



Verbale del 10 febbraio 2022

Una tavola rotonda on line, tutta al femminile, coordinata da **Donatella Lombello**, con **Margherita Rimi** (neuropsichiatra), **Ornella Della Libera** (ispettore di polizia, scrittrice), **Anna Antoniazzi** (docente di Letteratura per l'infanzia e pedagogia della lettura), **Arianna Thiene** (giurista, docente di Istituzioni di diritto privato e Diritto civile) per fare il punto su criticità, urgenze e prospettive educative dell'infanzia al tempo dei social. Sfaccettature e competenze diverse che convergono, come un mantra, su assunzione di RESPONSABILITÀ del mondo adulto. Nella nostra società stanno davvero a cuore i bambini e i ragazzi o si grida allo scandalo solo quando si scoprono fatti di cronaca? Genitori, *in primis*, educatori, insegnanti e adulti in genere, rispettano la dignità, l'innocenza, il linguaggio, le caratteristiche tipiche dei bambini e dei ragazzi? Fa impressione percepire quanta violenza mascherata e quanta sofferenza ci sono ancora nel mondo dell'infanzia, quanto lavoro, quanta conoscenza, quanta attenzione servono per proteggere i bambini.

Margherita Rimi, neuropsichiatra dell'infanzia e dell'adolescenza, in prima linea contro le violenze e gli abusi sui minori, pluripremiata poetessa e scrittrice, presenta il suo saggio *Il popolo dei bambini. Ripensare la civiltà dell'infanzia* (Marietti 1820, Bologna, 2021); si tratta di un testo, sottolinea Lombello, che si legge con piacevolezza, ricco di citazioni, argomentazioni, riferimenti bibliografici. I bambini sono un popolo con peculiarità e aspetti particolari, unici; abitano tutto il mondo e si distinguono come comunità sociale e giuridica. Rappresentano "la potenzialità, l'utopia del cambiamento per l'essere umano" (ivi, p. 9). In quanto popolo sono portatori di civiltà specifica e autentica, caratterizzata da un proprio patrimonio culturale e umano: gioco e linguaggio ne sono l'emblema. Non va confusa con la "civiltà dell'infanzia", rappresentata da tutto quello che l'adulto (si pensi a studiosi da Ariès a Rodari) ha messo in atto per garantire al bambino uno sviluppo ottimale. Il gioco è l'elemento della specificità trasversale a tutti i bambini del mondo, è un ponte che supera ogni barriera di lingua, razza, genere, religione...: i piccoli, infatti, giocando si comprendono, anche se di lingue diverse. Al gioco è legato il giocattolo, simbolo della relazione umana non solo tra bambini, ma anche tra adulti e bambini. L'A. è critica verso i giocattoli troppo strutturati, in quanto, chiarisce, mimano la storia degli adulti e non danno spazio alla creatività del bambino.

L'obiettivo è riportare l'attenzione sui bambini, ascoltare il loro mondo, valorizzare la loro civiltà e umanità per non cadere nell'errore di adultizzarli, di lucrare, di mistificare la loro lingua, il loro corpo, stravolgendone la sessualità, abusando della loro innocenza con varie forme di violenza, anche psicologica.

Ai pericoli, agli abusi e ai reati che riguardano l'infanzia e l'adolescenza si dedica con forza e coraggio pure Ornella Della Libera, poliziotta da 35 anni, scrittrice poliedrica di letteratura per l'infanzia e non solo, di poesia, di canzoni per vari artisti, di programmi radiofonici, di sceneggiature... ambiti, in cui ha conseguito riconoscimenti e premi. In *Crudo. Le storie vere che*

nessuno ti racconta (Marietti Junior, Milano, 2021), la sua ultima pubblicazione, attraverso dieci storie mette a nudo i rischi a cui vanno incontro i ragazzi: pedofilia, ludopatia, sexting, molestie, discriminazioni, dipendenza dai social... C'è Fabrizio, che, incollato alla playstation, inebetito da ore di violenza e dalle uccisioni del videogioco, per automatismo, accoltella il fratellino; c'è la quattordicenne Elena, che finisce nuda sui social, dopo aver inviato "la prova d'amore" al suo Kekko; ci sono Martina, un pigiama party e un coma etilico sfiorato appena in tempo... tante storie, tratte dai fatti di cronaca, narrate con realismo, per affrontare temi spinosissimi, per capire cosa può succedere, ma soprattutto per imparare a difendersi e a salvarsi da soli. Tra i 10-13 anni, sottolinea l'A., c'è un'incidenza di suicidi che fa paura: nei bambini, nei ragazzi c'è grande confusione tra mondo reale e virtuale; molti adolescenti vivono in bilico, stato che la pandemia ha contribuito ad acuire, e proprio come, nel testo, richiama l'immagine di copertina della ragazzina in bilico su una gru. È importante informare, insegnare ai bambini, ai ragazzi a chiedere aiuto, a dire di no, a trovare la via d'uscita; devono sapere che loro stessi possono fare denuncia alla polizia di stato anche on-line. D'altra parte ci sono genitori e adulti distratti, sull'intervento dei quali non si può contare; dirigenti, insegnanti, educatori devono conoscere le problematiche e le modalità dell'agire concreto. È compito loro relazionare immediatamente agli esperti, alle forze di polizia se hanno la percezione di qualche abuso, di situazioni sospette. Un aiuto, a conclusione del testo, arriva pure dal "semaforo di Leslie", la simpatica poliziotta, che mostra come affrontare efficacemente i problemi.

Con Anna Antoniazzi, docente presso l'Università di Genova, autrice di varie premiate pubblicazioni, maggiore esperta italiana di crossmedialità, come sottolinea Lombello, l'attenzione si focalizza sui videogiochi e ritorna preponderante il richiamo - che dovrebbe essere scontato, ma così non è - alla responsabilità educativa degli adulti, genitori, *in primis*. Se si pensa ai videogiochi per la prima infanzia, si nota, ad esempio, che più diventa complesso lo strumento che narra le storie, più l'adulto è portato a demandare le responsabilità. Mentre, infatti, è consueto vedere l'adulto che sfoglia le pagine di un libro con un piccolo di 2-3 anni, creando nel contempo una positiva relazione affettiva, così non avviene con televisione, tablet, smartphone. Bambini, anche molto piccoli, vengono "parcheggiati" davanti a supporti digitali senza che ci si curi di cosa vedono e di dove approdano. Si continua a demandare la responsabilità educativa. Né migliore è la situazione per quanto riguarda i videogiochi, in particolare di quelli relativi alla categoria che veicola storie, narrazioni. Ce ne sono tantissimi, alcuni dei quali violenti. Tuttavia, sottolinea la Studiosa, l'attenzione da parte dei programmatori per le indicazioni delle fasce d'età c'è; il problema è l'adulto che non controlla. Verrebbe mai in mente, chiede Antoniazzi, a un normale adulto di proporre a piccoli di 6-8 anni un film porno? Ebbene succede, invece, che tanti genitori si mostrano orgogliosi di un figlio che ha superato tanti ostacoli, uccisioni... in video vietati ai minori di 18 anni. Dov'è finita la responsabilità degli adulti? Amaramente bisogna ammettere che non c'è; eppure ci sono tantissimi titoli interessanti, adatti ai bambini, ai ragazzi, e allora? È aberrante, sostiene la Studiosa, pensare a un'infanzia, a cui viene negato di seguire le tappe adatte all'età.

Never alone (Mai da sola), ad esempio, uno dei più intensi e bei videogiochi, vincitore del BAFTA 2015, apparentemente innocuo, è vietato ai minori di 14 anni. È la storia di una bambina esquimese e del suo percorso iniziatico compiuto insieme alla volpe bianca. Diversa è la situazione se l'adulto, il genitore, si trova al fianco del minore e si relaziona con lui, mediando in modo positivo la visione.

Infine Arianna Thiene, docente all'Università degli Studi di Ferrara, vicepresidente AsPel, autrice di varie pubblicazioni, tra gli altri incarichi, a partire dal 2019 è MC Substitute della COST Action [CA18123 - The European Family Support Network. A bottom-up, evidence-based and multidisciplinary approach]. Pone il problema della tutela dei minori sull'uso del digitale, un problema enorme che, anche dal punto di vista giuridico, richiama, ancora una volta, l'attenzione alla responsabilità genitoriale e all'emergenza di formare gli adulti. La nostra società, chiarisce Thiene, ha eliminato la riservatezza dalla quotidianità e vive nel delirio digitale del selfie perenne: si è arrivati al paradosso che tutto deve essere pubblicato sui social per aver senso, per esistere, tanto, si pensa, è pure gratuito! Niente di più errato, in quanto l'uso dei social comporta la gestione e il commercio dei dati personali.

A livello giuridico occorre richiamare alcune normative: l'articolo 8 del Regolamento europeo, 2016, ad esempio, fissa a 16 anni, ridotti a 14 in Italia, il consenso per il trattamento dei dati personali per tutti i servizi delle società d'informazione, quindi anche per la messaggistica istantanea e per i social. Ciò significa che i genitori non devono consentire l'accesso in autonomia ai siti di socializzazione fino a 14 anni.

L'art. 17 del Regolamento europeo prevede il diritto alla cancellazione dei dati e delle immagini nella rete, ma di fatto è molto difficile da applicare, sottolinea Thiene, in quanto la rete è un eterno presente; la vera protezione si tutela con l'autoprotezione, ossia con la conoscenza dei meccanismi che consentono di gestire correttamente i livelli di privacy e con la conoscenza delle condizioni contrattuali.

Molto importante, poi, aggiunge Thiene, è la legge sul cyberbullismo; è un esempio di buon diritto, perché agisce nell'ottica della prevenzione e riconosce ai minori uno spazio di autonomia: il minore con più di 14 anni può chiedere l'istanza di oscuramento al gestore del sito internet o del social e può inoltrare la richiesta all'autorità garante.

In sintesi una tavola rotonda molto partecipata, ricca di riflessioni, di stimoli e di proposte; tutte le Studiose, da varie prospettive, intercettano le istanze della base e l'urgenza di un patto educativo per superare le derive della nostra società e garantire un futuro positivo alle nuove generazioni.

La stesura di una "carta condivisa", un numero speciale che raccolga gli interventi dell'incontro, l'impegno delle Relatrici e della Coordinatrice a promuovere incontri di formazione genitoriale e degli adulti in genere sono i suggerimenti di un cammino da percorrere.

La Segretaria: Lucia Zaramella