

## Comment

### ENGAGEMENT TOOLS FOR SCIENTIFIC GOVERNANCE

# Quando le storie fanno sparire il contesto

Intervista a cura di Davide Ludovisi

## Barbara Streicher

*ABSTRACT: Barbara Streicher è executive manager dell'Austrian Science Center Netzwerk, un network che raggruppa oltre novanta istituzioni austriache impegnate in attività di comunicazione della scienza. Ha usato un gioco di discussione, Decide, in molte occasioni, tutte al di fuori del contesto museale, come caffè, biblioteche, scuole, ma anche rifugi per senzatetto e carceri. Lo scambio comunicativo tra i partecipanti si è sempre rivelato molto aperto e allo stesso tempo rispettoso, anche nel caso di argomenti particolarmente delicati e in situazioni di disagio sociale. Le esperienze di gioco nel loro complesso sono state positive, indipendentemente dai luoghi in cui si sono svolte. Gli aspetti negativi sono del tutto trascurabili, e riguardano essenzialmente la mancanza di tempo e in alcuni casi le barriere linguistiche. Tuttavia, nella sua esperienza, non c'è ancora un sostanziale coinvolgimento dei decisori politici, e quindi i giochi partecipativi sono più un modo per aiutare le persone a farsi un'opinione su temi controversi piuttosto che uno strumento che abbia un impatto sulla governance democratica.*

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

Sì, parecchio. Ho usato principalmente Decide, in varie circostanze; ho molta esperienza con questo formato di discussione.

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

Stando alla mia esperienza, ci sono soprattutto molti aspetti positivi. Le persone discutono davvero, perché questo strumento consente una comunicazione aperta. Molti partecipanti scambiano tra loro le loro storie personali durante la discussione, e questo a volte può essere toccante. Normalmente il dialogo è molto rispettoso, senza problemi, persino nel caso di argomenti piuttosto controversi. È un formato ottimo, in questo senso. Un altro importante argomento a favore è che è efficace con gruppi differenti: l'ho usato con i bambini delle scuole, con i senzatetto e con i carcerati. Nella mia esperienza, quindi, il gioco funziona indipendentemente dal contesto. Uno dei suoi maggiori meriti è che la gente è stimolata a discutere sugli argomenti senza la necessità di alcuna preparazione preventiva. Riguardo gli aspetti negativi... veramente non ne ho mai notati. A volte ci sono problemi legati alla lingua; è necessario avere un certo livello di competenza linguistica. Le persone partecipano comunque, ma può risultare difficoltoso. A volte, invece, ci sarebbe bisogno di più tempo per la discussione.

3. *Ha mai avuto esperienza di sessioni di giochi partecipativi nelle quali politici policy-makers, stakeholders, cittadini e/o particolari gruppi erano presenti allo stesso tavolo? Crede che i giochi aiutino a costruire un terreno condiviso per la discussione o no? Come hanno reagito i differenti gruppi?*

Da un certo punto di vista in modo molto simile, perché tutti hanno preso parte al gioco e si sono ben

inseriti nell'atmosfera di Decide: tutti hanno ascoltato gli altri e pensato attentamente alle proprie risposte. Il coinvolgimento è stato simile per tutti i gruppi. A volte abbiamo avuto un'atmosfera più giocosa, a volte più seria. I partecipanti si sono impegnati a discutere differenti aspetti dell'argomento in campo mentre io, in veste di moderatore, a volte mi sono concentrata sullo svolgimento del gioco e altre volte sono stata più flessibile e ho interagito con i gruppi. Talvolta è più importante concentrarsi sull'andamento della discussione tra i giocatori, mentre altre volte è più importante prestare maggiore attenzione alle decisioni finali. C'è stata una volta, in un rifugio di strada, in cui i senzatetto hanno percepito l'esperienza come una cosa molto importante. Ciò che amo di più di Decide è la sua adattabilità con i diversi gruppi, non c'è bisogno di forzare i partecipanti a giocare.

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

In realtà no. Come ho già detto, le similarità sono più interessanti per me, perché ho trovato che, per esempio, l'età non è un problema. Anche lo status sociale non lo è; per i risultati finali le differenze iniziali tra i partecipanti non hanno molta rilevanza, perché il grado di coinvolgimento è uguale per tutti.

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

I senzatetto si sono sentiti molto toccati dal fatto che i risultati del gioco siano finiti in un sito web (<http://www.playdecide.eu/play/inspiringstories/787>). È gente che di solito vive sulla strada, e non si sente parte di quella società che ha un peso nelle decisioni. Per me questo è stato il commento sul gioco più importante. Per altri soggetti la cosa più interessante è stata l'atmosfera che si crea durante il gioco. Le persone si aprono e raccontano le proprie storie; per esempio, quando si usa Decide per trattare il tema delle cellule staminali, il gioco può assumere dinamiche completamente diverse, e il pubblico reagisce molto, è lo stile della discussione che cambia.

6. *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?*

Dato che noi, in Austria, non abbiamo uno science centre, abbiamo usato il gioco in luoghi molto diversi: non invitiamo la gente in un museo, ma ci rechiamo noi dal pubblico che vogliamo coinvolgere. Abbiamo utilizzato i caffè, i rifugi dei senzatetto, le scuole, spesso le biblioteche, e funziona molto bene. Cerchiamo di andare nei luoghi che la gente sente come familiari.

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

Credo sia molto utile che ci sia qualcuno che moderi il gioco e la discussione, nonostante sia possibile farne a meno, ma di solito è meglio avere qualcuno dall'esterno, per aiutare ad affrontare il tema in discussione. Normalmente non interferisco molto, ma semplicemente mi muovo tra i tavoli per aiutare i giocatori a rimanere in carreggiata. Per quanto riguarda gli esperti, li abbiamo usati raramente, e raramente li abbiamo trovati necessari. C'è stata una sola eccezione, nel caso del tema dell'HIV e AIDS. In quel caso li ho trovati utili, perché è un argomento particolare, che scatena molti interrogativi nelle persone a cui da sola non so rispondere. Il mediatore non deve essere necessariamente neutrale. Credo sia importante che si tenga al di fuori della discussione, ma se mi chiedono un'opinione gliela dò, e a volte è utile usare un po' di humor. Per me neutrale significa non interferire e non guidare la discussione in alcun modo, ma non vuol dire che non si possa fornire la propria personale opinione. Ovviamente bisogna chiarire che si tratta solamente di un'opinione.

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?*

Non posso dire che ci sia stato un impatto oltre all'evento, almeno non nelle esperienze che conosco.

Nel quadro di un progetto che riguardava la medicina, in cui abbiamo usato il gioco Decide, ho mandato un riassunto dei risultati al Ministero della Salute, ma non ho ricevuto alcuna risposta. E non credo che il sito internet, dove i risultati di Decide sono pubblicati, sia rilevante per le decisioni politiche. Tuttavia sono abbastanza sicura che questo tipo di giochi partecipativi possano essere usati per decisioni importanti. Una volta ho avuto un politico tra i partecipanti, e credo che partecipare al gioco possa influenzare la politica, per lo meno in un modo indiretto. Le persone o i politici sono attenti a questo tipo di discussioni o a questo tipo di argomenti.

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

Credo che fondamentale sia importante mettere assieme gente diversa con diverse esperienze. Rimango convinta del fatto che i giochi partecipativi siano molto utili, più delle tradizionali discussioni. Se realmente vuoi avere una discussione con la partecipazione delle persone devi poter organizzare piccoli gruppi, altrimenti tenderanno a parlare solo alcuni, avremmo cioè una classica discussione dove quattro o cinque esperti rispondono agli altri, ma non un vero dialogo. Forse questo genere di incontri è utile per ottenere informazioni, ma non stiamo costruendo una vera partecipazione.

#### **Autore**

Barbara Streicher è una genetista molecolare di formazione, e ha lavorato come scienziata all'Università per molti anni, acquisendo nel contempo una lunga esperienza in comunicazione della scienza, inizialmente grazie al lavoro per l'organizzazione austriaca “dialog<>gentechnik”. Al momento è executive manager dello science centre austriaco Netzwerk. Ha creato e mantenuto un network che ora conta oltre novanta partner, è stata coinvolta nello sviluppo di mostre interattive, in progetti di ricerca e nell'organizzazione di numerose attività per il pubblico negli science centre (mostre itineranti, progetti per le scuole, ecc.). ha moderato molte sessioni di DECIDE, specialmente con gruppi sociali particolari. E-mail: [streicher@science-center-net.at](mailto:streicher@science-center-net.at).

HOW TO CITE: B. Streicher, *When stories make the context disappear*, *Jcom* **09**(02) (2010) C03