



5. MINORI E NUOVI MEDIA

33. Il Comitato ONU raccomanda che l'Italia:

- (a) promuova e supporti lo sviluppo di un Codice sui minori e i Media che accolga pienamente le disposizioni e lo spirito dell'articolo 17 della Convenzione, compreso l'incoraggiamento alla diffusione di materiale positivo dal punto di vista sociale e culturale;
- (b) ripristini il Comitato di monitoraggio sul "Codice di autoregolamentazione Internet e Minori" e garantisca che le violazioni al Codice siano sottoposte a sanzioni amministrative e legali efficaci;
- (c) adotti le misure necessarie per avere Media responsabili e proattivi, in grado di combattere razzismo e intolleranza, e implementi un sistema di monitoraggio che ne garantisca l'effettiva realizzazione.

CRC/C/ITA/CO/3-4, punto 33

Tecnologie digitali e nuovi stili di vita

L'ampia diffusione delle tecnologie digitali e dell'accesso a Internet presso i più giovani, e sempre più spesso anche tra i bambini, sta portando profondi cambiamenti nelle dinamiche relazionali e in quelle identitarie⁵⁹, trasformando modalità di comunicazione e stili di vita. Non è più dunque possibile, o utile, prescindere dallo stretto nesso tra vita

"offline" e vita "online", se si vogliono comprendere tali cambiamenti.

Questa considerazione riguarda però anche il mondo adulto: è sempre meno efficace la distinzione tra "nativi digitali"⁶⁰ e "immigrati digitali", distinzione che rischia di generare lo stereotipo di una categoria uniforme di minori "competenti", sollevando gli adulti dal proprio ruolo educativo e dalla responsabilità di promuovere presso i più giovani un uso consapevole e quindi anche un uso integrativo (e non sostitutivo) delle tecnologie digitali nel determinare un sano stile di vita.

Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) sono dunque parte integrante della vita quotidiana della maggior parte dei pre-adolescenti e adolescenti italiani e ne soddisfano bisogni fondamentali, aprendo a inedite opportunità di crescita e sperimentazione. Le TIC pongono però questioni legate alla sicurezza e al comportamento sociale: siamo infatti di fronte a una realtà complessa, pensata prevalentemente per un mondo adulto e nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi. Quindi, se da un lato esse rappresentano strumenti per esercitare diritti fondamentali sanciti dalla CRC (quali la partecipazione, la libertà d'espressione e informazione, il diritto al gioco e di associazione – artt. 12-13-17-31), dall'altro lato espongono a potenziali rischi da cui essere tutelati (diritto a essere protetti da abusi e violenze – artt. 19-34 della CRC). **I rischi online**⁶¹

⁵⁹ "Quella attuale è, infatti, la prima generazione di adolescenti cresciuta in una società in cui l'essere connessi rappresenta un dato di fatto, un'esperienza connaturata alla quotidianità: nel 2014, l'83% dei ragazzi tra 11 e 17 anni di età utilizza Internet con un telefono cellulare e il 57% naviga nel web"; dati ISTAT, *Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi*, dicembre 2015 (<http://www.istat.it/it/archivio/176335>).

⁶⁰ Espressione coniata da Marc Prensky nel 2001, riferendosi agli studenti di oggi, e non a caso da lui rivista e messa in discussione. Cfr. Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants", in *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, NCB University Press, ottobre 2001. Per il testo completo, si veda:

<https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY++DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+1.pdf>

⁶¹ Solo per citarne alcuni: adescamento online, cyberbullismo, atti persecutori (stalking), sexting, violazione della privacy, pornografia (recenti ricerche hanno sottolineato come la maggior parte degli adolescenti reperisca in Rete informazioni inerenti la sessualità, col rischio, spesso effettivo, del diffondersi di informazioni scorrette e/o l'avvalorarsi di falsi miti), pedopornografia (con questo termine si intende qualsiasi foto o video di natura sessuale che ritrae persone minorenni), gioco d'azzardo o gambling, Internet addiction, videogiochi online (alcuni rischi associati ai videogiochi possono essere, ad esempio: contatti impropri con adulti, contenuti violenti e/o inadeguati, acquisti incontrollati ecc.), esposizione a contenuti



rappresentano quelle situazioni problematiche derivanti da un uso non consapevole e responsabile delle tecnologie digitali da parte di bambini/e, ragazzi e ragazze.

Partendo da questo punto di vista, il diritto alla protezione deve essere attuato garantendo ai più giovani le necessarie competenze e capacità, oltre a un utilizzo consapevole che sappia sfruttare le potenzialità delle tecnologie digitali e gestirne le implicazioni. In altre parole, potremmo dire che il rapporto tra i più giovani e le tecnologie digitali va letto in un'ottica di **cittadinanza in un'era digitale**.

A luglio 2015, la Camera dei Deputati ha reso pubblica la **Dichiarazione dei diritti in Internet**⁶² in cui si afferma il pieno riconoscimento di libertà, eguaglianza, dignità e diversità di ogni persona e si riconosce l'importanza di garantire tali diritti anche online. Tuttavia, rimarchiamo che pur esistendo una specificità di interessi in relazione alle persone di minore età, come ampiamente sottolineato dalla CRC⁶³, tale Dichiarazione non prevede alcuna misura o attenzione specifica per le persone di minore età, né individua responsabilità e doveri del mondo adulto in tal senso.

Le necessità dei ragazzi sono complesse: devono poter sviluppare le **competenze**

digitali⁶⁴ necessarie ad affrontare i cambiamenti che essi stessi contribuiscono a determinare, sia nelle pratiche relative all'apprendimento, sia negli altri contesti quali la casa, la scuola, i momenti di divertimento e di partecipazione sociale⁶⁵. Accanto alla giusta preoccupazione di estendere a tutti le competenze digitali, si segnala inoltre che non pare sufficiente la consapevolezza – sia da parte di educatori e insegnanti, sia degli operatori sanitari, sia soprattutto delle famiglie – del fatto che un uso eccessivo e sconsiderato dei dispositivi digitali può comportare **seri rischi per la salute** fisica e per quella mentale⁶⁶, ostacolando lo stesso apprendimento. L'educazione a un utilizzo consapevole dei dispositivi digitali, per essere efficace, deve iniziare già nei primi anni di vita ed essere accompagnata dalla capacità di suscitare interesse e curiosità nei confronti di altre attività, come il gioco all'aria aperta, la lettura, la musica, la socializzazione diretta con i coetanei.

Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

La definizione di **“competenza digitale”** è fornita dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006⁶⁷.

dannosi o inadeguati (ad esempio: contenuti razzisti, contenuti che promuovono comportamenti alimentari scorretti, che inducono la depressione, che provocano la morte come conseguenza non voluta di un altro atto criminoso ecc.).

⁶² Cfr. Commissione per i diritti e i doveri relativi ad Internet, con la conseguente “Dichiarazione dei diritti in Internet”: <http://www.camera.it/leg17/1179>

⁶³ La CRC specifica che “l’infanzia ha diritto a misure speciali di protezione e di assistenza” e che “occorre preparare appieno il fanciullo ad avere una vita individuale nella società”.

⁶⁴ Nel 2006, il Parlamento e il Consiglio Europeo hanno riconosciuto l’acquisizione di competenze digitali come una delle otto principali abilità che ogni cittadino europeo deve avere, insieme alla capacità di comunicare nella sua lingua madre, esprimersi in una lingua straniera, acquisire competenze in matematica, scienza e tecnologia, imparare ad apprendere, acquisire competenze sociali, culturali e imprenditoriali.

⁶⁵ Cfr. Lemos, G. - Nascimbeni, F., *ELINET. Position Paper on Digital Literacy*, gennaio 2016. Per il testo completo, si veda:

http://www.elinet.eu/fileadmin/ELINET/Redaktion/Amsterdam_conference/ELINET_Position_Paper_on_Digital_Literacy.pdf

⁶⁶ Numerosi i rischi di patologie fisiche, quali il sovrappeso, e nei casi più gravi obesità, diabete di tipo 2, patologie cardiovascolari, artropatie, rischio di tumori e di patologie riproduttive; altrettanto preoccupanti sono i rischi di patologie mentali, quali dipendenza, insonnia, comportamenti aggressivi e disturbi dell’attenzione.

⁶⁷ Si veda il punto 4 (Competenza digitale) della Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio Europeo, relativa a competenze chiave per l’apprendimento permanente: “La competenza digitale presuppone una salda consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TIC nel quotidiano, nella vita personale e sociale come anche nel lavoro; le abilità necessarie ad usare le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell’innovazione e l’attitudine ad utilizzarle in modo responsabile”. Per il testo completo della Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006, si



Conoscenza, abilità e attitudine

rendono il concetto di competenza digitale ampio e complesso, che va oltre gli aspetti cognitivi e conoscitivi, e include atteggiamenti e capacità personali, sociali e metodologiche definite anche in termini di responsabilità e autonomia.

È in questa direzione che si iscrive un'importante misura prevista dalla Legge 107/2015 (c.d. "Buona Scuola"): il **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)**. Presentato il 27 ottobre 2015, viene definito dai suoi redattori "il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale".

In effetti, si tratta di un documento che raccoglie la complessità degli interventi di cui la scuola italiana necessita sul tema dell'innovazione della didattica e dello sviluppo delle competenze digitali. In tal senso, va sottolineato che il PNSD si fa carico anche della necessità di assicurare l'accesso alle tecnologie digitali a tutti coloro che non troverebbero altra occasione o spazio, al di fuori del contesto scolastico, per poterne usufruire e apprendere le potenzialità.

Il Piano non prevede solo la possibilità per le scuole di una dotazione tecnologica, ma si propone di modificare le pratiche tradizionali di insegnamento, integrare le discipline e introdurre di nuove (es. il *coding*), formare i docenti, adeguare gli ambienti stessi (estendendo il concetto di scuola dal luogo fisico agli spazi di apprendimento virtuali), favorire una didattica al passo con i cambiamenti, le opportunità, i bisogni, ma anche con i nuovi stili di apprendimento dei più giovani.

Il PNSD inoltre compie un notevole sforzo nel comprendere e inserire, all'interno di una visione di sistema, una serie di iniziative e progettualità già esistenti, insistendo sulla formazione iniziale e in itinere dei docenti, creando figure dedicate come quelle degli "animatori digitali" (la cui libertà di azione è comunque relativa, in considerazione del finanziamento). **Le Azioni previste sono 35**, finanziate attingendo alle risorse messe a disposizione dalla Legge "Buona Scuola" e dai Fondi strutturali europei (PON Istruzione 2014-2020), per un totale di un miliardo di euro; ma va considerato che 600 milioni sono destinati alle infrastrutture e 400 alle nuove competenze, alla formazione del personale, al monitoraggio e alle misure di accompagnamento.

Le **principali criticità** sono da rilevarsi nel rischio che il documento rimanga in alcune sue parti solo una dichiarazione d'intenti e nel rischio che non tutte le scuole possano essere già in grado di coglierne le opportunità (creando così un pericoloso divario). L'attuazione di alcune azioni è demandata alla costituzione di Tavoli di cui non si conosce lo stato dei lavori e talune azioni non hanno (o non hanno ancora) copertura finanziaria. L'attuazione della maggior parte delle azioni è da richiedersi da parte delle scuole con la procedura del bando e alcune azioni presentano una copertura esigua per assicurarne la piena diffusione. Taluni aspetti sembrano essere presentati in modo semplicistico, rispetto alle implicazioni inerenti la loro attuazione. Infine, non bisogna sottovalutare il fatto che l'adozione delle tecnologie digitali da parte dei contesti scolastici comporta un processo di integrazione e appropriazione, che può avere durata ed esiti diversi, e che, in assenza di un "framework comune per le competenze digitali e l'educazione



ai media degli studenti” (Azione 14 del PNSD), la cui elaborazione è prevista come ancora da realizzarsi (ma senza assegnazione di finanziamento), si rischia di non indirizzare e non assicurare uniformità.

Non tutte le scuole potrebbero riuscire a partecipare all’attuazione del Piano e alla risposta dei bandi; diventa quindi fondamentale che tutte le scuole, anche quelle che si trovano in contesti disagiati, vengano messe in condizione di usufruire di tali risorse, per non rendere vano lo sforzo e l’impianto del Piano.

Il cyberbullismo

Il cyberbullismo è una forma di prevaricazione e oppressione reiterata, attuata attraverso l’uso di Internet e delle tecnologie digitali, e presenta alcuni aspetti caratterizzanti. Come il bullismo tradizionale, è ripetuto nel tempo, perpetrato da una persona o da un gruppo di persone nei confronti di un’altra percepita come più debole e “diversa”.

Le caratteristiche tipiche del bullismo sono: *l’intenzionalità, la persistenza nel tempo, l’asimmetria di potere e la natura sociale del fenomeno*⁶⁸; nel cyberbullismo intervengono anche altri fattori, che ne aggravano il quadro⁶⁹: innanzitutto l’impatto, giacché la diffusione di materiale attraverso Internet è incontrollabile e non è possibile stabilirne i limiti; poi il possibile anonimato di chi offende ripetutamente online e si nasconde dietro un nickname o false identità (*fake*); segue l’assenza di confini spaziali, perché il cyberbullismo può avvenire ovunque, invadendo anche gli spazi personali; e in ultimo l’assenza di

limiti temporali, dato che il danno può avvenire in qualsiasi ora del giorno e della notte.

Il cyberbullismo, così come il bullismo, avendo una forte natura sociale, è un fenomeno che riguarda anche chi assiste, silenziosamente o rinforzando l’azione persecutoria. La vittima viene identificata in base a una sua caratteristica (aspetto fisico, modo di vestirsi, provenienza, presunto orientamento sessuale ecc.), che rivela un pregiudizio che funge solo da pretesto per l’azione.

Rispetto ad altri Paesi europei la situazione italiana è relativamente meno preoccupante, anche se il fenomeno è in crescita. Secondo l’ISTAT, il 5,9% degli adolescenti ha denunciato di aver subito ripetutamente azioni vessatorie tramite sms, email, chat o social network. Vittime preferenziali sono le ragazze: con il 7,1%, contro il 4,6% dei ragazzi. Due adolescenti su tre ritengono che il cyberbullismo sia un fenomeno in crescita⁷⁰. Un recente rapporto dell’OCSE compara le statiche italiane con quelle degli altri Paesi europei: a fronte del 5% di ragazzi/e italiani che denunciano episodi di bullismo, la media fra i Paesi europei e del Nord America è dell’11%⁷¹. Va preso in considerazione il fatto che tali statistiche, però, non tengono conto di chi non denuncia. Alcune **indagini sulla percezione del pericolo** rivelano uno scenario più complesso. Da una ricerca condotta nel febbraio 2015, risulta che per il 69% dei ragazzi, il bullismo è percepito tra i maggiori pericoli e per il 38% al primo posto c’è il cyberbullismo⁷². In un’analisi precedente (2014), la scuola rappresenta il luogo elettivo del bullismo (per il 78% dei

⁶⁸ Olweus, D. (1996), *Bullismo a scuola*, Giunti, Firenze.

⁶⁹ Cfr. Save the Children e Progetto Daphne, European Superkids Online, *Manuale per insegnanti*, 2012: <http://www.sicurinrete.it/superkids/manuale-superkids.pdf>

⁷⁰ ISTAT, *Il bullismo in Italia*, op.cit.

⁷¹ OECD, *Skills for Social Progress. The Power of Social and Emotional Skills*, marzo 2015: <http://www.keepeek.com/Digital->

[Asset-Management/ocd/education/skills-for-social-progress_9789264226159-en#page1](http://www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/ocd/education/skills-for-social-progress_9789264226159-en#page1)

⁷² IPSOS e Save the Children, *Safer Internet Day Study: i native digitali conoscono veramente il loro ambiente?*, 2015: http://www.savethechildren.it/IT/Tool/Pubblicazioni/Related?id_object=263&id_category=23



ragazzi), che trova poi rinforzo ed eco online, attraverso un utilizzo pressoché costante delle tecnologie digitali (60%). Le principali conseguenze degli atti di bullismo sono: il 69% degli intervistati ha individuato tra gli effetti negativi dell'esser presi di mira da atti di bullismo l'isolamento e la perdita della voglia di uscire e frequentare gli amici; inoltre il 62% individua come conseguenze il rifiuto di andare a scuola, fare sport o altro; il 53% l'insorgere della depressione; il 45% il chiudersi nel silenzio e il rifiuto di confidarsi⁷³.

Particolarmente interessanti i risultati di una recentissima indagine condotta dal CENSIS, in collaborazione con la Polizia Postale e delle Comunicazioni, con un focus sui dirigenti scolastici: "Il 77% dei presidi delle scuole italiane medie e superiori, ha indicato Internet fra gli ambienti dove avvengono più frequentemente i fenomeni di bullismo; il 47% ha indicato i luoghi di aggregazione dei giovani, il 35% nel tragitto tra casa e scuola o all'interno della scuola stessa (24%). Il 52% dei presidi ha dovuto gestire personalmente episodi di cyberbullismo, il 10% casi di sexting (l'invio con il telefonino di foto o video sessualmente espliciti) e il 3% casi di adescamento online"⁷⁴.

Le ricerche ci dicono dunque che il fenomeno si manifesta ovunque, ma trova nel **contesto scolastico**, anche in ragione dell'età dei giovani coinvolti, il luogo in cui viene frequentemente perpetrato.

Le istituzioni e il MIUR si sono attivate con campagne e azioni volte a prevenire il fenomeno, in particolare con la pubblicazione delle *Linee di orientamento per azioni di contrasto al bullismo e al cyberbullismo*⁷⁵, presentate il 13 aprile 2015. Il documento è stato elaborato attraverso un percorso consultivo e prevede, tra le altre cose, una riorganizzazione della governance, un maggior coinvolgimento delle scuole e un investimento annunciato di due milioni di euro. In merito, occorre dunque verificare la loro attuazione, nell'auspicio che venga realizzato un solido sistema di monitoraggio e un piano di valutazione della sua efficacia. Occorrerà inoltre monitorare che tutte le attività previste vengano implementate, in particolare, in merito alla riorganizzazione delle funzioni degli *Osservatori regionali permanenti sul bullismo*, che dovranno confluire nei *Centri Territoriali di Supporto (CTS)*, costituiti sia presso gli Uffici Scolastici Regionali, sia presso le articolazioni territoriali.

È importante segnalare che sono in discussione alcune **proposte di legge in materia di bullismo e cyberbullismo**: le Commissioni riunite di Giustizia e Affari Sociali della Camera sono al momento impegnate nello sforzo di esaminare e ridurre a un unico testo le iniziative legislative che si sono susseguite nel tempo, subito dopo la Proposta di Legge n. 3139, già approvata dal Senato il 20 maggio 2015⁷⁶. Alcune di queste proposte prevedono l'introduzione di norme penali

⁷³ IPSOS e Save the Children, *Safer Internet Day Study: il Cyberbullismo*, 2014: http://images.savethechildren.it/IT/f/img_pubblicazioni/img229_b.pdf

⁷⁴ CENSIS, in collaborazione con la Polizia Postale e delle Comunicazioni, *Verso un uso consapevole dei media digitali*, marzo 2016. Si veda il Comunicato stampa: http://www.censis.it/7?shadow_comunicato_stampa=121051; e il Rapporto con i primi risultati: http://www.interno.gov.it/sites/default/files/allegati/indagine_censis_polizia_postale.pdf

⁷⁵ Per il testo completo delle Linee di orientamento per il contrasto del bullismo, si veda: <http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/ministero/focus130415>

⁷⁶ Si veda la Proposta di Legge n. 3139, approvata al Senato il 20 maggio 2015, su "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo", che definisce il fenomeno, regola la rimozione dei contenuti offensivi e l'intervento del Garante per la protezione dei dati personali, istituisce un Tavolo inter-ministeriale permanente per il contrasto del fenomeno, introduce una misura di ammonimento nel caso di reati commessi da minorenni ma con età superiore ai 14 anni. Inoltre, viene data rilevanza all'educazione e alla sensibilizzazione nelle scuole. Cfr. http://www.camera.it/_dati/leg17/lavori/schedela/apriTelecomando_wai.asp?codice=17PDL0031340



per una fattispecie di reato relativa al solo cyberbullismo. Molte Associazioni⁷⁷ si sono espresse in senso contrario, in quanto oltre a non ritenerlo necessario (sono già previsti i reati relativi alle condotte vessatorie), si rischia di focalizzare l'attenzione sulla punizione, laddove la misura più efficace rimane la prevenzione⁷⁸. Per l'effettiva tutela dei minorenni è necessario adottare un metodo olistico, integrato e multidisciplinare; così come risulta necessario mantenere, davanti alla magistratura specializzata minorile, in particolare del Pubblico Ministero minorile, la competenza penale, amministrativa e civile della responsabilità genitoriale. Sarebbe opportuna un'indicazione precisa, in merito all'educazione in ambito scolastico e non solo, anche con riferimento a tematiche o materie di insegnamento non ancora espressamente previste, e volte a maturare le competenze digitali necessarie per sviluppare consapevolezza e senso di

responsabilità⁷⁹. Così come appare opportuno considerare l'educazione all'affettività, intesa come una serie di competenze relazionali indispensabili nelle dinamiche di gruppo. I diversi Disegni di Legge in discussione sottolineano molte delle criticità da noi segnalate, anche se non contemporaneamente⁸⁰.

I sistemi vigenti per la tutela dei minori nel campo dell'audiovisivo

Come analizzato nell'8° Rapporto CRC, si segnala con urgenza la mancata revisione e aggiornamento del **Codice di autoregolamentazione TV e minori**⁸¹, attesa dal 2008 e avvertita come impegno prioritario dell'attuale **Comitato di Applicazione Codice Media e Minori**⁸², al fine di adeguarlo alle trasformazioni profonde⁸³ avvenute nel contesto di riferimento nel decennio di vigenza del Codice.

Lo schema provvisorio del Codice, elaborato dalle emittenti e proposto nel maggio 2015⁸⁴, raccoglie, nella sua

⁷⁷ Si veda l'intervento del 18 gennaio 2016 dell'Associazione CamMiNo, in sede di audizione dinanzi alle Commissioni Giustizia e Affari Sociali della Camera: <http://www.cammino.org/News/itemview.aspx?c=A000001026>

⁷⁸ Cfr. l'audizione in tema di bullismo, dinanzi alle Commissioni Giustizia e Affari Sociali della Camera, di Anna Maria Baldelli, Procuratore della Repubblica presso il Tribunale per i Minorenni del Piemonte e della Valle d'Aosta. Per il testo completo dell'intervento, si veda: http://documenti.camera.it/leg17/resoconti/commissioni/stenografici/pdf/0212/indag/c0212_cyberbullismo/2016/01/18/leg.17.stencomm.data20160118.U1.com0212.indag.c0212_cyberbullismo.0003.pdf; mentre una sintesi del medesimo intervento è disponibile qui: <https://www.key4biz.it/bullismo-renderlo-reato-non-serve-contrastarlo-intervento-del-procuratore-anna-maria-baldelli/151945/>

⁷⁹ Come già in parte previsto sia dalle Linee di Orientamento, sia dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) della Legge 107/2015 c.d. "Buona Scuola". La stessa Legge infatti prevede tra gli *obiettivi di potenziamento dell'offerta formativa*, sia lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, sia la prevenzione e il contrasto di ogni forma di discriminazione e di bullismo, anche informatico.

⁸⁰ Disegni di Legge in discussione su: Utilizzo responsabile della rete (AC 3139; AC 2435; AC 2670); Legalità (AC 2670); Affettività e sessualità (AC 2435). Cfr. Save the Children, *Riflessioni in merito ad AC 3139 e abb. "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo"*.

⁸¹ Il Codice di autoregolamentazione TV e minori non è stato aggiornato, mentre la Legge sull'esercizio delle attività televisive ha subito varie modifiche nel tempo: Legge 112/04,

poi trasfusa nel Testo Unico di cui al Decreto Legislativo 177/05, ulteriormente modificato, in ottemperanza della Direttiva 2007/65/CE, dal Decreto Legislativo n. 44 del 15 marzo 2010.

⁸² Nominato con Decreto Ministeriale del Ministero dello Sviluppo Economico del 17 luglio 2013. Si segnala che in attesa di un nuovo Codice, il Comitato non ha ottemperato al suo mandato, che è quello di attivare iniziative di formazione e informazione, oltre a pubblicare rapporti annuali delle sue attività.

⁸³ Tra le tante trasformazioni si segnala: il passaggio dall'analogico al digitale, con aumento quantitativo dell'offerta televisiva e il consolidamento dei canali monotematici; la diffusione dei nuovi media (web, smartphone, social network ecc.), con riflessi anche sul mondo della TV per quanto riguarda la potenziale espansione della programmazione televisiva nel mondo Internet; le innovazioni normative derivanti da direttive europee (l'ultima è del 2012) e riguardanti sia le modifiche dei limiti di trasmissione di film, sia le disposizioni sugli strumenti di *parental control*, tali – per un verso – da disallineare i riferimenti in materia contenuti nel Codice e – per altro verso – da introdurre nuove categorie interpretative e classificatorie (per esempio, programma "nocivo" o "gravemente nocivo"); la comparsa nel contesto socio-culturale di nuove problematiche educative riguardanti casistiche non considerate nel Codice vigente.

⁸⁴ Lo schema del nuovo Codice di autoregolamentazione deve essere sottoposto all'esame della Commissione parlamentare per l'infanzia e l'adolescenza, per un parere preliminare al recepimento del Codice nella normativa ordinaria attraverso Decreto del Ministro dello Sviluppo Economico.



impostazione come nelle specifiche disposizioni, alcune delle esigenze evidenziate; in particolare quelle che riguardano la nuova articolazione della programmazione correlata al passaggio al digitale e l'offerta di servizi non lineari, oltre che le innovazioni normative intervenute nell'ultimo decennio. Tuttavia, vanno evidenziati alcuni punti che richiedono chiarimenti e approfondimenti ulteriori, allo scopo di evitare successive ambiguità di applicazione da parte delle emittenti e del Comitato stesso.

Per quanto riguarda la **partecipazione dei minori ai programmi**, il tema andrebbe rivisto alla luce di contenuti TV che in maniera sempre più ricorrente espongono bambini e ragazzi a esibizioni "adultizzate", inadeguate alla loro età. Andrebbe anche operata una riflessione in merito alle modalità di utilizzazione dell'immagine dei minori, fissa o in movimento, all'interno di programmi di informazione, di intrattenimento o di campagne commerciali; con particolare attenzione per le segnalazioni riguardanti la tutela della privacy.

Rispetto alla **classificazione dei programmi televisivi**, va detto come premessa che, in un contesto di co-regolamentazione, è certamente da apprezzare una politica di tutela dell'infanzia che preveda: da una parte, una preliminare classificazione/certificazione dei programmi da parte delle emittenti o dei produttori, sulla base di criteri definiti, espliciti e conformi ai principi

nazionali e internazionali emanati in materia di tutela dei minori; dall'altra, una successiva verifica operata da organismi autorevoli e indipendenti, con la possibilità di risoluzioni o sanzioni nel caso di mancata osservanza degli impegni assunti. Al contrario, la formulazione attuale, che la bozza del nuovo Codice propone, contiene aspetti di ambiguità, che andrebbero chiariti. Infatti, al Punto 2.1 si afferma che le emittenti "adottano criteri condivisi di classificazione di programmi potenzialmente nocivi per i minori", ma non si chiarisce con chi tali criteri debbano essere condivisi. Al punto 2.4, nel definire il ruolo del Comitato in ordine alle esigenze di uniformità della segnaletica, si afferma tuttavia che "la collocazione di ciascun programma entro tali livelli di classificazione rientra nell'esclusiva discrezionalità editoriale dell'emittente"⁸⁵.

Per quanto riguarda **le regole per le comunicazioni commerciali**, si prevede l'impegno a evitare la pubblicità dei giochi d'azzardo, limitandone la presenza "all'interno dei programmi direttamente rivolti ai minori"; va però prevista analoga misura anche nelle interruzioni pubblicitarie immediatamente precedenti e successive. Si segnala inoltre che tra le modifiche in atto, vi è anche quella della composizione del **Comitato di applicazione**, la quale presenta innovazioni che rischiano di modificare negativamente l'attuale sistema⁸⁶.

⁸⁵ Se ne potrebbe dedurre che la vigilanza del Comitato debba esercitarsi solo sul riscontro se la segnaletica adottata, ovvero la collocazione di un programma in determinate fasce orarie, sia corrispondente alla sua classificazione da parte dell'emittente, escludendo invece la possibilità che il Comitato contesti proprio tale classificazione; possibilità che invece il vigente Codice consente: tanto è vero che l'attuale Comitato ha più volte adottato risoluzioni o inviato raccomandazioni che contestavano l'adeguatezza della classificazione del programma adottata dall'emittente.

⁸⁶ La modifica della composizione del Comitato prevederebbe 24 membri, dei quali la metà in rappresentanza delle emittenti. Tale eventualità sarebbe in palese contrasto con il principio stesso dell'auto-regolamentazione in un sistema di co-regolamentazione (nel senso cioè di un Codice di

autoregolamentazione che viene recepito dalla legislazione ordinaria). Verrebbe a mancare la distinzione o separazione tra controllore e controllato, che peraltro è anche alla base dell'adozione e applicazione del sistema di classificazione dei programmi. Il Codice vigente assicura una composizione equilibrata tra le componenti delle emittenti, degli utenti e delle istituzioni; lo schema provvisorio del nuovo Codice, invece, attribuirebbe ai soggetti che assumono l'impegno (ovvero le emittenti) il peso preponderante anche nella funzione di controllo sull'effettivo rispetto di tali impegni. È del tutto ovvio che il problema sollevato dalla nuova ipotesi di composizione del Comitato non riguarda la buona fede o la correttezza dei singoli comportamenti, ma il fatto che un organismo di controllo o di garanzia deve apparire, fin dalla sua architettura formale, conforme a principi di indipendenza e imparzialità. In sostanza, qualora le disposizioni che regolano la nuova



Non da ultimo, il Codice dovrebbe garantire maggiormente la **trasparenza e tracciabilità dei processi verbali**, prevedendo in modo più esplicito che ogni procedimento che prende avvio da una segnalazione sia reso noto sul Web, o attraverso altre risorse comunicative, sia per la generale valenza culturale che potrebbe assumere questa forma di pubblicità, sia perché proprio sulla notorietà dell'eventuale risoluzione si base l'efficacia dell'azione del Comitato.

Infine, spiace rilevare che, nonostante la sua denominazione, lo schema provvisorio del Codice Media e Minori non affronta, neppure in termini programmatici, le questioni connesse alla diffusione dei nuovi Media, almeno per ciò che riguarda le correlazioni con la programmazione televisiva. Per esempio, l'estensione della **programmazione televisiva sui portali Web** delle emittenti richiederebbe di individuare misure di autoregolamentazione per la tutela dei minori adeguate alla nuova piattaforma, in considerazione del fatto che sul web hanno scarsa efficacia misure che adottano il sistema delle fasce orarie.

Per ciò che attiene il **garantire un equo accesso dei bambini e ragazzi con disabilità alle nuove tecnologie**, rimane

forte l'esigenza che le emittenti radiotelevisive, le piattaforme online e le società di telefonia mobile assicurino ai minori con disabilità la piena accessibilità e una rappresentazione corretta della disabilità. Il divertimento⁸⁷ è un diritto di tutti i bambini.

Minori e videogiochi

L'incidenza dei videogiochi nello sviluppo psichico dei minori è un dato acquisito. I ragazzi tendono a trasportare nella vita reale alcune tipologie di comportamenti mutuati dai videogiochi. Ne possono derivare disagi psichici e comportamentali. Sulla base di tale presupposto, è stata presentata una proposta di legge a tutela dei minori in materia di diffusione e vendita di videogiochi violenti e/o pornografici⁸⁸, sulle quali sia l'Autorità Garante per l'Infanzia e Adolescenza⁸⁹, sia l'AESVI⁹⁰ si sono espresse. Dai **dati** di una ricerca condotta nel 2014⁹¹, emerge che i videogiochi non adatti ai minori sono ampiamente diffusi nella fascia di età 11/18 anni. Ne fa uso il 35,1% degli studenti di scuola media e il 43,5% di quelli di scuola superiore.

L'acquisto dei prodotti non adatti avviene nell'80% dei casi presso negozi. Il 41,5%

composizione del Comitato fossero recepite nella normativa, così come esposte nella presente versione provvisoria, si finirebbe per dare sostanziale legittimazione all'idea che la funzione di controllo spetti in massima parte allo stesso controllato, non solo al momento della conformità del proprio operato agli impegni autonomamente assunti, ma anche in quello successivo del controllo sull'effettivo rispetto di tali impegni.

⁸⁷ Si segnala come buona prassi in tal senso il progetto "Cartoon Able", la cui eccezionalità sta proprio nel suo aspetto inclusivo: il cartone animato è infatti fruibile da tutti i bambini, cioè sia da quelli normodotati, sia da quelli portatori di handicap vari (siano essi sordi, ciechi, ipovedenti o autistici).

⁸⁸ In data 2 luglio 2015 è stata presentata alla Camera la Proposta di Legge C. 3207 - "Introduzione dell'obbligo di classificazione dei videogiochi e disposizioni a tutela dei minori in materia di diffusione e vendita di videogiochi violenti o pornografici". Per il testo completo della Proposta, si veda: http://www.camera.it/_dati/leg17/lavori/schedela/apriTelecomando_wai.asp?codice=17PDL0034080

⁸⁹ Cfr. <http://www.garanteinfanzia.org/news/videogiochi-violenti-unaproposta-di-legge-colare-un-vuoto-normativo>.

⁹⁰ L'Associazione AESVI è intervenuta sulla Proposta di Legge del 2 luglio 2015, (presentata in conferenza dal segretario

della Commissione bicamerale per l'infanzia e l'adolescenza il 16 settembre 2015), dichiarandosi favorevole alla finalità della stessa, intesa quale tutela dei minori dalla diffusione e dalla vendita dei videogiochi destinati a un pubblico adulto, ma sottolineando anche come il videogioco non debba per forza essere demonizzato. L'Associazione ritiene che si possa lavorare in un'ottica di collaborazione con le istituzioni per promuovere una maggiore informazione alle famiglie e ai genitori, anche al fine di valorizzare gli elementi positivi dei videogiochi. I genitori dovrebbero essere consapevoli delle opportunità e anche dei possibili rischi connessi all'utilizzo di videogiochi non adatti all'età dei loro figli, al fine di esercitare la loro responsabilità genitoriale in modo informato. Cfr. http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cmspk=2486

⁹¹ Si veda la ricerca MOIGE (a cura di A.M. Giannini e P.L. Cordellieri), *I divieti trasgrediti dai nostri figli*, 2014; l'indagine, condotta nelle scuole del territorio nazionale su un campione di 1.845 minori di età compresa tra gli 11 e i 18 anni, approfondisce l'argomento dell'accesso dei minori alla pornografia, ai videogiochi per adulti, al fumo, all'alcol e al gioco d'azzardo. Per il testo completo della ricerca, si veda: <http://www.moige.it/media/2014/12/l-divieti-trasgrediti-dai-nostri-figli-lindagine-integrale.pdf>



dei minori dichiara di non aver visto alcun avviso che consigliava la vendita del prodotto a un pubblico adulto. In merito alla conoscenza dei sistemi internazionali di classificazione dei videogiochi, che stabiliscono l'età minima consigliata per giocare, solo uno studente su 4 di scuola media, e uno su 3 di scuola superiore, è conscio che il codice PEGI si limita a sconsigliare i prodotti videoludici, ma non a vietarli. Il 44% del campione è convinto che si tratti di reali vincoli normativi all'uso dei videogiochi da parte dei minorenni. Il dato più preoccupante riguarda la **permissività** dei genitori: seppur "sempre" al corrente dell'uso di questi prodotti da parte degli adolescenti (in 7 casi su 10), i genitori non impongono divieti al 70% degli studenti di scuola superiore e al 35% di quelli di scuola media. Anche in questo caso, la presenza di regole e la proibizione di videogiochi 18+ all'interno del contesto familiare determinano una minore propensione dell'adolescente ad avvicinarsi a questi prodotti.

Minori e pubblicità

La normativa di riferimento è costituita dal Decreto Ministeriale n. 425 del 30 novembre 1991, nonché dal Testo Unico dei servizi di media audiovisivi di cui al Decreto Legislativo n. 177 del 31 luglio 2005. Non si può non essere consapevoli dell'influenza che vecchi e nuovi Media

hanno sull'educazione e sulla veicolazione di comportamenti e stili di vita, e della totale mancanza della necessaria strutturazione in materia di promozione e tutela delle giovani generazioni.

Per quanto riguarda i danni della pubblicità sulla salute dei minori, studi qualificati hanno rilevato che il divieto di *spot* di *fast food* nei programmi per minori ridurrebbe del 18% il tasso di obesità nei bambini e del 14% negli adolescenti statunitensi⁹². La situazione italiana risulta essere tra la peggiori della media europea⁹³. Tra le **proposte di legge** in materia di tutela dei minori e pubblicità, si segnala la "Proposta di Legge in materia di tutela dei bambini nell'ambito delle comunicazioni commerciali audiovisive"⁹⁴, presentata alla Camera in data 17 febbraio 2016, per vietare del tutto la pubblicità nei programmi televisivi per i minori, anche nelle TV private. L'assunto di tale proposta è che il bambino non può essere considerato un consumatore e che il pericolo per i minori, almeno fino agli otto anni, è l'incapacità di riconoscere il confine fra un messaggio pubblicitario e un messaggio editoriale, quindi il cartone animato dallo spot. La forza persuasiva della pubblicità può sfociare in comportamenti consumistici compulsivi e perfino in cattive abitudini alimentari, di cui sono vittime soprattutto le fasce più deboli.

⁹² Chou, S.Y. – Rashad, I. – Grossman, M. (2008), "Fast-Food Restaurant Advertising on Television and Its Influence on Childhood Obesity", in *Journal of Law and Economics*, vol. 51, no. 4, novembre 2008, pagg. 599-618

⁹³ Fonte: Senato della Repubblica Italiana, Atto di Sindacato Ispettivo n.1-00219, pubblicato il 9 dicembre 2009, seduta n. 298: <http://www.senato.it/japp/bgt/showdoc/showText?tipodoc=Sindisp&leg=16&id=446769>. I dati statistici indicati nell'Atto del Senato provengono dal Rapporto dell'Istituto Superiore di Sanità, *OKkio alla Salute: sistema di sorveglianza su alimentazione e attività fisica nei bambini della scuola primaria. Risultati 2008*: <http://www.iss.it/binary/publ/cont/0924.pdf>

⁹⁴ Gli articoli della PDL 3613 del 16 febbraio 2016 vanno a modificare il testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, di cui al Decreto Legislativo 177 del 31 luglio 2005,

e vi si chiede l'assoluto divieto a tutte le emittenti televisive, pubbliche e private, di inserire qualunque pubblicità durante le funzioni religiose e all'inizio, durante o al termine di programmi contenitore rivolti ai bambini fino a 10 anni; vi si chiede inoltre il divieto di trasmettere spot pubblicitari in cui siano presenti bambini fino a 13 anni. Cfr. per il testo completo della Proposta di Legge: http://www.camera.it/_dati/leg17/lavori/schedela/apriTelecomando_wai.asp?codice=17PDL0039300; e per una sintesi, si veda: http://www.ilsolo24ore.com/art/notizie/2016-02-17/ficom5s-divieto-spot-pro-azzardo-e-mai-piu-pubblicita-programmibambini-171218.shtml?uid=ACI75ZWC&refresh_ce=1



Pertanto il **Gruppo CRC** raccomanda:

1. Al **MIUR** di dare piena implementazione al PNSD, assicurando la copertura finanziaria per tutte le Azioni, supportando le scuole nell'accesso ai finanziamenti, rendendo operativi i Tavoli di lavoro responsabili delle linee di indirizzo ancora da istituirsi; inoltre raccomandiamo di assicurare il monitoraggio e la valutazione dell'intero Piano, in quanto le risorse per il monitoraggio del primo triennio non sono state precisate al momento della pubblicazione del Piano stesso e sono da individuarsi nell'anno 2016 (cfr. Azione 35);

2. Al **Parlamento** di approvare una proposta di legge a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo, che privilegi aspetti preventivi e mantenga davanti alla magistratura specializzata minorile, in particolare al Pubblico Ministero minorile, la competenza penale, amministrativa e civile della responsabilità genitoriale;

3. Al **Governo** e al **MISE** di approvare in tempi brevi il nuovo Codice Media e Minori e di attivare adeguate campagne informative e attività formative che siano di reale supporto alle famiglie.