



Noi, parti offese. Solidarietà in scena

Gioco di ruolo per adolescenti, insegnanti, educatori, adulti in genere

Il punto di partenza, gli obiettivi educativi

A chiunque può accadere di subire un grave reato. Quando questo succede, molte sono le conseguenze e le necessità da affrontare. Dare una mano è un dovere di solidarietà che riguarda ciascuno di noi, in modo diverso a seconda del rapporto con la vittima e delle possibilità che ci vengono date dal nostro ruolo nella società.

Avvicinarsi a una persona colpita dalla violenza apre diversi scenari. Innanzitutto lascia intravedere il mondo emotivo della vittima fatto di rabbia, paura, fragilità, bisogno di chiedere aiuto e desiderio di farcela da sola, timore del giudizio degli altri e continuo sottoporsi al proprio giudizio interiore. Su un piano più concreto, il suo percorso si intreccia con molteplici attori della vita sociale. Le Forze dell'Ordine, i servizi sociali, le associazioni di volontariato, i presidi sanitari, e nelle relazioni più strette i compagni di scuola, i vicini di casa, i colleghi, compongono un elenco non esaustivo di tutti coloro che possono sentirsi interpellati da un evento che segna profondamente la vita delle persone.

Dopo un grave reato c'è anche una relazione che si apre, quella con il proprio aggressore, raramente possibile nella realtà ma immaginata e vissuta nel proprio mondo interno. Nei pensieri della vittima incalzano gli interrogativi sul perché è stata oggetto di tanta violenza e su che cosa fare delle scorie che quella violenza ha lasciato dentro di lei.

Attraverso la rappresentazione, il gioco ha l'ambizione di accompagnare i ragazzi a comprendere le ragioni della persona offesa e a porsi in una posizione di solidarietà e di responsabilità nei suoi confronti. Quando si hanno ben chiare le conseguenze della violenza, forse è più difficile assumere un atteggiamento indifferente, acquiescente, omertoso.

Assumendo il punto di vista della vittima del reato anche le giustificazioni della violenza oscillano paurosamente. Poco resta in piedi dei meccanismi di deresponsabilizzazione che continuamente ci fanno sentire al sicuro. "Non ho fatto apposta... stavamo scherzando... sono stato trascinato...", o anche "Mi faccio i fatti miei... Non conosco la persona coinvolta..." sono le frasi che anche gli adolescenti utilizzano quando vengono ripresi dagli adulti, per comportamenti meno gravi ma non necessariamente meno importanti per loro. Di fronte alle conseguenze di un gesto a volte impulsivo, altre volte pensato e progettato per lungo tempo ma sempre devastante nella vita della persona offesa, è difficile pretendere di non essere coinvolti. L'auspicio che ha condotto ad immaginare e a sperimentare questo gioco, è proprio quello di rendere gli adolescenti maggiormente consapevoli del peso della violenza e capaci di dire di no, di assumere atteggiamenti solidali e responsabili.

Scheda sintetica dell'attività

Che cos'è

Un gioco di ruolo sulla solidarietà e sulla responsabilità come risposta alla violenza.

A chi è rivolto

Giovani dai 13 anni in avanti, educatori, insegnanti, adulti in genere.

Quante persone possono giocare

Da 1 a 3 classi (o gruppi di ampiezza equivalente).

Quanto dura

3 ore scolastiche.

Quali spazi occorrono

In presenza: un luogo sufficientemente ampio per contenere tutti i partecipanti nelle fasi iniziale e finale, che si svolgono in plenaria, e una classe o aula per ogni "consiglio comunale".

In remoto: una piattaforma che consenta di lavorare sia in plenaria che in sottogruppi, e di condividere video e altri materiali.

Quali strumenti occorrono

In presenza: ogni aula deve essere dotata di un PC collegato a un proiettore o a una lavagna elettronica.

In remoto: una buona connessione e una piattaforma adatta.

Tutto il materiale di lavoro è predisposto all'interno del progetto.

Chi lo conduce (game master)

Per una storia: un insegnante, educatore, animatore scolastico, studente tutor... con funzioni di facilitatore.

Se si giocano in parallelo due o tre storie occorrono due o tre facilitatori, uno per ogni storia.

Per condurre il gioco non è necessario possedere nozioni giuridiche o amministrative particolari, è sufficiente conoscere bene il gioco e avere buone competenze nella gestione di un gruppo (ascolto non giudicante, autorevolezza, capacità di valorizzare e dare spazio ai contributi di tutti).

Come si gioca

0. *Preparazione degli spazi di lavoro*

Il gioco propone tre storie e per ognuna è consigliabile attivare un gruppo delle dimensioni di una classe (da 15 a 28 partecipanti). Le storie sono autonome tra loro e possono essere giocate contemporaneamente, con gruppi paralleli, oppure in momenti diversi secondo gli scopi e le risorse del conduttore.

Se si gioca con una classe (o gruppo di dimensioni analoghe) si propone una delle tre storie e tutta l'attività può svolgersi in una sola classe (o stanza) con un solo conduttore. Quanto alla gestione dello spazio, in presenza i risultati migliori si ottengono mettendo da parte i banchi e disponendo le sedie in semicerchio, in modo che tutti possano sia guardarsi in faccia sia vedere comodamente i video che saranno proiettati sullo schermo o sulla lavagna elettronica. Oltre al video, il gruppo ha bisogno di tenere presente le carte personaggio, che il conduttore terrà vicino a sé oppure disporrà sulla cattedra o su un tavolo.

Qualora si giochi con un numero superiore di partecipanti (da 25 a 80 ragazzi) l'attività proporrà due o tre storie e – se in presenza - richiederà uno spazio sufficientemente ampio per le plenarie (fase iniziale e finale) e due o tre classi o aule per i gruppi che lavoreranno in parallelo. Lo spazio per le plenarie può essere una normale aula magna o aula video (va bene anche una disposizione frontale), l'essenziale è che sia attrezzata per la proiezione, mentre gli spazi di lavoro potranno essere stanze o classi di medie dimensioni, disposte con le sedie a semicerchio, le carte sul tavolo e la possibilità di proiettare. Come si è detto, occorre prevedere un conduttore per ogni gruppo.

1. *Introduzione in plenaria*

Il conduttore spiega ai partecipanti che stanno per partecipare a un gioco di ruolo che li farà riflettere su che cosa succede all'indomani di una grave violenza e farà loro conoscere una realtà particolare della regione Emilia-Romagna, la Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati.

Un buon modo per favorire fin dal principio la partecipazione attiva del gruppo è far seguire all'introduzione un primo momento di dibattito intorno ad alcune domande stimolo:

- Quale può essere, secondo voi, il ruolo di una Fondazione per le vittime dei reati?
- Quali sono i reati più gravi su cui sarebbe necessario intervenire?
- Di che cosa può avere bisogno una persona che subisce questo tipo di violenze?
- E in caso di omicidio, ci sono ugualmente delle vittime che hanno bisogno di aiuto?
- Quali tra i reati di cui avete parlato coinvolgono gli adolescenti, come vittime o come autori?

Il conduttore attiva e modera il confronto, interviene con alcune informazioni o precisazioni e, al termine, proietta il video in cui Carlo Lucarelli introduce la Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati, che lui stesso presiede dal luglio 2017.

Indicazioni per il conduttore/facilitatore

Anche gruppi numerosi rispondono positivamente quando un conduttore pone domande su questioni di attualità che possono riguardare direttamente i partecipanti. Chi introduce il gioco avrà un atteggiamento di concentrazione e di ascolto: tutte le risposte meritano di essere prese in esame senza ridicolizzazioni o giudizi, ma cercando di capire perché sono state pensate.

Per esperienza, quando si gioca con gli adolescenti i primi reati proposti sono: omicidio, stupro, rapina e – a seconda di ciò che propone la cronaca – il terrorismo o altri fenomeni di attualità. Se i ragazzi parleranno di reati contro il patrimonio, es. lo spaccio, si potrà riflettere che in alcuni reati gravi, quale quello appena citato, non è così facile individuare le vittime, sebbene le vittime ci siano. In ogni caso la Fondazione interviene soltanto su reati contro la persona. In

alcune classi i ragazzi hanno citato l'immigrazione clandestina, la prostituzione, il consumo di sostanze: nessuno di questi è un reato previsto dal codice penale. L'occasione è buona per sgombrare il campo da fraintendimenti o false convinzioni senza tuttavia suscitare discussioni ideologiche che porterebbero via tempo all'attività.

Anche il bullismo viene spesso citato e anch'esso attualmente non è un reato, per quanto nei comportamenti di chi esercita prepotenze sia frequente individuare reati che possono essere denunciati e perseguiti. Nelle prevaricazioni a tu per tu ad es. possono esserci percosse, lesioni, furti, rapine, estorsioni, diffamazioni... per i quali la vittima può sporgere una denuncia. Nel bullismo elettronico è spesso presente il reato di diffamazione, la sostituzione di identità, la produzione e diffusione di materiale pedopornografico se si fanno circolare immagini intime di persone minorenni. Vale la pena ricordare ai ragazzi che in Italia i minorenni sono perseguibili a partire dai 14 anni, pertanto anche i presenti sono già considerati responsabili dinanzi alla legge (naturalmente questo è pienamente vero se si lavora con persone maggiorenni).

Su tutti questi aspetti si possono dare informazioni precise, cogliendo l'interesse dei ragazzi, ma è poi importante riportare al centro il tema di oggi: **ci occupiamo del vissuto delle vittime di gravi reati dolosi contro la persona**. Questo non impedirà di tornare in un momento successivo sui temi rimasti in sospeso.

2. *Innesadimento del consiglio comunale e definizione degli obiettivi di gioco*

Se si gioca con una sola classe (fino a 25-28 persone) siamo pronti per incominciare, se il numero di ragazzi coinvolto è più alto occorre suddividersi in due o tre stanze o classi.

Il game master conduce i partecipanti nei panni del consiglio comunale di una città ipotetica, Castelfiorito. Come ogni città che si rispetti, anche Castelfiorito dovrà avere un Sindaco e un Segretario comunale, che potranno essere eletti con autocandidature, o valorizzando ruoli già presenti nel gruppo (es. i rappresentanti di classe). Il Sindaco avrà un ruolo di portavoce del gruppo mentre il Segretario comunale avrà, quanto ma più degli altri, il compito di annotare le informazioni importanti che verranno raccolte durante il gioco.

Ora che il consiglio comunale si è insediato, il game master informa che in quella città è stato commesso un grave reato. Lo introduce proiettando il corrispondente video di Carlo Lucarelli che lancia alcune suggestioni. Il video può essere commentato con i ragazzi cercando di raccogliere elementi di conoscenza e prime supposizioni. Qualcosa di più si potrà comprendere subito dopo, leggendo un articolo della stampa locale che narra brevemente il reato.

D'ora in avanti il compito del consiglio comunale sarà capire bene che cosa è successo e di che cosa ha bisogno la vittima, per poi presentare una richiesta di aiuto alla Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati. Potrebbe essere già questo il momento per consegnare al Segretario comunale il modulo per la raccolta delle informazioni.

3. *L'incontro con la persona offesa*

Attraverso il video la comunità ascolta la testimonianza della persona colpita dal reato, che a seconda dei casi sarà: il signor Emanuele Tarvisi, ferito durante la rapina; Antonia, la mamma di Francesca, la ragazzina adescata on-line e poi violentata; Sara, una donna che per anni ha subito maltrattamenti dal marito e padre dei suoi figli e da cui ha deciso di separarsi dopo che lui ha tentato di incendiare l'appartamento in cui vivevano.

In un secondo momento le parole ascoltate saranno la base per imbastire un progetto di aiuto alla vittima - e, per intenderci, si parlerà di azioni e di soldi - ma in questo momento lasciamo che la proiezione abbia un impatto profondo. Quali emozioni ha trasmesso la persona offesa? Come si sentono i partecipanti dopo averla ascoltata? È chiaro quello che è successo, o ci sono ancora dei dubbi? C'è qualcuno, oltre alla persona ascoltata, che sta soffrendo per le conseguenze del reato? Di che cosa potrebbero avere bisogno queste persone?

4. *L'istruttoria va in profondità*

Dopo il forte impatto emotivo il conduttore aiuta il gruppo a rientrare nei propri panni: un consiglio comunale impegnato a ragionare sui fatti e sulle necessità per richiedere l'intervento della Fondazione.

Spiega al gruppo che ancora molte informazioni possono essere raccolte per capire meglio che cosa è successo e di cosa c'è bisogno adesso. È bene che il conduttore abbia chiaro chi sono, in quella storia, i personaggi che possono essere interpellati.

Ogni storia dispone di 6 testimonianze video (ulteriori a quella della persona offesa) e di 10 carte-personaggio dove sono riportate le dichiarazioni di ognuno. Il conduttore potrà alternare video e lettura secondo le curiosità e le caratteristiche del gruppo. Le carte possono essere lette dai partecipanti, cercando di coinvolgere tutti e magari di assecondare le curiosità o le iniziative personali (se un giocatore chiede di ascoltare un certo personaggio di cui possediamo una testimonianza scritta, potrà essere lui stesso a dargli voce).

Le storie sono anche un pretesto per mettere i partecipanti a contatto con ruoli o professioni non sempre conosciuti e per dare informazioni sui temi affrontati di volta in volta. Dal video o attraverso le carte parla l'avvocato, l'assistente sociale, il poliziotto, il medico, il volontario di questa o di quella associazione, l'insegnante, il preside... ma anche il figlio o la figlia, il vicino di casa, il familiare. La molteplicità dei punti di vista è uno stimolo per i giocatori affinché si affaccino sulla complessità della rete istituzionale e informale esistente sul territorio, si interrogano sulle valenze che uno stesso fatto può acquisire a seconda di come lo si guarda, diventino consapevoli di quanto la violenza agisce in profondità ed entra nella storia delle persone lasciando segni difficili da cancellare.

Non tutte le testimonianze sono esempi di solidarietà. Ci sono anche personaggi che si tirano indietro, esempi di menefreghismo, atteggiamenti di biasimo verso la vittima ritenuta parzialmente responsabile di ciò che ha subito. È anche questo uno stimolo voluto affinché sia possibile discutere in gruppo di quei meccanismi di ulteriore vittimizzazione che anche nella realtà sono facilmente osservabili e che rendono ancora più pesante il vissuto della persona offesa.

Infine, tra i personaggi di ogni storia è disseminata una miriade di piccole informazioni concrete (quanto costa la fisioterapia, o la psicoterapia, in quanti modi il protagonista potrebbe recuperare l'anno scolastico perduto ecc.) che il gruppo non dovrà farsi sfuggire e che soprattutto il Segretario comunale e il Sindaco avranno cura di registrare diligentemente, perché potranno diventare elementi costitutivi del progetto di aiuto.

5. *La redazione dell'istanza alla Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati*

Il gruppo dovrebbe avere sufficientemente chiarito i fatti. È il momento di tirare le fila. In definitiva, chi ha bisogno di aiuto in questo momento, e in che modo? Probabilmente alcune necessità possono già essere affrontate con le risorse presenti nel tessuto cittadino (servizio sociale, volontariato, familiari o amici, ecc.). C'è ancora qualcosa di importante da fare o da garantire nell'interesse delle vittime, qualcosa che la città non può permettersi se non attingendo alla Fondazione per le vittime dei reati?

Con questa visione d'insieme il gruppo può compilare collettivamente il modulo per la presentazione dell'istanza.

6. *Presentazione delle istanze, confronto, conclusione*

Se il gioco si sta svolgendo con una sola classe e una sola storia, questa fase può essere saltata. Se invece due o tre gruppi hanno lavorato in parallelo, è il momento per ritornare in plenaria. Il conduttore accoglie i gruppi e li aiuta a ritrovare l'attenzione e ad entrare in un atteggiamento di ascolto. Ogni gruppo conosce soltanto la propria esperienza, per rendere possibile il confronto tra tutti i partecipanti ogni game master leggerà ad alta voce la sintesi della storia su cui ha lavorato insieme al suo gruppo (Notizie ANSA).

A questo punto il conduttore invita i Sindaci e i Segretari comunali a presentare in plenaria la loro istanza spiegando ciò su cui hanno riflettuto, le necessità individuate, le possibilità, le richieste verso la Fondazione emiliano-romagnola per le vittime dei reati. Non guasta raccogliere dai partecipanti anche qualche commento a caldo su quello che hanno scoperto o su ciò che li ha colpiti.

In chiusura il conduttore proietta il video con cui Carlo Lucarelli riassume il senso del gioco e rinforza la partecipazione dei ragazzi e, se ha ancora qualche minuto a disposizione, chiede ai partecipanti di scrivere ognuno un breve messaggio – un commento, un'impressione, una riflessione, un consiglio... - legato all'esperienza condivisa, lasciandolo nella chat (se si è in remoto) oppure annotandolo su un foglietto.

I messaggi, che possono essere anonimi (e chi non ha niente da dire può lasciare il foglio in bianco: non si danno voti) saranno raccolti dai conduttori e restituiranno il feedback degli allievi sull'attività. Se lo si desidera potranno essere condivisi con i ragazzi, magari in un incontro successivo, e diventare spunto per nuovi approfondimenti.