

***The Right Click* - Un'agenda per garantire un ambiente  
online più sicuro e a misura di bambini e ragazzi.**



Co-finanziato dall'Unione Europea

## Indice

<b>1</b>	<b>Premessa</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Sintesi</b> .....	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>I giovani e Internet:</b> .....	<b>6</b>
3.1	Una forza positiva nel mondo.....	6
3.2	Trovare il giusto equilibrio .....	6
3.3	Il mondo virtuale ed il mondo reale si stanno sempre più allineando	
3.4	Un mondo interattivo e immersivo.....	7
3.5	Digital divide? .....	7
3.6	Il ruolo dei governi e delle agenzie internazionali .....	8
3.7	Un approccio basato sulla partecipazione di più soggetti è fondamentale.....	9
<b>4</b>	<b>I rischi</b> .....	<b>10</b>
4.1	Contenuti .....	10
4.2	Contatti .....	10
4.3	Comportamenti .....	10
4.4	Commercio .....	11
4.5	Dipendenza.....	11
4.6	Aspetti sociali.....	11
<b>5.</b>	<b>Raccomandazioni fondamentali</b> .....	<b>12</b>
5.1	Sostenere la proposta, attualmente in bozza, di una nuova Direttiva .....	12
5.2	Assicurare il diritto alla partecipazione a ciascun minore .....	13
5.3	La necessità di una elaborare una policy complessiva.....	13
5.4	Incoraggiare una leadership internazionale.....	15
5.5	Contrastare l'abuso online dei minori e la pedopornografia.....	16
5.6	Supportare i professionisti e i programmi terapeutici.....	17
5.7	Creare nuovi standard per la pubblicità, il commercio elettronico, la privacy e la protezione dei dati .....	17
5.8	Collaborare con gli operatori di telefonia mobile e con i fornitori di servizi di localizzazione geografica .....	18
5.9	Navigare in un mondo interattivo ed immersivo.....	18
5.10	Rendere i siti di social networking più sicuri .....	19
5.11	Rimuovere le barriere legali .....	17
5.12	Supportare il ruolo delle ONG nei processi di elaborazione dei codici di condotta	18

## 1 Premessa

Internet è una rete globale e affrontare le sfide che pone in merito alla tutela degli utenti più giovani, richiede un approccio che va oltre i confini dei singoli paesi. L'Unione Europea ha un ruolo decisivo nel garantire che questo possa avvenire.

La *European NGO Alliance for Child Safety Online* (eNACSO), (Alleanza Europea per la Sicurezza Online di Bambini e Adolescenti), è un network di organizzazioni non governative, che opera al fine di rendere Internet e le nuove tecnologie in generale, sicure per bambini e adolescenti. eNACSO promuove e supporta iniziative intraprese a questo fine sia a livello nazionale che europeo e internazionale. Il nostro lavoro si basa sulla Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza del 1989 e sul suo Protocollo Opzionale concernente la vendita dei bambini, la prostituzione minorile e la pedopornografia<sup>1</sup>.

Con questo documento eNACSO raccomanda le azioni più urgenti che l'Unione Europea, l'industria ICT, le organizzazioni internazionali e gli altri soggetti competenti dovrebbero implementare, al fine di garantire un ambiente online più sicuro per bambini e adolescenti.

eNACSO desidera esprimere i propri sinceri ringraziamenti a John Carr per il tempo e l'impegno spesi nella stesura di questo documento.

Dieter Carstensen

Presidente, eNACSO

Il progetto è co-finanziato dall'Unione Europea, attraverso il programma Safer Internet disponibile all'indirizzo [ec.europa.eu/saferinternet](http://ec.europa.eu/saferinternet)

---

<sup>1</sup> In ogni parte del presente documento, viene utilizzata l'espressione pedopornografia, tale termine richiama in modo immediato l'aspetto illegale (trattasi di abusi sessuali su minori) del fenomeno in esame.

## **Cosa possiamo fare per assicurare una maggiore tutela di bambini e adolescenti online**

- mettere in grado bambini e adolescenti di diventare cittadini digitali;
- contrastare utilizzi illeciti della rete, in particolare la pedopornografia
- rendere più sicuri i siti di *social network*;
- tutelare bambini e ragazzi nel commercio online e proteggerli dalle violazioni della privacy;
- supportare, attraverso precise azioni politiche e finanziamenti, le organizzazioni non governative che operano per la tutela online di bambini e adolescenti.

## 2 Sintesi

La capacità di Internet di rappresentare uno spazio utile per l'apprendimento, per sperimentare la propria creatività, per comunicare e giocare è al cuore del suo valore e dell'attrattiva che esercita nei confronti di milioni di bambini e giovani in tutto il mondo.

Dobbiamo aiutare i bambini e gli adolescenti a diventare cittadini digitali responsabili, considerandoli utilizzatori attivi della rete e non soltanto vittime potenziali, dando loro l'opportunità di utilizzare gli strumenti messi a disposizione dalle nuove tecnologie, per poter agire e reclamare i propri diritti.

Tuttavia, Internet pone anche una serie di questioni in merito alla tutela degli utenti più giovani, ossia i potenziali rischi a cui un bambino o un adolescente può essere soggetto mentre utilizza le nuove tecnologie; ad esempio, nuovi tipi di bullismo e nuove forme di adescamento sessuale, facilitati dall'avvento delle nuove tecnologie. Il numero di immagini e video pedopornografici in circolazione è aumentato enormemente dall'avvento di Internet. L'Interpol, il CEOP<sup>2</sup> e altre forze dell'ordine e di polizia possiedono nell'insieme quasi un milione di immagini pedopornografiche che rappresentano la prova di abusi sessuali commessi sui minori.

Gli stati membri dell'Unione Europea, hanno l'obbligo prioritario di provvedere alla sicurezza e al benessere di tutti i bambini e gli adolescenti che vivono sotto la loro giurisdizione, tuttavia per fare questo, essi devono collaborare con altri soggetti chiave, promuovendo un processo di responsabilità condivisa.

La recente pubblicazione da parte della Commissione Europea della proposta di Direttiva del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa per combattere lo sfruttamento e l'abuso sessuale dei minori è un importante passo in avanti. La proposta dovrebbe ricevere il massimo sostegno possibile da tutti i paesi membri.

Tuttavia, noi tutti possiamo fare di più. I giovani, i genitori, gli insegnanti, le forze di polizia e le società appartenenti al settore delle tecnologie avanzate hanno tutti un ruolo cruciale da svolgere. Dobbiamo imparare tutti dall'esperienza degli altri se vogliamo continuare a progredire in questo ambito.

---

<sup>2</sup> The UK's Child Exploitation and Online Protection (CEOP) Centre [(Centro del Regno Unito sullo Sfruttamento Minorile e la Protezione Online (CEOP))]

### **3 I giovani e Internet**

Internet<sup>3</sup> è diventato uno strumento indispensabile nel mondo di oggi. eNACSO è fortemente convinta che esso rappresenti una importante opportunità di arricchimento per i più giovani e per questo motivo promuove attivamente azioni atte a garantire un utilizzo sicuro e pari opportunità di accesso per tutti i giovani.

#### **3.1 Una forza positiva nel mondo**

Quando parliamo ai bambini e agli adolescenti di Internet e delle nuove tecnologie, è indispensabile mantenere un atteggiamento ottimistico e positivo. Dobbiamo cercare di supportarli, aiutandoli a comprendere i rischi associati all'utilizzo delle nuove tecnologie e a gestirli in maniera efficace.

#### **3.2 Trovare il giusto equilibrio**

Questo approccio implica la consapevolezza, da parte nostra, che i giovani possono sperimentare, attraverso Internet e le tecnologie digitali associate, anche esperienze dolorose o dannose.

I genitori e gli educatori devono tenere un comportamento equilibrato, che consenta a bambini e adolescenti di vedere chiaramente i rischi associati all'utilizzo delle nuove tecnologie e allo stesso tempo, non esagerarne la portata scoraggiando o addirittura impedendo loro l'utilizzo di tali strumenti. Sarebbe una perdita importante per loro individualmente, e per la società nel suo insieme.

---

<sup>3</sup> Esistono molte modalità di accesso a Internet, p.e. laptop, desktop, computer portatili e palmari, attraverso telefoni cellulari, console di giochi, assistenti digitali personali e TV. Invece di ripetere questo elenco in tutto il documento, salvo quanto diversamente previsto, tutti questi meccanismi di accesso sono importanti.

### 3.3 Il mondo virtuale e quello reale si stanno sempre più allineando

Oggi non è più possibile tracciare una linea di demarcazione netta tra “quello che riguarda la rete” e il “mondo reale”.

### 3.4 Un mondo interattivo e immersivo

Le moderne tecnologie interattive, in particolare i videogiochi, possono essere incredibilmente avvolgenti, proponendo ambienti e situazioni altamente immersive. Esse possono contribuire a sviluppare competenze nell’ambito della risoluzione dei problemi, ma allo stesso tempo aprire a nuove problematiche, tra queste particolare attenzione viene oggi data alla dipendenza, che può diventare ostacolo allo sviluppo di abilità interpersonali e di uno stile di vita sano attraverso, ad esempio, l’esercizio fisico o l’impegno sportivo.

### 3.5 Digital Divide?

Internet è in grado di fornire un ambiente estremamente arricchente per moltissimi utenti, in particolar modo per gli utenti più giovani, tuttavia può anche contribuire ad ampliare ulteriormente le divisioni preesistenti nella società o persino essere responsabile della nascita di nuove divisioni. Il *digital divide* trae origine non soltanto dal possesso o meno degli strumenti necessari per accedere a Internet, ma è determinato anche da altri fattori.

L’utilizzo di Internet da parte di bambini e adolescenti particolarmente vulnerabili, può metterli in situazioni che aggravano e, molto spesso, si aggiungono a situazioni già difficili per loro nella vita di tutti i giorni.

La ricerca della Professoressa Sonia Livingstone sull’utilizzo di internet da parte di bambini e adolescenti, ha stabilito<sup>4</sup> che, il livello di educazione ai media e di consapevolezza nell’utilizzo di Internet da parte di un individuo, è decisivo nel definire se e in quale misura questo soggetto trae beneficio da esso. Per tali motivi, quando si definiscono le linee di condotta necessarie per affrontare, ad esempio, il digital divide, è imperativo non solo trovare il modo per migliorare e ampliare la

---

<sup>4</sup> *Drawing conclusions from new media research: reflections and puzzles regarding children’s experience of the internet*, LSE, 2006

disponibilità di accesso agli strumenti, ma anche porre una forte attenzione sull'educazione ad un utilizzo sicuro e responsabile degli strumenti stessi.

Il settore IT è caratterizzato da una evoluzione continua; questi cambiamenti devono essere accompagnati da interventi a livello politico in grado di seguirne l'evoluzione, promuovendo azioni efficaci con l'obiettivo di creare cittadini digitali responsabili e garantire l'esercizio dei loro diritti in un ambiente sicuro e a misura di bambini e adolescenti.

### **3.6 Il ruolo dei governi e delle agenzie internazionali**

I governi hanno la responsabilità primaria di garantire la tutela di tutti i bambini e gli adolescenti del loro paese. Tuttavia, Internet è un mezzo di comunicazione globale. Questo impone alle istituzioni internazionali il particolare onere di guidare e incoraggiare le iniziative a livello nazionale e internazionale. L'Unione Europea<sup>5</sup> è stata pioniera in questo ambito. Il Safer Internet Day – Giornata della sicurezza in Internet- coordinata dalla rete INSAFE, ha assunto una dimensione globale, promuovendo un utilizzo sicuro e responsabile di Internet in tutti i cinque continenti. Con la pubblicazione nel marzo 2010 della *Proposta di una Direttiva del Parlamento e del Consiglio d'Europa per combattere l'abuso e lo sfruttamento sessuale dei minori*, si osserva che anche l'UE si pone in un'ottica transnazionale quando intende promuovere una legislazione efficace per la tutela dei minori.

Anche l'ITU<sup>6</sup> sta ora guidando un'importante iniziativa a livello mondiale. Forse soprattutto, le istituzioni internazionali godono di una collocazione migliore per assistere i paesi che iniziano ad impegnarsi in iniziative finalizzate alla tutela dei minori online. Tutti possiamo imparare dall'esperienza degli altri.

---

<sup>5</sup> <http://tiny.cc/eusip19>

<sup>6</sup> <http://tiny.cc/itucop>

### **3.7 Un approccio basato sulla partecipazione di più soggetti è fondamentale**

Nessuno, istituzioni, Industrie ICT, organizzazioni pubbliche o private, possiede il monopolio della conoscenza o della competenza o tutti gli strumenti necessari per la tutela di bambini e adolescenti online. La realizzazione di un ambiente sicuro è una responsabilità condivisa.

I bambini e gli adolescenti devono essere educati ad acquisire gli strumenti necessari per muoversi in sicurezza e autonomia online. Per fare questo, genitori, tutori ed educatori devono essere aiutati a comprendere come bambini e adolescenti utilizzano le nuove tecnologie e cosa rappresentano per loro per poter essere poi in grado di assicurare che i bambini e gli adolescenti le usino in modo competente e sicuro.

La scuola ha un ruolo fondamentale. Le ONG sono altrettanto cruciali, ma devono essere supportate a sviluppare le competenze necessarie per poter dare il loro contributo. La collaborazione con le forze dell'ordine e di polizia è fondamentale per garantire che messaggi appropriati siano sviluppati e correttamente integrati in più ampie misure di educazione e di sensibilizzazione.

L'industria ICT svolge un duplice ruolo: in primo luogo, aiutando i soggetti impegnati nella realizzazione e promozione di risorse di sensibilizzazione ed educative efficaci, così come producendo essi stessi materiale rivolto ai loro clienti e ai loro mercati. In secondo luogo, sviluppando e promuovendo una quantità maggiore e migliore di soluzioni tecniche che siano in grado di consolidare e rafforzare i messaggi sulla sicurezza online.

## **4 I rischi**

In quanto organizzazioni per i diritti e per la tutela dell'infanzia e dell'adolescenza, il principio che bambini e adolescenti siano maggiormente vulnerabili è fondamentale per il nostro punto di vista ed il nostro lavoro sulla sicurezza in Internet. Questo principio è anche contenuto nell'intero complesso delle *policy* e delle leggi sulla protezione e sul benessere dell'infanzia, emanate in molti paesi diversi di tutte le parti del mondo.

Riguardo a Internet, esistono numerose problematiche connesse con la vulnerabilità dei bambini e degli adolescenti di cui tenere conto. Esse riguardano vari aspetti che possono essere così sintetizzati:

### **4.1 Contenuti**

4.1.1 La capacità di Internet di esporre bambini e adolescenti a materiale legalmente ammesso ma inappropriato all'età, p.e. la pornografia degli adulti o immagini estremamente violente.

4.1.2 La capacità di Internet di esporre bambini e adolescenti a diversi generi di contenuti illegali, p.e. la pedopornografia..

### **4.2 Contatti**

4.2.1 La capacità di Internet di esporre bambini e adolescenti a comportamenti di bullismo e/o a sollecitazioni sessuali da parte di adulti o altri minori.

4.2.2 La capacità di Internet di esporre i bambini e gli adolescenti a comunità online dannose, quali siti che incoraggiano l'anoressia, l'autolesionismo, il suicidio, la violenza, l'odio e l'estremismo politico.

### **4.3 Comportamenti**

4.3.1 La capacità di Internet di facilitare e promuovere pericolose interazioni sessuali tra bambini e adolescenti, inclusa quella di incoraggiarli a scattare e diffondere in rete foto proprie o di altri ("sexting") che, oltre ad essere dannose, possono essere anche illegali.

4.3.2 La capacità di Internet di facilitare o incoraggiare i bambini a rendere di pubblico dominio informazioni su se stessi, o a diffondere foto o video o testi che compromettano la loro sicurezza personale o mettano a repentaglio future scelte di carriera.

4.3.3 La capacità di Internet di esporre i bambini e gli adolescenti a fenomeni di bullismo può favorire inoltre un ambiente in cui sono incoraggiati ad assumere comportamenti prepotenti nei confronti di altri soggetti.

#### **4.4 Commercio**

4.4.1 La capacità di Internet di consentire ai minori l'accesso o l'acquisizione di beni e servizi inappropriati all'età.

4.4.2 La capacità di Internet di esporre i bambini e gli adolescenti i a raggiri, furti d'identità, frodi e minacce analoghe di natura economica.

4.4.3 La capacità di Internet di compromettere la sicurezza personale di bambini e adolescenti, attraverso regole sulla protezione dei dati o sulla privacy inadeguate, incomprensibili o inapplicabili.

#### **4.5 Dipendenza**

4.5.1 La capacità di Internet di facilitare l'accesso a giochi fruibili online, oppure di creare ambienti alternativi, dove tali giochi possono incoraggiare forme di comportamento ossessivo oppure di utilizzo eccessivo, che possono avere effetti deleteri sulla salute o sulle competenze sociali dei soggetti interessati, o su entrambe.

#### **4.6 Aspetti sociali**

4.6.1 A livello macro, una divisione in campo digitale tra nazioni o regioni potrebbe analogamente consolidare o ampliare i modelli di svantaggio esistenti.

## **5. Raccomandazioni fondamentali**

### **5.1 Sostenere la proposta, attualmente in bozza, di una nuova Direttiva**

La bozza della *Proposta di Direttiva del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa per combattere gli abusi sessuali, lo sfruttamento sessuale dei minori e la pedopornografia* è un importante passo in avanti compiuto dalla UE. La proposta dovrebbe ricevere il massimo sostegno possibile da parte di tutta la UE.

### **5.2 Assicurare il diritto alla partecipazione a ciascun minore**

5.2.1 I governi dovrebbero incoraggiare la realizzazione di dibattiti e campagne di sensibilizzazione per promuovere un clima culturale favorevole alla partecipazione dei bambini e dei ragazzi in tutte le questioni che riguardano loro e le loro vite.

5.2.2 I governi dovrebbero inoltre garantire un sostegno politico e finanziario molto maggiore ai processi di partecipazione elettronica per i giovani (lavorando per incrementare il livello educazione sui media, riducendo il digital divide, e offrendo un ambiente ICT più sicuro). A tal fine, l'utilizzo dei nuovi media e di nuove forme di partecipazione dovrebbe divenire parte integrale dell'educazione formale e informale.

5.2.3 E' importante promuovere una maggiore conoscenza e consapevolezza dell'articolo 12 della Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza ed elaborare i moduli di formazione che ne dimostrino l'applicazione pratica per tutti i professionisti che lavorano per i bambini e gli adolescenti, inclusi il personale delle ONG, i rappresentanti del settore ICT, i legali, i giudici, le forze di polizia, gli assistenti sociali, gli operatori delle comunità, gli psicologi, gli assistenti a domicilio, gli insegnanti di tutti i livelli del sistema educativo, i medici, gli infermieri e altro personale sanitario.

### **5.3 La necessità di elaborare una *policy* complessiva**

5.3.1 I governi dovrebbero elaborare una gamma completa di linee di condotta/policy che si occupino della sicurezza online per i bambini e gli adolescenti. Nell'elaborazione di tali linee, è fondamentale trarre ispirazione dall'esperienza e dalla conoscenza di tutti i soggetti interessati. Al livello della

UE, dovrebbe essere elaborata una strategia sui diritti dell'infanzia che rifletta le esigenze e i diritti dei bambini e dei giovani nell'ambiente online.

5.3.2 E' particolarmente importante produrre programmi educativi e di sensibilizzazione che si rivolgano direttamente ai bambini e agli adolescenti. Le forze di polizia dovrebbero trovare il modo appropriato per integrare i loro messaggi e conoscenze in questi programmi.

5.3.3 E' inoltre indispensabile trovare il modo per aiutare i genitori e gli insegnanti a comprendere le nuove tecnologie e la maniera in cui i bambini e gli adolescenti le utilizzano affinché possano, a loro volta, offrire assistenza, consigli o sostegno.

5.3.4 Le società appartenenti al settore delle tecnologie avanzate hanno un ruolo particolare da svolgere, nell'aiutare tutti i soggetti interessati a elaborare e promuovere risorse educative efficaci nonché a realizzare materiale da utilizzare con la loro base di clienti e i loro mercati.

5.3.5 Le società appartenenti al settore delle tecnologie avanzate hanno inoltre un ruolo unico da svolgere in termini di elaborazione di soluzioni tecniche che possano contribuire alla sicurezza online di bambini e adolescenti.

#### **5.4 Incoraggiare una *leadership* internazionale**

5.4.1 La natura globale di Internet pone a carico delle istituzioni internazionali la responsabilità particolare di guidare e incoraggiare le iniziative a livello nazionale e internazionale. Le iniziative a livello intergovernativo e regionale, quale l'Iniziativa di Protezione Online dell'Infanzia dell'ITU e il Programma Internet Più Sicura della UE, hanno un ruolo fondamentale nello stabilire e sostenere l'agenda. Le istituzioni internazionali sono probabilmente nella posizione migliore per aiutare i paesi che iniziano ora a cimentarsi con le sfide poste dalla necessità di tutelare online bambini e adolescenti.

#### **5.5 Contrastare l'abuso online dei minori e la pedopornografia.**

5.5.1 Potrebbe essere necessario modificare le leggi emanate prima dell'avvento di Internet, per essere sicuri che non creino ostacoli alla corretta

salvaguardia online dei minori, ossia le leggi attuali dovrebbero prendere atto che, una serie di reati a sfondo sessuale a danno dei minori può essere perpetrata in ambienti remoti come Internet. C'è l'urgente necessità di realizzare un grado di armonizzazione molto più elevato delle leggi e delle

procedure delle forze di polizia, per raccogliere e presentare le prove dei reati compiuti online a danno dei minori. La Commissione dovrebbe presentare

proposte di emanazione di una Direttiva Quadro, che contribuisca a introdurre la problematica a livello di UE.

5.5.2 Le Hotline che ricevono rapporti sulla collocazione delle immagini di abusi sui minori sono di vitale importanza. Ciascun paese dovrebbe disporre di una linea diretta che soddisfi le esigenze di tutti i gruppi linguistici che vivono sotto la sua giurisdizione. La qualità delle Hotline dovrebbe soddisfare gli standard approvati da INHOPE<sup>7</sup>.

5.5.3 Gli organismi mondiali, internazionali e intergovernativi, i governi nazionali e altri soggetti dovrebbero favorire la creazione di un unico elenco di tutti gli indirizzi noti di abusi sui minori (o un elenco che sia quanto più ampio possibile, che attinga a tutti gli elenchi nazionali che non siano attualmente gravati da vincoli locali di natura giuridica) per promuovere la rimozione, l'indagine o il blocco più efficace del materiale riguardante gli abusi sui minori. Con adeguate misure a presidio della sua diffusione, questo elenco dovrebbe essere messo a disposizione dei più importanti fornitori di servizi online, le società di filtraggio dei contenuti web e altri soggetti concretamente interessati.

5.5.4 I governi, le forze di polizia e le industrie del settore dovrebbero avviare discussioni sul modo di combattere l'uso dei software peer-to-peer per la distribuzione di immagini pedopornografiche e sul modo di combattere la nascita di altri tipi di gruppi o comunità chiuse che hanno il medesimo intento.

5.5.5 Le industrie del settore delle tecnologie avanzate dovrebbero individuare il modo per impedire l'uso scorretto dei software di codifica dati e di altre tecnologie volte a facilitare lo scambio di immagini pedopornografiche.

---

<sup>7</sup> <https://www.inhope.org/Right>

5.5.6 I governi dovrebbero assicurare che risorse e strumenti tecnici adeguati siano messi a disposizione delle forze di polizia incaricate di occuparsi del contrasto alla pedopornografia online. Essi dovrebbero inoltre supportare la creazione di un'unità investigative a livello internazionale, con lo specifico compito di focalizzare l'attenzione sulle reti criminali che gestiscono il commercio di gran parte delle immagini pedopornografiche.

5.5.7 Come risposta alla ricerca tecnica attualmente finanziata dal Programma Internet Più Sicura della UE e da altri soggetti, i governi dovrebbero fornire maggiori risorse per aiutare le forze di polizia a raggiungere un più elevato grado di individuazione, collocazione e supporto dei minori abusati sessualmente per la produzione di materiale pedopornografico (immagini e video).

5.5.8 Sarebbe necessario chiedere all'ente internazionale non governativo denominato Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), di assicurare un sostanziale miglioramento degli adempimenti normativi degli uffici di registrazione dei nomi dei domini, che attualmente sembrano essere inefficaci nell'impedire la diffusione, sotto il loro patrocinio, di immagini di abusi sui minori. L'ICANN dovrebbe impegnarsi a non consentire agli uffici di registrazione nazionali o di altro tipo di accettare o autorizzare la registrazione o il mantenimento di nomi di dominio che pubblichino o promuovano la disponibilità di immagini pedopornografiche.

## **5.6 Supportare i professionisti e i programmi terapeutici**

5.6.1 Gli organismi responsabili dell'accreditamento di operatori delle forze di polizia, operatori sanitari e sociali, educatori, insegnanti, personale addetto alla sorveglianza dei soggetti posti in regime di libertà vigilata e personale di polizia penitenziaria, dovrebbero assicurare che un riconoscimento appropriato sia attribuito, nell'ambito delle qualifiche professionali e dei programmi di crescita professionale dei soggetti citati, all'importanza di saper riconoscere le manifestazioni online verso vittime abusate, e di avere dimestichezza con i tipi di abusi perpetrati dagli abusanti.

5.6.2 I governi dovrebbero assicurare che siano create risorse appropriate per far fronte alle esigenze terapeutiche dei minori vittime di abusi sessuali, anche quando le immagini di tali abusi sono apparse su Internet.

5.6.3 Valutazioni appropriate e programmi terapeutici dovrebbero essere messi a disposizione dei minori che mostrino online un comportamento sessuale inappropriato o aggressivo.

5.6.4 Gli organismi pertinenti dovrebbero assicurare la disponibilità adeguata e l'adozione di programmi terapeutici per gli abusanti.

## **5.7 Creare nuovi standard per la pubblicità, il commercio online, la privacy e la protezione dei dati**

5.7.1 E' necessario creare linee di condotta e standard che proteggano i bambini e gli adolescenti dall'esposizione a pubblicità e attività commerciali inappropriate alla loro età.

5.7.2 I garanti della protezione dati e della privacy ed i loro equivalenti dovrebbero rilasciare consigli e indicazioni chiare sui rispettivi diritti e responsabilità di tutte le parti in caso di dati online o altre operazioni che coinvolgano bambini e ragazzi o in caso di fornitura di servizi verosimilmente attraenti per bambini e adolescenti. In particolar modo i garanti dovrebbero prendere in considerazione la possibilità di stabilire, o chiedere alle pertinenti autorità di stabilire un'età minima giuridicamente definita, al di sotto della quale il consenso verificabile dei genitori sia sempre richiesto in un ambiente online.

5.7.3 I prodotti e servizi per adulti non dovrebbero essere pubblicizzati sui siti web utilizzati soprattutto dai bambini e dagli adolescenti, o quando è noto che numerosi bambini e bambine, ragazzi e ragazze ne siano utenti regolari. Dovrebbe essere formulata una chiara definizione di ciò che costituisce un sito web per minori e tutta la pubblicità apparsa su tali siti dovrebbe attenersi agli standard pubblicitari equivalenti o pertinenti del mondo reale.

5.7.4 I venditori non dovrebbero poter evitare o eludere le leggi sulla vendita di beni e servizi soggetti a restrizioni di età, ossia alcol, tabacco, pornografia, gioco d'azzardo, armi, rendendoli disponibili su Internet. Norme appropriate dovrebbero essere emanate per disciplinare la vendita online di beni e servizi soggetti a restrizioni di età.

5.7.5 Gli organi di controllo devono monitorare lo sviluppo di forme di pagamento online anonime, che potrebbero in tal modo facilitare l'acquisto illegale di beni e servizi soggetti a restrizioni di età, o che potrebbero facilitare

il commercio di altri prodotti illegali, per esempio le immagini pedopornografiche.

## **5.8 Collaborare con gli operatori di telefonia mobile e con i fornitori di servizi di localizzazione geografica**

5.8.1 Gli operatori di rete mobile hanno una responsabilità particolare nei confronti dei bambini e degli adolescenti. Essi dovrebbero assicurare che, solo attività appropriate di commercio online siano disponibili per i minori che utilizzano le loro reti. Tutti i servizi riservati agli adulti dovrebbero essere collocati dentro una sessione per adulti. I servizi di localizzazione geografica dovrebbero essere classificati come servizi per adulti.

5.8.2 I produttori di telefoni cellulari dovrebbero accettare un più ampio ruolo nelle discussioni in corso sulla sicurezza online di bambini e adolescenti, con uno sguardo alla realizzazione di profili di sicurezza che possano operare per impostazione predefinita e siano integrati direttamente nei telefonini. Essi dovrebbero inoltre prendere in considerazione lo sviluppo di dispositivi con una serie di profili molto limitata, evitando in tal modo taluni rischi per i bambini e gli adolescenti che sembrano associati ai modelli più sofisticati.

5.8.3 I fornitori di wifi o di altre forme di accesso remoto a Internet dovrebbero replicare i dispositivi attualmente realizzati da molti operatori di rete mobile per limitare la disponibilità di siti per adulti.

5.8.4 I nuovi tipi di servizi di localizzazione e di tecnologie di allineamento ora emergenti nel mercato dei consumatori, pongono sfide non solo nel campo della sicurezza online per i bambini e gli adolescenti, ma anche dei diritti civili e alla privacy di tutti i cittadini. E' necessario realizzare solidi dispositivi di salvaguardia per disciplinarne l'uso.

## **5.9 Navigare in un mondo interattivo ed immersivo**

5.9.1 Gli editori di giochi e i produttori di hardware per giochi devono collaborare con altri soggetti del mondo interattivo e online, per realizzare campagne sulla promozione del concetto di cittadinanza digitale e di responsabilità digitali. Le campagne e le azioni basate sulle iniziative di educazione tra pari dovrebbero avere una attenzione particolare.

5.9.2 E' necessario supportare il sistema di classificazione Pan European Game Information (PEGI), che includa il più ampio numero possibile di paesi. C'è ancora molto da fare per promuovere la sensibilizzazione sui sistemi di classificazione dei giochi in relazione sia ai genitori sia ai bambini e agli adolescenti.

## **5.10 Rendere i siti di *social network* più sicuri**

5.10.1 I siti di social network dovrebbero avere regole chiare e trasparenti per gestire la sicurezza online di bambini e adolescenti, incluse procedure di facile utilizzo per denunciare gli abusi alle autorità competenti.

5.10.2 I siti di social network dovrebbero disporre di meccanismi che consentano loro di esaminare i contenuti presenti sui siti stessi, in particolar modo foto e video. Essi dovrebbero inoltre assicurare l'esame di tutti i contenuti che siano stati loro denunciati entro un periodo di tempo chiaramente specificato.

5.10.3 Meccanismi indipendenti dovrebbero essere sviluppati per monitorare e riferire in che misura le regole concordate siano rispettate dai siti di social network.

## **5.11 Rimuovere le barriere legali**

5.11.1 E' necessario compiere sforzi per chiarire le responsabilità civili e penali dei fornitori di servizi online in relazione ai contenuti generati dagli utenti e ospitati sui loro siti. In particolar modo, i governi dovrebbero fare pressione per una modifica della Direttiva sul Commercio Online, e delle clausole analoghe di "safe harbour" presenti in altre giurisdizioni, al fine di rimuovere qualsiasi disincentivo nei confronti delle società a vigilare sui loro siti per timore di incorrere in responsabilità perseguibili. Dovrebbe valere il principio secondo il quale, per l'esistenza di qualsiasi responsabilità civile o penale, è sempre necessario provare che la società ospitante fosse effettivamente a conoscenza del contenuto illegale e non avesse intrapreso deliberatamente alcuna iniziativa per rimuovere tale contenuto oppure non avesse agito entro un ragionevole periodo di tempo.

## **5.12 Supportare il ruolo delle ONG nei processi di elaborazione di codici di condotta.**

5.12.1 L'approccio basato sulla partecipazione da parte di una molteplicità di soggetti interessati all'elaborazione di linee di condotta/policy dipende in ultima istanza da ciascun singolo soggetto interessato che abbia sia la volontà sia i mezzi per partecipare. Di regola, moltissime ONG hanno la volontà, tuttavia troppo spesso non possiedono le risorse necessarie per offrire un

contributo ottimale. Si dovrebbe trovare il modo di aiutare le ONG a sviluppare la loro capacità di impegnarsi in modo costruttivo, tempestivo e ben informato nei processi di elaborazione di linee di condotta/policy da parte di tutti i soggetti interessati, a livello sia nazionale sia internazionale.

5.12.2 Per conservare la fiducia del pubblico nell'autoregolamentazione, intesa come meccanismo di elaborazione di codici di condotta, è necessario disporre di prove convincenti dei miglioramenti realizzati nella tutela online di bambini e adolescenti.

Per ulteriori informazioni, si prega di visitare il nostro sito oppure di contattare eNACSO:

W: [www.enacso.eu](http://www.enacso.eu)

E: [info@enacso.eu](mailto:info@enacso.eu)

Stati membri di eNASCO (aprile 2010):



**BELGIO**

**FRANCIA**



**AUSTRIA**

**OLANDA**



**GERMANIA**



**IRLANDA**



**UNGHERIA**



**ESTONIA**



**POLONIA**



**REGNO UNITO**



**REPUBBLICA CECA**



**SPAGNA**

**DANIMARCA**

**FINLANDIA**

**ITALIA**

