

CAMERA DEI DEPUTATI N. 1279

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

**REBECCHI, BREDÀ, ROSINI, GUGLIELMO CASTAGNETTI,
FRANCESCO FERRARI, ENNIO GRASSI**

Disciplina della professione di gestore di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità

Presentata il 9 luglio 1992

ONOREVOLI COLLEGGHI! — Da molti anni, ormai, il settore dell'automatico da divertimento ha raggiunto, in Italia ed all'estero, elevati livelli di diffusione rivolgendosi ad un'utenza, non soltanto giovanile, sempre più vasta. Ciò è ampiamente documentato dai dati che periodicamente vengono raccolti e pubblicati a cura di vari istituti e centri di ricerca sociale e socio-economica circa i modi ed i tipi di impiego del tempo libero, nonché dai risultati di specifiche indagini vertenti sulle preferenze maggioritarie del pubblico in fatto di giochi. Sul piano strettamente produttivo e di mercato si delinea, quindi, un incremento costante della domanda cui corrisponde un proporzionale volume di investimenti, di sviluppo tecnologico degli impianti e di espansione dell'occupazione,

determinandosi un *trend* complessivo visibilmente in ascesa. Allo stato attuale, infatti, questo settore — identificabile fra le categorie e le professionalità emergenti — annovera fasce di competenze che vanno dai programmatori di *software* al personale tecnico specializzato fino all'area a più diretto contatto con il pubblico, ossia i gestori di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità. È, peraltro, innegabile che un tale interesse sociale per l'automatico di genere ludico sia derivato, e derivi tutt'ora, dall'ampia gamma di prodotti immessi sul mercato ed offerti alla fruizione collettiva poiché, accanto al tradizionale flipper od al calcio miniaturizzato, si estende il campo dei videogiochi e, in particolare, del *software* interat-

tivo improntato a continue forme di evoluzione circa la qualità, varietà e aggiornamento dei programmi. E, propriamente a causa del massiccio « ingresso » dei videogiochi nel settore dell'elettronica ricreativa nonché del succedersi di numerose « generazioni » di questi programmi — passati da schemi di gioco piuttosto semplificati alla realizzazione di immagini tridimensionali ed all'impiego del laser — può osservarsi come lo stesso settore abbia acquisito una dimensione diversa da fasi precedenti, definendosi degli aspetti e delle tematiche decisamente nuovi, oltrepassanti la sfera del mercato e coinvolgenti più direttamente la soggettività dell'utenza. E che si tratti di una dimensione oltremodo complessa, è dimostrato dall'attenzione ultradecennale che, sia la stampa divulgativa, sia la letteratura specialistica dedicano agli effetti dei videogiochi sulla psicologia del fruitore, minore o adulto che possa essere, e, più in generale, ai meccanismi percettivi, emozionali e proiettivi attivati dal rapporto o, meglio, dall'interazione fra giocatore e macchina. In realtà, e più incisivamente di altre pratiche ludiche, nel *software* interattivo confluiscono fattori e dinamiche della comunicazione e dell'informazione, referenti socioculturali, simbolici, eccetera i quali, lungi dall'esaurirsi nello spazio del « gioco », ne fanno uno dei più rappresentativi esempi di multimedialità « contestuale ».

A livello scientifico e di ricerca applicata, nei Paesi anglosassoni, ma anche in Germania ed in Francia seppur recentemente, il *software* interattivo è, così, entrato da tempo nei laboratori di psicologia sperimentale e negli obiettivi di indagini a carattere sociologico dove l'interpretazione e la « decifrazione » dei messaggi contenuti nei programmi di gioco si integrano all'analisi dei procedimenti di elaborazione cognitiva e di « risposta » che il soggetto pone in atto nella simulazione competitiva.

Inoltre, a seguito del superamento di paradigmi piuttosto deterministici che avevano inizialmente orientato i ricercatori verso l'accertamento di incidenze immediate del videogioco sul comporta-

mento dell'utente come, ad esempio, lo stimolo o la disincentivazione all'aggressività, negli ultimi anni prevalgono stili e prospettive di studio del *software* interattivo di tipo interdisciplinare, consoni alla complessità e multifattorialità delle problematiche psicologiche che vi si riscontrano.

In Italia, dopo un periodo di sostanziale disinteresse accademico nei confronti dell'intero « universo telematico », salvo sporadici riferimenti ad impostazione pedagogica o di psicologia infantile, sono sorti numerosi approcci di ricerca che, partendo dalla lunga esperienza statunitense (Greenfield, Lauber, Brannon, Silvern, Turkle) ed inglese (Graham, Huff, Collison) hanno sviluppato propri punti di vista, applicando modelli metodologici ed analitici originali, seppur all'interno di indirizzi scientifici già affermati e consolidati. In tal senso, le ricerche sui videogiochi come « strumenti della socializzazione cognitiva » (Greenfield) vengono riprese nell'ambito di analoghe scuole di psicologia (Ercolani, Camaioni, Perucchini); vengono approfonditi i temi della comparazione fra videogiochi e processi di apprendimento (Pontecorvo, Coco); alcuni studiosi di psicologia sociale si occupano della progettazione degli « artefatti cognitivi » nella simbiosi videogioco-computer (Mantovani); sono riformulati schemi di indagine sui rapporti fra videogiochi e problemi educativi (Laeng); si articola, infine, una serie di molteplici ipotesi applicative del videogioco come mezzo psicodiagnostico, come verifica attitudinale e come strumento ausiliario di riabilitazione psicomotoria, nel quadro dei più sperimentati impieghi, a livello internazionale, della simulazione elettronica.

A cospetto della molteplicità e dell'anzidetta complessità delle tematiche sollevate dalla rivoluzione dell'elettronica ricreativa, unitamente alle sue diverse forme applicative, anche non ludiche ed in ragione di innovazioni talmente rilevanti da implicare una radicale trasformazione della nozione e del concetto stessi di « gioco », è comprensibile la richiesta di una regolamentazione giuridica e/o in

chiave deontologica di tali materie e di tali « fenomeni ». Esauritasi una primissima fase contraddistinta da polemiche e controversie, invero unilaterali, circa la presunta nocività etico-psicologica dell'elettronica ludica (dalle antiche condanne dei flipper fino alla più recenti problematizzazioni dell'uso dei videogiochi), esiste una domanda sociale di pervenire alla posizione di precise regole di comportamento atte a scongiurare tanto l'elaborazione di programmi a contenuto violento, pornografico o comunque destinati a somministrare messaggi culturali particolarmente discriminatori (dall'impiego della subliminalità alla creazione di situazioni ispirate a razzismo, virulenza ideologica, eccetera), quanto la diffusione di giochi suscettibili di violare legge positive o di turbare l'ordine pubblico (vedasi per tutti il caso dei c.d. « videopoker » e dei *video-games* recanti moduli di gioco d'azzardo).

Ovviamente, tali cautele e le correlate istanze di regolamentazione, se si eccettua la produzione di videopoker che possiede una valenza antigiuridica generale, sono mosse dall'esigenza di proteggere il minore, segnatamente infradiciotenne, dalla esposizione ad immagini, sequenze o modalità di gioco ritenute lesive di una corretta formazione caratteriale e psicologica.

Tutto ciò, anche in previsione dell'abolizione di ogni assurdo ed anacronistico limite d'età per l'utilizzazione degli apparecchi da trattenimento e da gioco di abilità, ovvero di una definitiva liberalizzazione in tal senso. Per meglio dire, l'individuazione di norme di auto/eteroregolamentazione in fatto di programmi di videogiochi e della loro diffusione presso il pubblico soprattutto giovanile, fungendo da garanzia giuridico-morale sui contenuti degli stessi programmi senza alcuna pretesa censoria, peraltro assolverebbe al duplice obiettivo di offrire prodotti intrinsecamente ineccepibili e di rendere inutile qualunque divieto in ordine alla minore età degli utilizzatori degli apparecchi da trattenimento e da gioco di abilità.

Di tali esigenze e della opportunità di istituire apposite forme di regolamentazione nell'ambito in oggetto, di creare organismi competenti a vigilare sul rispetto di principi ormai vigenti, in tema di gioco o di divertimento elettronico in specifico, a livello internazionale (si ricordi, ad esempio, una serie di pronunce del Consiglio d'Europa sulla sicurezza degli impianti e degli apparecchi destinati a queste funzioni, sul controllo dei contenuti morali dei videogrammi, eccetera), s'è resa interprete, in Italia, l'Associazione Sapar-Agis la quale, mediante il proprio Centro Studi e Documentazione « Automat » ha condotto per due anni una ricerca intitolata « Videogiochi e tutela giuridica del minore » (ultimata nel 1991) che, avvalendosi di strumenti di indagine psicosociologica integrati dal contributo e dai dati provenienti dagli operatori del settore, ha consentito di focalizzare, grazie ad una campionatura sufficientemente rappresentativa dell'universo degli utilizzatori di apparecchi da trattenimento e da gioco di abilità (circa mille unità di soggetti esaminati), i punti salienti del flusso di relazioni, aspettative e modelli culturali emergente da queste tipologie di impiego del tempo libero e mediamente recepite dall'utenza giovanile. Le conclusioni cui è pervenuta tale ricerca, assieme ad altri dati raccolti in occasione di convegni, simposi e dibattiti (alcuni dei quali promossi dalla stessa Associazione Sapar-Agis), devono, così, sintetizzarsi nella constatazione delle enormi capacità — attuali e potenziali — che il *software* interattivo possiede come fattore coadiuvante per lo sviluppo armonico della personalità del minore qualora, in particolare modo, le varie componenti della sua struttura multimediale possano adeguatamente favorire i processi interpersonali ed incentivare la formazione del pensiero critico. Questa funzione sociale dell'elettronica ricreativa d'altronde, coincide, ora, pienamente, con la visione del gioco e dell'uso del tempo libero che viene enunciata nella recentissima « Convenzione relativa ai diritti del fanciullo » ossia in quella fondamentale « Carta » internazionale varata dall'ONU

nel 1989 e recepita nell'ordinamento italiano nel 1991 (*Gazzetta Ufficiale*, supp. 11 giugno 1991). E, non certo casualmente, ma in base ad una prospettiva incentrata sui dati oggettivi, nel testo della « Convenzione » il diritto al gioco (articolo 31: « 1 - Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco ed ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. 2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale ed artistica ed incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali ») viene ricollegato — mediante il formale rinvio che l'articolo 17, punto a), compie nei confronti dell'articolo 29 e seguenti — un gruppo di prescrizioni inerenti le finalità etico-sociali di tutte le aree della comunicazione a beneficio del minore stesso (Articolo 17: « Gli Stati parti riconoscono l'importanza della funzione esercitata dai mass-media e vigilano affinché il fanciullo possa accedere ad una informazione ed a materiali provenienti da fonti nazionali ed internazionali varie, soprattutto se finalizzati a promuovere il suo benessere sociale, spirituale e morale nonché la sua salute fisica e mentale »). Ne risulta, quindi, un sistema previsionale molto omogeneo, evidentemente frutto di un lungo ed articolato processo culturale che ha caratterizzato il non sempre lineare rapporto delle società moderne con il « gioco » in genere, il quale — anche e soprattutto per l'apprezzabile connessione ivi operata tra « universo ludico » ed « universo multimediale » — segna una tappa di elevato valore storico e giuridico e, nel contempo, getta le basi di un'ormai indifferibile riconsiderazione che di queste tematiche debbono promuovere i singoli ordinamenti nazionali. In una logica, normativa e culturale, nuova che scaturisce dagli indirizzi indicati dalla « Convenzione » dell'ONU, il cammino verso una più globale regolamentazione dei variegati profili che presenta l'elettronica ricreativa

deve, in primissima istanza, transitare attraverso una precipua disciplina dei requisiti, delle modalità e, persino, degli stili di comportamento di quelle categorie di operatori i quali, propriamente in ragione della loro attività, vengono a collocarsi nello stato intermedio — il più delicato — fra la progettazione di apparecchi e programmi di gioco e l'utenza. E non è certamente difficile sulla scorta di un'analisi a vasto respiro dell'« universo ludico » nella sua attuale fisionomia, comprendere come, direttamente o indirettamente, i compiti di codesti operatori investano o, comunque, si muovano entro ambiti dotati di una loro « specialità », che non possono essere affidati all'improvvisazione ed al dilettantismo, ma richiedono una specifica esperienza ed un buon livello di professionalità.

Per quanto concerne il rapporto fra gestore di apparecchi automatici e semiautomatici da trattenimento e la « merce » che offre al pubblico dei fruitori, il ruolo di verifica, controllo e giudizio che questi può esercitare, con piena libertà, in ordine alla scelta dei mezzi e dei programmi di gioco, ne rende la figura assai dissimile dal titolare di un semplice contratto di somministrazione (il noto « tradens ») o di gestione. In realtà, sia per le indicazioni ricavabili « sul campo » e sia per i minori vincoli negoziali che questi gestori possono vantare nei confronti delle imprese produttrici e dei circuiti della distribuzione — si veda il caso dell'edicolante o dell'esercente di sale cinematografiche, per citare esempi di tipologie contrattuali più rigidamente sottoposte ai dettami dell'editoria e della stessa distribuzione — essi hanno la facoltà di agire selettivamente nell'adottare o meno un certo modello di videogioco o di flipper, in base a motivi di opportunità (ad esempio, maggiore utilizzabilità per gioco d'azzardo) o di contenuti (programma con messaggi destrutturanti).

In virtù di codeste prerogative e delle ampie possibilità di influire positivamente sulle stesse fonti della progettazione e dell'elaborazione dei prodotti somministrati all'utenza, specialmente minore,

l'istituzione dell'Albo professionale dei gestori di apparecchi automatici, semiautomatici e elettronici da trattenimento e da gioco di abilità che costituisce l'oggetto della presente proposta di legge si appalesa indispensabile per assicurare, in via prioritaria, quelle garanzie di preparazione, competenza tecnica e sensibilità culturale che non possono in alcun modo essere eluse in un settore della vita comunitaria dove alla crescente complessità delle relative problematiche si contrappone il ritardo dell'intervento legislativo.

E che la necessità di una disciplina giuridica di queste attività non derivi unicamente da esigenze di categoria interne ad una logica solo commerciale o aziendale, da pur legittime richieste di mora-

lizzazione contro abusivismi e semi-clandestinità o dall'obiettivo di concorrere a stroncare fenomeni che, come l'uso di apparecchi per il gioco d'azzardo, provocano discredito generalizzato a danno di una maggioranza di gestori onesti e rispettosi delle leggi, è dimostrato dall'interesse che, al momento presente e più ancora in futuro, viene e sarà rivolto a tipologie professionali già fortemente evolutesi rispetto al passato. In definitiva, se è lecito pretendere il riconoscimento della funzione sociale del settore dell'elettronica ricreativa, non può negarsi alla categoria dei gestori l'attribuzione della qualifica di operatori culturali, garanti di un servizio alla cui ottimizzazione ed al cui giornaliero perfezionamento qualitativo possono e debbono partecipare.

PROPOSTA DI LEGGE

ART. 1.

1. Lo Stato riconosce la funzione sociale dell'elettronica ricreativa. Pertanto sostiene il consolidamento e lo sviluppo del settore.

ART. 2.

1. Per elettronica ricreativa s'intende quell'attività svolta tramite apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità.

ART. 3.

1 Presso ciascuna camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura è istituito un albo per i gestori di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità.

2. Agli effetti della presente legge, l'attività di gestore di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità si intende esercitata da chiunque collochi stabilmente in luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli o associazioni di qualunque specie tali apparecchi di sua proprietà e ne curi stabilmente la manutenzione.

ART. 4.

1. All'albo di cui all'articolo 3 devono iscriversi coloro che svolgono l'attività di gestore di apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità.

2. L'albo è costituito dai seguenti elenchi:

- a) elenco transitorio;
- b) elenco effettivo.

3. All'elenco transitorio sono ammessi coloro che intendono iniziare l'attività di gestore e che sono in possesso dei requisiti fissati dagli articoli 7 e 8.

4. All'elenco effettivo sono ammessi coloro che, dopo due anni di permanenza nell'elenco transitorio, dimostrino di avere effettivamente svolto per tale periodo e di continuare a svolgere l'attività di gestore.

5. Il passaggio dall'elenco transitorio all'elenco effettivo per coloro che hanno i requisiti è obbligatorio, pena la decadenza, ed è disposto dalla commissione di cui all'articolo 6 in seguito a presentazione, da parte dell'interessato, delle fatture e quietanze SIAE intestate al richiedente.

ART. 5.

1. Per ottenere l'iscrizione all'albo, gli interessati devono presentare domanda alla commissione di cui all'articolo 6, istituita presso la camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura della provincia in cui risiedono.

2. Ai fini della documentazione relativa alle singole domande, le commissioni istituite presso le camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura osservano le disposizioni di cui alla legge 4 gennaio 1968, n. 15, come modificata dalla legge 11 maggio 1971, n. 390.

3. L'iscrizione all'albo abilita all'esercizio dell'attività professionale in tutto il territorio della Repubblica.

ART. 6.

1. Presso ciascuna camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura è istituita una commissione che provvede alle iscrizioni all'albo e alla tenuta del medesimo.

2. La commissione vigila sul decoro professionale degli iscritti, sugli obblighi loro imposti dalla legge e sul rigoroso rispetto dell'etica professionale.

3. La commissione è nominata con deliberazione dell'amministrazione provinciale e dura in carica quattro anni.

4. La Commissione è composta:

a) dal presidente della camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura, o da un suo delegato, che la presiede;

b) da due membri nominati dall'amministrazione provinciale;

c) da tre membri scelti fra i gestori in possesso dei requisiti per l'iscrizione all'elenco effettivo, su designazione delle organizzazioni provinciali o interprovinciali delle organizzazioni nazionali sindacali di categoria maggiormente rappresentative.

5. Con la delibera di cui al comma 3 e con le medesime modalità, si provvede alla nomina dei membri supplenti.

6. Alla segreteria della commissione provinciale è addetto un funzionario in servizio presso la camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura.

ART. 7.

1. Per ottenere l'iscrizione all'albo, il richiedente deve essere in possesso dei seguenti requisiti:

a) essere cittadino italiano o cittadino di uno degli Stati membri della Comunità economica europea, ovvero straniero residente nel territorio della Repubblica italiana;

b) godere dell'esercizio dei diritti civili;

c) non essere interdetto o inabilitato; fallito; condannato per delitti contro la pubblica amministrazione, l'amministrazione della giustizia, la fede pubblica, l'economia pubblica, l'industria ed il commercio, ovvero per il delitto di omicidio volontario, furto, rapina, estorsione, truffa, appropriazione indebita, ricettazione e per ogni altro delitto non colposo per il quale la legge commina la pena della reclusione

non inferiore, nel minimo, a due anni e, nel massimo, a cinque anni salvo che sia intervenuta la riabilitazione.

2. L'iscrizione all'albo è incompatibile con l'attività svolta in qualità di dipendente da persone, associazioni od enti, pubblici e privati.

3. Gli interessati debbono comunicare entro sessanta giorni alla camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura ogni variazione intervenuta negli elementi dichiarati all'atto della presentazione della domanda di iscrizione all'albo.

4. L'albo è soggetto a revisione ogni tre anni.

ART. 8.

1. Qualora la gestione sia esercitata in forma societaria, i requisiti per l'iscrizione all'albo devono essere posseduti dai legali o dal legale rappresentante della società.

2. Le società sono tenute a comunicare, entro sessanta giorni, alla competente camera di commercio, industria, artigianato e agricoltura le variazioni riguardanti i loro rappresentanti.

ART. 9.

1. La commissione provinciale di cui all'articolo 6, entro e non oltre i sessanta giorni dalla presentazione della domanda, delibera l'iscrizione o il diniego di iscrizione ed il presidente ne dà motivata comunicazione all'interessato entro i quindici giorni successivi.

2. Nel termine di sessanta giorni dall'avvenuta notifica di eventuale diniego, l'interessato può ricorrere alla commissione regionale, di cui all'articolo 11. Trascorso inutilmente tale termine, il provvedimento di diniego diventa definitivo.

3. La commissione provinciale adotta il provvedimento di cancellazione dall'albo nei seguenti casi:

a) quando viene a mancare uno dei requisiti o delle condizioni previsti dagli articoli 7 e 8;

b) quando l'iscritto abbia gestito apparecchi non conformi alle vigenti leggi;

c) su richiesta dell'interessato.

4. Nel caso previsto dalla lettera a) del comma 3, la commissione, sentito l'interessato, adotta il relativo provvedimento di cancellazione che deve essergli notificato entro quindici giorni dalla data del provvedimento stesso. Nel termine di trenta giorni dalla notifica l'interessato può ricorrere alla commissione regionale di cui all'articolo 11.

5. Qualora, entro il termine di cui al comma 4, l'interessato non abbia presentato ricorso, il provvedimento di cancellazione diventa definitivo.

6. Nel caso previsto dalla lettera c) del comma 3, la commissione provinciale emette il relativo provvedimento di cancellazione entro sessanta giorni; tale provvedimento potrà essere revocato qualora l'interessato ne faccia richiesta.

ART. 10.

1. Ogni anno la commissione provinciale delibera la tariffa che ogni iscritto deve pagare per l'iscrizione all'albo.

2. La morosità nel pagamento della somma richiesta a mezzo di lettera raccomandata con avviso di ricevimento all'iscritto comporta, trascorsi novanta giorni, la cancellazione dall'albo.

ART. 11.

1. Presso la regione è costituita una commissione per decidere sui ricorsi avverso le decisioni delle commissioni provinciali.

2. La commissione regionale è nominata con deliberazione della giunta regionale.

3. La Commissione è composta:

a) da un rappresentante della regione, che la presiede;

b) da quattro rappresentanti dei gestori scelti fra coloro che siano in possesso

dei requisiti per l'iscrizione all'elenco effettivo, e di province diverse, per quanto possibile, scelti su designazione delle organizzazioni sindacali di categoria maggiormente rappresentative.

4. Con la delibera di cui al comma 2 si provvede alla nomina dei membri supplenti in pari numero.

5. Alla segreteria della commissione regionale è addetto un funzionario di grado non inferiore a capo dipartimento.

6. La giunta regionale può delegare il presidente ad emanare tutti i provvedimenti di cui al presente articolo.

ART. 12.

1. È fatto divieto a chi non è iscritto all'albo di cui alla presente legge di gestire gli apparecchi di cui all'articolo 2.

2. È vietato a chiunque di stipulare contratti, relativi all'esercizio degli apparecchi di cui all'articolo 2, con gestori non iscritti nell'albo di cui alla presente legge. I relativi contratti sono nulli.

3. I contravventori sono puniti con l'ammenda da lire 1.000.000 a lire 10.000.000 e con la confisca degli apparecchi.

ART. 13.

1. Gli apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e da gioco di abilità di cui all'articolo 2, ovunque collocati, devono recare, in modo ben visibile, il nome del gestore o la denominazione della ditta, il numero di iscrizione all'albo professionale e l'indicazione della provincia.

ART. 14.

1. La presente legge entra in vigore dieci giorni dopo la sua pubblicazione nella *Gazzetta Ufficiale* della Repubblica italiana.