

ARTICOLO DI PUNTOSICURO

Anno 5 - numero 907 di mercoledì 17 dicembre 2003

Videogiochi e sicurezza

Il Capo della Polizia emana una circolare che indica le attività di prevenzione per arginare la diffusione di videogiochi con contenuti inadatti ai minori.

La progressiva diffusione di videogiochi contenenti immagini offensive del pudore o immagini violente comunque inadatte ai minori, verificatasi negli ultimi anni, ha spinto il Capo della Polizia ad emanare una circolare sulle possibili misure di contrasto. Un fenomeno che tocca sia il mercato dei videogiochi destinati alla vendita o al noleggio, sia quello dei videogiochi installati in sale da gioco ed esercizi autorizzati.

Mancando una organica regolamentazione del settore, il Capo della Polizia Giovanni De Gennaro ha invitato i questori, in base all'art.110 del TULPS, a stilare un elenco dei videogame proibiti da esporre, in un'apposita tabella, in tutte le sale giochi.

L'elenco dovrà contenere apparecchi e congegni "suscettibili, per le immagini riprodotte, di nuocere allo sviluppo psicologico dei minori."

Come parametri di riferimento per individuare i videogiochi "pericolosi", il Capo della Polizia ritiene che utili spunti possano essere desunti dai principi contenuti nel Codice di autoregolamentazione TV e minori, adottato dalle aziende televisive pubbliche e private.

L'intervento dei questori ? giustificato da ragioni di pubblico interesse ? impedirà che siano installati apparecchi e congegni automatici, semiautomatici od elettronici di tipo audiovisivo che, come espressamente previsto dal codice di autoregolamentazione, contengano "sequenze particolarmente crude o brutali o scene che, comunque, possano creare turbamento o forme imitative" nel minore che partecipi al gioco o che ne sia spettatore.

Discorso diverso per i videogiochi applicati su software per consolle od elaboratori elettronici, destinati alla vendita al pubblico e al noleggio.

In tale ambito dovranno essere promosse iniziative di investigazione e di contrasto contro la commercializzazione e la diffusione di giochi a contenuto osceno o violento.

La problematica è trattata anche a livello europeo. Una soluzione potrebbe venire dall'applicazione del PEGI (PAN European Game Information), al quale hanno recentemente aderito le aziende europee del settore.

Il PEGI costituisce il primo sistema europeo di classificazione dei videogiochi per fasce di età e per contenuti audiovisivi.

Così come per i "bollini" utilizzati per classificare i programmi televisivi, il sistema prevede che sulle confezioni dei videogiochi siano stampati simboli che consentiranno di rendere riconoscibile il contenuto del gioco e le fasce di età per le quali esso è adatto.

Ciascun videogioco sarà sottoposto al vaglio di un "Advisory board" che vigilerà sulla corretta applicazione delle regole cui le aziende produttrici hanno aderito.

La circolare.

I contenuti presenti sul sito PuntoSicuro non possono essere utilizzati al fine di addestrare sistemi di intelligenza artificiale.

www.puntosicuro.it