



Manuale sul gioco



Co-funded by the
Rights, Equality &
Citizenship Programme
of the European Union

CONVEY – Counteracting sexual violence and harassment: Engaging Youth in schools in digital education on gender stereotyping”

Ref. *JUST/2015/RDAP/AG/SEXV/8572*

Attività affine:

WS1.3 – Video su esperienze di violenza di genere

A cura del: *CESIE*

This document has been produced with the financial support of the Rights, Equality & Citizenship (REC) Programme of the European Union. Its contents are the sole responsibility of the CONVEY project partners and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission.

INTRODUZIONE

L'obiettivo del progetto CONVEY era quello di sviluppare un gioco interattivo allo scopo di introdurre ai giocatori il tema della violenza di genere. Grazie ad esso e attraverso una serie di storie capaci di ritrarre stereotipi e forme di violenza di genere, infatti, i giovani avrebbero potuto familiarizzare con una tematica molto complessa, nonché immedesimarsi e comprendere la portata reale del fenomeno. Abbiamo scelto di adottare un approccio partecipativo volto a coinvolgere il gruppo target nel processo di ideazione del gioco. Le organizzazioni partner del progetto hanno, dunque, creato dei gruppi di studenti provenienti dai sei paesi partner i quali hanno contribuito a ideare le linee narrative. Essi sono stati affiancati, in un secondo momento, da gruppi di esperti costituiti da sopravvissute a violenza di genere, psicologi esperti nell'assistenza a donne vittime di violenza e assistenti sociali, i quali hanno individuato gli obiettivi di apprendimento. Infine, una squadra ha lavorato al perfezionamento delle storie affinché potessero essere adattate ai meccanismi di gioco. Il presente manuale contiene delle indicazioni metodologiche in merito alla ricerca condotta sul gioco come strumento educativo capace di innescare delle dinamiche trasformative. Inoltre, il documento costituisce una guida al processo di sviluppo del gioco di CONVEY.

COME SI GIOCA

Il gioco è disponibile su: <https://notagame.eu/>

Lingue disponibili

Il gioco di CONVEY è disponibile in 4 lingue diverse:

- inglese;
- italiano;
- bulgaro;
- greco.

I sottotitoli variano in base alla lingua prescelta.



- **Configurare il proprio account**

- Prima di cominciare a giocare è necessario configurare il proprio account.
- Per farlo, basta selezionare uno dei nomi che compaiono sulla schermata. Questi corrispondono ai nomi di donne che hanno lasciato un segno nella storia dell'umanità per via del loro straordinario contributo al mondo della scienza, dello sport, della politica, nonché ai movimenti per il riconoscimento dei diritti delle donne.



- A questo nome sarà associato anche un numero preceduto da un cancelletto (#). Lo username completo sarà dunque costituito dal nome prescelto, un cancelletto e un numero (ad es., *CURIE#456*) in modo da renderlo unico.

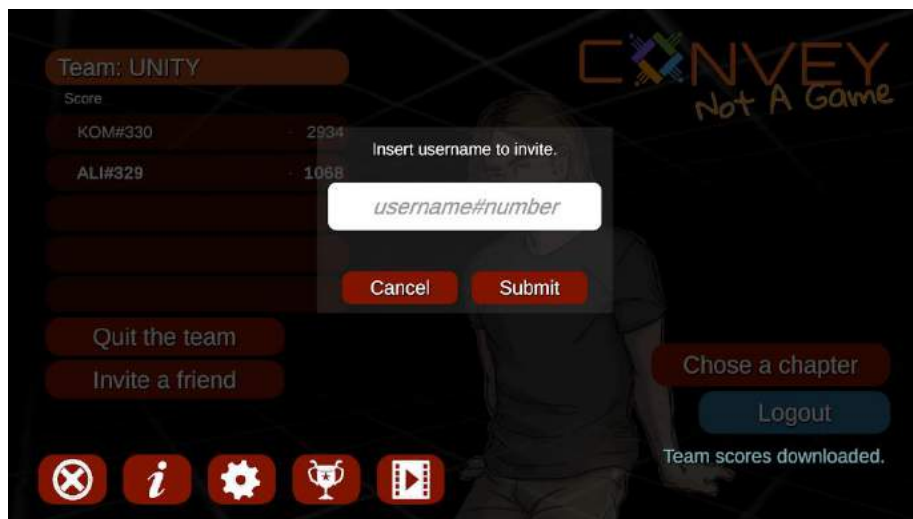
- Non è necessario fornire il proprio indirizzo e-mail, né dati personali di altro tipo al momento della registrazione. Abbiamo scelto di adottare questo approccio per evitare dei problemi concernenti il trattamento dei dati personali, soprattutto, tenuto conto del fatto che i videogiocatori sono dei minorenni. Tale decisione, ad ogni modo, determina l'impossibilità di recuperare la propria password e il giocatore sarà costretto a configurare un nuovo account.
- Connessione a internet: è necessario disporre di una connessione a internet soltanto per configurare l'account. È possibile giocare al video game di CONVEY anche senza essere connessi alla rete.
- **Login/Logout**
È necessario accedere nuovamente al proprio account, ogni qualvolta si decide di uscire. Il nome utente viene salvato automaticamente sul dispositivo utilizzato per giocare, mentre bisognerà digitare nuovamente la propria password.



- **Recuperare la password**
Come detto in precedenza, il nome utente viene salvato automaticamente sul dispositivo con il quale si sceglie di giocare, mentre bisognerà inserire la propria password ad ogni accesso. Infatti, non è possibile salvarla per i suddetti problemi inerenti al trattamento dei dati personali. Qualora l'utente dovesse dimenticare la propria password, dovrà creare un nuovo account e ricominciare il gioco da capo.
- **Squadre**
 - Creare una squadra
Ciascun giocatore può creare una squadra e scegliere un nome, come mostra l'immagine qui sotto.



- Invitare altri giocatori all'interno della propria squadra
Ciascuna squadra può invitare giocatori provenienti da ogni parte del mondo a unirsi alla squadra, utilizzando il nome utente della persona che desiderano faccia parte del team.

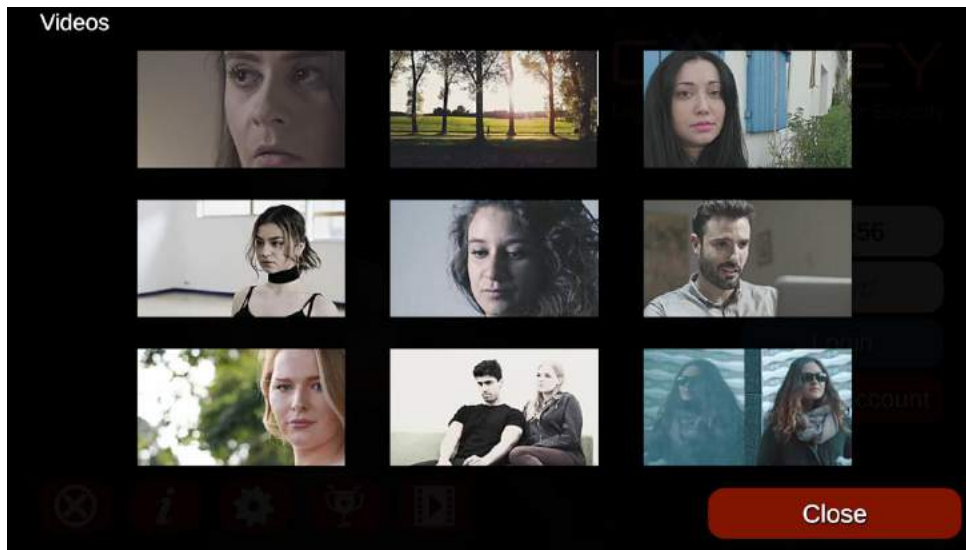


- Unirsi a una squadra già formata
Per unirsi a una squadra è necessario ricevere un invito. I giocatori devono, quindi, fornire il loro nome utente e password a uno dei membri della squadra di cui desiderano fare parte, come illustrato in precedenza.
- Abbandonare una squadra
Per abbandonare una squadra, basta cliccare sul pulsante apposito come mostra l'immagine qui sotto.



- I punti guadagnati dalle squadre
I giocatori di una squadra giocano insieme al fine di raggiungere un obiettivo comune in linea con gli scopi educativi del videogioco. I punti totalizzati dal singolo giocatore vanno, dunque, a sommarsi a quelli dell'intera squadra che gareggia contro le altre.
- **Accesso ai livelli del gioco**
 - Il gioco è costituito da 5 livelli diversi. Il primo livello è l'unico col quale è sempre possibile giocare. Dopo aver completato il primo livello, si può accedere al secondo, al terzo e al quarto. Si può accedere al quinto livello, invece, solo dopo aver completato tutti gli altri.
 - È importante utilizzare sempre il medesimo dispositivo per giocare, in caso contrario bisognerà ricominciare dal primo livello.
- **Video**
Il gioco contiene 9 video co-creati nell'ambito del progetto CONVEY insieme a donne sopravvissute a violenze sessuali, molestie e violenza di genere provenienti dal Regno Unito, dalla Bulgaria, dalla Grecia e dall'Italia. È possibile visualizzare uno di questi video automaticamente dopo aver completato ciascun livello. I restanti cinque, invece, sono visibili solo in corrispondenza del quinto livello, in una sezione specifica che li racchiude tutti, premendo il pulsante corrispondente:





I VIDEOGIOCHI COME STRUMENTO DIDATTICO

Nell'ottobre del 1958 fu il fisico William Higinbotham a creare il primo videogioco che consisteva in una semplice partita di tennis.¹ Higinbotham, che a quel tempo lavorava per il Brookhaven National Laboratory di New York, pensò che sarebbe stato bello creare un videogioco da mostrare nel corso della giornata di apertura al pubblico del suo laboratorio. Stanco delle innumerevoli dimostrazioni poco stimolanti per i visitatori, Higinbotham si convinse che dando una dimostrazione interattiva del proprio lavoro, avrebbe potuto coinvolgere i visitatori in maniera nuova. In quel momento Higinbotham diede involontariamente vita al movimento della *gamification*. *"Dare alle persone l'opportunità di mettersi alla prova con un gioco vivacizza l'atmosfera, e fa loro comprendere l'importanza del nostro lavoro scientifico per la società"*².

Oggi numerose aziende, organizzazioni internazionali, nonché istituti di formazione, si servono dei videogiochi come strumenti per interagire con il pubblico. Il gioco è divenuto un mezzo per promuovere cause di rilevanza sociale e sensibilizzare su ogni tipo di tematica, dalla povertà alla lotta contro i tumori, dal bullismo alla salute mentale delle persone omosessuali, fino ad arrivare alla violenza

¹ "This Month in Physics History: October 1958: Physicist Invents First Video Game." *APS Physics*, A Publication of the American Physical Society, Oct. 2008, www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm.

² Ladd, Brian C., and Christopher James Jenkins. *Introductory programming with simple games: using Java and the Freely available networked game engine*. Hoboken, NJ, John Wiley & Sons, 2011.

di genere.³ Sono numerosi i termini associati all'utilizzo dei giochi come strumento didattico. Per ragioni di chiarezza, utilizzeremo il termine *gamification* che è definita come "l'utilizzo di meccanismi tipici del gioco in contesti ad esso non affini"⁴.

La *gamification* può divenire un potente strumento capace di promuovere l'apprendimento attivo e il pensiero critico.⁵ I sostenitori di tale metodo didattico ritengono che i giochi digitali "promuovano l'acquisizione e potenzino abilità essenziali nel mondo del lavoro come le competenze comunicative e la capacità di risoluzione dei problemi"⁶. Esiste, infatti, una correlazione positiva fra l'abitudine a servirsi di videogiochi e la capacità di prendere delle decisioni sulla base di dati e osservazioni oggettive.⁷ Numerosi studi suggeriscono che, al fine di ottenere dei risultati positivi, è essenziale non solo coinvolgere i giocatori in giochi online in contesti educativi, ma dare loro anche la possibilità di discutere e riflettere sulle questioni prese in esame. In uno studio condotto da Fengfeng Ke, la studiosa consiglia ai docenti di cercare di trovare dei legami chiari fra il contenuto del gioco e il programma del corso in modo che gli studenti possano servirsi delle conoscenze in classe e nella loro vita di ogni giorno.⁸ Ke ha passato in rassegna 17 studi diversi sul processo di ideazione dei giochi e ha scoperto che il contributo dell'insegnante è essenziale, poiché questi fornisce non solo delle indicazioni sul gioco, ma aiuta anche gli studenti a sfruttare al massimo le conoscenze acquisite⁹.

Tuttavia, non è ancora stata indagata la capacità dei giochi di diffondere dei messaggi positivi che contribuiscano alla coesione del gruppo e a una maggiore empatia fra i giocatori. In base ai risultati di uno studio condotto da Dicheva et al. nel 2015, la maggior parte delle ricerche scientifiche sulla *gamification* si concentra sui meccanismi e sulle dinamiche di gioco, mentre solo un piccolo numero di studi sono incentrati sulla sua reale efficacia in ambito educativo.¹⁰ Di conseguenza, sappiamo già che

³ "14 Video Games That Tackle Important Social Issues." *TeachThought*, www.teachthought.com/technology/14-games-tackle-important-social-issues/.

⁴ Deterding, Sebastian, et al. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek 11*, 2011, pp. 9–15., doi:10.1145/2181037.2181040.

⁵ Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2003.

⁶ Larsen McClarty, Katie, et al. *A Literature Review of Gaming in Education*. Pearson, 2012, *A Literature Review of Gaming in Education*.

⁷ Miller, Craig. "The Gamification Of Education." *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, vol. 40, 2013, pp. 196–200. www.journals.tdl.org, journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/40/38.

⁸ Ke, Fengfeng. "A Qualitative Meta-Analysis of Computer Games as Learning Tools." *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, IGI Global, New York, 2009, pp. 1–32.

⁹ *ibid.* 23

¹⁰ Darina Dicheva, Christo Diche, Gennady Agre and Galia Angelova. *Gamification in Education: A Systematic Mapping Study*. Educational

punteggi, *badge* e classifiche sono i meccanismi di gioco più comuni, e che i principi alla base della *gamification* in contesti educativi sono “la partecipazione, la libertà di scelta, la possibilità di sbagliare e di ricevere un rapido feedback”.¹¹ Ciò che non sappiamo, tuttavia, sono gli effetti a lungo termine della *gamification*.¹² Kaufman e Flanagan hanno, pertanto, tentato di rispondere al seguente quesito: “*in che modo gli sviluppatori possono ideare dei giochi capaci di creare un’esperienza immersiva e produrre dei risultati positivi per gli individui e la società tutta?*”¹³

Un approccio immersivo

Nell’articolo dal titolo “*A Psychologically ‘Embedded’ Approach to Designing Games for Prosocial Causes*” Kaufman e Flanagan hanno introdotto il concetto di *embedded design*. Prima di descrivere questo approccio immersivo, daremo uno sguardo ai tre ostacoli che, secondo Kaufman e Flanagan, possono impedire un cambiamento comportamentale nei giocatori.¹⁴

Il primo consiste nell’esposizione a comportamenti indesiderati e a problemi sociali percepiti cui i giocatori potrebbero conformarsi e nel desiderio di continuare ad adottare un determinato comportamento, convinzione o atteggiamento che il gioco, invece, tenta di sradicare.¹⁵ Il secondo ostacolo è dato dal meccanismo di difesa psicologica innescato nei giocatori dal tentativo di trasmettere un messaggio moralmente esplicito¹⁶, che i partecipanti potrebbero avvertire come una violazione della loro libertà di scelta.¹⁷ A sua volta, tale considerazione potrebbe determinare una certa resistenza nei confronti del messaggio stesso, capace di impedire qualunque tipo di cambiamento a livello comportamentale. Infine, il terzo ostacolo è dato dal fatto che i giocatori potrebbero non essere consapevoli della necessità di mutare il proprio atteggiamento. Tale constatazione rende ancora più difficile la possibilità di produrre dei veri e propri cambiamenti.

Technology & Society, 18 (3), 2015

¹¹ *ibid*

¹² Vlachopoulos, Dimitrios and Agoritsa Makri. 2017. The Effect of Games and Simulations on Higher Education: a Systematic Literature Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 14:22

¹³ Kaufman, G., & Flanagan, M. 2015. A psychologically “embedded” approach to designing games for prosocial causes. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3), article 5.

¹⁴ *ibid.* 2

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ *Ibid.*

Al fine di aggirare queste trappole psicologiche, Kaufman e Flanagan propongono un approccio immersivo.¹⁸ Tale approccio si basa sull'idea che la persuasività, e dunque il successo del gioco, si basano sulla capacità dello stesso di trasmettere un messaggio senza renderlo troppo esplicito. Sono due le strategie che possono essere utilizzate al fine di raggiungere tale obiettivo. La prima consiste nella "mescolanza", ossia nel mescolare contenuti pertinenti e non in modo da camuffare l'intento del gioco. La seconda è quella dell'offuscamento. Grazie a tale strategia è possibile sfruttare i vantaggi di determinati tipi di videogiochi al fine di attrarre gli appassionati, i quali normalmente non si sarebbero mai interessati alla tematica trattata. In base ai dati ottenuti al termine di uno studio empirico sui due giochi ideati mediante l'approccio immersivo, "Buffalo" (strategia dell'offuscamento) e "Awkward Moment" (strategia della mescolanza), è stato scoperto che i giochi a sfondo sociale che non riescono a mascherare bene il loro intento o sono troppo espliciti hanno minori possibilità di persuadere i giocatori.¹⁹ Allo stesso tempo, quelli che adottano un approccio immersivo hanno una maggiore possibilità di promuovere un atteggiamento più aperto ed empatico²⁰.

Abbiamo scelto di utilizzare un approccio immersivo per la creazione del gioco di CONVEY. Desideravamo che il gioco fosse accattivante e all'altezza degli standard dell'industria videoludica. Gli sviluppatori si sono rivolti a gruppi di esperti con l'intento di comprendere se il gruppo target avrebbe trovato interessante il gioco. Dalle ricerche che avevamo condotto sull'approccio immersivo, sapevamo che un gioco incentrato esclusivamente sugli elementi educativi avrebbe potuto avere un effetto deterrente sui ragazzi. Al contrario, avremmo avuto maggiori possibilità di influire sulle capacità e sui comportamenti dei giocatori mediante la creazione di linee narrative familiari al gruppo target e di personaggi capaci di suscitare la loro empatia. Inoltre, scegliendo di sviluppare dei giochi in cui il giocatore ha il compito di indagare su un crimine e scoprire il colpevole speravamo di dare loro una certa autonomia. Non era nostra intenzione, infatti, creare un gioco moralista che, secondo Kaufman e Flanagan, può innescare un meccanismo di difesa psicologica.

¹⁸ Ibid

¹⁹ Ibid. Kaufman and Flanagan. 2015.

²⁰ Ibid.

GUIDA ALLA CREAZIONE DI UN GIOCO ONLINE VOLTO A SENSIBILIZZARE GLI UTENTI

1. CRITERI DI SELEZIONE DEL GRUPPO TARGET

Lo scopo di CONVEY era quello di contribuire a combattere la violenza e le molestie sessuali nelle scuole coinvolgendo i ragazzi e le ragazze in attività educative condotte in ambiente digitale sugli stereotipi di genere. Fra le iniziative previste dal progetto vi era lo sviluppo di un gioco di simulazione online ideato in base ai più recenti studi e con l'attiva partecipazione dei gruppi di consulenza composti rispettivamente da giovani e da esperti, fra cui figuravano donne sopravvissute a violenza di genere. CONVEY si proponeva, quindi, di informare e contribuire a far mutare gli atteggiamenti e i comportamenti fra i giovani in materia di violenza e molestie sessuali e decostruire gli stereotipi di genere diffusi dai media.

2. MODALITÀ DI IDEAZIONE DELLE STORIE

Al fine di creare un videogioco interessante e accattivante, i partner del progetto sono ricorsi a un metodo partecipativo. Tale approccio si basa sulla convinzione che un coinvolgimento attivo del gruppo target e dei suoi utilizzatori-tipo avrebbe potuto, in un certo senso, non garantire l'efficacia del gioco da un punto di vista didattico. Per questa ragione, abbiamo scelto di affidarci alle opinioni e agli spunti di diversi gruppi di consulenti provenienti dai sei Paesi partner. I sei gruppi erano costituiti da un massimo di 15 studenti di età compresa fra i 14 e i 18 anni, i quali hanno preso parte a tre diversi incontri tenuti dalle rispettive organizzazioni partner a livello locale con l'obiettivo di individuare il grado di conoscenza dei ragazzi in materia e costruire un terreno comune per continuare a lavorare insieme. Lo scopo era quello di ideare delle storie servendosi di situazioni e personaggi familiari al gruppo target. Quando è stato loro chiesto di condividere le ragioni per le quali avevano scelto di unirsi al gruppo, ragazze e ragazzi hanno risposto:

“Per saperne di più in materia di molestie sessuali e imparare a gestire tali situazioni; per ampliare le mie conoscenze sul tema e per far sì che le nostre opinioni possano essere utilizzate nell'ambito del progetto; per proteggere me stessa e altri dalla violenza sessuale; per acquisire competenze che mi aiuteranno a proteggere gli altri; perché penso

possa aiutarmi a conoscere meglio questioni che mi interessano da vicino in quanto ragazza e giovane donna e potenziale futura vittima.”

Il primo incontro è stato dedicato alla presentazione dei membri del gruppo in modo da creare uno spazio sicuro che incoraggiasse il dialogo e la riflessione. Inoltre, nel corso dell’incontro sono stati illustrati alcuni concetti chiave come: la differenza fra sesso e genere, la violenza, gli stereotipi e i ruoli di genere, le molestie sessuali, ecc. In seguito, sono state sviluppate alcune idee di gioco che sono state presentate al gruppo durante il secondo incontro. In questa occasione, è stato chiesto ai partecipanti di analizzare le idee proposte. In particolare, hanno potuto esprimere un loro giudizio sull’intento didattico e sulla capacità del gioco di catturare l’attenzione dei giovani. Tali indicazioni sono poi servite da spunto ai fini di un ulteriore sviluppo del videogioco. Ragazzi e ragazze hanno poi discusso dell’adeguatezza del gioco in tutti i Paesi partner del progetto e negli Stati membri dell’Unione Europea per far sì che il gioco acquisisse un carattere transnazionale e transculturale. Infine, hanno potuto esprimere il loro parere in merito alle varie trame e stabilire una sorta di classifica in base alle loro preferenze.

Anche i partner del progetto, tuttavia, hanno avuto l’opportunità di dire la loro. Prima del terzo incontro, infatti, è stato avviato un dialogo fra il CESIE, l’organizzazione che coordina del progetto, e gli altri partner di CONVEY riguardo alla “giocabilità” del videogioco. Destava, infatti, qualche preoccupazione il fatto che, sebbene ben costruite, le storie non si adattassero bene al formato e agli scopi dei giochi online. Sapevamo che volevamo creare un gioco all’altezza degli altri e in linea con gli attuali standard dell’industria videoludica. Ci siamo, dunque, resi conto che nello sviluppare un videogioco incentrato su una tematica estremamente seria, come quella della violenza di genere, avevamo del tutto trascurato l’importanza di “intrattenere” gli utenti. Nonostante le trame fossero ben costruite e capaci di produrre i risultati desiderati, infatti, non sembravano certo adatte per creare un gioco capace di catturare l’attenzione.

Siamo quindi tornati al nostro schema iniziale e abbiamo cercato di rimodellare la struttura del gioco per far sì che i giocatori potessero godere di una maggiore autonomia. Volevamo creare delle storie in cui fossero chiamati a utilizzare la loro capacità di giudizio e il loro intuito al fine di indagare su una serie di episodi di violenza di genere. Volevamo, inoltre, che ci fosse una reale interazione fra i giocatori e la piattaforma. Abbiamo, dunque, pensato di combinare le nostre due idee di gioco e crearne

uno di genere investigativo. Nella sezione successiva forniremo maggiori dettagli riguardo al processo di sviluppo del gioco CONVEY.

3. PROCESSO DI IDEAZIONE DEL GIOCO

Abbiamo dunque optato per un gioco di investigazione, poiché ritenevamo che potesse porre in evidenza la natura criminale degli abusi. In questa versione i giocatori sono chiamati a calarsi nei panni degli investigatori per cercare di individuare il colpevole delle violenze. Il gioco contiene anche dei flashback che mostrano alcuni momenti della storia personale della vittima o degli inquirenti connesse al tema violenza di genere. Alle volte, i giocatori hanno l'opportunità di mutare il corso degli eventi scegliendo fra le diverse opzioni proposte dalla trama interattiva. Abbiamo scelto di adottare questa strategia perché crediamo possa portare i giocatori a adottare un atteggiamento più empatico nei confronti della vittima. In più riteniamo che questo tipo di storie li inviti a guardare con maggiore consapevolezza alle conseguenze della violenza di genere, senza però concentrarsi troppo sulla condizione di vittima delle sopravvissute. Inoltre, creando delle trame costruite sulla base del dialogo fra investigatore e personaggi, abbiamo potuto inserire dei consigli riguardo ai meccanismi di supporto a disposizione delle vittime, pur senza esplicitare troppo i nostri intenti.

In tutti e quattro i livelli abbiamo inseriti diversi meccanismi di gioco, fra cui *easter egg*, premi, oggetti da collezionare e mini-sfide, ecc. Inoltre, per far sì che i giocatori si sentissero ricompensati e animati da un sano spirito di competizione, abbiamo deciso di inserire un sistema di punteggi. Tale sistema si basa sul numero di oggetti, dialoghi e *easter egg* nascosti trovati dai giocatori, ma anche dal tempo impiegato a risolvere le prove proposte nelle mini-sfide. Essi possono sempre migliorare il loro punteggio ridisputando le mini-sfide. L'aggiunta di tali elementi ci ha consentito di moltiplicare le interazioni e dare ai giocatori la possibilità di prendere le distanze dalla linea narrativa e interiorizzare le informazioni acquisite. Se le mini-sfide sono dunque servite a diversificare il sistema dei punti, gli *easter egg* ci hanno permesso di tenere desta l'attenzione dei giocatori e fornire, allo stesso tempo, dei dati statistici sulla violenza di genere. In più, grazie ad essi è possibile ottenere dei punti aggiuntivi e sbloccare alcuni premi. Abbiamo anche pensato di creare una versione multigiocatore al fine di promuovere una maggiore competizione fra gli utenti e rendere il gioco più interessante. Tuttavia, tale

modalità poneva delle sfide da un punto di vista tecnico, per cui abbiamo scelto di creare due diverse opzioni per i giocatori che avrebbero potuto giocare da soli o in squadra.

4. VALUTAZIONE DEL GIOCO

Come detto in precedenza, i partner del progetto CONVEY hanno selezionato un gruppo di studenti di età compresa fra i 14 e i 18 anni affinché potessero esprimere la loro opinione sul processo di ideazione del videogioco. I ragazzi e le ragazze selezionati erano estremamente motivati e tutte le loro indicazioni si sono rivelate preziose.

Allo stesso tempo, abbiamo convocato un gruppo di esperti in ciascun Paese partner formato da uno psicologo, un assistente sociale e due donne sopravvissute a violenza o a molestie sessuali. Il compito del gruppo di esperti era di contribuire alla parte didattica del gioco e di affiancare il lavoro del gruppo di studenti. Essi hanno preso parte a un ciclo di tre incontri con le organizzazioni partner, partito una volta concluso il processo di ideazione e progettazione del gioco allo scopo di analizzarne i contenuti. Gli esperti, dunque, hanno potuto visualizzare la versione finale e dare delle indicazioni specifiche in modo da garantire l'aderenza del prodotto agli obiettivi del progetto. Fra le domande poste al gruppo di esperti ricordiamo: il gioco affronta in maniera appropriata questioni inerenti alla violenza di genere? Condanna apertamente la violenza di genere? Offre un ritratto fedele delle difficoltà emotive e psicologiche affrontate dalle vittime di violenza di genere? È adeguata l'attenzione data ai servizi di supporto nel gioco? In quale misura vengono messi in discussione ruoli e stereotipi di genere?

Le donne sopravvissute che hanno preso parte agli incontri erano vittime di varie forme di violenza di genere. Si tratta di un punto fondamentale poiché le loro esperienze possono influire sul tipo di opinioni fornite. Volevamo inoltre includere diverse forme di violenza all'interno del nostro gioco. Abbiamo pertanto creato 4 diverse trame su violenza domestica, molestie sessuali, stupro e *revenge porn*. Sebbene i nostri gruppi di esperti siano stati capaci di fornire indicazioni su tutte e quattro le linee narrative, di certo hanno saputo dare dei suggerimenti più puntuali riguardo alle forme di violenza di cui avevano avuto esperienza diretta.

In seguito, abbiamo studiato un modo per ovviare a questo problema contattando delle donne che avevano subito diverse forme di violenza e formando dei gruppi di esperti a livello nazionale con donne che erano state vittime di una determinata forma di violenza di genere. In questo modo abbiamo potuto far sì che ciascuna linea narrativa fosse analizzata da persone che comprendevano appieno le dinamiche in gioco. Inoltre, abbiamo potuto contare su figure addentro a tali meccanismi da un punto di vista professionale, come psicologi e assistenti sociali, che hanno preso parte agli incontri e fornito dei suggerimenti preziosi e puntuali sullo sviluppo delle linee narrative.

5. GESTIONE DEI TEMPI NELL'AMBITO DEL PROGETTO

Come è noto, la gestione dei tempi è essenziale per qualunque tipo di progetto. Se il progetto coinvolge partner diversi, poi, diviene ancora più evidente la necessità di organizzare il lavoro in maniera efficiente. Lo sviluppo di un gioco online non è semplice e stabilire delle scadenze e degli obiettivi chiari diviene sempre più necessario col passare dei mesi. Tuttavia, è importante mantenere una certa flessibilità, dal momento che possono sempre verificarsi degli imprevisti che potrebbero impedire ai partner di rispettare le suddette scadenze.

Le organizzazioni che hanno sviluppato il gioco di CONVEY provenivano da sei diversi Paesi europei. Ciascun partner aveva la responsabilità di portare avanti delle attività a livello locale. Oltre a programmare e svolgere gli incontri con i gruppi di consulenti e esperti, è stato chiesto loro anche di condurre delle ricerche sulla violenza sessuale, le molestie e il ruolo dei media nel consolidamento degli stereotipi di genere, all'origine delle disuguaglianze e delle violenze. Ad ogni modo, lavorare con partner diversi aumenta le possibilità che si verifichino dei problemi logistici e di rispetto dei tempi, così come è capitato al partenariato di CONVEY.

I ritardi sperimentati nel corso della fase di ideazione del gioco erano legati al fatto che la programmazione degli incontri con i gruppi di consulenti è stata adattata al contesto locale e ai bisogni e alla disponibilità dei membri del gruppo. Di seguito presentiamo alcune ragioni all'origine di tali ritardi:

1. per selezionare dei gruppi di ragazzi di età compresa fra i 14 e i 18 anni desiderosi di prendere parte a un gruppo di consulenza è stato necessario coinvolgere le scuole, centri o gruppi giovanili locali e

cercare di adeguarsi alla loro disponibilità o ai loro periodi di vacanza nel caso degli studenti delle scuole; 2. spesso gli studenti avevano degli impegni confliggenti e ciò ha creato delle difficoltà nell'individuare una data adeguata e fissare l'incontro prima della scadenza stabilita. Inoltre, a volte è stato arduo trovare delle persone sopravvissute a violenza di genere che fossero a proprio agio nel parlare della loro esperienza. Tuttavia, quando si tratta un argomento delicato come quello della violenza di genere, bisogna tenere conto di tale eventualità e sapere che tale problema può influire sulla gestione dei tempi. Ad esempio, è molto più semplice creare un gruppo di persone che contribuiscano, con le loro opinioni, alla creazione di un gioco volto a informare gli adulti sui modi per aumentare i livelli di attività fisica quotidiana. Di contro è molto ristretto il gruppo di persone che può fornire un parere argomentato su un gioco che abbia come obiettivo informare i bambini affetti da diabete di tipo 1 sull'importanza di assumere la loro dose di insulina.

Di conseguenza, siamo stati costretti a posporre alcune scadenze nella fase di ideazione del gioco che hanno determinato dei ritardi nel processo di finalizzazione. Pertanto, suggeriamo di stabilire degli obiettivi ambiziosi, ancorché realistici nella fase di progettazione al fine di adottare delle strategie adeguate che consentano di raggiungere comunque tali obiettivi anche nel caso in cui vi siano dei ritardi. Il processo di sviluppo di giochi online divertenti e allo stesso tempo educativi è una maratona, non certo una gara di velocità. È importante dedicare tutto il tempo necessario per ottenere dei risultati eccellenti.



cesie
the world is only our creature



HFC
"Hope
For
Children"



Palermo dal 1783
Maria Adelaide
Educatore Statale

ga
gender
alternatives



sexual violence centre cork



City of Westminster



BULGARIAN
RED CROSS
Regional council -
Plovdiv