

proposta di legge n. 369

a iniziativa dei Consiglieri Marinelli, D'Anna, Comi, Ciriaci

presentata in data 23 ottobre 2013

DISCIPLINA PER LA PREVENZIONE DELLA DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI E
DALLE NUOVE TECNOLOGIE NELL'INFANZIA E NELL'ADOLESCENZA

Signori Consiglieri,

il fenomeno dell'abuso di videogiochi e delle nuove tecnologie ha raggiunto dimensioni notevoli in tutto il mondo ed è ormai considerato una vera patologia alla quale applicare una cura simile a quella per la tossicodipendenza e l'alcolismo. Da alcuni studiosi è stata inserita fra le cosiddette "dipendenze senza sostanza".

L'età dei fruitori di videogiochi, grazie alla diffusione di strumenti elettronici sempre più sofisticati, si è ulteriormente abbassata e, a tutt'oggi anche i bambini di due anni sono in grado di usare un tablet, mentre gli adolescenti, oltre ai videogiochi, sono assidui frequentatori di Social Networks diventando più facilmente dipendenti da Facebook. Da un'indagine Eurispes del 2011 risulta che in Italia, su 1.500 adolescenti (12-18 anni), il 50% è "drogato da web". Le conseguenze di quest'ultimo tipo di dipendenza nei giovani induce fenomeni di deficit di attenzione e di personalità dipendente. La forte spinta a creare relazioni virtuali tramite chat e social-networks va a discapito delle relazioni reali, ridefinendo il concetto di amicizia. Per i minori scattano dei gravi rischi: perdita della propria immagine, invasione della privacy (con la consegna della propria password come prova di amicizia o di amore), persecuzioni virtuali o reali, fino ad arrivare all'adescamento on line. Sono purtroppo noti fenomeni di bullismo on line (cyberbullismo) nei confronti di coetanei presi di mira dal "gruppo" che hanno portato al suicidio delle giovani vittime.

Quasi la metà dei bambini e dei ragazzi gioca da solo e molti di loro si identificano nelle storie dei videogiochi.

Il videogioco non è di per sé dannoso, dipende dall'uso che se ne fa: un bambino, o un adolescente, però, difficilmente si rende conto dei rischi legati all'uso protratto dei videogiochi. Esso può generare la videomania (o videoabuso), la videofissazione (cioè la prolungata esposizione a un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco), l'insonnia o stanchezza oltre a comportamenti antisociali. A volte i videogiochi propongono ai ragazzi giochi violenti nei quali l'obiettivo è uccidere (investire pedoni, eliminare nemici, ecc.) con evidenti rischi per la formazione della personalità in crescita che, invece di aumentare, tende a indebolire la capacità di autocontrollo, confondendo sfera virtuale e sfera reale.

Dall'abuso di videogiochi possono derivare condotte disturbate nei più giovani, come la sedentarietà (con il conseguente rischio di sviluppare obesità), il trascurare lo studio con i relativi problemi di apprendimento (spesso i ra-

gazzi studiano frettolosamente e con scarsa concentrazione e cadono in un vero e proprio disturbo da deficit di attenzione), la difficoltà di passare il tempo libero con gli amici.

La dipendenza da videogiochi e dalle nuove tecnologie è ormai considerata una vera patologia alla quale applicare una cura simile a quella per la tossicodipendenza e l'alcolismo.

Oggi anche in Italia, dopo Stati Uniti, Cina, Corea del Sud, Europa, esistono centri per la disintossicazione dalle nuove dipendenze, fra cui quelle da videogiochi e dalle nuove tecnologie: uno di questi è attivo a Roma presso il Policlinico Gemelli che dal 2009 al 2011 ha accolto 300 persone nell'ambulatorio dedicato all'IAD (Internet Addiction Disorder). I giovani (16-18 anni) sono i più colpiti da dipendenza da cyber-relation addiction e da computer-addiction.

In Italia esiste un Osservatorio Nuove Dipendenze nato in Liguria in collaborazione con altre organizzazioni con analoghe finalità, quali l'UNICEF e il Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri di Roma.

Alla luce di queste considerazioni la tematica della dipendenza da videogiochi e dalle nuove tecnologie nell'infanzia e nell'adolescenza, nonché delle relative azioni di prevenzione e contrasto, rappresentano una urgenza, anche a difesa delle nuove generazioni che costituiranno i cittadini del futuro. Appare dunque importante presentare la presente proposta di legge per la salute della loro integrità fisica e psicologica.

La presente proposta di legge si compone di 9 articoli.

L'articolo 1 individua le finalità dell'atto: riconoscere e promuovere la prevenzione, il contrasto e il trattamento terapeutico della dipendenza dei minori dai videogiochi e dalle nuove tecnologie, così come definite dall'articolo 2.

I destinatari della presente proposta sono i bambini, gli adolescenti e le loro famiglie (articolo 3).

La Regione promuove azioni anche in collaborazione con l'Ufficio scolastico regionale per le Marche – Direzione regionale, con gli enti locali, l'ASUR Marche e le associazioni di volontariato (articolo 4) e istituisce l'Osservatorio regionale sul fenomeno della dipendenza dei minori da videogiochi e dalle nuove tecnologie, che dovrà raccordarsi anche con il Garante per l'infanzia e l'adolescenza - Ombudsman Marche (articolo 5). Le azioni di prevenzione, contrasto e di trattamento terapeutico della dipendenza dei minori dai videogiochi e dalle nuove tecnologie dovranno essere inserite nel Piano socio sanitario regionale e comprenderanno anche la forma-

zione e la qualificazione in materia di nuove dipendenze per coloro che operano a vario titolo nel campo socio-educativo infantile e giovanile; sono previsti contributi da parte della Regione a

Comuni, enti e associazioni private per la realizzazione di specifici progetti destinati ai minori e alle loro famiglie (articolo 6).

L'articolo 7, infine, riguarda le disposizioni finanziarie.

Art. 1
(Finalità)

1. La Regione nell'ambito delle proprie competenze in materia di tutela della salute e di politiche sociali riconosce e promuove iniziative in materia di prevenzione, contrasto e trattamento terapeutico dei minori soggetti a dipendenza da videogioco e dalle nuove tecnologie, interessati dalle patologie e dalle problematiche ad essa connesse.

Art. 2
(Definizioni)

1. Ai fini della presente legge si intende per:
- a) videogioco: dispositivo elettronico, chiamato anche con il corrispondente termine inglese videogame, costituito da un generatore di impulsi video per la simulazione su schermo televisivo o su un apposito monitor di giochi;
 - b) nuove tecnologie: internet, social networks, videogiochi;
 - c) videomania o videoabuso: un comportamento incontrollato dal punto di vista quantitativo che rappresenta spesso la premessa di altri tipi di effetti nocivi da videogiochi;
 - d) videofissazione: la prolungata esposizione ad un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco in silenzio e spesso in una stanza poco illuminata;
 - e) I.A.D. (Internet Addiction Disorder): disordine da dipendenza da Internet;
 - f) Facebook addiction: dipendenza da Facebook.

Art. 3
(Ambito di applicazione)

1. Sono destinatari delle misure di prevenzione e degli interventi di contrasto, eventuale trattamento terapeutico e recupero i minori e le loro famiglie.

2. Le misure di prevenzione saranno adottate dalla Regione nelle scuole, di concerto con l'Ufficio scolastico regionale per le Marche - Direzione regionale, e nei centri di aggregazione giovanile, di concerto con le relative strutture pubbliche e private di appartenenza, anche con il coinvolgimento del Garante per l'infanzia e l'adolescenza - Ombudsman Marche.

Art. 4
(Compiti della Regione)

1. La Regione:
- a) promuove campagne di informazione, sensi-

bilizzazione ed educazione sui rischi e sui danni derivanti dalla dipendenza dei minori dai videogiochi e dalle nuove tecnologie, rivolte ai bambini e agli adolescenti, ai genitori, agli insegnanti e agli educatori, anche in collaborazione con l'Ufficio scolastico regionale per le Marche - Direzione regionale, gli enti locali e le associazioni di volontariato iscritte nel registro regionale di cui alla legge regionale 20 maggio 2012, n. 15 (Norme per la promozione e la disciplina del volontariato) in possesso di specifici requisiti e competenze per l'assistenza e il recupero da questo tipo di dipendenza;

- b) promuove, di concerto con l'ASUR Marche, la formazione qualificata e specifica per il trattamento dell'età infantile-adolescenziale, di operatori sociali, sociosanitari e sanitari preposti al trattamento di questa patologia specifica, nonché all'informazione e formazione rivolta a insegnanti e genitori;
- c) attiva un numero verde regionale per fornire un primo servizio di ascolto e di valutazione della gravità del problema, collegato all'Osservatorio regionale sul fenomeno della dipendenza da videogiochi e dalle nuove tecnologie di cui all'articolo 5;
- d) concede contributi a Comuni, enti e associazioni private per la realizzazione di specifici progetti destinati ai minori, bambini e adolescenti, e alle loro famiglie volti alla sensibilizzazione, alla prevenzione e al contrasto della dipendenza dai videogiochi e dalle moderne tecnologie.

Art. 5

(Osservatorio regionale sul fenomeno della dipendenza dell'infanzia e dell'adolescenza da videogiochi e dalle nuove tecnologie)

1. La Regione istituisce, presso l'Assessorato regionale competente in materia di politiche sociali, l'Osservatorio regionale sul fenomeno della dipendenza dell'infanzia e dell'adolescenza da videogiochi e dalle nuove tecnologie, di seguito nominato Osservatorio, per il monitoraggio degli effetti della videodipendenza dei minori in tutte le sue componenti, per l'analisi dei dati e delle dinamiche al fine di attuare azioni mirate ed efficaci di prevenzione e di contrasto.

2. Le funzioni dell'Osservatorio sono:

- a) studio e monitoraggio del fenomeno a livello regionale;
- b) predisposizione e formulazione di strategie, linee di intervento, campagne informative e di sensibilizzazione, anche in raccordo con analoghi organismi operanti a livello nazionale,

regionale e locale, in particolare con il Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza - Ombudsman Marche;

- c) individuazione delle più opportune modalità operative per raccordarsi con le strutture pubbliche e private coinvolte nell'ambito degli interventi promossi dal Piano Socio Sanitario regionale di cui all'articolo 6;
- d) verifica dell'impatto delle politiche adottate e la redazione di un rapporto annuale.

3. La Giunta regionale, sentita la commissione assembleare competente in materia di politiche sociali, definisce con propria deliberazione la composizione dell'Osservatorio.

4. L'Osservatorio è istituito con apposito atto, sulla base della deliberazione di cui al comma 3, senza oneri aggiuntivi a carico del bilancio regionale.

Art. 6

(Programmazione integrata sociale e sanitaria)

1. Le misure di prevenzione, contrasto e trattamento delle dipendenze da videogiochi e dalle nuove tecnologie sono ricomprese nel Piano Socio Sanitario regionale.

2. In particolare saranno attuati:

- a) studio, analisi e valutazioni delle nuove dipendenze patologiche e dei fenomeni ad esse correlate;
- b) formazione e qualificazione di professionisti esperti nelle nuove dipendenze e, in particolare, da videogiochi nei minori, tramite corsi di aggiornamento, seminari, convegni;
- c) coinvolgimento e coordinamento delle organizzazioni di volontariato operanti nell'educazione e nell'aggregazione di bambini e adolescenti;
- d) sviluppo di strumenti di ascolto (numero verde) e di divulgazione, anche via web, di informazioni scientifiche e di riferimenti sul territorio relativi alle tematiche delle nuove dipendenze, specie da videogiochi, al fine di sensibilizzare e sostenere i minori, le famiglie e gli educatori e per fornire dati sull'andamento e sul trattamento delle patologie.

Art. 7

(Disposizioni finanziarie)

1. Per gli interventi previsti dalla presente legge l'entità della spesa è stabilita a decorrere dall'anno 2014 dalle rispettive leggi finanziarie nel rispetto degli equilibri di bilancio.

2. Le somme occorrenti per il pagamento delle spese indicate al comma 1 sono iscritte nell'UPB 53007 a carico del capitolo che la

Giunta regionale istituisce, ai fini della gestione, nello stato di previsione della spesa del Programma operativo annuale (POA).