

## Il gioco come alimento per la relazione



### Research équipe

Alessandra Carenzio  
Lorenzo De Cani  
Carla Lojacono  
Clelia Lupinetti

### Head of research

Pier Cesare Rivoltella

### Presentazione, obiettivi, strumenti

Nel 2009 Cremit e Pepita si sono incontrate per condurre una ricerca sul gioco<sup>1</sup>, che a distanza di qualche anno vogliamo 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.

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.

Il nodo educativo, ancora una volta, è quello 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, avendo riscontrato nell'indagine citata in apertura alcuni dati importanti che vogliamo, qui, riprendere anche in chiave comparativa:

---

<sup>1</sup> Il campo della ricerca era rappresentato da 2000 soggetti (1000 tra bambini e preadolescenti dagli 8 ai 13 anni, 1000 adolescenti dai 14 ai 17 anni) di Milano, Como, Monza, Varese e delle rispettive province, raggiunti dai questionari.

Il report: [http://www.cremit.it/portale/adDetail.asp?cat\\_id=52&cat\\_parent=&cat\\_group=2&ad\\_id=301](http://www.cremit.it/portale/adDetail.asp?cat_id=52&cat_parent=&cat_group=2&ad_id=301).

- il gioco come sinonimo di divertimento (più del 70% del campione usa parole che possiamo ricondurre all'area semantica del divertimento/svago);
- la scarsa presenza dei genitori come attori ludici, il 17% dichiara di giocare con il papà, il 12% con la mamma, più del 44% gioca da solo;
- il controllo parentale, soprattutto nel caso dei videogiochi, si limita alla questione tempo, ma non ai contenuti;
- la presenza e persistenza di forme di gioco e di giocattoli non tecnologici, accanto ai videogiochi (i primi in sostanza non spariscono);
- la scarsa presenza di videogiocatori online (meno dell'1% gioca online): si gioca con gli amici, nella stessa stanza, o da soli, ma non in rete, aspetto interessante da verificare oggi;
- la scelta dei videogiochi come operazione di comodo: sono lì, accessibili, disponibili e consentono di soddisfare le proprie esigenze ludiche e la contingenza (sono a casa, spesso da soli, e il parco giochi per molti necessita la presenza di un adulto);
- i bambini continuano a giocare all'aperto e lo farebbe anche con maggiore frequenza se potessero.

I tempi sono trascorsi con nuove presenze in termini di media sociali, relazioni online, device portabili e portatili invisibili ma del tutto attivi nel nostro modo di vivere la giornata. Per questo, la ricerca vuole capire, oltre ai temi indicati poco sopra, se vi sono degli scostamenti rispetto al ruolo dei genitori e al loro modo di giocare con i figli e quale impatto ha avuto l'esplosione della tecnologia in termini social (rilevando cambiamenti, ad esempio nel gioco all'aria aperta o nei compagni di gioco in presenza oppure online dei bambini), pensiamo al dato intergenerazionale.

La ricerca, condotta su base regionale, prevede i seguenti strumenti:

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

I questionari sono stati organizzati in cinque aree:

- anagrafica;
- raccolta delle rappresentazioni (cosa penso del gioco e come mi sento quando gioco, con due batterie di immagini);
- il gioco: tempo, luogo, relazioni, motivazioni per cui si gioca, giochi preferiti;
- i videogiochi;
- il controllo parentale.