



## Documento di sintesi: Protezione della gioventù rispetto ai media

### PROTEGGERE MEGLIO I GIOVANI – MA ANCHE RESPONSABILIZZARLI

- Pro Juventute dispone di grande competenza ed esperienza nel campo della protezione dai media e della competenza mediatica e si impegna a rafforzare la prevenzione. La prevenzione deve essere disciplinata dalla legge anche nell'ambito della protezione della gioventù rispetto ai media.
- I bambini e i giovani devono imparare a usare i media in modo rispettoso, autodeterminato ma critico. Pro Juventute sostiene l'espansione del programma nazionale per promuovere la competenza mediatica.
- Pro Juventute accoglie con favore la coregolamentazione dell'industria cinematografica e dei videogiochi. Quando si tratta della protezione dei minori, è indispensabile che le organizzazioni per i bambini e i giovani siano coinvolte, ad esempio in un comitato consultivo che fornisce supporto professionale all'industria cinematografica e dei videogiochi.
- Il punto di contatto previsto per la tutela dei minori, che si occuperà dei reclami e delle richieste di informazioni relative ai film e ai videogiochi, svolge un ruolo centrale. Pro Juventute chiede che questo punto di contatto sia integrato da un incarico per promuovere la competenza mediatica.

I media digitali sono parte integrante della vita quotidiana dei bambini e dei giovani. Permettono contatti sociali e trasmettono competenze importanti a scuola o più tardi sul posto di lavoro. La pandemia di coronavirus del 2020 lo ha reso particolarmente chiaro: grazie ai media digitali è stato possibile mantenere le lezioni scolastiche non in presenza e continuare a coltivare relazioni e amicizie. Ma anche i lati oscuri dei media digitali fanno notizia: adescamento, dipendenza online e cyberbullismo con le sue conseguenze fino al suicidio. Le statistiche sulla criminalità per il 2019 mostrano che il numero di denunce presentate da giovani tra i 10 e i 14 anni per reati sessuali è aumentato notevolmente. Ed è più alto rispetto a tutte le altre fasce d'età<sup>1</sup>. In quasi un caso su tre, il materiale pornografico autoprodotta gioca un ruolo importante. Da un lato, fa parte dello sviluppo dei bambini e dei giovani consumare contenuti su Internet che non sono necessariamente destinati alla loro età. D'altra parte, gli adulti hanno la responsabilità di proteggere i bambini. Ciò comprende l'ancoraggio legale della protezione dei bambini e dei giovani dai media e l'ampliamento mirato delle misure di prevenzione. Da più di dieci anni Pro Juventute è impegnata nella prevenzione mediatica educativa, tra l'altro con un programma proprio. Le nostre competenze e le esperienze maturate sono di conseguenza ampie. L'obiettivo: rafforzare la competenza mediatica dei bambini e dei giovani.



#### Una protezione efficace dei giovani si basa sulla regolamentazione e sulla competenza mediatica

La protezione dei minori dai media in Svizzera è molto frammentata e non è garantita da contenuti inappropriati. Sebbene esistano iniziative del settore che stabiliscono misure per la tutela dei minori (ad esempio le linee guida PEGI per i videogiochi), queste non sono vincolanti per tutti gli operatori del mercato. I problemi di applicazione sono proporzionalmente grandi. Le difficoltà nascono dal fatto che abbiamo a che fare con meccanismi globali e con un mercato internazionale. Il risultato è che vi sono gravi lacune normative in materia di tutela dei minori. Il Consiglio federale intende colmare queste lacune con una legge federale sulla protezione dei minori nel settore cinematografico e dei videogiochi. Pro Juventute sostiene l'orientamento della proposta, ma sottolinea che le basi giuridiche da sole non garantiscono una protezione completa dei bambini e dei giovani su Internet. Ciò di cui c'è urgente bisogno è la promozione della competenza mediatica tra i bambini e i giovani. Pro Juventute sostiene quindi l'ampliamento del programma nazionale per la promozione della competenza mediatica e richiede risorse finanziarie sufficienti per lo sviluppo e l'attuazione di servizi di prevenzione. Un'efficace



protezione dei giovani ha bisogno di entrambe le cose: misure di regolamentazione da parte del legislatore e una solida competenza mediatica dei bambini e dei giovani.

### **Le organizzazioni per i bambini e i giovani devono avere voce in capitolo**

Il Consiglio federale si basa sull'autoregolamentazione dell'industria nella protezione dei minori nel settore cinematografico e dei videogiochi. In questo modo, conta sul fatto che l'industria cinematografica e dei videogiochi si assuma maggiori responsabilità. Non è fondamentalmente sbagliato, Pro Juventute accoglie con favore questa iniziativa. Tuttavia, non deve portare a un'eccessiva unilateralità delle norme concordate nel riflettere gli interessi del settore. È quindi imperativo che vengano incluse le competenze delle organizzazioni per i bambini e i giovani e le opinioni dei bambini e dei giovani stessi. Il coinvolgimento di rappresentanti di queste organizzazioni, ad esempio sotto forma di un comitato consultivo di esperti, sostiene il successo dell'applicazione e contribuisce a migliorare la credibilità e l'efficacia delle norme di tutela dei giovani attuate. In ogni caso, le cosiddette microtransazioni nei videogiochi («acquisti In-game»), ancora oggi non regolamentate, devono essere gestite in modo più rigoroso. A seconda della loro struttura, queste microtransazioni possono essere equiparate al gioco d'azzardo e sono associate a notevoli rischi per i bambini e i giovani.

### **Il punto di contatto per la protezione della gioventù rispetto ai media ha bisogno di maggiori competenze**

Il previsto punto di contatto per i reclami e le richieste di informazioni relative alla protezione dei minori in relazione a film e videogiochi svolge un ruolo importante per stabilire un'efficace protezione dei minori dai media. Dal punto di vista della prevenzione e della promozione della competenza mediatica dei bambini e

dei giovani, tuttavia, è opportuno che il punto di contatto non solo sia in grado di trattare i reclami e le richieste relative alla tutela dei minori, ma che possa anche, se necessario, prendere posizione e fornire informazioni su questioni riguardanti l'insegnamento e la promozione della competenza mediatica. Il concetto di punto di contatto dovrebbe essere esteso per includere un incarico di sostegno appropriato. Anche in questo caso è opportuno coinvolgere le organizzazioni che già dispongono delle strutture e dei servizi necessari e che portano le relative competenze, sia nella progettazione del punto di contatto che nella sua realizzazione pratica, in particolare nel rispondere alle domande o nell'attuare misure di sostegno.

### **Ci sono valide ragioni per criminalizzare il cyberbullismo**

Sono in corso diverse discussioni politiche sull'opportunità di includere esplicitamente il cyberbullismo come reato penale nel diritto penale. Legalmente, la questione è chiara: gli elementi essenziali del cyberbullismo sono già punibili, come l'uso improprio dei dati personali, la diffamazione, le minacce, la coercizione, la pornografia o la rappresentazione della violenza. Tuttavia, la creazione esplicita di un reato di cyberbullismo sosterebbe in modo significativo la prevenzione, rafforzando la posizione delle vittime e consentendo l'espansione mirata dei servizi. La chiara designazione come reato penale ha anche un effetto educativo e sensibilizzante e attira maggiormente l'attenzione sulla questione nel suo complesso. Anche se vi è disaccordo tra gli esperti sulla misura in cui un tale reato potrebbe avere anche un effetto deterrente. Con l'obiettivo di rafforzare in particolare la prevenzione, Pro Juventute sostiene quindi fondamentalmente la richiesta di estendere il diritto penale al cyberbullismo come reato penale, ma sottolinea che l'effetto deterrente è controverso e che sono necessarie ulteriori ricerche.

<sup>1</sup>Statistiche sulla criminalità 2019, rapporto della Sonntagszeitung del 12 aprile 2020.



#### **Contatto**

Irene Meier, Responsabile Politica  
irene.meier@projuventute.ch  
Tel. 044 256 77 36

