

Basta con i giocattoli differenziati per bambini e bambine. Lo annunciano alcuni store, lo chiedono i genitori. Ed è polemica

DI SABINA MINARDI

Tre bambine accovacciate su un tappeto guardano la tv. Dal televisore, modello anni Cinquanta col cinescope incorporato, parte un motivetto, canticchiato da tre ragazzine in rosa. L'istante dopo nella stanza scoppia la rivoluzione: pentoline, borsette, passeggini si animano magicamente, fanno strike contro tiare, tazzine e tutto l'universo rosa che affolla le camerette delle bambine. E, assemblandosi come un domino, un pezzo dopo l'altro, nell'entusiasmo della battaglia, danno vita a una sorprendente opera di ingegneria.

È diventato virale, un video su YouTube da milioni di visualizzazioni, "Princess Machine", la trovata pubblicitaria di GoldieBox, azienda di "giocattoli per future ingegnere" che mette il dito nella piaga: il sessismo nei giocattoli. Polemica che, dagli Stati Uniti all'Italia, infiamma i dibattiti. Con produttori e genitori l'un contro l'altro armati: perché il mondo delle bimbe è ancora colorato di rosa e quello dei maschi di azzurro? Che senso ha, oggi che la donna ha conquistato autonomia e nessuna professione le è preclusa; oggi che il machismo non è un obbligo e che anzi l'identità maschile si rimodella in chiave più soft, proporre ancora separazioni di genere nei giocattoli, armi e costruzioni da una parte, corone e bamboline dall'altra? Per di più disposti in scaffali separati. Apartheid, nei negozi, ribadito dai colori rosa e blu.

"Pink stinks", il rosa puzza, appesta, scandiscono già da qualche anno le organizzazioni contro gli stereotipi di genere da Londra a New York. A Natale è finito nel mirino di Mumsnet, potente network delle mamme inglesi, e della campagna "Let Toys Be Toys" il grande magazzino Marks & Spencer, reo di aver promosso la vendita di due giocattoli come uno for boys, l'altro for girls. «Stabilire con quali giocattoli i bambini devono divertirsi da piccoli definisce i

AZZURRO CONTRO ROSA



CAMEL SHOP ALL'IBN BATTUTA MALL, A DUBAI. SOPRA: UN BIMBO GIOCA CON I LEGO

sogni che coltiveranno e il ruolo che giocheranno nella società», ha tuonato Jenny Willott, parlamentare attenta ai diritti dei bambini: «È una selezione a monte intollerabile. Da questa divisione comincia il gap negli stipendi tra uomini e donne». E Anne Dowling, capo del dipartimento di Ingegneria dell'Università di Cambridge, l'ha ribadito: incoraggiare le bambine a giocare con le costruzioni e con altri giochi considerati da maschi può favorire carriere importanti.

In Italia, "Un altro genere di comunicazione" (<http://comunicazionedigenere.wordpress.com>), blog di un gruppo di ragazze tra i 24 e i 38 anni, ha trasformato

l'attenzione al mondo dell'infanzia in un'azione militante: vanno nei negozi e attaccano adesivi sulle confezioni dei giocattoli sessisti. Stickers scaricabili online e stampabili, pronti ad aggredire quei prodotti che evocano ruoli stereotipati, che evidenziano discriminazioni sul lavoro o che suggeriscono la tirannia dell'estetica a tutti i costi, sin dalla più tenera età. «C'è una "genderizzazione" persino degli ovetti di cioccolato», denuncia Enrica, che vive a Cesena e fa parte del collettivo virtuale: «La campagna "La discriminazione non è un gioco" vuole evidenziare che anche di fronte a giochi apparentemente neutri, persino il packa-



ging non rinuncia a suggerire, attraverso la foto, il destinatario del giocattolo. Basta guardarsi intorno: tecnologia, avventura restano campi da maschi, cura e attività domestiche, campi riservati alle bambine».

Intanto, in Gran Bretagna, la polemica ha preso una piega così infuocata da indurre Marks & Spencer a fare marcia indietro. Giurando via Twitter che entro questa primavera introdurrà la “gender neutrality” dei giocattoli: proposte senza distinzioni e senza collocazioni separate in negozio. Una decisione analoga a quella presa, sempre a Londra, da Hamleys, che ha riorganizzato i suoi locali per non distinguere più tra reparti. Rilancia da Stoccolma la catena Toys “R” Us che, con tanto di catalogo con bimba con pistola e maschietto con una bambola, ribadisce il concetto: lasciamo giocare i bambini con quello che gli va.

«Ottimo», interviene la pedagoga esperta di genere Barbara Mapelli dell’Università di Milano Bicocca. Che invita a non sottovalutare: «Sembrano polemiche eccessive, se non addirittura ridicole. Invece, sono prese di posizione utili. Queste forzature tra giochi da maschi e da femmine creano gabbie, in tenerissima età, che si incardinano nella soggettività e diventano difficilissime da combattere», dice: «Sono distinzioni limitative. Stereotipi oltretutto falsati». Perché è questo il paradosso: oggi che le identità vivono profondi cambiamenti, proporre alle bambine ruoli domestici e accidentati, e fare dei maschi gli unici destinatari di prodotti avventurosi e creativi è un clamoroso falso storico. «Crea confusione. Le bambine che sognano il principe azzurro si scontrano, nella realtà, con mamme dinamiche e superimpegnate. Lo stesso vale per i maschi: giocano con le armi, davanti a genitori spesso compiacenti. Da adulti si ritrovano in un mondo dove la loro identità è in mutamento», nota Mapelli: «Perché

proprio ora gli stereotipi si stanno radicalizzando? Il cambiamento fa paura: le culture si difendono, alzano gli scudi».

Ma davvero crescere in un mondo rosa confetto e in uno tutto azzurro può condizionare il futuro? Davvero

dare in mano a una bambina camion e scavatrici può fare di lei una donna più indipendente? E, al contrario, non reprimere nei maschi la curiosità di giocare con cucine e corredi da bebè formare adulti più completi? È l’eterno dibattito tra biologia e cultura: quanto siano i fattori sociali a influenzare il comportamento e le scelte, quanto tutto sia scritto nel Dna. Oggi la bilancia delle teorie sembra propendere dalla parte dei fattori culturali, sociali e familiari: troppo forti ed evidenti le pressioni del mondo adulto sulle scelte dei più piccoli. Ma queste, di per sé, sarebbero neutre? Non è univoco: c’è chi sostiene che giocattoli per maschi e per femmine siano solo etichette del marketing. Ma non sono pochi gli studiosi pronti a dimostrare, se non che i giochi siano intrinsecamente maschili o femminili, almeno che certe forme e caratteristiche risultino più attrattive per gli uni o per gli altri.

«Le differenze biologiche esistono, ma più di tutto contano educazione e aspettative», nota la neuroscienziata Lise Eliot, che in “Pink brain Blu brain” questo dimostra: quanto il cervello sia malleabile nell’infanzia. «I maschi gravitano intorno alle macchine, le femmine intorno alle bambole, e

Lasciare i piccoli liberi di giocare come vogliono, senza distinzioni per genere, stimola la creatività, amplia i sogni. E dà loro il senso di infinite possibilità

questo è un risultato sia naturale che culturale. Non possiamo modificare gli aspetti naturali, ma possiamo cambiare quelli culturali. Per esempio, non accettare codici di colore che rappresentano limiti culturali, invece che possibilità», ripete la docente di Psicologia a Cambridge Melissa Hines, che con i suoi saggi (“Brain gender”) è un’autorità in materia.

«Questione di possibilità, appunto», spiega Mapelli: «Limitarle preclude l’accesso ad altri immaginari. Questi temi non sono stravaganze: è accertato che problemi seri, dal bullismo all’anoressia, possono avere origine in modelli sbagliati di gioco. Ma è difficile difendersene: le famiglie provano soluzioni alternative, ma i giocattoli più desiderabili restano quelli posseduti dalla maggioranza dei bambini. Deve essere una battaglia di tutti: genitori e scuola».

La soluzione? Allargare il più possibile gli stimoli. Anche perché i tempi lo consentono: i giocattoli gender-neutral sono in aumento, basta cercarli. Alice Brooks e Bettina Chen sono due ingegneri della Stanford University, convinte che cominciare a esporre le bambine alla tecnologia può creare una generazione di innovatrici. Loro stesse sono la dimostrazione che un’infanzia più ricca di stimoli apre la mente: Alice è cresciuta nel laboratorio di robotica del padre; Bettina Chen ha trascorso l’infanzia tra i giochi dei fratelli. Poiché, sostengono, ognuna è potenzialmente un’artista, un’architetto, un’ingegnere e una visionaria, hanno ideato Roominate (roominatetoy.com), casa per le bambole che le bambine possono costruire da sole. All’interno, circuiti elettrici, impianti, meccanismi tecnici, tipici terreni di applicazione dei maschi. «Da 21 anni cerchiamo di costruire un mondo migliore, e ci chiediamo come preparare i bambini ad affrontare il futuro, siano essi maschi o femmine», interviene Monica Cigognini, regional director per il Sud Europa di Imaginarium, azienda spagnola di giocattoli educativi: «La nostra offerta non presenta una marcata connotazione sessista, ma puntiamo a diversificare i prodotti per fasce di età e per livello di apprendimento. Abbiamo prodotti che stimolano l’intelligenza musicale, altri che sollecitano la capacità cinetica e motoria, altri ancora l’intelligenza matematica o quella manuale e creativa».

Intelligenze multiple. E ogni persona ne possiederebbe almeno sette. Altro che divisione per numeri binari. ■