

Scuola di Dottorato in Scienze Sociali  
Università degli Studi di Genova  
curriculum “Migrazioni e processi interculturali”  
XXXIII Ciclo - a.a. 2017/2018

ANDREA MARAGLIANO



**Paper I ammissione II anno**  
**Relazione progetto di ricerca**  
**Tutor: prof.re Andrea Traverso**

## **Il gioco immersivo come “via” della pedagogia interculturale: fra ricerca sperimentale e game design.**

### **1. Abstract**

La complessità dei fenomeni migratori che connotano la contemporaneità e i conseguenti rapporti ingroup-outgroup che si generano nei diversi contesti (educativi, formativi e organizzativi), interrogano la pedagogia rispetto a nuove strategie di pensiero e intervento. In questo il linguaggio ludico si può prestare a nuove e originali declinazioni, che trovano nel gioco immersivo reale (Live Action Role Play) e virtuale (VideoGame o App) forme di intervento educativo capaci di generare cambiamento secondo linguaggi contemporanei e ricchi di stimoli.

La proposta di ricerca consiste quindi nel verificare l’impatto di queste forme di gioco in termini di riduzione del pregiudizio etnico e aumento dell’empatia cognitiva ed affettiva.

In particolare verranno studiati sei forme di gioco differenti, al fine di verificare sperimentalmente se il gioco simulativo si connota come possibile via della pedagogia interculturale, nonché quali siano le forme di *game design* che meglio permettono di perseguirla.

### **Keywords**

Pedagogia Interculturale, Razzismo, Empatia, Pregiudizio etnico, *Virtual Game*, *Role Play*, *L.A.R.P. (Live Action Role-Playing)*.

## 2. Problema di ricerca

### 2.1. Tema

La domanda di progetti a carattere interculturale ha spinto le differenti realtà socio-educative a tentare di offrire risposte fondate sul linguaggio ludico-simulativo.

Nell’ampio panorama delle realtà istituzionali e non che hanno optato per tale metodologia sono quindi sorte numerose forme del *gioco* e del *giocare*, che in quanto nuove e sperimentali possono strutturarsi e ri-strutturarsi a fronte dello studio delle loro meccaniche e dei loro effetti.

Nello specifico la ricerca in oggetto prevede lo studio di 6 differenti giochi:

#### 1) YOUTH ON THE RUN - Croce Rossa Italiana<sup>1</sup>



Lo Youth On The Run è un Role Play ad alto livello immersivo (da qui in poi L.A.R.P.) organizzato da Croce Rossa nazionale, che simula per 24 ore e in maniera realistica il viaggio migratorio dalla Somalia fino allo Stato in cui il gioco è realizzato. La simulazione si fonda sull’interazione tra i partecipanti che, divisi per famiglie, assumono l’identità di persone migranti, ed istruttori, che interpretano i ruoli di diversi personaggi che i rifugiati incontrano durante il loro viaggio: dalle guardie di frontiera fino ai militari ai confini, passando per i coyote o passeur e le organizzazioni umanitarie come l’UNHCR. Durante il susseguirsi delle tappe, fisse e strutturate sequenzialmente, i partecipanti divisi in famiglie incontrano vari e sfidanti ostacoli, uguali o molto simili a quelli che una persona migrante deve fronteggiare durante il suo reale viaggio. L’intenso vissuto delle 24 ore viene al termine del gioco elaborato attraverso la fase di *debriefing*; in tale fase i partecipanti possono condividere e tematizzare quanto esperito nel gioco, mentre i conduttori facilitano la discussione e restituiscono al gruppo informazioni e conoscenze sui reali fenomeni prima simulati.

#### 2) MATTATOIO 69 - Chaos League<sup>2</sup>



MATTATOIO69 è un L.A.R.P. che simula per 2 ore un futuro distopico in cui un gruppo di migranti sbarca alla “Frontiera” e deve affrontare la spietata selezione per entrare a far parte di un mondo migliore di quello da cui fuggono. Durante la simulazione i partecipanti, ognuno con un ruolo e una storia pre-assegnata casualmente, diventano i protagonisti di molte delle esperienze che una reale persona migrante affronta all’ingresso del paese di arrivo: visite mediche, interrogatori, colloqui con la commissione, esposizione a reazioni di intolleranza da parte degli abitanti del “nuovo mondo”,

<sup>1</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <https://www.cri.it/youthontherun>

<sup>2</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <https://chaosleague.org/site/mattatoio68/>

etc.. Durante la simulazione alle sofferenti storie di vite si contrappongono stimoli audio/visivi, che rappresentano la stereotipata leggerezza della spettacolarizzazione del fenomeno visto con gli occhi del paese di arrivo. Frammenti di reality shows, pubblicità e servizi giornalistici vengono proiettati mentre il partecipante lotta per essere accettato nella nuova società.

In un clima di intolleranza e violenza ogni partecipante cerca di perseguire il proprio obiettivo (es. trovare un familiare disperso, ricevere cure mediche per la propria malattia, ottenere il permesso di ingresso,..), ma solo pochi di loro riusciranno realmente nel loro intento.

L’esperienza ludica termina con la visione di un breve documentario, che riporta la narrazione di alcuni testimoni privilegiati che hanno deciso di raccontare la loro esperienza migratoria, il loro viaggio e come sono stati accolti una volta arrivati in Italia.

### 3) TERRA PROMESSA - Associazione Secondi Figli<sup>3</sup>



TERRA PROMESSA è un L.A.R.P. che simula per 1 ora e 45 minuti il viaggio migratorio di un gruppo di richiedenti asilo. Il gioco di ruolo inizia nel momento in cui i personaggi della simulazione non sono né stranieri né migranti. Successivamente il live si concentra sulla loro necessità di partire, sul viaggio e finisce in modo aperto nel loro tentativo di integrazione in Italia. Il gioco è formato da una sequenza di scene in piccolo gruppo e un’unica scena corale rappresentata dalla traversata in mare.

Tutte le schede personaggio sono ispirate a storie reali di persone migranti, che vengono discusse insieme all’esperienza nel momento finale di *debriefing*.

### 4) 300 LA BATTAGLIA DELLE TENDOPOLI - Luigi Coccia<sup>4</sup>

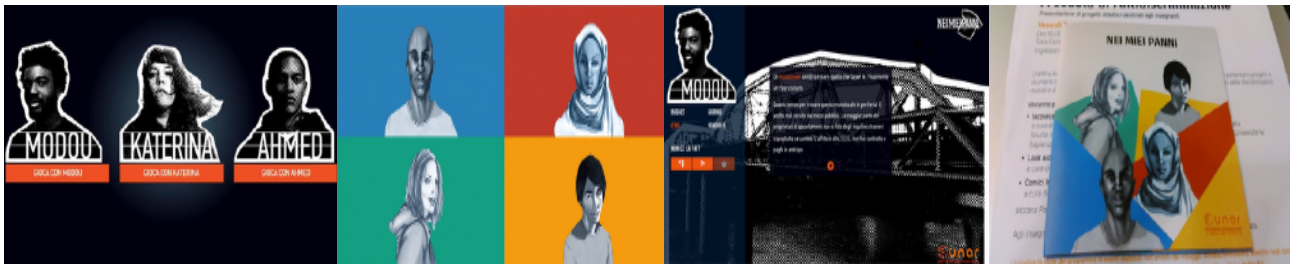


300 LA BATTAGLIA DELLE TENDOPOLI è un L.A.R.P. che tematizza l’esperienza migratoria dal punto di vista della società ospite. Il gioco vede i partecipanti vestire i panni degli abitanti di due piccole cittadine confinanti, coinvolti in prima persona nelle complesse decisioni sull’accoglienza dei migranti. Il loro Stato, di fatti, sta per accogliere 300 migranti e chiede ai suoi cittadini di scegliere fra due opzioni possibili: la prima è quella di creare una tendopoli in un terreno della città di Boggivera, la seconda è quella di ripartire una parte degli alloggi sfitti della città di Mondraghelli. Il gioco si fonda quindi sull’esercizio del dibattito democratico, favorendo - attraverso i ruoli - l’emergere di stereotipi e credenze che vengono infine discusse (fuori dal personaggio) nella fase di *debriefing*.

<sup>3</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <https://2018.play-modena.it/2018/associazioni/dettaglio/associazione-culturale-secondi-figli>

<sup>4</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <https://luigicoccia.net/author/luigicoccia/>  
di Andrea Maragliano

## 5) NEI MIEI PANNI - UNAR (Ufficio nazionale antidiscriminazioni razziali)<sup>5</sup>



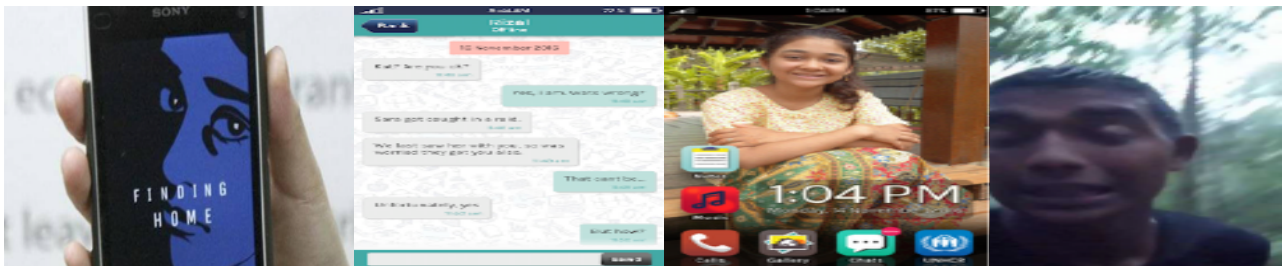
NEI MIEI PANNI è un videogioco di U.N.A.R. che sfida il partecipante a vivere un mese nei panni di una persona immigrata arrivata in Italia solo recentemente.

I giocatori vengono messi di fronte a continue scelte quotidiane, come la ricerca del lavoro, della casa, le difficoltà linguistiche, alcuni tipi di discriminazioni e altri ostacoli.

Per vincere bisogna tenere in considerazione due parametri: il budget economico di partenza e i punti felicità. Il compromesso che fa vivere il gioco risiede infatti nel comprendere quanto si è disposti a rinunciare alla propria felicità, dignità e rispetto per raggiungere l'obiettivo. Se anche uno solo dei due criteri scende sotto lo zero, si perde.

All'interno del gioco vengono fornite molte informazioni, dati reali e statistiche per mettere in condizione il giocatore di prendere una decisione realistica, nonché per diffondere il più possibile importanti e aggiornati dati riguardo il mondo dell'immigrazione in Italia.

## 6) FINDING HOME - UNHCR (Alto commissariato delle Nazioni Unite per i rifugiati)<sup>6</sup>



FINDING HOME è un video game via app di U.N.H.C.R. che simula l'interfaccia telefono di Rahim, una ragazza che appartiene alla minoranza musulmana dei rohingya, perseguitata in Birmania.

Il gioco si apre con un messaggio su Whatsapp in cui il fratello della protagonista, Ishak, la avvisa che restare nel suo villaggio non è più sicuro, dando così il via al viaggio migratorio della ragazza.

Il viaggio di Kat si svolge attraverso giorni, settimane e mesi, scanditi dal cellulare in forma di data e orario visualizzati. Il partecipante all'interno del gioco può ricevere e inviare chiamate e video, rispondere ai messaggi e visualizzare la galleria di immagini per scoprire il passato di Kat e trovare gli indizi per aiutarla.

Utilizzando le funzioni dello smartphone come dispositivo di narrazione il partecipante si immedesima nel ruolo del personaggio, seguendone il viaggio migratorio e l'arrivo nel paese ospitante.

<sup>5</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <http://www.unar.it/cosa-facciamo/azioni-positive-e-progetti/nei-miei-panni/>

<sup>6</sup> Per approfondimenti descritti dagli organizzatori: <http://www.unhcr.org/news/latest/2017/4/59128c487/grey-malaysia-and-unhcr-launch-unique-smartphone-application-to-experience.html>

## 2.2. Motivazioni

A fronte dello spopolare di nuovi strumenti (interventi, giochi, app,..) (Juul, 2011) utili a sostenere discorsi e pratiche della pedagogia interculturale, sembrano ad oggi mancare forme di disseminazione di ampio respiro, nonché una strutturata restituzione del loro utilizzo (Kaneda *et al*, 2016).

Tutte le iniziative, da quelle che muovono da enti istituzionali noti o da singoli *game designer*, rischiano quindi di essere interventi estemporanei e fini a se stessi, incapaci di tradursi in movimenti di riflessione e condivisione di buone prassi che coinvolgano tutto il territorio nazionale (Canevaro & Ianes, 2002).

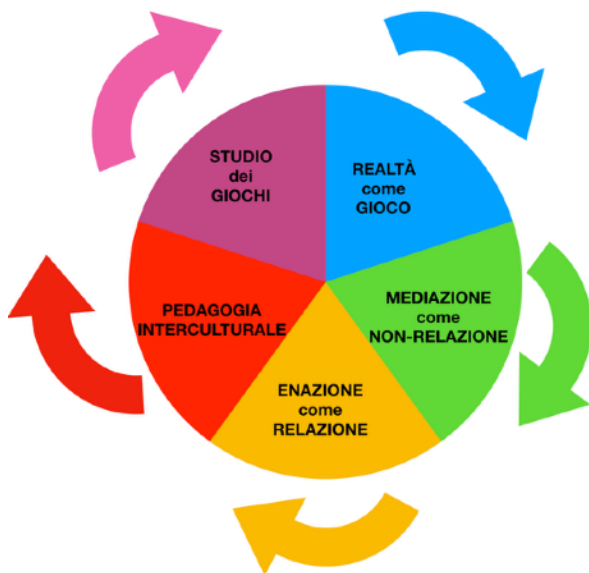
Studiare sperimentalmente tali realtà si può quindi connotare come processo virtuoso di valutazione e diffusione di nuovi e più originali strumenti pedagogico-interculturali.

## 2.3. Strategie

Dati tema e motivazioni, l'ipotesi di ricerca presente si connota principalmente come (Corbetta, 2014; Trincherò, 2002):

- *Ricerca esperimento*: al fine di verificare le differenze fra persone che partecipano ad un gioco sulle migrazioni (gruppo sperimentale) e persone che non vi partecipano (gruppo di controllo).
- *Ricerca idiografica*: in quanto mira a far luce su una data situazione educativa spazialmente, temporalmente e culturalmente situata, allo scopo di una comprensione approfondita della situazione nella sua unicità e specificità.
- *Ricerca quali-quantitativa*: per la triangolazione di dati, metodo, ricercatori/trici e teoria e l'impiego di strumenti e metodologie tipiche della ricerca qualitativa (questionario, interviste) e di quella quantitativa (strumenti *self-report* e test di associazione implicita *computer-based* per la misurazione di empatia e pregiudizio).

## 3. Framework excursus



L'oggetto che tale progetto di ricerca intende indagare pone le sue radici in un quadro concettuale afferente al costruttivismo sociale, che in particolare iscrive la *realtà umana e sociale* nella dimensione del *gioco* (Caillois, 1959; Huizinga, 1938; Berne, 1964; Fink, 1969; Crawford, 1984; Deridda, 1990; Bateson, 1996; Juul, 2011; Dal Lago & Rovatti, 1993).

Fra i giochi sociali a cui costantemente gli uomini partecipano se ne è connotato uno che più che al *ludus* (Shiller, 1975) sembra tendere alla *tragedia* (Sassen, 2015), ossia il *gioco sociale delle migrazioni*.

A questo va aggiunto come nell'attuale società i codici e i linguaggi - a cui soprattutto gli adolescenti sono esposti (Dal Lago & Molinari, 2001; Plebani, 2003; Rivoltella, 2006; Casoni, 2008; Cavalli, 2010; Stramaglia, 2010) - si declinino secondo i caratteri di mediazione e non-relazione.

Strumenti pedagogici interculturali capaci di dialogare con le persone dovranno allora connotarsi con strutture che contestualizzino la mediazione in favore della relazione, vero campo da gioco dell'intercultura.

La convinzione è quella che processi educativi che prendono forma attraverso il corpo, o che utilizzino l'elemento del virtuale e che al contempo lavorino sulla relazione e sulla riflessione, possano essere strumenti di cambiamento individuale e sociale, poiché capaci di impiegare in maniera virtuosa gli alfabeti della contemporaneità.

In questo la pedagogia può offrire una risposta a tali complessi problemi dell'intercultura oggi: il *Role Play*.

Nell'ambito interculturale il *Role Play* può essere studiato rispetto agli impatti che genera sull'empatia verso i gruppi sociali dei migranti e sul pregiudizio etnico, poiché una delle sue peculiarità è proprio quella di incidere sul relativizzare lo sguardo, sul decentrarsi, sull'accogliere le differenze e sul porsi in relazione positiva con l'altro (Di Modica *et al*, 2005) attraverso l'esperienza del vivere un ruolo altrui.

In psicologia l'*empatia* si riferisce alla capacità di sperimentare le esperienze di un'altra persona e di rispondere emotivamente ad esse in maniera adeguata (Songhorian, 2015), riuscendo quindi a identificarsi e condividere le emozioni, i pensieri e gli atteggiamenti altrui, mantenendo comunque una netta distinzione fra il sé e l'altro come persone separate (Voci, 2014; Hogg & Vaughan, 2016). Il concetto è poi stato approfondito in particolar modo dalla psicologia sociale, che converge nel definire gli elementi costitutivi dell'empatia in (Balconi & Vanutelli, 2015; Batson, Sager, Garst, Kang, Rubchinsky & Dawson, 1997): abilità cognitiva di adottare l'ottica di un altro; presenza di meccanismi di monitoraggio e autoregolazione che servono a distinguere le emozioni proprie da quelle degli altri; risposta affettiva allo stato affettivo dell'altro. Osservando le ricadute di tale tema sui concetti di relazioni e gruppi sociali, diversi studi (Batson 1991, Omoto, Snyder & Stürmer, 2005; Pittinsky & Montoya, 2009), hanno dimostrato il ruolo cardine dell'empatia come variabile moderatrice di comportamenti prosociali, nonché come fattore migliorativo delle relazioni intergruppo.

Per quanto riguarda il *pregiudizio* esso fu descritto per primo da Allport (1954) come la generalizzazione di atteggiamenti e credenze intrinsecamente negativi verso un gruppo sociale o i suoi membri e posto poi in strettissima correlazione con il concetto di stereotipo<sup>7</sup> e di disumanizzazione (Hogg & Vaughan, 2016).

Il tema del pregiudizio è stato oggetto di numerose teorie sia rispetto alla sua origine<sup>8</sup>, sia rispetto a metodi e strumenti per ridurlo<sup>9</sup>, ma i ricercatori convergono sul far emergere due concetti strettamente attinenti al tema: quello dell'identità sociale (Tajfel, 1981) e quella della riduzione dell'incertezza (Hogg & Terry, 2000).

Infine Pettigrew T. F. e Meertens R. W. (1995) sono stati i primi a far emergere la differenza fra forme di pregiudizio esplicito e forme di pregiudizio implicito, aprendo la strada a strumenti che sempre più perseguissero il tentativo di misurare gli atteggiamenti più nascosti delle persone.

Ulteriori macro-concetti che - a vario titolo e rilevanza - sono implicati ed influiscono sul quadro teorico sono:

- 1) *Intercultural education* (Abdallah Pretceille, 2013; Deardorff, 2009; Cambi 2012; Perucca, 2017; Pinto Minerva, 2005; Portera, 2013), attuale e discussa sfida pedagogica teorico-pratica;
- 2) *Competenza progettuale educativa* (Brandani & Tomisich, 2005; Traverso, 2016), concetto parallelo a quello di educazione interculturale nella misura in cui ad un ampliamento dello sguardo teorico al tema dell'intercultura dovrebbe corrispondere un ampliamento dell'offerta di pratiche educative che incidono su tale tema;
- 3) *Game design*, come forma strutturata di saperi attorno al gioco, utile a vincere il “*compatto dispositivo dequalificante*” (Fink, 1969) che tende a svalutare il ludico e a generare competenza;
- 4) *Trasformazione pedagogica*, che dai suoi albori (Goethe, 1817), passando per i primi pedagogisti in ambito italiano (Bertin, 1976), fino ad arrivare ai più recenti studi teoretici sul tema (Sola, 2003), si connota come esito auspicabile di ogni processo e progetto pedagogico.

---

<sup>7</sup> In merito si vedano tutti i lavori di Diovidio J.F.

<sup>8</sup> In particolare: ipotesi della frustrazione-aggressività, capro espiatorio, dislocazione, etnocentrismo, dogmatismo, teoria della dominanza sociale, teoria della giustificazione del sistema, deprivazione relativa, conflitto realistico e altre.

<sup>9</sup> A titolo di esempio, Voci A., & Pagotto L. (2010). Il pregiudizio: che cosa è, come si riduce. GLF, Ed. Laterza e Vezzali L. & Giovannini D. (2015), Le relazioni interetniche a scuola, Edizioni Junior, Bergamo.

- 5) *Progetto enattivo* (Maturana & Varela, 1984; Coin, 2014; McGee, 2006), inteso come “progetto portato sulla scena” o progetto messo in atto, ma anche come via comunicativa che - fondandosi su processi *embodiment* - può effettivamente essere linguaggio compreso e significativo per l’uomo contemporaneo;
- 6) *Reale/mediato*, che trova nell’immersività dei giochi *LARP* (Branc, 2018; Dogma 99, 1999; Giovannucci & Trenti, 2015) una chiave di comunicazione significativa capace di contrastare attivamente quella povertà di significati che porta ad un appiattimento sul versante dell’educazione dell’uomo;
- 7) *Role Play* (Bretherton, 2014; Capranico, 1997), inteso sia come tecnica specifica, sia come strumento privilegiato per il suo incidere su categorie contigue al tema migrazioni e su codici e linguaggi comunicativi dell’età contemporanea.

#### 4. Ipotesi e Obiettivi di ricerca

Le ipotesi di ricerca possono quindi essere descritte come:




IPOTESI	OBIETTIVI SPECIFICI
La partecipazione ad un gioco immersivo sulle migrazioni riduce il pregiudizio etnico dei partecipanti.	Studiare le variazioni del livello di pregiudizio etnico nei partecipanti ai giochi immersivi nelle sue edizioni italiane del biennio 2018-2020.
La partecipazione ad un gioco immersivo sulle migrazioni aumenta l’empatia dei partecipanti.	Studiare le variazioni dei livelli di empatia etnico nei partecipanti ai giochi immersivi nelle sue edizioni italiane del biennio 2018-2020.
Forme <i>immersive e riflessive</i> di game design impattano i costrutti di empatia e pregiudizio etnico in modo più marcato rispetto alle forme di game design meno immersive e riflessive.	Studiare i concetti di empatia e pregiudizio in relazione alle specifiche meccaniche di gioco e forme di game design.

#### 5. Metodologia







Le ipotesi verranno indagate tramite l’utilizzo di una ricerca-esperimento a sette studi sperimentali. Agli strumenti tipici della ricerca-esperimento vengono affiancati a corollario - in un’ottica di ricerca *quali-quantitativa e mixed method* (Creswell, 1999; Greene et al, 1989; Ortalda, 2013) - strumenti come il questionario e le interviste. Mentre la ricerca-esperimento si concentra prevalentemente sullo studio dei concetti di empatia e pregiudizio, gli ulteriori strumenti di rilevazione andranno ad indagare le altre “trasformazioni” di interesse pedagogico che la simulazione può elicitarne nei partecipanti. Il primo *Role Play* organizzato verrà impiegato come test-pilota al fine di validare maggiormente metodologia e strumenti scelti.



## 5.1. Partecipanti






	[1] <b>Popolazione</b>	Totale dei partecipanti alle differenti simulazioni nel biennio 2018-2020
	[2] <b>Campionamento</b>	Campionamento non probabilistico su base volontaria
	[3] <b>Campione</b>	Totale dei partecipanti alle simulazioni che accetteranno di partecipare al progetto di ricerca.

## 5.2. Misure

	[4] <b>Variabili</b>	<p><b>Variabili dipendenti:</b> Livello di empatia; Livello di pregiudizio; Altri impatti formativi sulla persona;</p> <p><b>Variabile indipendente:</b> partecipazione ad una simulazione a tema migrazione</p>
	[5] <b>Gruppo Sperimentale 1-2-3-4</b>	Gruppo partecipante ad un <i>Live Action Role Play</i> .
	[6] <b>Gruppo Sperimentale 5-6</b>	Gruppo partecipante ad un <i>Online Role Play</i> .
	[7] <b>Gruppo di Controllo</b>	Gruppo non sottoposto a nessuno stimolo sperimentale.
	[8] <b>Misurazioni</b>	<p>Per i gruppi la misurazione rispetto al tempo sarà di tipo <b>longitudinale</b>; in questo modo - secondo la logica della ricerca esperimento - si andranno a misurare i livelli di empatia e pregiudizio prima e dopo lo svolgimento del gioco, al fine di confrontare i risultati con i dati delle stesse misurazioni svolte su gruppi che non hanno partecipato al gioco (gruppo di controllo), o che hanno partecipato ad altre forme di progetti interculturali (gruppo sperimentale2) , tramite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- una misurazione T0, <b>prima</b> della partecipazione al gioco (gruppo sperimentale 1) o al dispositivo altro (gruppo sperimentale 2) al fine di stabilire una <i>base-line</i>;</li> <li>- una misurazione T1, <b>dopo</b> la partecipazione al gioco (gruppo sperimentale 1) o al dispositivo altro (gruppo sperimentale 2) al fine di misurare gli eventuali cambiamenti.</li> <li>- una misurazione T1 del gruppo di controllo per confrontare i dati ottenuti dal gruppo sperimentale con quelli di un gruppo congruente ma che non ha ricevuto lo <b>stimolo sperimentale</b>.</li> </ul>
	[9] <b>Confronto</b>	Confronto e analisi dati dei differenti gruppi.



### 5.3. Strumenti

	<b>CONCETTI</b>	<b>T0</b> 1 settimana prima dello stimolo sperimentale	<b>T1</b> 3 giorni dopo lo stimolo sperimentale	<b>T2</b> 3 mesi dopo lo stimolo sperimentale	4 mesi dopo lo stimolo sperimentale
	<b>EMPATIA</b>	Scala Inclusion of Outgroup in the Self Scala Empatia CE AE	Scala Inclusion of Outgroup in the Self Scala Empatia CE AE	Scala Inclusion of Outgroup in the Self Scala Empatia CE AE	Intervista semi-strutturata
	<b>PREGIUDIZIO</b>	Termometro Atteggiamento IAT	Termometro Atteggimaneto IAT	Termometro Atteggiamento IAT	
	<b>IMMERSIVITÀ</b>	Questionario	Questionario	Questionario	
	<b>IMPATTO</b>	Misura Prosocial Behaviour Questionario	Questionario Libere Associazioni a Parole Stimolo	Misura Prosocial Behaviour Scala Positive and Negative Affect Schedule Questionario	
	<b>GAME DESIGN</b>	Fun Unification Model			

### 5.4. Procedure

Per ogni concetto sono state ipotizzate almeno due misure: una tesa a rilevarne i livelli espliciti e una tesa al rilevarne quelli impliciti. Tale scelta metodologica deriva sia dalla natura dell’oggetto in analisi, sia dalla natura dei concetti indagati. Per quanto riguarda il gioco simulativo, la sua natura immersiva e realistica potrebbe portare i partecipanti a vivere l’esperienza sotto forma di “avventura” e “sfida” più che come momento di riflessione teso alla comprensione enattiva della realtà migratoria. Per quanto riguarda invece i concetti indagati, appare interessante esplorare l’efficacia della simulazione rispetto alle opinioni e agli atteggiamenti impliciti: in vista di una sua diffusione - ad esempio nei contesti scolastici - è necessario comprendere se il gioco risulta essere efficace anche con i partecipanti che in partenza sono portatori di immagini e sentimenti negativi nei confronti delle persone migranti. Se da una parte il “*contatto immaginato*” del gioco potrebbe far empatizzare rispetto al reale percorso di vita di un migrante, dall’altro la fatica, la deprivazione e la frustrazione esperita nella simulazione potrebbero rinforzare le già presenti immagini e stereotipi negativi verso il gruppo sociale dei migranti.

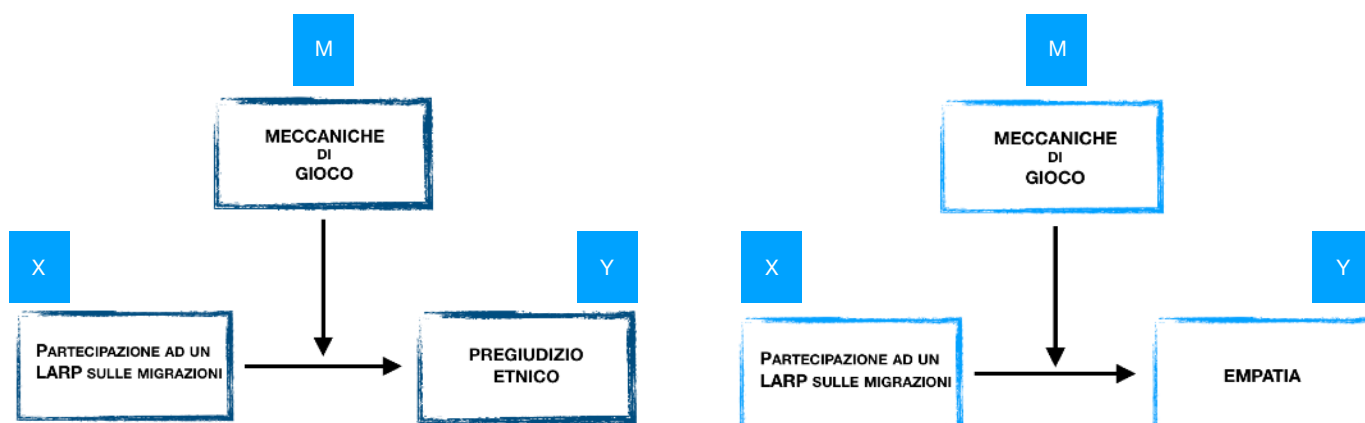
Gli strumenti verranno somministrati attraverso una *survey online* della durata massima di 15 minuti. In collaborazione con gli organizzatori il questionario verrà mandato a tutti i partecipanti al momento dell’iscrizione del gioco. Successivamente la *survey* del T1 e T2 verranno inviate tramite mail (mantenendo sempre riservatezza e anonimato) solo ai partecipanti che avranno risposto al primo questionario. Ultimata la terza ed ultima compilazione i partecipanti verranno contattati per svolgere l’intervista semi-strutturata, che potrà essere svolta in presenza o via *skype*.

### 5.5. Analisi Dati

CONCETTO	ANALISI DATI
<b>EMPATIA</b>	1. Analisi delle anova a misure ripetute (per verificare le differenze tra T0 e T1 nei due gruppi) e anova univariate <i>between-subjects</i> (per verificare le differenze tra gruppi) Analisi della distribuzione normale (con eventuali normalizzazioni o riduzioni dei <i>bias</i> ) tramite Jamovi. 2. Analisi della distribuzione
<b>PREGIUDIZIO ETNICO</b>	1. Analisi della distribuzione normale (con eventuali normalizzazioni o riduzioni dei <i>bias</i> ) tramite il software Jamovi. 2. Analisi IAT secondo l’algoritmo di punteggio di Greenwald (2003).
<b>ALTRI IMPATTI FORMATIVI sulla PERSONA</b>	1. Analisi monovariata e successivamente analisi bi-variata o multivariata per la ricerca di relazioni fra coppie o gruppi di variabili 2. Analisi semantica del contenuto testuale, confronto tra le trascrizioni delle registrazioni audio delle interviste, la registrazione video e la griglia compilata dall’osservatore (Kitzinger, 2005; Trincherò, 2002), analisi con software NVIVO per analisi delle co-occorrenze, analisi tematiche e analisi comparative.

Per l’analisi degli impatti del gioco verranno usati due principali *software*:

- **NVIVO**: NVivo (Non-numerical Unstructured Data\*Indexing, Searching and Theorizing Vivo) è un software di analisi qualitativa computer assistita. Tramite NVivo si possono elaborare un insieme di procedure utili a descrivere, analizzare e interpretare molteplici fonti (testi, immagini, video, audio, pagine web, social,...) e dati derivanti da percorsi di ricerca qualitativa (studio dei casi, biografie, grounded-theory, etnografia, analisi narrativa, del discorso, delle storie di vita, osservazione partecipante, etc.). In tal senso, si configura come un adeguato ausilio per gestire e archiviare i materiali raccolti; per selezionare segmenti di testo; per organizzare le diverse annotazioni che si producono durante un processo di ricerca; per individuare i possibili collegamenti tra i contenuti dei diversi materiali messi in campo; per mettere a punto gli schemi concettuali e le ipotesi interpretative; per produrre i resoconti dell’analisi dei dati qualitativi mediante diagrammi e per stilare il rapporto della ricerca (Coppola, 2010). In particolare nella ricerca in oggetto esso verrà utilizzato per codificare e analizzare le interviste semi-strutturate dei partecipanti, in modo da poter indagare in profondità la complessa esperienza vissuta nella simulazione, e offrirne una restituzione organizzata.
- **JAMOVI**: Jamovi è un software di analisi statistica, costruito come maschera e interfaccia del software R. Esso permette quindi di implementare le più comuni analisi statistiche (descrittive, Test t, ANOVA, ANCOVA, MANOVA, Correlazioni, Regressioni, Test binomiale, Bontà di adattamento, Tavoli di contingenza, Regressione lineare-log, Analisi di affidabilità, PCA, EFA, CFA) con dataset flessibili e interfaccia *point-and-click*. In particolare nella ricerca in oggetto verrà usato il *Mixed Model* per l’analisi delle misure ripetute, considerando ogni soggetto partecipante come *cluster*. Le meccaniche di gioco verranno infine trasformate in *dummy variables*, in modo da poter effettuare analisi di moderazione e studiare se e come esse influenzano gli effetti del gioco.



## 5.6. Rischi e Limiti

ASPETTO	RISCHIO	RIDUZIONE RISCHIO
<b>Rischi della ricerca su impatti/effetti</b>	Uno dei rischi principali della ricerca valutativa risiede nei termini di collaborazione che il ricercatore instaura con l'organo o il progetto valutato. In particolare in questa ricerca si ha rispetto all'accesso di un fattore esterno nello svolgimento dei <i>Role Play</i> , alle forme di partecipazione, nonché alla continuità del progetto di ricerca.	Attenzione alla fase di definizione del mandato e ad ogni azione della ricerca. Strutturazione della ricerca secondo le attenzioni della ricerca valutativa (Bezzi, 2010), al fine di tutelare gli scambi e la collaborazione professionale con gli organizzatori dei giochi.
<b>Rischi di significatività statistica</b>	Un altro rischio legato agli organizzatori delle simulazioni, essendo il progetto di ricerca subordinato alla realizzazione dei giochi stessi, risiede nel fatto che qualora ci fosse problemi legati alla loro attuazione, la popolazione, e quindi il campione ne risentirebbero.	Collaborazione gli organizzatori e “patto di ricerca” con i partecipanti.
<b>Rischi rispetto agli strumenti</b>	Oltre ai rischi intrinseci dei singoli strumenti di rilevazione dati, si potrebbero avere rischi rispetto alla permanenza del campione nelle fasi della ricerca successive al <i>Role Play</i> .	Valutazione dell'attendibilità dei test, massimizzazione del campione e utilizzo di strumenti statistici per la riduzione degli errori, distribuzioni e <i>bias</i> .
<b>Rischi della ricerca-esperimento</b>	Rispetto alla ricerca-esperimento i rischi maggiori riguardano il fatto che i risultati possano risentire dell'effetto selezione, oppure - poiché alcuni strumenti vengono ri-somministrati rispetto ad un <i>pre</i> ed un <i>post</i> - possano subire l'influenza dell'effetto maturazione.	

## 5.7. Esiti e impatti della ricerca

Gli esiti e gli impatti della ricerca si possono declinare su due principali fronti: quello della pedagogia interculturale e quello della rete di partecipazione.

Sul fronte della pedagogia interculturale il seguente progetto permetterà di far luce sulle simulazioni incarnate come strumento per l'intercultura nei contesti scolastici ed extrascolastici, e riflessione più ampia sugli strumenti pedagogici a servizio della realtà emergente.

Tali simulazioni appartengono infatti a pieno titolo al movimento del “*game for social changes*”, poiché propongono ai partecipanti decisioni socialmente responsabili che coinvolgono progetti di lavoro interattivo, ponendoli in situazioni di creazione e narrazione rispetto a valori sociali (Flanagan, 2006). L'idea che i valori possano essere incorporati in sistemi, dispositivi, artefatti e processi ludici ha messo radici in una varietà di approcci disciplinari allo studio della tecnologia, della società e dell'umanità, e in quanto “nuova scienza” richiede la creazione di discorsi e pratiche coerenti con il dirompente divenire dei fenomeni sociali.

Sul fronte della rete di partecipazione gli impatti riguarderanno da un lato la creazione di un gruppo di lavoro tematico, dall'altra l'*output* di ricerca potrà essere utile strumento per le istituzioni, associazioni e *game designer* ideatori, al fine di poter proporre accreditamenti, partecipare a richieste di finanziamenti od ottenere un degno riconoscimento dei loro progetti.

L'auspicio è allora quello che l'educazione fondata sul gioco non rimanga nicchia sconosciuta per esperti cultori, ma che possa diventare linguaggio e strumento allargato a favore della conoscenza e della comunione fra i nuovi e vecchi uomini e donne.

## BIBLIOGRAFIA

- ALLPORT G.W. (1954), *The nature of prejudice*, Addison-Wesley, Boston.
- BALCONI M. & VANTURELLI M. E. (2015), Empathy and prosocial behaviours. Insights from intra- and inter-species interactions. *Rivista Internazionale di Filosofia e Psicologia*, 6, 88-109.
- BATESON G. (1996), Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno “gioca”, Raffaello CortinaEditore, Milano.
- BATSON C.D. - SAGER K. - GARST E. - KANG M. - RUBCHINSKY K. - DAWSON K. (1997), Is empathy-induced helping due to self–other merging?, *Journal of Personality and Social Psychology*, 73(3), 495.
- BATSON D, - SHAW L.L. (1991), Evidence for altruism: toward a pluralism of prosocial motives, *Psychological Inquiry*, 2, 107-122.
- BERNE E. (2008), *A che gioco giochiamo*, Bompiani, Milano.
- BERTIN G. M. (1976), *Educazione all' cambiamento*. La Nuova Italia, Firenze.
- BERTOLO, M., & MARIANI, I. (2014). *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Milano-Torino: Pearson Italia.
- BEZZI C. (2010), *Il nuovo disegno della ricerca valutativa*, FrancoAngeli, Milano.
- BRANDANI W. & TOMISICH M. (2005), *La progettazione educativa. Il lavoro sociale nei contesti educativi*, Carocci, Roma
- CAILLOIS R. (1981), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.
- CANEVARO, A., & IANES, D. (Eds.). (2002). *Buone prassi di integrazione scolastica. 20 realizzazioni efficaci*. Trento: Edizioni Erickson.
- CASONI A. (2008), *Adolescenza liquida. Nuove identità e nuove forme di cura*, Edup, Roma.
- CAVALLI, A. (2010), *Il tempo dei giovani*, Ledizioni, Roma.
- CORBETTA P. (2014), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna.
- COPPOLA, L. (2010), *NVivo: un programma per l'analisi qualitativa*, Franco Angeli, Milano.
- CRAWFORD C. (1984), *The art of computer game design*, McGraw-Hill/Osborne Media, US.
- CRESWELL, J. W. (1999). Mixed-method research: Introduction and application. *Handbook of educational policy*, 455, 472.
- DAL LAGO A & ROVATTI P. A. (1993), *Per Gioco Piccolo Manuale Dell'esperienza Ludica*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- DAL LAGO A. & MOLINARI A. (2001), *Giovani senza tempo: il mito della giovinezza nella società globale*, Ombre corte, Verona.
- DEMETRIO D. & FAVARO G. (1992), *Immigrazione e pedagogia interculturale*. La Nuova Italia, Firenze.
- DERIDDA J. (1990), *La struttura, il segno e il gioco nel discorso delle scienze umane*, Einaudi, Torino.
- DI MODICA, V., DI RIENZO, A., & MAZZINI, R. (2005). *Le forme del gioco: tecniche espressive per i laboratori interculturali*. Roma: Carocci Faber.
- FINK E. (1969), *Oasi della gioia: idee per una ontologia del gioco*, Unione Tip. Editrice Torinese, Torino.
- FLANAGAN, M. (2006). Making games for social change. *AI & SOCIETY*, 20(4), 493-505.
- GEE J. P. (1992), *The social mind: Language, ideology, and social practice*, JF Bergin & Garvey, London.
- GOBBO F. (2008), *Pedagogia interculturale: il progetto educativo nelle società complesse*, Carocci, Roma.
- GOETHE J.W. (1817), Bildung und Umbildung der organischen Naturen, in *Morphologie*, I, 1, Jena.
- GREENE J. C. - CARACELLI V. J. - GRAHAM W. F. (1989), Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs. *Educational evaluation and policy analysis*, 11(3), 255-274.
- GREENWALD A.G. - NOSEK B.A. - BANAJI M.R. (2003), Understanding and using the implicit association test: I. An improved scoring algorithm, *J. Personal. Soc. Psychol.* 85, 197–216.
- HOGG M.A. & TERRY, D.I. (2000), Social identity and self-categorization processes in organizational contexts, *Academy of management review*, 25(1), 121-140.
- HOGG M. A. & VAUGHAN G. M. (2016), *Psicologia sociale: teorie e applicazioni*. Pearson, Milano.
- HUIZINGA J. (1973), *Homo Ludens*, Einaudi, Torino.

- JUUL J. (2011), *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, MIT press, Cambridge.
- KANEDA, T., KANEGAE, H., TOYODA, Y., & RIZZI, P. (Eds.). (2016). *Simulation and Gaming in the Network Society*. Singapore: Springer.
- MONTOYA R.M. & PITTINSKY T. L. (2009), Sympathy e symhedonia nelle relazioni intergruppi. Dispiacere empatico e gioia empatica in rapporto a pregiudizio e allofilia, *Psicologia Sociale*, 3, 347-364.
- OMOTO A.M. - SNYDER M. - STRÜMER S. (2005), Prosocial emotions and helping: the moderating role of group membership, *Journal of Personality and Social Psychology*, 88, 532-546.
- ORTALDA F. (2013), *Metodi misti di ricerca: applicazioni alle scienze umane e sociali*, Carocci, Roma.
- PAPARELLA N. (2009), *Autoregolazione ed autopoiesi nel progetto educativo*, Armando, Roma.
- PERUCCAA. (2017). *Pedagogia interculturale*. Libellula edizioni, Roma.
- PETTIGREW T.&MEERTENS W.(1995),Subtle and blatant prejudice in Western Europe.*European journal of social psychology*, 25(1), 57-75.
- PLEBANI T. (2003), *La trama e l'intreccio: percorsi dell'identità giovanile nella post-modernità*, Edizioni Junior, Bergamo.
- PORTERA A. (2013), *Manuale di pedagogia interculturale: risposte educative nella società globale*. GLF editori Laterza, Roma.
- RECALCATI M. (2002), *Clinica del vuoto*, Franco Angeli, Milano.
- RICCA, M. (2015), Diritto interculturale e prospettive di sviluppo per le professioni legali, 1-16.
- RIVOLTELLA P. C.(2006), *Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero, Milano.
- SASSEN S. (2015), *Espulsioni: brutalità e complessità nell'economia globale*, Il Mulino, Bologna.
- SCHILLER F. (1795), *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, tr. it. Armando Editore, Roma.
- SOLA, G. (2003), *Umbildung: La "trasformazione" nella formazione dell'uomo*, Bompiani, Milano.
- SONGHORIAN S. (2015), Against a broad definition of “empathy”, *Rivista Internazionale di Filosofia e Psicologia*, 6, 56-69.
- STRAMAGLIA M.(2010),Essere adolescenti nella società dell'immagine. Appartarsi, apparire, appartenersi, *Education Sciences & Society*, 1(2).
- TAJFEL H. (1981), *Human groups and social categories: Studies in social psychology*, CUP Archive.
- TRAVERSO A. (2016), *Metodologia della progettazione educativa*, Carocci Editore, Roma.
- TRINCHERO, R. (2002), *Manuale di ricerca educativa*, FrancoAngeli, Milano.
- VARELA F.J. & MATURANA H. (1985), *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio, Venezia.
- VOCI A. (2014), *Essere altruisti. Aiutare gli altri e stare meglio*, Il Mulino, Bologna.
- WALLNÖFER G. (2000), *Pedagogia interculturale: scienze dell'educazione e diversità*, Pearson Italia Spa.
- ZICK, A, PETTIGREW T., & WAGNER U. (2008), Ethnic prejudice and discrimination in Europe, *Journal of Social Issues*, 64(2)