

N. 3605

DISEGNO DI LEGGE

d’iniziativa del senatore DE LUCA Athos

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 29 OTTOBRE 1998

Norme relative ai giochi di abilità ed intrattenimento
a tutela dei minori

ONOREVOLI SENATORI. - L'attenzione ai diritti dei minori è notevolmente cresciuta negli ultimi tempi, grazie alle numerose campagne di sensibilizzazione ma anche per le frequenti notizie drammatiche che hanno visto coinvolti dei bambini. I nostri ragazzi sono esposti ogni giorno ad un crescente bombardamento di informazioni e immagini, provenienti dalle più svariate fonti: dalla stampa, alla televisione, ai nuovi mezzi multimediali, sempre più diffusi tra i giovanissimi. Una tale quantità di messaggi costituisce indubbiamente una occasione di crescita ma il rischio è che in essa si nascondano insidie per lo sviluppo della personalità del minore, tanto più pericolose quanto più mascherate da occasione di svago e divertimento, e dunque emotivamente coinvolgenti. Sempre più spesso capitano nelle mani dei ragazzi videogiochi gratuitamente e stupidamente violenti, nei quali il giocatore deve mostrare la sua abilità cimentandosi in attività delittuose, come investire il maggior numero di pedoni o commettere quanti più reati possibile. Tali giochi accendono una aggressività diseducativa e distorcono la personalità infantile attraverso una vera e propria «pedagogia criminale». Mentre la legge sulla stampa offre strumenti tempestivi di intervento sulle pubblicazioni e limitazioni alle trasmissioni televisive e cinematografiche particolarmente violente, la normativa attuale lascia del tutto scoperto il settore dei videogiochi, che costituiscono un divertimento diffusissimo sia nelle sale da gioco che nei *personal computers* presenti ormai in quasi tutte le case. Con questo disegno di legge si obbligano i produttori e i distributori dei giochi informatici ad avvertire gli acquirenti, con un apposito messaggio, dell'eventuale contenuto violento delle scene in essi contenute. In tal modo si offre anche ai genitori

l'opportunità di conoscere la «qualità» e la tipologia degli intrattenimenti coi quali i propri figli trascorrono anche molto tempo, spesso da soli e quindi, nel caso di minori, con ridotte capacità di difesa di fronte al messaggio che viene vissuto in prima persona attraverso il gioco.

Inoltre per quei videogiochi che richiedono al giocatore la commissione di veri e propri delitti si stabilisce il divieto di vendita sul territorio nazionale e si concede alla Polizia giudiziaria la possibilità di procedere all'immediato sequestro, come accade per la legislazione sulla stampa e con le medesime garanzie. Sanzioni sono previste anche per i rivenditori che pongono in commercio prodotti non contrassegnati dalle avvertenze sulle scene ed immagini pericolose, mentre si ipotizza il reato di istigazione per i produttori che, nonostante il divieto generale, diffondono giochi che invitano a compiere azioni delittuose.

I giochi informatici d'abilità non sono svolti solamente all'interno delle sale da gioco, ma ormai prevalentemente all'interno della casa di famiglia, nella quale è sempre più presente lo strumento *computer*, che è ormai indispensabile per accedere alla realtà esterna. Quasi il 40 per cento dei ragazzi ha la disponibilità di un *computer* in casa, opportunità di cui usufruisce la stragrande maggioranza dei giovani. Un intervento legislativo in questo settore è particolarmente urgente se consideriamo che solo una piccola parte degli adolescenti utilizza il *computer* per finalità diverse da quelle ludiche. Il nostro obiettivo deve dunque essere quello di offrire agli educatori e alla giustizia una risorsa in più per tutelare una fascia d'età delicatissima, che trova proprio nel gioco il mezzo più rapido per accedere alle nuove tecnologie.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

1. Chiunque produca, importi o commercializzi sul territorio nazionale apparecchi e congegni elettronici ovvero supporti magnetici multimediali ed applicazioni *software* relative a giochi di abilità ed intrattenimento che esibiscano tematiche di gioco consistenti in situazioni di violenza, ha l'obbligo di apporre sul prodotto o sulla confezione del prodotto posto in vendita una dicitura recante l'avvertenza che, per le immagini e le situazioni contenute, il gioco è consigliato ad un pubblico adulto.

2. È vietata la diffusione e la commercializzazione sul territorio nazionale dei prodotti di cui al comma 1 qualora prevedano giochi di abilità ed intrattenimento consistenti nella rappresentazione della commissione di fatti violenti previsti dalla legge come reato.

Art. 2.

1. I reati commessi attraverso le tipologie di prodotti di cui al comma 1 dell'articolo 1 sono perseguibili ai sensi degli articoli 57, 57-*bis* e 58-*bis* del codice penale.

2. Si applica la pena prevista dall'articolo 725 del codice penale nel caso della violazione dell'obbligo di cui all'articolo 1, comma 1.

3. La violazione del divieto di cui al comma 2 dell'articolo 1 è punita ai sensi degli articoli 414 e 415 del codice penale.

4. Nel caso sia ravvisabile una assoluta urgenza, gli ufficiali di Polizia giudiziaria possono disporre il sequestro dei prodotti

posti in vendita, procedendo entro ventiquattro ore a darne comunicazione all'autorità giudiziaria competente per l'eventuale convalida, che deve comunque avvenire entro le ventiquattro ore successive.