

ALI per giocare. Associazione dei ludobus e delle ludoteche italiani.
Cinnica. Libera Consulta per una città amica dell'infanzia
Lucertola ludens, a promozione della cultura ludica partecipata APS
LUnGi. Libera Università del Gioco APS

Bologna, 11 marzo 2025

Alla c.a. di
Carla Brezzo e staff di conCittadini

*Facendo seguito all'incontro del 24 febbraio u.s. nella sede dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna, dove è avvenuto un primo confronto sul tema del Diritto al gioco e della promozione della cultura ludica, vi inviamo questo testo con i punti significativi della nostra riflessione, con l'invito a condividerli prevedendo una prosecuzione del lavoro.
Grazie per la vostra attenzione*

Premessa

L'articolo 31 della Convenzione sui diritti dell'Infanzia (Nazioni Unite, 1989) recita: *Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.*

Tale diritto è da anni al centro dell'attenzione non solo nei molti Paesi dove le condizioni di vita dell'infanzia sono segnate da forti deprivazioni, ma anche nei Paesi dove il benessere materiale è ampiamente diffuso, come il nostro, dove il gioco è sì ampiamente riconosciuto come esperienza fondamentale nell'età dello sviluppo, ma i modi e i contenuti del gioco, le sue forme, i tempi e gli spazi mostrano segnali di squilibrio, eccessi e deprivazioni, allo stesso modo per cui nella nostra società l'alimentazione, che è ampiamente disponibile, determina disturbi alimentari, bulimia, sovrappeso.

La salute riguarda allo stesso modo anche il gioco, come è ampiamente dimostrato attraverso ricerche scientifiche: lo sviluppo psicofisico di un soggetto soprattutto dall'infanzia all'adolescenza, è ampiamente influenzato anche dalla qualità e dalla quantità delle attività ludiche che può praticare. Favorire sul piano sociale ed educativo una buona e diffusa pratica ludica significa mantenere il soggetto attivo anche nelle età successive dove il gioco nelle diverse forme che il soggetto sceglie di praticare, costituisce un indicatore importante di qualità della vita. Dati recenti evidenziano un preoccupante aumento di disturbi psicologici in età infantile e adolescenziale. Tra le cause, spicca la ridotta socialità nei contesti extra-scolastici: adolescenti che non incontrano amici fuori dalla scuola, e la mancanza di abitudine al gioco libero nei quartieri contribuisce a questo fenomeno di malessere. Giocare bene fa stare bene ed è la migliore forma di prevenzione contro il rischio di ludopatia, un fenomeno che mostra dati preoccupanti già in età giovanile. Si evidenzia quindi la necessità di politiche che promuovano la socialità ludica, il gioco libero negli spazi urbani come strumento di crescita sana sul piano psicofisico ed emotivo.

La proposta che le nostre associazioni rivolgono agli Organi della Regione Emilia-Romagna è di farsi carico sul piano politico di una attenzione al problema del "Diritto al gioco" per favorire e sostenere con adeguati interventi la sua piena applicazione, affiancando tali interventi con un processo di monitoraggio e di verifica.

Allo stato attuale non ci risulta che la Regione Emilia-Romagna abbia legiferato in materia di diritto al gioco, lo ha fatto la Regione Friuli Venezia Giulia (n.41/2017) anche se, con il cambiamento di indirizzo politico della Regione, questa legge non ha di fatto avuto corso.

L'Emilia-Romagna, come altre regioni in Italia, sono intervenute sul tema/emergenza del gioco d'azzardo nelle forme di dipendenze da gioco d'azzardo patologico. Ma, occorre ribadirlo, se la dipendenza da gioco d'azzardo è una patologia su cui è necessario intervenire, ciò che serve è trattare il problema all'origine, nella sua fisiologia che è quella di favorire una cultura ludica ampiamente diffusa.

La Legge n.14 del 2008 dell'Emilia-Romagna, che ha come titolo *Norme in materia di politiche per le giovani generazioni*, tocca molti punti; al gioco non viene dedicata una specifica attenzione, alcuni riferimenti vengono fatti in 4 dei 46 articoli che compongono la legge:

Art. 2

Principi ispiratori

f) assicura il diritto delle giovani generazioni ad essere informate e dotate di adeguati strumenti di conoscenza della realtà e ad esprimere la propria cultura; il diritto all'istruzione e alla formazione, al fine di vedere riconosciuti i talenti e le aspirazioni individuali, valorizzata la creatività e favorita l'autonomia, il diritto al gioco, al tempo libero, alla cultura, all'arte e allo sport;

Art. 10

Partecipazione e qualità della vita

b) promuove la pratica del gioco quale strumento educativo che favorisce la relazione attiva, l'aggregazione tra persone, l'integrazione, il rispetto reciproco e delle cose, la sperimentazione delle regole e la gestione dei conflitti;

e) valorizza una cultura della progettazione, della pianificazione urbana, ambientale e territoriale ispirata al rispetto e all'ascolto dei bambini e degli adolescenti e incentiva la realizzazione di interventi innovativi e di riqualificazione di spazi, edifici, aree e percorsi urbani e ambientali compatibili con le loro esigenze;

Art. 25

Bambini e adolescenti assistiti nei presidi ospedalieri e nelle attività ambulatoriali

b) riservare appositi spazi al gioco e all'intrattenimento dei bambini ricoverati

Art. 44

Spazi di aggregazione giovanile

2. Gli spazi di aggregazione si caratterizzino come luoghi polifunzionali d'incontro, d'intrattenimento, di acquisizione di competenze attraverso processi non formali di apprendimento, di cittadinanza attiva, di sperimentazione e realizzazione di attività sul piano educativo, ludico, artistico, culturale, sportivo, ricreativo e multiculturale, attuate senza fini di lucro, con caratteristiche di continuità e libertà di partecipazione, senza discriminazione alcuna.

5. I finanziamenti di cui al comma 4 possono essere assegnati anche dall'accordo di approvazione dei programmi speciali d'area, di cui alla legge regionale 19 agosto 1996, n. 30 (Norme in materia di programmi speciali d'area), che ricomprendano tra le loro previsioni interventi di riqualificazione urbana destinati a realizzare spazi di aggregazione per i giovani e che valorizzino la progettazione partecipata.

Ciò che intendiamo proporre è un impegno politico che può esprimersi in una delle seguenti modalità:

a) Una apposita Legge regionale per la promozione della cultura ludica e del Diritto al gioco in tutte le età della vita.

b) Una significativa revisione della Legge n.14 del 2008, tale da porre la centralità del gioco con uno specifico articolato.

Qualunque sia la scelta, essa deve prevedere l'istituzione sia di risorse dedicate a progetti specifici su questo tema, sia di un osservatorio che raccolga dati sull'impiego delle risorse investite, sullo stato delle cose in materia di diritto al gioco e sui cambiamenti, redigendo un rapporto ogni tre anni.

Le Associazioni ritengono quindi di proporre all'attenzione degli Organi regionali la seguente bozza.

PRINCIPI

La Regione riconosce l'impatto che la società ha prodotto sulla crescente riduzione degli spazi pubblici per il gioco e sulla limitazione significativa delle opportunità infantili di giocare liberamente.

È ormai comprovato dalla letteratura scientifica che la quantità di tempo , sempre maggiore , trascorso nel gioco in ambienti virtuali contiene rischi significativi per i soggetti in età evolutiva.

Non si intende contrastare in maniera diretta il gioco nelle sue forme virtuali e tecnologiche, che sono parte della cultura attuale e futura. Si intende affermare e promuovere l'importanza di quelle forme di gioco basate sugli spazi all'aperto, la socialità, l'uso attivo del corpo in movimento e delle sensibilità; giochi che nel recente passato i minori di età sviluppavano in autonomia e per via spontanea. Oggi i cambiamenti sociali e degli stili di vita impongono che questo diritto che è al tempo stesso un bisogno naturale venga valorizzato e garantito ai minori di età da parte degli adulti.

È ciò che si intende come necessità di un maggiore impegno politico per garantire i diritti sanciti dall'Articolo 31 della Convenzione ONU del 1989, ribadito e approfondito nel Commento generale n.17 all'articolo 31 promosso dalla Commissione ONU nel 2013. Il testo che segue si basa ampiamente sui contenuti del Commento generale (CG).

La Regione Emilia Romagna pertanto riconosce:

- che l'articolo 31 della Convenzione deve essere inteso globalmente, sia nelle sue parti costitutive, sia nel suo rapporto con la Convenzione. Gli elementi costitutivi dell'articolo 31 oltre ad essere reciprocamente connessi, si rafforzano vicendevolmente e, nella loro attuazione, portano a migliorare la vita ai minori di età (punto 8 del CG);
- che ciascun aspetto dell'articolo 31 ha valore positivo nel promuovere lo sviluppo e l'evoluzione delle potenzialità dei minori d'età. (punto 18 del CG).
- che tutti i soggetti in crescita possano realizzare i diritti di cui all'articolo 31 senza discriminazioni di alcun tipo, indipendentemente dalla razza, dal colore della pelle, dal sesso, dalla lingua, dalla religione, dalle opinioni politiche o di altro tipo, dall'origine nazionale, etnica o sociale, dalle proprie caratteristiche, dalle disabilità, dalla nascita o da altre condizioni. (punto 16 del CG).
- che tutte le misure legislative, politiche e di bilancio, nonché quelle relative alla fornitura di servizi o all'ambiente, che possono incidere sui diritti di cui all'articolo 31, devono rapportarsi con il superiore interesse dell'infanzia e dell'adolescenza (punto 17 del CG).
- che i minori d'età hanno diritto alla scelta e all'autonomia nelle loro attività ludiche e ricreative, nonché nella partecipazione ad attività sociali, culturali e artistiche (punto 19 del CG).
- che la pianificazione urbana dovrebbe dare priorità alla creazione di ambienti che promuovano il benessere dei bambini e degli adolescenti, con parchi inclusivi, zone sicure per il gioco libero e progettazione di aree pedonali e ciclabili (punto 49 del C.G).

- che le persone in crescita hanno bisogno di accedere a spazi inclusivi e sicuri vicini alle proprie abitazioni, con misure che promuovano una mobilità sicura e indipendente man mano che le loro capacità si sviluppano (punto 32 del CG)
- che l'esclusione dei soggetti in età evolutiva dagli spazi pubblici ha implicazioni significative per il loro sviluppo come persone: la possibilità di condividere spazi inclusivi per tutte le età rafforza la società civile e il senso di cittadinanza (punto 38 del CG).

DEFINIZIONI

Gioco

Il gioco è un'esperienza naturale e culturale dell'uomo, in grado di migliorare la qualità della vita, di promuovere socialità attiva e consapevole, senso di responsabilità, rispetto di sé e degli altri, stimolando comportamenti e stili di vita adeguati alla convivenza urbana e con l'ambiente naturale.

Il gioco contribuisce alla coesione, all'inclusione sociale e al benessere psicofisico; è un importante strumento di espressione di sé e della cultura di appartenenza, e possibile punto di incontro tra culture diverse.

Il gioco ha importanti valenze educative per lo sviluppo delle potenzialità fisiche, mentali, affettive, relazionali durante tutta l'età dello sviluppo.

Il gioco favorisce nel soggetto una corretta relazione fra rischio e sicurezza: favorendo un certo grado di rischio e la sua valutazione; il senso di sfida è parte integrante del gioco e delle attività ricreative e ne è una componente necessaria affinché il gioco possa avere effetti positivi di empowerment.

Il gioco oggi è sottoposto a forme di sorveglianza, iperprotezione, eccesso di sicurezza che inibiscono la sua libera espressione e danneggiano lo sviluppo delle reali possibilità psicofisiche del soggetto nell'età dello sviluppo.

I minori di età hanno diritto ad avere del tempo libero e non controllato dagli adulti. Hanno anche il diritto a non fare alcuna attività e ad essere liberi da qualsiasi richiesta.

Il gioco così inteso si distingue dalla degenerazione costituita dal gioco d'azzardo patologico, a contrasto del quale rappresenta un'efficace forma di prevenzione, così come dalla stereotipizzazione, dalla commercializzazione e dalle varie forme di sfruttamento terapeutico e/o psicologico (punto 47 CG).

Gioco libero

Il gioco libero è un'attività naturale, spontanea e gratuita, fine a se stessa, auto regolata, dall'esito incerto, che si svolge in una dimensione di tempo e spazio liberamente scelta. Il gioco libero è un bisogno primario e un'attività essenziale per la formazione e lo sviluppo dell'individuo, in particolare nell'infanzia e nell'adolescenza, pertanto va favorito pensando a momenti e ambiti adeguati di vita; vanno favorite le opportunità ludiche per le persone più fragili o disabili, nel contesto urbano e non.

Gioco organizzato (o proposto dall'adulto)

L'adulto nelle vesti di genitore, educatore, insegnante, animatore, può assumere un ruolo importante per lo sviluppo dell'esperienza ludica, organizzando e proponendo giochi che arricchiscono le capacità ludiche dei soggetti anche in contesti non abituali.

Le proposte ludiche dell'adulto devono essere adeguate all'evoluzione delle capacità della persona, nonché di libera partecipazione, astenendosi nell'interferire nell'accesso, nella scelta e nell'impegno in tali attività (punto 14 del CG); ad ogni bambino e bambina devono essere garantite pari ed eque opportunità.

Nell'ambito dei giochi sportivi, dove si tratta di attività programmate e organizzate, si preferisce favorire la sana competizione intesa in senso ludico, come mettersi alla prova insieme (non contro) agli altri per misurare le proprie capacità, evitando l'eccesso ideologico della competizione dannoso per il benessere fisico, emotivo e sociale (punto 42 CG).

INTERVENTI E INIZIATIVE

Gioco nello spazio pubblico

Per favorire il gioco libero di bambini e adolescenti, le città devono essere progettate e adattate in modo da offrire spazi sicuri, accessibili e stimolanti. A tal fine si evidenziano indicazioni quali:

- Pianificazione urbanistica: inserire il diritto al gioco nelle politiche di sviluppo urbano, promuovendo anche la progettazione partecipata al fine di garantire che ogni nuovo progetto edilizio riconosca le specifiche esigenze del gioco libero.
- Riduzione delle restrizioni: rivedere regolamenti che vietano il gioco in strada o negli spazi pubblici e privati, promuovendo una maggiore tolleranza e integrazione del gioco nella vita cittadina, nelle relazioni di vicinato di edifici privati e condomini, in cui promuovere la segnaletica "E' vietato vietare di giocare"; "fare attenzione: bambini in gioco".
- Organizzare eventi e iniziative dedicate al gioco a ad attività ludico-sportive in luoghi pubblici e privati (come piazze e strade rese sicure, cortili e giardini, parchi cittadini e altro), per sensibilizzare sull'importanza del gioco libero.
- Promuovere la costituzione di reti con associazioni, scuole, oratori e aziende per la cura e l'animazione degli spazi urbani.
- Implementare e mantenere le opportunità di accesso ad ambienti naturali per il gioco, la ricreazione, l'esplorazione, ad aree verdi di rilevanza paesaggistica, ad ampi spazi aperti con trasporti sicuri, economici e accessibili.

Gioco negli spazi scolastici

Promuovere l'utilizzo dei cortili scolastici e delle palestre come spazi ludici inclusivi e multifunzionali anche oltre l'orario scolastico.

Promuovere il gioco libero all'aperto in tutte le scuole e le istituzioni educative a partire dai nidi favorendo la pausa attiva giornaliera nelle scuole primarie e secondarie.

Definire linee guida per la progettazione e manutenzione degli spazi esterni scolastici, favorendo il gioco sicuro e la socialità ludica.

Giornata Mondiale del Gioco

Riconoscere e sostenere lo svolgimento della Giornata Mondiale del Gioco, già promossa dall'Associazione Internazionale delle Ludoteche (ITLA - International Toy Library Association) nella data del 28 maggio o in quella dell'11 giugno, istituita dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite. L'evento intende affermare il diritto al gioco sancito dall'art. 31 della Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, e porre l'attenzione sul valore e la promozione della cultura ludica.

La celebrazione della Giornata Mondiale del Gioco si svolge di norma nel periodo che intercorre dal sabato precedente alla domenica successiva alla data del 28 maggio.

Lo spirito di questa giornata si basa sui seguenti principi:

- La gratuità: la partecipazione deve essere gratuita per tutti.
- Il gioco per tutti: l'evento deve essere inclusivo e favorire l'incontro tra persone di età, generi, religioni e culture differenti.

- Giocare dappertutto: in questa giornata si deve favorire la pratica del gioco libero favorendo la disponibilità di spazi urbani e predisponendo zone di gioco nei luoghi pubblici e privati, nelle istituzioni, all'aperto e in famiglia.
- Il gioco in tutte le forme e per tutte le età: offrire la possibilità di realizzare giochi di società, sportivi, tradizionali incoraggiando ogni altra iniziativa che valorizza, promuove, espone la ricerca sul gioco (attraverso esposizioni, conferenze, dibattiti, convegni e seminari).

Ludoteca e Ludobus

Riaffermare l'importante funzione delle ludoteche e dei ludobus come presidi della cultura ludica sul territorio, servizi pubblici, garanti del diritto al gioco per tutti.

La Ludoteca è un luogo fisico che offre spazi, materiali e personale qualificato per attività ludiche libere o strutturate, favorendo socializzazione, inclusione, educazione e crescita personale. Organizza eventi, corsi e progetti, e funge da centro di informazione e consulenza sul gioco e il giocattolo. Pertanto, non si devono definire "ludoteca" i centri per bambini 0-3 anni. La Ludoteca è definita dalla "Carta Nazionale delle Ludoteche" redatta dal Tavolo Nazionale delle Ludoteche nel 2011.

Il Ludobus è un servizio itinerante che porta il gioco nei luoghi di residenza dei cittadini, promuovendo attività ludiche in spazi pubblici e aree verdi, periferie e piccoli centri, stimolando la partecipazione inclusiva e valorizzando il territorio.

Entrambi i servizi operano per favorire la socializzazione e la cittadinanza, prevenire situazioni di fragilità ed emarginazione, promuovendo benessere e coesione sociale.

Formazione sul gioco

La promozione del diritto al gioco richiede una adeguata formazione alla cultura ludica nelle sue varie espressioni e applicazioni.

Tutti i professionisti che lavorano a vario titolo con infanzia e adolescenza (funzionari, educatori, insegnanti, operatori sanitari, assistenti sociali, urbanisti, architetti, ecc.) devono ricevere una formazione adeguata e permanente sui diritti dell'infanzia, compresi i diritti sanciti nell'articolo 31.

Percorsi di formazione specifica in forma interistituzionale sono aperti anche al personale dei servizi che accolgono persone anziane e disabili.

Affermare e promuovere il diritto al gioco è un dovere di tutti.

Tavolo regionale sul diritto al gioco

La Regione favorisce la costruzione e lo sviluppo nel territorio di reti di enti pubblici e associazioni del terzo settore senza scopo di lucro che realizzano occasioni e attività di promozione del gioco.

A tal fine istituisce il Tavolo Ludico Regionale che è composto da rappresentanti delle diverse realtà territoriali attive nel diritto al gioco ed esperti nel campo della cultura ludica.

Il Tavolo Ludico Regionale svolge le seguenti funzioni:

- a) Elabora e propone alla Giunta Regionale il programma triennale di interventi.
- b) Propone un regolamento per la valutazione dei progetti presentati per il finanziamento delle attività.
- c) Promuove la rete ludica regionale attraverso azioni di formazione/ informazione per la diffusione e il monitoraggio dell'articolo 31 e del Commento generale 17.
- d) beneficia di fondi per garantire il suo funzionamento.
- e) Si riunisce almeno tre volte l'anno, i suoi compiti possono essere svolti dai propri componenti in sedi diverse.
- f) Elabora un rapporto a scadenza triennale sulla valutazione dei progetti finanziati e sulle attività di monitoraggio in merito al diritto al gioco.