



9. IL DIRITTO AL GIOCO E ATTIVITÀ CULTURALI

Nel nostro Paese esiste ancora una certa resistenza nel riconoscere il diritto al gioco come base – insieme a salute e istruzione – del percorso di crescita di ciascun individuo. Il gioco e il tempo libero per genitori e insegnanti sono ancora legati al concetto di premio e non sono percepiti come un diritto.

Nel mondo della scuola¹²⁴ resta alieno il concetto di gioco libero come necessità innata dei bambini, i quali hanno bisogno, più che di indicazioni su cosa fare, del tempo, degli spazi e del permesso *per* fare. Il divertimento entra a scuola, ma sempre con uno scopo, un fine didattico, un contorno, un limite e un significato fortemente segnato dall'adulto che lo autorizza¹²⁵, e solo in un contesto e in un "setting" che questi valuta sicuro. Troppo spesso il gioco viene usato da insegnanti ed educatori come merce di scambio¹²⁶, per gestire classi indisciplinate e vivaci. Occorre un salto culturale che porti a vedere l'attività ludica non come atto superfluo, fastidioso e potenzialmente pericoloso dei bambini, ma come diritto imprescindibile cui sono naturalmente collegati i doveri delle istituzioni e del mondo adulto, come sottolinea il Commento Generale n. 17 del Comitato ONU¹²⁷, che peraltro in Italia non è stato tradotto e diffuso.

Come già evidenziato nell'8° Rapporto CRC, esiste una forte contraddizione tra l'esercizio del diritto al gioco e l'affermazione di regole legate al privato, alla proprietà e al "quieto vivere"; regole tipiche del mondo adulto, tese a gestire l'attività ludica spontanea per preservare spazi e tempi da rumore, caos e disordine. Poiché ostacoli e vincoli all'intrattenimento in luoghi pubblici limitano l'autonomia, la possibilità di trovare nuovi amici, di sperimentare l'avventura e di attivare processi di crescita, negli anni alcune Amministrazioni Locali – anche grazie alle Città amiche dei bambini e delle bambine¹²⁸ e all'azione di *advocacy* di reti, associazioni e gruppi organizzati – si sono attivate intervenendo sui regolamenti comunali di Polizia Urbana e condominiali¹²⁹, che spesso vietano il gioco. Tuttavia, il contesto generale e locale è ancora tradizionalmente legato al concetto di svago come "eccezione", spesso con divieti vecchi¹³⁰. A fronte dell'assenza di un quadro normativo nazionale e locale di sostegno e promozione del diritto al gioco, continua a mancare una rete capace di veicolare visioni e progettualità comuni per comunicare, e nel caso ripetere e riprodurre, le esperienze più significative. Il mondo dei giochi elettronici, *on-* ed *offline*, e più in generale del virtuale legato all'uso di Internet¹³¹, è diventato per adolescenti e bambini il vero spazio d'incontro e di esperienza relazionale liberata dallo sguardo adulto: un luogo

¹²⁴ Cfr. 9° Rapporto CRC, cap. VI, par. 9.

¹²⁵ <http://www.cespbio.it/testi/controllessico/ricreazione.htm>.

¹²⁶ http://www.cppp.it/fategli_fare_intervalllo.html.

¹²⁷ Dal sopracitato Commento Generale n. 17: "Gioco come libera attività non finalizzata, svolto in un tempo realmente libero, distinto dalle attività ricreative (laboratoriali e/o inserite in servizi aggregativi)".

¹²⁸ <http://www.unicef.it/doc/6810/diritti-in-comune-un-impegno-per-infanzia-rivolto-ai-prossimi-sindaci.htm>.

¹²⁹ Cfr. 8° Rapporto CRC, cap. VI, par. 8 e in generale

l'approfondimento sul tema disponibile su www.gruppocrc.net/Il-diritto-al-gioco-e-sport. Si citano in particolare le buone prassi di Roma (in cui il Regolamento è stato cambiato su proposta del Consiglio Comunale dei Ragazzi nel 2005), quelle di Torino e Milano, che disciplinano sia gli spazi pubblici, sia quelli condominiali privati, e quelle di

Genova, a cui nel 2017 sono seguite attività formative per il Diritto al gioco in collaborazione con la Polizia Municipale (www.pidaliguria.it/formazione).

¹³⁰ Nel novembre 2016 – in occasione della Giornata dei Diritti dell'infanzia – la stampa nazionale rilanciò un dossier sui "Divieti al gioco" più diffusi in Italia (www.repubblica.it/cronaca/2016/11/23/news/_il_gioco_all_aperto_e_un_diritto_dei_bimbi_l_appello_per_togliere_i_di_vieti_nelle_citta_-152591429/), nell'ambito di un'azione di *advocacy* condotta dall'Arciragazzi nazionale:

<http://www.arciragazzi.it/notizie/vietato-vietare-il-gioco/>.

¹³¹ Cfr.

www.dropbox.com/s/rgtz9td42980rpt/Save%20atlante%20base%20completo-%202014%20-%2020280X210.pdf?dl=0, in particolare cap. 2, pag. 30.



altro in cui si gioca insieme, pur restando ciascuno nella propria stanza, e dove le esperienze assumono contorni indefiniti dimenticando che, anche essendo un posto virtuale, ha innegabili ripercussioni sulla realtà concreta e personale del singolo. In questo quadro sono palesi alcuni effetti, come: lo “svuotamento” della fruizione ludica degli spazi pubblici; la “specializzazione” del gioco in contesti “guidati” e la compressione del gioco libero; la delegittimazione dell’attività ludica come “indicatore” del benessere e della qualità della vita; la compressione del divertimento dei bambini in spazi al chiuso e/o in casa, luogo prevalente per il 98%¹³² dei minorenni. Coerentemente con questo quadro di disattenzione, si sottolinea come il *warehouse* dell’ISTAT¹³³ non contempli la rilevazione delle abitudini connesse al gioco, laddove sono invece presenti azioni similari come lo sport e le attività fisiche¹³⁴. Alla mancanza di una vera “cultura” sul e del gioco – ne è ulteriore esempio la paradigmatica assenza delle Tecniche di Gioco Pratico nei curricula di formazione di educatori, insegnanti e operatori per l’infanzia – si accompagna l’assenza di un’efficace copertura economica pubblica per i progetti di quelle realtà del Terzo Settore che hanno invece al centro del loro agire la promozione e la pratica ludica, come inteso nell’art. 31 della Convenzione sui Diritti dell’infanzia e dell’adolescenza. Con la Legge 285/97¹³⁵ sono stati attivati servizi socio-educativi e ricreativi, soprattutto rivolti alla prima infanzia, che hanno colmato la strutturale carenza pubblica, anche se la parte volta a

promuovere la percezione delle persone con età minore come reali soggetti di diritto, attraverso il miglioramento della fruizione dell’ambiente, è restata nettamente in secondo piano. Servizi come la **Ludoteca** – luogo liberamente aperto al gioco – o il **Ludobus** – strumento che trasforma il contesto urbano in occasione di scambio e d’incontro – nati con i finanziamenti della 285, oggi restano esperienze sporadiche di nicchia, finanziate esclusivamente dai privati¹³⁶. Per quanto riguarda la Ludoteca, nonostante numerose realtà pubbliche e del Terzo Settore abbiano firmato la **Carta nazionale delle Ludoteche Italiane**¹³⁷, che ne specifica le caratteristiche e gli indicatori di qualità come “servizio pubblico per il gioco”, continua un generale abuso del nome per mascherare asili nido o *baby parking*, così come continua a mancare una normativa locale e nazionale chiara e continua e un curriculum formativo universitario per la figura del ludotecario. Il Ludobus è rimasto invece sottovalutato nelle sue reali potenzialità: sempre più utilizzato per singoli interventi di animazione, piuttosto che per progetti continuativi e strutturati; non è dunque valorizzato nel suo significato originario di strumento per il recupero in chiave ludica di giardini e spazi pubblici e per il monitoraggio e sostegno del tessuto sociale¹³⁸.

Allo stesso modo restano marginali sia i momenti istituzionali dedicati al gioco – il 28 Maggio **Giornata mondiale del Gioco**, lanciata dall’ITLA¹³⁹ nel 1998 e condivisa e approvata dall’ONU, e il 20 novembre

¹³² Si vedano le tabelle dati multiscopo ISTAT sull’uso del tempo (anno 2012): <http://www.minori.gov.it/it/minori/i-comportamenti-e-le-abitudini-di-bambini-e-ragazzi>; si segnala anche il 50% di prevalenza del gioco da soli.

¹³³ Cfr. <http://dati.istat.it>.

¹³⁴ Si veda la sezione “cultura/uso del tempo” sul menù del sito del warehouse ISTAT: <http://dati.istat.it>.

¹³⁵ Per il testo della Legge, si veda: www.camera.it/parlam/leggi/972851.htm; cfr. 2° Rapporto supplementare 2009, cap. VII, par. 7, punto a.

¹³⁶ Si vedano ad esempio i progetti di coesione sociale finanziati dalla Fondazione Cariplo: www.fondazionecariplo.it.

¹³⁷ Per visionare la Carta nazionale delle Ludoteche Italiane: http://www.alipergiocare.org/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=133.

¹³⁸ Per approfondimenti sulle potenzialità del Ludobus si veda il testo di Mori, A. (2002), *In Giro Giocando. Ludobus, animazione, territorio*, La Meridiana; sulla qualità del servizio si rimanda a

http://www.alipergiocare.org/index.php?option=com_content&view=article&id=12&Itemid=131.

¹³⁹ www.itla-toylibraries.org.



Giornata dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (come ricorda la CRC¹⁴⁰) – sia quelli organizzati da Terzo Settore, privati e scuole¹⁴¹.

Pertanto il Gruppo CRC raccomanda:

- 1. Al Garante Nazionale per l'Infanzia e l'Adolescenza, all'Osservatorio nazionale per l'infanzia e l'adolescenza e al Centro nazionale di documentazione e analisi per l'infanzia e l'adolescenza (CNDA)** di avviare monitoraggi sulle occasioni ludiche (buone prassi amministrative, ludoteche, scuole, città amiche ecc.), aggiungendo il gioco fra gli indicatori ISTAT (*warehouse* nazionale) e aggiornando i dati delle ricerche multiscopo fermi al 2012;
- 2. Al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca** di promuovere il gioco e la cultura ludica attraverso il loro inserimento nei curricula formativi di insegnanti, educatori, docenti e animatori;
- 3. Al Governo** di tradurre e diffondere il Commento Generale n. 17 sul diritto al gioco e di considerare tale diritto fra i Livelli Essenziali delle Prestazioni, di cui all'art. 117 della Costituzione.

¹⁴⁰ Legge 451/1997: www.camera.it/parlam/leggi/974511.htm.

¹⁴¹ Esempi ne sono LudoBusSi, Festa nazionale del Gioco Itinerante: www.alipergiocare.org/index.php?option=com_content&view=category&id=15&Itemid=118; si vedano anche l'edizione annuale, dal 2009, del "Giorno del Gioco" a cura del PIDIDA

Liguria (<https://www.pididaliguria.it/progetti-e-attivita/in-liguria/giornodelgioco2017/>) e Tocati (<https://tocati.it/>), ModenaPlay (<https://www.play-modena.it/>), la Settimana del gioco in scatola (<http://clubdeisorrisi.hasbrogaming.it/settimana-del-gioco>).