

## **Il gioco come alimento per la relazione Report di ricerca**



### **Research équipe**

Alessandra Carenzio

Lorenzo De Cani

Carla Lojacono

Clelia Lupinetti

### **Head of research**

Pier Cesare Rivoltella

### **Indice:**

1. La ricerca: origine e obiettivi
2. Strumenti di ricerca
3. La voce dei bambini
4. Il gioco secondo gli adolescenti
5. I genitori si raccontano: qual è la loro esperienza di gioco

## 1. La ricerca: origine e obiettivi

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:

- 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.

---

<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).

I tempi sono trascorsi con nuove presenze in termini di media sociali, relazioni online, device mobili 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.

## 2. Strumenti e campo di ricerca

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.

Di seguito riportiamo le due batterie di immagini, che commentiamo brevemente.

Si tratta di quattro concetti per batteria, tratti dallo studio della letteratura sul gioco e il giocare nell'infanzia, che sono stati affrontati utilizzando due immagini per ogni concetto. In questo modo i soggetti che compilano il questionario possono esprimere il proprio parere in maniera meno vincolata.

Rispetto alla prima batteria (vedi Figura 1), si tratta di quattro componenti o concezioni del gioco che il sociologo Caillois ha utilizzato per definire il gioco (ma in realtà per definire il modo in cui l'uomo agisce nel proprio contesto sociale allargato).<sup>2</sup>

Il gioco, dunque, può essere visto come:

- agon o sfida competitiva (le immagini dei ciclisti e delle capre che lottano);
- alea ovvero come fortuna e sorte (le immagini dei dadi e del quadrifoglio);
- ilinx, ovvero come vertigine, pensiamo a quando ci spingiamo sull'altalena o intraprendiamo un percorso sfidante che ci porta molto in alto (le immagini degli scalatori, reali e figurati);
- maschera, indicando in questo senso la dimensione legata al gioco simbolico e all'idea di mascheramento (essere altro da me) che il gioco consente (le immagini del bambino truccato e della maschera realizzata con oggetti di recupero). Di fatto, quando gioco esco dal mio personaggio abituale e sono un cow boy, un astronauta, ma anche una mamma, un uomo libero, un cane, una macchina superveloce.

---

<sup>2</sup>R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000.



Figura 1 – Batteria di immagini (per me il gioco è...)

Rispetto alla seconda batteria (Figura 2), le idee sono relative al senso del gioco e a ciò che inevitabilmente produce:

- la possibilità di stare con gli altri, fare gruppo (i bambini che corrono insieme e la torre umana);
- la libertà e il piacere di sentirsi liberi (l'aquila e il bambino che corre da solo al tramonto che con le mani aperte come se fossero ali);
- il relax e la possibilità di riposarsi (l'amaca e la rana);
- la creatività e la possibilità di esprimersi (le immagini delle mani dipinte e della testa creativa e colorata).

Lo sforzo importante nella scelta delle immagini, al di là dei concetti e dei riferimenti teorici, è stato quello di trovare immagini adatte a tutti i soggetti: ai bambini della scuola primaria, senza impressionarli e senza usare immagini troppo metaforiche e, quindi, incomprensibili; ai ragazzi più grandi, per evitare di rendere troppo infantile la batteria di immagini; ai genitori, per aiutarli a entrare nella dimensione del gioco, pur essendo adulti.



Figura 2 – Batteria di immagini (quando gioco mi sento...)

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 Sabbiarelli, 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.

Le sessioni, soprattutto quella condotta con i più piccoli, hanno volute ricreare un luogo familiare di gioco, facendo sedere i partecipanti per terra su grandi tappetini morbidi. Le tracce sono allegate nel report.

I soggetti sono stati reclutati tramite la scuola, grazie alla consolidata prassi di confronto che sia Cremit che Pepita hanno verso gli istituti scolastici.

Nella creazione del campione sono stati tenuti in considerazione criteri territoriali (centro/periferia) e legati alla presenza di soggetti di diversa provenienza e appartenenza. Il campione, pur nella casualità, offre una discreta garanzia di rappresentatività in relazione a livello sociale, tipologia di contesto familiare, appartenenza etnica e religiosa.

Inoltre, è stato definito un codice per famiglia, in modo da incrociare i dati per nucleo familiare e ottenere una fotografia più precisa e più interessante.

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.

Di seguito la tabella con le scuole e i territori raggiunti, che raccoglie grandi e piccoli centri per ogni Provincia. 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
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**

Nella restituzione dei dati abbiamo deciso di aggregare le riflessioni raccolte nel corso del focus group e i rilievi ottenuti grazie al questionario. Di conseguenza, per ogni area tematica, presenteremo sia percentuali e numeri, sia alcune notazioni che sono tratte dai focus group, indicando di volta in volta il target di riferimento.

### **3. La voce dei bambini**

Il numero di questionari compilati dal target di età tra i 7 e i 12 anni è stato di 538, con una ripartizione bilanciata di maschi e di femmine (rispettivamente il 49% e il 51%).

Per questi bambini il gioco è rappresentato soprattutto dal movimento fisico: l'immagine scelta dalla maggior parte di loro (22%) tra le 8 proposte è quella dei ciclisti in gara, che evidenzia - come suggerito dal confronto con la motivazione della scelta - una connotazione legata al mondo dello sport vissuto in modo relazionale, ma anche competitivo con gli altri. Le altre preferenze sono state distribuite nella maggior parte dei casi tra: l'immagine dei dadi (19%), letta da alcuni come riferimento alla sorte e al caso mentre da molti come un richiamo ai giochi in scatola, l'immagine di un quadrifoglio (14%) identificato con la fortuna e con lo stare all'aria aperta, e infine l'immagine di una maschera (13%), interpretata come atto di simulazione legato alla fantasia e alla creatività.

Trasversalmente a tutte le suddette scelte, lo sport, i giochi in scatola, le attività all'esterno e i giochi di fantasia/ruolo, si evidenzia come sia largamente presente la dimensione relazionale

del gioco, aspetto che abbiamo riscontrato anche in altre sezioni del questionario e dei focus group.

La successiva domanda, simile nella struttura, fa emergere le sensazioni legate al momento del gioco. Tra le diverse possibilità prevale nettamente un'espressione di grande libertà legata a questo momento, che si può rintracciare sia nell'immagine dei bambini sul prato (36%), sia in quella dell'aquila in volo (31%), sia nel bambino che corre (16%).

Il senso di libertà legato al momento ludico, che quindi raggiunge una percentuale di preferenza dell'83%, è connotato - nelle motivazioni alla scelta fatta - come assenza di restrizioni imposte dall'alto (regole degli adulti), assenza di pensieri e sollievo dalle preoccupazioni (in alcuni casi si arriva a definirle 'stress') della giornata.

La stessa domanda è stata posta durante il focus group e le emozioni prevalenti sono state le seguenti: libero, felice e divertito. Si tratta di aggettivi in linea con le risposte ottenute nella parte iniziale del questionario.

Analizzando le risposte dei bambini e le loro reazioni si è notato come non conti né il luogo del gioco e neanche l'ambiente, sia che sia familiare che con amici, l'importante per loro è giocare.

### ***Perché si gioca?***

Le motivazioni prevalenti sono rappresentate dallo stare con gli amici (21%), usare la fantasia (13%) e sfogarsi o rilassarsi (12%), aspetti legati alla sfera emotiva. Meno presente l'idea di competizione e sfida, un dato che rafforza l'ipotesi che l'immagine dei ciclisti all'inizio del questionario sia stata interpretata più come un riferimento all'attività sportiva di gruppo piuttosto che come uno sforzo agonistico contro gli altri.

### ***Quanto e dove si gioca?***

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.

Per quanto riguarda il luogo, le risposte evidenziano una preferenza soprattutto per casa di amici (22%) e cortile (20%), seguono:

- casa dei nonni (16%),
- giardinetti o parco (15%),
- oratorio (14%).

Si tratta quindi di un equilibrio che tende verso luoghi esterni, come viene confermato anche dai dati della domanda relativa al numero di ore spese all'aria aperta nella bella stagione (44% meno di 5 ore, 37% 5-10 ore e 18% più di 10 ore).

I giochi all'aperto sono sempre molto quotati: skate, pattini, monopattini, calcio, pallavolo, come emerso dalla conversazione durante il focus group.

Da notare come la ludoteca, i C.A.G.<sup>3</sup>, la strada e i tempi durante gli spostamenti (gioco perlopiù su dispositivi digitali) siano in sostanza assenti. L'opzione "ludoteca", inoltre, ha suscitato le domande di molti bambini che, nel corso delle somministrazioni in presenza dei ricercatori, chiedevano a questi ultimi o al loro insegnante di che cosa si trattasse.

### ***Con chi si gioca? E a cosa?***

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).

Il dato potrebbe essere letto alla luce di quanto discusso nel focus group con alcuni genitori: coloro che dichiarano di svolgere il proprio lavoro da casa (giovani professionisti, impieghi

---

<sup>3</sup>Centri di aggregazione giovanile.

che si possono svolgere attraverso le tecnologie di comunicazione) non mostrano particolare interesse a condividere il tempo del gioco con i propri figli e arrivano quasi a lamentarsi di "averli sempre intorno".

Nel rispondere alla domanda: "giocate con i vostri genitori?", la risposta è stata corale: "Sì!". In famiglia giocano maggiormente ai giochi da tavolo ("Io gioco a Dama con papà!", "Io gioco con le carte o con il gioco dell'oca", "a Natale gioco a tombola con la nonna") e ai videogiochi ("io gioco con il telefono, con la mamma gioco solo alla Wii).

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.

Coerentemente con le scelte iniziali relative alla rappresentazione del gioco e alle emozioni ad esso legate, l'attività ricreativa all'aperto si configura come scelta preferita in una netta maggioranza di casi (88%), dato confermato dalle risposte alla domanda riguardante le tipologie di giochi preferite. I giochi all'aria aperta (16%), e quelli di squadra (12%) sono, infatti, quelli che raccolgono il maggior numero di preferenze.

Presumendo che i secondi si svolgano anch'essi prevalentemente all'aria aperta, possiamo leggerci una percentuale del 28% di bambini che sceglie, come attività ludica favorita, quella fuori dalle mura della casa.

L'11% sceglie invece i videogiochi 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 per i giochi digitali in generale.

Dinosauri, animali, personaggi dei cartoni e bambole sono molto bassi in termini di percentuali, e anche le costruzioni raccolgono un punteggio medio basso (7%).

I giochi da tavolo, invece, piacciono decisamente di più: il 55% dei bambini vi attribuisce un gradimento dal valore 8 in su (su una scala da 1 a 10).

Le motivazioni che si possono riscontrare dall'analisi della domanda aperta che chiedeva di specificare "perché piacciono", ruotano attorno alla dimensione relazionale che questo tipo di attività comporta: la compagnia di amici, ma soprattutto dei propri familiari, è ciò che veramente fa la differenza con le altre possibilità di svago. In particolare, il fatto di poter condividere momenti comuni attorno ai giochi da tavolo insieme ai propri genitori sembra essere un fattore molto apprezzato dai bambini.

Più nel concreto 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).

Ciò che dei giochi in scatola viene apprezzato maggiormente, infatti, è l'impegno mentale richiesto, la sfida di trovare soluzioni e strategie grazie al ragionamento. Di contro infine, coerentemente con le preferenze complessive evidenziate in precedenza, chi non apprezza questa categoria di giochi lo fa in virtù di una decisa preferenza per il movimento fisico e l'aria aperta.

Durante la parte creativa del focus group i bambini dovevano pensare al loro momento di gioco ideale: quali sono i luoghi? Le persone con cui siete? A cosa giocate?

Utilizzando i Sabbiarelli come occasione di espressione delle proprie idee, si sono creati autonomamente due gruppi distinti, uno era composto dai bambini di seconda e terza, l'altro dai bambini di quarta e quinta. Prendendo in considerazione il tavolo con i bambini più grandi, sono state riscontrate le seguenti risposte: "io sono in sala, a giocare a dama o a scacchi con il mio papà.", "io gioco in sala con il tablet", "io gioco al parco con i miei amici", "io faccio il percorso all'aperto, quello sugli alberi".

Analizzando le risposte è stato riscontrato, nel tavolo dei più grandi, un equilibrio tra gioco all'aperto e gioco in luogo chiuso. Invece i bambini più piccoli sono stati unanimi nel dichiarare la loro preferenza per il gioco all'aperto e sul prato (per esempio, giochi come calcio e basket insieme ai fratelli più grandi o con gli amici).



Bisogna considerare che vi è stato un differente modo di approcciarsi ai disegni. Nei più grandi c'era tanta voglia di precisione, sia a livello di disegno che di copertura con la sabbia, mentre i più piccoli erano molto più liberi e sciolti nel disegnare. Una notazione tipica per l'età, potremmo dire. Anche se meno precisi, le carte prodotte dai piccoli sono molto più creative, sia dal punto di vista dei disegni che dei colori, usando non solo i colori predefiniti dei Sabbiarelli, ma mischiando la sabbia per creare colori nuovi e unici.

### **E i videogiochi?**

Il gradimento assoluto è molto alto: 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 molto diverse da quelle dichiarate per il gioco in generale, e che potremmo riferire alle attività in comune all'aria aperta. "Perché mi rilasso", "per sfogarmi" e "perché non ho altro da fare" sono le tipologie di frasi che ricorrono più spesso: se i primi due elementi erano già presenti, se pur in subordine rispetto alla dimensione relazionale, entra invece in scena l'elemento relativo alla mancanza di alternative, assente nelle altre parti dell'indagine.

Nel contesto del videogioco aumenta 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%).

Prevalgono videogiochi di avventura (20%) e sport (19%), seguiti dai giochi arcade (16%) e di guerra (12%).

Anche quanto rilevato dal focus group con i genitori conferma che il ricorso ai videogiochi è prevalente nei mesi invernali e in generale quando non ci sono altre scelte possibili; il consumo ha i tratti tramandati dal senso comune di intrattenimento totalizzante i sensi e leggermente compulsivo, tuttavia non vi sono drammi ad abbandonarlo anche per lunghi periodi nel momento in cui c'è un'alternativa valida. È un dato questo che abbiamo riscontrato anche nelle conversazioni con i ragazzi più grandi: il videogioco in sostanza è un'opzione facile, disponibile e a portata di mano nei momenti di noia dei ragazzi, con l'eccezione di qualche video giocatore più accanito che sviluppa un interesse per il videogioco come linguaggio.

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.

Abbiamo ripreso questo dato nel corso del focus group. Le risposte sono state numerose e varie, le sintetizziamo in pochi concetti comuni a tutte le voci dei bambini: quando si gioca "si imparano giochi nuovi", "divento furbo", "imparo a strisciare" (il riferimento qui è a skill motori), ma anche "a condividere", "uso la fantasia".

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).

Con chi videogiocono 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.

### ***Il controllo parentale***

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

I genitori non lasciano giocare i figli più piccoli senza controllo: il 46% non permette 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, e non riguarda invece il contenuto e la scelta dei videogiochi dei figli: il 48% dichiara che di fatto non ci sono limiti in termini di "a cosa" giocare.

#### **4. Il gioco secondo gli adolescenti**

Il numero di questionari compilati dal target di età tra i 13 e i 16 anni è stato di 314, con una ripartizione abbastanza bilanciata di maschi e di femmine (rispettivamente il 57% e il 43%).

Nella rappresentazione del gioco prevalgono ancora l'immagine dei ciclisti (21%) e quella dei dadi (20%), con percentuali simili. La maschera raccoglie il 14%.

Analizzando le risposte aperte circa la motivazione della scelta effettuata, possiamo notare come la componente della competizione sia indubbiamente più presente (ipotesi rafforzata dal 12% di preferenze per l'immagine delle due capre che si scontrano); anche in questo caso l'immagine dei dadi è stata intesa non tanto come un riferimento alla sorte quanto ai giochi in scatola; la maschera, infine, rappresenta per i ragazzi che l'hanno scelta un richiamo alla loro infanzia e alla creatività e alla fantasia che caratterizzava il gioco a quell'età.

Le sensazioni legate al momento del gioco sono riconducibili essenzialmente a quella di libertà: l'immagine del gioco sul prato, dell'aquila e della corsa raccolgono rispettivamente il 32%, il 27% e il 19%.

Come anche per i più piccoli, l'aria aperta e la condivisione sono i due aspetti maggiormente ricollegati al gioco nell'immaginario dei ragazzi, che spesso richiamano la dimensione ludica dei bambini quasi in un ritorno alla loro infanzia ("... tipo nascondino è divertente, ritorni un po' indietro nel tempo anche").

##### ***Perché si gioca?***

La motivazione "per stare con gli amici" rimane prevalente ma aumenta in percentuale (28%), "per sfogarsi" e "per 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%). Così commentano durante il focus group: "... c'è creatività anche. Perché comunque, giocando per esempio con le macchinine devi creare la scena, non puoi magari metterle lì a zozzo così, quindi prima metti la scena e poi dopo, crei la tua storia. Ad esempio io sono molto influenzato dai film, quindi ricreo le scene degli inseguimenti. Possono essere anche degli strumenti per creare una specie di storyboard".

L'aspetto emotivo e relazionale, di condivisione, rimane centrale.

##### ***Quando e dove si gioca?***

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.

Per quanto riguarda il luogo, 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%), ma ancora, la ludoteca e i C.A.G. trovano pochi consensi tra i ragazzi.

### ***Con chi si gioca? E a cosa?***

Quando erano più piccoli gli adolescenti giocavano soprattutto con gli amici (49%), con i fratelli (20%) o da soli (8%), meno con i genitori (4% per entrambi). Il dato circa il giocare da soli è più alto oggi, nei bambini della prima fascia interpellata (29% della fascia 6-12 anni rispetto all'8% della fascia 13-16 anni). Oggi, invece, quando i ragazzi sono a casa, giocano prevalentemente da soli (47%), poi con i fratelli e sorelle e poi con gli amici, ribaltando i dati precedenti relativi ai bambini, che a casa giocano in primo luogo con i fratelli e sorelle (30%) e in secondo luogo da soli (29%).

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 ragazzi giocano all'aperto (34% meno di 5 ore settimanali e 37% tra 5 e 10 ore) e quando sono all'aperto stanno con gli amici e i compagni di scuola (89%). Nonostante l'elevata preferenza per i giochi digitali, il 90% dei ragazzi preferisce stare all'aperto ("sì, ma non ci gioco da parecchio...preferisco uscire, starmene in giro", dice un ragazzo nel corso del focus group): una buona conferma del dato sull'importanza della condivisione relazionale dei momenti di svago emerso nella scelta delle immagini di rappresentazione iniziali. Di conseguenza diminuisce il gradimento per i giochi da tavolo (10%) e si inverte il dato delle preferenze: tra i preferiti, i giochi di simulazione precedono quelli legati alla fortuna.

### ***E i videogiochi?***

Come emerso chiaramente dal focus group, i ragazzi di questa fascia di età, più che videogiocare ("... una volta Xbox e Playstation, tantissimo. Ai tempi delle medie e primi anni delle superiori, adesso basta", riferisce un adolescente) preferiscono "perdersi" su internet, seguendo i collegamenti offerti dalle pagine visitate senza perseguire un obiettivo preciso, in quello che in ultima analisi è una sorta di gioco.

I videogiochi sono comunque 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% ("magari ci sono tre giorni che non hai niente da fare e ti viene in mente il gioco della Playstation e sto tutti i tre giorni sulla Play, magari la settimana dopo hai da fare e ci stai un'ora al massimo"), per rilassarsi (14%) e sfogarsi (11%). Aumenta quindi il dato, anche se di poco, insieme alla voce relativa alla sfida verso gli altri (13%), confermando quando già detto.

All'opposto rispetto a quanto rilevato tra i bambini, i ragazzi ritengono che quando si videogioca si impari qualcosa (58%).

I videogiochi preferiti sono quelli di sport (20%), guerra e arcade (entrambi 15%); nelle preferenze degli adolescenti diminuiscono i videogiochi di avventura (12%), comunque più graditi rispetto agli sparattutto (11%). Questi ultimi, che spesso sono al centro delle critiche degli adulti e degli allarmi dell'opinione pubblica grazie al clamore che suscitano le loro declinazioni più o meno violente, godono di un gradimento quasi marginale: riteniamo che, nonostante la non rappresentatività statistica di questo dato su vasta scala, spesso si generino dei pregiudizi sui videogiochi in generale e sui loro fruitori, senza che vi siano adeguate basi di conoscenza. Riprendendo un commento ottenuto nel focus group, "per loro è tutto sempre sparattutto, ma in realtà non è così ... pensano: 'vai di là, ammazzi la gente' ma non è sempre così".

Le console rimangono tra le scelte preferite (33% spesso o molto spesso), mentre la Wii non ottiene grande successo (46% mai); i giochi su computer resistono come alternativa alla console (mai per il 37%), ma ben 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 (che diminuisce di quasi 20 punti e ciò è

probabilmente dovuto al fatto che il tablet è ancora un oggetto più dei genitori che dei ragazzi).

Si videgioca 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 e con i cosiddetti giochi compulsivi (Candy Crush, Angry Birds), senza grandi interazioni a distanza. I videogiochi sono appannaggio dei ragazzi, che scaricano app e giochi da soli (70%).

### ***Il controllo parentale***

Relativamente al controllo parentale, rispetto ai bambini è minore quello sul tempo (30%) e sulla frequenza (il 26% non può giocare tutte le volte che vuole). Anche per questa fascia di età, il controllo sui contenuti è scarso: 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).

Emerge anche nel focus una sorta di autoregolazione nei tempi ("dopo un po' ti impazzisce il cervello a continuare a giocarci quindi sei tu che smetti"), soprattutto dovuta al fatto che, siccome molti giochi sono su smartphone, non c'è possibilità di venire controllati dai genitori così come avverrebbe se fossero giocati con PC o console.

### ***Il gioco nel futuro***

I ragazzi nel focus hanno immaginato infine come potrebbe essere il gioco nel futuro.

Le principali linee di evoluzione disegnano uno scenario sempre più solitario e sempre meno relazionale, sia in chiave familiare sia amicale. I bambini stanno insieme ma sono totalmente assorbiti dal loro device digitale: "in generale i bambini di oggi stan sempre lì con la testa giù, e lo sguardo dentro lo schermo ... chiusi in una collettiva solitudine"; l'aspetto di movimento fisico manca totalmente a scapito della salute dei bambini che, di conseguenza, perdono ogni capacità di far fronte a compiti impegnativi. Nell'immaginario dei ragazzi i bambini avranno (e hanno) tutto pronto e a portata di smartphone.

Ciò che per i ragazzi è davvero bello, invece, è fare qualcosa con le proprie mani ("i gesti fisici hanno più valore, perché non hai la pappa pronta, devi mostrare le tue abilità"), dimostrando a se stessi e agli altri di poterlo fare ("anche perché dici: cavolo, ce l'ho fatta! non l'ho fatto grazie a una cosa che era già impostata") e, allo stesso tempo, imparando qualcosa. Un dato importante in chiave di progettazione e ideazione di nuovi giochi, non solo in chiave di marketing, ma educativa.

## **5. I genitori si raccontano: qual è la loro esperienza di gioco**

Il numero di questionari compilati dal target dei genitori è stato di 276, con una ripartizione tra maschi e femmine leggermente sbilanciata a favore di queste ultime (61%, contro il 39% per la compilazione maschile). Il dato della partecipazione dei padri, comunque, è alto rispetto alle aspettative iniziali.

Dei genitori raggiunti dall'indagine, il 54% ha due figli, mentre il 28% solo uno.

### ***Che cos'è il gioco per i genitori***

Secondo i genitori che hanno risposto al questionario, il gioco è usare la fantasia (il 36% ha scelto l'immagine della faccia pitturata) ed essere qualcun altro (il 19% ha scelto, invece, l'immagine della maschera).

Grazie al focus group, possiamo notare inoltre come, al contrario di quanto ci tramanda la letteratura, che definisce il gioco come qualcosa di improduttivo (Caillois), esso sia stato e sia

per i genitori un momento di creazione e di produzione di qualcosa, un prodotto della creatività. Essi, ricordando com'era il loro gioco, hanno evidenziato questa dimensione:

- "con i Lego avevi la possibilità di reinventare ogni volta delle cose, anche senza tantissimi pezzi avevi la possibilità tutte le volte di inventarti dei giochi",
- "dinamiche del reinventare qualcosa e costruire poi una storia",
- "il mondo delle Barbie: dal creare ogni volta la casa e poi mettere via",
- "montare e smontare, costruire dal nulla",
- "il gioco che mi rappresenta è creare qualsiasi cosa con le mani...tutto quello che trovo lo uso per creare".

Si potrebbe pensare che non a caso la parola è dell'adulto, spesso legato al concetto di fare qualcosa per poi giungere a una produzione, ma è da tener presente che essi si riferivano alla loro infanzia e che lo stesso dato è emerso comunque anche per i ragazzi più grandi).

In secondo luogo, quando giocano gli adulti si sentono liberi come bambini su un prato (60%): anche dal focus group emerge che per i genitori il momento del gioco era "il mio momento, dove la storia la creavo io, quindi avveniva quello che decidevo io", "era uno spazio mio di evasione... uno spazio finalmente di non giudizio, una bolla felice dove immergermi, senza problemi di rendere conto, di sentirmi giudicato, di non rispettare le regole".

Circa questi primi dati, che analizzano il significato del gioco e le emozioni da esso suscitate, notiamo una corrispondenza con le risposte date dai bambini e dai ragazzi.

### ***Dimensione relazionale nel gioco dei genitori***

Tutto questo si inserisce anche nella logica di una libertà condivisa con gli altri. Da piccoli, infatti, i genitori giocavano soprattutto con gli amici (64%, "questa dimensione del gioco di gruppo io la ricordo molto forte"), anche se grazie al focus group sono emerse differenze a seconda del luogo di abitazione: per chi era figlio unico e abitava in appartamento, al Nord, prevaleva il gioco solitario e al chiuso, più vincolato ("Io poi ero figlia unica, in appartamento, con i genitori che lavoravano e spesso passavo del tempo da sola"); mentre per chi abitava in periferia o al Sud, il gioco era più libero, più comunitario e all'aperto: "noi eravamo abituati a giocare tantissimo fuori, giocavamo per strada, non c'erano altri tipi di giochi e forse non li si cercava neanche ... Per noi non era proprio una scelta stare fuori o stare dentro, non esisteva proprio l'ottica di stare in casa".

Un dato ulteriore che ricaviamo dal focus group riguarda il fatto che sicuramente i genitori di oggi non giocavano con i propri, ancora meno rispetto a quanto lo facciano oggi adolescenti e bambini: "erano mondi molto più separati quelli dei nostri tempi, il mondo dei bambini e degli adulti", "non c'era questa intromissione (dei genitori)", "oggi c'è anche la dimensione della condivisione (coi genitori)", "se penso anche alla mia infanzia, io giocavo tanto, ma giocavo con gli amici. Anche con mia mamma ho sempre giocato poco. Grandi partitone a Tombola magari la sera, in vacanza, il Monopoli, il Risiko, ma perché erano momenti nei quali in realtà eravamo piccoli per uscire e quindi la sera si stava a casa e si giocava insieme", "anche io non sentivo l'esigenza di giocare con mia mamma".

### ***Il gioco con i figli***

Oggi, quindi, da una lato si può notare una maggiore attenzione educativa sul gioco e il giocare, attenzione che qualche decennio fa era meno scontata. Ciò è perfettamente in linea con altri studi, condotti di recente, che rilevano un forte aumento delle ore che i genitori, soprattutto i papà, dedicano ogni giorno ai propri figli. I papà lavoratori dedicherebbero 35 minuti ai figli (ci sta, quindi, che in questo tempo si giochi), mentre quarant'anni fa la media era di 5 minuti. Una mezz'ora che fa la differenza.<sup>4</sup> Dall'altro lato, tuttavia, si nota un

---

<sup>4</sup> Se ne è parlato anche in un articolo di Massimo Sideri sul Corriere della Sera, dal titolo "L'era dei papà sapiens", pubblicato il 27 luglio 2015.

problema: 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. Anche questo aspetto è confermato dal focus, dal momento che i genitori riportano che, più che altro, "fanno cose insieme" ai figli, "condividiamo dei momenti", "portiamo avanti delle sue passioni", tutto ciò a volte dovuto anche al fatto che il tempo in cui si può stare insieme è poco, specialmente a causa dei compiti o delle varie attività che i figli svolgono ("durante la settimana giocare con loro la vedo dura"). Inoltre, alcuni genitori sembrano non sentire particolari esigenze di giocare con i propri figli, soprattutto coloro che lavorano da casa: "con quello grande devo dire che io non ho molto desiderio di giocare perché mi sembra che lo sopporto già abbastanza per mille altre cose", "mi sembra che stiamo già fin troppo tempo con loro"; i genitori, inoltre, non ritrovano nemmeno richieste in questo senso da parte dei figli: "sulla dimensione del gioco vedo che loro non richiedono moltissimo la mia presenza, se non ogni tanto per farmi vedere la cosa che hanno costruito, però io faccio da spettatore e basta".

Chi dei genitori lavora invece fuori casa sente molto di più la responsabilità e la necessità di passare più tempo con i figli in generale, non soltanto per giocare: "io vorrei passare più tempo con loro, al di là che fosse un gioco o guardare un film", "vi assicuro che a loro pesa tantissimo l'assenza fisica".

Dai dati del questionario, comunque, risulta che 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.

Di solito si gioca a casa (58%), ai giardini (29%), con i giochi in scatola (22%, più spesso con le figlie femmine) e con giochi all'aria aperta (23%), oltre a giochi di creatività (16%).

La convinzione dei genitori che hanno risposto al questionario, comunque, è che l'attività ludica sviluppi soprattutto la comunicazione tra genitori e figli (25%), la comprensione delle emozioni (17%), l'empatia e la conoscenza del mondo dei propri figli (18%) e la condivisione (15%).

### ***I videogiochi***

Ai genitori non piacciono i videogiochi, aspetto confermato anche nel corso del focus group: "dei videogiochi quello che mi spaventa molto è il fatto che veramente loro (i figli) perdono il senso del tempo e dello spazio, però se io lo perdevo giocando alla Lego era un conto, perderlo davanti allo schermo mi mette un po' più di ansia", "con il giochino sull'iPad quando entra in fissa io proprio capisco che a un certo punto bisogna toglierlo, perché è un po' tipo tossico", "il videogioco è una bella droga".

Tuttavia, 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).

### ***Controllo parentale***

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%): "lui ha delle limitazioni per l'uso dei videogiochi: può giocare il sabato e la domenica non più di un'ora perché va in scimmia, proprio s'incavola". Il controllo rimane però centrato sul tempo, anche se è presente anche sui contenuti (il 72% dei genitori sostiene che il figlio non può giocare a tutti i giochi che vuole), al contrario di quanto invece affermano i figli. Lo stesso vale per il videogiocare online con sconosciuti (vietato per il 78%).

Il gioco preferito dei figli – a detta dei genitori – è proprio il videogioco, anche se diventa tale soprattutto in mancanza di altro, ed è facilmente sostituibile da altre attività divertenti: scendere in cortile, andare al parco, andare agli scout: "dipende dal giorno, dal momento dell'anno, da com'è andata a scuola ... A Milano, d'inverno, con la maestra rompi, (il

videogioco) per lui è uno sfogo, entra in un mondo.” Si tratta di un aspetto che avevamo già messo in risalto nella restituzione dei dati relativi ai bambini.

Infine, anche se i genitori non videogiocono, essi stessi dichiarano di essere involontariamente cattivi esempi, in quando la loro attenzione è molto spesso catturata da un device (telefono o tablet) o la loro casa fornisce facilmente questo tipo di “distrazioni”: “E qua ci metto anche la colpa nostra, di noi grandi, perché a casa c’è il pc quasi sempre acceso, il cellulare, quindi non posso neanche fare quella che dice: “oddio, hai in mano l’iPad”. Il modellamento educativo, il senso di colpa, il rispecchiamento sono temi importanti, che ricorrono quindi anche nelle parole dei genitori.