

# Troppo distratti e annoiati così mamma e papà non sanno più giocare coi figli

*L'allarme del governo inglese: i videogiochi non bastano*

## I quattro pilastri del buon gioco

### Apprendimento

attraverso il gioco s'impara, si esercita il pensiero simbolico, si costruiscono altre realtà con la mente

### Fantasia

meglio una semplice scopa e immaginare di farla volare che giochi pronti come playstation e macchinine

### Integrazione

stare all'aria aperta o in casa ma condividere esperienze con altri bambini e con mamma e papà

### Comunicazione

il gioco insegna e favorisce le relazioni sociali, ad avere un buon rapporto con gli altri, lo scambio di idee

## La ricerca

### ● "Come si gioca oggi. Tornare ai fondamentali"

è una ricerca di Tania Brown, in precedenza ha studiato gli effetti dei videogiochi sui bambini

### ● Intervistati 2000 genitori e 2000 bambini tra 5 e 15 anni

● Lo studio è stato commissionato dal Ministero della famiglia e scuola

DAL NOSTRO INVIATO  
**CRISTINA NADOTTI**

LONDRA — Riuscire a strappare ai propri figli una di quelle risate profonde, che sembra partano dallo stomaco, o vederli accaldati e con gli occhi scintillanti per l'eccitazione del gioco sembra ormai impossibile, almeno per i genitori britannici.

Uno studio commissionato dal ministero per la Famiglia inglese ha messo in luce le difficoltà di padri e madri sempre più rabbuiati dalle preoccupazioni del lavoro e sempre più incapaci di trovare nelle attività ludiche uno strumento

fondamentale per comunicare con i figli.

Ma «Come si gioca oggi. Tornare ai fondamentali», studio condotto su 2000 genitori e 2000 bambini tra i 5 e i 15 anni in Gran Bretagna, non ha nulla di connotato culturalmente, rivela piuttosto una situazione comune alla società contemporanea dell'Occidente, in cui molti padri e madri possono riconoscersi.

Tanya Byron, psicologa nota in Gran Bretagna sia per le sue consulenze al governo — in precedenza si è occupata dei potenziali effetti dannosi dei

## Uno studio del ministero della Famiglia. La "scusa": stress da lavoro

videogiochi e di Internet per i bambini — sia per le sue collaborazioni con popolari programmi televisivi destinati ai piccoli, nel firmare la ricerca sottolinea soprattutto che, anche quando i genitori trovano il tempo per stare con i loro figli, non sanno più come intratterli.



Finiscono così per mettersi al loro fianco davanti a un videogioco (1 genitore su 3), annoiarsi (il 33 per cento) e ammettere alla fine di aver dimenticato come si fa a giocare (1 su 5). I loro figli li smascherano, tanto che 9 bambini su 10 preferirebbero, a quel punto, giocare da soli ai videogiochi e uno su dieci percepisce il fastidio dei genitori.

La maggior parte vorrebbe piuttosto giocare con papà o mamma all'aria aperta (75 per cento) o, se proprio si deve stare in casa, fare giochi da tavola compresa la vetusta dama o lo shangai.

Le preferenze dei bambini sono meglio comprensibili se si guarda ai «fondamenti» cui fa cenno Tanya Byron. Un gioco, per essere stimolante e divertente, deve avere quattro pilastri fondamentali, cioè favorire l'apprendimento, stimolare la fantasia, promuovere l'integrazione e facilitare la comunicazione. Se i genitori non riescono a ritornare a queste caratteristiche basilari, facilmente osservabili nel gioco tra i bambini, è perché, secondo i ricercatori, non si ricordano più

com'è essere piccoli, non riescono a liberarsi delle loro inibizioni, sono troppo tesi, troppo concentrati sul loro ruolo.

Ancora una volta, i bambini percepiscono queste sensazioni e 3 su 10 spiegano l'incapacità dei genitori a impegnarsi, con divertimento, in attività con loro avendo preoccupazioni per il lavoro. Anche padri e madri scelgono come scusante quella dello stress, (il 50 per cento), ma un 30 per cento scarica la responsabilità sui bambini, se i figli sono più di uno, sostenendo che la rivalità tra fratelli crea tensione nei giochi.

I ricercatori italiani del Cnr riconoscono nei risultati dello studio britannico situazioni comuni alla realtà del nostro Paese, dove l'industria dell'intrattenimento ha contribuito a creare sempre più giocattoli e situazioni ludiche, ma ha tolto ai bambini la centralità.

Oggi genitori e figli sono portati a pensare che per giocare siano necessari strumenti preconfezionati, la play station, la macchinina elettrica, la giostra del parco giochi, — solo per fare alcuni esempi — mentre psi-

cologi e pedagoghi sottolineano che la preparazione dei giocattoli, la fantasia con cui si attribuisce a un filo per terra il valore di limite invalicabile, o a una scopa la proprietà di volare, sono elementi indispensabili per divertirsi e crescere.

«Restituire il gioco ai bambini» è l'imperativo dei ricercatori del Cnr, perché non c'è nessuno meglio di loro che sappia davvero come si fa a giocare.

**I piccoli sognano di correre al parco ma poi si rassegnano a divertirsi da soli**

**Il gioco visto dai**

**bambini**

**50%**

dei bambini vorrebbe giocare di più con i genitori

**1 su 10**

percepisce che ai genitori non piace giocare con lui

**9 su 10**

se scelgono i videogiochi preferiscono giocare da soli

**75%**

dei bambini vorrebbe giocare con i genitori all'aperto o a giochi tradizionali

**Il gioco visto dai**

**genitori**

**1 su 5**

tra i genitori non sa che giochi fare

**33%**

dei genitori lo trova noioso

**1 su 3**

tra i genitori sceglie i videogiochi

**50%**

dei genitori

**incolpa il lavoro per la scarsa voglia di giocare coi figli**