market values that far exceed those of audiovisual and cinematographic works and that seems to need a more adequate normative framework.

Keywords

videogiochi – opere audiovisive – industria creativa – prodotto culturale – eccezione culturale.