

PROPOSTA DI RISOLUZIONE (iniziativa cantonale, art. 102 LGC)

Revisione dell'art. 135 del CPS

del 23 giugno 2008

Invitiamo il Parlamento ticinese ad avvalersi del diritto d'iniziativa cantonale intervenendo presso l'Assemblea federale per procedere alla revisione dell'art. 135 del CPS al fine di vietare la fabbricazione, la promozione, l'importazione, la vendita e l'uso di videogiochi che contengono esercizi e atti virtuali di crudeltà e violenza verso esseri umani o persone dall'apparenza umana.

Premessa

Venerdì 23 marzo 2008, "LaRegione" ha pubblicato un articolo a proposito delle misure allo studio, da parte della Divisione della Cultura, per adattare la legge sul cinema (risalente al 9 novembre 2005). Questo in risposta all'iniziativa parlamentare presentata da **Alex Pedrazzini** (e 17 cofirmatari) il 21 gennaio scorso, nella quale si chiede una revisione dell'art. 5 della suddetta legge, al fine di tutelare "l'educazione dell'infanzia" e nella quale si chiede altresì di «*verificare quale sia lo spazio esistente per un'opportuna codificazione dei media per bambini e giovani*».

Parimenti, lo scorso novembre, **Pro Juventute** ha lanciato una petizione dal titolo "Stop alla preoccupante violenza virtuale"; petizione che ha già raccolto 46 mila firme, di cui 3-4 mila in Ticino. Pro Juventute chiede la creazione di un organismo di certificazione che esamini l'età minima per l'accesso ai videogiochi, limite che dovrebbe poi essere garantito da un'appropriata regolamentazione valida su scala nazionale.

Di fronte alla crescente violenza propinata in particolar modo nei videogiochi, ci troviamo infatti, dal punto di vista legale, impreparati. L'art. 5 della legge sul cinema si limita a vietare ai minori di 16 anni le proiezioni pubbliche di film estremamente violenti; esso non prende tuttavia nessuna posizione in riferimento agli altri canali che trasmettono scene dall'altissimo contenuto cruento, tra cui DVD e videogiochi.

Questo problema non è passato inosservato neppure al deputato socialista bernese **Roland Naef** che, il 27 febbraio scorso, ha presentato una mozione al CdS per proibire i videogiochi violenti tramite la modifica dell'art. 135 del Codice Penale contro la "Rappresentazione di atti di cruda violenza". L'articolo, infatti, punisce (con pena detentiva o pecuniaria) «*chiunque fabbrichi, importi, tenga in deposito, metta in circolazione [...] immagini o altri oggetti o rappresentazioni che, senza avere alcun valore culturale o scientifico degno di protezione, mostrano con insistenza atti di cruda violenza verso esseri umani o animali*». Ciononostante, nella sua forma attuale, l'art. 135 è, secondo Naef, difficilmente applicabile ai videogiochi se non in casi molto particolari.

Tra le motivazioni addotte nel testo dell'iniziativa, Naef menziona studi che dimostrano «*un legame sempre più stretto tra comportamenti violenti e consumo di giochi d'azione*», legame favorito dalla verosimiglianza della grafica dei videogiochi e comprovato da inquietanti fatti di cronaca quali agli omicidi di Littleton (Stati Uniti), Erfurt, Ticino (Germania) e Tuusula (Finlandia).

Il consumo di giochi e video violenti, riporta Naef, pare foraggiato dalla produzione di dopamina (molecola del piacere) che il consumatore/utente produce in gran quantità all'incrementarsi del suo punteggio. Si crea così un pericoloso nesso tra l'eliminazione "fisica"

dei nemici con la propria vittoria. "L'esercizio regolare del gioco scatena così un fenomeno fisiologico nel cervello", un piacere alla violenza da cui potremmo diventare dipendenti.

Benché sia stata riconosciuta l'urgenza della questione, la mozione di Naef è stata preavvisata negativamente dal Consiglio di Stato bernese, ritenendo che le attuali basi legali (ovvero proprio quelle contenute nell'art. 135) siano sufficienti per agire contro i videogiochi violenti. *«Il problema si pone piuttosto in merito alla loro applicazione. Creare un servizio federale per l'omologazione dei videogiochi potrebbe essere un rimedio efficace».*

La mozione ha ottenuto però maggior successo presso il Gran Consiglio bernese, che ha appoggiato la proposta di modifica dell'art. 135 del Codice penale.

Naef, convinto dell'importanza di non mollare la presa sulla questione, pur consapevole della scarsa possibilità di vincere, ha aperto una causa a una filiale di MediaMarkt accusata di vendere un videogioco particolarmente violento: Stranglehold, lo strangolatore ("Il Caffè", 8 giugno 2008). Come Naef stesso prevedeva, gli esiti sono stati però negativi, la giudice unica, Christine Schaer, non ha rilevato, nel gioco, alcuna infrazione all'art. 135 del Codice Penale. Si rimarchi, però, che *«l'udienza di venerdì si era tenuta dopo che il gestore aveva contestato un atto d'accusa. Ciò significa che il giudice istruttore che lo ha emesso aveva rilevato gli estremi del reato»* ("LaRegione", 10 giugno 2008). La sentenza dimostra, ancora una volta, che il problema va individuato nella base legale, l'art. 135, ormai insufficiente.

Motivazioni

Ora, con la presente, vorremmo richiamare all'impellenza di un intervento drastico e immediato, riferendoci in particolar modo alla seconda richiesta contenuta nell'iniziativa di Alex Pedrazzini, ovvero alla possibilità di verifica dello *«spazio esistente per un'opportuna codificazione dei media per bambini e giovani»*, questo per mezzo di un eventuale inasprimento dell'art. 135, che agevolerebbe i Cantoni nella messa in atto di tutte le misure amministrative del caso, e tramite la creazione di un servizio preposto alla verifica dei videogiochi destinati al mercato svizzero. Per dimostrarne l'importanza porteremo un esempio concreto.

Da poco più di un mese è arrivata in Ticino l'ultima edizione del **Grand Theft Auto IV**, definito da Jaime D'Alessandro ("LaRepubblica", 28 aprile 2008) *«Il più violento dei giochi»* e su cui **Marco Baudino**, membro della Commissione cantonale dei film per giovani, ha affermato: *«È un videogioco crudo, esplicito, socialmente scorretto, che ritrae la violenza in ogni sua forma estrema. Per vincere occorre che il protagonista commetta tutta una serie di comportamenti illeciti: sparare a poliziotti, far sesso con prostitute per poi picchiarle e derubarle, guidare in stato di ebbrietà, abusare di droghe, commettere brutali esecuzioni, efferati delitti, crudeli ritorsioni e perfino stupri di gruppo. [...] Dovremmo iniziare a preoccuparci degli adulti che mi sembra abbiano, sull'altare del denaro, perso la bussola. Dovremmo intervenire immediatamente e senza remore a tutela della salute psicofisica dei nostri figli, piuttosto che ipocritamente chiederci perché la gioventù sta diventando sempre più aggressiva o intollerante».* ("La Regione", 3 maggio 2008)

Di recente vietato in Australia e sotto inchiesta della Procura di Livorno (per l'accusa di istigazione a delinquere), il gioco, nelle precedenti edizioni, ha venduto circa 70 milioni di copie. Nel giorno del debutto della versione IV, il 29 aprile, ne ha vendute in tutto il mondo ben 3.6 milioni con 310 milioni di dollari di fatturato. Il gioco "racconta" la storia di un emigrante dell'Est Europa negli Stati Uniti che *«si trova a dover fare i conti con malavitosi russi, sfruttatori di prostitute, gangster alle prime armi, spacciatori di ogni tipo. Una umanità squallida*

che vive ai margini e che per arrivare non ha altra strada che la delinquenza». (Jaime D'Alessandro, "LaRepubblica", 28 aprile 2008).

Detto così potrebbe sembrare la sinossi di un qualsiasi film d'azione, se non fosse che, essendo un videogioco, è l'utente a interagire facilitato dal "free roaming" (vagabondaggio libero) che incrementa nel giocatore la percezione di realtà, riducendo al minimo la sensazione di essere costretto dagli schemi di un gioco preconstituito. In poche parole, nel gioco, l'utente si sente libero. Viste le efferatezze che commette, c'è da chiedersi se non si senta più libero che nella vita reale.

Per farsi un'idea di quanto il "fenomeno videogiochi" si stia espandendo, basta fare due conti. Nel 2007 la vendita mondiale di videogiochi ha raggiunto i 9.8 miliardi di euro con ben 80 milioni di console vendute ("Corriere della Sera", dicembre 2007). Di queste, 3.7 milioni sono state vendute in Svizzera con un fatturato di 420 milioni di franchi ("LaRegion", 5 giugno 2008).

Uno studio recente, promosso dalla Federazione europea dei giochi interattivi (Isfe) ha rilevato, grazie a 400 interviste on line a giocatori tra i 16 e i 49 anni, che gli svizzeri passano in media 5 ore alla settimana a giocare e acquistano 5 nuovi giochi all'anno. Secondo stime, circa un terzo della popolazione svizzera tra 16 e i 49 anni utilizza videogiochi ("LaRegion", 5 giugno 2008).

Siamo dunque di fronte a un fenomeno in piena propagazione, rispetto ai cui effetti collaterali siamo impreparati. Abbiamo leggi che puniscono delitti incresciosi, ma quando la violenza virtuale si fa inammissibile, ci rendiamo improvvisamente conto che persino noi adulti siamo indifesi come fanciulli rispetto alla definizione di realtà. E intanto l'industria dei videogiochi incassa.

Conclusioni

Non intendiamo, con il presente atto parlamentare, disquisire sul nesso, più o meno diretto, tra atti criminali e consumo di giochi elettronici. Ci limitiamo a constatare con allarme che l'esacerbarsi della violenza nei videogiochi è andata di pari passo con lo sviluppo della tecnologia, la quale avvicina il gioco sempre più alla realtà.

Dal latino *iocu*, il gioco ha il significato di 'facezia'. Lo stupro e la violenza gratuita non ci sembrano propriamente uno scherzo, neppure quando avvengono all'interno di una simulazione virtuale. Se di gioco si tratta, allora dobbiamo ammettere che *questo* gioco sta andando troppo lontano.

Con la presente iniziativa, è nostra volontà contribuire a tutti gli sforzi che il mondo politico sta facendo per arginare questo increscioso e pericoloso fenomeno, sensibilizzando le istanze federali preposte. Un passo in tal senso è a parer nostro doveroso anche in considerazione dei preoccupanti atti di bullismo che si stanno moltiplicando in Ticino negli ultimi anni.

Gli interventi contemplati dall'iniziativa di Alex Pedrazzini e dalla petizione di Pro Juventute, per quanto meritevoli, non sono a nostro avviso sufficienti. È invece indispensabile una revisione dell'art. 135 del Codice Penale che sbaragli il campo a speculazioni interpretative e che dia ai Cantoni una base chiara per la sua applicazione.

Walter Gianora
Giovanni Merlini