

CAMERA DEI DEPUTATI N. 1325

PROPOSTA DI LEGGE

d’iniziativa del deputato MINARDO

Norme per regolamentare il funzionamento delle piattaforme di comunicazione e delle comunità virtuali nella rete *internet*

Presentata il 31 ottobre 2018

ONOREVOLI COLLEGHI! — La presente proposta di legge intende porre un argine ai rischi e pericoli in cui incorrono i nuovi adolescenti, sempre più « iperconnessi » alla rete *internet*. Essi, infatti, usano gli strumenti tecnologici, anzi ne abusano, di mattina, di pomeriggio e persino la notte. Invece di dormire fanno *vamping*, come è ormai uso dire di chi è connesso anche durante il periodo notturno. Lo si evince da numerosi studi nazionali e in particolare dalla ricerca del dottor Giuseppe Raffa, pedagogista vittoriese, responsabile dell’ambulatorio anti bullismo dell’azienda pubblica di servizi alla persona di Ragusa e referente per il sud del CoNaCy — Coordinamento nazionale cyberbullismo, prima importante struttura nazionale per la cura di prossimità delle vittime del bullismo tecnologico, sugli adolescenti iblei e siciliani e sul loro rapporto con le tecnologie e con il cyberbullismo.

I giovanissimi sono connessi dalle sei alle sette ore al giorno. Si tratta dei cosiddetti « nativi digitali », o *i-Gen*, come vengono definiti in America: giovani ed adolescenti soggiogati dalla rete e dalle tecnologie, dalle quali non si staccano mai.

È provato che gli studenti italiani tra gli 8 e i 18 anni trascorrono un terzo della loro vita utilizzando *tablet*, telefoni cellulari e *computer*. Essi sono anche *social* dipendenti: è stato calcolato, infatti, che un utente giovane si collega a *Facebook* oltre 405 minuti al giorno.

È utile ricordare che l’abuso di *internet* e delle tecnologie provoca depressione, incapacità di provare piacere nella vita *offline*, obesità, disturbi organici, ritiro dalla vita sociale. Questi ultimi, in particolare, sono quei giovanissimi che non frequentano più la scuola, che non escono più di casa, che vivono solo in rete, collegati ai vari *device*: in Giappone sono identificati con il termine « *hikikomori* » e in Italia

sono già più di centomila, un piccolo esercito.

Ma c'è anche dell'altro. Più i ragazzi stanno in rete, più aumentano i rischi di incontri pericolosi (pedofilia *online*) o di imbattersi nelle *challenge*, nelle cosiddette sfide in rete, pericolose, deleterie, terribili.

Non è un caso se la soglia media di attenzione degli adolescenti è scesa dai 12 secondi del 2012 agli 8 secondi odierni: tutta colpa delle tecnologie.

E veniamo ai *social*. Gli adolescenti li utilizzano molto, senza però curarsi troppo di rispettare le norme che li regolano e, in particolare, quelle che tutelano la loro stessa *privacy*. Ecco perché i *social* diventano il « terreno di caccia » più frequentato dai cyberbulli, da chi utilizza la violenza verbale (*hate speech*) e da coloro che lanciano in rete le *challenge*, queste terribili sfide *online*, a causa delle quali molti giovani si sono suicidati o sono morti in queste pericolosissime prove di « pseudo coraggio ».

Le chiamano *social* o *culture bound*, sono le catene che impazzano nel web. Le più preoccupanti sono quelle legate ai disturbi alimentari e all'abuso di alcol. I *drinking game*, ad esempio, sono sfide molto diffuse tra gli adolescenti.

Altri esempi molto pericolosi di messaggi di *culture bound* riguardano le sfide relative al *belly button*, al *bikini bridge* e al *belly slot*, basate sull'ossessione di un corpo

magro e muscoloso anche a discapito della salute e documentate da fotografie.

Ultimamente sono sempre più diffusi i messaggi relativi alle cosiddette « sfide di soffocamento » (*blackout challenge*), che hanno già provocato la morte di alcuni giovani in Italia, e quelli inviati sul sistema *whatsapp* da una misteriosa fattucchiera di nome Momo, che minaccia di colpire con una maledizione coloro che non continuano a condividere i suoi messaggi. Ogni *social* dispone (o dovrebbe disporre) di un gruppo di lavoro deputato a controllare e rimuovere i contenuti pericolosi o, comunque, ritenuti inadeguati ai fini, in particolare, della tutela dei giovani e delle loro famiglie; ma non sempre questa attività di controllo viene effettuata.

Per quanto riguarda *Facebook*, ad esempio, il controllo dei suoi contenuti è affidato a un ristretto comitato di esperti. Un esperto dispone solo di 10 secondi per valutare l'enorme mole di segnalazioni e rimuovere i contenuti offensivi e pericolosi: un tempo certamente troppo breve per prendere la decisione giusta.

Per questi motivi la presente proposta di legge intende regolamentare il mondo dei *social* con norme a difesa e protezione degli adolescenti, sempre più dipendenti da una nuova « sostanza stupefacente », cioè l'irresistibile desiderio di essere connessi, sempre e ovunque.

PROPOSTA DI LEGGE

Art. 1.

1. Al fine di tutelare gli adolescenti dai rischi e dai pericoli derivanti dall'uso continuativo e dall'abuso degli strumenti digitali nonché dall'ininterrotto stato di connessione alla rete *internet*, la presente legge prevede l'adozione di codici di condotta da parte delle principali piattaforme di comunicazione della rete *internet*.

2. Il Ministro della salute, di concerto con il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca e con il Ministro del lavoro e delle politiche sociali, con decreto da emanare entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, definisce le linee guida per l'adozione del codice di condotta di cui al comma 1.

3. Le linee guida di cui al comma 2 devono comunque prevedere che ciascun codice di condotta contenga disposizioni volte a:

a) definire meccanismi atti a individuare l'età degli utenti e a selezionare la possibilità di accesso ai siti e alle applicazioni mobili in maniera differenziata sulla base dell'età della persona connessa;

b) rinforzare i sistemi e i filtri di sicurezza in merito ai possibili contenuti disponibili;

c) istituire, se non previsti, e potenziare comitati per la sicurezza dei contenuti, prevedendo la presenza obbligatoria di un pedagogo all'interno degli stessi comitati;

d) prevedere che i componenti dei comitati di cui alla lettera c) procedano all'individuazione e alla rimozione dei contenuti ritenuti non idonei in relazione alle diverse fasce di età, assicurando la possibilità di disporre di tempi adeguati per lo svolgimento di tali compiti;

e) prevedere lo svolgimento di campagne di sensibilizzazione rivolte ai giovani,

promosse da uno o più soggetti adeguatamente conosciuti dai giovani stessi.

Art. 2.

1. Ogni piattaforma di comunicazione della rete *internet*, compresi *social network*, *blog* e *micro-blogging*, è tenuta ad avviare campagne periodiche di informazione, rivolte in particolare ai minorenni, finalizzate a incentivare un uso corretto, consapevole e responsabile delle medesime piattaforme.

Art. 3.

1. Il Ministero della salute, di concerto con il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e con il Ministero del lavoro e delle politiche sociali, realizzano campagne di sensibilizzazione per la diffusione tra i genitori di adeguate informazioni sulle piattaforme di comunicazione della rete *internet* e sulla loro evoluzione, avvalendosi della collaborazione delle aziende pubbliche di servizi alla persona e della Polizia postale e delle comunicazioni.

2. Le istituzioni scolastiche realizzano campagne di sensibilizzazione e progetti di educazione alla cittadinanza digitale consapevole e responsabile, rivolte agli studenti e ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado, per un uso corretto, responsabile e consapevole delle tecnologie digitali e della rete *internet*.

