

CAMERA DEI DEPUTATI N. 1899

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

SCERRA, MORFINO, QUARTINI

Disciplina dell'impiego di dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza e di videogiochi da parte dei minori di dodici anni nonché disposizioni in materia di informazione sui rischi per la salute derivanti dall'utilizzo di tali dispositivi e di percorsi terapeutici per i minori affetti da patologie e disturbi connessi al loro uso improprio

Presentata il 30 maggio 2024

ONOREVOLI COLLEGHI! — Da anni ormai pediatri e psichiatri italiani stanno evidenziando i rischi prodotti dall'utilizzo sempre più frequente di dispositivi telefonici digitali (cosiddetti *smartphone*) e videogiochi da parte di minori di fascia di età sempre più bassa.

Tale fenomeno, in parte ricollegabile agli effetti negativi del periodo di isolamento sociale subito dai bambini durante l'emergenza pandemica, è diventato un tema con cui i genitori e gli istituti scolastici si trovano a confrontarsi quotidianamente.

L'uso smodato e precoce di queste apparecchiature — secondo quanto dimostrato ormai dalla comunità scientifica — può portare a disturbi dell'apprendimento

e incide negativamente sulla salute, oltre a costituire un potenziale veicolo di immagini e contenuti non adatti a un pubblico di minori.

Gli effetti descritti, se l'uso di tali dispositivi diventa ossessivo, possono degenerare in una vera e propria patologia, la « nomofobia », conosciuta anche come sindrome da disconnessione. Questa denominazione indica la dipendenza patologica dall'uso dei dispositivi telefonici digitali, che colpisce un'ampia quota della popolazione mondiale, di età differente, con specifici sintomi fisici ed emotivi. Tra questi vi sono ansia, perdita della concentrazione, riduzione della capacità di apprendimento, ritardi nello sviluppo del linguaggio, di-

sturbi del sonno, alterazioni dell'umore, fino ad episodi di aggressività ingiustificata e isolamento sociale. Quelli appena citati sono solo alcuni degli effetti che incidono sullo sviluppo psichico del bambino, a cui poi si aggiungono altre conseguenze di natura sanitaria, quali problemi posturali legati all'eccessivo utilizzo di tali dispositivi, tremori, tachicardia, paura. L'esposizione a *tablet* e *smartphone* può interferire anche con l'udito e con la vista, essendo causa di secchezza oculare o addirittura di strabismo. Le onde radio possono penetrare in profondità all'interno del cervello, comportando, per un soggetto ancora in fase di sviluppo, conseguenze gravi.

Alcuni studi effettuati su adolescenti coreani hanno evidenziato alcuni tipi di compromissione fisica, quali tensione nervosa, insonnia e, nei casi più gravi, modificazione del sistema nervoso, con un aumento dei livelli del neurotrasmettitore acido gamma-aminobutirrico (GABA), con un possibile deterioramento delle funzioni cognitive. Tali disturbi sono simili a quelli determinati da altri tipi di dipendenza, come ad esempio quelle derivanti da sostanze stupefacenti, dal gioco d'azzardo o dall'uso spasmodico della rete *internet*.

Sul tema del gioco d'azzardo, peraltro, appare critico, per la salute dei bambini e degli adolescenti, un settore che confeziona applicazioni *ad hoc* per minori da 4 a 8 anni (ce ne sono oltre duemila censite come « *slot machine* », di cui 19 recano l'indicazione « per bambini »). I bambini sono molto attratti dai giochi telematici, soprattutto quelli della categoria « *world building* », e sono incentivati allo scambio con altri utenti perché spinti, per natura, alla socialità. Ma la crescita del settore dei giochi telematici non corrisponde a iniziative adeguate di sicurezza e responsabilizzazione sui rischi, che cresceranno con la diffusione del metaverso. Inoltre, il livello e i tipi di offerta di giochi telematici di comunicazione si sono evoluti in modo significativo negli ultimi anni. Sebbene tali giochi possano favorire interazioni sociali di qualità, essi nascondono tuttavia anche un lato più oscuro e insidioso. Anche l'aspetto sonoro ha la sua importanza: se in un

centro commerciale avvertirà i suoni di una *slot machine*, un bambino sarà probabilmente spinto ad avvicinarsi e a giocare.

Secondo un recente rapporto dell'agenzia *We Are Social*, pubblicato il 26 gennaio 2023, la maggior parte del tempo di utilizzo di uno *smartphone* viene dedicata al gioco in rete: quasi l'82 per cento della popolazione ama passare il suo tempo con dei videogiochi e lo *smartphone* costituisce il dispositivo più utilizzato a tale fine, con un dato del 62 per cento rispetto a *console* (38 per cento) e *computer* (35 per cento).

I principali pericoli e rischi del gioco in rete per bambini e ragazzi sono:

- 1) cyberbullismo;
- 2) problemi in materia di trattamento dei dati personali;
- 3) informazioni personali disseminate nella rete *internet*: ciò può portare a fenomeni come furti di identità e violazione dei profili personali, con conseguente sottrazione dei dati;
- 4) problemi legati all'uso della videocamera;
- 5) predatori in rete;
- 6) costi mascherati o nascosti;
- 7) diffusione di *malware* e *virus* informatici;
- 8) *swatting* e *doxing*;
- 9) *spyware*;
- 10) *cross-site scripting*;
- 11) attacchi informatici del tipo *denial-of-service*.

Sebbene questi giochi non prevedano scommesse di denaro, riconoscendo all'utente solamente degli avanzamenti all'interno dell'applicazione, l'effetto culturale e psicologico è lo stesso che subisce chi gioca alle *slot machines*. Il rischio è chiaro: costruzione di una cultura dell'azzardo che si nasconde dietro l'aspetto ludico e accattivante di questi videogiochi.

Per quanto riguarda le differenze strutturali osservate nel cervello dei bambini in età prescolare, il *Medical Center* dell'Ospe-

dale pediatrico di Cincinnati ha pubblicato uno studio sull'uso dei media. I risultati mostravano che, nel campione analizzato, i bambini che trascorrevano più tempo di fronte allo schermo presentavano una minore integrità strutturale nei tratti di materia bianca localizzati nelle aree deputate al linguaggio e alle altre funzioni esecutive, come il controllo metacognitivo e l'autoregolazione.

Qualche anno fa, anche la Società italiana di pediatria per la prima volta si è espressa con un documento ufficiale sull'uso degli apparecchi digitali (cellulare, *smartphone*, *tablet*, *computer* e altri) nei bambini fino a 8 anni di età, fornendo alcune linee guida utili ai genitori per rapportarsi a tale riguardo con i figli già in tenera età. Le linee guida prevedono regole di utilizzo di tali apparecchi, sancendone il divieto prima dei due anni di età, durante i pasti e prima di andare a dormire.

Volgendo uno sguardo all'Europa, vale la pena evidenziare il caso della Baviera, dove già nel marzo del 2006 la legge di riforma del sistema scolastico bavarese aveva disposto che nei locali delle scuole dovessero essere tenuti spenti telefoni cellulari e altri strumenti digitali, non specificamente utilizzati a fini didattici, salve eccezioni consentite dal personale insegnante e non insegnante. In caso di trasgressione, gli apparecchi possono essere ritirati.

In Francia, dal 2018, l'uso del telefono cellulare o di qualsiasi altro apparecchio terminale di comunicazione elettronica da parte dello studente è vietato nelle scuole dell'infanzia, elementari e medie e durante ogni attività didattica che si svolga fuori delle aule.

In Italia non c'è una disciplina di legge in materia ma soltanto linee guida contenute in circolari del Ministero dell'istruzione. Una circolare del 2017 dà indicazioni in materia di utilizzo di telefoni cellulari e di altri dispositivi elettronici durante l'attività didattica, stabilendo sanzioni disciplinari e determinando anche la corresponsabilità dei genitori e dei docenti. Un'altra circolare del dicembre 2022 impartisce indirizzi ai dirigenti e coordinatori didattici delle istituzioni scolastiche di ogni

ordine e grado sull'utilizzo dei telefoni cellulari e di analoghi dispositivi elettronici in classe, allo scopo di impedirne impieghi impropri o non consentiti.

Per quanto riguarda il contesto familiare, spesso non vi è un uso consapevole di questo strumento da parte dei genitori, proprio perché ignari degli effetti negativi occulti e dei rischi per la salute dei propri figli. Infatti 8 bambini su 10, nella fascia di età tra 3 e 5 anni, sanno utilizzare il telefono cellulare dei genitori, che spesso si comportano in modo troppo permissivo: il 30 per cento dei genitori usa lo *smartphone* per distrarre o calmare la prole già durante il primo anno di vita, mentre il 70 per cento dal secondo anno.

Inoltre, quotidianamente assistiamo a campagne commerciali da parte di produttori di tecnologie digitali che, al fine di conquistare quote sempre maggiori di mercato, rendono più accattivanti per i minori questi apparecchi, il cui acquisto diventa, soprattutto in età pre-adolescenziale, una forma di inclusione sociale. Le famiglie così si trovano, anche loro malgrado, ad assecondare quest'esigenza proprio per il valore simbolico che assume nella vita sociale dei figli.

La presente proposta di legge mira dunque a disciplinare un fenomeno la cui regolamentazione è diventata urgente proprio a causa delle implicazioni di natura sanitaria e sociale che ne derivano, con particolare riferimento ai giovani. È necessario tutelare i minori nelle fasi del loro sviluppo psicofisico, scongiurando il rischio di danni alla loro persona che, in una prospettiva più generale, comportano anche costi per il nostro Sistema sanitario nazionale.

La proposta di legge si compone di otto articoli.

L'articolo 1 indica le finalità della proposta di legge, la quale mira a tutelare la corretta crescita psicofisica dei minori fino a dodici anni di età attraverso la regolamentazione dell'utilizzo dei dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza e dei videogiochi, anche con l'obiettivo di ridurre i costi sociali e sanitari derivanti dal loro uso improprio.

L'articolo 2 definisce le nozioni di « dispositivo digitale funzionante tramite onde a radiofrequenza » e di « videogioco ».

L'articolo 3, sulla base degli studi della Società italiana di pediatria e di altre ricerche scientifiche, impone il divieto di utilizzo di questi apparecchi da parte dei minori di 3 anni; l'articolo 4 ne ammette l'uso da parte dei minori di età compresa fra 3 e 12 anni, esclusivamente sotto il controllo dei genitori o di chi esercita la responsabilità genitoriale, secondo le modalità determinate da un decreto del Ministro della salute.

L'articolo 5 modifica l'articolo 284 del testo unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione relative alle scuole di ogni ordine e grado, di cui al decreto legislativo 16 aprile 1994, n. 297, introducendo, nell'ambito delle iniziative in materia di educazione alla salute, corsi di formazione relativi ai possibili danni alla

salute psicofisica del bambino derivanti dall'utilizzo smodato o distorto dei videogiochi, dei telefoni mobili e di altri dispositivi di comunicazione elettronica funzionanti tramite onde a radiofrequenza.

L'articolo 6 prevede la promozione, da parte dei Ministri della salute e dell'istruzione e del merito, di campagne periodiche di informazione e sensibilizzazione sociale, anche nelle scuole, sui danni alla salute psicofisica del bambino che possono derivare dall'uso smodato o distorto dei dispositivi di cui alla presente legge.

L'articolo 7 dispone l'avviamento di un percorso terapeutico per i minori a carico dei quali siano stati accertati patologie e disturbi collegati all'uso improprio dei dispositivi digitali e per i loro genitori. La pertinente disciplina sarà definita con decreto del Ministro della salute.

L'articolo 8 reca la copertura finanziaria per l'attuazione degli articoli 6 e 7.

PROPOSTA DI LEGGE

Art. 1.

(Finalità)

1. La presente legge, attraverso la disciplina dell'utilizzazione di dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza e di videogiochi da parte dei minori fino a dodici anni, reca disposizioni per la tutela dell'ordinata crescita psicofisica dei minori e per la riduzione dei costi sociali e sanitari conseguenti agli effetti negativi derivanti dall'uso improprio di tali apparecchi.

Art. 2.

(Definizioni)

1. Ai fini della presente legge si definiscono:

a) « dispositivo digitale funzionante tramite onde a radiofrequenza », di seguito denominato: « dispositivo digitale »: qualsiasi apparecchiatura elettronica palmare dotata di schermo tattile ad alta risoluzione che, oltre alle funzioni di telefonia mobile, permette l'uso di funzioni di calcolo, di memoria e di connessione alla rete *internet* nonché di riproduzione di brani musicali, fotografie e video;

b) « videogioco »: qualsiasi dispositivo elettronico che consente di giocare interagendo con le immagini di uno schermo.

Art. 3.

(Divieto di utilizzo dei dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza e dei videogiochi da parte dei minori di tre anni)

1. È vietato l'utilizzo di dispositivi digitali e di videogiochi da parte dei minori di tre anni.

2. È responsabile dell'osservanza del divieto di cui al comma 1 chi esercita la

responsabilità genitoriale e qualunque soggetto maggiore di diciotto anni al quale è affidata a qualsiasi titolo la vigilanza sul minore.

Art. 4.

(Modalità di utilizzo dei dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza e dei videogiochi)

1. L'utilizzo dei dispositivi digitali e dei videogiochi è consentito ai minori di età compresa tra tre e dodici anni esclusivamente sotto il controllo di chi esercita la responsabilità genitoriale ovvero di un soggetto maggiore di diciotto anni al quale è affidata la vigilanza sul minore e secondo le modalità stabilite con il decreto di cui al comma 2.

2. Con decreto del Ministro della salute, di concerto con il Ministro dell'istruzione e del merito, sentite l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza e la Società italiana di pediatria, entro due mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono stabilite le modalità di utilizzo dei dispositivi digitali e dei videogiochi da parte dei minori di cui al comma 1, allo scopo di assicurarne la compatibilità con le esigenze di sano e armonico sviluppo psico-fisico del minore.

Art. 5.

(Modifica all'articolo 284 del testo unico di cui al decreto legislativo 16 aprile 1994, n. 297, in materia di aggiornamento dei docenti)

1. Dopo il comma 2 dell'articolo 284 del testo unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione, relative alle scuole di ogni ordine e grado, di cui al decreto legislativo 16 aprile 1994, n. 297, è inserito il seguente:

« 2-bis. Nell'ambito delle iniziative in materia di educazione alla salute sono svolti corsi di formazione specifica sui possibili danni alla salute psicofisica del bambino derivanti dall'utilizzo smodato o distorto dei videogiochi, dei telefoni mobili e di altri dispositivi digitali funzionanti tramite onde a radiofrequenza ».

Art. 6.

*(Campagne di sensibilizzazione
e di informazione)*

1. Il Ministero della salute e il Ministero dell'istruzione e del merito, d'intesa tra loro, promuovono campagne periodiche di informazione e di sensibilizzazione sociale, anche nelle scuole, sui possibili danni alla salute psicofisica dei bambini derivanti dall'uso smodato o distorto dei dispositivi digitali e dei videogiochi.

2. Il Ministero dell'istruzione e del merito, in collaborazione con il Ministero della salute e con l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, organizza corsi di formazione per docenti e genitori nonché incontri informativi rivolti agli alunni della scuola primaria e secondaria sui possibili danni causati da un erroneo utilizzo dei dispositivi digitali e dei videogiochi nonché sui rischi collegati alla navigazione nella rete *internet*.

Art. 7.

(Percorsi terapeutici per i minori affetti da patologie o disturbi collegati all'uso improprio dei dispositivi digitali e dei videogiochi)

1. Con decreto del Ministro della salute, adottato entro due mesi dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono determinate le caratteristiche del percorso terapeutico al quale possono partecipare, con i genitori o coloro che esercitano la responsabilità genitoriale, i minori a carico dei quali siano stati accertati patologie o disturbi collegati all'uso improprio dei dispositivi digitali e dei videogiochi.

Art. 8.

(Copertura finanziaria)

1. Per le finalità di cui agli articoli 6 e 7 è autorizzata la spesa di 600.000 euro annui a decorrere dall'anno 2024, a valere sulle risorse del Fondo nazionale per l'infanzia e l'adolescenza di cui all'articolo 1 della legge 28 agosto 1997, n. 285.



19PDL0093570