



GAME OVER RAZZISMO! IL RAZZISMO NON È UN GIOCO

di Giordana Francia e Raffaella De Luca, CISP (Comitato internazionale per lo sviluppo dei popoli) / Link 2007

*Rivolto ai ragazzi, alle ragazze e alle loro figure educative, il videogioco di **CISP** e **Access Point** contro il razzismo è una risorsa per celebrare la **17esima Settimana di azione contro il razzismo**, promossa dall'Unar **dal 21 al 27 marzo 2021**.*



Un videogioco contro il razzismo?

Il progetto **Game over Razzismo! Il Razzismo non è un (video)gioco da ragazzi**, curato da CISP e Access point in occasione della **17esima Settimana di azione contro il razzismo (21- 27 marzo)**, è un appuntamento tradizionale dell'**Unar - Ufficio nazionale antidiscriminazioni razziali**.

Gioca ora su

GAMEOVERRAZZISMO.IT

(<https://gameoverrazzismo.it>)

Si tratta di un'azione di prevenzione e contrasto alle discriminazioni, che utilizza come sollecitazione il **videogioco *Cube World***, un *edugame*, o strumento di *edutainment*, prodotto in edizione pilota nel 2017 da Cisp e Access point, con la supervisione scientifica di Mauro Valeri. Il videogioco intende stimolare nelle/nei giocatrici/tori la percezione concreta che le differenze (di abilità fisiche, sesso, cultura, provenienza o altro) rappresentano un potenziale sociale che può avvantaggiare tutta la comunità. È una risorsa educativa pensata e sviluppata come strumento di intrattenimento, che riesce a sfruttare il gioco quale mezzo per abbattere le resistenze di fronte ad un argomento complesso e delicato quale il razzismo.

Il gioco è una caccia al tesoro "culturale", i cui personaggi sono diversi dai consueti modelli. Il/la giocatore/trice, per concluderlo con successo, deve gestire in modo costruttivo somiglianze e differenze, valorizzando l'unicità che ogni gruppo/persona porta con sé, usando al meglio proprietà e caratteristiche di ciascun personaggio. Per vincere nessuno deve essere lasciato indietro!

L'aspetto educativo di questo videogame si presenta nel momento in cui il giocatore "muore" a causa degli antagonisti: qui vengono presentate domande sul tema del razzismo, delle diversità culturali, della storia dell'umanità. Tali domande assumono una valenza positiva, perché sono l'opzione che salva il/la giocatore/trice dalla morte, se risponde correttamente, e che permette di continuare la partita, senza dover ricominciare.

Le/i docenti possono attivare le proprie classi e **partecipare alla campagna Unar di sensibilizzazione, informazione e approfondimento finalizzata alla prevenzione e al contrasto di ogni forma di**

discriminazione e intolleranza proponendo a studenti e studentesse una **partita a *Cube World*** e la riflessione sul razzismo.

Molteplici le valenze di questa risorsa, come dimostrato dal ritorno della sua sperimentazione pilota fino ad oggi:

- - stimola l'apprendimento interculturale attraverso il divertimento, in fase introduttiva o metacognitiva;
- - allena l'atteggiamento cooperativo piuttosto che competitivo fra giocatori;
- - utilizza uno strumento educativo inclusivo, vicino al linguaggio e alla cultura giovanile su un tema molto significativo, quale la discriminazione;
- - raggiunge un vasto numero di utenti tra alunni/alunne, docenti, educatori e genitori, colmando la frattura tra generazioni rispetto al tema dei videogiochi e prestandosi ad essere giocata sia in famiglia, sia a scuola;
- - conferma che gli *edugames*, se combinati con altre metodologie didattiche, sono un valido supporto per favorire il coinvolgimento attivo dei ragazzi e delle ragazze, stimolandone la creatività nella ricerca di risoluzione dei problemi.
-
- Le/gli adolescenti oggi sono grandi consumatori di videogiochi (il 57% dei videogiochi in Italia nel 2017 sono stati dedicati alla fascia d'età fra 3 e 12 anni, secondo Aesvi - Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani). Il linguaggio, le storie e l'uso dei personaggi dei videogiochi sono, però, troppo spesso etnocentrici (il protagonista per lo più è un uomo bianco, giovane) e veicolano modelli di relazione con l'altro (sia esso una donna, una persona di altri Paesi, di una minoranza, ecc.) non paritari. Le immagini influenzano potentemente il modo in cui pensiamo e in cui vediamo la realtà. Questo meccanismo si può verificare anche nei videogiochi, attraverso cui gli stereotipi più ripetuti rischiano di essere interiorizzati dal pubblico, in particolare giovanile, portando ad una visione negativa di alcune categorie di persone da parte dei videogiocatori.
Per questo motivo è importante analizzare e riconoscere i principali stereotipi che vengono quotidianamente proposti dai media, non ultimi i videogiochi, rafforzando

il protagonismo e il senso critico nel loro utilizzo e nell'interpretazione delle pubblicità che li promuovono.

Un omaggio a Mauro Valeri

L'attuale edizione del gioco è dedicata a Mauro Valeri, prematuramente scomparso nel 2019, grande protagonista della cultura dell'antirazzismo e promotore dei diritti legati alla cittadinanza in Italia. Mauro ha contribuito alla formulazione delle domande che costituiscono una delle sfide del gioco e che sono ispirate ai riferimenti culturali più attuali del mondo giovanile e agli argomenti trattati nei libri di testo, in particolare della scuola secondaria di primo grado. Mauro più di tutti sapeva che il razzismo non è un gioco. Ma si può combattere anche giocando.

L'Agenda 2030 e il razzismo

Ridurre le disuguaglianze sistematiche ed eliminare il razzismo sono obiettivi al centro dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e dell'impegno fondamentale di non lasciare nessuno indietro.

L'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile non solo include un SDG dedicato all'eliminazione delle disuguaglianze (**SDG 10**), ma è anche fortemente radicata sugli standard internazionali dei diritti umani e si sforza di raggiungere prima coloro che sono più indietro. Infatti il **Target 10.2** ci impegna a potenziare e promuovere l'inclusione sociale, economica e politica di tutti, eliminando gli storici fattori di discriminazione: età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, status economico.

Durante la revisione dell'SDG 10 sulla riduzione delle disuguaglianze, il Forum politico di alto livello del 2019 sullo sviluppo sostenibile (Hlpf) ha ammonito che l'inazione in questo settore rischiava di far deragliare i progressi dell'Agenda 2030, mentre nel 2020 è stato evidente il risveglio globale senza precedenti dei movimenti antirazzisti, che hanno mostrato ancora una volta come il razzismo influenzi quasi ogni aspetto della vita di coloro che ne sono vittime.

Nel superamento delle discriminazioni l'educazione ha un ruolo fondamentale, come ben esplicitato dal **Target 4.7** dell'SDG 4, che promuove un'educazione di qualità fondata su diritti umani, cultura di pace e non violenza e

valorizzazione della diversità culturale, come ingredienti fondamentali per la promozione dello sviluppo sostenibile.

Mentre il clima di generale disorientamento alimenta le chiusure egoistiche e particolaristiche, l'educazione interculturale costituisce una delle più alte proposte di prevenzione e opposizione a questi atteggiamenti. Una puntuale e pronta azione in questo campo costruisce e rafforza nelle nuove generazioni autentici comportamenti democratici, garanti di un futuro libero e civile per la nostra società; e favorisce un atteggiamento mentale che superi ogni visione unilaterale dei problemi ed avvicini all'intuizione dei valori comuni, pur nelle differenze.

Dal canto suo, la scuola è ormai orientata alla capacità di includere, di pensare in termini di universalità e di reciprocità, di integrare e accettare la sfida dell'integrazione.

Per essere efficace, ogni educazione ha bisogno di mediazioni fra momenti strutturati dell'attività didattica e momenti costruiti con spirito innovativo, vivendo come comunità e adottando una varietà di metodi, linguaggi e mediatori didattici, metodi e tecniche di comunicazione e di dialogo. Cube World è un dispositivo accessibile e inclusivo che potrà essere giocato e utilizzato anche dopo questa Settimana d'azione contro il razzismo.

[*Questo articolo è stato pubblicato sul sito di ASviS - Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile \(https://asvis.it/approfondimenti/22-9355/game-over-razzismo-il-razzismo-non-e-un-gioco#\)](https://asvis.it/approfondimenti/22-9355/game-over-razzismo-il-razzismo-non-e-un-gioco#)

Ultima modifica il Martedì, 23 Marzo 2021 16:38

