

PENTAGRAMMA

RIVISTA ONLINE DI DIVULGAZIONE SCIENTIFICA E DIALOGO INTERGENERAZIONALE



Porre termine al frastuono delle note stridenti che spesso accompagnano il mondo della scuola, trovare l'accordo tra pensieri diversi, come tra molteplici note musicali e, finalmente,

CAMBIARE MUSICA !



IN QUESTO NUMERO:

SQUID GAME
"IL CONTAGIOSO GIOCO
CRUDELE"

PRESENTAZIONE DELLA RIVISTA

Gentili lettori,

sono lieta di presentarvi questa nuova iniziativa editoriale, una rivista trimestrale a diffusione online, che vuole affrontare temi di grande attualità, mettendo a confronto vari punti di vista:

EDITORIALE

IL FATTO Breve presentazione del 'fatto del giorno'

1° SEZIONE STUDENTI

Conterrà articoli scritti da studenti della scuola primaria, secondaria di I e/o di II grado e testimonianze, in forma anonima, raccolte nelle scuole.

2° SEZIONE DOCENTI

In questa sezione verranno presentati articoli scritti da docenti della scuola primaria, secondaria di I e/o di II grado

3° SEZIONE GENITORI

In questa sezione verranno ospitati contributi di genitori più o meno direttamente coinvolti nella vicenda in questione.

4° SEZIONE PSICOLOGI SCOLASTICI

In questa sezione uno Psicologo scolastico offrirà il proprio punto di vista esaminando le implicazioni psicologiche e relazionali del fatto in questione.

5° SEZIONE ESPERTI

In quest'ultima sezione infine verranno presentate le considerazioni di un esperto, scelto di volta in volta per competenze specifiche in merito al tema affrontato.

APPROFONDIMENTI

In questa sezione si potranno trovare link ad articoli e post sull'argomento.



Presidente dell'Associazione No Profit di Promozione Sociale 'IL CALEIDOSCOPIO'
Psicologa scolastica e Psicoterapeuta.
Autrice di libri e articoli sulla prevenzione della dispersione scolastica
e dei comportamenti a rischio nell'infanzia e nell'adolescenza.

SQUID GAME

IL CONTAGIOSO GIOCO CRUDELE

IL FATTO

La serie coreana 'Squid game', distribuita da Netflix, è diventata il fenomeno del momento e, nonostante sia vietata ai minori di 14 anni, sta spopolando anche tra molti bambini.

Giochi tipici dell'infanzia vengono inseriti in un contesto narrativo angosciante e mortifero, in cui uomini e donne disperate accettano l'elevatissimo rischio di morire – uno solo in realtà potrà salvarsi – nella speranza di poter dare una svolta alla propria vita, considerata il vero 'inferno' e vincere un'enorme quantità di denaro.

Nelle ultime settimane, si succedono segnalazioni relative a bambini e bambine che giocano a "1, 2, 3 stella!" nel cortile della scuola, o nei giardini pubblici, imitando la serie e picchiano i



compagni che sbagliano o imitano il gesto della pistola sulla fronte dei compagni.

Perché questa serie tv, nonostante la sua crudeltà, sta avendo così tanto successo? Quali sono i possibili effetti sugli spettatori più giovani?

Quali le responsabilità degli adulti? Questa rivista vuole essere un momento di sensibilizzazione nei confronti dei tanti, troppi adulti assenti, o distratti, che ignorano e/o sottovalutano il problema educativo insito nell'utilizzo delle nuove tecnologie da parte dei minori.

Vuole essere anche un momento di confronto tra i diversi protagonisti dell'educazione dei giovani: dirigenti scolastici, insegnanti, psicologi scolastici, educatori, suore, sacerdoti e tutti coloro che desiderano partecipare alla costituzione di una solida Comunità educante.

Auspiciando di aver fatto una scelta utile con la creazione di questa rivista online, auguriamo a tutti

“

*Nell'uomo
autentico si
nasconde un
bambino:
che vuole giocare.
(F. Nietzsche)*

Buona lettura!



SOMMARIO

SEZIONE STUDENTI

GIOCHI PERICOLOSI

A cura di Jacopo e Mattia Belocchi, studenti

1

IO L'HO VISTO!

A cura di Sofia Listorto, Psicologa scolastica, Psicoterapeuta,
Presidentessa Ass. Il Caleidoscopio

2

SEZIONE DOCENTI

SQUID GAME, UNA SFIDA EDUCATIVA

A cura di Gianmarco Graziano, Docente Referente delle Attività Didattiche
della Scuola Secondaria di 1^ Grado "Sacro Cuore" Roma

5

SQUID GAME, TRA GIOCO E REALTÀ

A cura di Luca Rosati, Insegnante di Educazione fisica della Scuola Primaria "Lucia Noiret" Roma

7

SEZIONE GENITORI

CON IL GIOCO COPRIAMO OGNI SOPRUSO

A cura di Alessandro Belocchi, genitore di adolescenti, Psicologo e Psicoterapeuta

10

COME I PROGRAMMI VIETATI AI MINORI SI INSINUANO NELLA VITA DEI BAMBINI

A cura di Francesca Piras, mamma di bambini

12

SEZIONE PSICOLOGI SCOLASTICI

SQUID GAME. IL GIOCO CRUDELE CHE 'DISUMANIZZA' I GIOVANI

A cura di Sofia Listorto, Psicologa scolastica, Psicoterapeuta, Presidentessa Ass. Il Caleidoscopio

14

SEZIONE ESPERTI

"CULPA IN EDUCANDO" e "CULPA IN VIGILANDO" Le responsabilità dei genitori

A cura di Danila Capone, DL Giurisprudenza

18

L'ENNESIMO PARADOSSO TRA ETICA E BUSINESS

A cura di Danila Capone, DL Giurisprudenza

23

APPROFONDIMENTI

Riflessioni conclusive

27

Comunicato Stampa Autorità Garante per l'infanzia e l'adolescenza

28

Lettere consigliate

29

IL CALEIDOSCOPIO

31

Le nostre iniziative

33

Contatti

34



GIOCHI PERICOLOSI

MATTIA E JACOPO BELOCCHI
STUDENTI

Abbiamo conosciuto la serie attraverso il social "Tik Tok".

L'impressione è stata di una serie coreana difficilmente comprensibile, con una buona qualità delle riprese, ma comunque violenta poiché vi erano diverse morti sanguinose.

L'idea di un gioco collettivo rende superficialmente la visione piacevole ed interessante, poiché ci sono giochi da bambini apparentemente innocenti.

La spirale di violenza cresce progressivamente nelle puntate.

Non riteniamo che vi sia un messaggio positivo nel proporre dei giochi in cambio di denaro.

I giocatori "carcerati" sono poco solidali tra di loro e tendono a scavalcarsi pur di sopravvivere.

Un altro particolare terrificante riguarda l'utilizzo degli organi dei giocatori deceduti, i cui introiti andavano comunque ad allargare la ricchezza monte premi finale dei giocatori carcerati.



Riteniamo comunque che i ragazzi dai 14 anni in su possano vedere la serie, in quanto hanno sufficienti strumenti per distinguere il bene dal male e non imitare alcuni comportamenti violenti.

Mentre per quello che è avvenuto fino ad ora, dove alcuni ragazzi si sono trovati ad imitare tali giochi e comportamenti della serie, riteniamo che i genitori non abbiano vigilato sufficientemente.

È importante che i genitori impediscano la visione di questa serie ai propri figli se minori di 14 anni. Vorremmo inoltre ricordare ai ragazzi sotto i 14 anni di non imitare e prendere alcun esempio da quanto hanno visto, perché comunque è una serie violenta e con messaggi sbagliati.

Le tute dei carcerieri sono simili a quelle dei personaggi della serie "La casa di carta" dove però in "Squid game" non si scoprono mai, non mostrano la loro identità, se scoperti vengono uccisi.

Essi mantengono così un vantaggio nel perseguire i loro turpi comportamenti.



IO L'HO VISTO!

*Testimonianze raccolte da Sofia Listorto
Psicologa scolastica, Psicoterapeuta,
Presidentessa Ass. Il Caleidoscopio*



“MI SONO SPAVENTATO”

In queste settimane, in qualità di Psicologa scolastica, ho parlato con moltissimi studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado, che, individualmente o in gruppo, hanno manifestato il fatto di essere a conoscenza dell'ormai famosa serie televisiva e/o di averla vista, talvolta in presenza dei genitori, altre volte a loro insaputa. Considerata la delicatezza del tema in questione, ed al fine di proteggere l'anonimato dei minori con cui ho parlato per raccogliere le loro esperienze, non menzionerò nessun dato personale che possa consentirne il riconoscimento.

I genitori, come da accordo con i minori interessati, sono stati allertati.

In via del tutto provvisoria, al momento mi è possibile delineare 4 profili, con delle situazioni 'borderline' di confine:

1. “Mi sono spaventato”
2. “È divertente ma mette ansia”
3. “Non è mica tanto violento”
4. “Fa riflettere”

Emblematico di questa tipologia di bambini è il caso di N. di 10 anni, che è venuto a conoscenza in maniera del tutto casuale dell'esistenza di questa serie ed ha visto delle scene che lo hanno turbato. Stava guardando dei 'normali' cartoni animati, adatti alla sua età, e gli è comparso un pop up di promozione della serie 'Squid game'; incuriosito ci ha cliccato sopra ed è rimasto shockato ed inorridito dalle immagini cruente e macabre che ha visto.

Non intende ripetere l'esperienza e ne ha parlato spontaneamente con i genitori. Vorrebbe sentirsi più protetto dal rischio di rivivere esperienze analoghe.

Questa tipologia di bambini non si dimostra interessata a questo genere di spettacoli, abitualmente sceglie trasmissioni televisive e videogiochi 'tranquilli', preferirebbe evitare di trovarsi esposto a scene violente.

BORDERLINE: Talvolta bambini caratterizzati da questo profilo potrebbero sentirsi stimolati dai compagni ad 'informarsi' e quindi cercano su canali informativi alternativi, come YouTube o Tik Tok, delle informazioni aggiuntive, per non mostrarsi 'piccoli' ed ignari di ciò che invece affascina alcuni compagni.



“È DIVERTENTE MA METTE ANSIA”

Questa tipologia di bambini vive un sentimento ambivalente di curiosità e disagio nei confronti della serie; alcuni di loro affermano di averla vista insieme ai loro genitori, altri invece, di nascosto.

Che impressione ne hai tratto? “Che è possibile fare tanti giochi divertenti in pochi giorni... mi ha incuriosito, soprattutto il 1° gioco “1, 2, 3, stella!” ...era bello il corridoio che dovevano salire, tutto colorato...”

Può succedere che vi sia un'errata interpretazione della realtà che in questo caso viene edulcorata in quanto alla domanda “Cosa succede a quelli che non si fermano?” spesso le risposte ricevute sono:

Vengono eliminati, li portano da un'altra parte, in un posto buio e aspettano che finisca il gioco.... Poi rientrano con gli altri per il gioco successivo*.

Un altro bambino dice: Dopo li portano a casa loro.

Questi bambini di fatto rimuovono un elemento molto drammatico, ovvero che i giocatori che perdono vengono eliminati definitivamente, in quanto vengono uccisi, spesso con immagini sanguinose e fortemente perturbanti.

Ti sembra che la visione sia adatta per tutti?

Si è adatto per tutti

Non mi è piaciuto il gioco dei vetri, avevo ansia visto che ogni volta che sbagliavano, c'era un tappeto profondo, avevo ansia che potevano cadere. Non mi è piaciuto tantissimo.

Ti ha dato fastidio?

“Non tantissimo, un pochino”. “Gli altri giochi erano abbastanza tranquilli, avevo ansia che potessero cadere, che si potessero ferire con i vetri”



C'era qualcuno che si faceva male?

Le guardie li portano da un'altra parte e li cercano di curare.

In realtà i giocatori deceduti vengono portati in una stanza segreta dove vengono prelevati i loro organi che verranno successivamente venduti. Molti bambini non capiscono il significato di queste immagini, o comunque dimostrano di ignorarlo.

Molto interessante, ed altrettanto preoccupante, quanto emerge nel secondo profilo: la negazione della realtà per ‘proteggersi’ dal dolore mentale, la rimozione delle scene particolarmente cruenta, per evitare un'ideazione fortemente destabilizzante - in un'età in cui, lo ricordiamo, il gioco è la realtà fondante dell'esperienza - ovvero che ‘chi gioca e perde, muore!’ Ma quanto costa in termini psichici questa rimozione?

BORDERLINE: sulla ‘linea di confine’ talvolta si evidenzia una posizione intermedia tra questo profilo e quello che verrà descritto successivamente, che si manifesta con un'oscillazione tra una posizione passiva, in cui lo spettatore, bambino o adolescente che sia, si sente sopraffatto dalle emozioni evocate dalle immagini macabre, e una posizione attiva, in cui emerge un desiderio di emulazione, come vedremo successivamente, che talvolta sfocia in agiti nel gioco reale o virtuale.



“NON È MICA TANTO VIOLENTO!”

Questo è il profilo di quei bambini che riconoscono la crudezza e l'efferatezza presente in determinate scene, in cui i protagonisti crudelmente infieriscono sui corpi delle vittime, ma si sono già abituati alle immagini di violenza, non ci prestano nemmeno tanta attenzione, talvolta si mostrano eccitati dalle immagini più 'cruente'.

In questa situazione emerge in modo spiccato la 'necessità di emulazione', di 'identificazione con l'aggressore' per smaltire le angosce assorbite con la visione di scene cruente.

In questo caso, ci troviamo di fronte all'attuazione del principio alla base del sensation seeking, la ricerca di emozioni sempre più forti, agita in modo semplificato quando sono più piccoli (dare uno schiaffo al compagno che perde, spingerlo apposta per farlo cadere) oppure virtualmente, nella ricerca di videogiochi che propongono conflitti sempre più aspri in un continuo crescendo come con Roblox o in determinate versioni di Minecraft.

Alcuni bambini ammettono: 'C'è un videogioco Roblox, che si gioca online con tantissimi giocatori che non si conoscono, ma ci sono anche dei miei amici; i giocatori creano delle mappe, alcune come i giochi della serie Squid Game. Io anche ci ho giocato, è divertente.'

Questi ragazzini potrebbero diventare, se già non lo sono, i futuri fruitori della saga di GTA 5 e di videogiochi simili, in cui la violenza viene premiata. Il confine tra i videogiochi violenti ed i fenomeni di ostilità e violenza sui social è molto labile e talvolta può produrre un pericoloso scivolamento che può sfociare nel cyberbullismo.



“FA RIFLETTERE”

Questa posizione tendenzialmente viene assunta dai ragazzi più grandi e da alcuni giovani adulti che, pur riconoscendo la 'crudezza' di determinate scene, individuano un intento fortemente critico a livello sociale nella serie televisiva che mette in luce il potere economico nelle mani di pochi, un'iniqua distribuzione delle ricchezze, la disperazione e l'avidità che rischia di mettere gli uni contro gli altri i tragici giocatori di questo gioco fatale, come talvolta purtroppo capita in determinate realtà fortemente degradate.

Sovente viene manifestata una critica per il compiacimento morboso insito nelle scene più drammatiche.



SQUID GAME UNA SFIDA EDUCATIVA

GIAMMARCO GRAZIANO

Docente Referente delle Attività

Didattiche della Scuola Secondaria di 1^ Grado "Sacro Cuore" Roma

Da ormai diversi giorni si è imposto, come fenomeno del web (e non solo), la serie televisiva sud coreana di Squid Game, serie che, nonostante il grande successo, non ho ancora visto e che, forse, non vedrò mai. Tuttavia, come tutti i grandi fenomeni che coinvolgono i ragazzi, per noi docenti, risulta impossibile non esser informati e, a volte, anche indirettamente partecipi di questi nuovi “fenomeni”.

La serie in oggetto, dopo numerose polemiche e proteste da parte di tutta la comunità educante, è stata vietata, sulla carta, ai minori di 14 anni.

Nonostante il discutibile limite anagrafico, troppo basso per una serie che di umano, già dal trailer, ha ben poco, essa continua ad esser vista dalle fasce di età più disperate.

La serie, per la sua relativa “naturalità” e “fattività” con la quale avvengono i giochi, continua ad istigare numerose reazioni avverse da parte dei ragazzi di tutto il mondo.



L'enorme successo della serie, non solo tra i ragazzi ma anche tra gli adulti, va ricercato, probabilmente, in un'accurata individuazione di temi ed immagini visive create ad hoc per generare interesse: i giochi da bambini, le ambientazioni della nostra infanzia, le divise, etc...

La violenza stessa, che avviene, con relativa spontaneità e che si inserisce in un contesto di gioco “semplice” e di facile replicabilità – come il famoso “uno, due, tre, stella...” – non può che destare preoccupazione per tutti coloro che si occupano di educazione e sviluppo.

Il fenomeno, diventato ormai virale, non solo è impossibile da poter “ignorare”, ma rende inevitabile valutare possibili soluzioni nel difficile tentativo di arginarne una ancor più capillare diffusione ed estensione.



Va inoltre segnalato ed approfondito un altro aspetto importante: all'interno della serie sono trattate anche e soprattutto importanti temi di carattere sociale che necessitano di una giusta guida e di una giusta attenzione e spiegazione. Le persone coinvolte sono, perlopiù, persone che vengono "dal disagio", con problematiche economiche rilevanti. È infatti il "gran premio" ad attirare e spingere le persone ad aderire al pericoloso gioco (che loro scoprono tale in un secondo momento!).

In questo contesto, la guida di noi adulti, diventa non solo utile, ma necessaria. Lo sguardo attento di chi, volente o dolente, sia in grado di spiegare, non senza fermezza, le atrocità che avvengono all'interno della serie.

Quel filtro che possa guidarli nel distinguere la realtà dalla finzione, al fine di creare una corretta sensibilizzazione ed "alfabetizzazione" alla cultura digitale, che li aiuti a discernere il "buono" dal "cattivo".

Il fatto che i nostri ragazzi sappiano usare i dispositivi tecnologici non significa che siano in grado di comprenderne i benefici e, soprattutto, i rischi; oppure che siano consapevoli delle conseguenze delle proprie azioni sull'altro. Come diceva Maria Montessori:

**IL BAMBINO È SENSIBILE
A UN PUNTO ESTREMO,
IMPRESSIONABILE IN
MODO TALE CHE
L'ADULTO DOVREBBE
SORVEGLIARE TUTTI GLI
ATTI E LE PAROLE,
PERCHÉ ESSE GLI
RIMANGONO SCOLPITE
NELLA MENTE.**

MARIA MONTESSORI



SQUID GAME TRA GIOCO E REALTÀ

Luca Rosati

*Insegnante di Educazione fisica della
Scuola Primaria "Lucia Noiret" Roma*

Squid game, nota serie tv che sta avendo successo nell'ultimo periodo, è diventata un modello da emulare. A scuola, come nella vita, l'emulazione è il principio con il quale, i bambini apprendono molte cose (camminare, correre, saltare), ma qui si rischia di copiare atteggiamenti violenti e pericolosi.

Personalmente, trovo sbagliato far vedere questo tipo di serie tv a bambini della scuola primaria o di primo grado; i significati, ma soprattutto le scene, proiettano in una realtà distorta.

Il bambino, come detto in precedenza, emula, ma non riesce a capire dove finisce la finzione e inizia la realtà; questo è un grande limite da non oltrepassare. All'insegnante e al genitore, spetta il compito di monitorare e filtrare cosa si dovrebbe sapere o vedere.

Monitorare e filtrare, sono i due consigli che darei a tutti.



Monitorare, cosa vede o fa il bambino a casa, perché, spesso, i bambini sono liberi di navigare o ricercare i contenuti più strambi. È lì che il tutto inizia.

Il genitore, monitorando, aiuta il/la proprio/a figlio/a a selezionare cosa è idoneo o non idoneo vedere, ma soprattutto crea un dialogo nella propria casa. Troppe volte, dentro le case, si negano i problemi come questi; si ha la paura di essere giudicati nell'educazione che si impartisce, ma non deve essere così. Affrontare i problemi e le tematiche, delle volte anche con discussioni, è un tassello importante per la costruzione del nucleo familiare; vivendo in una società frenetica con ritmi infernali, si "pesano" i momenti da condividere in casa, tralasciando per mancanza di tempo le tematiche che educano al meglio i propri figli.

Le cose da fare sono tante durante la giornata, ma sapere cosa fanno o vedono i propri figli è fondamentale; semplicemente, perché ci aiuta a capire come sono e crescono.





Filtrare. La tecnologia ci permette tramite password o parental control di filtrare i contenuti, questi strumenti devono essere utilizzati a tutela del minore. Utilizziamo queste risorse per controllare i loro accessi e la loro libertà di accedere a materiali non idonei. Filtrando, permettiamo al bambino di crescere in serenità e di maturare con idee più sane e consone alla sua fascia di età.

Il mondo scolastico, e in primis l'insegnante, deve sensibilizzare su quanto scritto sopra; deve avere un ruolo guida per segnalare dinamiche pericolose o riconducibili a tali.

L'insegnante, delle volte, si trova di fronte un muro da scalare da solo; questo muro va scalato con l'aiuto delle famiglie e di specialisti, come la psicologa scolastica.

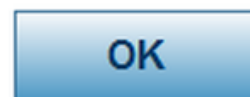
Inoltre, queste dinamiche portano un elevato stress all'insegnante, che deve fronteggiare le difficoltà del gruppo classe anche nell'apprendimento didattico; il tempo a scuola per la didattica e l'analisi di tali tematiche non è mai abbastanza, ma non si può lasciare tutto il carico sulle spalle di una figura.

I giochi derivanti da serie tv come Squid game portano conflittualità all'interno del gruppo classe e troppe volte si sente parlare di emarginazione e bullismo.

Giochi violenti creano fratture nell'integrità del bambino, ma soprattutto nella sua socialità; viene ampliata la forbice tra chi è incluso e chi no, tra chi può avere e chi no, tra essere il "mio" amico/a e chi no.



Connection lost.



Questi conflitti ed emarginazioni possono crearsi in qualsiasi momento e sono una vera preoccupazione per il docente e la scuola.

Vi riporto un esempio di come potrebbe essere una situazione in una classe e a quante preoccupazioni andrebbe incontro l'insegnante.

Le classi, in media, sono composte da ventiquattro alunni; questi non devono essere visti come semplici individui. Per l'insegnante, sono ventiquattro piccole personalità da formare, plasmare, valorizzare e far maturare; non vi basta?

Sono viste come ventiquattro realtà, tutte differenti tra loro; differenti per vissuto, per famiglia, per storia, per emotività e affettività. Guardando con questi occhi la situazione dei ventiquattro bambini, potete capire come siano complesse le dinamiche di un gruppo classe e di quante preoccupazioni si fa carico l'insegnante per far andare al meglio tutte le cose.



L'insegnante deve allo stesso tempo, far maturare la socialità del gruppo classe e portare avanti la didattica; pensate ora, al carico di stress che può avere se due bambini, dal nulla, creassero una conflittualità per un gioco come Squid game. La situazione diventerebbe veramente pesante e insostenibile. L'insegnante deve essere un argine e una guida per i bambini, non chiede altro che collaborazione e aiuto dalle famiglie.

Concludendo, vi racconto un piccolo episodio che ho osservato durante una ricreazione.

Due bambini stavano giocando, innocentemente e in maniera divertita, al classico gioco 1,2,3 stella; li osservavo nelle loro smorfie buffe e nelle loro dinamiche bambinesche. Proprio quando tutto faceva pensare ad un clima sereno, ecco la mano di uno dei due bambini che prende la forma di una pistola e BANG.

Richiamando i bambini e facendomi spiegare il gioco che facevano e come erano finiti a spararsi, i due mi hanno fatto capire che avevano emulato un qualcosa di cui non capivano il significato e il senso. L'idea di giocare in questo modo, è nata da uno dei due, che usando il cellulare, aveva visto tramite YouTube, involontariamente dei video di squid game.



Tale "libertà" di navigare senza controllo, permette al bambino di accedere a una quantità infinita di dati e video senza censura, ma soprattutto non adatti alla sua fascia di età.

La vicenda dei due bambini è stata risolta in maniera molto semplice, cioè parlando e stuzzicando le loro menti su cosa era giusto o non giusto fare; su cosa era divertente e cosa no; su cosa era finzione e realtà.

MONITORARE e FILTRARE, le chiavi contro Squid game.



CON IL GIOCO COPRIAMO OGNI SOPRUSO

Alessandro Belocchi
Genitore, Psicologo, Psicoterapeuta

Una mia collega, settimane fa, ha scritto un articolo riguardo 'Squid game' mostrandosi fortemente allarmata. Successivamente ci siamo sentiti per telefono e la conversazione ha creato dentro di me una forte curiosità, tanto da decidere di vedere alcune puntate di questa serie. Generalmente non mi allarmo di fronte a queste evenienze, anche se sono molto curioso di fronte ai nuovi fenomeni e alle serie televisive.

Sono un padre di due ragazzi di quasi 14 anni, frequentemente le conversazioni vertono su tali argomenti e nei pochi momenti liberi ci piace approfondire la visione di alcune di queste serie, come "La casa di carta".

La mia visione di questa nuova serie si è fermata alla seconda puntata, ho ritenuto sufficiente questo per poter condividere la preoccupazione iniziale della mia collega.

Nel frattempo, ho chiesto ai miei figli cosa ne pensassero. Loro, in modo molto sintetico, mi hanno detto che c'è una forte esagerazione in merito a quello che si dice su questa serie. Solamente successivamente ho scoperto che non avevano visto nemmeno una puntata, ma il loro giudizio si basava su dei rapidi video intravisti su YouTube o su Tik Tok.

In un secondo momento hanno visto anche loro due puntate.



Tornando al loro primo giudizio, ho fatto una considerazione molto importante: questa generazione, come risaputo, apprende molti aspetti della loro conoscenza attraverso YouTube e Tik Tok, ma non tramite internet che richiederebbe già un approccio attivo di lettura, dove ci si può imbattere anche in critiche e quindi ampliare una propria visuale di pensiero. Anche dopo la visione delle due puntate i miei figli hanno considerato relativamente violento il contenuto della serie. Confrontandomi con loro non erano minimamente preoccupati del messaggio che tali immagini o la sequenza narrativa potevano portare. Mi ha colpito molto una loro frase: "I giovani non guardano al messaggio!".

Di nuovo qui si verifica una visione passiva dei contenuti offerti dai mass media.

I protagonisti della serie sono dei giocatori compulsivi con ingenti debiti e crolli finanziari, nella loro forte disperazione decidono di dedicarsi a questo gioco estremo in maniera sempre patologica, ovvero nel tentativo di risolvere i loro problemi con il gioco d'azzardo, minimamente consapevoli di ciò che li attende.



Questo aspetto potrebbe portare ad una riflessione: ovvero la fragilità psicologica e sociale espone in maniera più decisiva a rischi importanti, un po' come avviene nei "Promessi Sposi" per Renzo che, data la sua ignoranza e ingenuità, si mette facilmente nei guai, tale aspetto è relativamente trattato nelle sequenze narrative.

Ritengo che il pericolo legato alla serie sia proprio nel titolo "Squid game", dove la parola game inevitabilmente esercita nei giovani un fascino irresistibile se consideriamo quanto del loro tempo è investito in una realtà virtuale di gioco. Tale generazione considera il gioco come un elemento prioritario della loro vita, gioco che perde caratteristiche di socializzazione e condivisione come poteva avvenire in passato nei giochi di società. La maggior parte dei giochi attuali richiedono competizione e raramente una condivisione e una costruzione di alleanze.

Tornando a considerare le sorti dei protagonisti essi si trovano all'interno di questo gioco, rapiti e costretti ad un continuo rischio di essere sparati di fronte ad un minimo errore.

Questo elemento di coercizione viene mimetizzato dal loro desiderio patologico di partecipare al gioco e di risolvere le loro problematiche in questa competizione.

Inoltre, le guardie che controllano e sottomettono i protagonisti indossano una tuta rossa, che richiama immediatamente ad una altra serie televisiva: "La casa di carta". Questo rende l'aspetto più familiare e anche la visione come scontata, in quanto si è abituati a vedere una detenzione nelle serie televisive.

Non ritengo utile concentrarsi sul commento della serie "La casa di carta", ma se tale passaggio per un adulto può essere avvertito, per un minore non è così scontato.

Le immagini delle uccisioni durante il gioco sono piuttosto forti e violente, anche se avvengono con una musica di sottofondo molto soft che rende tutto irrealistico. A mio avviso l'aspetto più drammatico è proprio la coercizione unita alla violenza.

Il gioco presente in questa serie è un gioco sadico, dove il denaro determina il potere di vita e di morte.

La visione di questa serie mi ha ricordato una serie di film horror/splatter di alcuni anni fa dal titolo "Hostel" dove i protagonisti venivano rapiti, segregati e macellati da un gruppo di sadici che pagava questa organizzazione criminale per poter operare liberamente sulle vite degli altri.

Anche se il paragone è fortemente azzardato, il tema è il valore della vita, la mancanza di libero arbitrio delle vittime e il potere/sadismo dei carcerieri e benestanti.

Tutti questi aspetti che ho trattato sembrerebbero una drammatizzazione, di fronte a una serie che propone dei giochi legati all'infanzia.

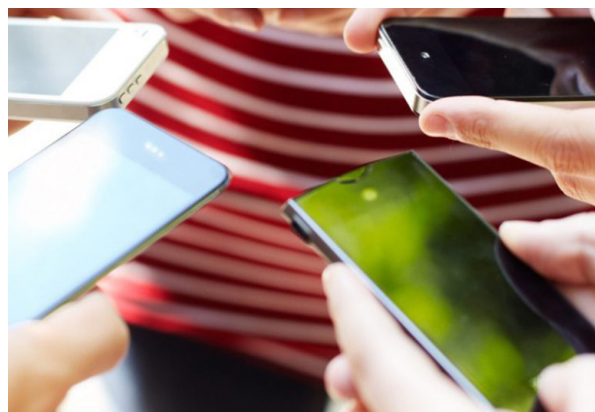
COME I PROGRAMMI VIETATI AI MINORI SI INSINUANO NELLA VITA DEI BAMBINI

*Francesca Piras
Mamma di bambini*

Buongiorno, mi presento, sono una mamma di un bambino di 10 anni e di una bimba di 6, con un lavoro e una vita normalissima, fatta di tanti impegni e situazioni da gestire, come molti di voi.

Mi piacerebbe riuscire ad esprimere, in poche righe, il mio pensiero e la mia preoccupazione riguardo il fenomeno mediatico creatosi, intorno alla serie tv "Squid Game".

Noi genitori abbiamo spesso la speranza e, a volte, la presunzione di pensare che i nostri figli siano perfetti, che ci dicano sempre tutto, che siano un libro aperto per noi e che, in ogni situazione, saremo comunque in grado di gestirla, perché li conosciamo completamente ... in realtà i bambini, per quanto siano bravi, innocenti e sinceri con noi, credo che rimangano comunque un mondo inesplorato e, specialmente nel passaggio da bambini a ragazzi, siano più vulnerabili.



Proprio in questa fase, così delicata, si insinuano, pericolosamente, alcuni programmi, come quello citato, che non sono assolutamente adatti alla loro età, per il messaggio altamente diseducativo e le immagini violente, che propongono, partendo da un gioco apparentemente innocente come "uno, due, tre ... stella", a cui tutti noi abbiamo giocato fin dall'infanzia.

Sicuramente non tutti, ma la maggior parte dei bambini di questa età ama giocare ai videogiochi, anche mio figlio è uno di loro, per questo trovo pericoloso che i bambini vengano in qualche modo richiamati, incuriositi e portati ad aprire il trailer di Squid Game, perché passa come messaggio pubblicitario, mentre stanno tranquillamente giocando ai videogiochi più adatti alla loro età.



Sicuramente ogni genitore dovrebbe stare attento a ciò che i propri figli guardano in TV e che la serie Netflix "Squid Game" è indicata come adatta ai ragazzi di 14 anni, anche se, a mio parere, è inadatta anche alla loro età, ma è pur vero che, essendo diventato un fenomeno di portata mondiale, troviamo ovunque pubblicità, abiti di Halloween e accessori legati al gioco.

Ho letto molto in questi giorni, anche commenti vari dove quasi ci si meraviglia di tanta preoccupazione da parte di alcuni, dicendo che ci sono sempre stati film violenti o cartoni animati con scene non adatte ai bambini.

Verissimo, io sono classe '74 e, da bambina, vedevo cartoni animati che oggi risulterebbero troppo violenti, ma che allora non si reputavano tali o non c'era tutta l'attenzione, che, fortunatamente, abbiamo oggi; ma è anche vero che i bambini/ragazzi, oggi, tendono ad avere una percezione della realtà che spesso viene confusa con il video gioco o la serie TV che vedono.



È tutto così reale che spesso bisogna ricordar loro quali siano i pericoli veri, che emulare tali situazioni è pericoloso, che il game over, nel gioco, ha delle conseguenze ben diverse se trasportato nella vita reale.

È importante, secondo me, non sottovalutare la presa che queste serie violente e inadatte possono avere sui bambini di oggi, per non meravigliarsi, un giorno, di avere adulti violenti e senza rispetto per il prossimo.



SQUID GAME IL GIOCO CRUDELE CHE “DISUMANIZZA” I GIOVANI

Sofia Listorto

Psicologa scolastica, Psicoterapeuta

Presidentessa Ass. Il Caleidoscopio

Continuiamo a dirlo di fare attenzione, eppure è successo ancora.

Squid game non è che l'ennesima prova di un'occasione educativa mancata, considerato il gran numero di bambini di 7 anni che lo vedono – spesso, ma non sempre, all'insaputa dei genitori - e lo riproducono nei giochi con altri bambini.

Tanto più è piccolo un bambino, tanto più ha bisogno di un mondo dotato di senso, in cui sia palese la differenza tra Bene e Male.

Al contrario questo genere di contenuti produce un grave senso di disorientamento.

Che belle quelle scale di Escher colorate in tinte pastello, evocano un mondo bizzarro e gioioso, che rende stralunato lo spettatore che di lì a poco si trova di fronte alle immagini atroci di morti, riprodotte con un realismo agghiacciante.

Bambini senza il controllo dei genitori e adolescenti vengono esposti ad immagini terrifiche, che producono deformazioni nella psiche in formazione.

Ma si può parlare degli effetti della visione di una serie televisiva così particolare senza averla vista?



Come facevano gli psicologi, all'epoca del Laboratorio di Lipsia di Wundt, decido di usarmi come oggetto di studio e descrivere questa inquietante commistione che ho sperimentato durante e, dopo aver visto l'intera serie, una sgradevole sensazione tra disgusto e bisogno di vederne ancora...

Dopo lo shock della prima puntata, è possibile una reazione di attacco o di fuga.

O si interrompe la visione, per evitare che la psiche rimanga 'tatuata da quelle immagini', come efficacemente sostiene Alberto Pellai, o ci si prepara alla battaglia, assetati di sangue, in quanto quel genere di visioni attivano l'adrenalina, come ci ricorda Anna Oliverio Ferraris.



Il meccanismo tristemente noto di 'identificazione con l'aggressore' induce i bambini a riprodurre nei cortili delle scuole 'Un, due, tre stella!' ed a simulare gli omicidi che ne seguono nella serie Squid game.

A mio avviso, ciò che di più preoccupante può avvenire continuando a guardare questa serie televisiva, è che inizia un drammatico processo di assuefazione alla violenza, per cui questo genere di film, così come analoghi videogiochi, vengono sempre più ricercati in un crescendo continuo.

Ed ancora più grave, a questo punto, è la scelta inconscia, per riuscire a 'sopportare' il dolore mentale, che i nostri neuroni specchio[1] suscitano in noi di fronte a queste immagini, di imboccare la strada dell'anestesia psichica.

In questo modo i nostri bambini e adolescenti smettono di percepire in modo empatico la sofferenza dei protagonisti e si allenano a trattare con indifferenza il dolore del prossimo.

Squid game non è certo un caso isolato.

Quello che riscontro sempre più spesso, per troppa disattenzione e noncuranza da parte dei genitori,

è l'esposizione di bambini e bambine della scuola primaria a videogiochi e film, o serie televisive, che rinforzano i comportamenti violenti.

Pensare che il proprio figlio sia un bambino maturo, non significa che sia opportuno o saggio esporlo a immagini proibite ai minori di 14 o di 18 anni, solamente perché è intelligente.

Nessun genitore, sano di mente, esporrebbe il proprio figlio al pericolo, né lo vorrebbe intossicare con alcol e fumo, mi auguro.

Nello stesso modo con cui non si deve esporre un bambino o un adolescente all'alcol, perché non ha gli enzimi per digerirlo, o al fumo passivo con la giustificazione che tanto il suo corpo è sano, perché i genitori permettono di "intossicare" la mente dei figli con la violenza?

Anche questa incuria è una forma di violenza, come mai alcuni genitori non se ne rendono conto? Questo grave fraintendimento adulto, in cui non si riconosce valore al fatto di proteggere i propri figli da immagini che possono turbarli o shockarli, è tristemente diffuso.

È inutile dire che i bambini sanno che è tutto finto, che il sangue in realtà è solo succo di pomodoro....

Ma quanto i bambini ed i pre-adolescenti sono in grado di distinguere tra realtà e finzione?

La nostra mente non distingue così facilmente tra ciò che è 'finto' e ciò che è reale.

Anche chi utilizza un simulatore di volo sperimenta una realtà 'finta', ciò nonostante è un percorso essenziale per i piloti che vogliono diventare capaci di guidare un Boeing 747.

Quindi la simulazione incide sulla percezione della realtà? Sì.

Che effetti produce nel caso di questa serie tv? La disumanizzazione della vittima, in primis.

Quelle persone che muoiono se lo sono meritato, è gente sconfitta dalla vita, che viene considerata il vero 'inferno'!

In questa umanità disumanizzata, c'è perfino una disumanizzazione dei violenti.

Tutti hanno una maschera: i guardiani, gli assassini, perfino gli scommettitori hanno i volti coperti da maschere. Tutti indifferenti e cinici rispetto al dolore.

E gli esseri umani sono ridotti a miseri cavalli sui quali i potenti perversi della terra compiono le loro scommesse di morte, oppure vengono ridotti a mobilia, a sedie e sgabelli, su cui gli scommettitori si accomodano. E quindi perché mai provare sensi di colpa?

È la stessa logica che attiva il sadismo in coloro che leggono "Justine o gli infortuni della virtù" del marchese De Sade.

Ma un video ha un potere ancora più elevato di un libro nell'attivazione di determinate dinamiche psichiche di svalutazione della vittima.

La visione di questo genere di serie televisive e l'utilizzo di analoghi videogiochi tende a favorire l'anaffettività, a ridurre le capacità empatiche, sostanzialmente a soffocare l'intelligenza sociale: l'identikit del bullo.



Che senso ha istituire, in ogni scuola, un Comitato Anti-bullismo e, contemporaneamente, non esercitare un'adeguata pressione sociale e legislativa affinché bambini e adolescenti smettano di entrare in contatto con film, serie televisive e/o videogiochi, che potenziano l'esercizio della violenza?

Sarebbe come promuovere campagne di prevenzione del tumore ai polmoni e - contemporaneamente - regalare sigarette ai bambini...Non ha senso!

In passato non si capiva che il fumo di sigaretta (attivo o passivo che sia) favorisse il cancro ai polmoni, perché l'effetto non era immediato. Ora lo sappiamo. Il tumore si manifesta dopo 5, 10, 20 anni di tabagismo e, nella maggior parte dei casi, è inguaribile.

Così come il fumo di sigaretta, in modo silente e sottovalutato, produce il tumore ai polmoni (oltre un'altra innumerevole serie di danni) così la visione di scene di violenza produce danni psichici irreparabili.



Da oltre 10 anni mi impegno ad allertare il mondo adulto, formato da genitori, insegnanti ed educatori, sui danni che questo genere di 'diseducazione' produce. Invito gli interessati a vedere il video del mio intervento Il ruolo degli adulti, genitori e insegnanti, al convegno del 17 maggio 2011 a Roma presso l'Istituto Superiore di Sanità dal titolo "I rischi in ambito scolastico: il bullismo e il mobbing. Modalità di azione e aspetti di genere"

Nel frattempo, formulo nuovamente la stessa domanda: qual è l'obiettivo di questa 'diseducazione'?

In sostanza stiamo formando una gioventù cinica e fredda, senza pietà, una virtù così scomoda per chi deve combattere ed uccidere nella terza guerra mondiale?

Allora, ribadisco, questa linea educativa è perfetta!

Non ci dimentichiamo che 'Squid Game' nasce in Corea, in un ben preciso contesto sociale, politico e militare...

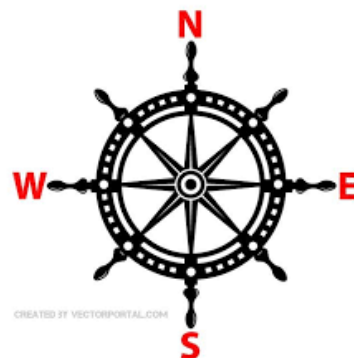
Ma, se per caso abbiamo in mente un futuro migliore, dobbiamo cambiare rotta presto, finché siamo in tempo.

Se facessi l'ennesima conferenza a scuola sul tema della violenza, verrebbero una decina di genitori, sicuramente tra i più sensibili ed attenti, coloro che ne hanno meno bisogno.

Spero che, aprendo questa finestra online, sia possibile raggiungere e far riflettere un maggior numero di persone, genitori non pienamente coscienti dei rischi a cui vengono esposti i loro figli, distratti dai molteplici impegni della vita quotidiana o che sottovalutano il problema, perché poco consapevoli delle gravi conseguenze in termini di 'disumanizzazione' che questo genere di 'giochi' produce nei loro figli.

È fondamentale quindi non lasciare i figli così piccoli allo sbaraglio, di fronte ad ogni genere di trasmissioni televisive e videogiochi, senza un adeguato filtro adulto.

Spero questa volta di essere stata chiara, inequivocabilmente.



“CULPA IN EDUCANDO” E “CULPA IN VIGILANDO” LE RESPONSABILITÀ DEI GENITORI

con particolare riguardo alla responsabilità verso i figli minori lasciati da soli e in maniera incontrollata dinanzi al web. I recenti casi di emulazione dei giochi della serie tv “Squid game” (Ex art. 2048 c.c.)

*Danila Capone
DL Giurisprudenza*

È di primaria importanza sottolineare che i genitori devono fornire ai figli un bagaglio educativo grazie al quale essi non pongano in essere comportamenti pericolosi e potenzialmente dannosi per sé stessi e per i terzi. Pertanto rientra nei loro obblighi quello di provvedere a correggere quegli aspetti caratteriali che possono risultare sintomatici di eventuali futuri comportamenti devianti o pericolosi.

Da quanto detto emerge che i genitori sono responsabili dei figli minori sotto vari punti di vista.

Questo aspetto è giuridicamente previsto non solo dalla nostra [1] Costituzione, ma anche dal codice civile, nel quale si evince sotto due diversi punti di vista la grande ampiezza della responsabilità genitoriale:

- il primo[2] punto di riferimento è senz'altro di natura familiare, derivante proprio dalla responsabilità genitoriale in quanto tale;
- il secondo è strettamente connesso alla responsabilità extracontrattuale[3]

ed in particolare alla responsabilità oggettiva, detta anche indiretta, alla quale vanno incontro i genitori per i danni commessi dai figli minori, su sé stessi o su altri[5].



Da quanto palesato in quest'ultimo punto, contenuto nell'art. 2048 c.c. riportato in nota, si ha che il fatto illecito del minore è il risultato di un'educazione non adeguata e di una mancata vigilanza da parte dei genitori, emerge in tal senso la “culpa in educando” e “culpa in vigilando”.

In sostanza la responsabilità civile dei genitori per atti illeciti posti in essere dal figlio minorenne capace di intendere e di volere si riscontra ogni volta che non si esercita la vigilanza in modo consono all'età del minore, volta a prevenire o impedire comportamenti sbagliati.

La Cassazione ha più volte affermato che la responsabilità per “culpa in educando” è da attribuire in capo ai genitori, nonostante gli stessi non siano i diretti autori del fatto compiuto materialmente dal figlio minore, perché lo avrebbero potuto evitare qualora il minore avesse ricevuto, in tempo, la giusta educazione e formazione idonea a non assumere determinati comportamenti.

Ancora più grave è la realtà in cui si ha una lesione ad interessi attinenti la sfera della persona, costituzionalmente rilevanti e protetti dall’art. 2[6] della Costituzione, quali il diritto alla riservatezza, alla reputazione, all’onore, all’immagine, comportano l’obbligo per i genitori dei cyberbulli (sul presupposto del loro mancato assolvimento dei propri obblighi educativi e di controllo sui figli) di risarcire i danni non patrimoniali conseguiti dalla vittima e dai suoi familiari.

In alcune sentenze, si parla addirittura di inadempimento dei doveri di educazione e di formazione della personalità del minore, in termini tali da impedirne l’equilibrato sviluppo psico-emotivo, la capacità di dominare gli istinti, il rispetto degli altri e tutto ciò in cui si estrinseca la maturità personale.



Lo stesso discorso vale per la “culpa in vigilando”, che si concretizza nel non esercitare una vigilanza adeguata all’età e indirizzata a correggere comportamenti inadeguati. Questa tipologia di responsabilità ne risponde il genitore tutte le volte in cui il fatto illecito compiuto dal figlio minore sia accaduto in sua assenza, o quantomeno quando egli non ne prestava la giusta attenzione.

Sul punto emergono le delicate questioni inerenti gli effetti negativi che scaturiscono dall’assenza di vigilanza dei genitori quando i figli minori vengono lasciati soli e per ore liberi di fruire sul web, e quindi, di accede a qualsiasi tipo di sito, account o pagina che internet mette a disposizione di tutti.

Infatti, il genitore può essere chiamato a risarcire un danno provocato dal figlio minorenne, su sé stesso oppure perpetrato ad altri, perché non gli ha impartito la necessaria educazione sull’uso corretto dei mezzi telematici, in questo caso dei social network e di tutto ciò a cui il minore può accedere da un qualsiasi smartphone, tablet o pc.



Sul punto si è espresso il Tribunale di Caltanissetta, con sentenza depositata l'8 ottobre 2019, con la quale ha affermato che "gli obblighi inerenti la responsabilità genitoriale impongono non solo il dovere di impartire al minore una adeguata educazione all'utilizzo dei mezzi di comunicazione, ma anche di compiere un'attività vigilanza per quanto concerne il suddetto utilizzo; l'educazione si pone, infatti, in funzione strumentale rispetto alla tutela dei minori al fine di prevenire che quest'ultimi siano vittime dell'abuso di internet da parte di terzi".

Aggiungendo che "l'educazione deve essere, inoltre, finalizzata a evitare che i minori cagionino danni a terzi o a sé stessi mediante gli strumenti di comunicazione telematica; sotto tale profilo si deve osservare che l'anomalo utilizzo da parte dei minori dei social network e, in generale, dei mezzi offerti dalla moderna tecnologia tale da lederne la dignità cagionando un serio pericolo per il sano sviluppo psicofisico degli stessi, può essere sintomatico di una scarsa educazione e vigilanza da parte dei genitori; i genitori sono tenuti non solo ad impartire ai propri figli minori un'educazione consona alle proprie condizioni socio-economiche, ma anche ad adempiere a quell'attività di verifica e controllo sulla effettiva acquisizione di quei valori da parte del minore;



riguardo all'uso della rete telematica l'adempimento del dovere di vigilanza dei genitori è, inoltre, strettamente connesso all'estrema pericolosità di quel sistema e di quella potenziale esondazione incontrollabile dei contenuti".

Quest'ultimo punto è di attualissimo dibattito in merito alla serie tv "Squid Game" prodotta da Netflix, che in pochissimi giorni è diventata un fenomeno planetario, praticamente la serie tv più vista di tutti i tempi.

Sicuramente un pubblico adulto, amante di questo genere di serie tv, può notarne l'accuratezza dei dettagli e la delicatezza della tematica trattata, ma senz'altro non è assolutamente consigliabile per un bambino, infatti Netflix stesso lo vieta ai minori di 14 anni.

Ciò che viene da chiederci è relativo al ruolo dei genitori e alla loro superficiale noncuranza: perché permettere liberamente ad un bambino di vedere scene che possono effettivamente traumatizzarlo? Il genitore dov'è? Questi interrogativi sono alla base del sempre più dilagante fenomeno dell'emulazione di questi giochi tra i bambini che prendono ad esempio le atrocità delle punizioni inflitte ai personaggi della serie tv.

Si può affermare che è ufficialmente scoppiata una sorta di “psicosi Squid Game”, con la gran parte delle scuole italiane che hanno segnalato decine di fenomeni relativi alla “emulazione del gioco” con tanto di violenza, aggressività e pericolosità mai riscontrati prima.

I docenti riportano di sentir dire, con estrema leggerezza tra i ragazzi, “giochiamo a Squid Game”, e dopo si trovano ad assistere a scene violente in cui si picchiano “a suon di schiaffi” o simulano di puntare una pistola alla tempia del bambino che perde e, quindi, deve essere eliminato.

Tra gli esperti che si sono espressi sul caso lo psicoterapeuta Alberto Pellai[1] in un lungo post che trae proprio spunto dalle segnalazioni degli insegnanti. Secondo Pellai “Dovremmo fare una lunga riflessione su quanto è tossico l’ambiente in cui stanno crescendo i nostri figli, ma soprattutto su quanto siamo diventati fragili noi adulti nel fare il nostro mestiere di adulti. Adulti con la A maiuscola non permettono ai bambini di vedere Squid Game”[7]. In particolare, l’autore dell’articolo sottolinea che “La serie è sconsigliata a chi ha meno di 14 anni, ma l’evidenza di moltissimi docenti ed educatori è che sia entrata nelle preferenze e nelle scelte di visione di molti bambini e bambine, ragazzi e ragazze preadolescenti.



La violenza della serie è anche graficamente molto 'spinta' ed esplicita: quando si viene uccisi, schizza sangue dappertutto. Gli insegnanti dicono che i bambini ci ridono su e si tranquillizzano vicendevolmente dicendosi che 'tanto non è sangue vero, è sugo di pomodoro'”.[8]

In sostanza la problematica sta nel fatto che certi contenuti non vengono metabolizzati, soprattutto da parte di un bambino che non ha ancora compiuto quello sviluppo psicologico e emotivo tale da distinguere quello che è giusto da quello che non lo è, quello che è reale e ciò che è solo una finzione.



L’attenzione del “caso Squid Game” è di portata così ampia addirittura da essere arrivata all’attenzione della Polizia Postale probabilmente anche in seguito alla petizione rilasciata su “CHANGE-ORG” dalla “FONDAZIONE CAROLINA”, dedicata a Carolina Picchio, vittima di cyber bullismo. In particolare, ciò che si chiede è di fermare lo “Squid Game”, parlando di giochi mortali imitati dai bambini con la stessa brutalità della serie tv, che ripetiamo, è solo per un pubblico dai 14 anni in su. L’organizzazione ha tenuto a precisare che la cancellazione della serie tv non è un atto censorio, ma una manovra necessaria per far fronte alla sconfitta dei “parental control” e alla crisi della genitorialità.



NOTE

[1] Art. 29 Costituzione

“La Repubblica riconosce i diritti della famiglia come società naturale fondata sul matrimonio. Il Matrimonio è ordinato sulla eguaglianza morale e giuridica dei coniugi, con i limiti stabiliti dalla legge a garanzia dell'unità familiare.”

Articolo 30 Costituzione:

“E' dovere e diritto dei genitori mantenere, istruire ed educare i figli, anche se nati fuori del matrimonio.

[2] Art. 316 comma 1 cc

Responsabilità genitoriale.

“Entrambi i genitori hanno la responsabilità genitoriale che è esercitata di comune accordo tenendo conto delle capacità, delle inclinazioni naturali e delle aspirazioni del figlio. I genitori di comune accordo stabiliscono la residenza abituale del minore”.

Art. 337- ter comma 3 cc

Provvedimenti riguardo ai figli.

“La responsabilità genitoriale è esercitata da entrambi i genitori. Le decisioni di maggiore interesse per i figli relative all'istruzione, all'educazione, alla salute e alla scelta della residenza abituale del minore sono assunte di comune accordo tenendo conto delle capacità, dell'inclinazione naturale e delle aspirazioni dei figli. In caso di disaccordo la decisione è rimessa al giudice. Limitatamente alle decisioni su questioni di ordinaria amministrazione, il giudice può stabilire che i genitori esercitino la responsabilità genitoriale separatamente. Qualora il genitore non si attenga alle condizioni dettate, il giudice valuterà detto comportamento anche all'fine della modifica delle modalità di affidamento”.

[3] Art. 2043 c.c.

Risarcimento per fatto illecito

“Qualunque fatto doloso o colposo, che cagiona ad altri un danno ingiusto, obbliga colui che ha commesso il fatto a risarcire il danno.”

[4] Art. 2048 c.c.

Responsabilità dei genitori, dei tutori, dei precettori e dei maestri d'arte

“Il padre e la madre, o il tutore, sono responsabili del danno cagionato dal fatto illecito dei figli minori non emancipati o delle persone soggette alla tutela, che abitano con essi. La stessa disposizione si applica all'affiliante. I precettori e coloro che insegnano un mestiere o un'arte sono responsabili del danno cagionato dal fatto illecito dei loro allievi e apprendisti nel tempo in cui sono sotto la loro vigilanza. Le persone indicate dai commi precedenti sono liberate dalla responsabilità soltanto se provano di non aver potuto impedire il fatto.”

[5] Art. 2 Costituzione

La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.

[6] Alberto Pellai

è medico, psicoterapeuta dell'età evolutiva e ricercatore presso il dipartimento di Scienze biomediche dell'Università degli Studi di Milano. Nel 2004 il ministero della Salute gli ha conferito la medaglia d'argento al merito in Sanità pubblica.

[7] Di Alberto Pellai

” Squid game, quella serie “vietata” che va di moda tra i più piccoli”, articolo del 16 ottobre 2021 pubblicato su “la difesa del popolo” settimanale della diocesi di Padova.

[8] Osserva nota precedente

L'ENNESIMO PARADOSSO TRA ETICA E BUSINESS

L'incongrua speculazione economica e commerciale che ha fatto seguito alla serie tv "Squid game" e i vari tentativi per censurarla dalla piattaforma NETFLIX

*Danila Capone
DL Giurisprudenza*

Innegabile è l'enorme e immediato successo della serie tv sud coreana "SQUID GAME", tale da renderla in poche settimane la saga più seguita e vista di tutti i tempi, così come sono ormai palesi tutte le polemiche che ne sono emerse in merito agli effetti negativi sui minori di anni 14.

Sicuramente non può essere sottolineata l'abilità del regista e la pienezza dei contenuti della serie tv, che è davvero curata nei minimi dettagli, riuscendo ad attirare l'attenzione di tutti su ogni aspetto, delle problematiche che riguardano non solo il Sud Corea, ma del mondo intero, tra le quali ricordiamo il gioco d'azzardo, la povertà, la disperazione e l'enorme differenza tra i veri ricchi e chi non ha davvero nulla.

La trama, nella sostanza, prevede che i partecipano volontariamente ad un gioco che poi scoprono essere mortale, nel senso che sono costretti a uccidere per non essere uccisi, un dettaglio che può sembrare piccolo, ma che in realtà genera moltissime riflessioni.

I giochi sono quelli tipici dell'infanzia del contesto asiatico, dunque sfide molto semplici che fanno concentrare lo spettatore sui vari personaggi e sulle dinamiche sociali e psicologiche e i dilemmi morali che ne conseguono.

È evidente, infatti, una macabra assurdità nel guardare uomini e donne adulti che giocano febbrilmente a giochi pensati per i bambini sono lì a osservare, godere, soffrire osservando quella crudeltà e disperazione prendere forma davanti ai loro occhi.

Il punto che ha destato grandi polemiche è probabilmente partito proprio dal 'mondo' in cui di "Squid Game" si svolge, il contesto delle scene e i vari giochi apparentemente innocui.

Nella fase iniziale della serie sembra tutto un vero e proprio grande e bellissimo gioco, ambientato in un contesto caratterizzato da una serie di bizzarri labirinti in colori verde bosco, rosa fucsia, rosso e altri colori pastello, tali da far pensare ad un bambino lasciato solo davanti alla TV, che questo programma possa essere un programma adatto alla sua età

Sicuramente la regia della serie tv ha creato ogni dettaglio di proposito per garantire l'atmosfera che poi, di fatto, ha reso famoso "Squid Game", ma ha anche provveduto a sottolinearne la pericolosità per un pubblico di ragazzi minore agli anni 14.

Nel nostro Paese, come si sente ormai da settimane, purtroppo il controllo di genitori e scuole sulla visione di questo enorme fenomeno mediatico è fallito.

Ormai da settimane quasi tutti i ragazzi hanno avuto modo di vedere se non tutta, almeno una parte, di questa serie, con molta leggerezza e facilità. Chi ha avuto genitori con una diversa sensibilità, invece, non è riuscito a vederla, ma sovente ne è venuto comunque a conoscenza per vie traverse. Insomma, tra i più piccoli non si parla di altro, come se fosse una nuova moda, un vero e proprio “gioco”.

Preoccupati, chiaramente, i genitori si sono attivati così come hanno potuto, agendo sia singolarmente che attraverso associazioni che li rappresentano.

Tutto questo per far sì che possano partire delle petizioni dirette a Netflix per bloccare questa serie in modo da essere sicuri che i loro bambini non possano più accedervi, neanche per sbaglio. Gli stessi, infatti, si sono rivolti alla polizia postale, che però ha spiegato loro di non poter far nulla, data la correttezza di Netflix nell'aver sottolineato il divieto della visione ai minori di anni 14, e trasmettendo legalmente queste puntate ai propri abbonati.

La polizia postale per venire incontro alle richieste dei genitori ha offerto anche un decalogo di consigli, che in sostanza sottolineano ai genitori di non fare vedere la serie a chi ha meno di 14 anni, visto che sarebbero vietate, e se qualche figlio ha quella età o poco più, meglio che un adulto la veda in anteprima e poi decida se è il caso di consentirne la visione.

Nonostante tali chiarimenti continuano ad essere tantissime le reazioni da parte di scuole e genitori per cercare di fermare la fruizione di questa serie tv, tant'è che la Commissione parlamentare per l'infanzia ha lanciato una petizione su Change.Org, al fine di ottenere la censura della serie.

Il fondamento di questa richiesta si basa sulla realtà concreta per cui Squid Game sta creando dei fenomeni di emulazione tra i più piccoli.



“Panorama” inoltre riporta sparatoria alla festa di Halloween a tema Squid Game: 5 morti e 7 feriti”[1] secondo questo articolo, infatti, “Il weekend di Halloween si è chiuso con una tragedia a Panama.

In un locale che aveva organizzato una festa a tema Squid Game cinque persone sono state uccise e sette sono rimaste ferite. Altri tre corpi sono stati poi trovati in una discarica. Secondo la polizia tutto rientra in una guerra tra bande.

[1]A cura di Susanna Picole, pubblicato il 31 OTTOBRE 2021, sulla rivista on line “fanpage.it”

Probabilmente in Italia siamo stati più superficiali nel non pensare ad un abbinamento così discutibile, Halloween e Squid Game, sia per i bambini che per gli adulti.

Molto più lungimiranti, invece, sono stati gli americani, i quali hanno vietato ai bambini di gran parte delle alcune scuole di ispirarsi per Halloween ai personaggi di Squid Game, infatti come spiega il New York Post, alcuni presidi hanno adottato questa restrizione dopo che si sono verificati casi di bullismo ispirati alla serie nelle scuole di Fayetteville-Manlius. [2]

È stato affermato che "a causa delle preoccupazioni per la potenziale natura violenta del gioco, non lo si ritiene appropriato per i momenti di ricreazione o nei temi discussione a scuola", inoltre, "un costume di Halloween ispirato questo show non soddisfa linee guida sui costumi scolastici perché veicola un potenziale messaggio violento".

Il sovrintendente dell'istituto Dr. Craig Tice ha infine aggiunto che, "nessun oggetto che può essere interpretato come arma, come spade giocattolo o pistole, dovrebbe essere portato a scuola e che i costumi non dovrebbero essere troppo cruenti o spaventosi in modo da non spaventare i nostri studenti più giovani".

Da queste considerazioni emerge in maniera chiara la pericolosità di questo gioco se emulato dai più piccoli e l'allarme che ha fatto sorgere tra genitori e scuole di ogni Paese e contesto, al di là dell'esplicito divieto della serie per i minori di anni 14.



Inoltre, sono emersi anche gravi episodi tra adulti che hanno compiuto atti palesemente estremi ispirandosi in qualche modo a questa ormai famosissima serie tv.

È degno di nota sottolineare il paradosso esistente tra ciò che materialmente si sta verificando tra i più piccoli, e in casi estremi anche tra gli adulti, e quindi la richiesta, addirittura di censurare Squid Game e l'enorme boom economico e commerciale che ne sta facendo seguito.

Aumentano a "macchia d'olio", sul web e ormai ovunque, ogni sorta di pubblicità relativa a gadget, magliette, tute, maschere, accessori vari ispirati a Squid Game, da una parte così tanto apprezzata, ma dall'altra così tanto criticata tanto da chiederne la cancellazione.

Insomma, gli Squid Game, costumi e gadget, sono ormai imperdibili per i fan della serie.

La produzione di tute identiche a quelle dei partecipanti ai giochi con tanto di numerazione e colori fedelissime alla serie tv, la possibilità di scegliere maschere su misura, a seconda se si preferisce quella dei membri dello staff, del frontman, nonché dei VIP, e così via dicendo,

[2] Lettera inviata a tutte le famiglie della Mott Road Elementary School

fino ad arrivare alla vendita, su misura, delle scarpe bianche senza lacci dei giocatori, alle biglie o a qualsiasi oggetto, come i biglietti da visita mortali o qualsiasi altra cosa possa riguardare la serie tv più famosa del momento denota un'evidente scaltrezza da parte di un numero sempre più crescente di attività commerciali, industrie e così via dicendo nel cogliere la "palla al balzo" per guadagnare e speculare il più possibile sulla vendita di questi prodotti.

E allora, questa serie tv, è da censurare o da consentire?

Tutto ciò appare un controsenso, soprattutto con l'emergere di videogiochi interattivi progettati da adulti e dedicati ai bambini, in maniera tale possano emulare virtualmente il gioco, naturalmente tutto questo celandosi dietro comode "maschere" secondo le quali il gioco non sarebbe propriamente identico a quello della serie tv, quando invece, nella realtà, la verosimiglianza è impressionante e imbarazzante allo stesso tempo.

Viene da chiedersi, perché la piattaforma Netflix, che ha acquistato la serie tv e ne ha provveduto alla congrua fruizione, dovrebbe essere penalizzata censurandone la visione, quando ormai è diventato un fenomeno mediatico e un prodotto di notevole business per le più svariate ditte commerciali, che si stanno arricchendo creando una serie di prodotti sulla scia della fama ottenuta da questa serie televisiva?

A sostegno di ciò, era ed è ancora possibile, infatti, acquistare su Amazon "il migliore costume per halloween 2021 ispirato alla serie del momento", e proprio sul catalogo è aggiunto: "Cosa indossare per Halloween? La scelta sembra quasi scontata: ormai è "Squid Game mania".



Tutto ciò dovrebbe indurci ad una riflessione in merito alla nostra fragile realtà, alla semplicità con la quale è possibile manipolarci e renderci improvvisamente attratti da un'icona, o una serie tv tanto da seguirne le orme e imitarne gli abiti, le abitudini e ogni caratteristica, senza percepirne la pericolosità concreta per i più piccoli in primis, ma anche per quegli adulti più fragili, che non sempre riescono a cogliere la differenza tra il bene e il male, tra ciò che reale e ciò che non lo è.

RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Obiettivo di questa rivista non è quella di fornire le risposte ultime, definitive, bensì aprire spazi di riflessione, favorire la circolarità del pensiero, l'assunzione di responsabilità degli adulti in una logica di condivisione.

Per questo scegliamo di lasciarci con alcune domande:

Ma è proprio necessario regalare un cellulare ai bambini per la 1° Comunione se poi i genitori vengono lasciati soli a cercare di controllare l'uso che ne fanno?

È il caso di esporre i propri figli ancora piccoli, anche se con la presenza di un adulto, alla visione di immagini inelaborabili, per poi costringerli a negare la realtà di quanto vedono, a costruire interpretazioni irrealistiche per evitare di doversi confrontare con dolorosi pensieri intollerabili?

Oppure consentire l'assuefazione che li rende insensibili di fronte alla violenza ed al dolore altrui?

I genitori si sentono capaci di vigilare sui comportamenti dei loro figli nelle interazioni online, nelle chat, su Instagram, su Tik Tok, o rischiano di scoprire all'improvviso che si comportano da cyberbulli?

Gli adulti, nei loro diversi ruoli, hanno il tempo da dedicare agli adolescenti per riflettere insieme sui significati, talvolta complessi, che si nascondono dietro ai programmi TV di intrattenimento a grande diffusione?

C'è una reale solidarietà tra genitori, insegnanti, educatori, psicologi scolastici, suore e preti che quotidianamente interagiscono con bambini e adolescenti nel costituirsi come Comunità educante?

L'articolo 3, paragrafo 2 della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza stabilisce che è compito degli Stati "assicurare al fanciullo la protezione e le cure necessarie al suo benessere, in considerazione dei diritti e dei doveri dei suoi genitori, dei suoi tutori o di altre persone che hanno la sua responsabilità legale".

E se l'Autorità Garante per l'infanzia e l'adolescenza intervenisse nei casi, purtroppo non così rari, di quei genitori, insegnanti ed educatori, superficiali o indifferenti, così poco capaci di proteggere e sostenere i loro figli e studenti?

COMUNICATO STAMPA AUTORITÀ GARANTE

Per completezza di informazione riportiamo integralmente il Comunicato stampa dell'Autorità Garante per l'infanzia e l'adolescenza del 29.10.2021 su questo argomento:



Comunicato stampa
29-10-2022-squid-game.pdf (garanteinfanzia.org)

Squid game, l'Autorità garante e i garanti regionali e provinciali: "Non lasciare soli i bambini"

"Sono arrivate diverse segnalazioni all'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza e ai garanti regionali e delle province autonome a proposito di bambini che nei propri giochi si ispirano a 'Squid game', una serie tv destinata a maggiori di 14 anni in cui i protagonisti partecipano a sfide che prevedono punizioni cruente in caso di sconfitta". A intervenire è Carla Garlatti, titolare dell'Autorità, anche a nome dei garanti regionali e delle province autonome che hanno affrontato l'argomento in occasione dell'ultima Conferenza nazionale di garanzia.

"Le preoccupazioni sui possibili comportamenti emulativi sono condivise da questa Autorità garante che, come in altre occasioni, tiene sotto attenta osservazione il fenomeno e che ha raccolto anche le preoccupazioni manifestate dai garanti regionali e provinciali" aggiunge Garlatti. "Certe immagini possono inoltre influire sullo sviluppo dei bambini e dei ragazzi. La visione andrebbe quanto meno accompagnata dalla presenza degli adulti, tenendo conto dell'età e dei contenuti. Va comunque considerato che i minorenni, talora, assistono a immagini di violenza reale, delle quali magari ci si preoccupa meno".

"È evidente che esiste un problema di controllo da parte degli adulti e, insieme, la necessità di trovare una risposta, in questo caso, a una serie di successo su scala planetaria. I genitori, trattandosi di video diffusi da una piattaforma di streaming, possono attivare sistemi di parental control, ma questo argine può saltare se le stesse sequenze sono condivise sui social, anche se va ricordato che sotto i 14 anni i bambini non dovrebbero poter accedere a tali piattaforme. Da questo punto di vista è inevitabile fare appello alla responsabilità dei genitori, che non dovrebbero mai lasciare i propri figli da soli davanti a uno schermo".

"È plausibile però che i bambini possano comunque venire a contatto con tali contenuti, magari per il tramite di compagni di classe o di giochi. Per questo è opportuno che genitori ed educatori inizino a discutere insieme ai ragazzi i motivi per i quali sono affascinati dai temi della competizione, della crudeltà, delle differenze sociali e della morte. È infatti essenziale cogliere quali sono gli aspetti importanti di cui sentono la necessità di parlare e affrontarli con loro". Roma, 29 ottobre 2021

Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza

Stampa e comunicazione Via di Villa Ruffo, 6 - 00196 Roma Tel: +39.06.67.79.65.51

LETTURE CONSIGLIATE

1) Anna Oliviero Ferraris, Esperta in Psicologia dello sviluppo presso l'Università La Sapienza di Roma.

- **"Non sapevi che"**

"Squid Game" è allarme bambini: ecco cosa rischiano, ha voluto esprimersi in merito alla serie tv trasmessa da Netflix più discussa del momento: "Squid Game", affermando che i bambini tendono ad emulare i comportamenti degli adulti, ma anche quelli che vedono nei videogiochi.

Pubblicato il 21 ottobre 2021

Link: <https://www.nonsapeviche.com/2021/10/21/squid-game-e-allarme-bambini/>

-In **"FQMegazine"**

Fermiamo "Squid Game", è micidiale per bambini e ragazzi. Sempre più violenza a scuola": i genitori lanciano una petizione per bloccare la serie Netflix

La dottoressa Anna Oliverio Ferraris ha sottolineato, in una intervista proprio a FqMagazine, l'importanza di un intervento del Garante nazionale per l'infanzia e l'adolescenza.

Pubblicato il 20 ottobre 2021

Link: <https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/10/20/squid-game-rischio-emulazione-econseguenze-per-gli-adolescenti-attenzione-si-sentono-incoraggiati-a-imitarequesti-comportamenti-parla-lesperta/6361422/>

2) Alberto Pellai Medico, psicoterapeuta dell'età evolutiva e ricercatore presso il dipartimento di Scienze biomediche dell'Università degli Studi di Milano. Nel 2004 il ministero della Salute gli ha conferito la medaglia d'argento al merito in Sanità pubblica.

-In **"La difesa del popolo"**, settimanale della diocesi di Padova, scrive:

"Squid Game". L'opinione di Alberto Pellai: riscopriamo il valore educativo del divieto Pubblicato il 4 novembre 2021

Link: <https://www.difesapopolo.it/Media/OpenMagazine/Il-giornale-della-settimana/ARTICOLI-IN-ARRIVO/Squid-Game.-L-opinione-di-Alberto-Pellai-riscopriamo-il-valore-educativo-del-divieto>

-In **"verbanonews"**

Il caso Squid Game, il tema della morte e la difficoltà di essere genitori oggi "Per lo psicoterapeuta Alberto Pellai la preoccupazione scatenata dalla nuova serie tv ripropone il tema di creare un'efficace rete anche virtuale di genitori e di ripensare il contesto" Pubblicato il 25 ottobre 2021 da Lidia Romeo

Link: <https://www.verbanonews.it/aree-geografiche/lombardia/2021/10/25/il-caso-squid-game-il-tema-della-morte-e-la-difficolta-di-essere-genitori-oggi/936532/>

LETTURE CONSIGLIATE

3) Luca Pisano, Psicologo, psicoterapeuta, è dal 1997 il Direttore Scientifico del Master in Criminologia Clinica e Psicologia Giuridica IFOS.

-In "Vista net.it"

"Squid Game", l'allarme dello psicologo Luca Pisano: "I bambini non hanno gli strumenti per comprenderla"

Pubblicato il 17 ottobre 2021

Link: <https://www.vistanet.it/cagliari/2021/10/17/squid-game-lallarme-dello-psicologo-luca-pisano-i-bambini-non-hanno-gli-strumenti-per-comprenderla/>

- In "Osservatorio Cybercrime Sardegna"

Squid Game: la nuova serie Netflix e l'importanza dell'educazione digitale Pubblicato il 26 ottobre 2021 da Paolo Fanti

Link: <https://www.osservatoriocybercrimesardegna.it/blog>

- In "YGNnews"

Come preparare i biscotti di "Squid Game"

Pubblicato il 30 ottobre 2021

Link: <https://www.yougonews.com/2021/10/30/come-preparare-i-biscotti-di-squid-game/>

-In "Il Messaggero.it"

"Squid Game", bambini ricoverati per gravi ustioni a Sydney: allarme dei medici

Gravi ustioni su tutto il corpo per tre bambini australiani ricoverati nelle scorse settimane dopo aver conosciuto "Squid Game" tramite dei video di TikTok. Alcuni medici australiani hanno deciso di dare l'allarme sulla potenziale pericolosità per tutti i minori entrati in contatto con la serie coreana.

La sfida del biscotto

È diventato virale il video TikTok - sempre più presente online - che mostra come fare in casa i celebri "biscotti in scatola" coreani, resi famosi da "Squid Game". Tentando di emulare quanto visto nel video TikTok, per misurarsi e sfidarsi con gli amici al gioco mostrato dalla serie tv, alcuni bambini si sono versati addosso un composto di zucchero caldo e cera d'api restando gravemente ustionati".

Pubblicato il 03 novembre 2021

Link: <https://www.msn.com/it-it/notizie/mondo/squid-game-bambini-ricoverati-per-gravi-ustioni-a-sydney-allarme-dei-medici/ar-AAQeHx1?ocid=uxbndlbing>

- In "comingsoon"

"Squid Game": I costumi di Halloween ispirati alla serie banditi da tre scuole elementari di New York

Pubblicato il 31 ottobre 2021

Link: <https://www.comingsoon.it/serietv/news/squid-game-i-costumi-di-halloween-ispirati-alla-serie-banditi-da-tre-scuole/n130760/>

IL CALEIDOSCOPIO

VISION

Una Gioventù Sana, Serena e Solidale.

MISSION

Essere un'eccellenza nel Privato sociale, al servizio dei bambini, degli adolescenti, delle famiglie e della scuola per la promozione del benessere bio-psico-sociale.

CHI SIAMO

Il Centro Clinico di Diagnosi, Riabilitazione e Psicoterapia dell'Associazione No Profit di Promozione Sociale "IL CALEIDOSCOPIO" è stata fondata nel 1995 dall'incontro di professionisti con comprovata esperienza clinica e si avvale della collaborazione di Psicologi scolastici, Neuropsichiatri infantili, Psichiatri, Psicoterapeuti ad orientamento psicodinamico, cognitivo-comportamentale, sistemico-relazionale ed E.M.D.R., Psicodiagnosti, Logopedisti, Terapisti della neuropsicomotricità, Pedagogisti, Psicologi Giuridici, Medici, Sessuologi, Nutrizionisti, Educatori professionali e Tutor dell'apprendimento (Homework Tutor).

La finalità de "Il Caleidoscopio" è quella di contrastare il malessere, il disagio psichico ed esistenziale attraverso un lavoro di promozione dell'agio, di orientamento e supporto dell'individuo nella complessità dei suoi contesti di riferimento: famiglia, scuola e lavoro, operando presso le scuole, le strutture territoriali e la propria sede.

L'Associazione detiene al suo interno un'équipe specializzata nella Valutazione neuropsicologica e diagnostica per numerose problematiche infantili: Disturbo Specifico del Linguaggio, Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA), ovvero Dislessia, Discalculia, Disortografia, Disturbo dell'Attenzione con o senza Iperattività/Impulsività (ADHD), della Disabilità intellettiva e di altre forme di Bisogni Educativi Speciali (BES).

Abbiamo attivato l'iniziativa Salv@Scuola (S@S) in tempo di COVID-19 con Counseling, Screening difficoltà di apprendimento (Metafonologia, Lettura e Scrittura) e Potenziamento online con piattaforma InTempo di Anastasis.

Siamo un Centro RIDInet dell'Anastasis per la Tele-riabilitazione dei DSA e di altre forme di BES.

I nostri esperti prendono in carico bambini, adolescenti, adulti e anziani tramite inquadramento diagnostico, trattamento psicologico, psicoterapeutico, farmacologico, logopedico, riabilitativo e di potenziamento delle funzioni esecutive nell'infanzia e nella terza età.

Accogliamo bambini e adolescenti che sperimentano difficoltà a causa di: difficoltà di apprendimento, demotivazione, bullismo e cyberbullismo, fobia scolastica, ansia, agorafobia, claustrofobia, attacchi di panico, mutismo selettivo, balbuzie, tic motori e vocali, difficoltà nella gestione dello stress e delle emozioni, depressione, ipocondria, disturbi alimentari (anoressia, bulimia, binge eating), dismorfofobia, elaborazione del lutto e dei traumi, dipendenza patologica e addiction (tabacco, alcol, droga, gioco d'azzardo, nuove tecnologie, shopping compulsivo), disturbo da accumulo (accumulatore seriale).

Prendiamo in carico persone con problemi di definizione e realizzazione personale e professionale, uomini in difficoltà nelle relazioni affettive e nella gestione della rabbia, lavoratori in condizioni di stress lavoro-correlato, burnout e mobbing.

L'intervento con le coppie riguarda: conflitti coniugali, problemi di comunicazione e sessuali, problematiche delle coppie adottive ed affidatarie, famiglie ricostituite.

È previsto inoltre il metodo di intervento innovativo del Global Impact Psychotherapy (GIP) per coppie altamente conflittuali, o in presenza di minori o disabili che richiedano un intervento coordinato per l'individuo vulnerabile e la coppia genitoriale.

Se la coppia ha deciso o definito la separazione, si interviene con la Mediazione familiare orientata al sostegno della coppia genitoriale al fine di trovare gli accordi migliori per i figli e gli adulti stessi.

Gli interventi di sostegno alla maternità ed alla genitorialità sono rivolti a situazioni specifiche di difficoltà della funzione genitoriale (problematiche emotive, scolastiche, relazionali dei figli, mancata condivisione di un modello educativo tra genitori, difficoltà relazionali genitori-figli), baby blues e depressione post partum. Sono previsti percorsi di Parent training.

Particolare rilievo hanno avuto in questi anni le iniziative inerenti al Servizio di Psicologia Scolastica Integrata e Promozione del Benessere.

I destinatari delle azioni dell'Associazione sono le componenti scolastiche: Capi d'Istituto, insegnanti, studenti e genitori, gli operatori psico-socio-sanitari delle Strutture Pubbliche e del privato sociale (psicologi, assistenti sociali, pedagogisti, sociologi, medici).

L'Associazione ha una Convenzione con l'Università Sapienza per il Tirocinio in Psicologia e con Roma Tre per il Tirocinio in Pedagogia.

L'Associazione IL CALEIDOSCOPIO dal 2019 è sede del Servizio Civile Universale.

Realizziamo corsi di Formazione per docenti, vari progetti nelle scuole a favore dei giovani ed attività di sostegno per la genitorialità.

Nel 2021 abbiamo dato vita alla rivista online PENTAGRAMMA.

LE NOSTRE INIZIATIVE

"Team Time" Corso per docenti

Il corso, strutturato in 15 ore in presenza oppure online in modalità sincro e 10 ore in modalità asincrona, ha la finalità di implementare azioni volte a favorire la collaborazione tra studenti per la prevenzione del disagio, del bullismo e della dispersione scolastica.

Verranno potenziate le life skills (abilità per la vita OMS 1994), migliorando le soft skills (abilità trasversali in particolare relative alla gestione dei rapporti interpersonali) e favorendo l'acquisizione delle hard skills (competenze digitali e specifiche, legate alle materie curriculari).

L'obiettivo è quello di favorire la socializzazione e la collaborazione tra pari, l'inclusione degli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e la valorizzazione degli studenti con Alto Potenziale (AP).

"Genitori in rete" Corso per genitori

Strutturato in 4 incontri di 2 ore ciascuno verrà realizzato in modalità blended, sia online in modalità sincrona e asincrona, che in presenza, in collaborazione con IFoS (www.educarealdigitale.com) per promuovere le competenze informatiche dei genitori e favorire la rete di alleanze tra adulti di riferimento.

"AttivaMENTE Digitale" Corso per studenti di scuola primaria e secondaria di I e II grado

Si propone un percorso formativo ed educativo-didattico rivolto ad alunni e alunne, genitori ed insegnanti sul tema del digitale per la crescita di cittadini attivi, responsabili di sé stessi e della comunità che li circonda. Nel progetto si affronteranno tematiche quali: diritti e responsabilità in internet; educazione ai media (hate speech, bullismo, stalking, molestie, spam, furto d'identità, phishing). Altra importante parte del progetto è l'alfabetizzazione informativa (information literacy) per sviluppare capacità di valutazione dell'informazione, riconoscendo ad esempio provenienza, attendibilità, completezza e qualità delle fonti. In parallelo si svilupperà una parte di creatività digitale.

CONTATTI

Associazione **IL CALEIDOSCOPIO**



CONTATTI

Le persone interessate potranno ricevere ulteriori informazioni contattando l'Associazione No Profit di Promozione Sociale **IL CALEIDOSCOPIO**, Via del Castro Pretorio, 30 – 00185 ROMA telefonando al numero **06 4940707** oppure **351 6898622** a cui è possibile anche inviare un messaggio scritto, vocale e WhatsApp, o un fax al numero 06 4469593.

SITO: www.ilcaleidoscopio.com E.MAIL: info@ilcaleidoscopio.com - sofia.listorto.2020@gmail.com

Orario di segreteria per informazioni e prenotazioni:

LUN-MAR-MER-GIO-VEN: dalle 9.00 alle 12.30