

Minori in cella  
"Fammi vedere  
la luna"

TATJANA ĐORĐEVIĆ

**Benevento**

# "Sono Aquila04 fammi vedere la luna" Un clic oltre le sbarre di un carcere minorile

TATJANA ĐORĐEVIĆ

**A**quila04 ha accettato la richiesta di un nuovo giocatore in un videogioco multiplayer online. Si tratta di uno "sparatutto", e i due sconosciuti cercano insieme di sconfiggere un esercito di nemici. Per compiti di questo tipo, che richiedono più giocatori, sono necessarie cooperazione e fiducia. Il primo ostacolo è superato, e stanno elaborando le strategie per affrontare le missioni successive. Nel frattempo, i due giocatori, ormai diventati amici, si fidano l'uno dell'altro e iniziano a scambiarsi messaggi che non riguardano solo il videogioco. Il nuovo amico di Aquila04 scopre che lui ha 16 anni, che viene dal sud Italia e che si trova in un carcere minorile. Così inizia l'amicizia virtuale tra due ragazzi, uno fuori e l'altro dentro il carcere. Le diverse realtà di due coetanei che si avvicinano l'una all'altra sono il tema del videogioco *Fammi vedere la luna*, un progetto dell'Associazione "Mediterraneo Comune". L'obiettivo era avvicinare la vita dei minorenni nei carceri ai loro coetanei che sono liberi.

**La rieducazione**

Gli ospiti dell'Istituto Penale Minorile (IPM) di Airola, in provincia di Benevento, hanno partecipato alla programmazione e creazione di questo videogioco, che si basa sull'interazione tra i giocatori. Questi possono scegliere tra diverse opzioni di dialogo disponibili,

e le loro scelte determinano il percorso del detenuto, portando a vari finali possibili. «La difficoltà principale è stata quella di agire sul vissuto personale dei ragazzi cercando di non parlare direttamente di loro. Abbiamo fatto emergere molte dinamiche alla base delle loro scelte cercando di andare all'origine di ogni azione parlando di fiducia, coraggio, empatia e ricostruendo le condizioni di relazione con l'altro che influenzano questi elementi», dice Guido Lavoragna, coordinatore dei progetti e direttore creativo dell'Associazione "Mediterraneo Comune". Questa associazione nasce nel 2017 a San Salvatore Telesino con l'obiettivo di creare progetti in un territorio soggetto a spopolamento e impoverimento e dove c'è una **pover-tà educativa** legata alla mancanza di opportunità e a una scuola che ha pochissimi mezzi. La creazione del videogioco durata due anni, nel 2019 e 2020, e la partecipazione dei detenuti minorenni alla sua realizzazione si sono rivelate un modello di successo per la loro rieducazione. La qualità delle relazioni tra i ragazzi è migliorata, così come la collaborazione tra loro e il personale del carcere. «Col sostegno dell'impresa socia-



le "Con i Bambini" siamo riusciti a programmare delle azioni concrete di progettazione condivisa senza avere una strada già definita. I destinatari delle azioni erano gli adolescenti e noi volevamo realizzare un videogioco con l'obiettivo di creare uno strumento orientato al superamento dei pregiudizi nei confronti dei detenuti», dice Lavorgna. «Il principio era quello di voler facilitare l'attraversamento di quella linea di confine con uno strumento digitale».

### La punizione, l'unica misura

Questo progetto ha reso la vita quotidiana in carcere più interessante. Una giornata tipica presso il centro di Airola inizia con la sveglia alle 7.30, seguita dalla colazione e dai lavori di routine. Poi iniziano le attività scolastiche e alternative, con una pausa per il pranzo, seguita dal ripristino dei corsi e delle attività alle 14.30. Alle 17 è prevista un'ora di passeggiata all'aperto, spesso dedicata a attività sportive. Dopo cena, i detenuti ritornano nelle loro celle, dove è consentito guardare la televisione con una selezione limitata di programmi. «Il diritto al gioco e al divertimento non è affatto considerato come parte integrante di un metodo educativo. Purtroppo, la punizione è ancora il principale strumento educativo nei centri di detenzione per minori», spiega Raffaella Vitelli, direttrice del programma educativo di "Mediterraneo Comune". La maggior parte dei ragazzi nel centro di Airola ha tra i 14 e i 16 anni e proviene da famiglie con situazioni complesse, spesso caratterizzate da genitori coin-

volti in problemi legali. «Sono ragazzi che hanno avuto poche occasioni di giocare nella vita» aggiunge Vitelli.

### Internet, il tabù

I minori che hanno partecipato a questo progetto, insieme ai creatori del videogioco Guido Lavorgna e Raffaella Vitelli della società Scostumat, lo hanno concepito per i loro coetanei, con un'età compresa tra i 12 e i 15 anni. L'obiettivo era aiutare gli adolescenti liberi a superare i pregiudizi verso i loro coetanei incarcerati. Nei centri di detenzione minorile, non è consentito possedere strumenti di comunicazione con l'esterno. Questa regola tuttavia non sempre impedisce l'introduzione illegale di dispositivi digitali, fenomeno di cui si sentono spesso raccontare storie. Con il progetto *Fammi Vedere la Luna*, i volontari dell'associazione Mediterraneo Comune hanno proposto l'acquisto di tablet e hanno organizzato incontri per introdurre l'utilizzo di applicazioni anche solo per manipolare le immagini. Questa cosa ha destato molto interesse tra i ragazzi. «Se ad esempio un ragazzo passa tre anni della sua adolescenza in detenzione, quando uscirà sarà ancora più escluso perché avrà rallentato la sua alfabetizzazione digitale», spiega Lavorgna.

L'uso libero di Internet è consentito solo agli insegnanti, mentre in poche carceri in Italia i minori possono eventualmente visitare solo alcuni siti web. Nella maggior parte delle carceri per minorenni, per il collegamento con il mondo esterno si utilizza il telefono fisso, e questo per dieci minuti alla setti-

mana, secondo una norma del 1970. Ora in programma c'è una proposta sulla quale i volontari dell'associazione Mediterraneo Comune stanno lavorando con un gruppo multidisciplinare che vede coinvolte alcune università. L'idea è di creare un modello di comunicazione digitale interno al carcere, ovvero un social network interno per aumentare la capacità di comunicazione tra i detenuti e tutto il personale.

### Detenuti minorenni in aumento

Secondo un rapporto dell'associazione Antigone, che si occupa della tutela dei diritti delle persone detenute, a inizio 2024 i detenuti nelle carceri minorili italiane sono circa 500, numero che non si raggiungeva da oltre dieci anni. Il gruppo di età più rappresentato è quello tra i 16 e i 17 anni, ma ci sono anche quelli ancor più giovani. Ma con loro, in questi centri ci sono anche quelli tra i 18 e i 25 anni di età, che stanno scontando una pena detentiva: persone entrate quando erano minorenni e che, a causa della mancanza di posti negli altri carceri, vi sono rimaste. Il rapporto dice che questo aumento è un primo effetto del "decreto Caivano" approvato l'anno scorso. Mentre la legislazione sulla delinquenza minorile diventa sempre più severa, secondo l'associazione "Mediterraneo" è essenziale concentrarsi su progetti educativi che consentano ai giovani detenuti di formarsi e reintegrarsi nella società. —

I ragazzi detenuti ad Airola hanno preso parte al progetto del video gioco

#### Il ventesimo rapporto di Antigone

- 1 A inizio 2024 sono circa 500 i detenuti nelle carceri minorili italiane: mai così tanti da dieci anni. Gli ingressi sono stati 835 nel 2021, e 1.143 nel 2023. I ragazzi in lpm in misura cautelare erano 340 nel gennaio 2024 e 243 un anno prima, uno degli effetti del decreto Caivano
- 2 Altro effetto del decreto voluto lo scorso anno dal governo Meloni «è la notevole crescita degli ingressi in lpm per violazione della legge sugli stupefacenti, con un aumento del 37,4% in un solo anno». La fascia anagrafica più rappresentata è quella fra i 16 e i 17 anni di età
- 3 I reati contro la persona sono il 22,7% dei reati a carico di chi entra in un Istituto penitenziario minorile: per il 55,2% si tratta di reati contro il patrimonio, il furto su tutti (il 63,9% se si guarda ai soli stranieri, e addirittura il 70,2% se si guarda alle sole donne



Una cella dell'Istituto penitenziario minorile di Airola, in provincia di Benevento

Il gioco serve a educare al digitale. Questi ragazzi hanno bisogno di una chance





**I ragazzi detenuti nel carcere minorile di Airola hanno dedicato 2 anni di lavoro al progetto del videogioco**



**Realizzare il gioco è stato un successo educativo e ha fornito ai ragazzi competenze digitali utili a ricostruirsi un futuro**



Peso:1-1%,4-62%,5-73%



Una delle copertine del videogioco "Fammi vedere la luna": un progetto creativo realizzato dall'associazione Mediterraneo Comune in collaborazione con altre realtà



Peso:1-1%,4-62%,5-73%