

Comment

ENGAGEMENT TOOLS FOR SCIENTIFIC GOVERNANCE

Creare mostre dai dibattiti

Intervista a cura di Davide Ludovisi

Guglielmo Maglio

ABSTRACT: Guglielmo Maglio è responsabile delle esposizioni presso lo science centre Città della Scienza di Napoli. Con Città della Scienza ha partecipato alla creazione di Decide, che apprezza per la sua capacità di creare un'atmosfera informale che favorisce la discussione. Per quanto riguarda il coinvolgimento degli scienziati e dei decisori politici nel dibattito, se pur auspicabile, a volte rischia di influire negativamente sulla spontaneità della discussione tra i non esperti. Tra i partecipanti le differenze principali sono dovute alle esperienze personali, più che ad altri fattori, come l'età, la nazionalità o la classe sociale. Gli science centre, pur non essendo il luogo ideale per l'utilizzo di giochi di questo genere per difficoltà legate soprattutto al tempo richiesto, possono utilizzarli per attrarre determinati gruppi di interesse, e ne possono ricavare utili informazioni sugli atteggiamenti del pubblico per poi sviluppare mostre ed eventi sugli argomenti trattati.

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

Sì, abbiamo usato molte volte Decide (<http://www.playdecide.eu/>), principalmente perché siamo stati partner del progetto, abbiamo preso parte alla fase di test del gioco, e poi perché si è rivelato un potente strumento di discussione su temi scientifici ed etici.

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

Tra gli aspetti positivi, c'è il fatto che questi giochi partecipativi creano un ambiente amichevole, propongono temi scientifici in un modo informale e danno a tutti i partecipanti le stesse regole e opportunità di parlare. Uno dei punti negativi è il limite di tempo di questi giochi, per esempio il fatto che il gioco normalmente finisce quando i partecipanti stanno ancora discutendo. Un altro aspetto negativo è il fatto che è difficile adattare l'argomento del gioco a tutte le situazioni locali. Infine, è molto difficile convincere la gente che vale la pena giocarci.

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?*

Sì, l'abbiamo fatto, ma secondo la mia opinione gli stakeholder non dovrebbero presentarsi prima che il gioco diventi "caldo", se i partecipanti sanno che uno scienziato o un politico sta giocando con loro, si sentono inibiti a esprimere la loro opinione, o peggio, fanno domande agli stakeholder, temendo che la loro visione possa essere criticata. Se i partecipanti hanno lo stesso background, la discussione parte tranquillamente, ma appare quasi impossibile finire con una visione comunemente condivisa.

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

Certamente sì, ma le differenze principali sono dovute alle esperienze personali.

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

Riguardo al gioco Decide dedicato alle neuroscienze, i commenti più interessanti erano relativi al fatto che il gioco aveva aiutato i giocatori a parlare dei loro problemi personali senza paura di essere giudicati negativamente.

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?*

Sì, gli science centre non sono il posto migliore per discutere, per lo meno per i giochi che coinvolgono il pubblico generico. I visitatori preferiscono giocare con gli exhibits piuttosto che stare seduti a un tavolo giocando a carte. Ma se coinvolgiamo gruppi particolari, come insegnanti, politici, scienziati, allora lo science centre diventa un ambiente neutrale e questo genere di giocatori si sente a proprio agio e dibatte.

7. *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?*

Queste informazioni vengono di solito aggiornate nel sito web di Decide o anche, nel nostro caso, sono servite a creare una mostra.

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

Stando alla mia esperienza il ruolo del mediatore è fondamentale. Spiegare il gioco, registrare i risultati, invitare a diffonder l'uso del gioco sono cose strettamente legate alla qualità dei mediatori.

9. *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?*

L'impatto del gioco può essere forte o debole, dipende dagli organizzatori. Se c'è un buon team organizzativo il risultato può essere usato per discussioni politiche pubbliche, per una campagna stampa o per organizzare un evento cittadino. Nel nostro caso abbiamo usato i risultati per creare una mostra.

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

Credo che i focus group rimangano il metodo migliore per implementare il dialogo tra i cittadini e i diversi stakeholder, specialmente se sono "guidati" da facilitatori esperti. Alla Città della Scienza (<http://www.idis.cittadellascienza.it/>) li usiamo ogni volta che pianifichiamo una nuova mostra.

Autore

Guglielmo Maglio ha una Laurea in Scienze Naturali (Università di Napoli Federico II), e ha condotto ricerche antropologiche e zoologiche in Italia e all'estero. Ha esperienza nel campo delle scienze dell'educazione e della comunicazione, e dal novembre del 2007 è docente di Comunicazione della scienza nei musei e science centre al Master in Comunicazione scientifica dell'Università di Roma "Tor Vergata". Lavora alla Fondazione IDIS – Città della Scienza dall'ottobre del 2006, attualmente

ricoprendo l'incarico di responsabile delle aree espositive e degli eventi del science centre. È stato project manager per molti progetti europei, come OCEANICS, Decide, ECD – Meeting of Minds, Cipast, EuEv, Nanodialogue. Più recentemente ha anche curato i contenuti scientifici del festival della scienza che la Fondazione IDIS – Città della Scienza ha organizzato a Owerri (Nigeria) dal 24 aprile al 4 maggio 2009. E-mail: maglio@cittadellascienza.it.

HOW TO CITE: G. Maglio, *Creating exhibitions from debates*, *Jcom* **09**(02) (2010) C05