



www.animaroma.it



www.pentapolis.it

Con il patrocinio del
Ministero delle Comunicazioni e del CNEL

LA VIOLENZA NELLE IMMAGINI

Direttive e iniziative per la tutela
e l'educazione dei minori dai linguaggi violenti
e responsabilità sociale del settore dell'entertainment video

MARTEDI' 3 LUGLIO
Biblioteca del CNEL, Via Davide Lubin 2 – ROMA
ore 10,30 – 13,30

A 6 mesi dall'appello contro la violenza nei videogame, Pentapolis e Anima promuovono un dibattito sugli indirizzi politici e di Governo, e sui provvedimenti realizzati e in itinere in Italia e in Europa, allargando il tema all'aspetto, più generale, della violenza nelle immagini e nei linguaggi dei prodotti di entertainment video destinati ai ragazzi.

Videogame, cinematografia, Internet, televisione, cellulari: un media mix importante nella formazione e nell'educazione dei ragazzi, nel quale però appare in aumento la quantità di violenza nei contenuti. Occorre riflettere sui potenziali effetti negativi di una eccessiva esposizione dei ragazzi a stimoli violenti e diseducativi. Occorre ragionare insieme – Istituzioni, esperti, associazioni, mondo politico, imprese - sulla necessità di offrire a bambini e ragazzi strumenti positivi per una crescita equilibrata dal punto di vista psicologico e sociale.

Ne parleremo martedì 3 luglio, dalle ore 10,30 alle 13 presso la Sala Biblioteca del CNEL e l'incontro costituirà una tappa importante verso il Forum della Comunicazione Responsabile – Premio Aretè del prossimo autunno a Roma.

Moderata: **Ilaria Catastini**, coordinatrice dell'iniziativa per Anima e Pentapolis

Introduce: **Maria Cristina Selloni**, Vice Capo Gabinetto del Ministero delle Comunicazioni

Intervengono: **Adriana Bizzarri**, CittadinanzAttiva; **Mussi Bollini**, RAI3 Bambini/Ragazzi; **Daniela Brancati**, Giornalista e scrittrice; **Alberto Contri**, Fondazione Pubblicità Progresso; **Marina D'Amato**, Università RomaTre; **Andrea Granelli**, Ministero dei Beni Culturali; **Marida Lombardo Pijola**, giornalista, autrice del libro "Ho 12 anni, faccio la cubista, mi chiamano Principessa"; **Thalita Malagò**, Associazione Editori Software Videoludico; **Elisa Manna**, Censis; **Roberto Marchionni**, Saatchi & Saatchi; **Angela Nava**, Associazione Genitori Democratici; **Valerio Neri**, Save the Children; **Giovanni Maria Pirone**, Istituto Italiano di Medicina Sociale; **Caterina Torcia**, Vodafone.

Presentazione quarta edizione Premio Aretè: **Enzo Argante**, Presidente di Pentapolis e Direttore di Tempo Economico

Concludono: Prof. **Mario Morcellini**, Preside Facoltà di Scienze della Comunicazione – La Sapienza; On. **Ermete Realacci**, Presidente della Commissione Ambiente della Camera dei Deputati; Sen. **Anna Serafini**, Presidente della Commissione Bicamerale per l'Infanzia.

L'appello promosso nel novembre scorso da Anima per il sociale nei valori d'impresa e da Pentapolis, contro la violenza nei videogame ha raccolto 1200 firme, di personalità del mondo politico, imprenditoriale e manageriale, della pubblica amministrazione, dello spettacolo, della cultura, del giornalismo, dell'educazione, dell'associazionismo e della società civile. È stato il segnale di una forte attenzione rispetto ad un tema che è sotto gli occhi di tutti: quello di una società e di un sistema economico che spesso non riescono ad offrire a bambini e giovani strumenti corretti e sani di crescita e che tendono a far prevalere le ragioni del business su quelle della responsabilità sociale e della collettività. Le firme raccolte sono state inviate lo scorso dicembre alle associazioni dei produttori e dei distributori di videogames, ai Presidenti di Camera e Senato, al Presidente del Consiglio dei Ministri e consegnate in occasione di un dibattito alla Camera dei Deputati al Ministro della Pubblica Istruzione Giuseppe Fioroni e all'On. Ermete Realacci, primo firmatario di un'interrogazione sul tema.

RSVP: PENTAPOLIS – Alessandra Guerra <guerra@pentapolis.it> tel. 02.454.95.135