



8. IL DIRITTO AL GIOCO

Nonostante le chiare indicazioni contenute nel Commento Generale n. 17 del Comitato ONU, in Italia continua ad essere sottovalutato il diritto al gioco come “essenziale”, ovvero connesso all’espressione ed esperienza di sé nelle relazioni con gli altri e con l’ambiente circostante e quindi con la formazione e la crescita della persona nella sua dimensione sociale. È significativo in tal senso che, ad esempio, nel Rapporto BES⁹⁸, il riferimento alla dimensione del gioco come indicatore del benessere figura solo una volta e limitatamente alle “Attività ludiche dei bambini da 3 a 10 anni svolte con i genitori”, con ciò escludendo ogni sguardo non solo sul gioco “tra” bambini e ragazzi, ma anche sul gioco al di fuori del contesto domestico⁹⁹. Di seguito si focalizza l’attenzione **sull’utilizzo degli spazi urbani da parte dei bambini**, soprattutto rispetto al gioco libero; utilizzo limitato sempre più dal modello di sviluppo delle nostre città. Dall’indagine ISTAT 2011 emerge notevole scarsità di luoghi di gioco per i bambini di 3/10 anni; solo il 38,5% gioca nei giardini pubblici, il 25% nei cortili, il 14% sui prati. L’indagine mette in luce grandi differenze territoriali: al Nord e al Centro vi fanno ricorso in media più di 2 bambini su 3 (e in quasi tutte le regioni del Nord più di 1 bambino su 2); al Sud la fruizione dei giardini scende al 16% e salgono al 12% i bambini che giocano nei vicoli. In media, i giardini sono poco utilizzati nei paesi di media

grandezza e nelle cinture urbane delle grandi metropoli (con uno scarto di ben sette punti rispetto alle aree centrali). I bambini dei piccoli Comuni utilizzano maggiormente la strada come luogo di gioco (+8,1%) rispetto a quelli delle metropoli, i quali, a loro volta, hanno maggiori occasioni di frequentare teatri, musei, concerti, soprattutto rispetto ai minori dei centri di media grandezza.

Gli ostacoli e i vincoli al giocare in luoghi pubblici limitano l’autonomia, la possibilità di trovare nuovi amici, di sperimentare l’avventura, di attivare processi di crescita¹⁰⁰. Secondo un’indagine svolta dall’Associazione nazionale degli Amministratori di Condominio (ADICO), gli “schiamazzi” dei bambini sono la prima causa di litigio condominiale (54%). Perciò i regolamenti condominiali stabiliscono di norma orari di silenzio da rispettare nell’arco della giornata e considerano la domenica giorno di riposo assoluto¹⁰¹.

Sul fronte del diritto al gioco negli spazi comuni, lodevoli tentativi sono stati compiuti da parte di alcune amministrazioni comunali¹⁰², intervenendo sui regolamenti condominiali più restrittivi. In particolare il Comune di Milano, integrando il Regolamento di Polizia Urbana con l’articolo 83 bis (“Giochi dei bimbi nei cortili”), riconosce il diritto dei bambini al gioco e alle attività ricreative proprie della loro età¹⁰³. Significativo in questo caso il tentativo di intervenire anche a livello condominiale, specificando che “nei cortili, nei giardini e nelle aree scoperte delle abitazioni

⁹⁸ Il progetto per misurare il benessere equo e sostenibile, nato da un’iniziativa congiunta CNEL e ISTAT. Cfr. <http://www.istat.it/it/archivio/126613>.

⁹⁹ Cfr. www.istat.it/it/archivio/126613.

¹⁰⁰ *Atlante dell’infanzia (a rischio). Gli orizzonti del possibile*, disponibile su: <http://atlante.savethechildren.it/>.

¹⁰¹ In un caso su due per far cessare le turbative basta una comunicazione ufficiale ai genitori da parte dell’amministratore, altrimenti occorre un richiamo esplicito in assemblea condominiale (31% dei casi) o uno scambio di vedute tra genitori e vicini interessati (20%). “Gli orari di gioco, specie se rumoroso, non devono coincidere con quelli del pasto e del riposo. Sono considerate estremamente fastidiose – scrivono gli amministratori, equiparando le esigenze vitali e inevitabilmente rumorose dei bambini ai comportamenti incivili di alcuni adulti – attività come giocare a pallone in casa o in cortile in orari non consentiti, correre, spostare mobili, urla, schiamazzi e utilizzo di pantofole con tacco in metallo o in legno. La maleducazione dei ragazzi il più delle volte è determinata dall’incapacità dei genitori a gestire i bambini, ma

qualche volta anche dall’intolleranza degli adulti, specie se anziani”.

¹⁰² Esempi di alcune buone prassi nei Comuni di Torino (www.comune.torino.it/regolamenti/221/221.htm), Genova (www2.comune.genova.it/servlets/resources?contentId=554957&resourceName=Allegato1) e Milano (<http://www.comune.milano.it/dseserver/webcity/comunicati.nsf/weball/A539BF8A5C00904EC1257A2C004F137C>).

¹⁰³ *Vademecum per il rispetto del diritto al gioco nei cortili*: www.facebook.com/notes/comune-di-milano-benessere-e-sport/giocone-cortili-un-vademecum-per-farlo-rispettare/723204984410279?id=401872236543557. La mappatura, che tra l’altro è in continua evoluzione e coinvolgerà anche i Consigli di zona dei ragazzi e delle ragazze (quindi con un riferimento anche al diritto di partecipazione), è disponibile sul sito: www.agenziadeiragazzi.net/mappa-cortili-milanesi?view=zhgooglemap&id=1&mapzoom=&mapwidth=&mapheight=&placemarklistid=&exemplacemklistid=&grouplistid=&categorylistid=¢erplacemarkid=¢erplacemarkaction=&externalmarkerlink=0&usermarkersfilter.



private deve essere favorito il gioco dei bambini, fatte salve le fasce orarie di tutela della quiete e del riposo stabilite dai regolamenti condominiali”.

Assai interessante è anche il fiorire in diverse città italiane di piccole associazioni, gruppi spontanei, reti di cittadinanza attiva, che viaggiano spesso sui social media, create da singoli cittadini e abitanti dei quartieri, con l'obiettivo di restituire alla fruizione pubblica (e al gioco) gli spazi comuni¹⁰⁴.

Come anche altrove specificato dal Gruppo CRC, si segnala che oggi naviga su Internet quasi 1 bambino su 2 sotto i 10 anni (44,9%) e 8 ragazzini su 10 fino ai 14 anni (80,7%); lo usano regolarmente, tutti i giorni, più di 6 adolescenti su 10 (il 67,5% nel centro dell'area metropolitana, il 64,7% in periferia, il 59,1% nei piccoli Comuni). Con il cellulare, gli adolescenti si connettono con tutti; con il GPS, raggiungono ogni luogo. Nonostante i comportamenti siano ancora influenzati dagli spazi in cui vivono, il luogo effettivo in cui risiedono i ragazzi non è più soltanto “un qui, un intorno, un delimitato, un circoscritto”; è sempre a portata di mano un “altrove”, connaturato da altri luoghi e altre persone. Bambini/e e ragazzi/e hanno bisogno, oggi più di ieri, di stare bene nella città e nel territorio e la *media education* deve aiutarli a utilizzare le tecnologie per ricostruire un rapporto con lo spazio, fotografando, indagando, collegando mappe e realtà, agevolando l'esplorazione fisica e la comunicazione a distanza¹⁰⁵.

La carenza culturale si riflette nell'assenza di formazione tecno-ludica per insegnanti, educatori e animatori, per i quali, al di là delle sperimentazioni, non vi è l'obbligo di “imparare” a giocare. Nei percorsi formativi per insegnanti ed educatori (anche per insegnanti ed educatori 0/6 anni), non è infatti previsto un

training teorico-pratico sul gioco: il gioco mutua e accompagna i percorsi educativi, soprattutto nella prima e nella primissima infanzia, ma a chi si troverà con i bambini nessuno “insegna” a giocare. L'esigenza di una formazione specifica sul gioco si carica di ulteriore significato se legata al tema della disabilità, con il duplice obiettivo di favorire l'inclusione del bambino con disabilità attraverso l'esperienza ludica e di sviluppare competenze e risorse nelle figure che lo seguono nei contesti socio-educativi.

Il diritto al gioco non ha oggi grandi possibilità di essere considerato come un set di misure “a se stanti”, ma bisogna cogliere le opportunità che si presentano per prestare attenzione a questo diritto. A questo proposito si segnala che la Legge di Stabilità prevede fondi per la realizzazione di interventi di contrasto delle aree urbane degradate, anche a livello sociale, e si auspica che le città colgano queste occasioni per agire anche sulla qualità dei luoghi pubblici di gioco¹⁰⁶. La stessa Legge di Stabilità introduce un Fondo per la cura dei disturbi legati alle cosiddette “Ludopatie”, nonostante non si registrino interventi per contrastare alla base questo fenomeno, come chiesto da più parti e recentemente da numerosi Comuni. Infine, si segnala che nella proposta di Livelli Essenziali, promossa dall'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, viene ripreso l'argomento, rimandando a criteri di qualità e di larga diffusione del gioco¹⁰⁷.

¹⁰⁴ Iniziative come la rete informale Slurp (Spazi Ludici a Responsabilità Partecipata), che individua spazi nei quali si svolgono pratiche ludiche nate da qualche forma di coinvolgimento degli abitanti (e basate quindi su un principio di “condivisione di responsabilità”) e agisce con apposite Slurptruppen per liberare il potenziale ludico delle città, introducendo a sorpresa dispositivi di gioco negli spazi pubblici.

¹⁰⁵ Per maggiori approfondimenti, si veda il par. “Minori e Media” del presente Rapporto e cfr.

www.dropbox.com/s/rgtz9td42980rpt/Save%20atlante%20base%20completo-%202014%20-%2020280X210.pdf?dl=0.

¹⁰⁶ Cfr. www.quotidianoentilocali.ilsole24ore.com/art/edilizia-e-appalti/2015-01-14/piano-citta-legge-stabilita-rilancia-riqualificazionearee-urbane-degradate-175122.php?uid=AbdUmyR.

¹⁰⁷ Iniziativa promossa il 30 marzo 2015. Cfr. www.garanteinfanzia.org.

**Il Gruppo CRC pertanto raccomanda:**

1. All'ANCI e agli Enti Locali di far proprie e promuovere le modifiche regolamentarie adottate da alcune città in merito al gioco libero negli spazi pubblici urbani, tesaurizzando le esperienze territoriali anche del Terzo Settore e diffondendo le buone prassi già attivate da alcuni Comuni sui regolamenti di Polizia Municipale e condominiali con campagne sul diritto al gioco;

2. All'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza di promuovere il gioco e la cultura ludica, in particolare attraverso percorsi di formazione destinati alle figure educative;

3. All'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza di promuovere la modifica delle forme comunicative dell'AAMS, aggiungendo in ogni comunicazione, pubblicità e spot la specificazione "d'azzardo" alla parola "gioco".