

Il gioco come alimento per la relazione Sintesi della ricerca

Research équipe

Alessandra Carenzio
Lorenzo De Cani
Carla Lojacono
Clelia Lupinetti

Head of research

Pier Cesare Rivoltella

1. La ricerca: origine, obiettivi, campo e strumenti

Nel 2009 Cremit e Pepita si sono incontrate per condurre una ricerca sul gioco¹, che a distanza di qualche anno abbiamo voluto aggiornare con nuovi dati e riflessioni, favorendo l'attuazione di una azione investigativa sul tema del gioco tra adulti e minori in linea con i tempi. Azione che, in questa occasione, è stata supportata e promossa da Assogiocattoli.

I temi oggetto di analisi sono annodati attorno ad alcuni temi: spazio, tempo, ruoli, attenzioni e scelte ludiche nell'ambito della famiglia, agenzia educativa fondamentale che vorremmo potenziare nella propria capacità di conoscersi e agire in modo informato. Il gioco può essere uno strumento e un osservatorio importante per consolidare il ruolo della famiglia e la capacità dei più piccoli di esprimere i propri bisogni.

Di seguito qualche dettaglio su temi e domande di ricerca:

- il gioco in famiglia (cosa fanno genitori e figli?), per attivare una riflessione educativa a tutto campo che coinvolga direttamente le famiglie, oltre che i bambini (nonni, fratelli e sorelle, educatori);
- i giochi e i ruoli scelti in termini di contenuto (a cosa gioco?), per analizzare modelli e scelte ludiche;
- il tempo del gioco (per quanto tempo gioco?), per comprendere meglio dove si colloca il giocare nella vita quotidiana dei bambini e dei care givers con cui si relazionano (pensiamo ancora al ruolo dei nonni, oltre che a quello sempre importante dei genitori);
- lo spazio (dove e in quale tessuto mi muovo quando gioco?);
- il significato del gioco e del giocare oggi, alla luce dello spazio ancor maggiore dei media sociali, della rete e dei videogiochi nel quadro dei consumi culturali dei più piccoli.

La ricerca, condotta su base regionale, ha previsto i seguenti strumenti:

- un questionario destinato ai bambini tra 7-12 (538 questionari);
- un questionario rivolto ai ragazzi tra 13 e 16 anni (314 questionari);
- un questionario rivolto ai genitori di bambini dai 3 ai 16 anni inclusi (276 questionari);
- sessioni di focus group per gruppi di età e per funzione (bambini, adolescenti, genitori).

Il questionario ha coinvolto le classi seconda, terza, quarta e quinta primaria, la seconda classe della scuola secondaria di primo grado, le classi prima e terza delle scuole secondarie di secondo grado, in modo da non toccare gli anni più sensibili e impegnati in termini didattici e di carico di lavoro previsto.

Provincia	Scuola Primaria	Scuola secondaria 1°	Secondaria 2°
Como	IC Albavilla	IC Albavilla IC Don Milani, Mariano Comense	Liceo Fermi, Cantù

¹ Il report: http://www.cremit.it/portale/adDetail.asp?cat_id=52&cat_parent=&cat_group=2&ad_id=301.

Milano	IC Ilaria Alpi, Milano IMI, Gorgonzola	IC Ilaria Alpi, Milano IMI, Gorgonzola	Liceo IIS Cremona, Milano IMI, Gorgonzola
Monza Brianza	IC Ada Negri, Caponago IC Battisti, Cogliate	IC Battisti, Cogliate	IIS Da Vinci, Carate Brianza
Varese	IC Croce di Ferno IC di San Macario	IC Croce di Ferno IC di San Macario	IS Falcone di Gallarate (indirizzo tecnico) IS Falcone di Gallarate (indirizzo grafico)

Tabella 1 - Sintesi scuole

Dal punto di vista tecnico, il questionario è stato somministrato online attraverso la piattaforma Questionpro (compilabile da qualsiasi device mobile come smartphone e tablet, pensiamo soprattutto alla compilazione da parte delle famiglie) per favorirne la diffusione.

Il focus group ha coinvolto tre gruppi/target: i bambini, i ragazzi e i genitori.

Sono state predisposte tre tracce di lavoro diverse che hanno voluto approfondire altrettanti nodi:

- il gioco in famiglia e gli elementi importanti del gioco per i più piccoli, chiedendo loro di immaginare e riprodurre delle “carte” capaci di qualificare il gioco (le carte sono state realizzate con i Sabbiairelli, lasciando i bambini liberi di disegnare e riempire di colla e sabbia i propri prodotti creativi);
- il futuro del gioco, nel caso degli adolescenti;
- il rapporto tra genitori e gioco, immaginando di essere bambini che raccontano il gioco agli adulti, nel caso dei genitori.

2. Principali rilievi

Il nodo educativo della ricerca è legato alla promozione della cultura del gioco in famiglia, per sollecitare negli adulti alcune azioni educative necessarie e rendere il tessuto relazionale sempre più pieno. Si tratta di aspetti che ritornano prepotentemente nel discorso relazionale e familiare, come dimostrano i dati ottenuti nella ricerca da poco conclusa. Li presentiamo usando 9 hashtag:

#cos'è il gioco?

Il gioco, per bambini e adolescenti, è sinonimo di relazione ed è inserito profondamente, soprattutto per i più piccoli, nella cornice relazionale. Si gioca con gli altri (e si vorrebbe giocare sempre di più con gli altri) e si sceglie di giocare proprio perché ci consente di metterci in relazione (le immagini scelte da tutti, come rappresentative, sono quelle che ritraggono persone insieme, che corrono, vanno in bicicletta o si scontrano in chiave competitiva). Per i genitori, invece, il gioco è legato all'idea di maschera - nel senso di finzione (pensiamo al gioco simbolico) - e alla creatività (colorare, creare, fare qualcosa con le proprie mani).

Stare con gli amici rimane la motivazione prevalente anche nel caso dei ragazzi più grandi, ma aumenta in percentuale (28%), sfogarsi e rilassarsi sono altrettanto importanti (16% e 15%). Pur se in forma minore rispetto ai bambini, per i quali figurava al secondo posto, anche per i ragazzi più grandi è presente la dimensione della creatività e della fantasia (8%).

#aperto/chiuso: dove si gioca?

I bambini continuano a giocare all'aperto e lo farebbero anche con maggiore frequenza se potessero: il gioco all'aperto è sinonimo di libertà, svago, possibilità di sfogarsi e di relazione. I bambini dichiarano di giocare soprattutto a casa di amici (22%) e in cortile (20%), seguono: casa dei nonni (16%), giardinetti o parco (15%), oratorio (14%).

Per quanto riguarda gli adolescenti, giocare a casa di amici (31%) aumenta notevolmente rispetto ai bambini, così come i giardini e i parchi (19%); si riduce invece il peso del cortile (10%) mentre l'oratorio rimane invariato. Il gioco in strada aumenta leggermente (da 2% a 7%).

#tempo del gioco

I bambini dichiarano di dedicarsi al gioco generalmente 1-2 ore al giorno (41%) durante la settimana, alcuni arrivano fino a 2-4 ore (24%). Nel fine settimana aumenta il tempo in cui si gioca e si rovescia la situazione: il 34% gioca 2-4 ore e il 30% più di 4 ore al giorno, solo il 27% gioca 1-2 ore.

Nel caso degli adolescenti, il 37% dei ragazzi dedica al gioco 1-2 ore al giorno e il 17% 2-4 ore, abbassando il tempo di gioco settimanale, nel fine settimana si alzano le percentuali (23% più di 4 ore), con una distribuzione simile rispetto a quella dei bambini, anche se più bassa.

#la presenza dei genitori

La scarsa presenza dei genitori come attori ludici è un dato noto e molti genitori dichiarano, nel focus group condotto, che si tratta di un aspetto che vorrebbero potenziare (per quelli che lavorano fuori casa), mentre i liberi professionisti che passano molto tempo in luogo domestico ritengono sufficiente il tempo speso con i figli.

Nel caso dei piccoli, a casa si gioca in misura equamente distribuita con fratelli e sorelle (30%), da soli (29%) e con gli amici (20%); meno con i genitori (10% papà, 7% mamma). Anche quando i bambini giocano all'aria aperta, quasi il 60% di loro preferisce sempre farlo in gruppo, con amici (38%) e compagni di classe (21%); nel gioco all'aperto diminuiscono sensibilmente i dati relativi ai genitori (7% e 3%), probabilmente per una maggiore frequenza di incontri con coetanei.

Quando i ragazzi più grandi sono a casa, giocano prevalentemente da soli (47%).

In generale, nel caso della famiglia, nonostante la quasi totalità dei genitori che hanno compilato il questionario ritenga che giocare sia educativo (99%), la loro relazione con il figlio si basa soltanto "abbastanza" (58%) o addirittura "poco" (23%) sul gioco.

Stando al dichiarato degli adulti, durante la settimana i genitori giocano con i figli meno di un'ora (60%), o 1-2 ore (30%), impegno orario che evidentemente aumenta nel fine settimana: il 37% di loro gioca con i figli per 1-2 ore e il 24% da 2 a 4 ore e si gioca più frequentemente insieme quando il figlio ha un'età compresa tra i 9 e gli 11 anni.

#videogiochi

La scelta del videogioco come soluzione comoda e veloce, oltre che praticabile, ritorna come dato confermato: molti bambini preferirebbero giocare all'aperto con gli amici, ma non sempre questo è possibile, per cui il videogioco diventa un compagno di molti pomeriggi. In sostanza, i device (soprattutto quelli mobili che ottengono una forte preferenza da parte degli adolescenti) sono accessibili, disponibili e consentono di soddisfare le proprie esigenze ludiche e la contingenza (i bambini sono a casa, spesso da soli e il parco giochi per molti necessita la presenza di un adulto).

L'11% dei bambini sceglie il videogioco come modalità preferita di gioco. Se consideriamo questo dato congiuntamente a quello relativo ai giochi su smartphone e tablet (8%), arriviamo a una percentuale del 19% di preferenza assoluta per i giochi digitali in generale.

Il gradimento assoluto (quindi il valore 10) è molto alto, sempre per questa fascia di età: il 42% indica il livello massimo associato alla domanda e ben il 64% vi assegna il valore 8 o più (su una scala da 1 a 10).

Le motivazioni legate al gradimento per i videogiochi sono così sintetizzate: "Perché mi rilasso", "per sfogarmi" e "perché non ho altro da fare" sono le tipologie di frasi che ricorrono più spesso nel caso dei bambini più piccoli.

Nel caso degli adolescenti, i giochi preferiti sono rappresentati dai videogiochi su console (23%) e per tablet e smartphone, che aumentano la propria importanza relativa (22%), per un totale del 45% di ragazzi che in assoluto preferisce giocare con giochi digitali. Questo dato è nettamente maggiore rispetto a quello dei bambini (19% tra console e tablet e smartphone).

I videogiochi sono amati (26% con un 10 su 10), anche se il livello di preferenza si distribuisce più sensibilmente tra i valori 8, 9 e 10. Si videogioca sostanzialmente perché non si ha altro da fare per il 15%, per rilassarsi (14%) e sfogarsi (11%). Dati simili si sono riscontrati nel caso dei bambini della scuola primaria.

#con chi videogioco

Con chi videogiocano i più piccoli? Spesso o molto spesso da soli (più del 50%), o con amici presenti (23%). La percentuale di risposta per "in rete con amici e giocatori che non conosco" (15%) è probabilmente da interpretare con riferimento alla condivisione "social" dei punteggi di giochi popolari e semplici (Candy Crush, Angry Birds) e non di ben più complessi -nonché potenzialmente fattori di attenzione educativa - MMOG (Massively Multiplayer Online Game), non supportati da dispositivi mobili.

Nel caso dei ragazzi, si videogioca da soli (54% spesso o molto spesso) come nel caso dei bambini più piccoli, con amici presenti (30%) o in rete (23%), e con sconosciuti (28%). Aumentano questi ultimi due valori, legati soprattutto alla condivisione "social" dei risultati ottenuti in fase di gioco, senza grandi interazioni a distanza.

Nonostante il 66% dei genitori non lo ritenga educativo, il 59% videogioca con il proprio figlio (soprattutto con figli maschi tra i 9 e gli 11 anni di età). I genitori stessi non sono forti giocatori neanche su smartphone o tablet (il 30% non ci gioca mai, il 30% ci gioca raramente e il 25% qualche volta).

#il controllo parentale

Il controllo parentale, soprattutto nel caso dei videogiochi, si limita alla questione tempo, ma non ai contenuti, se non nel caso dei piccoli. Di fatto i bambini sostengono questa ipotesi, che pare invece smentita dai genitori (che evidenziano un controllo anche sui contenuti).

Nel caso dei piccoli, le app vengono scaricate da soli o con i genitori (40% e 41%), anche perché di solito il tablet non è personale.

Secondo il 46% dei bambini più piccoli, i genitori non permettono che giochino per tutto il tempo che vogliono, e il 48% per tutte le volte che vogliono. Il controllo tuttavia sembra limitato a una vigilanza su tempi ed eventuali contatti interpersonali mediati dai giochi online, ma non riguarda il contenuto e la scelta dei videogiochi dei figli: il 48% dichiara che di fatto non ci sono limiti in termini di contenuti. Al contrario, il 74% dei genitori dichiara che i propri figli non possono videogiocare tutto il tempo che vogliono, né tutte le volte che vogliono (per il 65%).

Il controllo parentale scende notevolmente nel caso degli adolescenti: i videogiochi sono appannaggio dei ragazzi, che scaricano app e giochi da soli (70%). Inoltre, il 66% può giocare a tutti i giochi che vuole, con una sostanziale diminuzione delle restrizioni, anche relative alle possibili interazioni (il 59% dice di poter giocare con chi vuole online).

Non si tratta solo di contenuti (Gee lo dimostra parlando di videogiochi ben fatti o fatti male, aldilà del tema del videogioco), ma di collocare il consumo in un terreno condiviso e consapevole.

#giochi e videogiochi

La ricerca conferma la forte compresenza di videogiochi e giochi tradizionali, tra cui emergono i giochi all'aperto, palla e sport, ma anche i giochi in scatola, che sono scelti per due motivi: stimolano il pensiero e la strategia, ma soprattutto sono giochi che vanno condivisi e che coinvolgono più persone (ritorna la dimensione della relazione ludica). I giochi tradizionali, fuori o dentro casa, non scompaiono.

I giochi da tavolo, invece, piacciono decisamente di più ai bambini più piccoli: il 55% dei bambini vi attribuisce un gradimento dal valore 8 in su (su una scala da 1 a 10). Più nel concreto, rispetto ai giochi da tavolo, non si evidenziano preferenze nette per quanto riguarda le varie tipologie: il 27% sceglie giochi di fortuna (come prefigurato dalla scelta delle immagini associate al gioco) e il 23% simulazione (anch'esso coerente con la scelta delle immagini).

Nel contesto del videogioco aumenta, nel caso dei ragazzi più grandi, il dato relativo alla competizione e alla sfida con se stessi e con gli altri (10% e 10%), insieme all'idea di entrare in un'altra dimensione (11%).

Nella fascia della scuola primaria prevalgono videogiochi di avventura (20%) e sport (19%), seguiti dai giochi arcade (16%) e di guerra (12%). I videogiochi preferiti dai ragazzi più grandi sono quelli di sport (20%), guerra e arcade (entrambi 15%), mentre diminuiscono i videogiochi di avventura (12%), comunque più graditi rispetto agli sparattutto (11%).

Molto interessante la risposta dei bambini rispetto alla domanda "impari qualcosa quando si gioca con i videogiochi?": per il 60% di loro non si impara nulla, mentre rispetto al gioco in generale, il 92% è convinto che abbia una valenza formativa.

Il 58% dei grandi ritiene che videogiocando si impari.

#dispositivi per videogiocare

Nel caso dei bambini, per quanto riguarda i dispositivi, le console - compresa la Wii - perdono terreno (il 33% dichiara di non usarle mai), il computer è ancora meno presente; tra i dispositivi portabili, se lo smartphone non si usa mai per il 37%, è probabilmente dovuto al fatto che non ne possiedono uno personale (e i genitori non fanno loro utilizzare volentieri il proprio). La scena è invece occupata dal tablet (48% lo usa per giocare spesso o molto spesso).

Nel caso dei ragazzi, il 58% sceglie lo smartphone (che aumenta notevolmente, quasi del 20%, verosimilmente soprattutto dal momento in cui lo smartphone diventa una proprietà del ragazzo), il 29% sceglie il tablet.