



Indagine sul gioco e il tempo libero condotta dal Cremit (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano) e dalla cooperativa sociale Pepita.

REPORT

Si ringrazia il professor Piercesare Rivoltella e tutto lo staff del Cremit, lo staff della Cooperativa Sociale Pepita e tutte le realtà educative che hanno aderito alla ricerca.

Progetto grafico: Annalisa Porcelli

1. Piano di ricerca e scelte di metodo

Il gioco identifica un ambito di ricerca e di sperimentazione che da sempre incontra l'interesse di educatori, insegnanti, animatori, per l'importanza che riveste in chiave di crescita e sviluppo per il soggetto in età evolutiva. In modo particolare, dopo l'avvento e l'affermazione sociale dei media digitali con il conseguente imporsi dei videogiochi all'interno dei consumi culturali dei più giovani, tale importanza ha iniziato a essere discussa: a molti è sembrato che i videogiochi si imponessero, portassero via spazio al gioco all'aria aperta, ponessero problemi dal punto di vista della socializzazione sostituendole una dimensione di consumo esclusivamente individuale; ancora, ci si è domandati in che misura il videogioco inducesse regressione dal punto di vista motorio, favorendo la tendenza all'obesità insieme alle mutate abitudini alimentari; e ancora, si è riproposto – come a proposito di tanti altri fenomeni della tarda modernità – il classico tema del “noi e loro”, contrapponendo a una passata età dell'oro (quella in cui eravamo piccoli) dove il gioco era sinonimo di creatività, libertà, immaginazione, movimento, l'età attuale in cui “non sanno più divertirsi”, “non hanno più capacità immaginativa”, “si sono ritirati in loro stessi”, “non giocano più”.

Proprio da queste domande, da questi sospetti, da questi luoghi comuni, ha preso quota la nostra idea di andare a vedere cosa veramente facciano i ragazzi di oggi in materia di gioco, se siano veramente così diversi da “prima” e cosa questo comporti in relazione alle pratiche educative, soprattutto quelle che attraverso il gioco stesso si esprimono.

Da queste curiosità di indagine hanno preso corpo gli **obiettivi** della ricerca “A che gioco giochiamo”, che sono principalmente tre:

- studiare il significato del gioco e del tempo libero per bambini, preadolescenti e adolescenti (indagando a proposito di questi ultimi tanto le loro pratiche di “giocatori” che le loro consapevolezze educative rispetto ai soggetti più giovani nel momento in cui vengano coinvolti in funzione di animatori all'interno di gruppi o comunità educative);
- conoscere le modalità con cui i bambini e i ragazzi si rapportano con il gioco, indagandone tempi e modi, spazi e modelli;
- attivare riflessioni critiche sul valore del gioco, soprattutto in relazione alla possibilità di integrarlo all'interno dei contesti educativi informali.

Il **campo** della ricerca è 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. In tabella, luoghi e oratori raggiunti dai questionari.



LUOGO	ORATORIO/PARROCCHIA
Abbiategrosso	S. Giovanni bosco
Bellusco	c/o Colonia san Benedetto
Bettola d'Adda	SS. Redentore
Binzago	Beata vergine Immacolata
Birago	Don Bosco
Boltiere	Don Bosco
Bovisio Masciago	Padre monti
Brignano Gera d'Adda	Don Bosco
Buccinigo	San Cassiano
Busto arsizio	San Filippo Neri, S. Luigi, Redentore
Camnago	S. Giovanni Bosco
Caravaggio	S. Pietro
Cavenago	S. Tarcisio
Cesano Maderno	Villaggio Snia, S. Bernardo, Don Bosco, S. Stefano, S. Pio X
Colnago	S. Luigi
Concesa	S. Maria Assunta
Grezzago	S. Luigi
Gubbio	Don Bosco
Lentate sul Seveso	S. Angelo
Lurago d'erba	San Giovanni
Malgrate	S. Leonardo
Meda	S. Giacomo, Madonna di Fatima, S. Crocifisso
Milano	S. Maria Beltrade, S. Gabriele Arcangelo, S. Filippo Neri, S. Giuseppe, Santa Lucia, S. Tarcisio, S. Maria Assunta, S. Giovanni Crisostomo, S. Giuseppe, Beata Vergine Addolorata, S. Protaso, S. Elena, Regina del Rosario, San Nazaro e Celso, S. Giovanni Bosco, S. Angelo, Resurrezione
Millepini Rodano	San Vincenzo
Pozzo d'adda	Sant'Antonio Abata
S. Donato m.se	Incarnazione, Certosa
Seregno	S. Rocco, S. Valeria, Ceredo, Lazzaretto, S. Rocco
Treviglio	S. Pietro, S. Agostino, S. Zeno, Geromina
Trezzano rosa	S. Gottardo
Trezzo s/adda	Colonia s. benedetto
Trezzo s/adda	S. Luigi
Vaprio d'adda	Don Bosco
Velate	Don Bosco

Figura 1 – Questionario animatori: luoghi e oratori raggiunti

LUOGO	ORATORIO/PARROCCHIA
Aicurzio	c/o Colonia san Benedetto
Albavilla	Santa Maria Assunta
Brembate	c/o Colonia san Benedetto
Buccinigo	San Cassiano
Busto Arsizio	Redentore
Busto Arsizio	S. Filippo Neri
Camnago	San Giovanni Bosco
Capriate	San Gervasio
Cimnago	San Vincenzo
Colnago	S. Luigi
Concesa	S. Maria Assunta
Cornate	San Luigi
Erba	c/o oratorio san Cassiano
Lentate sul Seveso	Sant' Angelo
Monza	Regina Pacis
Monza	SS. Giacomo e Donato
Roncello	S. Ambrogio
Trezzano Rosa	S. Gottardo
Trezzo Sull'Adda	San Luigi, Colonia San Benedetto

Figura 2 – Questionario bambini: luoghi e oratori raggiunti

Lo **spazio** entro cui il reclutamento (e lo svolgimento della ricerca) è avvenuto è quello degli oratori estivi. La scelta, da una parte ha risolto il problema che sempre si incontra quando si conducono ricerche sui consumi infantili e adolescenziali, ovvero quello di reperire un contesto entro cui sia possibile incontrare i soggetti e somministrare loro gli strumenti di ricerca (operazione che altrimenti si dimostrerebbe molto difficile e comunque dispendiosa); dall'altra parte ha consentito di rispondere alla nostra esigenza di riflettere anche sul gioco come strumento di intervento educativo, soprattutto in relazione alla possibilità di far maturare responsabilità educativa all'adolescente. Oltre a questo, l'ambiente dell'oratorio estivo offre alla ricerca un ambito di sperimentazione aperto e flessibile, perché slegato da contingenze fisiche e limiti temporali: i mesi estivi forniscono la possibilità di utilizzare gli spazi aperti, contro una certa sedentarietà che (almeno a parole) sembra caratterizzare i consumi ludici dei più piccoli, di proporre giochi alternativi, di attivare competizioni a squadre. In sostanza di liberare la fantasia e di contare su un lasso di tempo abbastanza esteso da garantire lo svolgimento di un progetto educativo senza restrizioni di tempo, come nella normale attività pomeridiana che l'oratorio stesso offre ai minori. Ma si tratta anche di un contesto che raccoglie bambini di diversa provenienza, contando sulla necessità di tante famiglie di collocare i propri figli in un ambiente sicuro, ma allo stesso tempo significativo dal punto di vista delle relazioni e della possibilità di fare esperienze positive. Questo consente di costruire un campione che, pur nella casualità, offre una discreta garanzia di rappresentatività in relazione a livello sociale, tipologia di contesto familiare, appartenenza etnica e religiosa. Infine, proprio perché nell'esperienza dell'oratorio estivo l'adolescente, a partire dai 14 anni, viene impegnato in funzione di animatore, esso costituisce anche uno spazio privilegiato per conseguire uno degli obiettivi della ricerca, ovvero riflettere sul gioco come stimolo in chiave di promozione di una maggiore attenzione e responsabilità (in relazione alle modalità con cui organizzano il tempo libero dei bambini, alla possibilità di creare situazioni di gioco adeguate e al peso che il gioco ha rispetto alla situazione animativa nella quale si trovano).

Per quanto riguarda gli **strumenti** di ricerca, la scelta è ricaduta sul questionario, somministrato nel mese di luglio 2009 (cfr. allegati) in due versioni.



Il **questionario A**, rivolto ai soggetti di età compresa tra 8 e 13 anni, è uno strumento agile, contenente una ventina di quesiti preceduti da una domanda aperta che chiede ai soggetti di esprimere attraverso tre parole il significato che per essi il gioco assume.

Il **questionario B**, rivolto agli adolescenti–animatori (14–17 anni), è più articolato e prevede un focus specifico sulla tipologia di attività ludica scelta e proposta ai bambini e ragazzi nella loro attività di animazione, sulle modalità di preparazione delle attività e sul ruolo in esse abitualmente svolto.

La somministrazione dei due questionari è stata accompagnata dall'**osservazione** svolta su alcuni soggetti appartenenti ai due sottocampioni. L'occasione è stata offerta da alcuni laboratori costruiti attorno al gioco che hanno rappresentato allo stesso tempo per i ragazzi un'occasione di coinvolgimento e riflessione. La collocazione dei laboratori (10 in totale) ha rispettato il criterio di distribuzione geografica più generale della ricerca, con la seguente distribuzione: Milano città, hinterland milanese, provincia di Como, provincia di Varese e Monza¹.

Il **laboratorio A**, rivolto ai più piccoli, è stato dedicato al video–attivo, metodo di intervento che utilizza la videocamera per produrre illusioni e giochi di prospettiva, facendo leva sulla corporeità del bambino e sulla scoperta di trucchi del mestiere, semplici quanto affascinanti per i piccoli videomaker².

Il **laboratorio B**, rivolto ai gruppi dei ragazzi più grandi, è stato invece dedicato alla costruzione di un libro–gioco³, di cui parleremo nel corso del report, un prodotto facile da costruire ma allo stesso tempo interessante per ragionare sulle forme di racconto che gli adolescenti restituiscono all'adulto. Un libro–gioco costruito con e dai ragazzi non è solo un modo per impiegare un pomeriggio, anche all'aria aperta; di fatto rappresenta una restituzione del loro mondo interiore, trasmettendo sentimenti, emozioni, vissuti e desideri che spesso rimangono sotto pelle.

2. Divertirsi è un gioco: i bambini raccontano

I bambini e i ragazzi (parliamo in questa prima parte del paragrafo del sotto–campione compreso tra gli 8 e i 13 anni) concordano sull'aspetto di evasione e di divertimento (più del 70% usa parole che possiamo ricondurre all'area semantica del divertimento) che caratterizza il gioco. Si tratta, infatti, di due elementi molto presenti nella risposta data alla domanda aperta (3 parole da associare al gioco appunto), seguiti dalla dimensione della conoscenza e dell'incontro. Il gioco è divertente e mette allegria, ma è anche un modo per conoscere e conoscersi, per incontrare altre persone e stare bene insieme, passando del tempo in compagnia.

Al di là dei termini scelti emerge chiaramente l'idea del gioco come attività che rilassa e che rappresenta un modo divertente di trascorrere le giornate, senza identificare una specifica scelta. Sono infatti minoritari i casi nei quali i bambini indicano come parola–chiave un gioco specifico; quando accade si tratta soprattutto di attività sportive come calcio, basket e danza (quest'ultima, di fatto scelta da pochissimi soggetti rispetto al totale).

Il gioco è libertà, svago, compagnia e anche stanchezza, trattandosi di una attività che coinvolge non solo la mente ma anche il corpo e per questo affatica, pur risollevando lo spirito e soprattutto emozionando (tratto importante questo perché restituisce un elemento chiave del gioco, rappresentato dal pieno coinvolgimento emotivo del bambino).

Un'ultima nota interessante riguarda l'elemento fantastico, o immaginativo, che restituisce il senso del gioco come invenzione e liberazione dai vincoli che la realtà contestualmente impone: essere qualcuno di diverso da sé, come nel gioco simbolico, ma anche assumere ruoli esplicitamente di fantasia dove tutto assume una allure straordinaria e supera la realtà. L'evasione, appunto, dai propri limiti di bambino (non solo intrinseci, ma anche relativi agli spazi e alle possibilità di scelta a disposizione).

Direttamente legato alla libera associazione, il risultato del quesito relativo alle motivazioni per cui si gioca conferma il quadro. Il campione dichiara di giocare perché si diverte (83,3%) e per stare con gli amici (71,3%), seguito dalla possibilità di rilassarsi (16,1%) e di evitare i compiti (12,5%). Gli altri risultati sono riportati in Figura 3.

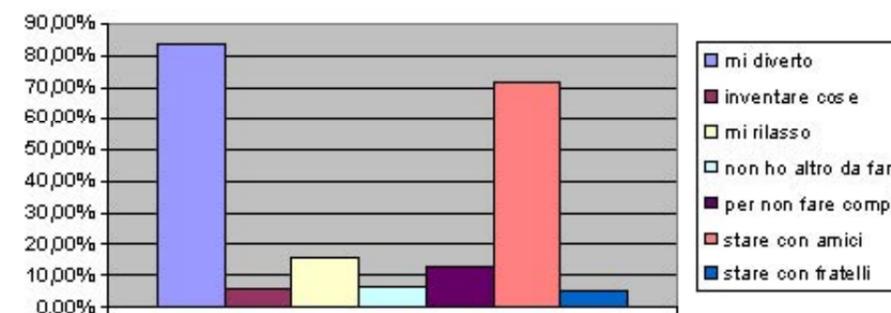


Figura 3 – Motivazioni per cui si gioca

Detto questo, il gioco sembra occupare gran parte del tempo dei bambini e dei ragazzi, come evidenziato in Figura 4: il gioco è parte integrante della loro giornata, anche se evidenziano un 11% che gioca meno di 1 ora al giorno, dato abbastanza fuori dal coro e dalle aspettative. Si tratta però di un dato relativo ai giorni di scuola, escludendo quindi il fine settimana.

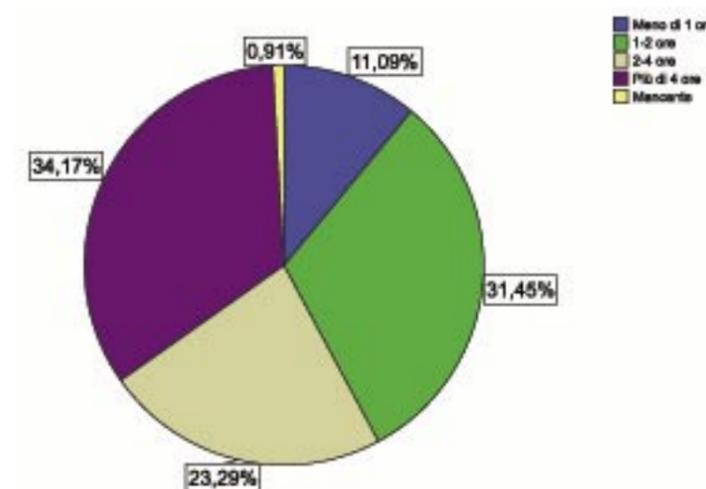


Figura 4 – Il tempo del gioco: per quanto tempo giochi?

¹ I laboratori, anch'essi proposti nel mese di luglio, sono stati condotti dal gruppo CREMIT. Nello specifico, si tratta di Laura Comaschi, Laura Marnini, Francesca Musetti, Elena Valdameri presso gli oratori di Lurago d'Erba (Como), Malgrate (Lecco), Monza, Milano (don Orione), Busto Arsizio (per i dettagli vedi Figura 1 e 2).

² Sul video attivo cfr.: E. de Biagi, *lo video. Guida e dizionario del video attivo*, Tomo, Siena 1991; H. Thomas, *Videoattivismo. Istruzioni per l'uso*, Editori Riuniti, Roma 2003.

³ Sul libro gioco cfr.: A. Andrea, *Costruire i libri–gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, Sonda, Casale Monferrato 2004.



Dove si gioca oggi? I dati (Figura 5) non dicono nulla di sensibilmente diverso rispetto al passato: quando non si è a casa propria si gioca a casa di amici (71,6%), in oratorio (68,6%), nei centri di aggregazione (28,5%), ai giardinetti (27,7%) e in cortile (17,6%), meno a casa dei nonni (4,5%) e nelle ludoteche (2,1%)

I bambini, tuttavia, giocano spesso da soli quando sono a casa (lo dichiara il 44,4%), dato preceduto di poco da quello relativo a chi ha l'abitudine di giocare con fratelli e sorelle (47,6%). Seguono coloro che dichiarano di giocare con gli amici (33%), con il proprio papà (17,4%) e con la mamma (12,1%). Chiudono la lista i nonni (8,2%) e la baby sitter (1,7%).

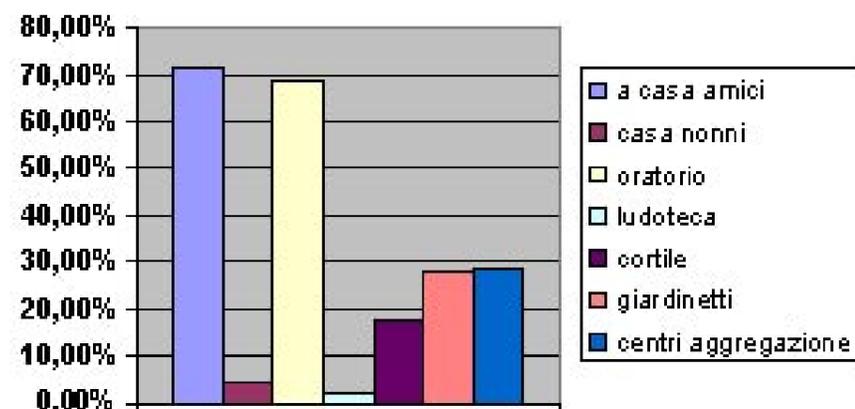


Figura 5 – Il luogo del gioco: dove giochi quando non sei a casa?

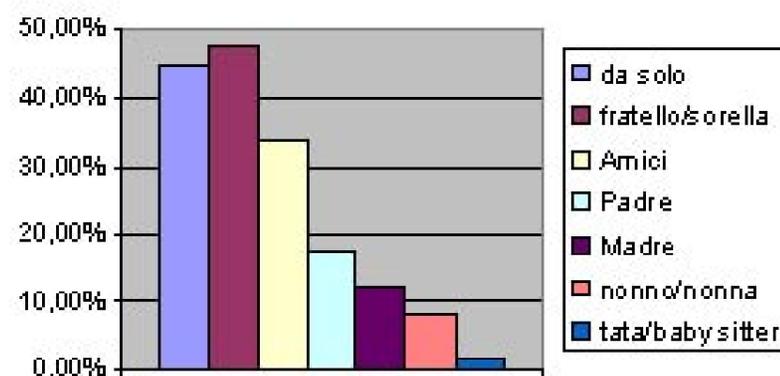


Figura 6 – Dimensione relazionale: con chi giochi quando sei a casa?

I giochi e le attività indicate dai bambini sono rappresentativi del tempo digitale che viviamo: i videogiochi, che piacciono al 94,4% degli interpellati, vincono su tutti gli altri tipi di gioco con il 54,5% delle preferenze, seguiti dai giochi di squadra (47,8%) segno della presenza dei bambini sui campi da gioco e da due scelte intramontabili, nascondino (29%) e i giochi di carte (26%). Il quadro completo delle risposte a questa domanda si può vedere in Figura 7.

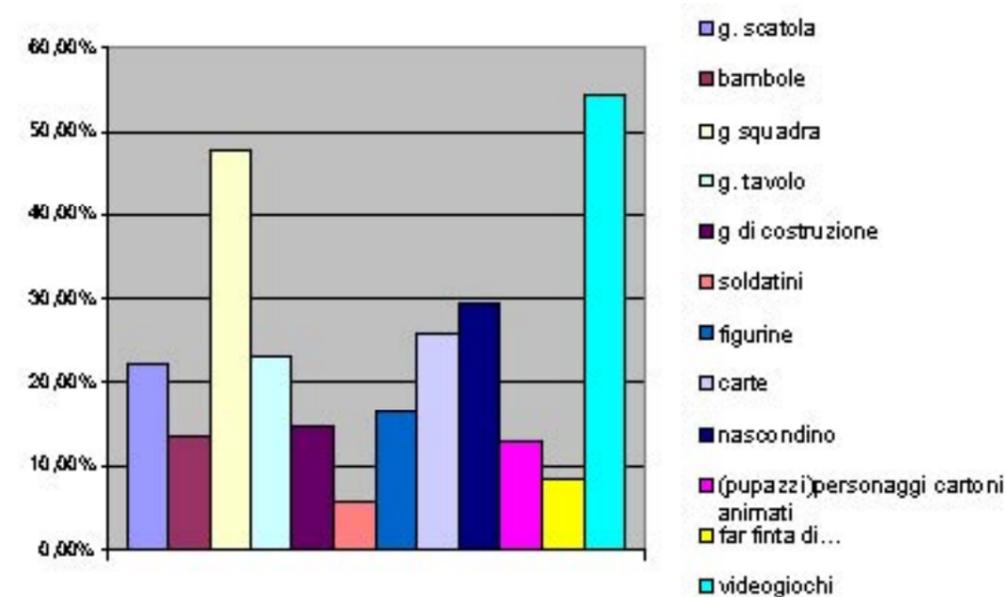


Figura 7 – Le scelte di gioco: i giochi preferiti dai bambini

I videogiochi preferiti sono legati agli sport e al tema dell'avventura (56% e 50%), seguiti dai giochi ispirati ai cartoni animati (26%), dai giochi bellici (23%), matematici (13%) e arcade (9,8%).

La scelta del videogioco, di base giocato su console Playstation o Nintendo (molto spesso per il 20%) e molto meno su Wii e addirittura quasi mai in rete (mai per il 67%, all'opposto troviamo uno 0,11% che gioca in rete molto spesso), di solito occupa il tempo individuale (raramente si gioca con i compagni o gli amici, di solito si tratta di un uso abituale individuale). Spesso infatti il videogioco consente di occupare tempo libero a casa, da soli, con facilità di accesso e divertimento garantito.

Quasi il 50% indica nel videogioco una scelta motivata dal fatto che non si sa cosa fare, dato seguito dalla possibilità di sfogarsi (33%), mettersi alla prova e sfidare se stessi (29%), sfidare gli amici, anche a distanza ovvero confrontandosi a posteriori con amici non presenti (28,6%), entrare in altre realtà (20,7%) e ricaricarsi (10%).

Un dato contraddittorio riguarda, invece, il 17,6% del campione che sostiene di videogiocare per conoscere altri giocatori, anche se di fatto – come abbiamo visto – il dato di frequenza di coloro che dichiarano di videogiocare online è molto lontano da questa percentuale. Si tratta di capire se i ragazzi rispondono di non giocare on line (magari perché i genitori non vogliono) e poi invece ci giocano, oppure se di fatto non giocano e rispondono invece con leggerezza (o per sembrare aggiornati) alla domanda relativa alla possibilità di incontrare altri giocatori.

Il controllo parentale è presente per il 72,6% dei bambini e dei ragazzi, che dichiarano di ricevere limitazioni da parte della famiglia rispetto alla possibilità di giocare senza limiti di tempo.

La risposta rispetto alla motivazione del divieto però qui si divide: esso è forte nel caso delle limitazioni del tempo speso davanti ai videogiochi, così come per la possibilità di giocare con sconosciuti, ma non così incisivo rispetto a quando possono giocare (non ci sono limiti in questo caso, basta che non si giochi per troppo tempo davanti allo schermo) e addirittura irrisorio rispetto alla scelta dei videogiochi, che raccolgono ben pochi divieti. Si tratta di un aspetto noto, che altri studi hanno restituito con lucidità rispetto ad altre tematiche legate a Internet e ai videogiochi, per cui il divieto si applica sui tempi, ma non sui modi, o meglio non viene seguito da alcuna accortezza educativa

in termini di accompagnamento adulto⁴. Non importa, potremmo dire, a cosa si giochi ma quanto si gioca, contrariamente a tutte le indicazioni che la ricerca ci consegna e che già negli anni '80 dello scorso secolo affidava alla fruizione televisiva. Il problema, chiaramente, è un altro.

Pur prevalendo una scelta domestica (i videogiochi, per quanto portabili e portatili grazie alle ultime console – piccole e senza fili – tendono a qualificarsi come passatempo che trova spazio a casa, nella propria camera o in salotto se sono richiesti spazi più ampi per muoversi come nel caso della Wii), i bambini giocano ancora all'aperto: il 33% sceglie spazi aperti molto spesso, il 30% lo fa spesso (dati ben significativi se sommati tra loro), il 29,8% lo fa qualche volta, solo il 4,1% raramente e l'1,4% mai.

I giochi all'aperto coinvolgono sempre gli amici o i compagni di classe: viene decisamente ribaltata la situazione rilevata nel caso del gioco casalingo, dove tende a prevalere il gioco solitario, che qui si attesta invece al 16%. La presenza della madre è indicata in tutti i casi, probabilmente per l'età dei bambini per i quali è difficile uscire da soli per ragioni di sicurezza o perché gli spazi da percorrere non garantiscono facili spostamenti.

In poche parole giocare è un divertimento, soprattutto se in compagnia, ma tale compagnia è spesso segnata da amici e conoscenti, molto meno dai genitori che semmai svolgono il ruolo di accompagnatori o osservatori. Un dato questo della presenza dell'adulto su cui torneremo in conclusione.

3. Il gioco è un bell'impegno: la parola agli animatori

Il gioco è divertimento, come confermano gli adolescenti (14–17 anni) che appartengono al secondo sotto-campione della ricerca e che in larga parte associano all'attività ludica un valore di svago e di impegno, un impegno a stare bene insieme potremmo dire.

Emerge chiaramente il valore dell'unione e del gruppo (intorno al 30%), in maniera più decisa rispetto al gruppo precedente, così come il tema della socialità e il senso della socializzazione che il gioco favorisce, alla luce del ruolo svolto nei confronti dei bambini.

Confrontando il risultato della domanda posta, identica a quella rivolta ai bambini, emerge una maggiore varietà dei termini indicati, generalmente più numerosi, con una ampiezza semantica e una ricchezza maggiori.

Per quanto minoritari rispetto al totale sono termini legati al tema del dono: offrire un sorriso, appassionarsi, donare e ricevere qualcosa, partecipare e cooperare, crescere. Elementi che possiamo ricondurre al valore dell'essere animatori e all'identità di adolescenti, che per quanto giovani, pongono al centro della loro attività un servizio agli altri, oltre che lo stare insieme ai coetanei.

Anche gli adolescenti dedicano molto tempo al gioco, nel corso della settimana, riducendo di poco il tempo passato a giocare rispetto a quello del gruppo 8–13 anni. Parallelamente, le motivazioni presentate nella domanda hanno raccolto dati pressoché identici a quelli relativi al gruppo dei più piccoli: divertirsi e stare con gli amici.



Figura 8 – Il tempo del gioco: per quanto tempo giochi?

Cambiano invece i dati relativi alle scelte di gioco, come atteso.

I giochi in scatola e da tavolo richiamano maggiori favori (28,5%), così come i giochi di squadra che ottengono una preferenza quasi doppia rispetto a quanto dichiarato dai bambini (72,8% per gli animatori) e le carte (39,8% per gli animatori e 26% per i più piccoli); diminuiscono le scelte per i giochi di costruzione e le figurine.

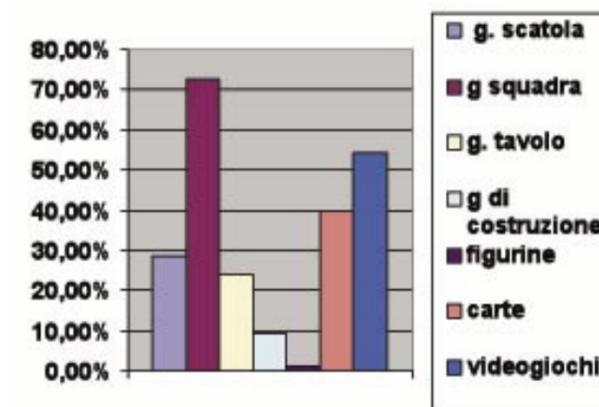


Figura 9 – Le scelte di gioco: i giochi preferiti dagli animatori

Quasi identici sono i valori delle risposte fornite attorno ai videogiochi, con uno 0,3% di scarto in più nel caso dei bambini e dei ragazzi più piccoli. Questo significa che universalmente i videogame identificano uno spazio di gioco, un modo di concepire l'attività ludica, una possibilità per passare il tempo divertendosi. Cambiano certo i contenuti, le scelte tematiche, ma identiche sono piattaforme e tempi. Mai come oggi, e non solo in relazione al videogioco, adulti e minori, giovani e bambini, sono accomunati dai medesimi strumenti di mediazione⁵: pensiamo all'uso del telefono cellulare o al computer che pongono in atto gli stessi meccanismi (un sms, l'accesso a un motore di ricerca), anche se non sempre gli stessi significati. Videogiochi certo, ma anche attività ludiche all'aperto, in linea con quanto detto poco sopra, pur con una lieve riduzione del dato di frequenza (per quanto riguarda il valore raccolto dall'opzione molto spesso).

⁴ Cfr. P.C. Rivoltella, *Screen Generation*, Vita e Pensiero, Milano 2006.

⁵ D. Brancati, A. Ajello, P.C. Rivoltella, *Guinzaglio elettronico. Il telefono cellulare tra genitori e figli*, Donzelli, Roma 2008.



Si gioca prevalentemente con amici (solo l'1,4% gioca da solo all'aperto) per un buon 82% delle scelte; decisamente ridotti i casi nei quali si gioca con i genitori, item che non raggiunge nemmeno l'1% di risposte. Di fatto l'età giustifica le uscite da soli, per cui la presenza del genitore non è più necessaria, rendendo poco probabile l'interazione ludica con adulti della famiglia.

Facciamo un passo avanti, allora, rispetto ai videogiochi, che non piacciono al 22% dei rispondenti.

I generi che raccolgono maggiori favori sono i videogiochi sportivi (52,1%), seguiti dal genere di avventura (49,8%) e dai giochi bellici (25,1%, con un lieve incremento rispetto ai bambini), meno presenti i videogiochi ispirati ai cartoni animati (19,9%), quelli legati alla costruzione di mondi e il genere arcade, evidentemente più semplice e meno coinvolgente per gli adolescenti e di fatto meno presenti in ambiente domestico (i videogiochi arcade, infatti, ci fanno ritornare al mondo delle sale giochi, dei grandi joystick e delle sfide al bar).

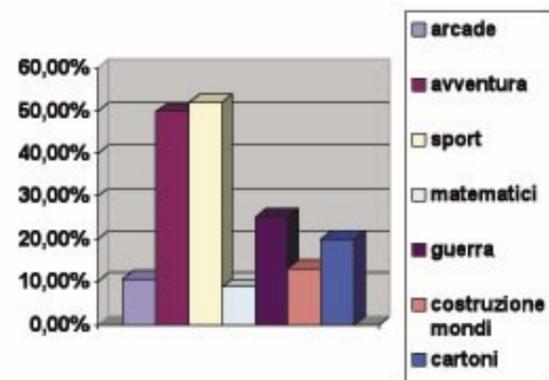


Figura 10 – I videogiochi preferiti

Rispetto alle piattaforme, è marginale la presenza della Wii, mentre aumentano PC e giochi in rete. Il 10,5% lo fa spesso, il 9,6% molto spesso (contro uno 0,11% nel caso del campione dei più piccoli), il 17,9% gioca in linea qualche volta, il 20,4% raramente e il 37% mai.

Si tratta però di una attività non sempre condivisa con altri videogiocatori online, visto che per il 50% si tratta di una pratica solitaria. Lasciamo al grafico che segue la sintesi delle scelte degli adolescenti, considerando che il 4,2% decide di non rispondere.



Figura 11 – Giochi in linea

Anche per i più grandi, il videogioco rappresenta un modo di occupare il proprio tempo, con una maggiore connotazione sociale – evidente nell'aumento delle percentuali relative alle pratiche condivise con i compagni (solo il 15,% videogioca da solo molto spesso, quasi la metà rispetto ai più piccoli). Aumentano anche le percentuali relative al gioco online con sconosciuti, pur entro il 6%. Il cellulare, invece, non è annoverato tra le piattaforme per giocare ai videogiochi: scelto da pochissimi è di fatto riconosciuto più come strumento di socializzazione e contatto per mantenere attive le reti amicali e le relazioni con i compagni di classe⁶. Ciò nonostante esiste una correlazione tra la frequenza con la quale si gioca ai videogiochi e l'utilizzo del cellulare per giocare, anche se i dati si riferiscono a una porzione minima del campione: più tempo si passa con i videogiochi e maggiore è l'uso del telefonino per giocare. Un sintomo, forse, di una sorta di attrazione o di effetto di trascinamento che la pratica videoludica esercita sulla rappresentazione e sull'uso degli altri media. In fondo, se amo videogiocare, tendo a cercare di farlo su tutti i supporti: così se non ho a disposizione la Playstation, mi accontento del telefonino che viene valorizzato in questo modo anche nella sua funzione di minipiattaforma per videogiochi. Ma è chiaro che né la qualità della grafica, né la complessità delle costruzioni narrative e delle possibilità di interazione possono competere con quelle messe a disposizione delle postazioni "vere". Di qui il basso grado di indicazione del telefonino come piattaforme videogame.

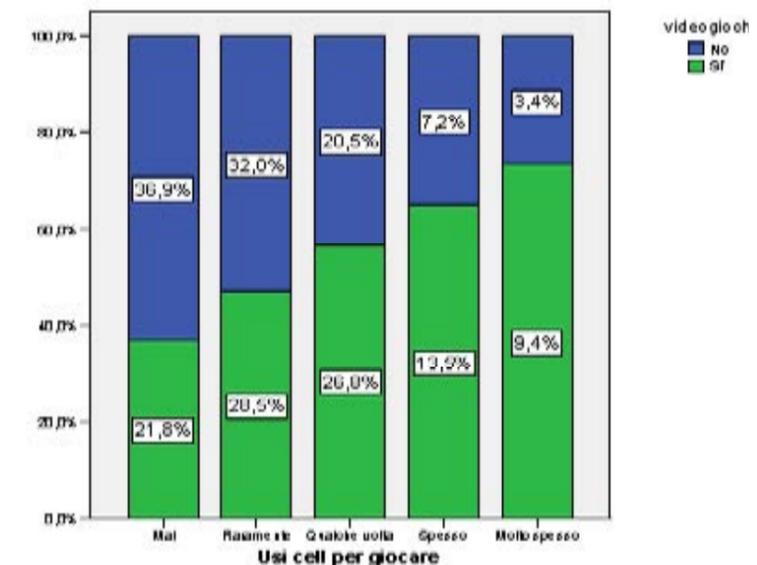


Figura 12 – Incrocio variabile d'uso dei videogiochi e utilizzo dei cellulari per giocare

Il controllo dei genitori diminuisce aumentando l'età, e scende al 62% dei casi, spaccando in due il campione rispetto ai tempi (ogni volta che vogliono, in sostanza), con una lieve diminuzione della presenza di controllo per la durata del tempo (per tutto il tempo che vogliono), mentre è del tutto minoritario il divieto rispetto ai contenuti (a maggior ragione, anche gli adolescenti possono giocare a qualsiasi gioco) e alla possibilità di giocare in linea con sconosciuti (il divieto si manifesta per il 50% degli adolescenti, per il 78% nel caso dei bambini più piccoli). Probabilmente non tutti i genitori sono a conoscenza di questa pratica o forse si tratta di famiglie "aperte" che hanno

⁶ Questo dato conferma un'evidenza che era chiaramente emersa già in una ricerca internazionale condotta alla fine degli anni '90 (poi confluita in P.C. Rivoltella, Ragazzi del Web, Vita e Pensiero, Milano 2001) e cioè la tendenza dei ragazzi a "specializzare" piattaforme diverse per svolgere attività diverse: il PC per l'informazione, il cellulare per la comunicazione, la console videogiochi per il divertimento.



discusso con i propri figli e che negoziano in senso dialogico i tempi e gli spazi di consumo della rete, non solo per quanto concerne i videogiochi.

Abbiamo evidenziato una correlazione significativa tra il tempo dedicato al gioco e coloro che dichiarano di giocare ai videogiochi. Esiste una associazione tra le ore dedicate al gioco e il tempo speso per giocare ai videogiochi. Il grafico in Figura 13 consente di valutare visivamente quanto emerso con il test del Chi quadrato: dal grafico risulta infatti evidente come la porzione relativa a coloro che giocano ai videogiochi aumenti progressivamente man mano che aumentano le ore dedicate al gioco. Questo probabilmente perché il giocare ai videogiochi richiede più tempo di altri giochi o perché è più accessibile come passatempo. L'associazione non è così significativa nei bambini e nei ragazzi più piccoli.

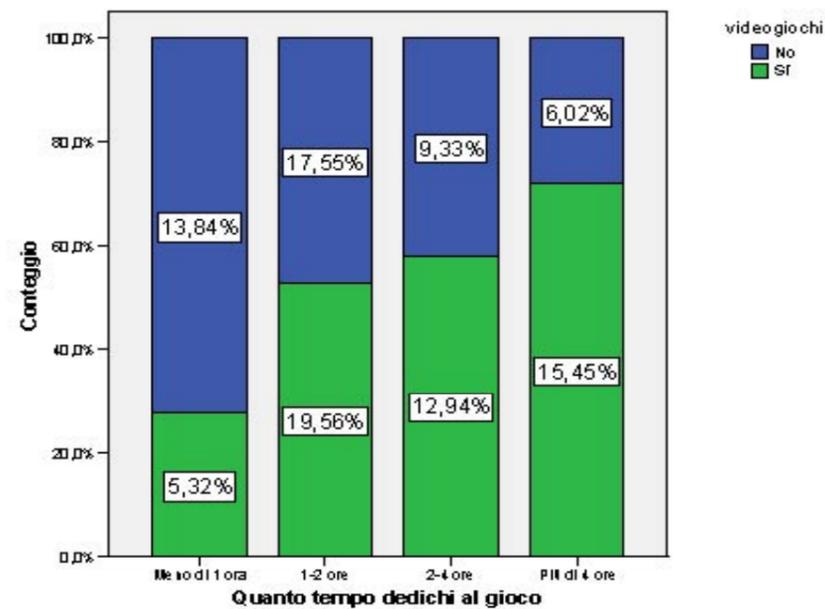


Figura 13 – Incrocio variabile d'uso dei videogiochi e tempo dedicato al gioco

Lo stesso discorso vale per la coppia di variabili: "quanto tempo dedichi al gioco" e "il gioco in centri di aggregazione", per gli animatori in misura maggiore e solo parzialmente per i bambini. Ed ora veniamo alle ultime due domande che qualificano l'esperienza degli adolescenti interpellati in quanto animatori. Il gioco in questo caso diventa cornice e strumento educativo, non dunque scelta individuale o condivisa con il gruppo dei pari per trascorrere piacevolmente del tempo insieme. Si tratta di attività ludiche scelte per stare con i bambini e rendere il loro pomeriggio non solo divertente, ma anche significativo in chiave di crescita, almeno negli intenti.

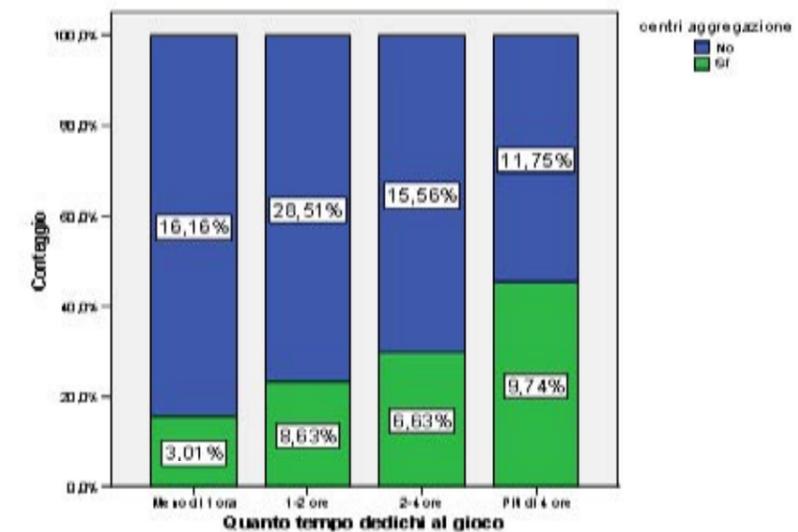


Figura 14– Incrocio variabile tempo dedicato al gioco e frequentazione dei centri di aggregazione

I giochi che ottengono i maggiori consensi sono di fatto giochi di squadra, che hanno bisogno di spazi aperti (per il 91% del campione), seguiti da canti e quiz (34,7% e 30,6%), chiudono la lista i giochi di abilità, i disegni e i giochi di società. Il 7,1% sceglie i videogiochi.

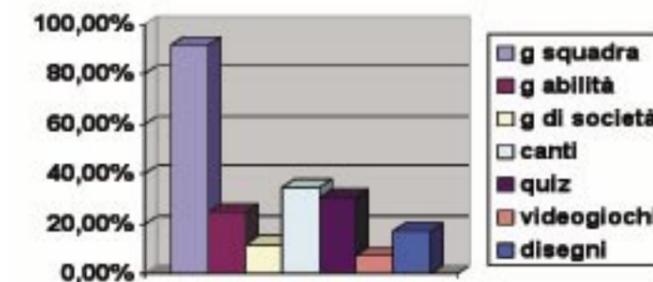


Figura 15 – Il ruolo dell'animatore: attività prescelte

Le attività vengono solitamente impostate con il gruppo di lavoro (84,1%), con i ragazzi solo per il 7,5% dei casi e ancor meno frequenti sono le opzioni rimanenti: da solo (4,8%) e con il parroco (2,4%). Lavorare in gruppo è una scelta ragionevole, funziona da spazio di creatività e supporto, mentre il lavoro individuale comporta oneri ben maggiori.

Il ruolo dell'animatore è invece tutto fuor che laterale: l'animatore gioca con i ragazzi (53,3%), coordina i gruppi (24%), osserva (10,8%), in virtù dell'età e della possibilità di dare l'esempio.

4. La proposta laboratoriale: il video-attivo e il libro gioco

Come anticipato in apertura, la somministrazione del questionario è stata accompagnata da due proposte laboratoriali che hanno coinvolto distintamente il gruppo dei più piccoli, con la proposta del video attivo che a breve approfondiremo, e il gruppo degli adolescenti, con la costruzione del libro-gioco in qualità di strumento ludico ed educativo (la costruzione di un libro-gioco con i bambini, ad esempio, per impegnare un pomeriggio di gioco in maniera alternativa alle proposte più consolidate).



Prima di procedere, descriviamo brevemente le proposte e il metodo di lavoro.

Il laboratorio di video attivo è un'attività volta a far muovere ai bambini i primi passi nel mondo delle immagini in movimento, facendo capire loro la differenza tra realtà e rappresentazione e rendendoli consapevoli del fatto che le immagini a cui, ogni giorno, sono sottoposti non sono rappresentazioni neutrali della realtà ma costruzioni.

L'attività è stata introdotta come momento ludico durante il quale sperimentare di persona gli "effetti speciali" di cui i bambini sono solitamente spettatori. La telecamera è stata presentata come quello specifico strumento che permette la riuscita di effetti "magici" attraverso semplici movimenti e giochi di prospettiva: bambini che diventano giganti o folletti, che dormono a testa in giù come i pipistrelli, che entrano in un bicchiere, che vengono sopraffatti da improvvisi terremoti e maremoti.

I bambini e i ragazzi, dopo un iniziale momento di stupore, hanno partecipato con entusiasmo alle attività e spesso, mettendosi in gioco e sperimentando in maniera diretta le magie del video, sono arrivati a scoprire da soli i trucchi messi in atto.

Nonostante questo tipo di laboratorio sia un'attività normalmente amata dai bambini, il contesto dell'oratorio estivo in cui è stato inserito ha causato alcuni momenti di distrazione dovuti all'attrazione dei bambini per alcune attività quotidiane svolte in contemporanea e alla dispersività degli ambienti a disposizione per le attività.

Nel complesso, tuttavia, il coinvolgimento positivo dei bambini è stato pienamente dimostrato dalle reazioni entusiaste davanti alla visione dei video girati.

Presentiamo di seguito alcuni frame dell'attività svolta e delle riprese effettuate dal gruppo.



Figura 16 – Gli gnomi nella ciotola



Figura 17 – La mano gigante (1)



Figura 18 – La mano gigante (2)





Figura 19 – Maremoto



Figura 20 – Il gigante e lo gnomo

I bambini, come anticipato, non hanno definito soggetto e sceneggiatura del video da girare (non è questa finalità del video attivo), ma hanno riflettuto sulle modalità di confezione delle immagini grazie ad effetti speciali "accessibili" e hanno giocato con la telecamera. Il laboratorio, in sintesi, voleva essere una proposta di gioco (giocare con le immagini appunto) alternativa ad altri modi di intendere il tempo libero, soprattutto se nello spazio comune di un oratorio estivo o di un normale pomeriggio cittadino con i compagni di gioco.

Il percorso dedicato al libro-gioco, rivolto agli animatori, si poneva invece come intervento formativo vero e proprio, per sperimentare in prima persona una attività da proporre ai propri gruppi di lavoro, in vista dell'occupazione estiva che di lì a poco avrebbe coinvolto i ragazzi che hanno partecipato alla ricerca.

Il libro-gioco, infatti, rappresenta una storia a bivi per la quale il percorso è solo indicato dall'autore, poiché di fatto sono i lettori a far percorrere al protagonista la strada scelta mediante l'individuazione – tra i bivi appunto – del percorso ideale, in quanto più semplice, più divertente, più plausibile o del tutto fuori dalle logiche della realtà (non dimentichiamo che è un sempre un gioco!).

Nello specifico, i ragazzi sono stati invitati a riflettere su un tema comune: il tempo libero, oggetto di una prima riflessione per creare un ambiente di lavoro sensibile e oggetto del libro-gioco.

Le risposte raccolte evidenziano in primo piano la socializzazione e l'esigenza di stare con gli amici. Uscire con gli amici identifica infatti l'opzione più diffusa indicata dagli adolescenti (5 i gruppi incontrati, per ogni gruppo la totalità ha espresso questa indicazione come prioritaria), seguita da Internet (chat, Facebook, Youtube e Messenger in primis come passatempo casalingo, quando non è possibile stare insieme presencialmente) e da hobby che vanno dallo sport alla musica (suonare la chitarra o uno strumento, pratiche evidentemente non proprio cadute nel dimenticatoio dei ragazzi).

Pochi conoscono il libro-gioco almeno come prodotto editoriale.

Dopo aver condiviso questa prima riflessione sulle modalità di gestione individuale dei propri tempi, il gruppo è stato invitato a decidere – in plenaria – la situazione di partenza della storia (una frase sintetica che funzionasse da incipit comune), le caratteristiche del protagonista della narrazione (età, genere, specificità), il tempo e lo spazio della situazione iniziale (momento dell'anno e della giornata, ambientazione domestica o all'aperto, luogo specifico). Riportiamo alcuni esempi: "È il primo giorno di vacanza, hai l'intero pomeriggio a tua disposizione e decidi di...", "È una splendida giornata di luglio, sei appena uscito dall'oratorio e hai ancora tutta la serata libera...cosa fai?". Ribadiamo che l'input dato dal formatore è stato volutamente molto generico, per evitare di influenzare la scelta, specificando solo il contesto, ovvero una giornata libera da gestire autonomamente.

Dopo aver scritto l'incipit su un cartellone ben visibile, il gruppo è stato diviso in piccole unità di lavoro, proponendo tre diversi bivi a partire proprio dalla situazione iniziale comune. I sottogruppi, quindi, si sono impegnati nella stesura del racconto a bivi, scrivendo sui post-it messi a disposizione la situazione in sintesi (o indicando sul cartellone le possibilità). Nello specifico i dialoghi e le narrazioni sono stati esposti al resto del gruppo solo a fine lavoro, per stimolare il confronto e per un evidente risparmio di tempo.

Una volta completata la fase di definizione delle possibilità, i ragazzi hanno incollato i post-it (alcuni gruppi hanno completato il cartellone con un pennarello) e restituito il lavoro con commenti condivisi e rimandi (ad esempio quale bivio avrebbero letto per primo se fosse stato un libro già pronto e perchè, quali epiloghi sono stati definiti).

Proponiamo alcuni esempi di canovaccio, dato che i gruppi hanno avuto modo di produrre l'ossatura del libro-gioco (due ore di tempo a disposizione hanno di fatto reso necessaria questa osservazione), pur trattandosi di una ossatura solida che molti ragazzi hanno deciso di tradurre in un libro gioco. In figura 21 si può vedere un esempio di



canovaccio realizzato da un gruppo di adolescenti, nel quale il protagonista deve decidere come organizzare l'ultimo giorno di vacanza, non potendo andare al mare per colpa delle meduse.

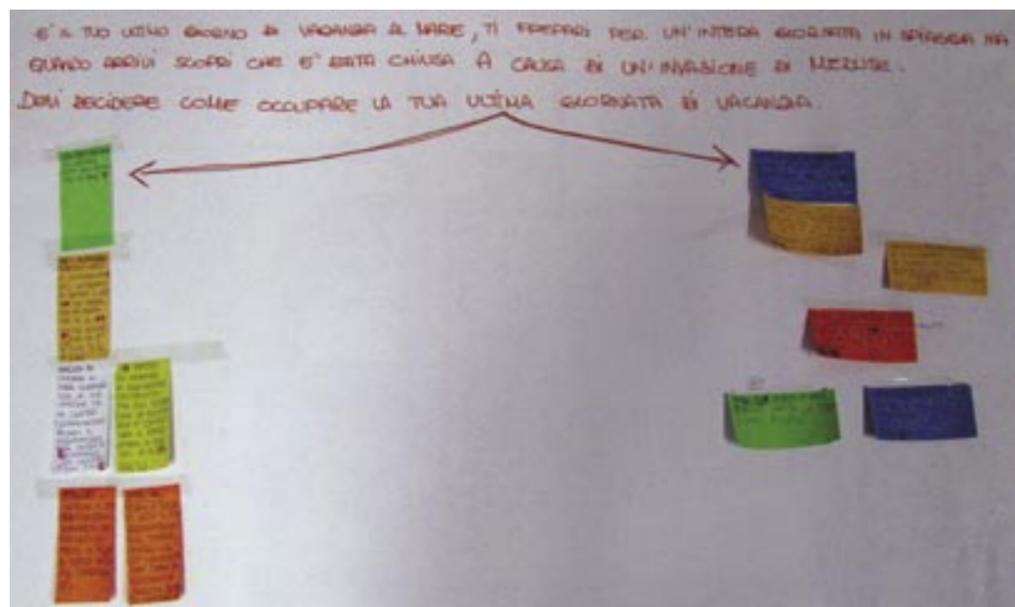


Figura 21 – Esempio di struttura del libro gioco

Nella figura 22, invece, la situazione di partenza pone il protagonista di fronte a una scelta: "C'è uno splendido pomeriggio di luglio, sei appena uscita dall'oratorio e hai ancora tutta la serata libera...cosa fai? Potresti tornare a casa, andare in centro con gli amici, fare un po' di sport e andare in piscina...se scegli di stare a casa vai al numero I, se opti per il giro in centro vai al numero II, se invece decidi di andare in piscina vai al III".

La storia, dunque, ha inizio da questo incipit, fornendo un primo spunto di percorso che si dimostra molto complesso, soprattutto se correlato al tempo a disposizione (2 ore pomeridiane).

Se il nostro protagonista decide di tornare a casa, ad esempio, potrebbe giocare in giardino, cucinare, guardare la tv, giocare al computer. Scegliendo l'ultima possibilità il rimando è al foglietto 5, nel quale ancora una volta la situazione pone il protagonista di fronte alla scelta: navigare in Internet curiosando qua e là o giocare al nuovo gioco? Se si sceglie di provare il nuovo videogioco giungiamo al primo epilogo: il gioco funziona benissimo e il protagonista è felice di averlo provato perché potrà parlarne con gli amici e scoprire cose nuove sulla vita dei personaggi del gioco. Questa opzione è molto interessante, perché mette in evidenza un aspetto decisivo della Rete e dei videogiochi: non sempre si tratta di strumenti di isolamento, al contrario essi spesso rappresentano una occasione per socializzare, confrontarsi, accedere al gruppo, parlare e stare con gli altri, come nel caso evidenziato dai ragazzi.



Figura 22 – Esempio di struttura del libro gioco



Figura 23 – I rimandi del libro gioco – bivio I

Facciamo un passo indietro, tornando alla scelta. Se decido di navigare e curiosare in Internet il protagonista si perde, il computer si blocca e bisogna attendere l'aiuto del genitore, evidentemente fuori casa per lavoro e di ritorno solo dopo una settimana.

Percorrendo il libro-gioco emerge un forte senso del gruppo: nel primo bivio (il ragazzo torna a casa) la scelta è spesso giocata tra l'altruismo, la compagnia e la solitudine (il protagonista ad esempio decide di non giocare con il proprio cane, preferendo il basket, ma dopo poco il pallone, per un tiro maldesto, irrompe in casa rompendo la finestra, pena del contrappasso ben chiara). O ancora, la torta portata in oratorio cade sul parroco, per compensare – nella logica dei ragazzi – il rifiuto di aiutare la nonna a fare i biscotti.



Nell'ultimo caso, invece, niente premi e punizioni, ma solo una storia a tinte romantiche dove la scelta di un gelato in centro conduce a un incontro fortuito e molto gradito.

Qualche considerazione di sintesi sulle storie narrate.

I media sono sempre presenti (in cinque storie su cinque), soprattutto quando i ragazzi decidono di ambientare la vicenda in contesto domestico, segno di una fruizione contestualizzata: quando compaiono, si tratta sempre di PC, console per giocare e televisione, mentre il cellulare viene citato solo in due casi (per chiamare un amico e mettersi d'accordo per uscire, per rispondere alla telefonata degli amici e ricevere un invito alla festa organizzata), forse perché il cellulare è parte integrante della vita sociale dei ragazzi, si è naturalizzato, è migrato nelle loro pratiche abituali e per questo non è percepito come qualcosa di "altro". Quando indicato, infatti, è sempre strumento di connessione con gli amici.

Le attività all'aperto, invece, comprendono sempre lo shopping – spesso condiviso con i coetanei – e in alcuni casi i soldi (pochi, a detta del gruppo) a disposizione dei ragazzi, segno della presenza del tema del denaro nelle loro discussioni e nei desideri (più soldi per comprare o fare cose diverse e divertenti, come viaggiare su una limousine).

Nelle storie, il riferimento all'adulto è del tutto marginale; quando ricorre si tratta dei genitori (per le uscite da negoziare) e dei parenti più prossimi (la nonna nel bivio dei biscotti negati), del fabbro nel caso della dimenticanza delle chiavi. Mentre le vicende a tinte rosa segnano le proposte avanzate dai gruppi a forte presenza femminile (incontri fortuiti, amicizie speciali).

Nel complesso si tratta di storie semplici e realistiche, essendo esperienze spesso vissute: la chiavi dimenticate a casa, la cuffia per la piscina rotta o smarrita, il gelato che cade per terra, il negozio chiuso, lo shopping con le amiche, il portafoglio perso al centro commerciale, la corrente che salta mentre si gioca ai videogiochi facendo perdere i record raggiunti, la gita con gli amici, la vita quotidiana. Piccoli contrattempi, potremmo dire, che tuttavia occupano il tempo dei ragazzi nelle ore trascorse fuori dalla scuola.

Solo in un caso le vicende, molto rocambolesche, conducono lo sfortunato protagonista sempre e comunque a epiloghi tragici e definitivi: la morte per fame e sete (poco probabile), la caduta in fossi e pozzi, la morte accidentale per il cedimento di un pavimento di legno, l'ingestione di cibi radioattivi contaminati da uno scienziato pazzo. Un caso poco probabile, del tutto irrazionale, tragicamente definito in tutti i suoi aspetti. Si tratta dell'unico gruppo formato da soli maschi, per i quali evidentemente il registro della comicità tragica e delle esperienze estreme funziona meglio.

Il laboratorio dunque funziona come sperimentazione di un metodo: questo ne è l'obiettivo primario in chiave formativa, da utilizzare ed estendere nel corso dei pomeriggi trascorso con i bambini in qualità di animatori (i gruppi hanno infatti evidenziato la spendibilità con i più piccoli), ma funziona anche da esperienza di confronto per attivare il dialogo e per raccogliere alcune indicazioni sulle idee dei ragazzi. Le storie raccontate, infatti, prendono sempre spunto dalla vita di tutti i giorni, come evidenziato, e mettono in scena le attività che interessano i ragazzi (amicizia, relazione significativa, divertimento in compagnia, media) e che occupano il loro tempo libero.

L'esperienza si è dimostrata particolarmente interessante, per alcuni motivi che qui raccogliamo prima di passare alle conclusioni:

- la valenza in chiave di auto-riflessione, si tratta infatti di una attività che impone ai ragazzi di riflettere sul proprio modo di organizzare il tempo libero a disposizione;
- la valenza in chiave di ricerca, poiché il libro-gioco è di fatto uno strumento creativo per coinvolgere i ragazzi e per accedere alle idee e rappresentazioni dell'altro e di sé, senza essere troppo invasivi e senza imporre contesti rigidi di risposta e retroazione;

- la valenza in chiave conoscitiva, per raccogliere indicazioni su stili e modi di fare (un livello precedente alle rappresentazioni, di fatto più vicino ad una sorta di analisi di consumo) dei ragazzi, che da parte loro si sono dimostrati molto aperti raccontando se stessi e il proprio mondo.

Un mondo, quello di bambini, preadolescenti e adolescenti, fatto di videogiochi, Internet, ma soprattutto di amici e condivisione, dove c'è spazio per la Playstation e per i giardini, per la tv e le amicizie.

5. Per una lettura educativa

In chiusura della nostra analisi possiamo provare a fissare alcune annotazioni che ci consentano di spostare gli elementi fatti emergere nella lettura dei dati sul versante educativo. Facendo centro sulle pratiche, ci sembra di poter individuare due versanti di interpretazione-intervento molto chiari (quello delle pratiche di consumo e quello delle pratiche educative); a livello di ciascuno di essi fissiamo due sintetiche considerazioni.

Sul versante delle pratiche di consumo una prima evidenza è relativa al gradimento riservato dai ragazzi (senza differenze tra piccoli e grandi) per i videogiochi e allo stesso tempo per i giochi di squadra. Sembra una scelta apparentemente contraddittoria: i videogiochi evocano una situazione di consumo tutto sommato individuale, da una postazione, non sono giochi che prevedano movimento, si giocano sostanzialmente al chiuso (anche se la portabilità delle console, dalla PSP ai game-boy Nintendo può configurare il consumo di videogiochi anche all'aria aperta); i giochi di squadra, invece, sono propri di una situazione collettiva, basati sul movimento, si giocano tendenzialmente all'aperto (e nel caso di giochi in palestra, l'ambiente chiuso prevede comunque spazi larghi, possibilità di occuparli con ampia scelta di azioni). Insomma, anche in prospettiva pedagogica, videogiochi e giochi di squadra sono agli antipodi: verso gli uni ci sono molte riserve, si ritiene che non favoriscano la socializzazione, che per i loro contenuti producano valorizzazione ed emulazione di quadri tendenzialmente negativi; verso gli altri si è soliti sottolineare il valore formativo del sacrificarsi per il collettivo, rispettare i compagni, educarsi ad accettare le regole e la sconfitta. Logiche ed esperienze diversissime. Eppure i ragazzi li scelgono entrambi. Perché? Tra le tante possibili ipotesi di spiegazione ne isoliamo due.

In primo luogo, in tutti e due i casi, il plot c'è già: la struttura narrativa, la sceneggiatura del gioco, con tutte le mosse che i giocatori sono chiamati a fare, è predisposta. Nel videogioco è la logica della conversazione⁷ che esso contiene, con i suoi mandati pragmatici (ti richiede di acquisire certe competenze, se vuoi essere capace di svolgere la performance e di meritare una sanzione positiva); nel gioco di squadra sono il regolamento e gli schemi di azione. Questo rende il gioco un'attività facile, familiare, lo routinizza senza chiedere particolari sforzi all'immaginazione o alla costruzione.

Dall'altra parte, tanto nel videogioco che nel gioco di squadra il fare è al centro e in fondo risponde alla stessa logica agonistica: c'è competizione, si vince e si perde, ci si confronta, c'è il senso della sfida e della lotta. Un dato questo enfatizzato dal fatto che i videogiochi più giocati sono proprio quelli che a un gioco di squadra si rifanno (dal calcio al basket); forse la contaminazione intermediale della televisione e dei suoi stereotipi (anche quelli sportivi) pesa su questa corrispondenza. I giochi più visti sono anche quelli più giocati, sul campo come sulla Playstation.

⁷ Nella semiotica dell'audiovisivo la logica della conversazione è l'intreccio di mosse comunicative che all'interno dell'enunciato sono predisposte (G. Bettetini, *La conversazione audiovisiva*, Bompiani, Milano 1984). Questo vuol dire che nel testo (e il videogioco lo è) si trovano tanto il programma d'uso che il Soggetto Enunciatore ha previsto per il giocatore (istruzioni, indicazioni, tracce, ecc.) che il profilo del Soggetto Enunciatore stesso (complice o esigente, assente o presente fino a prendere le forme di un personaggio che mi accompagna nello spazio del gioco come un mentore).



La seconda evidenza sul versante delle pratiche è la conferma di un dato che la ricerca sui consumi mediali giovanili degli ultimi anni ben conosce⁸. Le pratiche non si fagocitano reciprocamente: contrariamente alle rappresentazioni sociali diffuse e a quanto i media potrebbero aspettarsi, il videogioco non toglie spazio agli altri giochi: si compone con essi assumendo la configurazione di tutti gli altri consumi giovanili secondo la nota immagine della “coda lunga”, cioè di un grafico che distribuisce le abitudini di consumo su una vasta tipologia di giochi diversi invece di concentrarle solo su alcuni. Nella coda lunga dei giochi dei ragazzi convivono così old e new games, giochi individuali e giochi sociali, togliendo all’osservatore la possibilità (e la tentazione) di una qualsivoglia generalizzazione. Si tratta di una tastiera multi-gioco variegata in cui trovano posto tanti giochi diversi. Una tastiera che si compone con le altre pratiche di consumo, dal cellulare a Internet, dal lettore MP3 alla televisione (che pure continua a essere vista) e, naturalmente, anche con i consumi outdoor (la piazza, i giardini, il centro giovanile). Per usare una metafora alimentare, la dieta è molto articolata e questo forse tranquillizza le ansie dell’adulto (eccessivamente) preoccupato che la tecnologia saturi il tempo dei più giovani.

Se ci spostiamo sull’altro versante, quello delle pratiche educative, incontriamo le altre due evidenze. La prima di esse è relativa al controllo parentale sull’attività ludica dei figli. La ricerca restituisce un quadro ancora una volta in linea con i dati delle ricerche più recenti sul tema: l’adulto tendenzialmente non condivide il gioco con il minore, anche quando ne condivide il tempo (come le mamme al parco); nel caso dei videogiochi, controlla il tempo ma non i contenuti, con il risultato che i ragazzi ricevono regole nel protrarre il tempo del gioco oltre un certo limite, ma in compenso hanno la massima libertà di giocare con qualsiasi tipo di gioco; infine, l’attività di controllo decresce con il crescere dell’età dei ragazzi cosicché più sono grandi e meno si ritiene che siano da controllare. Questo doppio sintomo (la non condivisione del gioco e la labilità del controllo) come sappiamo bene si associa nell’adulto con una forte percezione del rischio e una dose consistente di ansia. Si tratta di un comportamento contraddittorio: sono preoccupato per gli effetti del videogioco su mio figlio, ma non mi preoccupo di videogiocare con lui o comunque di verificare che tipo di gioco stia facendo. Qui evidentemente si tratta di recuperare uno spazio di mediazione educativa: più che di controllo c’è bisogno di governo⁹, non nei confronti della tecnologia, ma dei rapporti che la lega al ragazzo.

L’ultima evidenza si ricava dalla parte della ricerca condotta sugli adolescenti-animatori. Quel che risalta dall’analisi delle loro pratiche è un doppio segnale: da una parte, verrebbe da dire, nulla di nuovo per quanto riguarda le proposte, che corrispondono alle stesse che ci venivano fatte quando eravamo noi all’oratorio estivo, dal gioco di squadra a canti e bans; dall’altra, è interessante il dato relativo al fatto che i più piccoli non entrano nella scelta, non vengono coinvolti nella coprogettazione o nella scelta del gioco. Il dato è probabilmente da spiegare con la persistenza dei formati classici, talmente conosciuti e utilizzati (da più generazioni di ragazzi) da diventare una sorta di modello, e con l’idea che in fondo sia l’educatore in contesto educativo a dover proporre il gioco. Di fatto la ricerca recente insegna che lasciare spazio alla fantasia dei più piccoli paga: questo dischiude interessanti prospettive a una logica più partecipativa in cui si possano pensare insieme nuovi formati ed attività contribuendo in questo modo anche a rivisitare il repertorio “classico”, variandolo e arricchendolo di nuove proposte.

⁸ S. Tirocchi, R. Andò, M. Antenore, *Giovani a parole. Dalla generazione media alla networked generation*, Guerini & Associati, Milano 2002; A. Caron, L. Caronia, *Culture mobile. Les nouvelles pratiques de communication*, Presse de l’Université de Montreal, Montreal 2005; M. Morcellini (a cura di), *Il nuovo mediaevo italiano. Industria culturale, TV e tecnologie tra XX e XXI secolo*, Carocci, Roma 2005; P.C. Rivoltella, *Screen Generation*, Vita e Pensiero, Milano 2006.

⁹ La differenza tra controllo e governo separa da una parte le pratiche dell’educatore volte a monitorare i consumi dei più piccoli per verificarne la conformità alle regole, dall’altra la relazione che con loro viene attivata ai fini di un equilibrato rapporto con i media. In buona sostanza il controllo mira alla protezione, il governo è educazione. Su questa differenza, molto studiata nella letteratura relativa all’uso della televisione nel contesto familiare, cfr. P.C. Rivoltella, *Televisione ed educazione familiare*, in C. Gozzoli (a cura di), *Linguaggi televisivi e realtà familiari. Quali spazi di incontro?*, Unicopli, Milano 2002, pp. 167–202.

Allegato 1. Questionario A

Nome di battesimo

Anno di nascita Oratorio

1. Per me il gioco è: dillo con 3 parole

2. Quanto tempo dedichi al gioco ogni giorno, durante la settimana?

- Meno di 1 ora
- 1–2 ore
- 2–4 ore
- Più di 4 ore

3. Dove giochi quando non sei a casa tua? Indica al massimo tre risposte

- A casa di amici
- A casa dei miei nonni
- In oratorio
- In ludoteca
- In cortile
- Ai giardinetti
- Nei centri di aggregazione sportiva
- Altro

4. Perché giochi? Indica la massimo due motivazioni

- Perché mi diverto
- Perché non ho altro da fare
- Perché mi rilasso
- Per non fare i compiti
- Per stare con i miei amici
- Per stare con i miei fratelli/sorelle
- Per inventare cose nuove
- Altro

5. Con chi giochi di solito quando sei a casa?

- Da solo
- Con mio fratello/sorella
- Con i miei amici
- Con mio padre
- Con mia madre
- Con mio nonno/nonna
- Con la tata/babysitter

6. Quali sono i tuoi giochi preferiti? Indicane al massimo 3

- Giochi in scatola
- Bambole
- Giochi di squadra all’aperto
- Giochi da tavolo
- Giochi di costruzione
- Soldatini
- Figurine
- Giochi con le carte
- Gioco con pupazzi legati a cartoni animati e film (Gormiti, Transformers, Winx ecc.)
- Nascondino
- Far finta di...
- Videogiochi
- Altro



7. Giochi all'aperto?

- Mai
- Raramente
- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

8. Di solito con chi giochi quando sei all'aperto

- Da solo
- Con amici
- Con i miei compagni di classe
- Con ragazzi o bambini conosciuti al momento
- Con mio padre
- Con mia madre
- Con i nonni

9. Ti piacciono i videogiochi?

- Sì
- No

10. Che genere preferisci? Indica al massimo due risposte

- Arcade
- Avventura
- Sport
- Matematici
- Guerra
- Costruzione di mondi e spazi virtuali
- Videogiochi ispirati a cartoni animati o film
- Altro

11. Indica i titoli dei due videogiochi che preferisci al momento

12. Indica per i seguenti videogiochi quanto li utilizzi

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
Videogiochi su console (Play station, X-box ecc.)					
Wii					
Giochi su computer (CD-Rom)					
Giochi in rete (con altri computer in rete)					
Giochi in linea (con molti giocatori collegati a Internet)					

13. Solitamente, giochi con i videogiochi

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
Da solo					
Con amici presenti					
In rete con amici					
In rete con sconosciuti					

14. Usi il cellulare per giocare?

- Mai
- Raramente

- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

15. Scarichi giochi per il tuo cellulare?

- Mai
- Raramente
- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

16. Per quale motivo scegli di giocare ai videogiochi? Indica al massimo 3 motivazioni

- Perché non so cosa fare
- Per ricaricarmi
- Per sfogarmi
- Per conoscere nuovi giocatori
- Perché sono interessanti le storie
- Per sfidare i miei amici
- Perché sono da solo
- Per mettere alla prova le mie capacità
- Per entrare in un'altra realtà
- Per imparare
- Altro

17. I genitori ti lasciano giocare con i videogiochi

	Sì	No
Tutto il tempo che vuoi		
Ogni volta che vuoi		
A tutti i giochi che vuoi		
In linea con persone che non conosci		



Allegato 2. Questionario B

Nome di battesimo

Anno di nascita Oratorio

1. Per me il gioco è: dillo con 3 parole

2. Quanto tempo dedichi al gioco ogni giorno, durante la settimana?

- Meno di 1 ora
- 1–2 ore
- 2–4 ore
- Più di 4 ore

3. Dove giochi quando non sei a casa tua? Indica al massimo tre risposte

- A casa di amici
- A casa dei miei nonni
- In oratorio
- In ludoteca
- In cortile
- Ai giardinetti
- Nei centri di aggregazione sportiva
- Altro

4. Perché giochi? Indica la massimo due motivazioni

- Perché mi diverto
- Perché non ho altro da fare
- Perché mi rilasso
- Per non fare i compiti
- Per stare con i miei amici
- Per stare con i miei fratelli/sorelle
- Per inventare cose nuove
- Altro

5. Con chi giochi di solito quando sei a casa?

- Da solo
- Con mio fratello/sorella
- Con i miei amici
- Con mio padre
- Con mia madre
- Con mio nonno/nonna
- Con la tata/babysitter

6. Quali sono i tuoi giochi preferiti? Indicane al massimo 3

- Giochi in scatola
- Bambole
- Giochi di squadra all'aperto
- Giochi da tavolo
- Giochi di costruzione
- Soldatini
- Figurine
- Giochi con le carte
- Gioco con pupazzi legati a cartoni animati e film (Gormiti, Transformers, Winx ecc.)
- Nascondino
- Far finta di...
- Videogiochi
- Altro

7. Giochi all'aperto?

- Mai
- Raramente
- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

8. Di solito con chi giochi quando sei all'aperto

- Da solo
- Con amici
- Con i miei compagni di classe
- Con ragazzi o bambini conosciuti al momento
- Con mio padre
- Con mia madre
- Con i nonni

9. Ti piacciono i videogiochi?

- Sì
- No

10. Che genere preferisci? Indica al massimo due risposte

- Arcade
- Avventura
- Sport
- Matematici
- Guerra
- Costruzione di mondi e spazi virtuali
- Videogiochi ispirati a cartoni animati o film
- Altro

11. Indica i titoli dei due videogiochi che preferisci al momento

12. Indica per i seguenti videogiochi quanto li utilizzi

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
Videogiochi su console (Play station, X-box ecc.)					
Wii					
Giochi su computer (CD-Rom)					
Giochi in rete (con altri computer in rete)					
Giochi in linea (con molti giocatori collegati a Internet)					

13. Solitamente, giochi con i videogiochi

	Mai	Raramente	Qualche volta	Spesso	Molto spesso
Da solo					
Con amici presenti					
In rete con amici					
In rete con sconosciuti					

14. Usi il cellulare per giocare?

- Mai
- Raramente



- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

15. Scarichi giochi per il tuo cellulare?

- Mai
- Raramente
- Qualche volta
- Spesso
- Molto spesso

16. Per quale motivo scegli di giocare ai videogiochi? Indica al massimo 3 motivazioni

- Perché non so cosa fare
- Per ricaricarmi
- Per sfogarmi
- Per conoscere nuovi giocatori
- Perché sono interessanti le storie
- Per sfidare i miei amici
- Perché sono da solo
- Per mettere alla prova le mie capacità
- Per entrare in un'altra realtà
- Per imparare
- Altro

17. I genitori ti lasciano giocare con i videogiochi

	Si	No
Tutto il tempo che vuoi		
Ogni volta che vuoi		
A tutti i giochi che vuoi		
In linea con persone che non conosci		

18. In qualità di animatore, che tipo di attività ludiche organizzi di solito?

- Giochi di squadra (ruba bandiera, calcio, pallavolo ecc.)
- Giochi di abilità
- Giochi di società
- Canti e musica
- Quiz
- Videogiochi
- Disegni
- Altro

19. Come prepari queste attività?

- Da solo
- Con il mio gruppo di lavoro
- Con il parroco
- Con i ragazzi

20. Che ruolo svolgi di solito durante le attività di gioco?

- Gioco anche io
- Osservo
- Coordino i gruppi
- Altro

Chi è Pepita

Pepita è una cooperativa sociale creata da un gruppo di educatori e di operatori esperti nella progettazione e nella realizzazione di interventi educativi e sociali, di percorsi di formazione e di attività di animazione. La nostra missione è quella di dare peso e valore al vero significato delle parole educare (tirare fuori) e animare (dare anima); ovvero mettere i ragazzi al centro delle nostre attività educative aiutandoli a "tirare fuori" quanto di buono e bello c'è in ciascuno di loro.

I nostri servizi sono: progettazione ed erogazione di percorsi di formazione, attività di animazione, ideazione e realizzazione di interventi educativi e la realizzazione, in collaborazione con istituzioni universitarie, di indagini e ricerche sociali su tematiche specifiche riguardanti il mondo degli adolescenti. Le nostre attività sono indirizzate a: Oratori, Parrocchie, Scuole, Comuni e realtà del privato sociale.

www.pepita.it

Chi è Cremit

Il Cremit (centro di ricerca sull'educazione ai media, all'informazione e alla tecnologia) dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, svolge attività di ricerca e formazione nel campo della Media Education e della Education Technology. In particolare: formazione degli insegnanti, percorsi di ricerca-azione, sviluppo di soluzioni tecnologiche e didattiche per le scuole, educazione continua, e-learning, monitoraggio e valutazione.

Le attività del Cremit toccano tre fronti di lavoro:

- la progettazione di corsi di formazione sui media e con i media rivolti al territorio e alla scuola (corsi di aggiornamento, interventi di animazione sui media, percorsi nella scuola);
- la gestione di attività di monitoraggio e valutazione;
- la predisposizione di ricerche e indagini attorno al tema della medialità e delle tecnologie come strumenti e oggetti sociali, includendo famiglia, insegnanti e ragazzi in un percorso comune

www.cremit.it





Pepita Cooperativa Sociale Onlus
sede operativa: via Murat 60 – 20159 Milano
Tel. 02 89455903 Fax 02 89455904
www.pepita.it info@pepita.it