

ESPLORANDO L'IMPATTO DEL **GAME DESIGN** SULLA PROMOZIONE DELL'**INCLUSIONE**

di
Jordi Sancho

1. Introduzione: dal game design all'inclusione sociale

Il game design si è affermato come uno strumento potente per il cambiamento sociale e l'inclusione. La capacità unica dei giochi di coinvolgere i giocatori li rende efficaci nel favorire l'empatia, sfidare gli stereotipi e promuovere l'interazione sociale. Questa ricerca, derivante dal progetto europeo Erasmus+ KA3 "Game On", esamina come il game design possa contribuire a creare una società più inclusiva sviluppando competenze legate al miglioramento dell'inclusione. Lo studio inizia focalizzandosi su tre concetti principali correlati: giochi per l'apprendimento, co-design e costruzionismo nel game design e inclusione.

1.1 Apprendere attraverso giochi, *serious games* e *gamification*

Giochi e gamification sono stati collegati all'apprendimento, mostrando benefici educativi positivi, soprattutto quando integrati con pratiche pedagogiche. Con "gioco" intendiamo un sistema strutturato con regole e obiettivi, in cui il gameplay implica l'apprendimento, l'adattamento e lo sviluppo di competenze. La ricerca ha dimostrato che i giochi hanno effetto a livello cognitivo, motivazionale, emotivo e sociale, potenziando abilità come risoluzione dei problemi e perseveranza. I serious games, progettati appositamente a scopo didattico ed educativo, hanno efficacia variabile, con alcuni studi che dimostrano effetti trascurabili rispetto ad altre forme di intervento educativo. La gamification, arricchendo i servizi con incentivi motivazionali, ha dimostrato risultati positivi in termini di motivazione e coinvolgimento, ma presenta anche aspetti negativi come l'aumento della competizione e complessità di progettazione.

1.2 Co-design e costruzionismo nel game design

Il game design è un esempio di co-design e costruttivismo. Il co-design coinvolge tutte le parti interessate nel processo di progettazione, garantendo che il risultato sia coinvolgente ed efficace. È collegato al costruzionismo, una teoria che suggerisce che le persone imparano meglio attraverso la creazione o la costruzione di qualcosa. Questo approccio è radicato nella teoria del costruttivismo di Piaget. Le attività collaborative nel game design si concentrano su scopi condivisi, creazione di prodotti tangibili e networking. Gli strumenti utilizzati includono toolkit e prototipi.

1.3 Inclusione e competenze per l'inclusione

Il concetto di esclusione sociale e, all'opposto, di inclusione sociale è complesso. L'esclusione sociale è definita come un processo in cui gli individui non possono accedere a una vita normale a causa di povertà, mancanza di competenze o discriminazione. L'inclusione sociale assicura una partecipazione completa alla vita sociale, attraverso politiche e azioni a livello politico, economico e di welfare. D'altro canto, le azioni personali o di gruppo per migliorare l'inclusione sono essenziali, focalizzandosi sullo sviluppo di competenze critiche. Queste includono la partecipazione, un approccio non-giudicante, l'empatia, la flessibilità e la creatività. Tuttavia, concentrarsi solo sulla partecipazione può spostare l'attenzione da questioni fondamentali di disuguaglianza e redistribuzione della ricchezza.

1.4 Come il game design aiuta a migliorare l'inclusione sociale

Il game design favorisce l'inclusione sociale identificando metodi di esclusione, sviluppando valori e competenze per una società più inclusiva e offrendo ambienti sicuri in cui sperimentare ruoli sociali diversi. I giochi possono promuovere il lavoro di squadra, le competenze comunicative e l'empatia, sfidando gli stereotipi e promuovendo la comprensione delle diverse culture. Il game design incorpora anche elementi di accessibilità, consentendo una partecipazione più ampia. Alcuni esempi includono la progettazione di giochi per l'empatia nella risoluzione dei conflitti e la creazione di scenari per una migliore comprensione reciproca attraverso il gioco di ruolo.

Il game design favorisce l'impegno e la motivazione nell'apprendimento, come dimostrato negli esempi di giochi da tavolo per i pazienti affetti da demenza o come strumenti nella progettazione dei servizi per la salute mentale. Partecipare alla creazione di un gioco può essere più motivante e stimolare un apprendimento più profondo rispetto al semplice giocare. La co-progettazione di giochi porta a una comprensione condivisa di contesti ed esperienze. Il ruolo del facilitatore è cruciale nell'influenzare la validità e gli esiti di questi scenari.

2. Obiettivi

La ricerca mira a esplorare l'uso del game design per migliorare le competenze inclusive.

3. Metodologia

La metodologia di ricerca ha incluso interviste con facilitatori esperti, partner di cinque organizzazioni coinvolte nello sviluppo dei materiali e della formazione, questionari e risultati della valutazione del progetto. L'analisi dell'adeguatezza del game design si basa sui concetti evidenziati nelle fonti prese in esame, concentrandosi sullo sviluppo di materiali di supporto, coinvolgimento, robustezza, adattabilità, chiarezza, valori del processo, risultati percepiti e scalabilità.

4. Risultati

Il game design si dimostra essere un metodo efficace per migliorare le competenze di inclusione a livello di gruppo e sembra particolarmente utile tra gli youth worker e gli educatori. Fornisce opportunità creative di risoluzione dei problemi con un alto livello di partecipazione e coinvolgimento. Le sfide includono prospettive diverse sull'inclusione e problemi di scalabilità per utenze più ampie e gruppi numerosi. Il game design emerge come una nuova metodologia promettente nel toolkit degli interventi professionali per potenziare l'inclusione sociale.