

Per il 44 per cento degli under 13 il re indiscusso dei pomeriggi è lo svago senza amici, nel salotto di casa. Ma i videogiochi non hanno "ucciso" il nascondino. Lo rivela una ricerca dell'università Cattolica di Milano



ZITA DAZZI

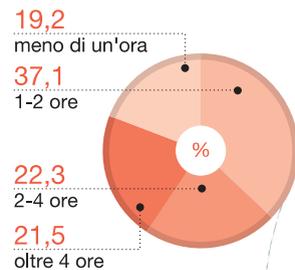
Giovanni ha 14 anni compiuti da poco e protesta quando i genitori vogliono portarlo in campagna nel fine settimana. Dice che si annoia «a fare quelle stupide passeggiate o a raccogliere le mele dall'albero». In compenso, con regolarità quotidiana, quasi ossessiva, deve andare su Internet a «bagnare i peperoni, altrimenti si seccano», come spiega alla sua allibita madre che gli chiede di spegnere il computer su cui ha passato già un'ora abbondante concentrato su FarmVille, uno dei giochi che vanno per la maggiore, oggi, fra gli adolescenti. Giovanni è un ragazzo normale, l'esponente tipico di quella generazione che preferisce la realtà virtuale all'esperienza concreta, le ore passate davanti al computer per amazzare i pomeriggi di solitudine, diventati un rito, fin da quando era piccolo, perché i genitori lavorano — e lasciano i figli soli, o nelle mani di baby sitter molto impegnate a fare i lavori domestici. È la generazione che il Cremit, Centro di ricerca sull'Educazione ai media dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, in collaborazione con la cooperativa sociale Pepita, ha messo sotto la lente d'ingrandimento, con un'indagine. Sono 2mila i questionari distribuiti fra bambini e ragazzi dai 6 ai 17 anni, negli oratori della Diocesi, fra Milano, Monza, Varese e Como. Ed è un ritratto a tutto tondo quello che emerge dalla lettura dei dati, che verranno discussi giovedì in un convegno, organizzato appunto alla Cattolica.

Un bambino su tre è ancora disposto ad andare al parco per divertirsi con gli amici, ma il re indiscusso dei pomeriggi in casa è il gioco solitario (44 per cento), al

Giocare Così i bambini si divertono da soli

Quanto tempo passano video-giocando?

dati in %, dai 14 anni in su



Quanto giocano in rete con altri videogiocatori?

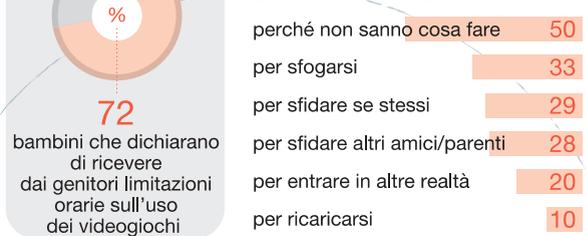
dati in %, dai 14 anni in su



Fonte: ricerca 2009 dell'Università Cattolica di Milano su un campione di 2mila fra bambini fra i 6 e i 17 anni

Perché i bambini giocano ai videogiochi?

dati in %



massimo con un fratello (47 per cento), ma preferibilmente davanti allo schermo di un pc (54,5 per cento). «Se la famiglia fosse più presente i piccoli accetterebbero anche altre proposte, più educative», spiega il professor Piercesare Rivoltella, direttore del Cremit. I videogiochi, comunque, incontrano un favore pressoché assoluto: piacciono al 94 per cento del campione. La psicologa Maria Rita Parsi invita i genitori a interagire con i figli "nativi digitali" per dare senso e regole alla frequentazione del web. Ma dalla ricerca del Cremit emerge che nel 72 per cento dei casi mam-

ma e papà, quando intervengono, lo fanno solo per dare «limitazioni di tempo, o per vietare la possibilità di giocare online con sconosciuti, mentre il controllo è irrisorio sulla scelta del videogioco. E più i figli crescono, meno controlli ci sono», spiega la ricercatrice Alessandra Carenzio.

I bambini e i ragazzi sono chiari quando spiegano perché nei loro pomeriggi Playstation, Wii o le altre piattaforme diventano così importanti. Uno su due dice: «Non so che altro fare». Un dato seguito dalla possibilità di sfogarsi (33 per cento), di mettersi alla prova e sfidare se stessi (29 per

I videogiochi preferiti

dati in %

genere	fino ai 13 anni	dai 14 ai 17 anni
sport	56	52
avventura	50	49,8
ispirati ai cartoni	26	19,9
giochi bellici	23	25,1
matematici	13	8
arcade	9,8	10

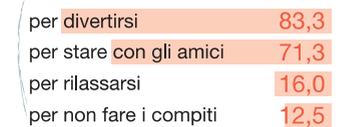
cento), giocare con gli amici anche a distanza (28,6 per cento), per entrare in altre realtà (20,7 per cento) e ricaricarsi (10 per cento). Eppure l'alternativa c'è, e non viene nemmeno disprezzata, se è vero che i ragazzini amano giocare all'aperto (il 30 per cento lo fa spesso, il 29,8 per cento a volte) e che i giochi di squadra sono amati dal 54,5 degli intervistati e l'intramontabile "nascondino" dal 29 per cento del campione.

Detto questo, per andare ai giardini, fino a una certa età, serve un accompagnatore adulto e solo il 17 per cento dei bambini può giocare in cortile. Resta l'op-

I bambini e il gioco

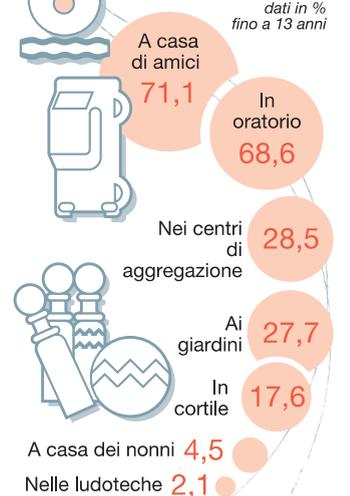
Perché i bambini giocano?

dati in % fino a 13 anni



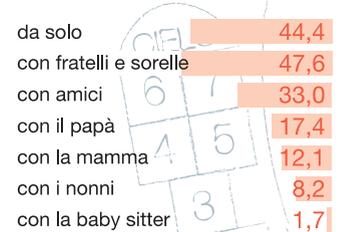
Dove giocano quando non sono a casa

dati in % fino a 13 anni



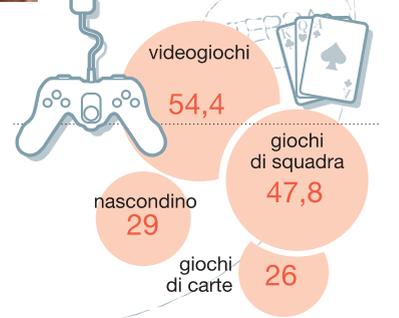
Con chi giocano?

dati in % fino a 13 anni



Quali giochi piacciono di più?

dati in % fino a 13 anni



zione oratorio (68,6%), o le case degli amici (71%), ma con mamma o papà riesce a giocare solo una sparuta minoranza, attorno al 15 per cento. La dipendenza da computer aumenta con l'età, se è vero che un adolescente su cinque gioca in rete spesso o molto spesso, e un altro 18 per cento lo fa qualche volta. Per questi giovani guerrieri che affrontano il vuoto dei loro pomeriggi solitari la sfida più a portata di mano è quella che si combatte online: il 52 per cento ama i videogiochi sportivi, il 49 per cento quelli di avventura, il 25 per cento i giochi bellici.

