

## **PREVENIRE L'ABUSO SESSUALE SUI MINORI: SEMBRA UN GIOCO...**

di  
Chiara Camerani\*  
Roberta Sacchi\*\*

*\*Psicologa, Criminologa  
Presidente CEPIC  
\*\* Psicologa, Criminologa  
Presidente Cooperativa TRE*

*Publicato in Newsletter AIPG n° 42, anno 2010*

A differenza del mondo anglofono, in Italia la maggior parte dei programmi di prevenzione dell'abuso sessuale sui minori sono rivolti agli adulti, principalmente a genitori e insegnanti.

Senza negare l'importanza del ruolo degli adulti nella protezione dei bambini, esistono pochi programmi diretti specificatamente ai più piccoli.

“Sembra un gioco...” è un **programma di prevenzione dell'abuso sessuale sui minori diretto principalmente ai bambini** della scuola primaria. Attraverso la partecipazione al training di prevenzione i bambini vengono condotti a riconoscere, resistere e riferire situazione e comportamenti anomali secondo il noto paradigma **3R - Riconoscere Resistere Riferire**.

### **UNA DOPPIA VALENZA**

Il nome “Sembra un gioco...” ha una doppia valenza. In primo luogo è noto che i comportamenti d'abuso sessuale vengono **proposti e “mascherati” al bambino sotto forma di gioco**. Il gioco, infatti, è il mezzo preferenziale di adescamento: attraverso di esso il pedofilo cattura la fiducia e l'affetto del bambino rendendolo disponibile a mantenere il segreto.

In secondo luogo “Sembra un gioco...” è evocativo della metodologia del protocollo di prevenzione: le situazioni ed i comportamenti d'abuso vengono presentati ai bambini sotto forma di **gioco simulato**. Il programma si avvale, cioè, della stessa strategia di approccio del pedofilo, incanalando l'attenzione e la curiosità del bambino nella sperimentazione e nell'individuazione dei segnali d'allarme che vengono presentati durante il gioco.

### **CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA**

#### **Partecipazione attiva**

La partecipazione attiva è notoriamente il metodo più efficace affinché i bambini acquisiscano concetti ed abilità rispetto a metodi passivi quali letture o discussioni e anche rispetto a metodi con scarsa o nulla partecipazione quali proiezioni di video, film o presentazioni.

In “Sembra un gioco...” incoraggiamo la partecipazione attiva dei piccoli, che possono fare esperienza attraverso il gioco simulato, l'assunzione del ruolo e la sperimentazione di situazioni e comportamenti che frequentemente caratterizzano l'abuso.

#### **Training esplicito**

Nel gioco simulato i bambini fanno esperienza di situazioni che riproducono fedelmente la tecnica di approccio e di seduzione del pedofilo. Allo stesso modo, sono incoraggiati ad implementare comportamenti appropriati a garanzia della loro sicurezza testandone immediatamente l'efficacia.

#### **Training di gruppo**

“Sembra un gioco...” viene applicato sul gruppo classe. La possibilità di sperimentare in gruppo situazioni che destano allarme riduce il senso di paura. Inoltre, nel gruppo, i bambini possono

osservare ed apprendere comportamenti efficaci (vincenti nel gioco) che vengono opportunamente rinforzati.

### **Scelta condivisa**

La scelta di aderire o meno al programma di prevenzione è lasciata alla scuola ed ai genitori. “Sembra un gioco...”, infatti, non viene imposto ma proposto alla direzione scolastica. È la scuola a veicolare la proposta ai genitori. Il coinvolgimento della scuola e dei genitori supera la naturale resistenza degli adulti ad affrontare il tema della pedofilia con i bambini, ponendo in essere un circuito virtuoso che potenzia gli effetti del programma di prevenzione.

### **Coinvolgimento dei genitori**

Il training dei bambini è preceduto da incontri tra genitori ed esperti. Anche gli adulti, infatti, mostrano di non conoscere il fenomeno. **I genitori sono più spesso preoccupati del possibile adescamento da parte di uno sconosciuto, ignorando l’altissima incidenza del fenomeno nelle mura domestiche. Ritengono poi che il rapporto sessuale completo rappresenti la maggior parte dei casi d’abuso ignorando la maggior incidenza dei “contatti sessuali”.** Altra fonte di confusione è costituita dalla pedofilia, dalla pornografia minorile e dai “pericoli” della Rete. Infine, abbiamo riscontrato un allarme significativo e non giustificato per la scomparsa di bambini e per il traffico d’organi.

Durante gli incontri con i genitori viene illustrata la metodologia di “Sembra un gioco...” ed i genitori incoraggiati a rinforzare i concetti appresi dai bambini durante il training ed a testarne le capacità apprese.

### **Coinvolgimento degli insegnanti**

Gli insegnanti vengono invitati ad assistere e partecipare al training di simulazione del gruppo classe. Ciò permette da una parte di superare la **falsa credenza che i bambini con un rendimento scolastico migliore siano maggiormente protetti dalla vittimizzazione;** dall’altra di indicare esplicitamente ai bambini la figura di riferimento in grado di comprendere ed accogliere le loro eventuali rivelazioni.

## **PROTOCOLLO**

### **Soggetti**

“Sembra un gioco...” è indirizzato ai bambini della scuola primaria (6-11 anni) sia maschi che femmine. Dal 2005 ad oggi è stato applicato su più di **4.500 bambini** del Nord, del Centro e del Sud Italia residenti sia in città che in provincia.

### **Materiali e metodi**

I bambini partecipano al training di prevenzione durante la giornata scolastica, ma non vengono avvertiti dell’arrivo dei *trainers*. Questo per due motivi: da una parte garantire la possibilità di metter in atto comportamenti spontanei; dall’altra riprodurre la reale dinamica dell’abuso che compare in modo “inaspettato” nella routine dei bambini.

Il gruppo dei *trainers* è costituito da tre unità - due psicologi ed un educatore. Il primo psicologo conduce i giochi di simulazione; il secondo osserva e registra il comportamento dei bambini nel gioco e l’educatore simula il “pedofilo”. Abbiamo scelto sempre un educatore di sesso maschile poiché, statisticamente, il sesso maschile rappresenta la maggior parte degli abusanti.

### **Ingresso dei trainers in aula**

Solo i due psicologi del team entrano nell’aula presentandosi come “animatori” che organizzano giochi speciali. Per evitare che si formino l’idea che qualunque adulto intenda giocare con loro costituisce una minaccia, viene stimolata nei “piccoli giocatori” la formazione di due categorie di interpretazione delle intenzioni degli adulti: la prima include gli adulti che sono stati espressamente autorizzati dalle loro figure di riferimento ad intrattenersi con loro; la seconda include gli adulti che

intendono giocare con loro senza la necessaria autorizzazione. Prima di ogni interazione con i bambini, perciò, i due psicologi fanno richiesta all'insegnante presente in aula di poter giocare con i bambini e, una volta ottenuta, "si presentano" all'insegnante con comportamenti concreti - stringersi la mano, scambiare due chiacchiere. Enfatizziamo, in questo modo, la differenza tra adulti autorizzati e non autorizzati a giocare con i bambini materializzando questa differenza con gesti concreti.

### **Residenza, età, composizione familiare, preferenze personali, conoscenza della pedofilia e del pedofilo**

Prima di iniziare la simulazione, viene richiesto ai bambini di compilare una breve scheda, lasciando loro tutto il tempo necessario per completarla.

## I GIOCHI DI SIMULAZIONE

I giochi di simulazione vengono condotti negli spazi interni ed esterni della scuola. I bambini vengono motivati a giocare - e quindi ad imparare - dalla possibilità di vincere un premio previa acquisizione di punteggi progressivi di gioco.

Al fine di osservare le scelte dei bambini e di rinforzare il comportamento adeguato, ciascuno dei due giochi viene ripetuto due volte.

### **Il gioco del nascondino come simulazione del comportamento di adescamento**

Il conduttore del gioco conduce i bambini nel giardino della scuola, dove, "per caso", incontrano il "pedofilo", al quale viene lasciato qualche minuto per entrare in contatto con loro. Il contatto del "pedofilo" con i bambini riproduce la reale condotta d'adescamento: il "pedofilo" si mostra gentile e affidabile ed esprime interesse verso il gioco che i si apprestano a fare senza intimidirli mai con atti o atteggiamenti minacciosi o coercitivi ma incoraggiandoli a giocare con lui per garantirsi successo nel gioco.

Dopo qualche minuto, il conduttore del gioco riunisce a sé i bambini e spiega le regole del nascondino: verrà assegnato un punto a quanti riusciranno a liberarsi dalla tana. I piccoli vengono lasciati liberi di scegliere il comportamento che ritengono opportuno (seguire/non seguire il "pedofilo" nel nascondiglio). Durante il gioco registriamo i nomi di chi ha scelto di seguire il "pedofilo" nel nascondiglio. Nel nascondiglio il "pedofilo" esorta i bambini a non rivelare al conduttore del gioco di aver giocato con lui.

Dopo che tutti sono usciti dalle loro tane, il conduttore del gioco comunica ai bambini il nome di quanti hanno acquisito punteggio. Lo psicologo che registra i punteggi, fingendo di non essere riuscito a registrare il nome del *"ragazzo più alto che non ha il cartellino"* chiede ai bambini di rivelarne l'identità. Come spesso accade, i piccoli non conoscono il nome del nostro educatore. Chiediamo al "pedofilo" il suo nome e la ragione della mancanza del cartellino di riconoscimento. Il conduttore del gioco chiede ai bambini spiegazioni sulla sua identità - *"è un collaboratore della scuola?"*, *"è un insegnante?"* - rendendo in questo modo evidente, ai loro occhi, che egli non appartiene al gruppo dei trainers, equivoco in cui i bambini dimostrano evidentemente di essere caduti.

### **Prima prova**

Nella prima prova osserviamo e registriamo il grado di percezione del rischio dei bambini rispetto al tentativo di adescamento, senza interferire con le loro scelte.

### **Valutazione**

Al termine del nascondino, i bambini vengono esortati ad esprimere, attraverso delle palette emoticon, accordo, disaccordo o incertezza rispetto al comportamento dei compagni che hanno seguito il nostro "pedofilo" nel nascondiglio.

Il conduttore del gioco, dopo aver spiegato la logica di attribuzione dei punteggi, comunica la risposta corretta - *è sbagliato giocare con quel signore* - e assegna i rispettivi punteggi.

### **Verbalizzazione**

I bambini, fatti sedere in circolo, vengono invitati ad offrire una spiegazione alla affermazione del conduttore *è sbagliato giocare con quel signore* ed alla conseguente attribuzione di punteggio. Registriamo le verbalizzazioni dei bambini senza interferire.

### **Seconda prova**

Nella seconda prova, che ha la stessa dinamica della prima, i bambini vengono indirizzati verso comportamenti sicuri verificandone il grado di apprendimento.

Mentre il conduttore del gioco invita i bambini a nascondersi nuovamente, il nostro educatore “pedofilo” li incoraggia a trascurare le indicazioni del conduttore e li esorta a nascondersi con lui garantendo successo nel gioco. In questa fase osserviamo e registriamo il comportamento dei bambini, non più spontaneo, ma condizionato dal punteggio ricevuto nella prima prova.

### **Valutazione**

Al termine del nascondino, viene richiesto di esprimere nuovamente accordo, disaccordo o incertezza nei confronti del comportamento di quanti hanno accettato nuovamente di giocare con “il signore”, utilizzando le palette emoticon a loro disposizione. Registriamo il giudizio espresso da tutti i bambini.

Il conduttore del gioco comunica la risposta vincente e attribuisce i relativi punteggi.

### **Verbalizzazione**

I bambini vengono nuovamente invitati a sedersi in circolo e spiegare il motivo della affermazione del conduttore del gioco - *“è sbagliato giocare con quel signore”* - e della conseguente attribuzione del punteggio.

In questa fase vengono registrate le loro verbalizzazioni e attribuito un punteggio.

Le risposte corrette, coerenti con lo scopo della simulazione, vengono via via premiate dal conduttore.

L’obiettivo è quello di portare i bambini alla consapevolezza che

- 1) è rischioso giocare con una persona sconosciuta;
- 2) è maggiormente rischioso se questa persona sconosciuta non è stata autorizzata dalla figura di riferimento – la maestra, in questo caso -;
- 3) è massimamente rischioso allontanarsi dal gruppo con uno sconosciuto senza aver avvertito la figura di riferimento.

Il gioco ha termine quando tutti i bambini sono stati in grado di verbalizzare gli obiettivi del gioco.

## **IL GIOCO DEI LADRI COME SIMULAZIONE DEL COMPORTAMENTO SEDUTTIVO**

La seconda simulazione è costituita dal gioco dei ladri. Attraverso di esso, i bambini si esercitano a riconoscere il comportamento di seduzione da parte di una figura familiare.

Il gioco si svolge all’interno di un’aula scolastica attrezzata in modo da sembrare la camera da letto di una bambina.

La scena simulata viene rappresentata dai due nostri operatori – un maschio e una femmina, abbigliata in modo da sembrare una bambina -.

Il maschio adulto simulerà il comportamento di seduzione del pedofilo. Il gruppo classe viene introdotto nella “camera della bambina” dal conduttore del gioco. I bambini vengono abbigliati da ladri e incoraggiati a rubare il pallone della bambina nella sua camera. Il riuscito furto del pallone consentirà, in seguito, di giocare con il pallone.

La scelta di assegnare ai bambini il ruolo di ladri risponde ad una duplice obiettivo. Da una parte permettere che i bambini ascoltino in silenzio lo scambio verbale tra i due “personaggi”; dall’altra provocare nei bambini il senso di allerta dovuto alla condotta illecita del “pedofilo”.

### **Prima prova**

Nella prima prova osserviamo e registriamo il grado di percezione dei bambini rispetto alle eventuali anomalie riscontrate nella scena a cui hanno assistito senza interferire con le loro scelte spontanee.

All'ingresso dei piccoli nella camera, la "bambina" ed il "pedofilo" stanno guardando la TV. Lei esprime il desiderio di guardarla fino a tarda sera. L'adulto acconsente. La bambina esprime il timore che i genitori, venuti a conoscenza del fatto, la rimproverino. L'adulto le comunica che a) è lecito mentire ai genitori b) non è necessario riferire ai genitori di aver trasgredito le loro regole; c) capisce il suo desiderio e vuole renderla felice. Al termine del programma TV l'adulto chiede alla bambina di fare un "gioco da grandi" in bagno e le propone di aiutarla. Lei si dimostra perplessa, ma l'adulto la rassicura e la invita a non rivelare il "gioco da grandi" ai genitori. Se manterrà il silenzio, le porterà un regalo. La bambina accetta e va a dormire, dando occasione al gruppo classe di rubare il pallone.

In sintesi, l'interazione tra il "pedofilo" e la bambina ruota attorno a tre concetti centrali nella dinamica d'abuso: il ricatto, il segreto ed il "gioco da grandi".

### **Valutazione**

All'uscita dei bambini dalla "camera da letto" il conduttore del gioco chiede loro di esprimere un giudizio sulla scena appena osservata, utilizzando le palette emoticon .

Viene registrato il giudizio espresso da tutti.

Il conduttore del gioco comunica la risposta corretta – "nella scena che abbiamo osservato c'è qualcosa di strano" – e attribuisce i relativi punteggi.

### **Verbalizzazione**

Il conduttore del gioco invita la classe a sedersi in circolo ed esprimere "cosa c'era di strano nella scena osservata/ascoltata" senza interferire con le loro risposte.

### **Seconda prova**

Nella seconda prova, che ha la stessa dinamica della prima, viene riproposta la scena simulata, precedentemente descritta. La differenza sta nel fatto che questa volta indirizziamo i bambini verso il riconoscimento dei comportamenti di seduzione del "pedofilo" e ne verifichiamo l'apprendimento.

All'uscita dei bambini dalla "camera da letto" il conduttore del gioco chiede loro di esprimere nuovamente un giudizio sulla scena appena osservata, utilizzando le palette emoticon. Al termine della votazione, il conduttore del gioco comunica la risposta corretta – "nella scena c'era qualcosa di strano" – e assegna i relativi punteggi.

### **Verbalizzazione**

I bambini vengono nuovamente invitati a sedersi in circolo e viene chiesto loro di individuare tre elementi strani nella scena osservata.

Al termine di ogni verbalizzazione, viene assegnato il punteggio da uno a tre. Le risposte sbagliate non vengono premiate.

L'obiettivo è quello di condurre i bambini ad identificare i tre concetti chiave – 1 ricatto, 2 segreto, 3 "gioco da grandi" -.

Quando tutti dimostrano di aver identificato i tre concetti chiave e di averne condiviso l'anomalia, il conduttore del gioco li invita a proporre una soluzione. Vengono "ammesse" soluzioni che i bambini sono effettivamente in grado di porre in essere nella realtà – es. riferire ai genitori o alla maestra eventuali comportamenti strani. Non vengono "ammesse" soluzioni teoricamente coerenti ma realisticamente improbabili – es. picchiare l'adulto.

Il gioco ha termine quando tutti i bambini dimostrano di aver identificato i tre concetti chiave e individuato una "via di fuga" verosimile.

## IL COMPORTAMENTO DEL PEDOFILO

Al termine dei due giochi di simulazione, i piccoli vengono invitati dal conduttore a “ricostruire” la storia della giornata.

Quando il gruppo classe ha “ricostruito” la storia – il conduttore comunica che i bambini sono riusciti ad identificare il “pedofilo” – parola che avevano incontrato nelle schede somministrate all’inizio della giornata.

## IL DISEGNO

Il conduttore del gioco invita la classe a disegnare il momento della giornata che è piaciuto di più. Il disegno dovrà contenere anche un “titolo” originale, significativo, che richiami il senso del gioco. Al termine del disegno ogni bambino viene invitato a scrivere un commento sulla giornata appena trascorsa.

## RISULTATI

Dal 2005 ad oggi “Sembra un gioco...” è stato applicato su più di **4.500 bambini** del Nord, del Centro e del Sud Italia residenti sia in città che in provincia.

### PEDOFILIA E PEDOFILO

I risultati principali indicano che il **71%** dei bambini dichiara di **non aver mai sentito parlare di pedofilia**.

Alla domanda “**Secondo te, chi è un pedofilo?**” il **76,9%** dei bambini **non offre una risposta**. Del restante 23,1% che risponde, solo il **5,1%** fornisce una **definizione corretta** - ad es. il pedofilo è uno che vuole fare l’amore con i bambini; il pedofilo è uno che tocca le parti intime dei bambini. Il **5%** dei bambini ritiene che un pedofilo **maltratta fisicamente** i bambini - li picchia, affermano. Il **3,5%** dei bambini afferma che un pedofilo **rapisce e/o uccide** i bambini. Il **9,5%** dei piccoli offre **definizioni bizzarre** - es. comanda il passaggio dei pedoni; cura i piedi.

### ADESCAMENTO

Durante la Prima fase del gioco del nascondino, alla richiesta del nostro operatore/pedofilo di giocare, il **67%** dei bambini **accetta** senza mettere in atto alcuna procedura di sicurezza - ad esempio, avvertire l’insegnante.

Il **67,9%** di essi **non considera** questo comportamento **rischioso**.

Alla richiesta di esprimere la motivazione al rischio corso, sottolineata dal conduttore del gioco, i bambini mostrano scarse capacità di riconoscere le caratteristiche di una situazione potenzialmente pericolosa. Solo il 24%, infatti, è in grado di verbalizzare che è rischioso giocare con uno sconosciuto.

Durante la Seconda Fase i bambini mostrano sorprendenti livelli di apprendimento: rinforzando comportamenti, valutazioni e verbalizzazioni coerenti con lo scopo della simulazione, solo il 12% di essi continua ad allontanarsi con il nostro operatore/pedofilo senza mettere in atto alcuna procedura di cautela. Più del 60%, in fase di valutazione, ritiene questo comportamento rischioso. Durante la Fase di verbalizzazione il 90% della classe dimostra di aver compreso le motivazioni del rischio corso.

### SEDUZIONE

Durante la Prima Fase del gioco dei ladri - in cui, ricordiamo, i bambini vengono indirizzati a riconoscere il comportamento seduttivo di una figura “familiare” - l’82% ritiene che nella scena osservata sia presente qualcosa di strano. Tuttavia, **solo il 7%** dei bambini è in grado di identificare **almeno uno dei tre concetti chiave** - segreto, ricatto, gioco da grandi - come elemento strano della dinamica.

Durante la Seconda Fase, quando il conduttore rinforza le valutazioni e le verbalizzazioni corrette, più del 97% dei bambini valuta strana la scena osservata e più dell’82% identifica tutti e tre gli elementi chiave della dinamica.

### COMPORTAMENTO DEL PEDOFILO

Al termine del gioco i bambini sono in grado di “ricostruire” la storia - il gioco che hanno

sperimentato - nel **92% dei casi**. Del restante 8%, solo il 2,3% dei bambini non sembra aver colto il significato del gioco.

#### DISEGNI

L'analisi dei disegni evidenzia come i bambini non sembrano preferire un gioco all'altro. La percentuale di rappresentazione dei due giochi è pressoché equivalente con una lieve preferenza dei maschi verso il gioco del nascondino e delle femmine verso il gioco dei ladri.

Nei disegni i bambini dimostrano di saper **centrare il significato** della giornata rappresentando spesso i momenti significativi del percorso di apprendimento. Quando viene rappresentato il gioco del nascondino, più spesso è riprodotta la **Fase Comportamento**. Frequentemente viene rappresentato il "pedofilo" che esorta i bambini a giocare con lui.

Quando viene rappresentato il gioco dei ladri più spesso è rappresentata la **Fase Osservazione**. Frequentemente è riportata l'esortazione a tenere in segreto il gioco da grandi nei fumetti del personaggio parlante.

Abbiamo rilevato una correlazione tra migliore grado di apprendimento e rappresentazione della Fase di Verbalizzazione.

Nei commenti i bambini esprimono spesso **divertimento, soddisfazione, gratitudine, desiderio di ripetere l'esperienza**.

Nel titolo del loro disegno, frequentemente associano l'esperienza di gioco con l'apprendimento e dimostrano di aver compreso lo scopo del training.