

## Comment

### ENGAGEMENT TOOLS FOR SCIENTIFIC GOVERNANCE

# Cambiare il proprio punto di vista sui problemi, giocando

Intervista a cura di Davide Ludovisi

## Sally Duensing

*ABSTRACT: Sally Duensing, che ha lavorato all'Exploratorium di San Francisco e che ora, con base a Londra, lavora nella ricerca sulla comunicazione della scienza, racconta la propria esperienza come valutatore del progetto Decide, uno dei giochi partecipativi di maggior successo. A distanza di anni dalla sua creazione, infatti, Decide viene ancora utilizzato in quasi tutto il mondo. Il suo punto di forza maggiore è che permette di capire il punto di vista degli altri e nello stesso tempo comunicare il proprio in un reciproco scambio di esperienze; l'interfaccia e le regole del gioco, inoltre, consentono di superare eventuali differenze culturali e anagrafiche. Tuttavia capita, a volte, che il pubblico si aspetti una discussione con un esperto, piuttosto che un dialogo tra pari, mentre in altre occasioni il dibattito è stato inibito proprio dalla presenza dello scienziato. Nei musei i giochi partecipativi si scontrano spesso con le esigenze del pubblico, che in genere si riserva un tempo limitato. Tuttavia possono essere utili alle attività museali se i risultati della discussione vengono utilizzati per programmare altre attività: è un modo di raccogliere preziose informazioni sugli orientamenti del pubblico, spesso sottoutilizzato.*

#### 1. Ha mai usato giochi partecipativi? Dove, perché e quali?

Tutto è cominciato molto tempo fa, quando ho iniziato a interessarmi a all'etica della scienza e alla discussione pubblica su questioni scientifiche e tecnologiche. È stata una conseguenza dell'aver vissuto a Bristol attorno al 2000, proprio quando il Parlamento inglese aveva pubblicato lo studio denominato "Science and Society" (Scienza e società - <http://www.i-sis.org.uk/index.php>), sostenendo un forte coinvolgimento del pubblico nella notevole mole di controversie scientifiche che stavano emergendo in quel periodo. Credo che nel 1999 ci fosse appena stato il caso della "mucca pazza" quando il Governo non faceva che ripetere "Non preoccupatevi, non preoccupatevi!" senza dare alcuna informazione. Ho quindi iniziato a interessarmi su quale ruolo un museo poteva rivestire in questa situazione, perché il mio background riguardava i musei della scienza. Quando mi sono trasferita a Londra (era più o meno il 2005), venni coinvolta in due cose contemporaneamente. Prima di tutto il progetto Decide in qualità di valutatore esterno, anche se il mio lavoro era quasi di ricerca, di cui ho seguito lo sviluppo; uno dei criteri della valutazione era chiedersi se il gioco Decide generava dialogo tra le persone o queste esprimevano semplicemente la propria opinione senza realmente ascoltare quella degli altri e ragionare in profondità sull'argomento. Nello stesso tempo fui assunta dalla New Economic Foundation per lavorare con i responsabili valutatori di un progetto per le scuole, intitolato "Democs for schools" ([http://www.neweconomics.org/search/apachesolr\\_search/democs%20for%20schools](http://www.neweconomics.org/search/apachesolr_search/democs%20for%20schools)), concepito per gli studenti delle superiori. È stato interessante; aveva un formato leggermente diverso da Decide ma gli stessi ingredienti: delle carte che presentavano dei temi, delle carte informative, delle carte con storie personali, ecc. Anche i testi erano un po' adattati per un pubblico scolastico, anche se

credo che quelli di Decide fundamentalmente funzionino anche per gli studenti delle superiori. Ad ogni modo ero interessata a vedere le cose che funzionavano e quelle che non funzionavano.

2. *Quali sono i maggiori pro e contro di questo strumento, secondo la sua esperienza?*

Necessita di molto tempo. Non puoi aver fretta se usi Decide pretendendo di avere un dialogo significativo... potrebbe essere possibile, ma non l'ho mai visto accadere. Ci vogliono almeno due ore, un'ora non è abbastanza. Per questo ci sono stati problemi con le scuole, dal momento che alcune hanno cercato di utilizzarlo durante l'orario scolastico, e semplicemente non era conciliabile. Oltre a questo, nelle scuole gli insegnanti imponevano agli studenti di partecipare a Decide senza fornire una motivazione, come fosse un compito. Ci sono stati sprazzi di interesse, a volte, ma ciò è accaduto nonostante gli insegnanti, non grazie ad essi. Un'esperienza negativa che ho vissuto ha riguardato il Decide dedicato alle nanotecnologie non ha funzionato affatto. L'unico effetto che ha generato è stata una sorta di "sonnolenza accademica". Non so esattamente cosa sia accaduto, semplicemente non è andata bene. Forse la causa era l'argomento, ma so che in altre occasioni altri gruppi in altri paesi hanno valutato la stessa esperienza positivamente.

Decide comunque è molto ben fatto, non è come un talk-show radiofonico: la gente non si grida addosso senza ascoltare. Aiuta invece a vedere le cose da molteplici prospettive, permettendo comunque di mantenere la propria opinione. Si possono comprendere anche le ragioni delle motivazioni altrui, e questo è molto importante. Uno dei segnali che il gioco funziona è che la gente continua a usarlo, nonostante in questo momento non ci sia nessuna promozione ufficiale.

3. *Ha mai notato differenze nella reazione dei partecipanti chiaramente attribuibili a fattori come l'età, la condizione sociale e economica o la nazionalità?*

Ho notato alcune differenze interessanti, a lungo dibattute a Trieste lo scorso settembre in un workshop su questi strumenti di discussione e il loro ruolo nel promuovere network locali. È stato ad esempio interessante osservare il diverso uso della carta gialla in Decide, quella che i partecipanti possono usare per interrompere la gente che parla troppo o prevarica gli altri durante il dibattito. Quando stavamo sviluppando il prototipo furono coinvolte diverse nazioni, e una donna finlandese disse che ai suoi connazionali piaceva molto l'idea delle carte gialle, ma non le avevano mai usate, mentre un napoletano disse: "Stai scherzando? Da noi le usano moltissimo!". Uno dei punti di forza di giochi come questo è che i partecipanti riescono a vedere che cosa li accomuna, e nel contempo possono imparare l'uno dall'altro. Per esempio, a Torino c'è stato un evento durante il quale si è utilizzato Decide; si è svolto in un centro commerciale, quindi i partecipanti prendevano parte al gioco intenzionalmente. Un gruppo era formato da sedicenni, diciassetenni, e tutti gli altri erano molto più grandi; dalle interviste fatte in seguito, i partecipanti si sorpresero del fatto che gli adolescenti avessero dimostrato una notevole conoscenza ed esperienza riguardo all'argomento trattato. Lì ho realizzato che questo tipo di strumento può essere un'ottima cosa per il mutuo apprendimento, al di là degli stereotipi e dell'età. In quel caso gli adolescenti erano parte attiva della conversazione, non sono stati marginalizzati. A Vienna Decide è stato usato per parlare di HIV nei rifugi per senzatetto, tutti hanno imparato gli uni dagli altri, e credo che nessuno si sia sentito isolato, nonostante nessuno dei partecipanti avesse mai avuto una conversazione con gli altri sull'argomento prima di allora. Per questo lo ritengo un ottimo strumento.

Credo che una delle cose che questo decretano il successo di questo genere di discussioni sia il fatto che il gioco permette di esprimere sé stessi. Ci sono delle carte che presentano le storie di altre persone, in cui ognuno può riconoscersi o meno; dato che sono le prime che si usano i partecipanti cominciano a confrontarsi con l'argomento non dalla propria esperienza, ma da quella degli altri, e questo li mette maggiormente a proprio agio. Inoltre le carte delle storie sono state scritte con un linguaggio giornalistico. Al Dana Centre (<http://www.danacentre.org.uk/>), a Londra, dove una volta abbiamo usato Decide per parlare di HIV, giravo tra i tavoli, per vedere cosa accadeva; c'erano un paio di operatori sanitari, una persona il cui amico stava morendo di Aids, e probabilmente tre o quattro persone che non avevano alcuna esperienza a riguardo. È stato molto interessante: tutti hanno comunque partecipato allo stesso modo alla discussione.

4. *Quali sono stati i commenti più interessanti dei partecipanti, secondo la sua esperienza?*

Durante la fase di valutazione di Decide, tre o quattro mesi dopo la fine del progetto, ho fatto delle interviste telefoniche. Molte delle persone intervistate erano stupite del fatto che, nel corso del gioco, avevano scoperto di avere opinioni e punti di vista riguardo agli argomenti trattati, e che fossero state anche in grado di parlarne, a gente che per di più sembrava essere interessata. Prima dell'esperienza non si rendevano conto di poter contribuire riguardo argomenti come cellule staminali o trapianti d'organi, non come esperti, ma come parte attiva nella discussione. La valutazione è stata fatta usando mezzi semplici. Il nome dell'evento era scritto su di un foglio bianco, quindi chiedevo alle persone di scrivere le associazioni che venivano loro in mente prima del gioco, e dopo la discussione di scrivere quello che volevano aggiungere o cambiare. Si possono fare interessanti studi quantitativi con l'interazione tra le parole. Per alcuni argomenti emergevano aspetti piuttosto comuni, e per altri, trattati dai media in diversi modi, come la ricerca sulle staminali, le persone era già abbastanza a conoscenza si esprimevano in modo più ricco. Tuttavia nei riguardi di altri, specialmente le nanotecnologie, generalmente la gente scriveva solo termini scientifici, e solo dopo aver posto domande specifiche (per esempio chiedendo chi dovrebbe avere il diritto di detenere il controllo sulla ricerca). Alcune persone si sono dichiarate, dopo il gioco, più preoccupate rispetto a prima, e questa è una conseguenza del gioco piuttosto interessante, nel bene o nel male: Decide non è solo divertente, ma fa ripensare alle proprie certezze.

Occorre dire che non spesso succede che negli science centre che ospitano questo genere di eventi si sfrutti abbastanza questa fase successiva, di follow-up. Potrebbe rappresentare un'occasione per pensare ad altri programmi e a cosa organizzare in futuro. Ad esempio si potrebbe iniziare semplicemente con una mappa concettuale, per vedere verso quali temi le persone sono più preoccupate, o quali desiderano approfondire maggiormente. Una delle principali ragioni d'essere di un nuovo progetto europeo basato sul successo di Decide, il progetto Fund (<http://www.playdecide.eu>), è promuovere l'uso di questi strumenti di dialogo, come metodo per trattare molti generi di argomenti, come anche i problemi locali di una comunità. Una delle cose che mi interessano di più in Fund non è tanto ciò che sta accadendo durante il progetto, ma piuttosto le interviste che seguiranno, per vedere i risultati della discussione: chi ha preso parte, cosa pensano i partecipanti, e verificare la concordanza con le intenzioni iniziali.

5. *Gli science centre e i musei della scienza sono delle buone location per questi eventi? L'impressione è che finora i giochi partecipativi siano stati usati in modo molto irregolare, rispetto alle dimostrazioni scientifiche o i laboratori didattici. Quali sono gli ostacoli che non permettono un uso più continuo e strutturato?*

Con gli science centre il problema più grosso è il tempo. Se vuoi passare un pomeriggio al Museo di scienze naturali di Trento, per esempio, generalmente non vuoi stare seduto in una stessa stanza per un'ora e mezza, ma desideri piuttosto andare in giro a visitare le esposizioni. Per questo i giochi partecipativi non funzionano con i visitatori casuali; però ricordiamoci che tutti i musei organizzano molti programmi educativi e altri generi di eventi, così le persone possono cambiare idea, e se sanno che si parla di trapianto d'organi, per esempio, possono anche lasciar perdere il resto del museo e partecipare all'evento.

Lo strumento, inoltre, non è adatto ai bambini sotto i dodici anni, Nonostante questo resta comunque utile per i musei: riguardo a un determinato argomento controverso, il gioco può fungere da introduzione. Molti musei stanno progettando esposizioni ed eventi sulle nanotecnologie, i cambiamenti climatici... Credo che proprio la versione di Decide dedicata ai cambiamenti climatici sia stata sviluppata da un museo in connessione con una mostra sull'argomento.

Un fenomeno molto interessante e inaspettato è che da quando il progetto Decide è terminato (in termini di finanziamento europeo) invece di fermarsi sembra crescere: i fondi sono finiti ma il progetto è decollato! Quindi, nonostante il fatto che sia piuttosto difficile crearne un adattamento online (cosa che stiamo realizzando con il progetto Fund), in qualche modo lo abbiamo fatto, offrendo oggi una piattaforma open-source grazie a cui chiunque può sviluppare il proprio gioco. Un'altra cosa interessante di Decide è la quantità di posti diversi dove è stato usato. Sembra

funzionare molto bene anche in luoghi molto diversi (ci sono infatti online già 11 temi in 20 diverse lingue).

Inizialmente sono entrata in contatto con questo tipo di giochi, prima di Decide, nei pub, e ricordo che allora dissi a me stessa che anche un museo avrebbe potuto farlo. È proprio così: tutto questo non è nato nei musei, ma nei pub. Non so quanta gente l'abbia provato, ma quando hai un pub come contesto, la gente semplicemente prova il gioco solo per un po', perché, ancora, c'è un problema di tempo. Al Dana Centre di Londra di solito tre o più esperti parlano su un determinato argomento, poi ricevono le domande dal pubblico e quindi inizia la discussione (con domande e risposte). Quando iniziamo ad adottare anche in quel contesto il gioco Decide, mi ricordo che c'era poca gente. Molti erano sorpresi, infatti si aspettavano di ascoltare un relatore, non di dover parlare, e all'inizio questo non li ha resi molto contenti. In sostanza non volevano sentir parlare la gente comune, ma ascoltare l'opinione degli esperti.

6. *Se è consapevole del loro uso nei musei e negli science centre, come possono (o meno) queste istituzioni utilizzare le informazioni raccolte durante gli eventi?*

Le informazioni possono essere usate per la fase di follow-up, per progettare mostre, programmi speciali, o addirittura per formare particolari gruppi di interesse, dipende dal ruolo del museo o dell'istituzione. Questo, per esempio, è quanto sta accadendo con Fund, in connessione con varie città e organizzazioni. Uno dei propositi del progetto è di avere diverse organizzazioni (istituti di ricerca, NGO, associazioni, amministrazioni locali, ecc.) che lavorino assieme per trattare specifici argomenti. Vediamo che questo funziona, e forse può coinvolgere anche le istituzioni europee che sono interessate allo stesso tema. In effetti sta accadendo nel caso delle malattie rare, che sta coinvolgendo sia musei che istituzioni, che utilizzano Decide per consentire a coloro che sono affetti da queste patologie e alle loro famiglie di capire meglio i problemi connessi e soprattutto confrontarsi anche con le alternative in quanto a regolamenti e politiche sanitarie. È una grande sfida; il progetto si chiama Polka, e in questo caso non ha nulla a che fare con i musei (<http://www.playdecide.eu/getinvolved/projects/12>).

7. *Che pensa del ruolo del mediatore? E della presenza di scienziati o ricercatori durante i dibattiti?*

Ci sono molti modi per un mediatore di facilitare o meno la discussione. Al Dana centre, per esempio, usano invitare degli scienziati, ma solo per partecipare, non per mediare, ruolo che è affidato di solito a giornalisti. Gli scienziati comunque non sono presentati come persone verso cui essere in soggezione perché sono esperti. Fanno normale conversazione. Ho visto però uno scienziato interrompere una discussione, anche se non intenzionalmente. Spesso iniziano con uno o due esperti, che per qualche minuto spiegano l'argomento dal loro punto di vista, senza monopolizzare tutto il tempo. Poi, quando la discussione si svolge in gruppi, talvolta si fermano ai tavoli per ascoltare la conversazione quanto le persone dicono... quella è una vera interruzione. Capita che il gruppo voglia esprimersi sul cambiamento climatico, per esempio, ma all'arrivo dell'esperto la conversazione immediatamente si interrompe. Normalmente lo scienziato non si ferma più di una decina di minuti al tavolo, ma credo sia comunque un tempo piuttosto lungo. La presenza dello scienziato può quindi inibire un dialogo spontaneo; mentre questo non accade se l'esperto fa semplicemente parte del gruppo. C'è una bella frase di un fisico, Jean-Marc Lévy-Leblond, pubblicata in un articolo del Public Understanding of Science journal ([http://pus.sagepub.com/cgi/pdf\\_extract/1/1/17](http://pus.sagepub.com/cgi/pdf_extract/1/1/17)): "Se gli scienziati non sono esperti universali, i non scienziati non sono universalmente dei non esperti". Fondamentalmente si tratta di accettare che tutti noi, per certi aspetti, siamo esperti, in modi diversi.

8. *Nella sua esperienza, l'impatto di questi giochi è limitato all'evento in sé e tra i partecipanti o ci sono delle conseguenze rilevanti e tangibili?*

Come possono le informazioni raccolte essere integrate con la politica e le scelte governative? Sebbene non sia difficile capire come la gente potrebbe votare per un determinato politico, anche l'accumulo di dati provenienti da discussion game in un sito, magari illustrati paese per paese come

abbiamo fatto per Decide, credo sia molto interessante. Anche se sembrano dati relativi a problemi locali, a ben vedere si tratta di dati che riguardano l'Europa, se non il mondo.

9. *Quali altri metodi ritiene che al momento possano essere implementati, per migliorare il dialogo diretto tra cittadini, decisori politici, stakeholder e scienziati?*

Decide non è l'unico strumento di questo tipo, e tra l'altro ha un grosso svantaggio per quanto riguarda il tempo di fruizione. So che ci sono alcuni gruppi, all'interno del progetto Fund, che stanno sperimentando nuovi formati a partire da Decide, in particolare per quanto riguarda le storie, che saranno dei video-clip invece che carte, o cose del genere.

Ci sono stati tre o quattro altri strumenti diversi che ho visto usare in alcuni gruppi scolastici. C'è stato un altro interessante progetto inglese che ha sviluppato molti strumenti di discussione, chiamato "Citizens Science" (<http://www.at-Bristol.org.uk/cz>). Ci sono anche altri interessanti adattamenti di Decide, in alcuni casi si lavora alla grafica, in favore di chi ha difficoltà verbali o di lettura, o, ancora, per superare le differenze linguistiche.

### **Autore**

Sally Duensing è oggi una consulente freelance per progetti espositivi e di ricerca nell'ambito del rapporto tra scienza e società, oltre che nel campo delle relazioni tra i contesti culturali e gli ambienti d'apprendimento scientifico informale. È stata valutatore e ricercatrice per la prima fase del progetto Decide. Nel 2000 ha ottenuto la Collier Chair, un anno di docenza di Public Understanding of Science presso l'Università di Bristol, in Inghilterra. Precedentemente, per vent'anni, ha lavorato all'Exploratorium di San Francisco (Stati Uniti), dove ha sviluppato i collegamenti tra i science centre, i musei e le comunità scientifiche, oltre ad aver diretto vari progetti espositivi, principalmente nel campo della percezione e delle scienze cognitive, inclusa una grande mostra sugli aspetti biologici, cognitivi e culturali della memoria umana. Il primo incarico della Duensing all'Exploratorium è stato quello di animatore per le scolaresche. Ora è nello steering committee di THE group (Thematic Human Interface and Explainers group), un gruppo di interesse di Ecsite (la rete europea dei musei della scienza e degli science centre) dedicato alla promozione della crescita professionale degli educatori museali.

E-mail: [sally.duensing@kcl.ac.uk](mailto:sally.duensing@kcl.ac.uk).

**HOW TO CITE:** S. Duensing, *Changing standpoint on issues, by playing*, *Jcom* **09**(02) (2010) C02