

# METODI CREATIVI IN PRATICA

## UN LABORATORIO APERTO

A cura di Alberta Giorgi, Micol Pizzolati, Elena Vacchelli



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI BERGAMO



# **METODI CREATIVI IN PRATICA UN LABORATORIO APERTO**

A cura di Alberta Giorgi, Micol Pizzolati, Elena Vacchelli



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI BERGAMO**

**2023**

**Metodi creativi in pratica. Un laboratorio aperto**  
a cura di Alberta Giorgi, Micol Pizzolati e Elena Vacchelli

Bergamo: Università degli Studi di Bergamo, 2023.

ISBN 979-12-210-4940-4 (PDF)

DOI: 10.13122/979-12-210-4940-4

<https://aisberg.unibg.it/handle/10446/260771>

Il volume è realizzato e rilasciato con licenza Attribution – NonCommercial – Noderivatives (CC BY-NC-ND 4.0) – <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>  
La licenza prevede la possibilità di ridistribuire liberamente l'opera, a patto che venga citato il nome delle autrici e degli autori e senza scopi commerciali; non è possibile la distribuzione di lavori derivati.



© 2023 Autori

Impaginazione grafica  
Elisa Virgili

I quadri di copertina e quarta di copertina sono opera di Carla Mariani, diritti riservati

## INDICE

- p. 9      **Micol Pizzolati e Alberta Giorgi**  
*Prefazione. Metodi creativi in pratica: un laboratorio aperto*
- p. 13      **Alberta Giorgi**  
*Situare l'uso dei metodi creativi in Italia*
- p. 17      **Elena Vacchelli**  
*Il World Café come tecnologia del dibattito*
- p. 23      **Sebastiano Benasso e Luisa Stagi**  
*Chi ben comincia. Strategie di ricerca, comunità e resistenze*
- p. 31      **Monica Massari**  
*Metodi biografici e giustizia sociale*
- p. 41      **Felice Addeo, Vincenzo Esposito e Francesca Romana Lenzi**  
*Game-Based Method: il videogame come metodo.  
Riflessioni da una esperienza di ricerca sugli Hikikomori*
- p. 51      **Francesca Bianchi, Mario Giampaolo e Caterina Garofano**  
*Un videogioco per l'orientamento universitario. Principi di design  
e opportunità di sviluppo*
- p. 63      **Anna Bottesi**  
*Spazi virtuali, r(i)esistenze reali: l'elaborazione di un sito web  
in due comunità indigene brasiliane*
- p. 73      **Cristina Calvi e Enrico Maria Piras**  
*La roleplaying simulation online. Costruire uno spazio digitale  
"coraggioso" per analizzare le interazioni in rete*
- p. 85      **Anna Carreri**  
*(Dis)seminare creativamente: l'esperienza di "family speaking drawers"*
- p. 99      **Elena Castellaccio e Veronica Moretti**  
*Verba manent! Il contributo degli audio-diari nella ricerca sociale*
- p. 105      **Annalisa Dordoni, Brunella Fiore, Maria Grazia Gambardella  
e Sveva Magaraggia**  
*Distanti ma vicine? Fare ricerca sul bullismo con ragazze adolescenti  
durante la pandemia di Covid-19*

- p. 115 **Luigi Gariglio**  
*Esplorare la società autoetnograficamente: una nota autoetnografica sul fare ricerca*
- p. 129 **Costanza Gasparo**  
Un'integrazione di metodi creativi e tradizionali per studiare l'immaginario urbano
- p. 143 **Marco Gaudiosi e Nicola Pannofino**  
*Giochi, finzioni e sospetti. Il role play game come metodo di ricerca nel complotto di "qramai"*
- p. 151 **Raffaella Maiullo**  
*L'uso del bodymapping storytelling nella ricerca sociale: indagine sui processi di socializzazione alla vita sessuale di persone giovani*
- p. 159 **Veronica Moretti e Alice Scavarda**  
*Fumetti e salute: vi presentiamo la graphic medicine!*
- p. 169 **Cristina Ottaviano**  
*Men in movement? Metamorfosi immaginate*
- p. 177 **Greta Persico**  
*Metamorfosi immaginate tra etica ed estetica: metodi creativi e ricerca sociale con persone e gruppi minorizzati*
- p. 187 **Ginevra Pierucci**  
*Foto-geografie della selva urbana: spunti creativi dal campo per la rappresentazione di legami inafferrabili*
- p. 199 **Alma Pisciotta**  
*Esperimenti di sociologia teatrale: tecniche drammatiche per la didattica e la ricerca sociologica*
- p. 209 **Chiara Rabbiosi**  
*Spazio, luogo, mobilità: sperimentare una didattica creativa con lo smartphone*
- p. 219 **Concetta Russo e Alessandra Decataldo**  
*Narrare la nascita prematura: riflessività, interdisciplinarietà e tecniche visuali a confronto*
- p. 227 **Alice Scavarda**  
*"Locked down in my mind": un racconto visuale sulla salute mentale durante la pandemia Covid-19*
- p. 241 **Alessandra Vitullo**  
*Lo studio delle religioni: strumenti e pratiche della ricerca digitale*

- p. 253      **Alberto Zanutto e Roberta Cuel**  
*Match d'improvvisazione teatrale per plasmare l'immateriale  
nelle pratiche di apprendimento organizzativo*
- p. 267      **Alice Zilioli, Alessia Ceresoli e Maria Sangaletti**  
*Visualizzazioni del maschile: narrazioni delle maschilità esplorate  
con la sociologia visuale*
- p. 277      **Micol Pizzolati**  
*Intenti e pratiche della ricerca sociale collaborativa:  
metodi creativi ed equilibri*
- p. 281      **Biografie**





# Prefazione

## **METODI CREATIVI IN PRATICA: UN LABORATORIO APERTO**

**Micol Pizzolati e Alberta Giorgi**

L'interesse attorno al quale abbiamo curato assieme all'amica Elena Vacchelli e ospitato presso il Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione dell'Università di Bergamo il 19 e 20 maggio 2022 le "Giornate del Creative Methods Open Lab" ruota principalmente attorno a tre elementi:

- il ruolo dell'immaginazione e della cura (Brannelly e Barnes 2022) nella ricerca che tenta di promuovere la giustizia sociale nella consapevolezza che questa è strettamente intrecciata con le nostre realtà quotidiane;
- una personale e comune curiosità scientifica (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021) sollecitata dai cambiamenti che attraversano, dentro e fuori il mondo accademico, i modi di produzione del sapere attraverso la ricerca sociale qualitativa: dalla svolta narrativa (Atkinson 1997) a quella partecipativa (cfr. rivista transdisciplinare *Journal of Participatory Research Methods*) attraverso quella riflessiva (Foley 2002) e creativa (Kara 2023);
- il desiderio di impegnarsi nel processo di cercarsi per cercare di creare una comunità scientifica di riferimento, all'interno e attorno alla quale i metodi creativi per la ricerca sociale rappresentano una pluralità di pratiche e di esperienze di *fare ricerca e creare nella ricerca* (Brown 2019), con un'attenzione agli aspetti incarnati, alle creazioni artistiche e performative, alla ricerca come arte e alle arti come ricerca, al colmare il divario tra arti e scienze.

La cura e l'impostazione delle Giornate hanno teso a far dialogare tra loro voci e registri diversi, per suggerirci modi alternativi in cui – pensando e agendo collettivamente – sia la performance del lavoro accademico sia il suo prodotto potrebbero essere, e ci piacerebbe che fossero (Centazzo e Pope 2023).

Speriamo di aver contribuito a costruire confini entro cui riconoscersi, ma senza limitarsi e attraverso i quali poter guardare oltre, in modi fantasiosi, illuminanti e profondi. Certamente è stato un momento importante per noi, che ci ha permesso, anche nei mesi successivi, di incontrare persone impegnate nell'uso di strumenti creativi e partecipativi per la ricerca sociale, oppure interessate a farlo, sia all'interno sia all'esterno del mondo accademico, con cui abbiamo avviato collaborazioni e che ringraziamo molto – e consideriamo parte di uno stesso percorso, che si sviluppa al di là delle e intorno alle Giornate.

Hanno preso parte alle Giornate persone impegnate nel lavoro universitario in diverse forme: all'inizio di programmi di dottorato, con assegni di ricerca post-dottorale, nel quadro dell'insegnamento e ricerca, con collaborazioni artistiche. In ordine alfabetico: *Felice Addeo, Alice Barsanti, Sebastiano Benasso, Francesca Bianchi, Alessandro Bonaccorsi, Sara Bonfanti, Anna Bottesi, Chiara Brambilla, Giuseppe Burgio, Cristina Calvi, Francesco Cappa, Anna Carreri, Elena Castellaccio, Alessia Ceresoli, Valentina Costa, Roberta Cuel, Alessandra Decataldo, Antonia De Vita, Annalisa Dordoni, Vincenzo Esposito, Omar Fertat, Brunella Fiore, Annalisa Frisina, Maria Grazia Gambardella, Paola Gandolfi, Luigi Gariglio, Costanza Gasparo, Marco Gaudiosi, Teresa Giacometti, Mario Giampaolo, Alberta Giorgi, Sophie Hames, Wajahat A. Kazmi, Francesco La Rocca, Francesca Romana Lenzi, Sveva Magaraggia, Raffaella Maiullo, Monica Massari, Elena Mauri, Enrico Maria Piras, Veronica Moretti, Cristina Ottaviano, Nicola Pannofino, Vincenza Pellegrino, Greta Persico, Ginevra Pierucci, Alma Pisciotta, Micol Pizzolati, Chiara Rabbiosi, Concetta Russo, Maria Sangaletti, Alice Scavarda, Luisa Stagi, Elena Vacchelli, Francesco Vittori, Alessandra Vitullo, Alberto Zanutto, Alice Zilioli.*

Per i temi esplorati e i modi dello scambio scientifico si è trattato di un momento importante anche per l'Università di Bergamo. In particolare, ringraziamo il Dipartimento di Lettere, Filosofia, Comunicazione che ha garantito un finanziamento, nonché i colleghi e le colleghe che hanno partecipato e in vario modo supportato questa iniziativa.

Abbiamo deciso di pubblicare questa raccolta di Atti invece di un volume o un numero speciale di rivista per diversi motivi. In primo luogo, ci premeva essere quanto più inclusive possibile, dando a tutte le persone che avessero voluto spazio di scrittura e confronto – un volume o una rivista ci avrebbero, inevitabilmente, costrette a limitare il numero di contributi. Invece per noi è stato importante mantenere il dialogo tra i diversi contributi e valorizzarne la ricchezza e la varietà, per testimoniare della comunità che si muove intorno a questi strumenti. Per lo stesso motivo, abbiamo voluto mantenere il testo in italiano – anziché connetterci con il network internazionale di persone che usano questi strumenti, era per noi importante, almeno come primo passo, la costruzione e/o il consolidamento di una rete nazionale: conoscerci, e riconoscerci. In secondo luogo, pubblicare Atti anziché un volume

o un numero speciale di una rivista accademica ci permette di porci al di fuori dalle logiche di ranking, pur lasciando aperta la possibilità, per chi lo volesse, di sviluppare il contributo anche in una forma che possa essere valorizzata nel quadro delle norme accademiche che classificano la rilevanza dei contributi. Inevitabilmente, stare all'interno di un contesto significa misurarsi con le logiche e le norme che lo regolano – tuttavia, non era questo lo scopo delle Giornate. E tuttavia specifichiamo che tutti i contributi sono stati sottoposti a un doppio processo di revisione, per mantenerne e valorizzarne il rigore scientifico.

Oltre ai nostri scritti in apertura e chiusura della raccolta, i contributi sono suddivisi tra tre sviluppati a partire dal World Café con cui abbiamo avviato le Giornate e ventuno, in ordine alfabetico per autore, basati su lavori presentati e discussi.

La maggior parte dei contributi utilizza un linguaggio inclusivo: abbiamo però optato per rispettare le sensibilità di ciascuna, senza imporre una formattazione comune.

Attorno a questa raccolta hanno lavorato e fornito supporto varie persone. Ringraziamo Sissi Roselli e Marta Elisa Cecchi, per il design, e enormemente Elisa Virgili, che generosamente e puntualmente ci ha accompagnate nelle riletture dei contributi e supportate nella revisione e composizione di questo testo.

Buona lettura.

## Bibliografia

- Atkinson P. (1997) “Narrative turn or blind alley?”, *Qualitative Health Research*, 7, pp. 325-344.
- Brannelly T., M. Barnes (2022) *Researching with care. Applying feminist care ethics to research practice*, Bristol: Policy Press.
- Brown N. (2019) “Emerging Researcher Perspectives: Finding Your People: My Challenge of Developing a Creative Research Methods Network”, *International Journal of Qualitative Methods*, 18. doi.org/10.1177/1609406918818644
- Centazzo R., J. Pope (2023) *Collective Design Practices*, Abingdon e New York: Taylor & Francis.
- Foley D.E. (2002) “Critical ethnography: The reflexive turn”, *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 15, pp. 469-490.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Kara H. (2023) *The Bloomsbury Handbook of Creative Research Methods*, London: Bloomsbury.



# SITUARE L'USO DEI METODI CREATIVI IN ITALIA

**Alberta Giorgi**

Università di Bergamo

## **1. In che senso metodi creativi**

Quando abbiamo iniziato questo lavoro comune, con il volume *Metodi Creativi per la Ricerca Sociale*, proseguito poi con l'organizzazione di queste Giornate, abbiamo deciso di usare l'etichetta "metodi creativi" per indicare quelle tecniche di costruzione e analisi del dato che mettono al centro il "fare qualcosa" insieme a chi partecipa alla ricerca. Scegliere questa espressione, tra le tante possibili segnalate nella letteratura che si occupa di tecniche e metodi non tradizionali, implica concentrare l'attenzione su tre dimensioni centrali.

La prima riguarda la dimensione pratica della ricerca, la dimensione del fare, dello sporcarsi le mani, qualcosa di artigianale. Implica anche una dimensione immaginativa e di pensiero laterale, fuori dagli schemi, volto a cogliere elementi diversi, anomali, che sfuggono alle maglie di altre tecniche di ricerca. Si tratta quindi di mettere l'accento sul fatto che la ricerca ha un aspetto, anche, di costruzione – di costruzione del sapere, ma anche di costruzione della realtà. In altre parole, creatività nel senso di *creare* allude al fatto che la ricerca è in sé trasformativa: costruisce mondi, costruisce realtà, costruisce qualcosa che non c'era. La seconda dimensione che l'espressione "metodi creativi" evoca è il fatto che si tratta di una creazione *condivisa*. Nei metodi creativi la partecipazione di tutte le persone coinvolte nella ricerca diventa un elemento centrale: con diversi tipi di gradazione, si tratta di riconoscere la rilevanza di saperi diversi e di focalizzare l'attenzione sulle relazioni, oltre che sui soggetti, sfatando, anche, il mito del "ricercatore solitario", perché la ricerca è sempre un'impresa collettiva alla quale contribuiscono, pur a vario titolo, soggetti tra loro diversi – ed è nella relazione tra soggetti diversi, nell'incontro, che si attiva la possibilità creativa.

Infine, la terza dimensione rimanda alla *materialità* della ricerca, alla sensorialità, al fatto che nella ricerca sono coinvolte persone e corpi, oggetti, emozioni. In questa direzione, si tratta di riconoscere l'importanza dell'aspetto non verbale della comunicazione nella ricerca, l'uso di oggetti e materiali che ci circondano, ma anche del nostro essere nel mondo – mettendo in gioco epistemologie corporee, che ci riconoscono come soggetti incorporati. In questo senso da un lato le ricerche che adottano tecniche e metodi creativi ri-ancorano l'analisi alla materialità, e dall'altro decostruiscono approcci binari alla ricerca – che per esempio distinguono tra elementi razionali ed emotivi – cercando invece di restituire uno sguardo complessivo e complesso della realtà sociale e dei suoi fenomeni, dinamiche e processi.

Questi tre aspetti – creazione, condivisione, materialità – caratterizzano le ricerche proposte in questo testo, che sperimentano metodi non tradizionali nella ricerca sociale e nella didattica. Sebbene si tratti di approcci la cui istituzionalizzazione è ancora in corso e che si sono sviluppati prevalentemente in altri paesi, europei e non europei, anche in Italia si riscontra un interesse crescente, dimostrato dai contributi presenti in questo volume e da numerose altre esperienze di ricerca, passate e in corso. Inoltre, le caratteristiche degli approcci che abbiamo definito creativi si riscontrano in diverse tradizioni di ricerca che hanno caratterizzato le scienze sociali in Italia e hanno la potenzialità di attivare nuove o inedite connessioni, innestandosi in approcci e processi con una lunga storia.

## 2. Tracce e interconnessioni

Non sarebbe possibile qui rendere conto di una storia complessa e sfaccettata come quella della ricerca sociale in Italia – ci limiteremo a citare alcune piste analitiche collettive che ci sembrano risonanti con l'approccio dei metodi creativi e che sono variamente evocate nei testi di questa raccolta.

Innanzitutto, in relazione alla dimensione della creatività e – almeno parzialmente – della materialità, è importante ricordare la scuola estiva lanciata da Alberto Marradi<sup>1</sup> e le sue sperimentazioni con le storie, le “vignette” – sperimentazioni variamente riprese nel quadro di diverse esperienze di scuole estive, come quelle di Paideia<sup>2</sup>, le Giornate non Standard organizzate presso l'Università Cattolica di Milano, o la recentissima Summer School Creative and Digital Methods in Health Research<sup>3</sup>. Le studiose e gli studiosi che hanno preso parte a queste esperienze hanno in comune la curiosità di attivare, all'interno di un quadro di rigore scientifico, tecniche non tradizionali per la raccolta dati, caratterizzate da flessibilità, innovazione e creatività. L'esplorazione di pratiche non tradizionali trova poi una forte espressione nei contesti di ricerca non accademici – legati per esempio a istituti di ricerca privati o assimilati, oppure all'interno di spazi associativi. Tra le esperienze che abbiamo variamente incrociato si collocano, per esempio, le attività di cooperative come Giolli Coop<sup>4</sup>, specializzata nel teatro dell'oppresso,

1. <https://marradiani.com/bibliografia/>

2. <https://www.paideia-scuoleestive.it/scuola>

3. <https://www.ais-sociologia.it/en/2023/03/08/i-international-summer-school-italian-sociological-association-ais-sociology-of-health-and-medicine/>

4. <https://www.giollicoop.it/>

e di società come la milanese Codici ricerca e intervento<sup>5</sup>, che pone particolare attenzione all'aspetto ludico e materiale della ricerca sociale.

In relazione alla dimensione della condivisione, invece, esperienze importanti sono quelle sviluppate per esempio nel quadro di approcci femministi, intersezionali e decoloniali alla ricerca sociale, che si radicano per esempio nella pratica femminista del partire da sé e della costruzione di uno spazio sicuro, e nell'attenzione decoloniale alla validazione di approcci analitici e pratiche di ricerca che si interrogano, anche, sul nodo sapere-potere. In questo quadro, è cruciale l'attenzione posta alle relazioni che si instaurano all'interno del campo di ricerca, sia sul piano empirico che su quello epistemologico. Si tratta di esperienze di ricerca – o di ricerca-azione – per cui la cura, le relazioni e il benessere sono elementi importanti, nell'ottica di superare un approccio "estrattivista" alla ricerca sociale, così come importante è dare valore ai diversi saperi di cui le persone che partecipano alle ricerche sono portatrici<sup>6</sup>. In questa prospettiva si collocano anche molte delle esperienze di ricerca che si muovono nell'ambito della disabilità che si ispirano al noto slogan "Niente su di noi senza di noi". La condivisione, intesa come partecipazione attiva, è un elemento centrale anche di altre esperienze di ricerca connesse ad ambiti di attivismo politico e intellettuale: si tratta per esempio delle inchieste contadine e operaie, e, soprattutto, delle con-ricerche post-operaiste. Pur in forme e con gradi diversi, sono esperienze che mettono al centro la collaborazione e le relazioni. Più di recente, altri contesti di attivismo hanno attivato forme partecipative di ricerca sociale sia con finalità di ricognizione interna e/o di soggettivazione, sia in chiave trasformativa, diretta all'analisi di specifici contesti e situazioni – si tratta per esempio delle esperienze della rete dei centri sociali, dei ricercatori precari o di collettivi come Emidio di Treviri<sup>7</sup>.

La dimensione della condivisione riveste una particolare importanza nelle esperienze testé ricordate nella misura in cui si tratta di una pratica con una forte connotazione politica, che si manifesta in due aspetti in particolare. In primo luogo, si tratta di approcci trasformativi, che mirano a mettere in luce le contraddizioni sociali e ad intervenire sulla realtà. In secondo luogo, si tratta di approcci che rivendicano la rilevanza del punto di vista di soggetti marginali o marginalizzati dal punto di vista sociale ma soprattutto epistemologico, e che agiscono quindi nella tensione tra sapere e potere.

### 3. Intersezioni e implicazioni

Il tema della partecipazione e del rapporto tra i partecipanti alla ricerca, qui evocato con il termine condivisione, è un elemento centrale della riflessione disciplinare contemporanea così come, più in generale, il ruolo pubblico e politico delle scienze sociali e delle scienziate e degli scienziati sociali<sup>8</sup>. In questo quadro, i metodi creativi possono essere collocati all'interno di una lunga tradizione teorico-epistemologica.

5. <https://www.codiciricerche.it/it/>

6. <https://www.slang-uni-pd.it/>; <https://www.laboratoriosociologiavisuale.it/>

7. <https://www.mulino.it/isbn/9788815290229>

8. <https://www.orthotes.com/prodotto/massari-pellegrino-emancipatory-social-science/>

Allo stesso tempo, tuttavia, i metodi creativi hanno anche altre assonanze semantiche e intercettano altri ambiti e prospettive di ricerca. È il caso in primo luogo di tutti quegli approcci, sviluppati prevalentemente nell'ambito degli studi aziendali e organizzativi, educativi e pedagogici, e urbani, che si interrogano sul coinvolgimento dei partecipanti sul piano della collaborazione (tra loro e alla ricerca), più che su quello della partecipazione e della creazione condivisa. Numerose sono, in questo senso, le pratiche sperimentali attivate per la consulenza aziendale, così come le forme di partecipazione innovativa e creativa messe in campo per coinvolgere i minori (bambini e bambine, in particolare) o cittadini e cittadine nella ricerca sociale, che hanno dato vita a esperienze estremamente ricche e interessanti. In secondo luogo, i metodi creativi si intersecano, nelle forme e nelle potenzialità, con le pratiche dell'arte-terapia, da un lato, ma anche, dall'altro, con quelle esperienze artistiche che indagano criticamente la realtà sociale. L'arte ha la potenzialità di scardinare il confine – convenzionale, eppure profondamente radicato – tra le forme comunicative razionali-analitiche e quelle emotive e non verbali. In questo senso, sia l'arte-terapia sia i metodi creativi utilizzano pratiche artistiche al fine di esplorare forme di comunicazione alternativa, che permettono ad elementi non verbali di entrare più facilmente nella relazione comunicativa. Nel caso dell'applicazione alla ricerca sociale si tratta di una potenzialità rilevante in diverse fasi, dall'elaborazione concettuale alla creazione dei dati alla disseminazione dei risultati. Proprio per questa sua caratteristica, l'arte ha anche la capacità di esplorare criticamente – e, soprattutto, rendere visibili – le contraddizioni delle società contemporanee. Progetti artistici, film, romanzi, podcast – per citare solo alcune delle forme possibili –, più in generale, sono modi per esplorare la società con tecniche e sguardi non tradizionali, e profondamente evocativi, e che allo stesso tempo possono essere altrettanto rigorosi e dettagliati<sup>9</sup>.

In terzo luogo, i metodi creativi si intersecano con altre forme di esplorazione analitica della realtà, al confine con la pratica giornalistica. Documentari e reportage propongono spesso uno sguardo importante, dettagliato, e analiticamente raffinato sulla società, esplorando dinamiche, connessioni e meccanismi<sup>10</sup>. E in fondo, anche la pratica giornalistica si ibrida spesso con le pratiche artistiche – si pensi ai reportage a fumetti<sup>11</sup>, per esempio.

In questo senso, i metodi creativi sono all'intersezione di sguardi e processi tra loro diversi e ibridano pratiche e prospettive diverse. Per questo motivo, sono innovativi, flessibili – e anche divertenti da praticare – e si prestano ad essere attivati in relazione ad approcci e prospettive diverse.

9. Cfr. per esempio i lavori di <https://valentinamedda.com/>; <https://www.ilariaturba.com/>; <https://www.zalab.org/>, i romanzi di Ernaux.

10. Per esempio: <https://www.cineagenzia.it/progetti/mondovisioni-i-documentari-di-internazionale-2023-2024/>

11. Per esempio: <https://www.internazionale.it/opinione/giuseppe-rizzo/2020/12/08/scoop-fumetti-internazionale-extra>



# IL WORLD CAFÉ COME TECNOLOGIA DEL DIBATTITO

**Elena Vacchelli**  
Greenwich University

## **1. L'approccio: origine e sviluppo**

Il metodo del World Café è una strategia per facilitare discussioni di gruppo in modo sistematico. Il termine stesso World Café si rifà all'informalità del processo perché l'ambiente in cui si svolge viene allestito per simulare l'informalità delle interazioni che si svolgono attorno al tavolo di un bar. Il metodo viene usato in ambiti che riguardano salute mentale, pedagogia, ambiente, welfare, risoluzione del conflitto, sviluppo sostenibile, oltre che in vari altri settori (Brown e Isaacs 2005). La chiave del successo del World Café risiede nella sua semplicità e nei principi che lo costituiscono. Facilitando la discussione di temi specifici tra gruppi eterogenei, il World Café offre la possibilità di un confronto intimo ma organizzato, in cui avviene una condivisione di esperienze. Si tratta di un processo che aiuta i gruppi a impegnarsi in un dialogo costruttivo formulato attorno a questioni critiche e allo stesso tempo costruisce relazioni personali facilitando l'ascolto e l'apprendimento di concetti (Fouché e Light 2010).

Dopo quasi tre decenni dalla sua ideazione, il World Café è ancora usato e riconosciuto come una forma di innovazione. Il metodo viene generalmente usato per coinvolgere decisori politici, per favorire collaborazioni intergenerazionali e multigenerazionali, e per azioni collaborative in contesti diversi – multinazionali, agenzie governative, piccole organizzazioni non-profit, comunità locali, scuole – in tutto il mondo (Takahashi *et al.* 2014). Il World Café è da tempo usato anche come approccio partecipativo per facilitare trasformazioni in ambito di organizzazioni e processi di inclusione sociale. Come tanti approcci partecipativi, si è inizialmente consolidato nel campo della cooperazione allo sviluppo e in anni più recenti è stato ampiamente utilizzato in ambiti accademici di ricerca come metodo per la costruzione del dato qualitativo (Löhr, Weinhardt e Sieber 2020). La sua spendibilità

risiede nella trasmissione di idee attraverso cicli di scambio di informazioni che si evolvono durante il processo comunicativo che avviene nel contesto informale che lo caratterizza. L'informalità stessa facilita lo scambio di esperienze in un ambiente percepito come accogliente e sicuro e che permette, comunque, uno scambio di saperi situati in gruppi numericamente consistenti di partecipanti.

Le origini del metodo risalgono al 1995 quando a Mill Valley in California emerse, quasi per caso, in una situazione in cui venti persone, per via di una pioggia insistente, si sparpagliarono al riparo dalla pioggia raggruppandosi in diversi piccoli gruppi in cui iniziarono conversazioni più intime sulle questioni che li avevano spinti a incontrarsi, prendendo appunti su tovaglie di carta già presenti sui tavoli. Ad un certo punto queste conversazioni venivano interrotte per cambiare tavolo così che le riflessioni e le idee potessero venire trasportate da un tavolo all'altro e loro volta connesse e approfondite in modo dialogico (Bushe e Marshak 2014). Poiché i partecipanti cambiavano tavolo in modo non lineare evitando di spostarsi tutti insieme da un tavolo all'altro, le diverse composizioni dei gruppi diedero vita a interazioni e discussioni ogni volta diverse. Riassumere poi queste conversazioni rese possibile notare i temi emergenti nel proprio pensiero, che poi arricchiva le seguenti sedute di conversazione e ascolto. Nel corso di quella mattinata piovosa in California, si diede vita ad un'esperienza di intelligenza collettiva che aveva trasformato la qualità della collaborazione tra i presenti.

Il metodo venne poi sistematizzato negli anni successivi, attraverso sperimentazioni in diversi paesi e usando un approccio ispirato alla ricerca azione. Già nel 1995 Brown e Isaacs (2005) ne scrivono definendolo uno strumento partecipativo per facilitare un cambiamento di pratiche all'interno delle comunità che lo praticano, in linea con i dettami della ricerca partecipativa. Le conversazioni informali che si svolgono nel World Café rappresentano uno spazio pubblico 'neutro' in cui le persone si sentono libere di interagire. Il World Café si è diffuso principalmente in Nord America (cfr. <http://www.theworldcafe.com>) e, data la sua spendibilità in diversi ambiti, viene sempre di più usato nella ricerca accademica, comparando presto in pubblicazioni che ne analizzano punti di forza e di debolezza, anche confrontandolo con altri metodi, ad esempio il focus group (Fouché e Light 2010).

I primi teorici del formato World Café lo definiscono attraverso diversi principi integrati, che si rifanno a un tipo di leadership dialogica/conversazionale (Löhr, Weinhardt e Sieber 2020). Le linee guida comprendono istruzioni sulla disposizione dello spazio per facilitare le conversazioni e fare in modo che sia ospitale e intimo, possibilmente riproducendo l'atmosfera di un bar, con tovaglie sui tavoli e musica di sottofondo. Bisogna inoltre assicurarsi che le domande che vengono poste ad ogni tavolo siano rilevanti e utili per il tema che si vuole trattare, formulate in modo che possano incoraggiare la partecipazione di tutte e dunque avere un tono esperienziale piuttosto che tecnico. È bene, inoltre, che le domande siano differenziate da tavolo a tavolo in modo da rappresentare prospettive diverse su un dato tema – pro-

spettive che però si possano collegare tra di loro in modo fluido. I principi del World Café comprendono anche l'analizzare possibili temi ricorrenti, porre domande analitiche e, infine, la raccolta e condivisione pubblica delle discussioni (Carson 2011). Il processo evoca pratiche tradizionali di dialogo in diverse culture; la condivisione stessa di una pratica che si rifà ad esperienze vissute è la valuta della conversazione e l'arteria delle relazioni sociali che si sviluppano nel contesto del World Café. In virtù del fatto che si configura come un metodo strutturato per elicitar scambi dialogici su determinati temi, può essere considerato una tecnologia del dibattito atta a creare istanze di scambio, collaborazione e azione.

**Come funziona.** I partecipanti sono seduti attorno ai tavoli del bar immaginario, ogni tavolo ha circa 5 partecipanti. Vengono svolti almeno 3 turni di conversazione per ciascun tavolo. Ogni turno dura 20 minuti. Ad ogni tavolo viene discussa la stessa domanda dai diversi partecipanti che si alternano. Dopo ogni turno i partecipanti si spostano in un altro tavolo tematico. Ogni tavolo ha un facilitatore fisso che comunica al nuovo gruppo la conversazione che si è svolta nel ciclo precedente per creare continuità, o semplicemente offrire spunti di discussione incorporando la domanda centrale del tavolo in questione. La stessa domanda può essere usata per diversi cicli di conversazione. Con attenta pianificazione è anche possibile porre diverse domande a ogni ciclo per approfondire la questione in modo mirato.

Attraverso ogni ciclo di discussione, il/la facilitatore prende appunti testuali o visivi – tradizionalmente sulla tovaglia di carta che ricopre il tavolo o alternativamente su larghi fogli disposti su ogni tavolo. Alla fine dei tre cicli di conversazioni strutturate in questo modo, avviene un momento di scambio con tutto il gruppo; in questa fase cruciale definita *harvesting* (raccolta) vengono condivisi i punti chiave emersi a ogni tavolo. Questo è il momento in cui vengono identificate similitudini e differenze, il sapere collettivo su una determinata questione si arricchisce e vengono identificate possibilità di azione (Löhr, Weinhardt e Sieber 2020).

## **2. Il World Café alle “Giornate del Creative Methods Open Lab”**

Le “Giornate del Creative Methods Open Lab” svoltesi nel maggio 2022 presso l'Università di Bergamo hanno creato uno spazio di discussione, confronto e scambio attorno alle diverse modalità di utilizzo di approcci creativi nella ricerca sociale, quali gli aspetti logistici, la costruzione di relazioni, la legittimazione del processo e dei risultati. Da alcuni anni i metodi creativi si sono andati affermando e diffondendo a livello internazionale in diverse discipline delle scienze sociali come strumenti capaci di costruire una conoscenza co-prodotta e multisensoriale, frequentemente nell'ambito di studi che propongono un approccio partecipativo-trasformativo (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021). Studiosi coinvolte nella ricerca accademica o professionale si sono incontrate a condividere contributi che – interrogandosi sul tema ampio della comprensione delle esperienze quotidiane in tempi di crisi – si sono confrontati sulle sfide nella ricerca con metodi creativi

(credibilità, legittimazione, finanziamenti, fiducia) e sull’impatto delle pratiche connesse ai metodi creativi sui soggetti coinvolti nel/dal disegno di ricerca, anche attraverso arte pubblica, tecnologie digitali, social media e gaming.

Durante le Giornate Sebastiano Benasso, Luisa Stagi, Vincenza Pellegrino e Monica Massari sono stati invitati a facilitare un World Café, in una variante adattata alla morfologia delle aule dell’Università di Bergamo. I quattro ‘tavoli’ hanno rispettivamente trattato i temi (i) Metodi creativi, (ii) Metodi visuali e multisensorialità, (iii) Ricerca sociale e emancipazione, (iv) Metodi biografici. Alessandro Bonaccorsi, in qualità di facilitatore visuale, si è occupato di tradurre in immagini le discussioni che avvenivano ad ogni tavolo (si vedano le Figure 1, 2, 3, 4). Le conversazioni sui temi si sono rivelate produttive di concetti e idee nuove favorendo l’apprendimento dei partecipanti attraverso la condivisione di esperienze nell’uso di questi metodi – in una modalità che ha fatto emergere sia buone pratiche che ostacoli legati alle complessità dei diversi metodi.



Figura 1. Riassunto visuale del tavolo “Metodi creativi”



Figura 2. Riassunto visuale del tavolo “Metodi visuali e multisensorialità”



Figura 3. Riassunto visuale del tavolo “Ricerca sociale e emancipazione”



Figura 4. Riassunto visuale del tavolo “Metodi biografici”

Usare il World Café in apertura delle Giornate ha permesso di creare velocemente un’atmosfera di intima collaborazione tra i partecipanti, che successivamente è stata declinata in un formato più tradizionale di presentazioni organizzate in sessioni tematiche. I momenti più formali delle giornate si sono così alternati a momenti di convivialità attorno a tavoli reali o immaginari tra caffè e ristoranti immersi nello scenario unico delle colline di Città Alta.

## Bibliografia

- Brown J., D. Isaacs (2005) *The World Café: Shaping our futures through conversations that matter*, Oakland: Berrett-Koehler Publishers.
- Bushe G.R., R.J. Marshak (2014) “The dialogic mindset in organization development”, *Research in Organizational Change and Development*, 22, pp. 55-97.
- Carson L. (2011) “Designing a public conversation using the World Café method”, *Social Alternatives*, 30, 1, pp. 10-14.
- Fouché C., G. Light (2010) “An invitation to dialogue ‘The World Cafe’ in social work research”, *Qualitative Social Work*, 10, 1, pp. 28-48.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Löhr K., M. Weinhardt, S. Sieber (2020) “The ‘World Café’ as a Participatory Method for Collecting Qualitative Data”, *International Journal of Qualitative Methods*, 19. <https://doi.org/10.1177/1609406920916976>
- Takahashi M., K. Nemoto, N. Hayashi, R. Horita (2014) “The measurement of dialogue: From a case study of the workshop using World Café as a collective dialogue method”, *Journal of Information Processing*, 22, 1, pp. 88-89.

Crediti dei disegni:  
Alessandro Bonaccorsi  
(<https://www.workingvisually.it/> - <https://www.instagram.com/alessandrobonaccorsi/>)

# CHI BEN COMINCIA. STRATEGIE DI RICERCA, COMUNITÀ E RESISTENZE

**Sebastiano Benasso**

**Luisa Stagi**

Università di Genova

## **1. Un (s)oggetto imprevisto**

Quando per la prima volta abbiamo sfogliato il libro *Metodi creativi per la ricerca sociale* (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021) l'emozione è stata forte. Non che non fossimo informati sul progetto, avendo anche in qualche modo partecipato al processo di ricognizione delle esperienze di ricerca raccontate. Ma quando lo abbiamo avuto tra le mani, un manuale edito da Il Mulino su tanto di quello che negli anni aveva caratterizzato il nostro lavoro e rappresentato per noi una sfida – vissuta con entusiasmo ma spesso anche con frustrazione – abbiamo sentito che qualcosa di nuovo e importante, finalmente, stava accadendo. Poi ci è arrivata la comunicazione dell'incontro di Bergamo, e allora il solletico dell'attesa e delle aspettative ci ha reso sempre più irrequieto. Ed è con questo stato d'animo che siamo partiti per Bergamo.

Sapevamo che avremmo condiviso la parte introduttiva del World Café con Monica Massari e Vincenza Pellegrino, due amiche e colleghe che ci avevano già regalato emozioni simili organizzando il convegno di Parma *Emancipatory Social Science Today*, un evento che ha registrato una straordinaria partecipazione e che ha successivamente prodotto diverse pubblicazioni e la costituzione della *Rete Emancipatory Social Science*. Inoltre, sempre in quel periodo, si sarebbe tenuto a Roma il primo incontro ufficiale di un'altra importante rete nazionale: *Sociologia di posizione*. Insomma, la sensazione era quella di trovarci a vivere un momento di effervescenza collettiva in cui, finalmente, i temi a noi tanto cari del coinvolgimento e dell'orizzontalità nel processo di ricerca, della sociologia pubblica, del posizionamento, stavano generando reti, comunità e legittimazione. Proprio su questo ultimo punto ci eravamo da poco collettivamente interrogati, grazie

a un ciclo di incontri che avevamo organizzato a Genova su Pasolini e la sociologia<sup>1</sup>, in cui tra gli intenti c'era quello di ripercorrere e discutere l'opposizione di Franco Ferrarotti all'opera di Pier Paolo Pasolini riassumibile, in estrema sintesi, nella contrapposizione tra analisi scientifica e creatività artistica. Matteo Bortolini nel suo articolo "Gli indifferenti. I sociologi, Pier Paolo Pasolini e la modernizzazione dell'Italia", ne tratta in questi termini:

Semplificando, il Ferrarotti modernista, scienziato e "nordista" si contrapporrebbe a una sociologia post-positivistica e acentrica, capace di combinare paradigmi ermeneutici, postcoloniali e "sudisti" e di cogliere nei saperi non scientifici qualcosa di più di una suggestione o di un suggerimento (2012, p. 347).

Secondo Bortolini il rifiuto da parte di Ferrarotti di prendere Pasolini sul serio, considerandolo esponente di un gruppo composito ma allineato, si inquadra come un episodio, in sé marginale, di un più ampio processo di delimitazione e coagulazione che porterà in quegli anni la sociologia italiana a espellere tutta una serie di esperienze di ricerca e a costituirsi in una forma precisa. È una sociologia, quella coeva di Pasolini e da lui definita "salamina", che da un lato ha bisogno di legittimarsi come scienza a servizio della pianificazione e della valutazione per le élites tecnocratiche che spiccano il volo sull'onda del boom, e dall'altro deve farsi spazio come disciplina accademica. La "sociologia-scienza" contro la "sociologia-letteratura" – la distinzione ordinatrice è di Alessandro Pizzorno (1956, cit. in Bortolini 2012) – utilizza la retorica dell'"obiettività" e dell'irriducibilità di un sapere specialistico ed esoterico, presentato come chiaramente distinto dalle pratiche degli intellettuali che dialogano con le classi subalterne:

Se i primi creano "la sociologia italiana", i secondi vengono progressivamente ridefiniti come "non-sociologi" o, nella migliore delle ipotesi, come proponenti di una sociologia-letteratura buona per commuovere i lettori ma scientificamente inaffidabile, e dunque inadatta a risolvere i problemi del Paese (Bortolini 2012, p. 353).

Tra le vittime di questa esclusione dalla storia della sociologia italiana, Bortolini<sup>2</sup> ricorda Danilo Montaldi, uno studioso che spinge verso una direzione radicale l'idea di compartecipazione tra ricercatore e soggetti della ricerca, posizionamento che, come lo stesso Montaldi dichiara, infrange "il rapporto che è classico della sociologia borghese, [il quale] si esprime nelle diverse figure appunto di un indagatore di un oggetto (uomo) da analizzare" (Montaldi 1956, p. 31).

Come ricostruiscono efficacemente Alberta Giorgi, Micol Pizzolati ed Elena Vacchelli nel loro manuale (2021), la ricerca femminista nasce negli anni '70 e '80 proprio in opposizione all'androcentrismo nella scienza, fondamentalmente per "calibrare" la ricerca sulla differenza femminile (nei campioni, come nelle domande). L'evoluzione degli anni '80 si consolida nell'emergere delle cosiddette "*standpoint theories*", che offrono maggiori opportunità epistemologiche per tenere conto

1. <https://palazzoducalc.genova.it/evento/una-mutazione-antropologica/>

2. Si vedano *Etnografia e ricerca qualitativa* (2008), Barnao (2009) e Padovan (2007) per tre tipici interventi che si richiamano ai "sociologi dimenticati" (o emarginati: Dolci, Scotellaro e, appunto, Montaldi) rivendicando una linea di continuità per una sociologia orientata etnograficamente e/o pubblicamente (cit. in Bortolini 2012).



del posizionamento e della relativizzazione dei saperi, riconoscendo come sistemi di oppressione il patriarcato e il capitalismo.

Il concetto di *saperi situati* nasce nell'ambito del femminismo decoloniale proprio per "riconoscere che sia il/la ricercatore che il/la partecipante occupano posizioni particolari (come genere, etnia, classe) che devono essere esplicitati" (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021, p. 44). Questo tipo di traiettoria prodotta da un avanzamento per sedimentazione delle tappe precedenti parte *dalla* e arriva *alla* presa di distanza nei confronti dei concetti di oggettività e neutralità della ricerca. L'approccio femminista alla ricerca arriva a sfidare l'idea che il metodo scientifico sia l'unico modo per accedere alla realtà perché il concetto stesso di *ricerca* si appoggia su un'epistemologia etnocentrica. Rachele Borghi, in questo senso, ci mette in guardia dalle trappole dell'opacità degli epistemi occidentaleurocentrici, invitandoci all'utilizzo del verbo *decolonializzare* per "pensare che la realtà possa essere caleidoscopica [e per] vedere la pluridiversità del sistema mondo" (2020, p. 40). Abbracciare la proposta decoloniale "significa non solo cambiare radicalmente gli strumenti con cui guardiamo la realtà ma cambiare radicalmente i modi con cui guardiamo/interpretiamo/ci proiettiamo in essa" (*ibidem*). Se nelle scienze sociali l'introduzione della nozione di privilegio "ha permesso di smascherare definitivamente i discorsi sulla neutralità del sapere e sull'uguaglianza (...)", grazie alla nozione di intersezionalità introdotta dal *Black Feminism* possiamo usare, anche su di noi, le nozioni di privilegio, vantaggio e oppressione; da un punto di vista metodologico significa riconoscere per esempio "la mia pelle bianca e il luogo in cui mi trattiene" (Rich 1995, p. 9) e ammettere cioè che "lo sguardo di partenza è uno sguardo finito, parziale, non universalmente valido e tanto meno universalizzabile" (Bonacchi 2004, p. 117). Se quindi il presupposto è che ogni sé sia parziale, situato e incarnato, come entra in gioco la soggettività di chi fa ricerca in relazione ai soggetti con cui si trova a interagire? Come possiamo non considerare che le nostre categorie entrano in modo direttivo e arbitrario nella costruzione delle informazioni? Come possiamo non pensare a chi e a che cosa serve la ricerca che facciamo?

In viaggio verso Bergamo abbiamo sentito che il nostro posizionamento, le nostre pratiche, ma anche le nostre domande finalmente avrebbero trovato un luogo di accoglienza.

## 2. Comunità

Forse luogo di accoglienza è un concetto riduttivo per esprimere quello che abbiamo provato al nostro arrivo. Il termine più adatto è probabilmente comunità, intesa come insieme di persone che condividono gli stessi comportamenti e interessi; addirittura si potrebbe usare comunità scientifica nel senso di un insieme di studiosi che appartengono a un determinato ambito di ricerca<sup>3</sup>. Sì, ci siamo sentite comunità, abbiamo fatto comunità e ciò è successo proprio a partire dal World Café.

Coerentemente con l'impostazione e i temi dell'incontro, le organizzatrici hanno pensato di iniziare le Giornate attraverso la tecnica del World Café, ed è stata un'intuizione formidabile.

In verità, nelle riunioni preparatorie alla gestione di questi momenti erano emerse da parte nostra un po' di preoccupazioni rispetto alle modalità di svolgimento e alle possibilità di coinvolgimento. Nel nostro caso, memori delle difficoltà di avviare certi focus group, abbiamo deciso di optare per l'utilizzo dei post-it, nell'idea che scrivere all'inizio di una discussione guidata aiuti e partecipanti a rompere il ghiaccio. In realtà, a posteriori ci siamo rese conto che non ce ne sarebbe stato bisogno perché tutte avevano voglia di partecipare, di testimoniare, di far sentire che erano parte di questa nascente comunità. Semmai i post-it si sono rivelati funzionali per sistematizzare i tanti contenuti emersi e per tenere memoria di ciò che era stato detto nel round precedente quando arrivavano i nuovi partecipanti; i contenuti si sono così stratificati, contribuendo all'approfondimento successivo. Le discussioni, anzi, sono state talmente animate e partecipate che ogni interruzione per il cambio di tavoli è stata vissuta come uno shock: trovarsi a discutere con un linguaggio condiviso di esperienze comuni e da posizioni simili, ha prodotto un senso di compiacimento da cui non ci si voleva staccare. La prima interruzione è stata la più traumatica, vissuta come un risveglio improvviso, salvo poi capire che ci si sarebbe immerse in un'altra ondata portatrice della stessa piacevole sensazione anche se con nuove partecipanti.

Nel caso del tavolo sui metodi visuali ciò che è emerso è una conoscenza diffusa delle tecniche, degli strumenti e del loro possibile utilizzo, oltre a una comune sensibilità per gli aspetti etici intrecciati al desiderio di mettere in atto pratiche di ricerca non estrattive e decoloniali. Tutte i partecipanti hanno raccontato di aver provato una o più tecniche visuali, sia per la raccolta sia per la divulgazione dei materiali di ricerca. L'idea trasversale, emersa nei diversi round, è che i metodi visuali aiutino a "vedere ciò che non si vede" e, in generale, favoriscano la partecipazione e l'inclusione. L'aspetto "emancipatorio" è stato trattato soprattutto in merito all'utilizzo della fotografia. Molti racconti di esperienze in questo senso hanno riguardato il contesto dell'urbanistica, dove la visualizzazione ha l'intento esplicito di avvicinare le "mappe cognitive" di chi partecipa a vario titolo alla ricerca. Importanti e discusse sono state le questioni del coinvolgimento e della protezione. Temi che dovrebbero essere presi in considerazione sempre quando si fa ricerca, ma che diventano dirimenti nel caso della sociologia visuale che collabora a democratizzare il potere della rappresentazione, ma rischia anche di sovraesporre i soggetti che sono implicati direttamente nella restituzione, finendo per contribuire, magari anche inconsapevolmente, alla riproduzione degli effetti di quei regimi di visibilità (Brighenti 2010) che la ricerca critica si proporrebbe di contrastare. Tra le sfide è affiorata la questione delle competenze, sia perché oggi i soggetti coinvolti possono avere differenti skill (a volte e in

relazione a diversi mondi sociali chi fa ricerca ne può possedere meno di chi coinvolge nella ricerca) e sia perché la società dell'immagine richiede di saper utilizzare in modo avveduto il visuale (adattandosi per esempio ai ritmi e alle grammatiche narrative standardizzati dalla diffusione delle piattaforme di streaming) per riuscire a catturare l'attenzione dei fruitori della ricerca.

In parallelo si è svolto il tavolo del World Café che aveva la finalità di “censire” quali esperienze di ricerca creativa connotassero le traiettorie dei e delle partecipanti. Un primo dato emerso ha che fare con la grande variabilità delle testimonianze ascoltate, che hanno spaziato dalla produzione di fumetti all'etnografia di ambienti digitali, passando per l'applicazione di metodologie drammaturgiche e teatrali calate in contesti di vita quotidiana. Se i capitoli che compongono questo volume sanno restituire in modo più efficace la misura dell'eterogeneità di queste esperienze, in questa sede è forse più significativo concentrarsi su alcuni temi toccati trasversalmente ai diversi round del tavolo.

Un primo – e forse più prevedibile – tema riguarda la transdisciplinarietà che struttura le esperienze condivise al tavolo, aspetto che interessa tanto le professionalità dei ricercatori coinvolte, perché costantemente sollecitate dalla relazione con colleghi formati in altre discipline, quanto la composizione dei gruppi di ricerca, nei quali la verticalità delle relazioni alla quale il lavoro in accademia solitamente addomestica è spesso sovvertita. La grande disponibilità dei e delle partecipanti al World Café ha consentito di confrontarsi apertamente anche su questioni che in un certo senso riguardano l'“ego accademico”, vedi domande come “Se io sociologa lavoro con una videomaker, chi avrà l'ultima parola quando si tratterà di definire le realtà che abbiamo attraversato con la ricerca attraverso la narrazione che costruiremo?”; soprattutto, però, si è ragionato sulle mediazioni continue, faticose ma potenzialmente generative, che la transdisciplinarietà comporta in termini di linguaggi e modalità di restituzione. Nel caso delle esperienze di ricerca che hanno prodotto materiali visuali, a questo proposito abbiamo ascoltato diversi tentativi di ricerca di un equilibrio tra l'attenzione per l'estetica di un prodotto e la sua validità (per usare un termine caro al valutatore) scientifica.

Un altro tema ricorrente nel tavolo del World Café dedicato alla ricognizione delle esperienze ha riguardato, in senso letterale e simbolico, i corpi coinvolti dalla ricerca. Dagli scambi ascoltati abbiamo ricavato la sensazione di una sempre più diffusa attenzione per la rilettura critica e riflessiva del posizionamento strutturale dei ricercatori. L'idea di dover partire necessariamente dalla consapevolezza e condivisione del proprio profilo intersezionale per meglio gestire i differenziali tra i poteri in gioco, come del resto storicamente promosso dal femminismo, ci sembra stia lentamente diventando assunzione comune, quantomeno per una parte degli e delle scienziate sociali italiane. Ma questo approccio assume ancora più profondità se contestualizzato a metodologie di ricerca nelle

quali la componente performativa dei corpi coinvolti va ben oltre la gestione della comunicazione non verbale e delle posture. Per questo motivo la discussione sulle strategie di gestione del proprio corpo e della sua relazione con i corpi delle altre persone è stata posta al centro del dibattito, che ha toccato di conseguenza il tema degli spazi attraversati, della loro non neutralità, e delle forme di intimità innescate dalla ricerca partecipata. A questo proposito un collega ha proposto la formula evocativa di “coevoluzione erotica” per descrivere la relazione dinamica tra i corpi in gioco, aprendo ulteriori piste per la riflessione. Un campo nel quale si è “eroticamente” coinvolto è infatti anche probabilmente un campo dal quale risulta difficile “uscire” una volta conclusa la ricerca. Gli aspetti di viscosità rappresentano una delle criticità menzionate con più frequenza, anche in relazione alla difficoltà di allontanarsi, o quantomeno dimenticare temporaneamente, le prassi di ricerca modellate sulla scansione in prodotti e scadenze alle quali si è solitamente socializzato in accademia. L’onestà intellettuale e il rigore della riflessione metodologica sottostante gli scambi del World Café hanno impedito di “vendere” soluzioni universali per la gestione dell’uscita dal campo, accogliendo le diverse testimonianze di chi ha dichiarato, di non essere di fatto mai riuscito a interrompere la relazione con certi campi. È sembrato del resto più interessante provare a guardare a questo tema non in termini di superamento ma, anzi, di sua estremizzazione; la conversazione si è dunque spostata sul tema dell’autoresistenza condivisa, aspetto che forse rappresenta una delle forme più sovversive – e di conseguenza osteggiate – nell’università italiana. In altre parole, non solo i tavoli di lavoro hanno concordato sulle difficoltà di uscita dai campi attraversati dalla ricerca creativa, ma si è condiviso quali strategie si possano mettere in atto e quali problemi si possano incontrare quando si decide di scrivere in prima persona plurale non per scelta di stile, ma in quanto voce collettiva. La questione dei differenziali di potere e competenze nella scrittura si è quindi riproposta in prospettiva complementare rispetto al dibattito sulle gerarchie nelle relazioni di campo, e qualcuno ha sottolineato come la discussione in atto sembrasse quasi paradossale a fronte di un contesto professionale nel quale la ratio concorsuale chiede addirittura di attribuire le responsabilità di scrittura di singoli paragrafi in saggi a più firme... sulla scia di questo morso di realtà, i gruppi di lavoro si sono lasciati condividendo la necessità di immaginare forme di tutela del lavoro creativo nelle scienze sociali italiane o, per dirla in altre parole, possibili resistenze.

### **3. Resistenze**

A riportarci sulla terra è stato quindi un argomento per certi aspetti triviale, per quanto purtroppo necessario in termini di sostenibilità delle traiettorie professionali in accademia. Una criticità discussa infatti in più round durante entrambi i tavoli del World Café è stata la questione della spendibilità concorsuale dei lavori di ricerca sviluppati

(e spesso restituiti) attraverso metodi e modalità non standardizzati e, appunto, creativi. In relazione a questo aspetto abbiamo provato sensazioni contrastanti. Da un lato l'entusiasmo con il quale abbiamo accolto la pubblicazione del manuale di Alberta Giorgi, Micol Pizzolati ed Elena Vacchelli si è alimentato proprio della speranza che potesse rappresentare un primo sentore di cambiamento nell'accademia mainstream, anche considerato il prestigio e la legittimazione del suo editore. E poi l'arrivo a Bergamo, il grande numero di persone presenti e il clima che abbiamo percepito hanno solo rinforzato questa speranza. D'altra parte, però, le discussioni collettive dei World Café hanno confermato la resistenza che queste deviazioni dalle prassi routinarie di ricerca incontrano da parte dei sistemi di valutazione. Abbiamo ascoltato molte soluzioni innovative, abbiamo registrato altrettanta creatività, ma questa volta spese per tentare di tenere insieme, spesso faticosamente, gli standard di performatività richiesti dall'accademia e il coinvolgimento e la sperimentazione in esperienze non sempre forzabili dentro le griglie normalizzate del valutatore. E non abbiamo potuto non considerare come spesso queste forme sperimentali, laboratoriali, a volte anche artigianali, di approccio al campo siano praticate soprattutto da ricercatori che potrebbero permetterselo meno, perché in quanto precare molto meno protette da posizioni professionali stabili e garantite. Come fare allora a conciliare la voglia di trasgredire le gerarchie di potere nella ricerca con la produttività necessaria se non ad accedere, quantomeno a candidarsi, a posizioni garantite nel campo scienze sociali nel contesto italiano?

Come anticipato, lungi dal trovare soluzioni, ci è sembrato strategico concentrarsi sui margini potenziali di resistenza. Proprio a Bergamo abbiamo preso ulteriore consapevolezza dell'importanza di potersi riferire e appoggiare a una comunità di colleghe che, tipicamente, si aggrega attorno a interessi di ricerca affini, ma che a questa comune collocazione epistemologica e metodologica accompagna la condivisione di strategie di resistenza. Se queste di certo non bastano a compensare i problemi di sostenibilità materiale dei percorsi e delle sperimentazioni delle e dei colleghe creative e precare, quantomeno aprono a possibilità di loro maggiore visibilità e legittimazione. Sulla scia di questa riflessione, e con parte delle e dei colleghe incontrate a Bergamo, abbiamo immaginato una giornata di studi sulle esperienze visuali di ricerca e la loro ricaduta in termini di emancipazione (sulla doppia prospettiva di empowerment delle persone coinvolte e, appunto, emancipazione delle e dei ricercatori dalle logiche dell'accademia produttivista). Con le colleghe del Laboratorio di Sociologia Visuale di Genova e diverse partecipanti della rete *Emancipatory Social Science* a dicembre 2022 ci siamo confrontate su esperienze di ricerca visuale condotte in diversi contesti (l'ambito sanitario nel caso del Qualitative Research Lab di Torino, i movimenti per i diritti delle e dei richiedenti asilo nel caso di Padova, solo per citarne alcune). Trasversale al dibattito condiviso in questa giornata, abbiamo mantenuto aperto il confronto

sulle strategie di conciliazione del lavoro creativo in accademia e la sua spendibilità concorsuale, ascoltando per esempio le soluzioni innovative ideate dalla rivista open access *Sociologie*, che attraverso i QR code permette di sottomettere opere visuali accompagnate da testi, dando quindi la possibilità di registrare come pubblicazione un prodotto multimediale il cui significato è pienamente comprensibile solo attraverso la fruizione sia delle sue componenti testuali che di quelle visuali.

L'auspicio è quello che esperienze pionieristiche come quella di *Sociologie* possano aprire il campo a un più ampio processo di legittimazione dei metodi creativi nelle scienze sociali italiane, contando su comunità come quella presente a Bergamo o network informali come quelli attorno ai temi della *Emancipatory Social Science* e della *Sociologia di Posizione*.

Siamo ben oltre la fase dello "stato nascente" (Alberoni 1968), il cambiamento è già in atto.

## Bibliografia

- Alberoni F. (1968) *Statu Nascenti*, Bologna: Il Mulino.
- Barnao C. (2009) "L'inchiesta sociale salvi la sociologia!", *Lo squaderno*, 12, pp. 10-13.
- Bonacchi G. (2004) "Il selvaggio di Occidente: Corpo e femminismo", *Parolechiave*, 31, pp. 115-128.
- Bortolini M. (2012) "Gli indifferenti. I sociologi, Pier Paolo Pasolini e la modernizzazione dell'Italia", *Studi Culturali*, IX, 3, pp. 345-370.
- Borghi R. (2020) *Decolonialità e privilegio. Pratiche femministe e critica al sistema mondo*, Milano: Meltemi.
- Brighenti A.M. (2010) *Visibility in Social Theory and Social Research*, London: Palgrave Macmillan.
- Etnografia e ricerca qualitativa (2008) "Una nuova rivista", *Etnografia e ricerca qualitativa*, 1, 1, pp. 3-8.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Montaldi D. (1956) "Premessa a Una inchiesta nel cremonese", *Opinione*, 1, 2, pp. 31-32.
- Padovan D. (2007) "L'autonomia della sociologia e la riscoperta della morale", *Sociologica*, 1, 2, doi: 10.2383/24764.
- Pizzorno A. (1956) "Abbandonare la sociologia-letteratura per una sociologia scienza", in *Opinione*, 1, 1, pp. 25-26.
- Rich A. (1995) *Notes toward a Politics of Location. Blood, Bread and Poetry: Selected Prose: 1979-1985*, New York: Norton.

# METODI BIOGRAFICI E GIUSTIZIA SOCIALE

**Monica Massari**

Università di Milano

## **Introduzione**

Mi era capitato di partecipare a un World Café un po' di tempo fa, ma confesso che quando Alberta Giorgi, Micol Pizzolati ed Elena Vacchelli mi hanno proposto di moderarne uno durante le “Giornate del Creative Methods Open Lab” – un’occasione di incontro che si preannunciava sin da subito stimolante e innovativa – sono rimasta per un attimo dubbiosa. Conoscevo già il loro volume *Metodi creativi per la ricerca sociale* (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021) che avevamo presentato mesi prima in occasione del Festival della Sociologia a Narni, assieme a *Emancipatory Social Science. Le questioni, il dibattito, le pratiche* (Massari e Pellegrino 2020). E ricordavo bene la sensazione di freschezza che avevo provato sfogliando quelle pagine che con rigore, chiarezza e un esplicito intento didattico presentavano al pubblico italiano ricerche, pratiche, ma anche questioni epistemologiche che risuonavano profondamente con una sensibilità e una consapevolezza crescenti che avevo avuto modo di condividere negli ultimi anni soprattutto nell’ambito della rete nazionale *Emancipatory Social Science* e del network *Biography and Society* dell’International Sociological Association. Mi era capitato più volte, infatti, nei diversi incontri e occasioni di confronto, di constatare quanto fosse diffusa e condivisa tra ricercatori e ricercatrici di vari Paesi e di diverse generazioni quella sensazione di insoddisfazione – se non addirittura di vera e propria frustrazione – sui limiti dei nostri metodi di ricerca *standard* e come ricorrente fosse la necessità di esprimere un certo grado di creatività metodologica. Ma a ben guardare non si trattava soltanto di un desiderio di sperimentazione. Per molti e molte di noi questa esigenza era strettamente connessa all’urgenza di sovvertire almeno parzialmente quella postura rigida che spesso separa tra loro

osservatore e osservati, di democratizzare maggiormente le forme e le pratiche della conoscenza sociale, di rendersi maggiormente comprensibili come studiosi e studiose a un pubblico più ampio, meno specialistico, utilizzando strumenti nuovi, ma anche di riuscire a incidere maggiormente sulle realtà, sui fenomeni di cui ci occupavamo. Tra le riflessioni ricorrenti ricordo soprattutto l'attenzione costante alla partecipazione autentica – e nelle diverse fasi – delle persone coinvolte nella ricerca, in una visione della conoscenza che aspirava fortemente a essere il frutto di un processo collaborativo, sovvertendo le gerarchie usuali che in genere caratterizzano la produzione del sapere. Da qui la rilevanza della dimensione relazionale *dei e nei* processi di conoscenza in cui ricercatori/trici e partecipanti alla ricerca potessero lavorare congiuntamente non solo per comprendere la realtà sociale, ma, soprattutto, per individuare assieme delle soluzioni possibili. Dunque un comune sentire verso una vocazione pubblica della sociologia – ricordata più volte in queste pagine – ma anche verso pratiche anti-estrattiviste nei percorsi di ricerca che emergeva in filigrana anche dai temi e campi di analisi maggiormente praticati all'interno di queste reti (dalla marginalità sociale alle disuguaglianze, dalle migrazioni ai processi di discriminazione, dalle varie forme di vulnerabilità al carcere, alla violenza e così via...) e che rivelava una particolare sensibilità verso questioni che avevano a che fare con il dolore e l'ingiustizia sociale, ma che segnalavano al contempo l'urgenza di storie individuali e collettive che reclamavano attenzione. Spazzati via, dunque, i dubbi iniziali che quell'invito aveva suscitato, grazie al conforto di sapersi affidata alle mani e menti sapienti delle mie ospiti, è iniziata l'attesa e la preparazione di un incontro che si prospettava denso di sfide e opportunità.

## 1. Biografie e società

Il tavolo tematico che mi è stato affidato – “Metodi biografici e giustizia sociale” – prevedeva una domanda iniziale da cui poi avviare il confronto con i partecipanti e le partecipanti: *in che modo i metodi biografici che avete avuto modo di utilizzare o le biografie che avete incontrato nel corso delle vostre ricerche sono stati utili nel connettere tra loro esperienze personali ed esperienze collettive?*

Avevamo preferito lasciare volutamente molto fluida la formulazione della domanda, così da poter includere nella discussione almeno tre declinazioni del concetto di “biografia” che potessero sollecitare il confronto tra noi: come *costrutto teorico*, come *oggetto di ricerca* e come *strategia metodologica*.

Nel percorso di ricerca di alcuni dei partecipanti e delle partecipanti la biografia aveva costituito innanzitutto un *costrutto teorico*: lo stesso che aveva acquisito riconoscimento e legittimità scientifica agli inizi del '900 con la tradizione di ricerca inaugurata dalla Scuola di Chicago (Thomas e Znaniecki 1918-1920), ma che poi cadrà nell'ombra, dal secondo dopoguerra, a seguito dell'affermarsi della cosiddetta *grand*



*theory* parsonsiana e di approcci più marcatamente quantitativi (Breckner e Massari 2019). In quelle ricerche pionieristiche, l'uso di *casi individuali* come esempi illustrativi di *processi sociali* più ampi era radicato nella convinzione che ogni fenomeno sociale potesse acquisire significato solo all'interno del contesto sociale e culturale in cui avveniva (Massari 2021). Una tradizione di ricerca a cavallo tra la sociologia, la storia (soprattutto la storia orale) e l'inchiesta sociale che, in realtà, diventerà assai vivace in Italia tra gli anni '50 e '60 quando le storie di vita saranno uno strumento essenziale nella raccolta di materiali utili allo studio di fenomeni sociali emergenti (Scotellaro 1954; Dolci 1956; Vallini 1957; Diena 1960; Alasia e Montaldi 1960; Montaldi 1961). Suscitando, fra l'altro, non poche notazioni critiche da parte di una sociologia più istituzionale convinta che queste biografie non potessero comunque mai parlare "da sole", ma che occorresse accompagnarle da adeguati sforzi teorici, interrogandole e vagliandole alla luce di schemi interpretativi chiari e coerenti al fine di verificare le ipotesi di partenza e pervenire, così, all'ulteriore sviluppo o al consolidamento della teoria iniziale (Gallino 1962, p. 71).

A ben vedere, però, erano soprattutto le altre due declinazioni di biografia a interpellare i ricercatori e ricercatrici che, alternandosi, hanno preso parte a questo tavolo. Nel percorso di molti e di molte di noi, la biografia costituiva un *oggetto di ricerca storico-empirico*. Penso, ad esempio, alla mia personale esperienza di ricerca legata in particolare al campo delle migrazioni che mi aveva condotto a rivolgere l'attenzione in misura crescente soprattutto ai nessi esistenti tra biografia, memoria e violenza attraverso percorsi che avevano riguardato le implicazioni biografiche, spesso traumatiche o, comunque, particolarmente complesse, dell'esperienza migratoria di uomini e donne in viaggio attraverso il Mediterraneo verso l'Europa (Massari 2017; 2022). Ma nessi simili risuonavano nelle ricerche di altri e altre partecipanti che avevano riguardato temi molto diversi, dalle forme di maschilità al carcere, dal bullismo femminile alle relazioni di aiuto nei servizi sociali: tutte interessate a mettere al centro e a sondare l'esperienza *viva* dei protagonisti e delle protagoniste dei fenomeni sociali di volta in volta esplorati.

Era però soprattutto la biografia come *strategia metodologica* ad essere destinata a suscitare – prevedibilmente in un laboratorio come quello che avevamo l'incarico di animare – gli interventi più appassionati, quelli che avremmo voluto approfondire maggiormente, sabotando un po' la formula e i tempi ristretti imposti dal metodo del World Café. Salvo poi essergli grati per aver concesso a tutti e a tutte la possibilità di partecipare con contributi preziosi, destinati a risuonare nel dibattito seguito nelle due giornate.

Da un punto di vista metodologico in questi anni abbiamo assistito a un'enorme diversificazione dei percorsi metodologici e delle tecniche utilizzate nella ricerca biografica. È difficile offrirne qui una trattazione sistematica. Ma forse possiamo individuare quelle che sono due,

almeno, delle correnti principali. Da un lato, abbiamo una tradizione di ricerca che si rifà soprattutto alla sociologia della conoscenza, alla fenomenologia e, in parte, alla teoria critica che si basa essenzialmente sulla cosiddetta “narration theory” (Bruner 1987; Kohler Riessman 2008; Rosenthal 1993; Schütze 2008) e che rivolge l’attenzione a *come* una storia viene raccontata e a *che cosa* questa storia può rivelare sui modelli di azione o sull’esperienza dell’individuo. La forma narrativa di per sé viene vista come uno strumento che consente di organizzare l’esperienza in un ordine temporale e tematico, che offre la possibilità di dare un senso a ciò che si è vissuto e che in qualche modo guida le nostre azioni.

Secondo questa prospettiva le biografie non devono essere intese come uno specchio o una copia della vita vissuta (*lived life*), ma come delle narrazioni prodotte in comunicazione con gli altri e le altre nella situazione attuale e che riguardano le esperienze passate, il presente e le aspettative future.

Dall’altro lato abbiamo un’altra corrente che, piuttosto che basarsi su un’analisi in profondità di singoli casi individuali, utilizza un più ampio approccio di tipo etnografico volto a ricostruire i contesti in cui le narrazioni avvengono. È prevista, ad esempio, l’osservazione partecipante anche per lunghi periodi, l’integrazione di vari materiali empirici utili a crearsi un’immagine più precisa di uno specifico contesto sociale, oltre al ricorso all’intervista biografica vera e propria. Ma ovviamente nuovi approcci emergono spesso dalla combinazione tra tecniche diverse e si delineano nuovi, anche grazie agli sviluppi che provengono da altre aree di ricerca, come ad esempio dall’attenzione crescente verso le esperienze biografiche legate al corpo e alle emozioni, oppure dal ricorso alla sociologia visuale per esplorare biografie e forme di presentazione di sé attraverso le immagini o dall’utilizzo di metodi creativi e art-based per promuovere forme meno logocentriche di conoscenza.

Ripensando ai nostri percorsi di ricerca e, soprattutto, alle biografie della violenza, dell’esclusione, delle esistenze marginali, delle vite offese – con cui molti e molte tra noi avevano avuto modo di confrontarsi – la possibilità di fare riferimento a questo tipo di fonti ci aveva consentito non solo di accedere a universi psichici carichi di angoscia, di violenza, di umiliazione e alle forme di sopravvivenza e resistenza attivate, ma anche di comprendere le implicazioni sociali, politiche ed economiche di tutto quel dolore, così come le matrici storiche delle relazioni di potere che avevano di fatto prodotto quella condizione. Superando e sovvertendo quel dualismo individuo-società che era stato un po’ al cuore del pensiero sociologico classico, ma in cui tuttora ci trovavamo talvolta a inciampare.

## **2. Ri-conoscersi cercando un altrove**

Riguardo le foto scattate durante le due “Giornate del Creative Methods Lab” di Bergamo e mi colpisce il dettaglio delle mascherine indossate

da alcuni e alcune di noi durante i lavori. L'acme della crisi pandemica era passata da tempo, ma quello era uno dei primi incontri in presenza dopo mesi e mesi di convegni virtuali. Per molti di noi era stato quello il primo viaggio, dopo una lunga immobilità, eppure i timori del contagio non erano ancora del tutto svaniti: le mascherine, le grandi porte di vetro dell'aula aperte sul giardino fanno capolino dalle immagini nel darne conferma.

Non penso che l'emozione che associo a quelle giornate dipenda dall'aver riassaporato quel primo brandello di piccola libertà.

Rileggo gli appunti un po' nervosi presi durante i diversi giri di tavolo del World Café: intravedo un'urgenza e in qualche modo un ordine sottolineati dall'estrema sinteticità delle parole-chiave con cui mi sono apprestata a restituire in plenaria i contenuti del nostro dibattito. *Narrazione, relazione, fatica, silenzio, opacità, auto-riflessività, etica...* Parole che risuonano profondamente, oggi come allora, dentro di me e su cui non vi era evidentemente necessità di appunti ulteriori, anche perché i post-it e i grandi cartelli bianchi su cui avevamo scritto durante i nostri lavori avrebbero offerto ulteriori appigli durante la discussione plenaria.

Si è trattato di un'occasione inconsueta e in qualche modo non prevista per *riconoscersi*: ecco di cosa si nutre quell'emozione. Viene sottolineato già in altre pagine di questo volume – penso a Luisa Stagi e Sebastiano Benasso che parlano di *comunità*, intesa come insieme di persone che condividono gli stessi comportamenti e interessi. Avevo già avuto modo di incontrare molti e molte partecipanti a quelle due Giornate, ma trovarsi assieme, in quel momento, in quella forma, con quelle modalità mi ha lasciato la sensazione profonda di essermi *riconosciuta* in una sensibilità comune, in un modo di intendere il proprio lavoro, in una visione della ricerca e della conoscenza attenta a esplorare la dimensione ignota dell'*altrove*, piuttosto che quella del *qui*, dell'*ora* in qualche modo già nota. Un *altrove* necessariamente fisico, ma soprattutto metodologico e simbolico.

Riprendo alcuni dei temi trasversali emersi durante le varie sessioni del World Café per cercare di restituire un po' più il significato di questa esperienza. Inizio dalle prime parole-chiave: *narrazione, relazione*. Raccontare e ascoltare una storia – come avviene solitamente nel corso dell'incontro biografico – significa stabilire innanzitutto una *relazione*, come è emerso sin da subito durante la nostra discussione, grazie ad esempio ai racconti di come venivano utilizzati alcuni metodi partecipativi, quali il teatro. Narrare significa mettere in comune una storia, come ci ricorda Paolo Jedlowski (2009), e in qualche modo affidarla al proprio ascoltatore che inevitabilmente non può fare a meno di sentirsi investito di una responsabilità. Rileggo pagine scritte alcuni anni fa sui racconti biografici di migranti in fuga attraverso il Mediterraneo che avevo avuto modo di intervistare una volta giunti in Italia, sopravvissuti a viaggi sempre più pericolosi:

La dimensione relazionale che il racconto crea, in casi come questi, modifica *per sempre*, verrebbe da dire, il rapporto tra chi narra e chi ascolta. Se “la qualità dell’ascolto su cui il narratore sente di poter contare determina la qualità del racconto” (Jedlowski 2009, p. 31) è inevitabile che alla responsabilità epistemologica, per così dire, si affianchi una responsabilità *politica* dello scienziato sociale chiamato ineluttabilmente a confrontarsi ed, eventualmente, con il proprio lavoro a sovvertire quello stato di “anestesia culturale” o di indifferenza pubblica che queste storie – su cui disponiamo oramai di informazioni sempre più accessibili – incredibilmente generano tuttora (Massari 2017, p. 36).

Occupandoci per lo più di biografie che si confrontano con il dolore sociale, questa responsabilità è destinata a pesare come un macigno, data la condizione di vulnerabilità e di marginalizzazione che caratterizza l’esistenza di molti dei nostri interlocutori. Cosa fare di questa conoscenza? Come far sì che i risultati di questi incontri, i contenuti di queste relazioni possano trovare riconoscimento in audience più ampie di quelle degli addetti ai lavori? In audience, ad esempio, istituzionali dove solo alcune storie – le storie *giuste*, le storie ritenute *degne* di essere ascoltate – possono aspirare a trovare una qualche forma di cittadinanza.

Chi si trova ad essere destinatario di questi racconti è obbligato, in qualche modo, a fare i conti non solo con i limiti della propria impotenza, della propria inadeguatezza, ma anche con la *fatica* di sentirsi soli, date le difficoltà nel trovare un contesto di ascolto disponibile ad accogliere questi linguaggi inquieti e in grado di offrire percorsi che restituiscano alle persone la loro interezza. Percorsi in cui i racconti biografici, le testimonianze, le storie di vita siano concepiti come strumenti per riappropriarsi di una coscienza condivisa e possano condurre a un riconoscimento sociale (Massari 2017, p. 39).

L’impotenza, l’inadeguatezza e la fatica emergono poi in tutta la loro dirompenza di fronte al legittimo “diritto all’opacità” dei nostri interlocutori (Glissant 2005): un diritto che oppone un rifiuto, spesso implicito, che rivendica una complessità e che resiste contro la richiesta di trasparenza, di esibizione. Un diritto che – nell’esperienza dei partecipanti al World Café - si è andato coniugando a un interesse verso ambiti di riflessione emergenti legati soprattutto alle *politiche del silenzio* che è possibile individuare nei processi di costruzione sociale dei regimi di visibilità/invisibilità e delle relazioni di potere che interpellano sia i/le migranti che i/le ricercatori/trici (Gatta 2021). Un silenzio indubbiamente polisemico che piuttosto che rappresentare uno spazio vuoto o l’emblema di un’assenza di soggettività politica, si configura talvolta nei termini di un distanziamento rispetto a forme di linguaggio prettamente verbali. O, ancora, come un processo *attivo* che, attraverso il *silenziamento*, può essere volto a prevenire o a limitare la possibilità di parola di qualcuno o di se stessi. A questo riguardo, proprio il nesso tra silenziamento e auto-narrazione, ad esempio, costituisce una delle articolazioni che rendono particolarmente visibili, nei vari contesti, le relazioni di potere sia nei loro aspetti simbolici che materiali. Il corpo, sotto questo profilo, assume un’importanza

crescente (Massari 2017): basti pensare alle pratiche corporee che conducono i migranti all'abrasione dei polpastrelli per non lasciare le proprie impronte digitali; alle bocche cucite con ago e filo in occasione di proteste nei centri di accoglienza; o alle ferite inferte dalla tortura sui corpi e che, pur non verbalizzate, rivelano informazioni e forme di conoscenza al di là di ciò che gli individui intendono dire di sé (Beneduce 2008; Gatta 2021). Il silenzio, dunque, è emerso – nella comune esperienza del nostro uditorio – come una forma attiva di azione e, paradossalmente, come una forma di dialogo (De Genova 2005) che, in particolare nelle attività di fieldwork più ardue dove ci può essere solo un'interazione visiva con i protagonisti di determinati fenomeni sociali – quella che intercetta gli sguardi reciproci che si muovono all'interno di arcipelaghi scomposti – costituisce lo sfondo principale entro cui si svolge l'azione.

Ecco che quelle relazioni dense fatte di parole e di ascolto, ma anche di silenzi, di emozioni e di sguardi, che si stabiliscono durante gli incontri biografici, inducono inevitabilmente a un esercizio costante e attento dell'*autoriflessività*, in primo luogo da parte di chi – come il ricercatore, la ricercatrice – quelle relazioni le ha attivamente cercate, facilitate, costruite, organizzate. Gli spiragli, se non addirittura gli squarci, che i metodi biografici aprono e da cui talvolta riusciamo a intravedere il rimosso, il represso, il dissonante, l'indesiderato ci obbligano necessariamente a disancorare le nostre interpretazioni, ma anche le nostre convinzioni, dai soliti ormeggi. L'*autoriflessività* investe così non solo il nostro posizionamento sociale e politico come ricercatori e ricercatrici, ma anche i processi che in qualche modo con il nostro lavoro siamo o meno in grado di attivare. Come anche in altri tavoli dei vari World Café è stato ampiamente sottolineato, il nostro lavoro può contribuire a promuovere una maggiore incisività delle scienze sociali nel contribuire a favorire processi di emancipazione dei protagonisti dei fenomeni sociali di cui ci occupiamo solo se intendiamo questo percorso in termini bi-univoci, riflettendo e cercando di ricomprendere meglio – al contempo – anche il *nostro* ruolo e il *nostro* agire come studiosi/e.

In conclusione, concordavamo ampiamente, non è possibile assumere una posizione politicamente ed eticamente disimpegnata rispetto al lavoro che andiamo svolgendo. Ciò ha anche a che fare con tutta una serie di questioni che riguardano, ad esempio, l'*etica della e nella ricerca* e che va ben al di là dell'adesione formale a protocolli e best practices approvati dai comitati etici delle nostre istituzioni accademiche.

Prestare attenzione alla dimensione etica significa anche impegnarsi in una riflessione critica di più ampio respiro sulla *politica della produzione di conoscenza* nei diversi campi in cui siamo coinvolti/e, sul ruolo dei ricercatori e delle ricercatrici, sulle modalità attraverso cui i risultati delle ricerche non solo vengono prodotti, ma anche comunicati, disseminati nel dibattito scientifico e in quello pubblico.

Prestare attenzione alla dimensione etica significa anche impegnarsi in una riflessione critica di più ampio respiro sulla *politica della produzione di conoscenza* nei diversi campi in cui siamo coinvolti/e, sul ruolo dei ricercatori e delle ricercatrici, sulle modalità attraverso cui i risultati delle ricerche non solo vengono prodotti, ma anche comunicati, disseminati nel dibattito scientifico e in quello pubblico. I rischi che si profilano all'orizzonte, infatti, potrebbero essere insidiosi: penso al rischio di riprodurre strutture egemoniche, di riflettere forme di nazionalismo metodologico, di alimentare narrazioni essenzialistiche sui protagonisti delle nostre ricerche o di riflettere, seppur inconsapevolmente, discorsi e rappresentazioni che potrebbero indurre una visibilità distorta della voce e dell'agency dei partecipanti alla ricerca o condizionarne i loro spazi di azione.

### **Una riflessione conclusiva**

Le biografie degli *altri* sono destinate a intersecarsi strettamente con le biografie del *noi*: non so se questa frase, che mi viene oggi di affidare a queste ultime righe conclusive, avrebbe potuto riscontrare il consenso dei partecipanti al World Café sui metodi biografici e la giustizia sociale coordinato a Bergamo. Probabilmente apparirebbe forse riduttiva a un pubblico già ben consapevole di tutta una serie di questioni che hanno a che fare con i processi di soggettivazione che praticare una scienza sociale che si propone di avviare processi di emancipazione sociale necessariamente comporta. Questa soggettivazione o, come l'avevamo intesa in una pubblicazione recente della Rete Emancipatory Social Science, "risoggettivazione reciproca" (Massari, Pellegrino 2020, p. 15) passa attraverso forme di condivisione e di contaminazione che possono essere profondamente generative, visto che si tratta di attività che spesso illuminano territori emergenti di responsabilità sociale e azione politica. Pratiche di ricerca come queste non possono esimersi, ad esempio, di dare conto di una rappresentazione del migrare come atto politico, o di contribuire a ristrutturare cornici di senso all'interno delle quali richieste di uguaglianza, di partecipazione e giustizia possano trovare accoglienza. La sfida principale su cui siamo tenuti a confrontarci è forse quella di far sì che questo sapere *condiviso* oramai a più livelli nei vari dibattiti entro cui siamo immersi/e diventi propriamente un sapere *pubblico* che deve assumere, sempre più, una dimensione collettiva, connettendosi ai vari saperi circostanti, stabilendo relazioni con i gruppi sociali coinvolti, partecipando ai conflitti che li vedono protagonisti.

## Bibliografia

- Alasia F., D. Montaldi (1960) *Milano, Corea. Inchiesta sugli immigrati negli anni del «miracolo»*, Milano: Feltrinelli.
- Beneduce R. (2008) “Undocumented Bodies, Burned Identities: Refugees, Sans Papiers, Harraga – When Things Fall Apart”, *Social Science Information*, 47, 4, pp. 505-527.
- Breckner R., M. Massari (2019) “Biography and Society in Transnational Europe and Beyond. An Introduction”, *Rassegna italiana di sociologia*, 1, pp. 3-18.
- Brune. J. (1987) “Life as Narrative”, *Social Research*, 54, pp. 11-32.
- De Genova N. (2005) *Working the Boundaries. Race, Space, and “Illegality” in Mexican Chicago*, Durham: Duke University Press.
- Diena L. (1960) *Gli uomini e le masse*, Torino: Einaudi.
- Dolci D. (1956) *Inchiesta a Palermo*, Torino: Einaudi.
- Gallino L. (1962) “Sull’uso delle autobiografie come strumenti d’indagine”, *Quaderni di Sociologia*, 1, pp. 177-188.
- Gatta G. (2021) “Migration, Deportability, Memory. The Power of Silences and Self-narration”, *La Ricerca Folklorica*, 76, pp. 175-200.
- Giorgi A., M. Pizzolati M., E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Glissant E. (2005) *Poetica della relazione*, Macerata: Quodlibet.
- Jedlowski P. (2009) *Il racconto come dimora: Heimat e le memorie d’Europa*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Kohler Riessman C. (2008) *Narrative Methods for the Human Sciences*, Los Angeles: Sage.
- Massari M. (2017) *Il corpo degli altri. Migrazioni, memorie, identità*, Napoli-Salerno: Orthotes.
- Massari M. (2021) “Approccio biografico, autoriflessività e ricerca sociale”, in V. Pellegrino, M. Massari (a cura di), *Scienze sociali ed emancipazione. Tra teorie e istituzioni del sapere*, Genova: Genova University Press-GUP, pp. 71-75.
- Massari M. (2022) “*Our Lives and Bodies Matter: Memories of Violence and Strategies of Resistance among Migrants Crossing the Mediterranean*”, *Ethnic and Racial Studies*, 45, 16, pp. 458-477.
- Massari M., V. Pellegrino (a cura di) (2020), *Emancipatory Social Sciences. Le questioni, il dibattito, le pratiche*, Napoli-Salerno: Orthotes editore.
- Montaldi D. (1961) *Autobiografie della leggera*, Torino: Einaudi.
- Rosenthal G. (1993) “Reconstruction of Life Stories. Principles of Selection in Generating Stories for Narrative Biographical Interviews”, *Narrative Study of Lives*, 1, pp. 59-91.
- Scotellaro R. (1954) *Contadini del Sud*, Roma-Bari: Laterza.
- Schütze F. (2008) “Biography Analysis on the Empirical Basis of Autobiographical Narratives: How to Analyse Autobiographical Narrative Interviews, Part I+II”, *European Studies on Inequalities and Social Cohesion* 1+2.
- Thomas W.I., F. Znaniecki (1918-1920) *The Polish Peasant in Europe and America. Monograph of an Immigrant Group*, 5 volumi, Boston: Richard G. Badger.
- Vallini E. (1957) *Operai al Nord*, Roma-Bari: Laterza.





# **GAME-BASED METHOD: IL VIDEOGAME COME METODO. RIFLESSIONI DA UNA ESPERIENZA DI RICERCA SUGLI HIKIKOMORI**

**Felice Addeo**

Università degli Studi di Salerno

**Vincenzo Esposito**

Università degli Studi di Roma "Sapienza"

**Francesca Romana Lenzi**

Università di Roma "Foro Italico"

## **Introduzione**

Il lavoro presentato in questo contributo ha come obiettivo principale studiare il fenomeno degli Hikikomori (Saito 1998) utilizzando una impostazione metodologica basata su un artefatto visuale, nella fattispecie un videogioco.

Si attribuisce la paternità del fenomeno hikikomori (ma non del termine, contrazione di "shakaiteki hikikomori", ovvero ritirarsi dalla società) a Tamaki Saito, considerato il massimo esperto mondiale nello studio del fenomeno. Saito, nel 1998, pubblica *Hikikomori: Adolescence without End*, ove descrive questa particolare forma di ritiro sociale diffusasi in Giappone a partire dalla fine degli anni Settanta. Con Hikikomori si indica sia il fenomeno in sé, sia gli individui che presentano alcune caratteristiche che, come riassume il Ministero della salute, del lavoro e del welfare in Giappone, sono riconducibili al ritiro dalle attività sociali e al fatto di rimanere a casa quasi tutti i giorni (Kondo *et al.* 2013). Tra tali caratteristiche, che devono manifestarsi per almeno sei mesi, vi sono fobia scolare e ritiro scolastico, manie di persecuzione, sintomi ossessivi e compulsivi, comportamento regressivo, evitamento sociale, apatia, umore depresso, pensieri di morte e tentato suicidio, inversione del ritmo circadiano di sonno veglia e comportamento violento contro la famiglia, in particolare verso la madre. Sulla base di questi sintomi, il Ministero della Salute, del Lavoro e del Welfare (2003) ha definito delle linee guida per l'individuazione di un hikikomori: stile

di vita centrato sulla propria casa; ritiro completo dalla società per sei o più mesi; rifiuto scolastico e/o lavorativo; al momento di insorgenza del fenomeno nessuna diagnosi di schizofrenia, ritardo mentale o altre patologie psichiatriche rilevanti.

Attualmente, non esiste ancora una diagnosi univoca per identificare questo disturbo (Kato *et al.* 2016). Il DSM (Il Manuale Diagnostico e statistico dei disturbi mentali) ha classificato, nel 2018, l'Hikikomori come una sindrome culturale, legandola esclusivamente al contesto giapponese. Più di recente, l'ultima edizione del DSM (2022) ha invece inserito la sindrome Hikikomori nell'appendice delle psicopatologie, nell'attesa che essa possa fare il suo ingresso nella sezione ufficiale del manuale, anche grazie a varie ricerche svolte nel corso degli anni in paesi come Belgio (Vanhalst *et al.* 2015), Spagna (Malagon-Amor *et al.* 2011) e Italia (Pierdominici 2009; Crepaldi 2019), che hanno contribuito a puntare i riflettori sulla portata del fenomeno, estesa ben oltre i confini giapponesi. Il fenomeno hikikomori ha un rilievo sociologico e, in particolare, può essere interpretato alla luce della teoria durkheimiana per almeno due ragioni. La prima è la condizione di anomia che contraddistingue la genesi e lo sviluppo del fenomeno. La seconda è che esso è necessariamente osservabile come fatto sociale, ispirandoci agli studi sul suicidio dello stesso Durkheim, che nel 1897 inaugurò la storia della metodologia di stampo quantitativo (Corbetta 1999) su larga scala. Infatti, una delle domande più urgenti sul tema è se si tratti esclusivamente di una sindrome legata al contesto culturale. Saito in un'intervista del 2008 sostiene che gli Hikikomori di Giappone e Corea siano, a suo avviso, il prodotto di aree di cultura confuciana, le cui società hanno assimilato il Confucianesimo e, in particolare, il concetto di pietà filiale, ove i genitori accudiscono i figli per essere da questi accuditi in vecchiaia, dilatando la loro permanenza a casa e la loro deresponsabilizzazione. Tuttavia, oggi, anche in culture non confuciane, complici le recenti profonde crisi economiche e sanitarie, la perseveranza del ruolo filiale imperversa anche in età avanzata e, con essa, fenomeni di ritiro sociale ascrivibili a questa sindrome. In base ad uno studio (Taylor e Asmundson 2020), una delle possibili conseguenze dell'attuale pandemia potrebbe essere proprio l'aumento di questo disagio. Molti giovani – che già prima del lockdown presentavano alcuni tratti psicologici come la difficoltà a relazionarsi e la tendenza al ritiro sociale (Saito 1998) – potrebbero ora cronicizzare questa condizione, mutando l'isolamento forzato in isolamento volontario, e diventando a tutti gli effetti Hikikomori.



Figura 1

Vista la complessità del fenomeno Hikikomori, soprattutto per la difficoltà di raccogliere informazioni dai e sui ragazzi che hanno deciso di isolarsi, si è deciso di adottare un approccio metodologico incentrato su un medium vicino al loro mondo della vita quotidiana, il videogioco. In particolare, la raccolta dati è avvenuta tramite una *visual novel* (Salazar *et al.* 2013) dal titolo *Nostalgici Anonimi* (Fig. 1) sviluppata dalla software house Hufu-Interactive storytelling con la collaborazione della Fondazione Mite e dell'Istituto di Ortofonia di Roma.

*Nostalgici Anonimi* è una breve *visual novel* ambientata in un futuro dove le emozioni sono proibite e vengono “curate” in istituti che hanno l’obiettivo di far smettere di provare emozioni. Il giocatore agisce all’interno di uno di questi istituti, confrontandosi e interagendo con tre ragazzi in cura e il loro supervisore (un androide, l’essere perfetto per dirigere questo programma visto che non prova emozioni). Ogni dialogo influenza la storia e ne modifica il finale.

Il gioco è stato realizzato con il supporto e l’aiuto di un team di psicologi e psicoterapeuti in modo da raccontare al meglio le problematiche dei ragazzi. Il gioco di per sé non è una terapia ma un mezzo di comunicazione per i ragazzi che hanno difficoltà ad aprirsi al mondo: grazie a questa *novel*, i ragazzi possono finalmente esprimere le loro opinioni e i loro sentimenti. È possibile per i ragazzi prendere parte allo sviluppo del gioco grazie alle *community* su Reddit e Discord, in

questo modo si cercherà di creare una narrazione empatica e che abbia come centro argomenti significativi per i ragazzi. Al momento dello svolgimento della parte empirica del nostro lavoro il videogioco ha visto l'uscita di due capitoli, in futuro il gioco sarà incrementato con altri capitoli e la storia andrà avanti. La scelta delle piattaforme non è casuale. Discord, ad oggi, è considerata come l'applicazione prediletta per le community di videogiocatori (Arifianto e Izzudin 2021). Reddit è un sito web definito dagli utenti che lo frequentano come "la prima pagina di internet, una fonte per ciò che è nuovo su internet". La particolarità di Reddit sembra essere quella di dettare le "mode" su internet e sui social: argomenti trattati su Reddit tendono a diventare virali dopo pochi giorni su altre piattaforme (Anderson 2015).

### 1. Game-Based Method

Come accennato, si è deciso di adottare una metodologia *Game-Based* per la raccolta e l'analisi dei dati. I *Game-Based Methods* sono approcci utilizzati inizialmente all'interno della ricerca educativa che sfruttano alcuni videogame (chiamati talvolta anche *serious game*) per innovare i processi educativi, di insegnamento e di apprendimento (Rondon *et al.* 2013). Nel corso degli anni l'utilizzo dei videogame all'interno delle pratiche di ricerca si è esteso in molti ambiti, basti pensare alle pratiche di ricerca di mercato e di marketing che usano logiche di *gamification* (Hamari, Kovisto e Sarsa 2014), o all'ambito della ricerca medica (Papastergiou 2010) dove da anni si discute sull'impiego dei videogame per la cura di alcune patologie. Negli ultimi anni i videogiochi sono stati utilizzati in vari modi anche nell'ambito della ricerca sociale: come strumento per condurre indagini (Keush e Zhang 2017) o per rilevare (o "misurare") concetti complessi (Foroughi *et al.* 2016), come parte integrante di un disegno di ricerca (Denisova e Cairns 2015) o come prospettiva metodologica generale della ricerca (Zendle, Cairns e Kudenko 2015).

L'attenzione dei ricercatori si è focalizzata non solo sull'uso dei videogame all'interno del processo di ricerca e del disegno di ricerca, ma anche sui prodotti videoludici stessi. I videogiochi più importanti e giocati, da giovani e non, sono diventati veri e propri fenomeni sociali. Giochi come Fifa (Al-Asadi e Tasdemir 2021; Guins, Lowood e Wing 2022), Fortnite (Sanderson, Browning e DeHay 2020), GTA, Elder Scrolls e Call of Duty (Hajiheidari e Akram 2020) sono diventati oggetti di studio non solo per via della loro popolarità, ma anche perché hanno permesso la creazione di competizioni internazionali tra i diversi videogiocatori dando avvio all'era degli *Esports*<sup>1</sup> (Reitman *et al.* 2020). La nascita degli *Esports* ha portato i ricercatori a indagare queste nuove competizioni, i suoi partecipanti e le sue dinamiche. L'attenzione è stata posta sui più giovani in età scolare che vengono identificati come studenti-atleti (Sanderson, Browning e DeHay 2020), e sul ruolo delle donne nelle competizioni sportive (Rogstad 2022). È stato deciso di utilizzare un prodotto videoludico come modalità di

1. Il termine "*Esport*" si riferisce a un fenomeno culturale che comprende tutte le attività agonistiche ricreative condotte attraverso l'uso di tecnologie elettroniche.

raccolta dati per via della difficoltà a reperire hikikomori che scelgano di farsi intervistare spontaneamente. Una delle caratteristiche principali dei ragazzi che sono diventati hikikomori è appunto quella di evitare contatti con persone conosciute e sconosciute (Saito, 1998; Crepaldi, 2020). Grazie alla *visual novel Nostalgici Anonimi* si è riusciti, in parte, ad oltrepassare questo limite.

La scelta stessa del genere videoludico (*visual novel* e non giochi di ruolo o di azione) è stata fatta per permettere ai soggetti coinvolti nell'indagine di porre una riflessione dopo aver giocato. Questo perché il gioco permette diverse scelte, ogni scelta porterà a una conclusione della storia diversa e a uno sviluppo diverso della trama. In questo modo i ragazzi possono rigiocare parti del gioco e fare scelte diverse e riflettere sulle varie ramificazioni della storia. In questo modo sono stati ottenuti due risultati: in primo luogo sono stati raccolti commenti e riflessioni dei ragazzi hikikomori, in secondo luogo, le riflessioni sono servite anche a migliorare il videogioco, in un meccanismo di co-produzione (Rose e Kalathil 2019), in cui i giocatori hanno aiutato gli sviluppatori del videogame a migliorare il loro prodotto sia dal punto di vista tecnico, sia da quello della rappresentazione del fenomeno, prendendo coscienza di disattenzioni o superficialità nel trattare il tema in cui si è, involontariamente, incappati.

## 2. Raccolta dati

La parte empirica è stata svolta con l'aiuto di un artefatto visuale che ha permesso ai ragazzi di esprimersi su un tema delicato di loro conoscenza. Il videogioco, disponibile gratuitamente sulla piattaforma Steam<sup>2</sup>, aveva al suo interno le coordinate e i link per accedere a due forum, creati appositamente per la *community*, in cui condividere le loro riflessioni.

Le *community* sono state create su Discord e su Reddit.

Importante anche è la scelta del genere videoludico, in questo caso si è optato per una *visual novel* per determinate ragioni. La *visual novel* è un sottogenere nato in Giappone, contesto in cui gode di visibilità e diffusione, e che fa del suo punto di forza la caratterizzazione dei personaggi, enigmi, caratteristiche interattive con l'ambiente e la possibilità di compiere scelte che possono incidere sulla trama e sui diversi finali (Salazar 2013). Grazie a queste caratteristiche la *visual novel Nostalgici Anonimi* è riuscita a coinvolgere i ragazzi facendoli riflettere su un tema delicato e al contempo si è riusciti a mantenere il valore di divertimento proprio dei videogiochi.

Il campionamento utilizzato è stato di tipo non probabilistico. La maggior parte di chi ha lasciato il proprio commento è stato raggiunto tramite la piattaforma Steam, dove il videogioco è presente e scaricabile in modo gratuito e da cui si può accedere alle community connesse a *Nostalgici Anonimi*. Tuttavia, alcuni videogiocatori, hikikomori, sono stati "assunti" dalla Fondazione Mite: sono stati quindi invitati a scaricare la *visual novel* e a rispondere attivamente alle interazioni sui gruppi Discord e Reddit.

2. Piattaforma dove poter scaricare a pagamento o in modo gratuito videogiochi per Pc.

### 3. Analisi dei risultati

Le informazioni sono state raccolte attraverso due modalità. In un primo momento, ci si è concentrati sui commenti e sulle interazioni tra gli utenti delle *community* create su Discord e Reddit. In questo caso la raccolta è avvenuta direttamente dal videogioco in quanto le *community* sono direttamente collegate e vi si può accedere dalla *visual novel*.

In un secondo momento sono state svolte delle interviste ermeneutiche (Addeo e Montesperelli 2007) ai *game labs* di Roma. In questo caso chi ha partecipato all'intervista ha potuto prima provare il gioco in loco e dopo ha potuto esprimere le sue opinioni rispondendo alle domande degli intervistatori.

Abbiamo quindi a che fare con due tipi di informazioni diverse, quelle raccolte tramite il videogioco sono perlopiù commenti, raccolti sempre online, ma in momenti diversi. Dei 41 commenti raccolti partendo dal videogioco, 21 sono stati ottenuti grazie a sessioni di gioco individuali, mentre 20 sono stati raccolti ai *game labs*.

I commenti sono stati poi analizzati dividendoli in tre categorie;

- Emotivo: i commenti che concernono le emozioni e i ricordi suscitati dopo aver giocato al videogioco;
- *Gameplay*: i commenti che riguardano direttamente le meccaniche del videogioco;
- Narrazione: i commenti che riguardano scelte narrative direttamente collegate alla storia e ai finali multipli.

Come si può notare la maggior parte di chi ha commentato si è focalizzato sul lato tecnico del gioco e sul *gameplay*. Questo probabilmente ci fa notare come il gioco sia stato scelto non solo per l'argomento, ma anche per il genere. La *visual novel* è un sottogenere con uno zoccolo duro molto radicato e che gode di grande seguito (Salazar 2013) quindi non è inverosimile che molte persone si siano avvicinate al gioco perché interessate al *gameplay* e alle sue funzioni. Al momento della raccolta dati i giocatori che hanno provato il gioco sono stati più di 600, di questi circa la metà lo ha concluso. I giocatori che hanno commentato sono stati 21. Il periodo preso in considerazione va da novembre 2021, data di uscita del gioco, a marzo 2022. Per i 21 commenti online non possiamo conoscere molte informazioni sugli utenti, a parte l'età dichiarata, per via delle politiche sulla privacy di Steam.

In questo caso l'attenzione è posta soprattutto sulle scelte e come queste influenzino il contesto e gli altri personaggi del gioco:

sarebbe interessante poter vedere la complessità emotiva dei tre ragazzi "malati", così che quando si fa una scelta di gioco, per incoraggiare ad esternare le emozioni, si sa già che si può aiutare un personaggio ma non necessariamente anche gli altri personaggi...ognuno può aver bisogno di scelte e risposte diverse! (Commento raccolto online, Utente 16 anni).

Il comparto narrativo è stato oggetto di commenti soprattutto da chi ha giocato online. In questa categoria abbiamo inserito anche i commenti relativi ai personaggi in quanto parte integrante della trama. Sono proprio i personaggi a essere al centro dei commenti relativi alla trama, questo ci dà l'idea del come siano fondamentali per una buona visual novel personaggi ben caratterizzati e interessanti:

Il mio personaggio preferito è sicuramente Kyle perché mi rimanda sensibilità e introspezione; invece, il personaggio di Angel è quello in cui mi rispecchio di meno e che mi ha irritato di più durante il gioco (Commento raccolto online, Utente 22 anni).

I commenti riguardanti l'aspetto emotivo del videogioco raccolgono le opinioni dei videogiocatori riguardanti le emozioni e le sensazioni che il gioco ha suscitato in loro dopo aver giocato. I commenti raccolti online che rientrano in questa categoria si basano soprattutto sulle sensazioni che trasmettono i personaggi e le situazioni del gioco ai giocatori che proseguono avanti nella storia. Nei commenti invece raccolti ai *game labs* di Roma l'attenzione è posta soprattutto alle carte scelte da chi ha giocato e cosa ha provato nello sceglierle:

pensavo sarebbe stato più facile scegliere una carta che mi rappresentasse; invece, ho avuto un po' di difficoltà, in particolare ero indeciso tra due, l'angelo con la spada e quella del lupo... alla fine ho scelto quest'ultima del lupo perché mi trasmette un senso di forza e coraggio (Commento raccolto ai *game labs*, Ragazzo 17 anni).

vorrei vedere in Angel un atteggiamento più robotico e meno rabbioso e cattivo (d'altronde la rabbia è sempre un'emozione), in più vorrei avere più un "show don't tell" che non si deve tradurre in cinematics ma anche solo nel dialogo nel non spiegare ogni parola il nucleo del discorso, ma che si veda anche negli atteggiamenti descritti...insomma meno conversazioni e più "terapia" per questa supposta malattia che faccia intendere il malessere che Angel vuole provocare (Commento raccolto online, Utente 18 anni).

Per quanto riguarda le interviste ermeneutiche svolte faccia a faccia ai *game labs*, il *range* di età degli intervistati va dai 13 ai 25 anni e le interviste hanno avuto la durata media di 30 minuti. Sono state somministrate a persone che volontariamente hanno voluto prestarsi a rispondere alle domande dopo aver giocato alla *visual novel* in presenza. In questo caso l'intervista ha avuto come focus 3 argomenti fondamentali:

1. Cosa ti ha colpito maggiormente del gioco *Nostalgici Anonimi*?
2. A chi suggeriresti il gioco?
3. Ci sono aspetti del gioco che cambieresti o miglioreresti?

Dopo aver raccolto e trascritto le interviste prima le abbiamo suddivise in aree tematiche e poi le abbiamo analizzate.

*Cosa ti ha colpito maggiormente del gioco Nostalgici Anonimi*

Uno dei focus principali è stato capire cosa ha colpito di più i videogiocatori della *visual novel* a cui hanno giocato. Gli intervistati possono essere ripartiti in tre gruppi differenti in base a ciò che

maggiormente ha destato il loro interesse: il tema del videogioco, i personaggi o il genere scelto per raccontare la storia.

Chi ha posto la propria attenzione sui personaggi si è concentrato specialmente sul cattivo della storia che ha appassionato molto i videogiocatori:

Mi hanno colpito le differenze tra i vari personaggi, all'inizio Angel mi ha molto infastidito, mi è sembrato insopportabile, penso renda molto bene la freddezza di un automa, ma non capisco perché debba essere così duro con i ragazzi (Studente scuola superiore di secondo grado, 14 anni).

Ad alcuni a sorprendere è stato il tema proposto all'interno dell'avventura grafica:

in generale mi piace molto l'obiettivo stesso del gioco, cioè provare ad aiutare i protagonisti a ribellarsi ad un mondo troppo asettico e cercare un modo per essere più felici (Lavoratore autonomo, 25 anni).

Infine c'è chi si è concentrato sul genere della *visual novel*:

All'inizio mi ha colpito, un po' in negativo, il fatto che ci fosse tanto dialogo più che azione o scelte da fare, poi invece entrando nel vivo del gioco, mi è piaciuto conoscere alcune caratteristiche dei personaggi (Studente universitario, 23 anni).

*A chi suggerirebbe il gioco?*

È stato chiesto agli intervistati a chi avrebbero suggerito il videogioco appena provato. In questo caso c'è chi lo suggerirebbe a persone perché fan del genere *visual novel*:

Lo suggerirei al mio ragazzo che è molto interessato alle visual novel e alle novità in quest'ambito. Piacerebbe anche a mia sorella, che ha 16 anni e che anche lei segue molte visual novel (Studentessa universitaria, 20 anni).

Altri invece indicano come non sia comunque un videogioco per i più piccoli:

Secondo me non è un gioco per bambini perché fa riflettere su questioni non semplici (Studente universitario, 23 anni).

*Ci sono aspetti del gioco che cambieresti o miglioreresti?*

In questo caso gli intervistati sono d'accordo all'unanimità sul fatto che non ci sono miglioramenti che farebbero, ma aggiungerebbero più capitoli alla storia così da continuare l'avventura:

Miglioramenti non mi vengono in mente, ma andrei avanti con gli episodi per vedere come evolve la storia e cosa accadrà ai ragazzi (Studente universitario, 20 anni).

#### **4. Discussione dei risultati e limiti dello studio**

Il metodo utilizzato ha avuto il pregio di aver eliminato la distanza ricercatore/intervistato, in questo modo la ricerca e la creazione del videogioco è



andata avanti in co-produzione tra gli sviluppatori e i giocatori.

Utilizzare un videogioco come strumento di raccolta dati, inoltre, sembra aver avuto il pregio di riuscire a coinvolgere ragazzi hikikomori facendoli esprimere, cosa che non è possibile con un approccio di raccolta dati tradizionale.

Il lavoro presentato in queste pagine è ancora in fase embrionale. Questo perché la *visual novel* ha visto l'uscita di soli due capitoli, i commenti raccolti quindi riguardano soltanto questa prima parte della storia. Un altro problema riguarda la ridotta quantità di commenti raccolti: quando sarà concluso il rilascio dei capitoli della *visual novel*, i commenti aumenteranno e si svolgerà una successiva analisi.

Un altro problema riscontrato durante l'analisi dei commenti è relativo al campione dei videogiocatori che hanno rilasciato commenti. In questo caso il campione è formato da chi ha giocato alla *visual novel* e non tutti erano hikikomori. Questo perché il gioco si trova gratis sulla piattaforma Steam ed è accessibile a tutti, questo motivo, unito al fatto che i commenti sono stati fatti in forma anonima, comporta l'impossibilità di capire se chi ha commentato sia un hikikomori o meno. Il lavoro presentato in queste pagine ha sfruttato un medium visuale e interattivo come il videogame per studiare gli hikikomori; i ricercatori stimolati dalle opportunità offerte da questo approccio hanno tentato e sono riusciti a limare le distanze con l'oggetto di studio.

## Bibliografia

- Addeo F., P. Montesperelli (2007) *Esperienze di analisi di interviste non direttive*, Roma: Aracne Editore.
- Anderson K.E. (2015) "Ask me anything: what is Reddit?", *Library Hi Tech News*, 32, 5, pp. 8-11.
- Al-Asadi M.A, S. Tasdemir (2021) "Empirical Comparisons for Combining Balancing and Feature Selection Strategies for Characterizing Football Players Using FIFA Video Game System", *IEEE Access*, 9, pp. 149266-149286.
- Arifianto M.L., I.F. Izzudin (2021) "From Gaming to Learning: Assessing the Gamification of Discord in the Realm of Education", *7th International Conference on Education and Technology (ICET)*, pp. 95-99.
- Corbetta P. (1999) *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna: Il Mulino.
- Crepaldi M. (2019) *Hikikomori. I giovani che non escono di casa*, Roma: Alpes.
- Guins E., H. Lowood, C. Wing (2022) *EA Sports Fifa. FEELING THE GAME*, New York: Bloomsbury.
- Hajiheidari H., K. Akram (2020) "Identification in the Process of Video Games Case Study of Four Prominent Games: Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder Scrolls: Skyrim, and Call of Duty (COD)", *Journal of Applied Sociology*, 31, 3, pp. 35-56.
- Hamari J., J. Koivisto, H. Sarsa (2014) "Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification", *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 3025-3034.
- Kato T.A., R. Hashimoto, K. Hayakawa, H. Kubo, M. Watabe, A.R. Teo, S. Kanba (2016) "Multidimensional anatomy of modern type depression in Japan: A

- proposal for a different diagnostic approach to depression beyond the DSM-5”, *Psychiatry and clinical neurosciences*, 70,1, pp. 7-23.
- Kondo N., M. Sakai, Y. Kuroda, Y. Kiyota, Y. Kitabata, M. Kurosawa (2013), “General condition of hikikomori (prolonged social withdrawal) in Japan: psychiatric diagnosis and outcome in mental health welfare centres”, *International Journal of Social Psychiatric*, 59,1, pp. 79-86.
- Malagon-Amor D., *et al.* (2015) “Hikikomori in Spain: A descriptive Study”, *International Journal of Psychiatry*, 61.
- Papastergiou M (2009) *Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review*, *Computers & Education*, 53, 3, pp. 603-622.
- Pierdominici C. (2008) “Intervista a Tamaki Saito sul fenomeno Hikikomori”, *Psychomedia*.
- Reitman J.G., M.J. Anderson-Coto, M. Wu, J.S. Lee, C. Steinkuehler (2020) “Esports Research: A Literature Review”, *Games and Culture*, 15, 1, pp. 32-50”.
- Rogstad E.T. (2022) “Gender in eSports research: a literature review”, *European Journal for Sport and Society*, 19, 3, pp. 195-213.
- Rondon S., F.C. Sassi, C.R. Furquim de Andrade (2013) “Computer game-based and traditional learning method: a comparison regarding students’ knowledge retention”, *BMC Med Educ*, 13, 30.
- Saito T. (1998) *Adolescence without end*, Minnesota University press, USA Minneapolis.
- Salazar F.L., T. Nakajima, T. Alexandrova (2013) “Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment”, in J.J. Park, H.R. Arabnia, C. Kim, W. Shi, J.M. Gil (a cura di), *Grid and Pervasive Computing. GPC 2013. Lecture Notes in Computer Science*, vol 7861. Berlin, Heidelberg: Springer, pp. 234-243.
- Sanderson J., B. Browning, H. DeHay (2020) “‘It’s the Universal Language:’ Investigating Student-Athletes’ Use of and Motivations for Playing Fortnite”, *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics* 13, pp. 22-44.
- Vanlthast T., S. Bart, L. Koen, V.P. Stijn, W.S. Molly, A. Steven (2015) “Why do the lonely stay lonely? Chronically lonely adolescent. Attribution and emotions in situations of social inclusion and exclusion”, *Journal of Personality and Social Psychology* 109, 932.

# UN VIDEOGIOCO PER L'ORIENTAMENTO UNIVERSITARIO. PRINCIPI DI DESIGN E OPPORTUNITA' DI SVILUPPO

**Federica Bianchi**  
**Mario Giampaolo**  
**Caterina Garofano<sup>1</sup>**  
Università di Siena

## Introduzione

Il gioco è stato a lungo considerato, nell'ambito delle scienze sociali, un'attività di carattere marginale, quasi a voler affermare, più o meno esplicitamente, che la ricerca sul tema non fosse in grado di aggiungere nulla di significativo alla teoria (Mongardini 1993). Spesso, inoltre, non prestandosi a una facilità di definizione, la dimensione del gioco è stata considerata una categoria "residuale", nella quale far confluire tutti quei processi che non possono essere fissati "in forma unilineare" (Mongardini 1993, p.19) nelle loro componenti. Questa prospettiva sembra oggi essere definitivamente superata: che esista uno stretto rapporto tra società e gioco – anche in termini di valori che quest'ultimo può veicolare e di modalità di strutturazione delle relazioni fra i soggetti – è indiscusso: già un autore come Simmel lo aveva sostenuto ed evidenziato nelle sue riflessioni (1983 [1917]).

Occorre, quindi, mettere in evidenza come il gioco rappresenti uno degli elementi indispensabili e centrali nel processo di formazione dell'identità umana e che esista un legame stretto, sempre più forte, tra esso, l'arte e la società (Bottai 2018). Analizzato in relazione ai suoi effetti psicologici e pedagogici, ma anche nella sua veste di concetto e fenomeno sociale, si lega infatti direttamente all'organizzazione della società (Huizinga 1964)<sup>2</sup>, al punto da poter affermare che "esiste un parallelismo tra strutture ludiche e funzioni sociali" (Iannuzzi 2021; Russo 2014, p.17; Caillois 2000). Di questo è consapevole l'ormai consolidato ambito di ricerca denominato *game studies*, frutto dell'intersezione tra discipline umanistiche, sociali e informatiche.

1. Sebbene il contributo sia il risultato di una riflessione comune, Francesca Bianchi ha scritto l'Introduzione, il paragrafo 1 e le Considerazioni conclusive, Mario Giampaolo i paragrafi 2 e 4, Caterina Garofano il paragrafo 3.

2. Sulla concezione del gioco da parte dello storico Johan Huizinga si veda anche Pecchinenda (2003): il gioco, per il noto storico olandese, è qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico e una reazione psichica fisiologicamente determinata; come tale, il gioco oltrepassa i limiti dell'attività biologica, è una funzione che contiene un senso; al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita e che mette un senso nell'azione del giocare; ogni gioco significa dunque qualcosa. Inoltre, l'autore ricorda come il fondamentale bisogno di gioco debba essere considerato in modo ampio come necessità, appartenente

## 1. Videogiochi, gioco e sviluppo identitario: prospettive per l'orientamento

Se oggi assistiamo a trasformazioni significative nel modo in cui i soggetti costruiscono e rappresentano la propria identità (Pecchinenda 2003), è necessario andare alla ricerca di nuovi paradigmi e nuove metafore che possano descrivere ed esplicitare le caratteristiche di tali mutamenti. L'identità individuale può essere considerata come uno strumento (un costrutto sociale) tecnologico attraverso il quale monitorare e far funzionare una quantità praticamente infinita di vite, di rappresentazioni diverse della realtà. È in quest'ottica che i videogame si fanno carico "di un antico e mai sopito bisogno di immaginario, proprio dell'essere umano, in cui la sostanza del sogno si mescola a quella della realtà" (Pecchinenda 2003, p.149). Il gioco, oltre a essere un *fine*, può diventare un *mezzo* per raggiungere obiettivi diversi dal puro divertimento anche se occorre comprendere verso quali obiettivi venga convogliato come *strumento*.

Da un lato, cresce la significatività del gioco e del videogioco all'interno della società, dall'altro mutano "significato" e "funzione socioculturale" da esso posseduti (Iannuzzi 2021). Il gioco implica il coinvolgimento simultaneo di più elementi attraverso il dispiegarsi di una logica di funzionamento precisa (Iannuzzi 2021) e, anche per questo motivo, è da considerarsi come un *processo di apprendimento* in cui giocatrici e giocatori interagiscono con esso per apprendere regole e strategie, adattando e acquisendo competenze di gioco in modo da avanzare e progredire all'interno dello stesso (Lindley e Sennersten 2008).

Nonostante la diffusione di un certo scetticismo e di resistenze nel campo educativo, le ricerche mostrano come il videogioco abbia effetti positivi dal punto di vista cognitivo, motivazionale, emozionale e sociale (Granic, Lobel e Engels 2014); inoltre esso è associato ad abilità spaziali elevate (Green e Bavelier 2012), a capacità di problem solving (Cooper 2014) e a persistenza (Shute, Ventura e Kim 2013). Il videogioco può fornire un contesto immersivo e autentico per la sperimentazione e la comprensione situata, agendo quindi come induttore dell'apprendimento attivo (Barab *et al.* 2005; Clark, Tanner-Smith e Killingsworth 2014): occorre ricordare che è tra un gioco e l'altro che vengono spesso create le soluzioni più innovative ad aspetti inerenti la routine quotidiana (Pecchinenda 2003).

Più analiticamente, si ritiene che il videogioco sia uno strumento capace di educare alla sconfitta e/o alla vittoria ma anche alla cooperazione mentre allena al pensiero divergente. Inoltre, la situazione di gioco agisce come leva di inclusione sociale attraverso l'arte del coinvolgimento, uno dei fattori chiave della partecipazione (Bottai 2018).

In senso lato, i videogiochi possono fornire un contesto immersivo e autentico per la sperimentazione della conoscenza situata, quindi fungono da inneschi articolati per l'apprendimento attivo (Barab *et al.*, 2005; Clark *et al.*, 2011; Clark, Tanner-Smith e Killingsworth 2014;

a ogni società umana, di risolvere armonicamente e con soddisfazione le proprie contraddizioni.

Gee 2004; Squire 2003). È anche emerso come la loro efficacia per l'apprendimento dipenda dalla natura dell'apprendimento da promuovere, dalle caratteristiche del gioco e dal modo in cui viene utilizzato nel processo di insegnamento (Clark *et al.* 2011; Clark, Tanner-Smith e Killingsworth 2014; Hays 2005; Ke 2008; Ota e DuPaul 2002; Vogel *et al.* 2006).

La sfida, per il dibattito scientifico, diventa quindi integrare l'apprendimento negli elementi *core* del videogioco senza snaturarne la parte divertente (Garris, Ahlers e Driskell 2002). Allo stesso tempo, occorre considerare che la ricerca che esamina la progettazione dei legami tra apprendimento e *gameplay* è ancora limitata e sporadica (Habgood e Ainsworth 2011; Ke 2016) così come limitato è lo studio in ambito scientifico anche perché, come si è anticipato, occuparsi dello studio del gioco è stato visto per diverso tempo come un gioco.

## **2. Il videogioco: domanda di ricerca e giustificazioni per il suo utilizzo**

Il contributo che qui si presenta descrive le azioni di un progetto finanziato dai Piani per l'Orientamento e il Tutorato 2021<sup>3</sup> che ha avuto la finalità di implementare azioni innovative per l'orientamento al lavoro (Fabbri e Giampaolo 2021; Bianchi 2021). Gli autori hanno svolto interviste preliminari con docenti di scuole superiori di II grado che nel proprio istituto scolastico si occupano di orientamento, raccogliendo le opinioni di esperte ed esperti che quotidianamente lavorano sui temi della transizione scuola-università-lavoro. Le interviste hanno indicato la possibilità di mettere a punto attività di orientamento seguendo soprattutto modalità interattive e divertenti, facendo emergere l'idea di sviluppare uno strumento che simulasse un contesto universitario, permettesse di creare veridicità mediante una rappresentazione del reale che coinvolgesse studentesse e studenti. Ma in che modo sfruttare la veridicità delle rappresentazioni per potenziare le proposte di orientamento tradizionali per giovani che intendono avvicinarsi all'istruzione universitaria? La realizzazione di un videogioco che permette a giocatrici e giocatori di esplorare spazi universitari riprodotti ma realmente esistenti (aule, biblioteca, caffetteria, segreteria studenti, laboratori di ricerca) in cui risolvere enigmi per raccogliere informazioni su Corsi di Laurea e servizi universitari è sembrata una possibile risposta alla domanda di ricerca. Il videogioco, sviluppato grazie al sistema Minecraft, riproduce il Campus del Pionta, sede dell'Università di Siena nella città di Arezzo (figura 1).

**3.** Il videogioco è stato realizzato grazie ai fondi del Ministero dell'Università e della Ricerca.



Figura 1. La Palazzina dell'orologio nel Campus del Pionta sede della segreteria studenti, dell'help desk e dei laboratori di ricerca.

Minecraft è uno dei videogiochi più scaricati al mondo. Ciò che lo caratterizza è il fatto di essere un videogioco “sandbox”, che non propone obiettivi specifici e predefiniti da perseguire, piuttosto strumenti e opzioni che rendono il giocatore libero di esplorare gli scenari e di scegliere le proprie mosse. Tale videogioco ha consentito, quindi, una riproduzione degli ambienti del campus universitario, all'interno del quale il giocatore può muoversi liberamente, proprio come se stesse visitando il luogo di persona.

La scelta dello strumento videoludico può, inoltre, essere giustificata perché:

- attrattivo e motivante per studentesse e studenti delle scuole superiori. Si tratta di giovani che rientrano nella Generazione Z per la quale è molto diffuso il bisogno di sperimentazione e creatività e che, dopo valori quali amicizia, amore e famiglia, conferiscono importanza al divertimento<sup>4</sup> (Arnett 2000; Pitti e Tuorto 2021);
- risorsa di apprendimento. Attraverso il gioco, inteso come processo con un suo specifico svolgimento, regole e obiettivi determinati, studentesse e studenti possono acquisire competenze trasversali quali autonomia, responsabilità, presa di decisione, valutazione del rischio, problem solving;
- strumento di orientamento universitario e al lavoro. Il videogioco possiede una duplice finalità: non è solo un dispositivo di orientamento universitario che facilita la scelta della carriera accademica ma è anche strumento di orientamento al lavoro poiché amplia la riflessione sulle prefigurazioni lavorative dei professionisti delle scienze sociali. Lo sviluppo di un videogioco

4. Le attuali generazioni hanno usufruito dei videogiochi molto più a lungo delle precedenti, tanto da farne ormai una parte dell'immaginario collettivo e del tessuto culturale della società più di quanto immaginiamo (Caporale 2018).

da parte di docenti e ricercatori di questo settore che non posseggono abilità di *game design*, infatti, contribuisce a mettere in crisi l'idea che per realizzare un videogioco siano necessarie competenze tecniche specifiche delle professioni informatiche, aprendo ad una concezione del professionista sociale come professionista a-settoriale, contaminato e a banda larga (Butera 2021).

### **3. La *Design-based research* per lo sviluppo del videogioco**

Il processo di sviluppo del videogioco ha seguito il metodo della *Design-based research* (Brown e Collins 1992; Barab e Squire 2004; Philippakos, Howell e Pellegrino 2021). La *Design-based research* ci consente, specialmente in casi come questo, di studiare l'apprendimento in situazione attraverso la progettazione e la produzione di uno strumento didattico, contribuendo allo sviluppo di ambienti di apprendimento innovativi che integrino i principi di progettazione con *affordance* tecnologiche (Herrington *et al.*, 2007). Lo scopo principale di questo metodo è, in altri termini, affrontare problemi complessi nei contesti educativi al fine di costruire un collegamento più stretto tra la ricerca educativa e i problemi del mondo reale (Sari e Lim 2012; Amiel e Reeves 2008), ciò proprio mentre “si pensa al supporto e allo sviluppo di prodotti prototipali per risolvere problemi complessi agendo in un contesto autentico e specifico” (Lai, Calandra e Ma 2009, p. 120). Il metodo si rappresenta con un andamento ricorsivo (figura 2) di cui Plomp (2009), partendo da una sintesi della letteratura, definisce le tre fasi principali:

1. *Ricerca preliminare*, in cui raccogliere e analizzare i bisogni provenienti dal contesto, facendo riferimento alle teorie e alla letteratura, al fine di sviluppare un quadro teorico concettuale per lo studio;
2. *Fase di prototipazione*, ossia sviluppare soluzioni informate da principi di progettazione esistenti, dai dati raccolti durante la ricerca preliminare con conseguente fase di testing;
3. *Fase di valutazione*, ossia fase analisi, di ri-progettazione e implementazione della soluzione.

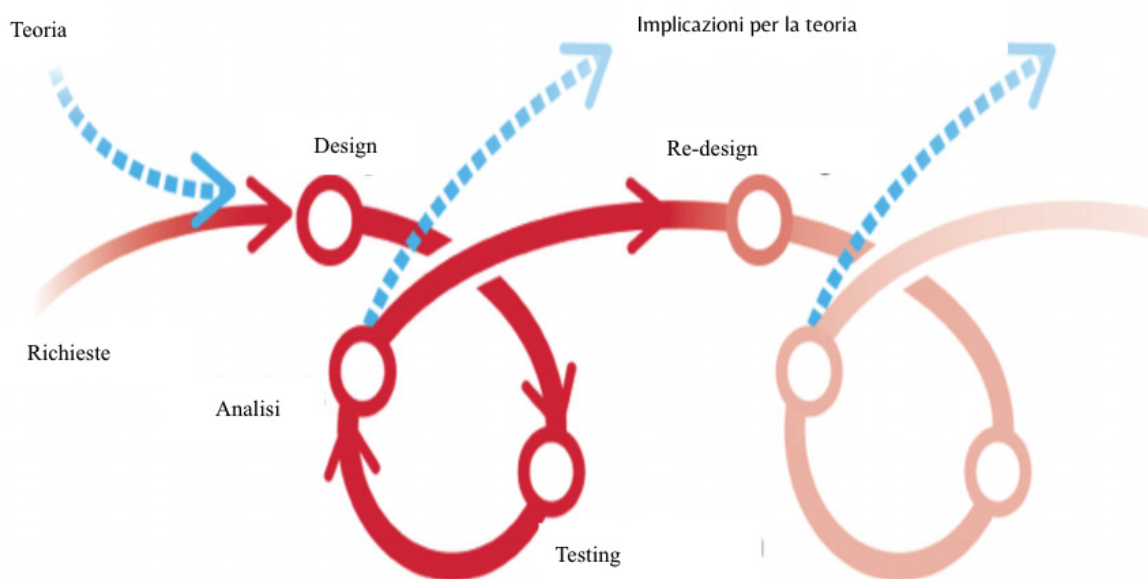


Figura 2. Il modello della Design-based research

Durante la ricerca preliminare per la progettazione del videogame sono stati coinvolti diversi attori organizzativi tra cui insegnanti della scuola secondaria di secondo grado, docenti e ricercatori universitari, *game designer*. Il bisogno di partenza cui si è cercato di rispondere con la progettazione del videogioco è stata, come precedentemente anticipato, la richiesta congiunta da parte di coloro che si occupano di orientamento universitario di trovare una modalità alternativa per innovare le attività di orientamento tra scuola, università e mondo del lavoro. Oltre all'individuazione del bisogno, la letteratura di riferimento e le ricerche che indicano i principi di progettazione di videogiochi educativi (Ke 2016) sono state fondamentali in questa fase.

La fase di prototipazione è consistita nella raccolta delle informazioni sul Campus del Pionta, sopralluoghi, foto e note di campo per condividere le diverse funzionalità degli spazi e la rappresentazione grafica e ludica che questi avrebbero avuto nel videogioco. Successivamente si è proceduto al lavoro pratico di costruzione dell'ambiente su piattaforma Minecraft ad opera della *game designer*<sup>5</sup>. Tale lavoro è stato intervallato da diversi momenti di supervisione e condivisione degli elementi di criticità cui hanno partecipato i diversi attori organizzativi; una volta finalizzato il prototipo si è passati alla fase di testing.

Il testing segue una logica di "ricerca per errori" che comporta aggiustamenti e miglioramenti del prototipo, un adattamento dei principi teorici allo specifico caso e un eventuale re-design del prodotto. Per quanto riguarda la fase di testing, sono stati coinvolti mediante un campionamento di convenienza studentesse e studenti del 4° e 5° anno di scuola secondaria di secondo grado coinvolti nel Progetto POT; studentesse e studenti del primo anno del Corso di

5. A tale proposito desideriamo ringraziare la dott.ssa Alba Telerico, sviluppatrice del Progetto.



Laurea in Scienze dell'educazione e della formazione, giocatrici e giocatori di Minecraft iscritti a tre community su Facebook. Il testing prevede sessioni di circa trenta minuti in cui chi gioca deve trovare le leve nascoste per aprire le porte della segreteria studenti, dell'help desk e dei laboratori di ricerca (figura 3).

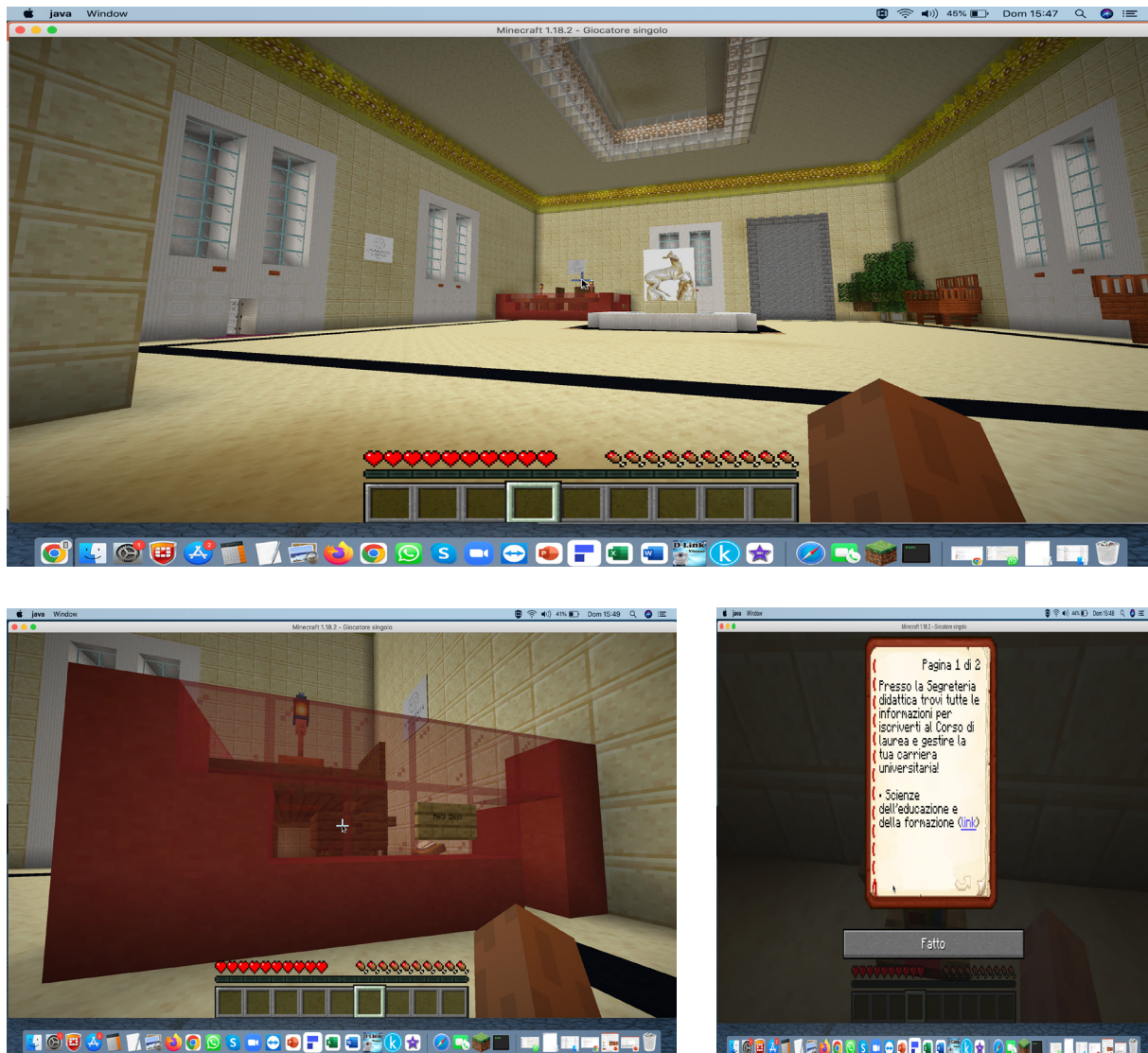


Figura 3. Interno della palazzina dell'Orologio. Rivolgersi a help desk è utile per ricevere informazioni.

In questi spazi è collocato un libro contenente informazioni sui Corsi di laurea triennale e magistrale in Scienze dell'educazione, sui servizi disponibili nel Campus e sui progetti di ricerca dei docenti dei Corsi di Laurea sopra menzionati. Al termine della sessione di gioco sono state raccolte le opinioni dei giocatori attraverso un sondaggio il cui

fine è comprendere come i principi di design possano essere adattati ulteriormente per questo specifico ambiente.

#### 4. I principi di design utilizzati per favorire processi di apprendimento

Tra le ricerche che indicano quali principi di design seguire per l'integrazione di processi d'apprendimento durante il gioco, l'analisi di Ke (2016) è stata ritenuta dagli autori quella più significativa per la qualità delle analisi svolte. I suoi studi individuano cinque categorie che riassumono il modo con cui i videogiochi permettono di: (1) attivare e acquisire conoscenza; (2) divenire abili nei processi di rappresentazione, simulazione o contestualizzazione; (3) creare spazi di apprendimento; (4) adottare momenti riflessivi e iterativi e, infine, (5) ricevere supporto. In queste cinque categorie si situano le scelte effettuate durante la ricerca preliminare e la fase di prototipazione che sono state poi discusse con sei giocatrici di età compresa tra i 15 e i 25 anni per lo sviluppo della versione definitiva del videogioco (Tab. 1).

<b>Attivare e acquisire conoscenza</b>
L'ambiente sviluppato è uno strumento di presentazione di nuova conoscenza. Nel Campus del Pionta, riprodotto in Minecraft, i giocatori possono leggere informazioni sui Corsi di Laurea, sui servizi per student@ e sui progetti di ricerca svolti da docenti del Corso di laurea che caratterizzano la didattica. Possono inoltre assistere a due videolezioni tenute da docenti del Corso;
<b>Divenire abili nei processi di rappresentazione, simulazione o contestualizzazione</b>
Alcuni giochi educativi scelgono rappresentazioni concettuali o simulazioni di problemi scientifici. In questo caso, sono state contestualizzate le informazioni: la realizzazione di un mondo 3D, ricorda Ke, aumenta la pertinenza e la fascinazione del contenuto rappresentato.
<b>Creare spazi di apprendimento</b>
In questo mondo 3D, i compiti di gioco (trovare le leve nascoste nel Campus per aprire le porte dell'ufficio studenti e didattica, dell'help desk e dei laboratori di ricerca) e la narrativa (essere student@ alla ricerca di informazioni) creano lo spazio di apprendimento.
<b>Adottare momenti riflessivi e iterativi</b>
L'occorrenza iterativa di momenti di apprendimento durante il gioco è facilitata dall'autonomia esplorativa dei giocatori che si muovono liberamente nello spazio potendo tornare più volte nello stesso punto rileggendo le informazioni.
<b>Ricevere supporto</b>
Elementi come le istruzioni esplicite fornite dalle descrizioni testuali e la mappa del Campus che funge da guida per l'individuazione delle aree in cui ricercare le informazioni supportano l'apprendimento all'interno del gioco.

Tabella 1. I principi di progettazione (Ke 2016) applicati e testati per lo sviluppo del videogioco

Il processo messo in atto dalla *Design-based research* e il confronto tra principi di design ed esperienza di gioco permette di compiere una riflessione approfondita sull'esperienza di sviluppo del videogioco, un'elaborazione delle basi teoriche di partenza, delle strategie di progettazione generali e delle scelte dei meccanismi di gioco.

### **Considerazioni conclusive**

Attraverso la realizzazione del videogioco e il confronto tra ricercatori ed insegnanti, hanno via via preso origine riflessioni e idee che abbiamo cercato – e ancora oggi cerchiamo – di portare avanti. L'ambiente 3D, per quanto realistico, motivante e divertente è comunque uno strumento per l'orientamento informativo. Ed è per tale motivo che ci chiediamo: cosa può offrire un ambiente di gioco come Minecraft alle pratiche di orientamento? Cosa aggiunge di nuovo rispetto ad un sito web? Di certo, il multiplayer è una possibilità: favorire l'incontro di più studenti e studentesse, farli partecipare a lezioni o eventi che si svolgono su Minecraft, sono possibilità che sono e saranno sfruttate ma hanno, forse, un non so che di limitato.

Per sfruttare al massimo le potenzialità di un videogioco come Minecraft pensiamo allora a connessioni con altri progetti che abbiamo pianificato e/o stiamo realizzando in partnership con altre istituzioni, progetti che chiamano in causa la cittadinanza nel ripensare il Parco del Pionta, dove ha sede il Campus universitario. Da questo punto di vista, sono già state effettuate importanti attività di progettazione partecipata ma Minecraft può rappresentare uno strumento in più con cui è possibile pensare, progettare e costruire nuove strutture all'interno di un ambiente sviluppato ad hoc – si pensi ad esempio alle attrezzature sportive, ai luoghi di incontro e intrattenimento con cui animare e proporre le idee innovative e creative per rigenerare e riqualificare il Parco in modo da renderlo più animato e vissuto (Bianchi 2021).

Cosa c'entra questo con l'orientamento? A nostro avviso non poco. Crediamo in una nuova visione di orientamento, inteso come strumento di cittadinanza attiva, di coinvolgimento partecipativo non solo teso a far comprendere cosa propone un Corso di Laurea, ma soprattutto utile a lanciare ponti e relazioni con gli spazi e le variegate comunità dalle quali gli studenti apprenderanno durante tutto il percorso della propria carriera accademica.

## Bibliografia

- Amiel T., T.C. Reeves (2008) "Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda", *Educational Technology & Society*.
- Arnett J.J. (2000) "High Hopes in a Grim World: Emerging Adults' Views of their Futures and "Generation X", *Youth & Society*, 31, 3, pp. 267-286.
- Barab S., K. Squire (2004) "Design-Based Research: Putting a stake in the ground", *The Journal of the Learning Sciences*.
- Barab S., M. Thomas, T. Dodge, R. Carteaux, H. Tuzun (2005) "Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns", *Educational Technology Research and Development*, 53, 1, pp. 86-108.
- Bianchi F. (2021) "Capitale sociale e partecipazione: l'Università come broker relazionale", in V. Pellegrino, M. Massari (a cura di) (2021), *Scienze sociali ed emancipazione. Tra teorie e istituzioni del sapere*, Genova: Genova University Press, Vol.I, pp. 93-96.
- Bottai M.S. (2018) "Videogiochi d'artista e videogiochi per l'apprendimento", *Economia della cultura*, 3, pp. 301-309.
- Butera F. (2021) "Le competenze digitali per progettare un nuovo modello di lavoro", in *Scuola democratica, Learning for Democracy*, 1/2021, pp. 191-204.
- Caillois R. (2000) *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani.
- Caporale M. (2018) *I videogiochi: evoluzione e possibile regolazione*, Il Mulino, 4, pp.637-644.
- Clark D., E. Tanner-Smith, S. Killingsworth (2014) Digital games, design and learning: A systematic review and meta-analysis (executive summary). Menlo Park: SRI International.
- Clark D., B.C. Nelson, H.Y. Chang, M. Martinez-Garza, K. Slack, C.M. D'Angelo (2011) "Exploring Newtonian mechanics in a conceptually-integrated digital game: Comparison of learning and affective outcomes for students in Taiwan and the United States", *Computers and Education*, 57, 3, pp. 2178-2195.
- Colozzi I., C. Landuzzi, D. Panebianco (2017) *Se mi togliete il gioco divento matto. Una ricerca sul gioco d'azzardo a Bologna*, Milano, FrancoAngeli.
- Cooper S. (2014) *A framework for scientific discovery through video games*, New York: Morgan & Claypool Publishers.
- Deterding S., D. Nixon, R. Khaled., L. Nacke (2011) *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*, in A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran, I. Hammouda (a cura di), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York, Association for Computing Machinery.
- Fabrizi L., M. Giampaolo (2021) "Prefigurare professionalità future. I Piani per l'Orientamento e il Tutorato dei CdL L-19", in *Educational Reflective Practices*, 11/2021, Franco Angeli.
- Garris R., R. Ahlers, J.E. Driskell (2002) "Games, motivation, and learning: A research and practice model", *Simulation and Gaming*, 33, 4, 441.
- Geer J.P. (2004) "Learning by design: Games as learning machines", *Interactive Educational Multimedia*, 8, pp. 15-23.
- Granic I., A. Lobel, R.C. Engels (2014) "The benefits of playing video games", *American Psychologist*, 69, 1, pp. 66-78.
- Green C. S., D. Bavelier (2012) "Learning, attentional control, and action video games", *Current Biology*, 22, 6, R197-R206.
- Habgood M. P. J., S.E. Ainsworth (2011) "Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games", *The Journal of the Learning Sciences*, 20, 2, pp. 169-206.
- Hays R.T. (2005) The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion. Retrieved May 10, 2006, from [http://adlcommunity.net/file.php/23/GrooveFiles/Instr\\_Game\\_Review\\_Tr\\_2005.pdf](http://adlcommunity.net/file.php/23/GrooveFiles/Instr_Game_Review_Tr_2005.pdf).

- Herrington J.A., S. McKenney, T.C. Reeves, R. Oliver (2007) "Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal", in C. Montgomerie e J. Seale (a cura di), *Proceedings of EdMedia 2007: World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications Chesapeake*, VA: AACE, pp. 4089-4097.
- Huizinga J. (1964) *Homo Ludens*, Milano: il Saggiatore.
- Iannuzzi I. (2021) "La città come gioco. Una riflessione sociologica sulla relazione tra smart city e gamification", *Scienza dell'amministrazione*, 1, pp.1-31.
- Ke F. (2016) "Designing and integrating purposeful learning in game play: a systematic review", *Education Tech Research Dev* (2016) 64, pp. 219-244.
- Ke F. (2008) "A case study of computer gaming for math: Engaged learning from gameplay?", *Computers and Education*, 51, 4, pp. 1609-1620.
- Lai G., B. Calandra, Y. Ma (2009) "Leveraging the potential of design-based research to improve reflective thinking in an educational assessment system", *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5, 2, pp. 119-137.
- Lindley C. A., C.C. Sennersten (2008) "Game play schemas: From player analysis to adaptive game mechanics", *International Journal of Computer Games Technology*. Article ID 216784.
- Mongardini C. (1993) *Saggio sul gioco*, Milano, FrancoAngeli.
- Ota K. R., G.J. DuPaul (2002) "Task engagement and mathematics performance in children with attention-deficit hyperactivity disorder: Effects of supplemental computer instruction", *School Psychology Quarterly*, 17, 3, pp. 242-257.
- Pecchinenda G. (2003) *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*, Roma-Bari, Laterza.
- Philippakos Z.A., E. Howell, A. Pellegrino (2021) *Design-Based Research in Education: Theory and Applications*, Guilford Press.
- Pitti I. D. Tuorto (2021) *I giovani nella società contemporanea*, Roma, Carocci.
- Plomp T. (2009) "Educational design research: An introduction" in T. Plomp e N. Nieveen (a cura di), *An introduction to educational design research: Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007* Enschede, the Netherlands, SLO-Netherlands Institute for Curriculum Development, pp. 9-35.
- Russo G. (2014) "Gli Urban Game: pratica creativa della brand communication", *Sociologia della Comunicazione*, 47, pp.15-24, DOI: 10.3280/SC2014-047003.
- Sari E. e C. P. Lim (2012) "Design-based research: Understanding its application in a teacher professional development study in Indonesia", *The Asia-Pacific Education Researcher*, 21, 1, pp. 28-38.
- Shute V. J., M. Ventura, Y.J. Kim (2013) "Assessment and learning of qualitative physics in Newton's playground", *The Journal of Educational Research*, 106, 6, pp. 423-430.
- Simmel G. (1983), *Forme e giochi di società. Problemi fondamentali della sociologia*, Milano, Feltrinelli [1917].
- Squire K.D. (2003) "Gameplay in context: Learning through participation in communities of civilization III players", Unpublished PhD thesis, Instructional Systems Technology Department, Indiana University.
- Vanolo A. (2019) "Playable urban citizenship: Social justice and the gamification of civic life", in P. Cardullo, C. Di Feliciano, R. Kitchin (a cura di), *The Right to The Smart City*, Bingley, Emerald.
- Vogel J. F., D.S. Vogel, J. Cannon-Bowers, C.A. Bowers, K. Muse, M. Wright (2006) "Computer gaming and interactive simulations for learning: A meta-analysis", *Journal of Educational Computing Research*, 34, 3, pp. 229-243.



# SPAZI VIRTUALI, R(I)ESISTENZE REALI: L'ELABORAZIONE DI UN SITO WEB IN DUE COMUNITÀ INDIGENE BRASILIANE

**Anna Bottesi**

Università di Torino/Universidade Federal de Pernambuco

## 1. Nativi digitali

Spesso, parlando di popolazioni indigene brasiliane, la prima immagine che viene alla mente è quella stereotipata di individui seminudi, decorati qua e là con ornamenti in piume, osso e fibre vegetali, che si aggirano per la foresta a cacciare animali o raccogliere ciò che la natura offre loro e vivono in capanne di legno e foglie di palma. L'associazione più comune è quella con i nostri antenati "primitivi"; la descrizione più frequente quella di "abitanti di una natura incontaminata"; i sentimenti più evocati, romantica nostalgia ed esoticità.

Intriso di valori e categorie occidentali, questo sguardo non ha mai costituito una visione *reale*<sup>1</sup> delle popolazioni indigene e, di certo, non è rappresentativa dei nativi contemporanei. Se esso continua ad abitare il nostro immaginario è perché la comunicazione mainstream (televisione, radio, testate giornalistiche) – in Italia, ma anche in molti altri paesi, Brasile incluso – non fa nulla per trasformarlo. Nonostante la centralità delle popolazioni indigene in tematiche attuali quali la conservazione ambientale e la sostenibilità, la loro esistenza in quanto gruppi *moderni* non viene quasi mai menzionata; quando lo è, spesso tende ancora a seguire retoriche che li collocano come prossimi all'estinzione.

Basta addentrarsi nei canali di comunicazione digitali legati a social media come Instagram, Facebook e Twitter per rovesciare questa percezione e rendersi conto non solo di come la loro presenza sia significativa fra i diversi movimenti sociali che lottano per i propri diritti, ma anche di come l'appropriazione delle nuove tecnologie e degli spazi virtuali a cui esse danno accesso avvenga attraverso modalità proprie.

L'irruzione di internet fin nelle aree più interne del Sud America come

1. Il termine "reale" è altamente problematico soprattutto quando si riferisce alla produzione di visioni su e rappresentazioni dell'alterità.

conseguenza della globalizzazione e di processi di neo-colonizzazione ha sortito effetti complessi e diversificati sulla sua popolazione, più o meno negativi e positivi. Fra essi, di grande impatto è stata la possibilità di accedere a piattaforme come quelle sopra citate e, finalmente, poter esprimere con la propria voce un discorso diverso rispetto a quello in circolazione. Macchine fotografiche, cellulari, videocamere, droni e registratori vengono non raramente definiti come *ferramentas de luta*, vere e proprie *armi* attraverso cui divulgare immagini diverse di una realtà densa di contraddizioni, conflitti e rivendicazioni in cui, anche se distanti, siamo ormai tutti coinvolti. La non fisicità dello spazio in cui si agisce e che fino a qualche anno fa poteva apparire come un ostacolo alla condivisione di contenuti oltre i confini del territorio che si abita (Mirzoeff 2005), al contrario, garantisce una maggior gittata – per continuare a usare la metafora delle armi – e fornisce una dimensione ulteriore da esplorare liberamente e attraverso cui intraprendere nuove sfide (Jandrić e Kuzmanić 2015). L'obiettivo è quello di aumentare la propria visibilità sociale e politica e far sì che storie e prospettive *altre* emergano dal silenziamento e dall'invisibilità a cui sono stati storicamente relegati da dinamiche di colonialità del potere e del sapere (Quijano 2000).

L'appropriazione del digitale costituisce un elemento centrale nella costruzione di un linguaggio condiviso attraverso cui superare tutta una serie di barriere comunicative che potrebbero compromettere lo scambio di informazioni fra soggetti che appartengono a contesti profondamente diversi. Marco Aime (2004) esprime bene questo processo spiegando che “per rivendicare la propria diversità culturale, la propria identità, ci si rivolge all'esterno con richieste di riconoscimento da parte di attori anch'essi esterni; per farlo non si deve tuttavia utilizzare un linguaggio locale, ma occorre adottare una comunicazione standardizzata, globale – appunto – che veicoli a tutti il messaggio” (p. 105). L'utilità di questo approccio risiede anche nel fatto che viene meno la necessità di operazioni di mediazione solitamente affidate a terzi – associazioni non-indigene, Ong, missionari, accademici, etc. – e spesso caratterizzate da un approccio fortemente paternalista che tratta le popolazioni indigene al pari di bambini incapaci di prendere le proprie decisioni<sup>2</sup>. Al contrario, l'apertura di canali attraverso cui poter comunicare direttamente con le associazioni indigene ribadisce il diritto all'autodeterminazione (sancito nella costituzione del 1988) e riconosce la capacità dei nativi di auto gestirsi.

In questa sede illustrerò due progetti elaborati in collaborazione con due comunità indigene brasiliane, i Tabajara e Tapuio-Itamaraty della comunità Nazaré (Stato del Piauí) e i Kambeba di São Paulo de Olivença (Stato di Amazonas). In entrambi i casi è stato pensato e costruito un sito web in cui sistematizzare alcune informazioni chiave nella divulgazione della propria identità indigena e del proprio patrimonio culturale. Nei prossimi due paragrafi presenterò i singoli casi studio, per poi proporre una breve discussione conclusiva.

2. Tale approccio ha radici storiche profonde; nei secoli, esse sono state sostenute dalle stesse teorie filosofiche e scientifiche che hanno contribuito a elaborare il mito della superiorità occidentale.



## 2. Il Museu Indígena “Mia Maria”

Il primo sito, disponibile al link [www.museumiamaria.wordpress.com](http://www.museumiamaria.wordpress.com), è stato elaborato fra il 2018 e il 2021 presso la comunità Tabajara e Tapuio-Itamaraty di Nazaré, situata nel comune<sup>3</sup> di Lagoa de São Francisco, Stato del Piauí.

I Tabajara e Tapuio-Itamaraty sono due gruppi indigeni in fase di emergenza etnica. L'emergenza etnica (Arruti 1999) è un processo in corso in diverse zone del Brasile – in particolare nella regione Nordest del paese – in cui gruppi indigeni considerati estinti o assimilati a causa dei processi di sterminio e mescolanza incentivati dalle politiche coloniali<sup>4</sup> fuoriescono dal silenziamento in cui si erano mantenuti per sopravvivere e iniziano a rivendicare un'identità indigena – e i diritti garantiti dalla costituzione a queste collettività – sulla base di una serie di elementi considerati diacritici e rappresentativi di un'indigenità<sup>5</sup>. Fra di essi possiamo citare la presenza di una storia sulle origini del gruppo narrata a partire da un legame privilegiato con il territorio abitato e di cui, ad un certo punto, si è stati espropriati; la presenza di elementi linguistici di origine indigena (solitamente *tupi-nheengatu*); la riappropriazione di cerimonie come la danza del Toré attraverso cui rinvigorire il proprio legame con entità ancestrali; la rielaborazione e continua produzione di memorie ed esperienze considerate come peculiari di uno stile di vita indigeno.

A Nazaré, questo processo è iniziato fra il 1980 e il 1990 grazie al sostegno delle comunità ecclesiastiche di base<sup>6</sup> e la promozione di ricerche locali sullo sviluppo dell'agricoltura familiare presso le comunità più bisognose. Tuttavia, esso è stato ufficializzato solamente fra il 2016 e il 2017 con la creazione di un piccolo museo locale, la fondazione dell'associazione indigena e l'elezione di un cacique (leader politico e rappresentante principale del gruppo indigeno). È stato per studiare da vicino il ruolo del museo locale in questo processo e, su richiesta della comunità, contribuire alla sua organizzazione e sviluppo che nel 2018 ho trascorso alcuni mesi a Nazaré. Il “Museu Indígena Anízia Maria” è centrale per l'affermazione di un'identità indigena, poiché è all'interno dei suoi spazi che le persone rielaborano, riarticolarono e vivono continuamente esperienze che li portano non solo a “pensarsi” come indigeni, ma a “farsi” indigeni (Arruti 1999; Bottesi 2021). Non è un caso che il sito web, progettato in questo periodo insieme ad altre attività, abbia preso il suo nome. L'obiettivo era dar vita ad una piattaforma attraverso cui divulgare le rivendicazioni portate avanti dai Tabajara e Tapuio-Itamaraty e, soprattutto, mostrare ciò che essi ritengono importante della propria storia e cultura e che li distingue dai paesi vicini. Raggiungere Nazaré non è difficile; non è nemmeno una località turistica. Il museo in cui i Tabajara e Tapuio si raccontano è visitato principalmente dalle scuole della zona, ma la lotta indigena va ben oltre i confini della comunità. Come quella di tutti i movimenti indigeni contemporanei, è una battaglia combattuta a livello nazionale e internazionale. Il sito web sembrava dunque uno strumento appropriato

3. Traslazione dell'unità amministrativa brasiliana del *município*.

4. Le politiche coloniali si sono diversificate nei secoli a seconda delle esigenze politico-economiche e delle istituzioni che le promuovevano. In generale, però, hanno sempre mantenuto due direzioni entrambe volte all'annichilimento totale delle popolazioni indigene: quella dell'eliminazione fisica o dell'assimilazione culturale (Ramos 1990).

5. Per approfondire la tematica dell'emergenza etnica in Brasile vedasi: Arruti 1997, 1999; Pacheco de Oliveira 1994, 1998.

6. Movimenti molto diffusi in Brasile e fondati sostanzialmente sulla Teologia della Liberazione (vedi Muraca 2019).

per far riecheggiare la propria voce oltre il territorio geografico del nord del Piauí.

La sua struttura riporta i punti centrali intorno a cui viene formulata l'affermazione in quanto comunità indigena e offre una panoramica di alcuni aspetti della sua realtà. Le informazioni sono divise in varie pagine e sottopagine organizzate in un menu principale suddiviso nelle seguenti sezioni: *home*, *museu*, *trancos velhos*, *espiritualidade*, *como chegar*, *colaborações externas*, *nossa loja*. La sezione *home* accoglie il visitatore virtuale con il video di una *tarde alegre*<sup>7</sup> e un poemetto scritto da due donne membri dell'associazione in cui si narra la storia del gruppo. Nella stessa sezione è poi possibile accedere alla presentazione di alcune informazioni relative ai protagonisti del movimento, alle sue campagne politiche e, di nuovo e in modo più approfondito, alla storia. La sezione *museu* è più densa e riflette il modo in cui lo spazio museale è pensato nella sua forma estesa, ossia oltre i limiti della struttura fisica dove la collezione è conservata ad includere altri luoghi considerati come centrali per la rappresentazione di memorie e attività legate all'identificazione come indigeni. Fra questi i più importanti sono i luoghi di memoria, la *casa de farinha* e la *oca* – questi ultimi due si trovano nella sotto-sezione *museu difuso*. La sezione *trancos velhos* è altrettanto importante poiché, insieme all'approfondimento sui saperi tradizionali costituisce il perno intorno a cui l'identità indigena è rivendicata: da un lato, memorie e attività che hanno sempre fatto parte della quotidianità delle persone e che hanno una chiara discendenza indigena; dall'altro, attività che vengono reintrodotte a partire dallo scambio con altri gruppi emergenti (vedi Bottesi 2021). La sezione *espiritualidade* illustra gli aspetti chiave della danza del Toré e del culto agli *encantados*, entità ancestrali che guidano il gruppo nel loro percorso di emergenza. Infine, le ultime sezioni sono dedicate a questioni più pratiche: come raggiungere la comunità, come entrare in contatto, le collaborazioni esterne e l'accesso a un piccolo negozio online. La produzione di artigianato in chiave culturale, quindi associato all'identità Tabajara e Tapuio, è un altro aspetto di rilievo poiché, da un lato, contribuisce a mantenere vive conoscenze che altrimenti andrebbero facilmente a perdersi, dall'altro, permette di avere degli introiti – anche se ancora ridotti. Alla fine del menu vi sono tre collegamenti a Instagram, uno dei quali dedicato proprio al negozio virtuale. Essi sono gestiti dal gruppo di giovani del movimento indigeno (*Joint*), dimostrando quanto detto sopra. È con loro che il sito è stato progettato e realizzato in tutte le sue fasi di progettazione, raccolta delle informazioni e costruzione, susseguitesi oltre il 2018 e fino al 2021. In realtà, esso è in continuo aggiornamento, così come l'identità Tabajara e Tapuio non è statica, ma in continua trasformazione. Allo stesso modo, la nostra collaborazione continua; per ora, a distanza.

7. Un pomeriggio di giochi e divertimenti tradizionali del movimento indigeno.

### 3. Il Museu Omágua Amãna

Il secondo sito – <https://museuomaguaspoaman.wixsite.com/okas> – è quello realizzato per e con alcuni esponenti del popolo Omágua-Kambeba in occasione di una visita presso São Paulo de Olivença fra dicembre 2021 e gennaio 2022. Qui è localizzata la sede dell’*Organização dos Kambeba do Alto Solimões* (Okas), associazione che lotta per il riconoscimento e il rispetto dei diritti del popolo Omágua-Kambeba.

I Kambeba (questo è l’etnonimo più usato attualmente) sono una popolazione amazzonica che vive in diverse *aldeias* e centri urbani lungo il fiume Solimões<sup>8</sup> – alto e medio fino a Manaus. La loro presenza su questo territorio è attestata sin dai primissimi secoli della conquista nelle cronache di coloro che discesero e risalirono il rio delle Amazzoni alla ricerca dell’El Dorado e altre ricchezze<sup>9</sup>. Rispetto ai gruppi vicini gli Omágua, etnonimo con cui vennero inizialmente identificati, erano descritti come “più civilizzati”<sup>10</sup> in virtù della loro abitudine a usare abiti di cotone e di essere politicamente organizzati intorno a un’autorità centrale (Maciel 2011). A contraddistinguerli era inoltre la pratica di deformazione cranica che ne provocava lo schiacciamento. Questo elemento valse loro il soprannome di Cambeba, da *Kanga Pewa*, che in *tupi-nheengatu* significa appunto “testa piatta” (Porro 2020). Nei secoli esso fu condannato da missionari ed esploratori come atto mostruoso e contro natura; ciononostante, i Kambeba lo interpretano oggi come il simbolo della propria identità e della propria differenza rispetto agli altri gruppi della regione dell’alto Solimões.

Anche il popolo Kambeba ha sofferto, come molti altri, il silenziamento della propria presenza e storia. Nel corso dell’Ottocento essi vennero infatti dichiarati completamente assimilati a causa dell’abbandono (forzato) di pratiche rituali e, soprattutto, della lingua (Maciel 2011). In realtà, a livello familiare e di nascosto, storie e conoscenze tradizionali continuarono a essere tramandate di generazione in generazione fino agli anni ’80 del Novecento quando, con la promulgazione della Costituzione in Brasile (1988) e lo stabilimento ufficiale di diritti per le popolazioni indigene, alcuni individui trovarono il coraggio di riorganizzarsi, dichiarare la propria presenza come indigeni e dare inizio alla lotta per un riconoscimento ufficiale. Il movimento ebbe alcune difficoltà iniziali, fino a che, nel 2009, Eronilde de Souza Fermin assunse la guida della Okas come *Cacique Geral* e orientò le energie dell’associazione verso la valorizzazione di quegli elementi culturali che si stavano perdendo. Questo processo di recupero, seppur distinto da quello in corso nel nord-est del Brasile, viene definito da Cabrero (2014) nei termini di un’etnogenesi. La stessa Eronilde lo conferma indirettamente, sostenendo che il fatto di rivendicare un’ancestralità non implica che essi debbano essere uguali ai loro antenati. Al contrario, in quanto Kambeba del ventunesimo secolo vivono la trasformazione e il riassetto degli elementi della propria cultura non solo come un processo assolutamente normale, ma come un loro diritto.

8. Il fiume Solimões corrisponde alla parte alta del Rio delle Amazzoni, ossia quella che dalla frontiera con il Perù arriva fino a Manaus.

9. Fra le più conosciute vi sono le cronache di Carvajal (1542), Vásquez (1561), Teixeira (1639), Montedoca de la Cruz (1653) e Fritz (1686-1723).

10. La creazione di una gerarchia con diversi livelli di civilizzazione partiva dal presupposto che la società Europea rappresentasse il massimo grado raggiungibile. Di conseguenza, la definizione di una società come più o meno “civilizzata” si basava sugli elementi di somiglianza al/differenza dal modello occidentale.

In questo contesto di preservazione della memoria e di ciò che viene identificato come parte di un patrimonio culturale sorse l'idea di mettere insieme una collezione di oggetti, fotografie e documenti per raccontare la storia del popolo Kambeba dal proprio punto di vista. Anche qui, dunque, l'ideazione di un sito web è legata alla presenza di un museo o, quantomeno, al suo progetto. A São Paulo de Olivença il museo è pensato come uno spazio di preservazione, educazione e divulgazione e il sito che porta il suo nome, *Museu Omágua Amãna*, vuole costituirsi come una “stanza che [...], allo stesso tempo che noi siamo qui alla base e loro lì<sup>11</sup>, ci permetta di comunicare cosicché loro, vedendo un oggetto possano constatare che esiste un museo indigeno in un altro posto” (comunicazione personale, mia traduzione). Di nuovo, la costruzione di un sito ad esso collegato è avvenuta in costante dialogo con i leader del gruppo per capire quale fossero la struttura e i contenuti ideali per questo spazio virtuale. Aprendo il link, la prima pagina a cui si ha accesso è la Home (*Quem somos*), in cui si offre uno sguardo generale sulle associazioni che strutturano il movimento, i suoi leader e le partnership. Sul menu in alto questa sezione è affiancata da altre due. A destra, quella dedicata al patrimonio e articolata in numerose sotto-pagine che presentano i vari progetti dedicati appunto alla valorizzazione dei diversi aspetti culturali della cultura Kambeba: la lingua, la cultura materiale, i grafismi, l'artigianato, danze e rituali. Una pagina è dedicata alla collezione di fotografie antiche e contemporanee, che mostrano spaccati della quotidianità e delle azioni di lotta e resistenza delle famiglie Kambeba. A sinistra della sezione *Quem somos* si trova una pagina blog in continuo aggiornamento e dedicata alle notizie recenti riguardo la mobilitazione del gruppo e dei suoi leader – inaugurazione di strutture, partecipazione a seminari e congressi, aggiornamenti sulla situazione sanitaria, ecc.

Anche in questo sito vi è il collegamento alle pagine social e, soprattutto, un formulario che permette di mettersi direttamente in contatto con gli esponenti della Okas senza dover passare attraverso mediatori esterni. In questo modo viene ribadito quel diritto all'autodeterminazione che riconosce a ogni gruppo la capacità e la possibilità di interagire personalmente con chiunque dimostri interesse per il popolo Kambeba. Il sito è stato presentato alla comunità il 18 gennaio 2021 con grande soddisfazione di tutti.

#### 4. R(i)esisistenze

Scambio, condivisione, dialogo e confronto continuo con gli esponenti della comunità caratterizzano i progetti presentati. In entrambi i casi, la mia presenza era giustificata dalla necessità di svolgere un periodo di campo per la stesura, rispettivamente, delle tesi di laurea magistrale e di dottorato. È importante sottolineare questo aspetto perché tali circostanze hanno definito la relazione fra me e le comunità. In tale rapporto, la costruzione dei siti web aveva sì l'obiettivo di aumentare

11. L'espressione “loro lì” si riferisce ai visitatori dei musei in Europa dove sono preservati antichi oggetti Kambeba, argomento su cui verteva l'intervista rilasciatami in data 3.12.2021.

la visibilità dei movimenti, ma soprattutto di restituire i risultati di una ricerca prodotta attraverso una collaborazione da cui tutte le parti dovevano e devono poter trarre vantaggio.

La realtà Tabajara e Tapuio-Itamaraty e quella Kambeba sono profondamente diverse e sono state influenzate nei secoli da molteplici vicende storiche, interazioni coloniali, condizioni politiche, sociali ed economiche. Ciononostante, esse condividono percorsi di lotta e rivendicazione che attribuiscono un ruolo centrale alla memoria e alla cultura locali; spazio prediletto per la loro articolazione in un discorso specifico su di sé in quanto indigeni è il museo. I musei indigeni sono una realtà sempre più diffusa in Brasile poiché offrono la possibilità alle comunità di raccontarsi e dare forma a rappresentazioni legittimate dalla componente istituzionale insita nel museo<sup>12</sup>. Se già tale appropriazione può portare alla produzione di nuovi immaginari sulle popolazioni indigene, il processo di digitalizzazione comporta un ulteriore passaggio, poiché essa co-produce, ma soprattutto diffonde tali visioni ben oltre il territorio geografico della comunità. Ciò che arriva al pubblico esterno, almeno a quello in grado di spogliarsi delle proprie idee preconcepite, sono immagini di individui moderni che costruiscono le proprie identità in modo ibrido e inedito conciliando aspetti della vita tradizionale con altri della società occidentale. È proprio in questo aspetto che risiede l'elemento creativo dei progetti considerati, inteso nei termini proposti da John Liep (2001) e Adriano Favole (2010). Definita da John Liep come “[an] activity that produces something new through the recombination and transformation of existing cultural practices or forms” (Liep 2001, p. 2), la creatività culturale diventa uno strumento analitico attraverso cui interpretare le trasformazioni in atto presso società viste, nel senso comune, come prossime all'estinzione (vedi anche Sahlins 1999). Osservare le comunità attraverso le sue lenti invece che attraverso le retoriche dell'*autenticità* o dell'impoverimento (Remotti 2011), fa emergere la loro capacità di reinventarsi in forme e modalità inedite e imprevedute ed è un esercizio esemplare per mostrare le identità sociali e culturali nella loro dimensione costruita, processuale e dinamica (Favole 2010). Secondo l'antropologo danese, la creatività culturale si presenta in due poli opposti a istituire un continuum entro cui collocare le esperienze identificate come parte del fenomeno. Da un lato troviamo la creatività del “quotidiano”, vale a dire le soluzioni che ogni giorno gli individui trovano per riorganizzare la propria esperienza quotidiana; dall'altro, sta la “vera” creatività, ossia quella in grado di ristrutturare le regole di interi sistemi. È in questa seconda categoria che rientrano le esperienze delle popolazioni indigene qui presentate poiché il processo di appropriazione delle nuove tecnologie promuove, sia nelle forme (usare strumenti provenienti da altri contesti culturali) che nei contenuti (immagini e rappresentazioni che ritraggono modi contemporanei di essere indigeni), una profonda revisione del sistema egemonico di classificazione socio-culturale. Imparare a sfruttare le

12. Non abbiamo sufficiente spazio per approfondire la tematica, studiata in modo approfondito da Gomes (2014, 2016, 2019); Abreu (2005); Camarena e Morales (2006) e altri.

nuove tecnologie in modo vantaggioso non significa negare la propria identità, bensì acquisire nuovi strumenti attraverso cui decostruire gli stereotipi vigenti in materia di trasformazione culturale e diffondere immaginari diversi rispetto a quelli prodotti da uno sguardo europeo e coloniale. Siamo di fronte a un processo politico di resistenza e di ri-esistenza che, istituendo nuove connessioni, scardina dicotomie classiche del pensiero occidentale (Pereira 2012), mette in crisi dinamiche di darwinismo sociale per cui “l’informatica costituisce un gradino dell’evoluzione sociale che separa i settori superiori online dell’umanità da coloro che sono bloccati ai livelli inferiori dell’economia industriale” (Mirzoeff 2005, p. 168) e crea proiezioni di futuri alternativi. Ad oggi, infatti, l’affermazione delle identità etniche trova nell’appropriazione dei linguaggi digitali una delle sue più efficaci modalità di azione e comunicazione.

Naturalmente, tutto ciò non è privo di limiti. Le ridotte possibilità economiche dei singoli impongono la continua ricerca di progetti e sostenitori che finanzino l’acquisto di strumentazione di buona qualità, successivamente usata collettivamente dai membri dei movimenti indigeni; inoltre, nonostante l’accesso a internet sia una realtà anche nelle zone più difficili da raggiungere, la connessione è spesso poca e instabile. Instaurare collaborazioni di lunga durata in cui le parti mettono rispettivamente a disposizione le proprie conoscenze, capacità e possibilità di movimento nello spazio virtuale appare quindi ancora più importante per incentivare la costruzione condivisa di un sapere che riveli prospettive alternative alla narrazione storica, scientifica e ideologica a cui siamo abituati.

## Bibliografia

- Abreu R. (2005) “Museus etnográficos e práticas de colecionamento: antropofagia dos sentidos”, *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, 31, pp. 101-125.
- Arruti J.M. (1997) “A Emergência dos “Remanescentes: Notas para o Diálogo entre Índigenas e Quilombolas”, *Mana*, 3, 2, pp. 7-38.
- Arruti J.M. (1999) “A arvore Pankararu: fluxos e metáforas da emergência étnica no sertão do São Francisco”, in J. Pacheco de Oliveira (a cura di), *A viagem de volta: etnicidade, política e reelaboração cultural no Nordeste Indígena*, Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/LACED, pp. 229-278.
- Bottesi A. (2021) “O museu indígena ‘Anízia Maria’. Etnicidade, território e patrimonialização”, *Confluente*, XIII, 2, pp. 201-225.
- Cabrero F. (2014) *Omaguas: Cataclismo amazónico*, Tesi di Dottorato, Departament de Prehistòria – Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona. [non pubblicato]
- Camarena C., T. Morales (2006) “Community Museums and Global Connections: The Union of Community Museums of Oxaca”, in I. Karp, C.A. Kratz, L. Szwaja e T. Ybarra-Frausto (a cura di), *Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations*, London and Durham: Duke University Press, pp. 322-344.

- Favole A. (2010) *Oceania: Isole di creatività culturale*, Bari: Laterza.
- Gomes A.O. (2014) “Por uma antropologia dos museus indígenas: práticas de colecionamento, categorias nativas e regimes da memória”, *Contributo presentato durante la 29ª Reunião Brasileira de Antropologia*, Natal, RN.
- Gomes A.O. (2016) “O passado vai tá sempre na frente do presente’: museus indígenas em rede, etnografia em processo”, in M.X. Cury (a cura di), *Direitos indígenas no Museu. Novos procedimentos para uma nova política: a gestão de acervos em discussão*, São Paulo: ACAM Portinari, pp. 195-217.
- Gomes A.O. (2019) *Museus indígenas, mobilizações étnicas e cosmopolíticas da memória: um estudo antropológico*, Tesi di Dottorato, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. [non pubblicata]
- Jandrić P., A. Kuzmanić (2015) “Digital Postcolonialism” *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 13, 2, pp. 34-51.
- Liep J. (2001) “Introduction”, in J. Liep (a cura di), *Locating Cultural Creativity*, London: Pluto Press, pp. 1-13.
- Maciel B.E.S.P. (2011) *Omágua/Cambeba: etnohistória e identidade étnica de um povo indígena da Amazônia brasileira*, Manaus.
- Mirzoeff N. (2005) *Introduzione alla Cultura Visuale*, Roma: Meltemi.
- Muraca M.T. (2019) *Educazione e movimenti sociali: un’etnografia collaborativa con il Movimento di Donne Contadine a Santa Catarina (Brasile)*, Milano: Mimesis.
- Pacheco de Oliveira J. (1994) “A Viagem da Volta: Reelaboração Cultural e Horizonte Político dos Povos Indígenas do Nordeste”, in *Atlas das Terras Indígenas/Nordeste*, Rio de Janeiro: PETI/Museu Nacional/UFRJ, pp. V-VII.
- Pacheco de Oliveira J. (1998). “Uma etnologia dos Índios misturados? Situação colonial, territorialização e fluxos culturais” *Mana*, 4, 1, pp. 47-77.
- Pereira E.S. (2012) *Ciborgues indígenas@sindigen@s.br.br: a presença nativa no ciberespaço*, São Paulo: AnnaBlume.
- Porro A. (2020) *As crônicas do Rio Amazonas*, 3ª ed. Manaus: Valer.
- Quijano A. (2000) “Colonialidad del poder, eurocentrismo y America Latina”, in E. Lander (a cura di), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales, Perspectivas latinoamericanas*, Buenos Aires: CLACSO, pp. 201-246.
- Ramos A.R. (1990) “Ethnology Brazilian Style”, *Cultural Anthropology*, 5, 4, pp. 452-472.
- Remotti F. (2011) *Cultura: dalla complessità all’impoverimento*, Bari: Laterza.
- Sahlins M. (1999) “What Is Anthropological Enlightenment? Some Lessons of the Twentieth Century”, *Annual Review of Anthropology*, 28, pp. i-xxii.





# LA ROLEPLAYING SIMULATION ONLINE. COSTRUIRE UNO SPAZIO DIGITALE “CORAGGIOSO” PER ANALIZZARE LE INTERAZIONI IN RETE<sup>1</sup>

**Cristina Calvi**

*Università del Piemonte Orientale*

**Enrico Maria Piras**

*Fondazione Bruno Kessler*

## 1. Uno sguardo d’insieme

La diffusione di strumenti di comunicazione personale costituisce una sfida per le tecniche di indagine sociale, chiamate a confrontarsi con forme di relazione plasmate dalle caratteristiche degli specifici ambienti digitali in cui avvengono. Se la ricerca sulle interazioni online ha dovuto tenere in considerazione fin dalle sue origini la variabilità delle piattaforme, più complessa è la relazione della comunità scientifica con gli ambienti digitali quali strumenti di indagine sociale. L’analisi è spesso condotta con tecniche consolidate, a volte opportunamente adattate, e raramente gli strumenti digitali sono parte integrante dei metodi di ricerca. Anche laddove le tecnologie digitali sono usate per condurre ricerca, queste sono spesso considerate non come strumenti che aprono la strada ad inedite possibilità conoscitive ma servono piuttosto a surrogare una impossibilità di relazione in compresenza, come nel caso del ricorso alla teleconferenza nella ricerca durante la pandemia da Covid-19. Con un certo grado di approssimazione potremmo dire che se l’indagine sociale condotta *sugli* spazi digitali è ampiamente praticata, meno diffusa è la ricerca condotta *tramite* le tecnologie digitali.

Questo saggio muove dalla considerazione che le tecnologie digitali, oltre a proporre sfide inedite, offrono alla comunità scientifica nuove opportunità per l’indagine sociale. Qui presentiamo una tecnica che sfrutta le funzionalità di una tecnologia ampiamente diffusa, la messaggistica istantanea, per indagare fenomeni che prendono forma in rete e che sfuggono alle tradizionali forme di ricerca. La *Roleplaying Simulation Online* nasce per indagare interazioni non osservabili tramite l’analisi del comportamento simulato dai partecipanti a cui viene

1. Il presente lavoro è frutto di un lavoro congiunto. Tuttavia, il contributo specifico di Cristina Calvi è stata la scrittura dei paragrafi 1, 5 e 6 mentre Enrico Maria Piras ha scritto i paragrafi 2, 3 e 4.

assegnata una identità fittizia all’interno di uno scenario realizzato dal gruppo di ricerca (Piras, Calvi e Rubini 2023).

Illustreremo la *Roleplaying Simulation Online* facendo riferimento al caso studio del cyberbullismo, un fenomeno che prende forma in rete e che, oltre alle sfide relative al profilo conoscitivo, solleva questioni che attengono all’etica della ricerca e alla tutela dei partecipanti richiedendo la costruzione di uno “spazio sicuro” nel quale i partecipanti si sentano tutelati nell’interagire tra loro e con il gruppo di ricerca (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021). Il nostro lavoro muove dalla prospettiva teorica dei *New Childhood Studies* (Corsaro 1992; James e Prout 1990) che considera adolescenti, bambine e bambini come attori sociali in grado di agire in modo competente all’interno del proprio mondo sociale capaci di costruire il loro sapere grazie all’interazione con i pari oltre che alle indicazioni ricevute dagli adulti (James, Jenks e Prout 2002). Tra gli elementi che costituiscono questo sapere, sono inclusi anche gli strumenti (cognitivi e valoriali) che permettono ai giovanissimi di affrontare e di gestire situazioni di conflitto (Fucci 2009).

## **2. La Roleplaying Simulation Online**

Come altre tecniche creative, la *Roleplay Simulation Online* combina una specifica esigenza conoscitiva non esplorabile con tecniche tradizionali e una pratica sociale non associata alla ricerca. Nel caso che presentiamo, l’esigenza conoscitiva era legata alla necessità di indagare in dettaglio le interazioni cyberbullizzanti tra adolescenti per la realizzazione di un sistema dotato di Intelligenza Artificiale. Avere accesso agli scambi interattivi nei quali la prevaricazione online prendeva forma<sup>2</sup> e poter osservare nel suo farsi l’interazione cyberbullizzante aveva lo scopo di indagarne le forme “materiali” (linguaggio, tempi, retoriche) piuttosto che le rappresentazioni a posteriori, già ampiamente indagate in letteratura e inutili ai fini della ricerca informatica che richiede invece dati su cui addestrare i sistemi. Le pratiche non abitualmente associate alla ricerca sociale sono il gioco di ruolo (*roleplaying*) e la simulazione. La loro combinazione è un gioco di interazione a partire da ruoli assegnati dal gruppo di ricerca all’interno di scenari costruiti per consentire una esperienza immersiva in un contesto che presenta però alcuni vincoli (Bonwell e Eison 1991).

Il gioco di ruolo produce scambi interattivi utilizzabili per l’analisi delle rappresentazioni del fenomeno e può essere utilizzato anche come strumento educativo, se opportunamente inserito in un più ampio dispositivo di ricerca. Il coinvolgimento di adolescenti nella produzione di simulazioni di interazioni prevaricanti solleva però delicate questioni etiche e, per questa ragione, la costruzione del dispositivo di ricerca richiede la co-costruzione della tecnica e delle tutele dei partecipanti. Facendo ricorso ad una metafora mediata dalle arti marziali, possiamo considerare il cyberbullismo come una particolare forma di conflitto agito in rete. In questa prospettiva, le interazioni cyberbullizzanti

2. Rimandiamo al lavoro di Sprugnoli e colleghi (2018) per approfondimenti sul progetto.

simulate, accompagnate dal costante confronto con il gruppo di pari, possono essere considerate alla stregua di una “palestra” in cui il minore può apprendere le modalità di gestione e di possibile risoluzione di tali conflitti. La metafora delle arti marziali richiama quella di “spazio sicuro”, sviluppata in pedagogia per indicare quei contesti di apprendimento che consentano un confronto su temi sensibili e controversi garantendo la sicurezza dei partecipanti (Lewis *et al.* 2015). Con maggior precisione, la *Roleplaying Simulation Online* si configura come uno “spazio coraggioso” (*brave space*), ossia un contesto di interazione che pur garantendo la tutela dei partecipanti richiede loro di confrontarsi con temi sfidanti e controversi muovendosi verso i margini della propria zona di sicurezza senza tuttavia oltrepassarne i confini. A partire da queste premesse, le scelte metodologiche compiute in questo studio fanno sì che il punto di vista di ragazze e ragazzi, così come i loro bisogni, siano considerati centrali e prioritari in ogni fase della ricerca. In questo senso, quindi, i partecipanti non sono considerati meri “oggetti” di studio bensì soggetti attivi dotati di quell’*agency* necessaria per contribuire anche alla costruzione e/o alla validazione del *setting* di un metodo creativo. La nozione di “spazio coraggioso” valorizza le competenze relazionali di ragazzi e ragazze anche in situazioni che possono generare conflitto, offrendo da una parte un livello di sicurezza tale da garantire grande libertà di espressione e dall’altra la possibilità di contribuire individualmente e/o collettivamente a tutelare se stessi e gli altri nella gestione del conflitto stesso.

Riprendendo la metafora delle arti marziali, la *Roleplaying Simulation Online* è stata quindi sviluppata agendo per un verso sulla meccanica della simulazione e per un altro attorno ad essa con un lavoro di *framing* simbolico delle attività con lo scopo di stabilire delle regole-base e una definizione comune della situazione.

### 3. I contenuti

Il nucleo del metodo, e il contributo originale che questo porta ai metodi creativi, è costituito dalla richiesta ai partecipanti di interpretare un ruolo (bullo/a, vittima, bystander) in uno scenario costruito per stimolare una aggressione on line simulata. Nella metafora delle arti marziali, questo è il momento del combattimento, attività sfidante per i partecipanti che il gruppo di ricerca deve assicurarsi rimanga all’interno di un perimetro di sicurezza tramite la costruzione di una cornice simbolica condivisa e il monitoraggio affidato all’*équipe* di ricerca e agli insegnanti. La fase di prefigurazione dell’intervento prevede in primo luogo la realizzazione di uno scenario, verosimile e vicino all’esperienza dei partecipanti, nel quale potrebbe innescarsi una aggressione se quanto descritto prendesse forma fuori dal contesto della simulazione.

Lo scenario è una breve descrizione testuale di una situazione ipotetica, costruito in collaborazione con adulti significativi (es. insegnanti, genitori) a partire dalla quale si sviluppa il gioco di ruolo.

Gli scenari possono essere “aperti” o “chiusi” prefigurando gradi di libertà differenti per i partecipanti. Uno scenario “chiuso” indirizza l’interazione identificando in modo preciso chi sia il bullo e chi la vittima. Uno scenario chiuso è, ad esempio, quello del “fare la spia”, comportamento solitamente oggetto di sanzione tra pari.

Leonardo è molto bravo a scuola, ma non ha molti amici. Pochi giorni fa, ha visto Roberto, Lorenzo e Lucia fumare in bagno durante la ricreazione e lo ha detto all’insegnante che li ha sospesi per tre giorni.

In questo scenario i partecipanti hanno una chiara indicazione di quale sia il proprio ruolo, pur potendolo interpretare liberamente. Con uno scenario chiuso, ad esempio, si potranno osservare le forme e il linguaggio dell’aggressione così come il ruolo che i partecipanti neutrali (*bystanders*) sceglieranno di avere e come questo inciderà sullo sviluppo dell’interazione.

Uno scenario “aperto” presenta maggiori margini di ambiguità interpretativa lasciando una più ampia libertà anche nell’individuazione dei ruoli nell’interazione.

Stefano scambia messaggi con la sua ragazza Monica, tra questi anche foto piuttosto intime. Stefano condivide una di queste foto con Marco, suo compagno di scuola e grande amico con la promessa di non farla mai vedere a nessuno. Il giorno dopo, Stefano riceve una telefonata da Monica disperata. Marta e Giulia, due sue amiche, le hanno detto di aver visto la sua foto in una chat WhatsApp della scuola.

In questo scenario l’aggressione potrebbe essere rivolta a uno o entrambi i ragazzi per aver tradito la fiducia di una fidanzata o amica ma anche alla ragazza stessa per aver condiviso immagini personali. Lo scenario aperto consente di osservare lo sviluppo del gioco di ruolo e di identificare quali tra i diversi comportamenti ipotizzati nello scenario stimolano l’aggressione, verso chi questa è diretta oltre che le forme specifiche che essa assume.

Gli scenari si prestano ad esplorare diverse forme di aggressione in rete e alcune modifiche che specifichino i tratti dei personaggi possono condurre, o aprire la strada, a forme diverse di interazione cyberbullizzante. A partire da canovacci standard come quelli presentati sopra, attribuire preferenze sessuali, caratteristiche fisiche, appartenenze religiose consente di esplorare forme e pratiche di discriminazione diversamente connotate (es. omo/transfobia, abilismo, islamofobia). Nel caso delle sperimentazioni condotte, insegnanti e genitori sono stati coinvolti nella definizione di dettaglio degli scenari per sondare preliminarmente l’opportunità di affrontare o evitare alcuni temi. La simulazione viene condotta su un sistema di messaggistica istantanea<sup>3</sup>, suddividendo i partecipanti in gruppi bilanciati per genere e costruiti anche con il supporto di adulti significativi, nel nostro caso gli insegnanti.

Nella metafora con le arti marziali, durante la simulazione l’équipe di

3. Nella scelta della piattaforma su cui effettuare la sperimentazione è da preferirsi un applicativo pensato per uso aziendale (es. RocketChat) se dotato di una interfaccia utente analoga ai sistemi di messaggistica abitualmente usati (es. WhatsApp, Telegram). A differenza delle applicazioni di uso comune questo consente di costruire gruppi preservando l’anonimato dei partecipanti e non richiede il loro numero di telefono. Questa opzione è preferibile sia sotto il profilo del rispetto della privacy sia come strumento di tutela dell’anonimato dei partecipanti, rendendo impossibile anche ai ricercatori collegare i partecipanti agli scambi interattivi prodotti.

ricerca svolge il ruolo di arbitro per assicurare il rispetto delle regole di condotta a presidio dei confini dello “spazio coraggioso”. L'équipe interviene a sanzionare i comportamenti che violino le “regole minime” definite con i partecipanti ad inizio della simulazione vigilando su eventuali derive. Le regole minime si adattano in modo flessibile ai contesti di ricerca, fatta salva la norma cardine di rimanere nella simulazione e nei ruoli assegnati. Come un combattimento non deve essere occasione per un regolamento di conti così la simulazione non può diventare la prosecuzione di un conflitto realmente in corso tra i partecipanti. Le sanzioni che i ricercatori possono adottare vanno dall'esclusione temporanea di uno o più partecipanti alla loro rimozione dal gruppo, fino all'interruzione dell'attività. Analogamente a un combattimento, sono i ricercatori a circoscriverne la durata, segnalando in modo netto ai partecipanti l'inizio e la fine<sup>4</sup>.

#### 4. La cornice attorno alla *Roleplaying Simulation Online*

Se la simulazione costituisce il cuore della *Roleplaying Simulation Online*, di pari importanza sono le attività che la precedono e la seguono che contribuiscono a costruire una cornice simbolica condivisa tra équipe e partecipanti. Oltre ad incapsulare la simulazione all'interno di un dispositivo più ampio, le azioni-cornice costruiscono e tracciano i confini dello “spazio coraggioso” nel quale è richiesta una partecipazione piena ad attività sfidanti. Schematicamente le azioni-cornice sono di due tipi. Le prime, precedenti alla simulazione, sono volte a creare un clima di fiducia e ad avvicinare i partecipanti al tema oggetto di indagine. Le seconde, che seguono la simulazione, coinvolgono i partecipanti in una attività di analisi e riflessione a partire dall'esperienza condotta.

Le azioni-cornice che precedono la simulazione possono essere considerate anche come forma di negoziazione di accesso al campo di secondo livello. Riprendendo la distinzione proposta da Joan Cassell (1988) per la ricerca etnografica, l'accesso fisico agli spazi (*getting in*) non assicura l'accesso sociale (*getting on*) e la possibilità di avere la collaborazione dei partecipanti. Le azioni-cornice seguono la fase della negoziazione formale al contesto, nel nostro caso ottenuta dalle scuole e dai genitori (*getting in*), e sono fondamentali per costruire il patto con i partecipanti (*getting on*) con il quale si realizza lo “spazio coraggioso” di cui necessita la simulazione<sup>5</sup>.

Le azioni-cornice devono essere adeguate flessibilmente al contesto e all'oggetto della ricerca. Muovendo dalle esperienze condotte in due progetti di ricerca europei<sup>6</sup>, presentiamo uno schema da intendersi come un percorso guidato per i partecipanti che si propone di avvicinarli per gradi al momento della *Roleplay Simulation Online* per poi accompagnarli nella fase di riflessione sull'esperienza.

Nei casi in esame, le azioni-cornice che hanno preceduto la simulazione hanno previsto una graduale esposizione al tema. La prima azione (lezione frontale/partecipata) è stata l'occasione per introdurre il

4. L'utilizzo di strumenti professionali di messaggistica istantanea consente di impedire l'accesso ai partecipanti alla chat una volta terminata la simulazione e quindi che l'interazione prosegua senza una supervisione.

5. Per brevità qui non presentiamo le azioni preliminari allo svolgimento della ricerca e che, operando con minori e trattando temi sensibili, prevede la negoziazione con le scuole e i genitori, la stesura di informative, l'ottenimento di consensi informati da parte dei genitori, oltre che al consenso degli stessi adolescenti, nonché la predisposizione di tutte le misure informatiche di gestione e trattamento dei dati personali in accordo alla legislazione vigente.

6. La *Roleplaying Simulation Online* è stata sviluppata all'interno dei progetti CREEP (EIT Digital- 2018-19) e Kid\_Actions (Rec Action Grant – 2021-22).

tema facendo poi presentare ai partecipanti le eventuali esperienze di cui si fossero a conoscenza o vissute in qualità di osservatori. A seguire, un lavoro di classificazione di immagini e testi a carattere cyberbullizzante (annotazione semantica) reperiti in rete volto a identificare ruoli e caratteristiche dell’aggressione ha consentito di avvicinare i partecipanti al tema della simulazione. In questa fase, l’esposizione a materiali sensibili è stata depotenziata chiedendo ai partecipanti un lavoro di catalogazione che mettesse in primo piano le loro capacità di interpretazione analitica.

Il terzo passaggio è stato costituito dalla simulazione vera e propria, preceduta da una presentazione e discussione sulle regole minime da rispettare, e da un successivo lavoro di selezione di alcuni materiali condotto dall’équipe di ricerca, di cui presentiamo qualche esito nel paragrafo successivo.

L’ultima azione-cornice (analisi partecipata), ha previsto una discussione guidata con i partecipanti sui brani selezionati al fine di stimolare pensiero critico e far emergere interpretazioni su quanto avvenuto durante la *Roleplay Simulation Online*.

## **5. Re-agire ad attacchi cyberbullizzati: strategie di coping per gestire l’interazione**

In questo paragrafo forniremo alcuni elementi emersi dalle analisi delle interazioni dei partecipanti al progetto CREEP. Al termine della simulazione le chat sono state scaricate e anonimizzate attribuendo nomi di fantasia ad ogni partecipante, per poi procedere ad un’analisi tematica (King 2004) del materiale empirico raccolto. Il template di analisi è stato modellato ponendo attenzione alle dimensioni “genere”, “ruolo assegnato” (vittima, bystander – supporto al bullo /supporto alla vittima, bullo) e “strategie di coping” nella gestione dell’interazione cyberbullizzante. Per dare conto delle potenzialità della tecnica, i principali risultati di ricerca relativi al ruolo di supporto alla vittima verranno di seguito discussi. Il ruolo del bystander – difensore della vittima – è riconosciuto in letteratura come una figura centrale sia per attenuare e/o per mettere fine agli attacchi subiti dalle vittime (Bussey et al. 2020); sia come possibile volano su cui costruire interventi ad hoc a contrasto del cyberbullismo (Allison e Bussey 2016).

In effetti, dall’analisi del materiale empirico è emerso come tale ruolo sia stato quello capace di mettere in atto il maggior numero di strategie di adattamento volte sia a “parare” (e lenire) gli attacchi ricevuti dalla vittima, sia a contro-attaccare il bullo. Lo scopo non è quello di fornire una analisi di dettaglio, che esula dagli obiettivi del saggio, quanto di mostrare le potenzialità euristiche della *Roleplaying Simulation Online*. Faremo qui riferimento a due scenari (declinabili sia al maschile che al femminile).

Scenario 1- La foto “rubata” e condivisa:

Filippo/Maria è un\* ragazz\* di 12 anni molto popolare nella scuola perché è

molto brav\* negli sport. Inoltre, è lui/lei che scrive più di tutti sulla chat di classe e inoltra spesso fotografie divertenti e video. Un giorno decide di fotografare di nascosto il/la più studios\* della sua classe nello spogliatoio prima dell'ora di educazione fisica. Filippo/Maria posta la foto del/la su\* compagn\* mezzo nud\* sulla chat di classe con commenti pesanti sul suo fisico...

## Scenario 2: Lo studente straniero che non fa copiare i compiti.

Fatima/Farid è un\* ragazz\* sirian\* di 13 anni molto brav\* a scuola, ed è arrivat\* in Italia da meno di un anno. I suoi compagni di scuola l\* prendono spesso in giro perché sta in disparte, non parla bene l'italiano ed è anche 'secchion\*'. La situazione degenera quando Fatima/Farid non ha più lasciato che i compagni copiassero dal suo quaderno i compiti di matematica: da quel giorno sono iniziati a comparire insulti e minacce sulla chat di classe...

In entrambi gli scenari, i supporti alla vittima (maschi e femmine) scelgono di iniziare l'interazione con i bulli cercando di minimizzare gli attacchi di questi ultimi attraverso la messa in pratica di contro-attacchi *ad personam* volti a sminuire personalmente i bulli. È questo il caso in cui i *bystander* sottolineano alcuni tratti del carattere dei bulli come la carenza di coraggio oppure alcune "mancanze" come l'assenza di intelligenza:

Rudi: tu hai 5 in condotta e lui 10. Il tuo voto è un voto che può prendere solo uno stronzo e non è che se hai 10 in educazione fisica poi ti promuovono... stronzo! (scenario foto diffusa).

Elisa: Naturalmente non avete nemmeno il coraggio di dire le cose in faccia: siete dei conigli! (scenario foto diffusa).

Max: Può solo insultare, non sa fare altro, poverino... le galline mi fanno più paura di lui! (scenario Fatima/Farid).

Oltre a cercare di "contenere" gli attacchi del bullo focalizzando l'attenzione, come abbiamo appena sottolineato, su alcuni elementi che lo caratterizzerebbero, nello scenario di Fatima/Farid i supporti alla vittima hanno fatto emergere le qualità positive di quest'ultima sminuendo ancora di più la figura del bullo:

Valentina: Ma ti guardi allo specchio la mattina? Vedi come sei messo dentro? Non sei mica intelligente e onesta come Fatima (scenario Fatima/Farid).

Sempre in questo scenario, è interessante notare come l'origine straniera della vittima sia utilizzata dai ragazzi e dalle ragazze come "arma a doppio taglio": quando il bullo o i suoi supporti sono anche essi stranieri, i *bystanders* decidono di contro-attaccare proprio su questo specifico aspetto:

Marco: impara a scrivere in italiano prima di prendertela con lei. Sei ignorante e se non impari sai cosa devi fare... torna da dove sei venuto! (scenario Fatima/Farid).

Anna: pensi di poterle dire cosa deve fare? Lei è sempre stata buona tu sei uno stronzo e devi ancora imparare a vivere qui (scenario Fatima/Farid).

Se finora i contro-attacchi dei supporti alle vittime hanno utilizzato come leva alcune caratteristiche psico-fisiche dei bulli, nello scenario "foto diffusa" emerge un'altra interessante strategia di coping utilizzata trasversalmente da *bystander* maschi e femmine: la minaccia dell'esclusione dal gruppo di pari.

Mattia: Pensi che diventerai popolare come quel coglione che ha mandato la foto? No. Sarete soli insieme. Nessuno vorrà più essere vostro amico (scenario foto diffusa).

Alessandra: ma hai qualcuno che vuole uscire con te? Sapete cosa significa avere degli amici? Non lo saprai mai (scenario foto diffusa).

In entrambi gli scenari, i supporti alla vittima contrattaccano il bullo e i suoi sostenitori utilizzando minacce di aggressione fisica solo nel caso in cui dall'altra parte l'aggressore sia del loro stesso sesso:

Jacopo: Non capisci che se continui così quando ti vedo a scuola ti spezzo in due? (scenario Fatima/Farid).

Francesca: ora ti sei divertita abbastanza anche se non capisco cosa sia il divertimento ... se non la smetti ti aspetto davanti alla scuola e ti spacco la faccia (scenario foto diffusa).

Le strategie di coping utilizzate dai *bystanders* analizzate per genere, fanno inoltre emergere come i ragazzi ricorrano soprattutto ad attacchi verbali volti a offendere sulla base di caratteristiche fisiche se il bullo è femmina:

Lucas: Stai zitta, sei alta un metro e una formica. Sei brutta come il tuo ex ... sempre che tu abbia avuto davvero un ragazzo (scenario foto diffusa).

Edoardo: sei una nana e con la delicatezza di un elefante in una gioielleria ma ricorda che io sono un gigante ... Adesso piangi, eh? Sei così bassa che nessuno può sentirti! (scenario Fatima/Farid).

Le ragazze invece contrattaccano i bulli maschi a difesa della vittima minacciando di chiedere aiuto agli adulti, confermando l'idea presente in letteratura che sostiene che le femmine siano più propense dei maschi a rivolgersi a figure adulte per gestire i conflitti con i pari (Cartron e Winnykamen 2004):

Roberta: se non ti fermi andiamo a raccontare tutto al dirigente scolastico e poi vedrai quello che succederà (scenario foto diffusa).

Sara: e se la convinco a raccontare tutto a suo padre? Allora la smetterai e non lo farai mai più (scenario Fatima/Farid).

Dall'analisi del materiale empirico, emerge chiaramente come i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato alla ricerca mostrino una elevata capacità di *agency* che permette loro di implementare strategie di coping utili alla gestione delle interazioni cyberbullizzanti. I partecipanti dimostrano anche competenza nel modulare le strategie



di adattamento a seconda del contesto in cui i partecipanti si trovano a re-agire: lo scenario e il genere del bullo determinano, infatti, il tipo di azione messa in campo.

### **Considerazioni finali**

L'analisi di interazioni, spesso invisibili, che prendono forma in rete stimola le ricerche a percorrere vie di indagine non consuete ma capaci di sfruttare le caratteristiche degli strumenti di comunicazione digitale come strumenti di ricerca. In questo saggio, confrontandoci con il cyberbullismo, abbiamo proposto una tecnica che solleva questioni che investono in profondità la sfera etica sia per il tema affrontato, sia per le persone coinvolte nello studio, ovvero adolescenti. Tale tecnica offre alla comunità di ricerca uno strumento utile, da utilizzare da solo o affiancato ad altri, per indagare temi sensibili e sfidanti. La proposta avanzata nelle pagine precedenti, basata sull'esperienza condotta nell'arco di diversi anni, è accompagnata dalla consapevolezza che sebbene la *Roleplaying Simulation Online* possa fornire una via d'accesso alternativa al fenomeno oggetto di interesse, il suo utilizzo richiede alla équipe di ricerca cautele e attenzioni che consentano di mantenere una costante focalizzazione sui rischi intrinseci per i partecipanti, soprattutto se non adulti, e sulla qualità del materiale empirico raccolto con la simulazione. Per questo motivo la tecnica impone la costruzione di uno "spazio coraggioso" (Arao e Clemens 2013) nel quale la tutela dei partecipanti si accompagna alla loro responsabilizzazione nei confronti del *setting* di ricerca e alla fiducia nelle loro capacità di autoregolarsi. E' importante sottolineare che il *brave space* online mantiene le stesse caratteristiche dello spazio coraggioso che si costruisce nelle classi in presenza conservando quindi i cinque elementi che secondo Arao e Clemens (cit) definiscono "coraggioso" uno spazio. Il primo elemento è il rispetto delle opinioni diverse; il secondo riguarda il riconoscimento e la discussione dei casi in cui un dialogo ha influenzato il benessere emotivo di un'altra persona; il terzo è la libera scelta di partecipare o meno a discussioni che si considerano impegnative; il quarto è il rispetto verso la propria personalità; il quinto riguarda l'impegno che ogni studente si assume a non fare volontariamente del male ad altri studenti. Per completezza, è necessario evidenziare che anche le fasi del metodo che si sono svolte in aula (ovvero, l'analisi del materiale cyberbullizzante; la preparazione al *Roleplaying* e la discussione guidata di parti delle chat) hanno rispettato le condizioni che caratterizzano lo "spazio coraggioso".

Il cimentarsi con questa tecnica, soprattutto in studi che coinvolgono i giovani, richiede dunque un costante sforzo di riflessività da parte dei ricercatori e delle ricercatrici per gestire le numerose scelte *in itinere*, molte delle quali con implicazioni etiche. Infine, è utile ricordare che l'utilizzo di questa tecnica si inserisce in un percorso di ricerca che ha anche una valenza educativa per gli studenti e le studentesse

che vi partecipano: a partire dalle fasi in aula in cui l'équipe di ricerca “avvicina” i ragazzi e le ragazze al tema del cyberbullismo, passando per l'esperienza coraggiosa e sicura della *Roleplaying Simulation* intesa come “tecnica di apprendimento esperienziale che prevede la presenza di studenti e studentesse che interpretano ruoli in scenari-caso utili per apprendere pratiche e feedback mirati alla creazione di competenze” (Lan, Tseng e Lai 2008, p. 35, trad. aut.), fino alla discussione guidata in aula su parti di chat a contenuto ciberbullizante. Tale discussione è finalizzata alla creazione di consapevolezza rispetto alle dinamiche che hanno innescato l'attacco on line, alle modalità di offesa utilizzate e alle possibili strategie di gestione del conflitto adottabili in rete (dal “cavarsela da soli”, al rivolgersi agli adulti di riferimento – genitori, familiari, insegnanti, ecc. –, al chiedere aiuto al gruppo dei pari) (Piras, Calvi e Rubini 2023).

## Bibliografia

- Allison K., K. Bussey (2016) “Cyber-bystanding in context: A review of the literature on witnesses' responses to cyberbullying”, *Children and Youth Services Review*, 65, pp. 183-194.
- Arao B., K. Clemens (2013) “From safe spaces to brave spaces. The art of effective facilitation: Reflections from social justice educators”, in L. Landreman (a cura di), *The Art of Effective Facilitation: Reflections from Social Justice Educators*, Sterling, VA: Stylus Publishing, pp. 135-150.
- Bonwell C.C., J.A. Eison (1991) *Active learning: Creating excitement in the classroom*, Washington DC: George Washington University.
- Bussey K., A. Luo, S. Fitzpatrick, K. Allison (2020) “Defending victims of cyberbullying: The role of self-efficacy and moral disengagement”, *Journal of School Psychology*, 78, pp.1-12.
- Cartron A., F. Winnykamen (2004) *Les relations sociales chez l'enfant. Genèse, développement, fonctions*, Parigi: Armand Colin.
- Cassell J. (1988) “The relationship of observer to observed when studying up”, in R.G. Burgess (a cura di), *Studies in qualitative methodology*, Greenwich: JAI Press, pp. 89-108.
- Corsaro W. (1992) “Interpretive reproduction in children's peer cultures”, *Social Psychology Quarterly*, 55, 2, pp. 160-177.
- Fucci S. (2009) “Conflitti e mediazione in adolescenza”, in C. Baraldi, G. Maggioni (a cura di), *La mediazione con bambini e adolescenti*, Roma: Donzelli Editore, pp. 101-117.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- James A., C. Jenks, A. Prout (2002) *Teorizzare l'infanzia. Per una nuova sociologia dei bambini*, Roma: Donzelli Editore.
- James A., A. Prout (a cura di) (1990) *Constructing and Reconstructing Childhood*, Londra: Falmer Press.
- King N. (2004), *Using templates in the thematic analysis of text*, in C. Cassel, G. Symon (a cura di), *Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research*, Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 256–270.
- Lan C. H., C.C. Tseng, K.R. Lai (2008) “Developing a negotiation-based intelligent

- tutoring system to support problem solving: A case study in role-play learning”, paper presented at the *Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, Cantabria, Spagna.
- Lewis R., E. Sharp, J. Remnant, R. Redpath (2015) “‘Safe spaces’: experiences of feminist women-only spaces”, *Sociological Research Online*, 20, 4, pp. 105-118.
- Piras E.M., C. Calvi, L. Rubini (2023) “Rendere visibile il cyberbullismo. La Roleplaying Simulation Online come metodo per studiare le interazioni prevaricanti in rete”, *Scuola Democratica*, 2, pp. 281-300.
- Sprugnoli R., S. Menini, S. Tonelli, F. Oncini, E.M. Piras (2018) “Creating a WhatsApp dataset to study pre-teen cyberbullying”, *Proceedings of the 2nd Workshop on Abusive Language Online (ALW2)*, pp. 51-59.



# **(DIS)SEMINARE CREATIVAMENTE: L'ESPERIENZA DI “*FAMILY SPEAKING DRAWERS*”**

**Anna Carreri**

Università di Verona e Università di Hasselt

## **Introduzione**

Questo contributo è volto a raccontare il mio tentativo di scrivere e diffondere alcuni risultati di ricerca adottando un approccio creativo (Giorgi *et al.* 2021). Ho cercato un approccio diverso dalla tradizionale scrittura accademica e, per così dire, più “empatico” per restituire la dimensione socio-materiale delle storie di vita raccolte, nonché un approccio capace di “parlare” ad un pubblico più ampio rispetto alla ristretta cerchia universitaria, anche con l’ambizione di stimolare nuovi processi di conoscenza attraverso un canale alternativo all’“ordine” tradizionale del fare ricerca (Gherardi *et al.* 2019). Questo percorso, che ha messo in gioco tutta la mia persona, la mia soggettività, riflessività, il mio corpo e i miei oggetti di casa, mi ha portato alla costruzione di un’installazione artistica *context specific*, denominata “*Family Speaking Drawers*”, che è stata presentata in più occasioni in Europa, e successivamente alla creazione di un video, che porta lo stesso titolo, uscito su una rivista internazionale (Carreri 2022a)<sup>1</sup>.

## **1. Il prologo. Interrogarsi sulla pratica performativa della divulgazione accademica**

L’esperienza di “*Family Speaking Drawers*” trova le sue radici in una continua ed inquieta riflessione sulle pratiche che adottiamo noi ricercatrici/tori, per consuetudine o formazione, nelle nostre ordinarie attività di ricerca scientifica. Nello specifico, l’installazione artistica/video offre una riflessione critica sulle pratiche di divulgazione dei nostri prodotti di ricerca, peraltro divenute sempre più rilevanti per le ricadute che hanno sui processi di costruzione delle carriere scientifiche. Nonostante io ritenga che il processo di peer review all’interno della comunità accademica sia un aspetto del tutto fondamentale della

1. L’installazione e il video sono stati realizzati in collaborazione con Luca Leone.

ricerca, allo scopo non solo di promuovere i risultati degli studi ma anche, e soprattutto, di rafforzare la validità di ciò che scriviamo, credo che l'attività performativa della disseminazione in senso tradizionale influenzi ciò che viene (scelto di essere) detto e come (si sceglie di) dirlo (Carreri 2022a).

Per quanto riguarda il primo punto, ovvero la scelta dei contenuti da divulgare, si possono prendere in considerazione diversi aspetti. Anzitutto, le stesse norme della scrittura scientifica distanziano noi ricercatrici/tori dai reali vissuti dei/delle partecipanti agli studi. In secondo luogo, tutte/i noi prendiamo parte e riproduciamo un gioco di inclusione ed esclusione dei contenuti da mostrare (Amrouche *et al.* 2018) e di estrema parcellizzazione dei dati testuali che raccogliamo. Infine, molto di quanto apprendiamo sul campo empirico (etnografico) non trova alcuno spazio o quasi nei nostri "prodotti": come trasmettere il tono e il ritmo delle voci, ma anche la retorica e le strutture narrative nello spazio ristretto e asettico di un articolo scientifico? come trasmettere in pochi brevi estratti la dimensione affettiva e socio-materiale delle esperienze condivise?

Per quanto concerne il secondo punto, ovvero la scelta di come far parlare i nostri dati, ci sono almeno due questioni assai rilevanti che mi preme brevemente richiamare. La prima riguarda il fatto che la teoria critica con il suo linguaggio altamente astratto e complicato rischia di riprodurre i rapporti di potere che nei suoi intenti vorrebbe invece ribaltare (Grey e Sinclair 2006). La seconda questione ha a che fare con l'impatto, per così dire, 'politico' della ricerca che rischia di essere limitato e inefficace non solo in termini di applicabilità nelle comunità o nelle organizzazioni in cui la ricerca si inserisce, ma anche in termini di restituzione ai/alle partecipanti. Quest'ultima non è generalmente contemplata né nei manuali né nelle pubblicazioni (e nemmeno negli insegnamenti); eppure, è una fase importante per chi fa ricerca qualitativa perché rappresenta un ulteriore momento in cui si possono sviluppare consapevolezza, riflessioni, nonché l'adozione di pratiche resilienti, e perché in ultima analisi ci riporta al senso di *responsability* del nostro fare ricerca empirica con e per la comunità (Bozalek 2020; Cozza, Carreri e Poggio *forthcoming*). Questa fase, che non trova spazio solitamente né nelle pubblicazioni né nelle presentazioni alla comunità scientifica, è importante per chi raccoglie dati testuali in cui il significato è co-costruito fra ricercatrice/tore e partecipante e in cui si crea un rapporto (etico) di intesa e fiducia.

Mossa da queste riflessioni, sono andata alla ricerca di un linguaggio differente e di carattere artistico. Per riportare questa mia esperienza faccio riferimento ad un nuovo filone negli studi organizzativi di stampo critico che prende il nome di "writing differently" (Gilmore *et al.* 2019; Grey e Sinclair 2006; Just, Muhr e Risberg 2018; Pullen 2018; Pullen, Helin e Harding 2020).

Prima di descrivere l'installazione/video "Family speaking drawers" e di offrire alcuni spunti di riflessione sull'esito della mia esperienza,

riporto brevemente i dati e i metodi utilizzati nella ricerca scientifica da cui ha avuto origine questo percorso creativo.

## **2. Il processo creativo. Dai risultati della ricerca a “*Family speaking drawers*”**

“*Family Speaking Drawers*” costituisce un tentativo di divulgazione creativa dei risultati di una ricerca concernente i nessi fra precarietà del lavoro, riproduzione sociale e disuguaglianze di genere, con un focus sulla costruzione dei percorsi di vita (lavorativi e familiari). Oggetto di analisi sono le logiche d’azione di vita-lavoro di coppie italiane eterosessuali con figli/e piccoli, in cui entrambi i partner sono in condizioni di precarietà lavorativa. Nello specifico, i dati, che consistono in 45 storie individuali (24 madri e 21 padri) raccolte dal 2012 al 2015 in una città del nord d’Italia, sono state oggetto di un’approfondita analisi narrativa sia sotto il profilo dei contenuti che delle modalità narrative nelle diverse finestre temporali del corso di vita.

Dall’analisi emerge una chiara struttura delle storie di vita dei/le lavoratori/trici precari/e con responsabilità di cura in base al genere. Gli uomini iniziano la loro storia con un “sé evenemenziale” (Gherardi e Poggio 2003) e tendono a presentarsi come attori marginali nella costruzione dei propri percorsi formativi prima e lavorativi poi. Prima della genitorialità, le storie degli uomini sono discorsivamente costruite su una serie di coincidenze fortunate e occasioni colte al volo, quasi tracciando la trama di una commedia. Al contrario, l’incipit della controparte femminile si presenta nella forma del “sé volitivo” (Gherardi e Poggio 2003) in cui le donne hanno posizioni soggettive di comando. Il loro percorso lavorativo, prima della maternità, è per lo più coerente con il tipo di formazione su cui le donne, pur lavorando, hanno continuato ad investire con convinzione, anche dopo la laurea. In questa finestra temporale ho ritrovato immagini e atmosfere tipiche dei romanzi d’avventura, in cui la trama procede attraverso sfide alle tradizionali norme di genere e prove di resistenza. Tuttavia, dopo la nascita dei/le figli/e, gli uomini tendono a “ingranare la marcia più alta” con l’obiettivo di fare ordine e dare maggiore coerenza alle proprie traiettorie rispetto alle proprie ambizioni e modelli culturali. Inoltre, guardano al loro futuro con fiducia. Le donne, invece, tendono a perdere l’orientamento e ad avvertire un senso di smarrimento che le porta – in varia misura – a ipotizzare di fare “marcia indietro” rispetto alle aspirazioni iniziali, incanalandosi in traiettorie di vita più tradizionali. I loro epiloghi sono generalmente costruiti su delle speranze, con cui le donne cercano di proiettarsi nel futuro. In alcuni casi le donne chiudono le loro storie con evidente frustrazione, con quello che chiamo “discouraged open end”, che non contiene né progetti né speranze (Carreri 2022b).

La fotografia seguente mostra le diverse etichette per gli uomini (a sinistra) e per le donne (a destra) utilizzate nell'installazione "Family Speaking Drawers" (oltre che nel video), che corrispondono alle seguenti cinque finestre temporali: l'inizio del racconto (l'incipit), la fase della vita dedicata alla formazione e all'ingresso nel mercato del lavoro, la svolta (rappresentata dalla nascita di un figlio), l'esperienza iniziale della genitorialità e le prospettive future (l'epilogo).

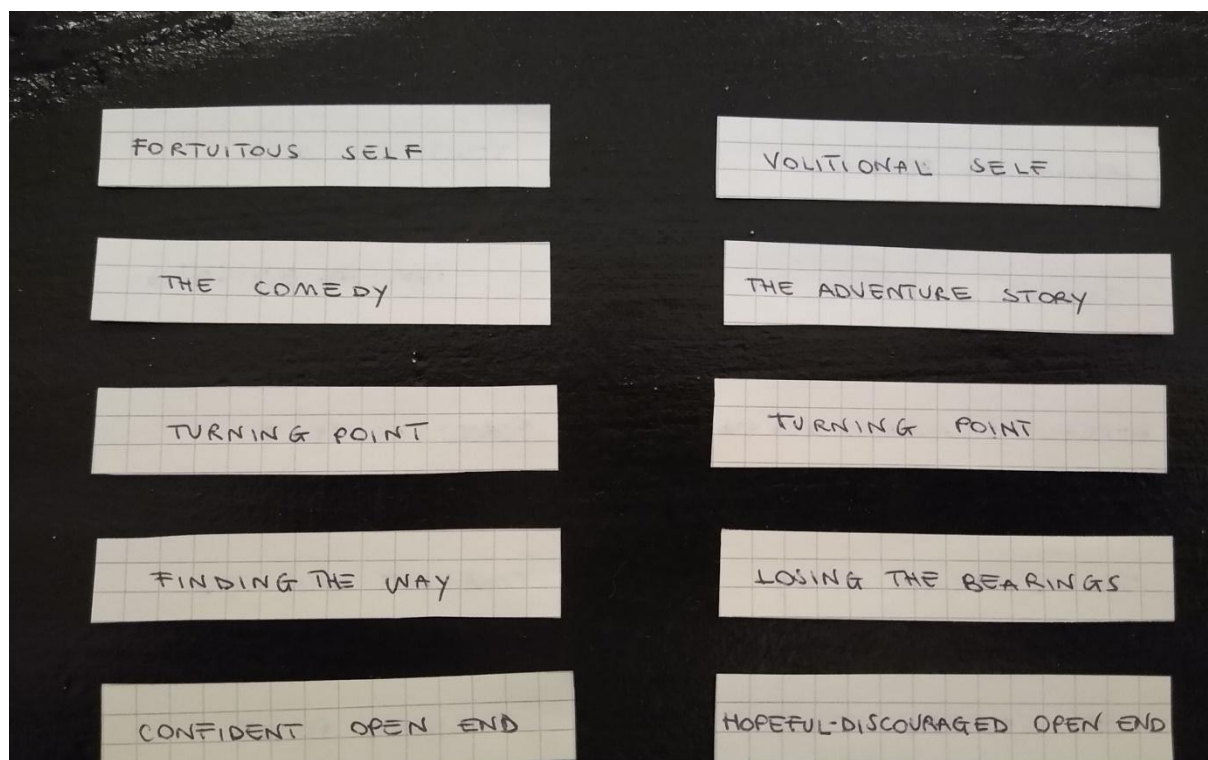


Figura 1. Etichette dell'installazione/video

"Family Speaking Drawers" (nella versione dell'installazione) è un oggetto familiare, alla cui realizzazione hanno partecipato anche Luca Leone e Giulia Rizzini. Si tratta di una cassetiera, modulabile in base all'ambiente (context specific) e realizzata con un materiale fragile (cartone) per richiamare la precarietà dei racconti. Ogni cassetto rappresenta una finestra temporale delle storie maschili o femminili, per un totale quindi di dieci cassette. I cassette (eccetto quelli dei turning points) contengono alcuni oggetti e un audio con cuffiette per ascoltare alcuni brani significativi scelti fra le interviste e recitati da attori/rici: oggetti e brani riprendono le principali retoriche utilizzate dai/le partecipanti allo studio in quella specifica finestra temporale corrispondente al cassetto.

I restanti due cassette, corrispondenti alle due svolte rispettivamente di uomini e donne, non sono apribili. Essi contengono oggetti che



possono essere osservati solo avvicinandosi al cassetto e sbirciando attraverso un foro. La mia intenzione qui non è quella di offrire una retorica specifica, ma di creare un momento di “rottura” nella linearità della storia mettendo le persone che interagiscono con l’installazione in una situazione di sospensione e di interrogazione su ciò che sta accadendo in questa fase (ovvero, quella della nascita di un/a figlio/a). L’installazione comprende poi una serie di fotografie<sup>2</sup> di ambienti domestici che vengono proiettate su una parete per ambientare la scena, accompagnate da una musica e da alcune voci fuori campo che hanno lo scopo di rappresentare lo scenario caratterizzato dalle tradizionali norme di genere riprodotte nello spazio domestico della vita quotidiana a cui noi tutti/e siamo esposti e rispetto alle quali dobbiamo posizionarci, appunto attraverso le storie.



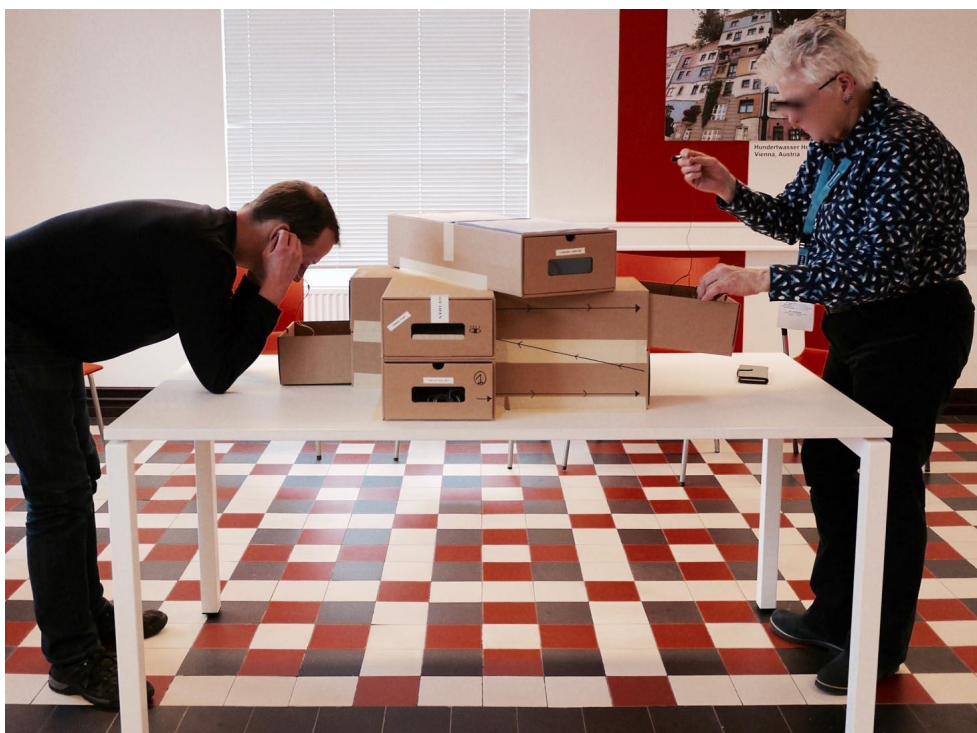
Figura 2. Esempio di foto proiettata sulla parete (di Giulia Rizzini)

2. Fotografie realizzate dalla fotografa Giulia Rizzini.



*Figura 3. GoTo Science Festival, Verona, Italia, 2019*

La persona che si avvicina all'installazione è quindi chiamata a curiosare nei cassetti, a interagire con la dimensione socio-materiale delle storie di vita e ad ascoltare alcuni brani organizzati in base al genere e alle principali finestre temporali dei percorsi di vita. Per coloro che si avvicinano alla cassetteria si tratta di una sorta di esperienza "confessionale" e, al contempo, di una pratica collettiva, come si vede nelle foto seguenti.



*Fotografia 4. European Congress of Qualitative Inquiry (ECQI), creative research session, Leuven, Belgio, 2018*



Figura 5. GoTo Science Festival, Verona, Italia, 2019

I/Le partecipanti si avvicinano alla cassetiera in piccoli gruppi divenendo parte attiva dell'installazione in quanto le voci e i relativi immaginari possono essere attivati solo dalle persone che effettivamente aprono i cassetti. La dimensione socio-materiale è trasmessa attraverso una serie di oggetti presenti nei cassetti che evocano una certa retorica (ad esempio una bussola, un biberon, un piccolo mappamondo, ecc.), e di cui i/le partecipanti possono avere un'esperienza sensoriale, anche condividendola con le persone che hanno vicino. Le persone sono quindi chiamate ad ascoltare, ad essere curiose ed empatiche condividendo la propria esperienza con chi lo circonda.

### 3. La pratica della divulgazione come forma di *“powerful writing”*

Il contributo qui proposto offre una riflessione su una forma alternativa al modo tradizionale di divulgazione scientifica, una forma che si potrebbe definire di *“powerful writing”* (Amrouche *et al.* 2018; Carreri 2022a; Christensen *et al.* 2018). Il *“powerful writing”* consente nuove possibilità di apprendimento, una certa condivisione empatica fra partecipanti (sia virtuali che reali), e potenzialmente una trasformazione sociale dentro e fuori il contesto accademico.

Nuove possibilità di apprendimento perché quello che ci trasmette l'installazione/video non è riducibile al testo. L'idea è quella di coinvolgere il/la partecipante attraverso un'esperienza sensoriale e *“affettiva”* delle storie di vita che parlano di emarginazione, vulnerabilità e incertezza, ma anche senso di responsabilità, autonomia e flessibilità nel capitalismo contemporaneo. Le voci trovano un significato in chi le ascolta evocando una risonanza intersoggettiva e

riportando alla mente le proprie esperienze passate, presenti e future di lavoratori/trici precari/e, genitori, partner, e i vissuti soggettivi dei sé di genere. La forza di "Family Speaking Drawers" risiede nella sua dimensione collettiva, nella "condivisione empatica" che può generare consapevolezza, interrogazione critica e potenziale cambiamento. Ho avuto una chiara sensazione di questo durante le presentazioni dell'installazione quando diverse persone, del mondo accademico e non, mi hanno espresso il loro senso di "connessione" con le voci, e mi hanno riferito di essere stati particolarmente "toccate" dalla ricerca, ritrovandosi a pensarci più volte nella loro quotidianità.

Inoltre, il "powerful writing" può consentire una certa condivisione empatica fra partecipanti (sia virtuali che reali). Nel caso specifico di "Family Speaking Drawers", nonostante ci sia un preciso e lampante ordine di genere nelle storie di vita raccolte – che riporto necessariamente nelle pubblicazioni scientifiche (Carreri 2016, 2022b) – si notano anche accenni di contro-narrazioni quando le storie vengono raccontate e assumono la forma di esperienze condivise. Sappiamo da Butler infatti che la performance trasformativa può essere "realizzata" solo temporaneamente lungo il corso della vita se e quando il binario di genere viene letto in modo diverso (Butler 2004). L'opera riesce a trasmettere le tensioni, il movimento avanti e indietro, il senso di disordine, l'incertezza e le difficoltà presenti nelle costruzioni identitarie delle carriere lavorative e familiari dei/le partecipanti. In tal modo, la ricerca sottolinea la necessità di guardare al lavoro precario nel neoliberismo andando oltre la retorica del "soggetto libero" (e neutro rispetto al genere), della responsabilità individuale e della razionalità, e di far luce invece sulla qualità della vita lavorativa e sul lavoro di costruzione identitaria richiesto ai soggetti (Kuhn, Ashcraft e Cooren 2017; Miller e Rose 2008; Mumby 2016; Mumby e Plotnikof 2019).

Nel complesso, questo contributo mostra come le nostre pratiche di ricerca possano essere "smantellate" e riorganizzate in diversi modi (Christensen *et al.* 2018). In questo senso, la disseminazione può quindi insegnare a noi, e potenzialmente anche agli/le studenti/esse, qualcosa che appare nuovo rispetto ai modelli prevalenti (*of being, doing, and writing*) dell'università neoliberale (Gilmore *et al.* 2019; Pullen, Helin e Harding 2020), ovvero che l'apprendimento avviene mettendosi nella condizione di saper ascoltare e di essere empatici e generosi, a tal punto da condividere anche le proprie storie. Le pratiche creative nella ricerca possono forse contribuire allo sviluppo di diversi modi di lavorare e di prendersi cura delle persone con cui facciamo ricerca.

## Bibliografia

- Amrouche C., J. Breckenridge, D.N. Brewis, O. Burchiellaro, M. Breiding Hansen, C. Hee Pedersen, M. Plotnikof, A. Pullen (2018) "Powerful writing", *ephemera: theory & politics in organization*, 18, 4, pp. 881-900.
- Bozalek V. (2020) "Rendering each other capable. Doing response-able research responsibly", in K. Murris (a cura di) *Navigating the Postqualitative, New Materialist and Critical Posthumanist Terrain Across Disciplines*, London: Routledge.
- Butler J. (2004) *Undoing gender*, Oxford: Routledge.
- Carreri A. (2022a) "Gender identity (dis)order in dual precarious worker couples: The 'Family Speaking Drawers' installation", *ephemera. Theory & politics in organization*, n. 22, 1, pp. 189-213.
- Carreri A. (2022b) "Imagined futures in precarious working conditions: A gender matter?", *Current Sociology*, n. 70, 5, pp. 742-760.
- Carreri A. (2016) "Work-family decision making processes: How Italian partners swap their perspectives (re)producing the gender agency gap", *Est working paper series*, n. 13/16 [[http://www.est.unito.it/do/home.pl/View?doc=WP\\_Dipartimento.html](http://www.est.unito.it/do/home.pl/View?doc=WP_Dipartimento.html)].
- Christensen J.F., S. Dunne, M. Fisher, A. Fleischmann, M. McGill, F. Villesèche, M.N. Wróblewska (2018) "Powerful writing as writing 'with'", *ephemera: theory & politics in organization*, 18,4, pp. 865-879.
- Cozza M., A. Carreri, B. Poggio (a cura di) (forthcoming) *Ethics of Engagement in Research Practices: Response-ability in Organization and Management*, New York: Routledge.
- Gherardi S., A. Murgia, E. Bellé, F. Miele, A. Carreri (2019) "Tracking the sociomaterial traces of affect at the crossroads of affect and practice", *Qualitative Research in Organization and Management*, 14, 3, pp. 295-316.
- Gherardi S., B. Poggio (2003) *Donna per fortuna, uomo per destino. Il lavoro raccontato da lei e da lui*, Milano: ETAS.
- Gilmore S., N. Harding, J. Helin, A. Pullen (2019) "Writing differently", *Management Learning*, 50,1, pp. 3-10.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Grey C., A. Sinclair (2006) "Writing differently", *Organization*, 13, 3, pp. 443-453.
- Just S.N., S.L. Muhr, A. Risberg (2018) "Feminism, activism, writing! Introduction to the special section", *ephemera: theory & politics in organization*, 18, 4, pp. 841-853.
- Kuhn T.R., K.L. Ashcraft, F. Cooren (2017) *The work of communication: Relational perspectives on working and organizing in contemporary capitalism*, London: Routledge.
- Miller P., N. Rose (2008) *Governing the Present*, Cambridge: Polity.
- Mumby D. (2016) "Organizing beyond organization: Branding, discourse, and communicative capitalism", *Organization*, 23, 6, pp. 884-907.
- Mumby D., M. Plotnikof (2019) "Organizing power and resistance: From coercion, to consent, to governmentality", in J. McDonald, R. Mitra (a cura di) *Movements in organizational communication research: Current issues and future directions*. New York: Routledge.
- Pullen A. (2018) 'Writing as labiaplasty', *Organization*, 25, 1, 123-130.
- Pullen A., J. Helin, N. Harding (2020) *Writing differently*, Emerald Publishing.



# **VERBA MANENT.**

## **IL CONTRIBUTO DEGLI AUDIO-DIARI ALLA RICERCA SOCIALE**

**Elisa Castellaccio**  
**Veronica Moretti**  
Università di Bologna

### **Introduzione**

L'intento dell'elaborato è quello di presentare alcune riflessioni riguardo all'utilizzo dei diari, e nello specifico degli audio-diari, nella ricerca sociale. Ciò che abbiamo voluto evidenziare, al di là delle diverse potenzialità e limiti, è la particolare relazione che si viene a creare tra ricercatore e partecipante caratterizzata ora da vicinanza – nella fase iniziale di consegna e finale di riflessione congiunta – ora da distanza. La produzione autonoma di dati, tipica di alcuni metodi creativi (*Photovoice, comics-based research*), qualifica il narratore/partecipante come un vero e proprio co-ricercatore, un etnografo aggiunto, che determina la raccolta di dati in prima persona durante un periodo di tempo definito.

Dopo aver inquadrato la tecnica dei diari dal punto di vista teorico ed empirico, presenteremo una ricerca in cui abbiamo utilizzato questo metodo per la raccolta di dati. Lo scopo è stato quello di raccontare la riorganizzazione di pratiche e conoscenze tra i professionisti sanitari durante la pandemia da Covid-19. Questa tecnica ci ha permesso di affermare che la riorganizzazione si muove su tre assi: relazioni, spazi e compiti lavorativi. La ricerca sarà calzante, inoltre, per esplicitare i vantaggi dei diari poiché hanno permesso la raccolta di informazioni in mondo longitudinale e trasversale conferendo al narratore libertà e possibilità di concentrarsi su ciò che ha ritenuto più importante. I diari hanno saputo valorizzare la soggettività di ciascun partecipante permettendo di mettere il focus sulle esperienze quotidiane e il vissuto di ciascuno facendone emergere la propria costruzione di senso.

### **1. Le caratteristiche dei diari**

L'utilizzo di diari come forma di narrazione personale deriva in gran

parte dalla letteratura, in cui raccolte di pensieri accompagnano talvolta la descrizione di contesti storici o sociali. Pensiamo al “Diario” di Anna Frank – una delle memorie più conosciute – in cui una giovane adolescente nascosta durante la Seconda Guerra Mondiale descrive il susseguirsi delle sue giornate e degli eventi in corso. Gogol, per fare un altro esempio, usò la forma del diario nel suo “Le memorie di un pazzo”, per narrare la discesa nella follia del burocrate Aksentij Ivanovi. La sociologia può dunque attingere ai diari come un prezioso strumento di ricerca, dal momento che i protagonisti possono descrivere accuratamente le loro esperienze relazionali e sociali in prima persona.

La ricerca sociale ha utilizzato diari in diversi contesti. Nella ricerca etnografica, le note sul campo possono fornire importanti informazioni su come gli individui e le comunità sviluppano relazioni e vivono nel “loro” mondo. Nella ricerca clinica, i diari possono aiutare a migliorare l’esposizione di ricordi, specialmente nel caso di problemi di memoria. Elliot (1997) afferma che i diari sono un mezzo tramite il quale il ricercatore può catturare comportamenti inaccessibili attraverso altre tecniche di ricerca. Ciò avviene perché la condivisione delle informazioni non si realizza in compresenza con il ricercatore, bensì è lo stesso narratore/partecipante che instaura una relazione privilegiata con la tecnica stessa, adoperandola nel suo contesto quotidiano e intimo. I diari, dunque contribuiscono a donare un prezioso arricchimento per la ricerca qualitativa perché “offrono il potenziale per garantire che i resoconti siano ordinati in modo sequenziale e riduce la probabilità che sentimenti o eventi vengano dimenticati” (Williamson *et al.* 2015, p. 2).

Su questo terreno si innesta la nascita dei diari come tecnica creativa nella ricerca sociale: un metodo per documentare i particolari di vita, le esperienze che si stanno svolgendo mentre si conduce la ricerca. È un metodo che offre l’opportunità di investigare i processi sociali, psicologici e antropologici nelle situazioni di tutti i giorni, tenendo presente contemporaneamente l’importanza del contesto in cui il processo avviene (Bolger *et al.* 2003). I diari sono progettati per catturare le “piccole esperienze della vita quotidiana che riempiono la maggior parte del nostro tempo lavorativo e occupano la maggior parte della nostra attenzione cosciente” (Wheeler, Reis 1991, p. 340). Questa tecnica viene utilizzata sia in ambito quantitativo che qualitativo, Bryman (2001) delinea tre metodi principali di utilizzo dei diari nella ricerca sociale: (a) come metodo di raccolta dati guidato dal ricercatore; (b) come documento storico autobiografico scritto spontaneamente (soprattutto usato come fonte dagli storici sociali); (c) come registro delle attività del ricercatore simile alle note degli etnografi ed etnometodologi.

I diari, dunque, hanno già una lunga tradizione in ambito sociologico e sono un prezioso strumento di ricerca. Nell’ambito della salute l’utilizzo di questa metodologia aumenta solo dagli anni ’90, al fine di



far emergere criticità rispetto ad alcune condizioni specifiche, come ad esempio nelle campagne di contenimento epidemiologico dell'AIDS. I diari servivano per ricostruire le abitudini sociali e l'attività sessuale di comunità gay in modo da adeguare le misure preventive del contagio. Questo utilizzo in piccoli gruppi diede un impulso decisivo all'utilizzo naturalistico ed antropologico che era correlato alle note di campo di antropologi e etnografi.

Un altro studio condotto da Elliot (1997) ha illustrato il ruolo del metodo del diario-intervista per indagare l'accesso all'assistenza sanitaria in Scozia. Secondo l'autore, l'uso di diari offre al ricercatore un mezzo per catturare comportamenti inaccessibili attraverso altre tecniche di ricerca, tra cui l'osservazione dei partecipanti.

Con l'avvento della tecnologia anche l'utilizzo dei diari ha subito delle trasformazioni e delle innovazioni aggiungendo delle nuove caratteristiche a questa metodologia. Di fatto le opportunità si sono ampliate e sono nate nuove forme, ad esempio, gli audio-diari o gli *e-diary*, vari *blog*, *weblog*. La capacità di generare audio-diari è facilitata anche dall'uso diffuso di nuovi dispositivi digitali (compresi gli smartphone) che semplificano la raccolta e la registrazione delle impressioni. Tuttavia, gli audio-diari, a differenza di quelli scritti, non sono comunemente usati nella ricerca qualitativa contemporanea (Hislop *et al.* 2005; Bernays 2014) e rimangono ancora un terreno da approfondire in letteratura (Moretti 2021). Le prime testimonianze dell'utilizzo di audio-diari risalgono al 2008 con gli studi di Monrouxe (2009) per indagare le narrazioni di malattia, di Milligan (2005) per le scienze geografiche e di Hislop (2005) per le scienze sociali.

## **2. Così vicini eppure così lontani. Gestire la relazione tra ricercatrice e partecipante**

Come anticipato, la produzione soggettiva di note biografiche presuppone la distanza tra il narratore (partecipante) e il lettore (ricercatrice). Non sorprende allora quanto la fase iniziale preveda una ritualità e un'organizzazione ben definiti. Anzitutto è necessario entrare in contatto con i partecipanti della ricerca definiti in base all'obiettivo conoscitivo. L'introduzione della tecnica ai partecipanti spesso avviene in modo collettivo. Il ricercatore deve fornire un chiaro ed esaustivo training iniziale illustrando i dettagli e passaggi tematici ed organizzativi necessari per la corretta raccolta di dati. È in questa fase che si spiega l'importanza della tecnica, si danno le istruzioni e le consegne riguardo la domanda di ricerca, si forniscono inoltre informazioni riguardo alla privacy e alle tempistiche decise per la produzione di diari.

L'avvio della ricerca avviene con un'intervista, momento fondamentale per dare le regole generali descritte. La fase successiva corrisponde effettivamente alla produzione di dati vera e propria che i partecipanti svolgono ognuno nel proprio spazio e tempo. Questa fase implica lontananza tra narratore e ricercatore, i quali non condividono

fisicamente né temporalmente la produzione di dati. Ciò che viene prodotto in questa fase è una narrazione libera e spontanea di esperienze di vita che offre nuove informazioni inimmaginabili a priori. Durante questa fase è importante che il ricercatore si sforzi per mantenere alta la motivazione dei partecipanti attraverso mail e messaggi, poiché è probabile che diminuisca con il tempo. Redigere un diario e registrare un audio-diario può alterare il comportamento delle persone coinvolte poiché significa compiere un'azione che non si era mai fatta prima, significa impostare una nuova routine e alterare in un certo senso la quotidianità. Per alleggerire questo aspetto spesso si tende a offrire una struttura aperta e informale al diario in modo da lasciare molta libertà al narratore sia da un punto di vista dell'elaborazione del pensiero sia nella modalità (dove e quando).

Un altro aspetto da tenere in considerazione è la questione dell'intrusività: i diari possono evocare e provocare preoccupazioni e disagi nei partecipanti poiché sono chiamati a raccontare aspetti di sé anche molto intimi creando, a volte, una crisi emotiva (Smyth 1998). Per questo motivo la gestione del contatto con i narratori è imprescindibile e molto delicata poiché oltre i rimandi, è necessario che il ricercatore assicuri un supporto continuo.

Una volta avviata la fase di scrittura, al soggetto partecipante è lasciata la libertà di decidere i tempi e i contenuti del flusso di informazioni che stabilisce di esprimere (Ricoeur 1984). L'assenza del contatto diretto e continuo con il ricercatore permette di raccontare un'esperienza in tempo reale senza l'influenza e la mediazione del ricercatore (Worth 2009) andando quindi a valorizzare la spontaneità del racconto.

Questa autonomia del partecipante è un elemento fondamentale nella tecnica dei diari, Monrouxe (2009) definisce la tecnica come una "narrativa conversazionale". La ricercatrice parte definendo il concetto di narrazione: ovvero un processo cognitivo complesso con eventi cronologici, valutazioni, spiegazioni di eventi, con una dinamica interattiva, almeno diadica, composta da domande, chiarimenti e spiegazioni (Ochs e Capp 2001).

Il narratore negli audio-diari, alla luce di tutto ciò, dà vita a un flusso di coscienza non lineare nel tempo in cui gioca il ruolo del narratore e dell'interlocutore allo stesso tempo. Questo tipo di costruzione di narrazione in solitaria presuppone alcune caratteristiche:

- Il controllo: il narratore orienta il racconto senza una traccia rigorosa, seguendo tuttavia gli stimoli e le riflessioni suggeritegli dal ricercatore;
- Possibilità di scegliere un luogo adatto e personale per la registrazione che consenta di sentirsi sempre a proprio agio.
- Considerare chi ascolta (il ricercatore) come una persona competente, inclusiva rispetto alla propria esperienza.

### 3. Diario empirico: riconfigurazione di pratiche di operatori sanitari durante la pandemia

#### 3.1 Nota di metodo

La ricerca svolta ha come obiettivo quello di raccontare, attraverso gli audio diari, in che modo la pandemia ha riconfigurato le traiettorie organizzative e lavorative di operatori sanitari. Il personale sanitario, infatti, ha dovuto adattarsi, riconfigurare le proprie pratiche di cura e di lavoro, rivedere la relazione con il paziente e con i legami extra lavorativi e apprendere una nuova dimensione dello spazio, compromessa, spesso, dalle nuove norme anti-contagio. Ci siamo pertanto concentrate sui cambiamenti avvenuti nel contesto professionale. Abbiamo ripreso la famosa definizione di Norbert Elias (2007) riguardo alle professioni: “le professioni, private dei loro abiti e paramenti sono funzioni sociali specializzate messi in essere da alcune persone in risposta a bisogni specializzati di altre; esse sono, almeno nella forma pienamente sviluppata, insieme istituzionalizzati di relazioni sociali umane”. Attraverso la flessibilità e la profondità del diario, si è così cercato di far luce su aspetti quotidiani non sempre accessibili attraverso l'utilizzo di altre tecniche tradizionali (tra cui l'intervista e il focus group).

La ricerca ha visto coinvolti 15 operatori sanitari (4 uomini e 11 donne, di età compresa tra i 26 e i 60 anni) e residenti nel Nord Italia. A ciascun partecipante è stato chiesto di realizzare degli audio-diari in un periodo complessivo di due mesi (dicembre 2021, gennaio 2022), cercando di produrre almeno tre diari alla settimana. In media, sono stati creati circa nove audio per partecipante e inviati alle ricercatrici utilizzando una piattaforma digitale a scelta (WhatsApp, email, wetransfer, ecc.). Ai partecipanti è stata lasciata la libertà di scegliere se mandare ogni volta un audio alla volta oppure tutti assieme alla fine del periodo di ricerca. Non sono stati posti limiti alla durata dell'audio, lasciando totale libertà di espressione. Il diario più breve ha una durata di 16 secondi mentre quello più lungo di 8 minuti e 25 secondi.

Come prima tappa della ricerca abbiamo informato e istruito i partecipanti sia sull'uso degli audio diari, sia sulla tematica da trattare. Sono state pertanto fornite una serie di domande come stimolo iniziale per poi ampliare come meglio si credeva. Le domande vertevano principalmente sui seguenti argomenti: il lavoro, le relazioni, gli spazi e i luoghi, la tecnologia e il covid, la percezione del futuro.

Dopo la raccolta dei diari, i partecipanti sono stati chiamati a partecipare ad una intervista finale per suggellare ciò che era emerso durante la narrazione e per valutare l'esperienza stessa in qualità di “diarista”. La rielaborazione delle informazioni contenute nei diari è stata ispirata all'approccio della *template analysis* (Cardano 2020) che prevede la creazione di un insieme di categorie iniziali, tratte dalle domande di ricerca e da un'eventuale revisione della letteratura, che sono poi modificate o espunte nel corso dell'applicazione ai testi. Inoltre, è

possibile creare nuove categorie, generate dal materiale empirico. I prossimi paragrafi illustreranno i passaggi compiuti rispetto alla analisi qualitativa dei diversi diari.

### **3.2 Restituzione alle ricercatrici: l'analisi dei dati**

La professione esprime la correlazione indissolubile tra pratiche e sapere, in cui il concetto di pratica è intesa con il triplice valore di luogo del fare esperto, apprendimento e organizzazione (Gherardi 2018). È per queste caratteristiche che il professionalismo è da considerarsi un processo emergente e complesso. L'ospedale è un esempio di comunità di pratica e di organizzazione gestaltica (l'insieme è diverso dalla somma delle singole parti) in cui le relazioni interne (professionisti, pazienti, caregivers ma anche attori non-umani e other-than-human, ad esempio oggetti, tecnologie, discorsi, regole...) disegnano una trama coerente in cui il mutare di un elemento (ad esempio la pandemia) attiva una redistribuzione di senso e di pratiche (Bruni 2008).

Quando un evento interferisce e influenza il contesto tempo-spazio della professione, le relazioni e le interdipendenze interne, come abbiamo visto, subiscono delle negoziazioni e delle ricodifiche per rispondere ai nuovi bisogni e alle nuove relazioni sociali che si creano. La pandemia è stata, ed è, un fenomeno che ha implicato nuove pratiche, nuovi saperi e nuove relazioni interne ed esterne.

Alla luce delle narrazioni presentate sotto forma di audio-diari degli operatori sanitari, i cambiamenti avvenuti nel professionalismo individuano tre ambiti: relazioni, spazi e compiti lavorativi. I narratori erano chiamati a raccontare episodi e stati d'animo relativi alle loro interazioni lavorative ed extralavorative (familiari e amicali). Tutti hanno riportato un peggioramento e una difficoltà nel vivere le relazioni con la propria famiglia per paura di contagiare, di essere contagiati principalmente.

Io sto vivendo un distacco di relazioni in primis con la mia famiglia il mio compagno con cui vivo che grazie al cielo almeno ci si incontra per mangiare una volta al giorno... non mi sento completamente coinvolta con la relazione amichevole che ho di fronte...devo ammettere che con la pandemia e dopo la pandemia le relazioni secondo me non sono più come prima. BS

Le relazioni con i colleghi in molti casi si sono rafforzate poiché si condivideva una fase molto critica e pesante.

CR: Abbiamo stretto più relazioni di amicizia con i colleghi (...) perché anche di notte ci si aiuta tanto.

Gli spazi hanno subito trasformazioni: nel luogo lavorativo sono stati riorganizzati per seguire le norme anticontagio e garantire sicurezza sia ai pazienti che ai lavoratori. Tuttavia anche gli spazi esterni, ad esempio il domicilio e i luoghi normalmente frequentati dai narratori, hanno subito trasformazioni.

CR: io non ci riesco ancora a stare in un posto al chiuso con tanta gente (...) mi mette angoscia perché non so se è garantito il mio spazio. Io penso che il covid abbia peggiorato la situazione.

EL: gli spazi purtroppo li abbiamo dovuti gestire in maniera molto attenta ho dovuto trovare una persona dedicata che facesse tutti i controlli di green pass che controllasse i nominativi.

Infine per quanto riguarda i compiti lavorativi si sono create nuove mansioni e riconfigurazioni per rispondere a dei bisogni di cambiamento in atto. Spesso le giornate lavorative si sono allungate per far fronte a compiti “virtuali” come l’organizzazione di lezioni online. I turni sono cambiati implicando una difficile organizzazione sia interna che esterna.

EL: il lavoro con la pandemia è raddoppiato, perché devi prevedere e ragionare come il lavoro si sarebbe fatto in condizioni normali in presenza e devi anche prevedere essendo che ci sono ancora i distanziamenti, tutte le misure di sicurezza, cosa comporta e come ti devi organizzare come devi garantire il raggiungimento delle informazioni, lo svolgimento del lavoro.

AM: quindi la mia giornata da come si può dire... da impegno ecco legato al corso di laurea di 6-7 ore... l’impegno quotidiano e si è aggiunto l’impegno che ho per la formazione continua che è riconosciuto relativamente.

## Conclusioni

Con questo breve articolo si è cercato di mettere in luce le potenzialità del diario come una porta di accesso completa ed esaustiva ad informazioni personali. La capacità del diario è quella di registrare eventi in *real time*, eventi in cambiamento e sfide quotidiane, costruendo un film dinamico e dettagliato delle emozioni e delle sensazioni dell’intervistato (Monrouxe 2009). I diari, nelle loro diverse forme, forniscono un mezzo semplice ed efficace per portare alla coscienza eventi e attività quotidiane che svolgiamo abitualmente e in gran parte senza riflessione.

In aggiunta, la logica dell’approccio diario coinvolge il soggetto in una duplice veste: sia come osservatore che come informatore. Richiedendo ai soggetti di tenere un diario organizzato cronologicamente o un registro delle attività quotidiane, abbiamo in effetti chiesto una registrazione delle proprie attività e, al contempo, delle interazioni che hanno avuto nella loro giornata (Znanięcki 1934). I diari, in tal senso, presentano un funzionamento simile a quello delle note sul campo realizzate nella ricerca etnografica. I partecipanti, dunque, possono essere considerati degli “etnografi aggiunti” agli scopi della ricerca. Questo si può evincere anche dalla ricerca etnografica da noi condotta sugli operatori sanitari poiché ci ha permesso di raccontare tramite le loro voci in che modo la pandemia ha impattato il professionalismo sanitario e come le pratiche quotidiane sono state riorganizzate.

È indubbio che gli operatori sanitari a partire dal marzo 2020 abbiano subito dei cambiamenti drastici e importanti su diversi piani.

Primo fra tutti, sul piano emotivo e psicologico, si registrano sempre di più incidenza di disturbi psichici, come casi di burnout, stress cronico e depressione (Trumello *et al.* 2020; Rossi *et al.* 2020; Raudenska *et al.* 2020; Lasalvia *et al.* 2020; Lasalvia *et al.* 2021). Ma non solo: i cambiamenti dovuti all'emergenza pandemica hanno implicato una ristrutturazione organizzativa sia della professione, relativa alle mansioni e alle relazioni intra e inter-lavorative, sia degli spazi. Si tratta di elementi che si intrecciano e si influenzano reciprocamente tra di loro. Poiché l'aspetto organizzativo, relazionale e lavorativo subisce trasformazioni, anche il sistema e gli attori attorno si devono allineare al cambiamento.

Di fatto le relazioni lavorative, gli spazi e le mansioni di lavoro hanno subito diverse trasformazioni. Gli audio diari ci hanno permesso di cogliere la cronologia e la trasformazione nel tempo di questi cambiamenti e soprattutto di valorizzarne le sfumature emotive e intime trasmesse tramite il tono della voce, la brevità, la scelta di parole e la modalità di indirizzarsi a noi ricercatrici.

## Bibliografia

- Bruni A. (2008) "La medicina come ingegneria dell'eterogeneo e pratica socio-materiale", *Rassegna Italiana di Sociologia*, 3. DOI: 10.1423/27671
- Bryman A. (2001) *Social Research Methods*, Oxford: Oxford University Press.
- Bytheway B.J. Johnson (2002) "Doing diary-based research", in A. Jamieson and C. Victor (eds.), *Researching Ageing and Later Life*, Buckingham: Open University Press, pp. 156-174.
- Cardano M. (2011) *La ricerca qualitativa*, Bologna: Il Mulino.
- Corti L. (2003) "Diaries, self-completion", in R.L. Miller and J.D. Brewer (eds.), *The A-Z of Social Research*, London: Sage, pp. 69-74.
- Denzin N., Y. Lincoln (1994) *Handbook of qualitative research*, Thousand Oaks, CA: Sage.
- Elias N. (2007) *Marinaio e gentiluomo. La genesi della professione navale*, Bologna: Il Mulino.
- Elliott H. (1997) "The Use of Diaries in Sociological Research on Health Experience", *Sociological Research Online*, pp. 38-48.
- Frank A. (2000) "The standpoint of storyteller", *Qualitative Health Research*, 10, pp. 354-365. DOI:10.1177/104973200129118499
- Gherardi S. (2018) "Practices and Knowledges", *Teoria e Pratica em Administração*, 8, 2, pp. 33-59. DOI: 10.21714/2238-104X2018v8i2S-38857
- Hislop J., S. Arber, R. Meadows, S. Venn (2005) "Narratives of the night: The use of audio diaries in researching sleep", *Sociological Research Online*, 10, 4. DOI:10.5153/sro.1194
- Lasalvia A., F. Amaddeo, S. Porru *et al.* (2020) "Levels of burn-out among healthcare workers during the COVID-19 pandemic and their associated factors: a cross-sectional study in a tertiary hospital of a highly burdened area of north-east Italy", *BMJ Open*, 11, e045127. DOI: 10.1136/bmjopen-2020-045127
- Lasalvia A., C. Bonetto, S. Porru, A. Carta, S. Tardivo, C. Bovo, M. Ruggeri, F., Amaddeo (2021) "Psychological impact of COVID-19 pandemic on healthcare workers in a highly burdened area of north-east Italy", *Epidemiology and*

- Psychiatric Sciences*, 30, e1, pp. 1-13. DOI: 10.1017/ S2045796020001158.
- Miczo N. (2003) "Beyond the "fetishism of words": Considerations on the use of the interview to gather chronic illness narratives", *Qualitative Health Research*, 13, pp. 469-490. DOI: 10.1177/1049732302250756
- Milligan C. (2005) "Placing narrative correspondence in the geographer's toolbox: Insights from care research in New Zealand", *New Zealand Geographer*, 61, pp. 213-224. DOI: 10.1111/j.1745-7939.2005.00035.x
- Monrouxe L.V. (2009) "Solicited audio diaries in longitudinal narrative research: a view from inside", *Qualitative research*, 9, 1, pp. 81-103. DOI: 10.1177/1468794108098032
- Moretti V. (2021) "Dear (Digital) Diary: Evaluating the Audio Diary Technique as a Research Method", *Handbook of Research on Advanced Research Methodologies for a Digital Society*, Hershey: IGI Global, pp. 375-389.
- Ochs E., L. Capps (2001) *Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Raudenska J., V. Steinerova, A. Javurkova *et al.* (2020) "Occupational burnout syndrome and post- traumatic stress among healthcare professionals during the novel coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic", *Best Practice & Research Clinical Anaesthesiology*, 34, 553e560. DOI: 10.1016/j.bpa.2020.07.008
- Ricœur P. (1984) *Time and Narrative*, Chicago: University of Chicago Press.
- Rossi R., V. Soggi, F. Pacitti F. *et al.* (2020) "Mental Health Outcomes Among Frontline and Second-Line Health Care Workers During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Pandemic in Italy", *JAMA Network Open*, 3, 5, e2010185. DOI: 10.1001/jamanetworkopen.2020.10185
- Smyth J.M. (1998) "Written emotional expression: Effect sizes, outcome types and moderating variables", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 66, 1, pp. 174-184. DOI: 10.1037/0022-006X.66.1.174 PMID:9489272
- Trumello C., S.M. Bramanti, G. Ballarotto *et al.* (2020) "Psychological Adjustment of Healthcare Workers in Italy during the COVID-19 Pandemic: Differences in Stress, Anxiety, Depression, Burnout, Secondary Trauma, and Compassion Satisfaction between Frontline and Non-Frontline Professionals", *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 17, 8358. DOI: 10.3390/ijerph17228358
- Williamson I., D. Leeming, S. Lyttle, S. Johnson (2015) "Evaluating the audio diary method in qualitative research", *Qualitative Research Journal*, 15, 1, pp. 1-28.
- Worth N. (2009) "Making Use of Audio Diaries in Research with Young People: Examining Narrative, Participation and Audience", *Sociological Research Online*, 14, 4, pp. 77-87. DOI: 10.5153/sro.1967
- Znaniecki F. (1934), *The Method of Sociology*, New York: Farrar and Rinehart.





# **DISTANTI MA VICINE? RICERCA SUL BULLISMO CON RAGAZZE ADOLESCENTI DURANTE LA PANDEMIA DI COVID-19**

**Annalisa Dordoni  
Brunella Fiore  
Maria Grazia Gambardella,  
Sveva Magaraggia**  
Università di Milano-Bicocca

## **Introduzione**

Con l'arrivo della pandemia da COVID-19 e i conseguenti lockdown, diversi gruppi di ricerca hanno dovuto confrontarsi con un evento storico capace di modificare fortemente le loro indagini. Questo cambiamento ha imposto di ridefinire il piano metodologico, e in molte ricerche si è deciso di valorizzare le possibilità del "remoto" e dello spazio digitale. Tra le iniziative di ricerca che hanno dovuto rapidamente (ri)adattarsi al nuovo contesto vi è anche il progetto nazionale "Il bullismo femminile a scuola", coordinato dalle Università di Verona e Palermo, con la partecipazione di altre quattro università, tra cui quella di Milano-Bicocca. Il progetto, adottando una prospettiva intersezionale e un approccio *mixed methods*, analizza un fenomeno ancora troppo poco indagato. Ci si concentrerà qui sulla parte qualitativa del progetto, e cioè sulla conduzione di focus group attraverso una integrazione di metodi e tecniche digitali e visuali.

Scopo del contributo è discutere le sfide metodologiche della ricerca nell'epoca della crisi pandemica (1), proporre una integrazione di metodi creativi, digitali e visuali, utilizzata nel progetto qui brevemente presentato (2), esplorare l'impatto e il grado di adesione alle finalità emancipatorie della ricerca dal punto di vista metodologico, individuando le modalità di risposta delle ragazze partecipanti a questi metodi e a queste tecniche di ricerca (3).

Il saggio si concentra sulle modalità di reclutamento, conduzione e analisi di focus group online con studentesse tra i 14 e i 16 anni di età nell'area di Milano. In particolare, si presenteranno le strategie messe in atto al fine di coinvolgere questa fascia di età, particolarmente provata dall'esperienza pandemica e dalla didattica a distanza. Si discuterà, inoltre, se e come degli spazi virtuali possono divenire spazi

di narrazione aperti, percepiti come privati e sicuri, e come questo possa favorire l'emergere di vissuti, percezioni, rappresentazioni e sentimenti fondamentali per l'esplorazione di questioni complesse come il bullismo agito e/o subito.

### **1. Il progetto. Il bullismo femminile a scuola indagato in ottica interdisciplinare**

La forma educativa della didattica a distanza adottata a seguito della pandemia ha evidenziato modalità nuove di cyberbullismo tra pari, fenomeno che è emerso anche nel dibattito pubblico in particolare in termini di emergenza. La letteratura scientifica non dispone di dati sufficienti sulla diffusione del fenomeno, né di descrizioni articolate o di formulazioni adeguate rispetto alle ipotesi sulla sua genesi.

Questa ricerca intende contribuire a colmare tale vuoto di analisi sociologica, e proporre al contempo un modello, o protocollo, educativo, nell'ottica della prevenzione del fenomeno e in caso di nuovi periodi di didattica a distanza. In particolare, si vuole quantificare (con questionario) e indagare (qualitativamente) il (cyber)bullismo tra studentesse, fenomeno molto meno studiato in letteratura. Il saggio si concentra sulle sfide affrontate e sulle questioni metodologiche più originali e innovative, a partire da un progetto di ricerca interdisciplinare svolto in una prospettiva socio-pedagogica.

Gli enti promotori del progetto sono diversi e dislocati in aree differenti del territorio nazionale. Sono capofila l'Università degli Studi di Verona e l'Università di Enna-Kore, e sono partner del progetto l'Università di Milano-Bicocca, l'Università di Genova, l'Università di Perugia, l'Università di Foggia, l'Ufficio VII di USR Veneto e UAT Verona.

La ricerca è stata condotta a Verona, Milano, Genova, Arezzo, Foggia, Palermo. Il caso qui presentato ha visto come partecipanti le studentesse delle scuole di Milano e hinterland.

Il progetto di ricerca si poneva l'obiettivo di investigare aspetti e dinamiche del bullismo tra ragazze in una fase delicata del loro sviluppo, l'adolescenza. La violenza e l'aggressività tra ragazze, sebbene meno indagate rispetto a quelle maschili e tra generi, rappresentano infatti un fenomeno in crescita e sono oggi una vera e propria emergenza educativa. Obiettivo principale è sia comprendere il punto di vista delle partecipanti, e la percezione e rappresentazione del bullismo femminile a scuola delle ragazze stesse, sia indagare che cosa con maggiore probabilità determini fenomeni violenti e che cosa influenzi il comportamento dei soggetti coinvolti negli atti di bullismo: bulle, bullizzate e astanti.

Lo studio è di particolare interesse dal punto di vista del disegno della ricerca e metodologico, poiché integra metodi e strumenti qualitativi e quantitativi, utilizzando inoltre tecniche digitali (bacheca, video focus group online) e visuali (tecnica del foto-stimolo).

## **2. Fare ricerca durante la pandemia di Covid-19: sfide metodologiche**

Come già anticipato, il progetto “Bullismo al femminile” è stato oggetto di una significativa e importante revisione delle modalità di raccolta dei dati, a causa dei diversi lockdown che si sono ripetuti in Italia a seguito della pandemia di COVID-19.

La modalità scelta dal gruppo di ricerca per raccogliere informazioni è risultata essere quella dei video focus group online con ragazze reclutate tramite le istituzioni scolastiche. Le quattro ricercatrici del Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell’Università di Milano-Bicocca si sono alternate nella conduzione e osservazione dei diversi focus group.

I gruppi di discussione si sono posti l’obiettivo di indagare il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo in linea con gli approcci e gli obiettivi generali del progetto. Inoltre, l’unità di ricerca si è riproposta di approfondire il fenomeno del bullismo femminile in Italia al fine di comprenderne la portata, di orientare interventi diretti nelle scuole (in presenza e a distanza), di adottare in via sperimentale tecniche creative di ricerca partecipativa (Kara 2015, Decataldo e Russo 2022; Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021), fornendo alla comunità scientifica un protocollo di ricerca utile nell’eventualità di future problematiche esogene che potrebbero costringere alla didattica a distanza o in modalità blended, e in ultimo di definire un protocollo di intervento effettivamente realizzabile e supervisionato da Dirigenti scolastici e referenti degli USR (Uffici Scolastici Regionali), in un approccio che si auspica essere anche di ricerca-azione e di intervento.

Il focus group è una tecnica di raccolta dei dati che fa affidamento sull’interazione tra un gruppo di persone che discutono per raccogliere opinioni e valutazioni su un determinato oggetto di ricerca. L’interesse del ricercatore riguarda sia la raccolta dei contributi dei singoli sia le definizioni della situazione che emergono a partire dall’interazione e dal confronto tra i componenti (Chen e Neo 2019).

Si tratta, infatti, di uno strumento importante che permette di esplorare percezioni, rappresentazioni, sentimenti e opinioni in merito a idee, questioni o opportunità (Martin e Hanington 2012; Krueger e Casey 2014; Reisner 2018). Tale metodo di ricerca è particolarmente interessante perché si focalizza sull’interazione degli attori sociali, in questo caso le studentesse, e rende possibile giungere ad una definizione comune, tra i partecipanti, di una determinata problematica sociale spesso discussa ma dai confini labili e non ben definiti. Durante la discussione di gruppo è importante far emergere tutte le posizioni e i punti di vista delle partecipanti, in particolare nel caso in cui il tema trattato tocchi temi sensibili, come per quanto riguarda il bullismo (Forrestal, D’Angelo e Vogel 2015), in modo tale da fare emergere le posizioni e i ruoli di chi vi partecipa.

La crisi sanitaria e i conseguenti periodi di confinamento domestico hanno obbligato il gruppo di ricerca a rivedere le modalità di svolgimento

dei focus group: la possibilità di traslare i gruppi di discussione online è stata identificata come utile strategia per proseguire nella conduzione della ricerca, il cui progetto era stato disegnato precedentemente allo scoppio della pandemia di COVID-19, e raggiungere così gli obiettivi previsti grazie agli opportuni aggiustamenti, come spesso accade nella ricerca qualitativa e creativa caratterizzate da una certa adattabilità al contesto (Janghorban, Latifnejad Roudsari e Taghipour 2014; Daniels, Gillen, Casson e Wilson 2019). Indubbiamente, la situazione emergenziale che ha forzato la sperimentazione di nuove strategie, può aver portato con sé anche inattese innovazioni che possono essere fatte proprie anche a pandemia conclusa.

Comunque, il trasferimento dei gruppi di discussione in remoto ha comportato diverse problematiche. La sovrapposizione delle voci – inevitabilmente a tratti metalliche – si è rivelata più complessa da gestire, rispetto alla gestione di più voci in presenza, sia nel corso della conduzione sia nella fase di trascrizione dei focus group, per la difficile identificazione delle partecipanti. In alcune occasioni, infatti, più ragazze si sono connesse da uno stesso PC rendendo difficile la gestione dell'interazione, tra loro e con il resto del gruppo. Talvolta si sono determinati di fatto due livelli di interazione: quello delle ragazze collegate da una stessa stanza e quello del focus group. In un caso, in particolare, la conduzione è risultata particolarmente complessa perché un gruppo di ragazze si è collegata da una stessa classe. Si trattava di un periodo in cui la didattica era tornata in presenza, e le ragazze erano tutte a scuola. Anche il reclutamento delle studentesse è risultato molto faticoso: in numerosi casi si sono verificate disdette o assenze non comunicate rispetto ad appuntamenti organizzati in precedenza sulla base delle loro disponibilità. In queste situazioni è verosimile che la distanza "fisica" percepita con le conduttrici e osservatrici dei focus abbia comportato minore affidabilità da parte delle ragazze stesse.

Oltre alla revisione delle scelte sulle strategie di ricerca rispetto al passaggio dall'offline all'online, l'unità ha anche dovuto riconsiderare le modalità di reclutamento delle partecipanti, le forme di coinvolgimento durante i gruppi, e l'analisi del materiale empirico.

In merito al reclutamento, il gruppo di ricerca ha scelto di appoggiarsi alle scuole come tramite per contattare le ragazze. Sono state dunque identificate e contattate delle referenti e dei referenti delle scuole (per lo più donne), che a loro volta si sono occupate di proporre l'iniziativa ad alcune studentesse, nell'ambito di alcune classi o delle intere istituzioni scolastiche. La selezione è avvenuta su base volontaria – seppur non sia però possibile escludere che, in alcuni casi, le ragazze abbiano deciso di partecipare a seguito di una relazione di potere asimmetrica tra docente o referente e studentesse. Infatti, come è poi emerso nel corso di alcuni dei focus group, un certo grado di pressione nella fase di coinvolgimento ai focus-group da parte dei docenti potrebbe aver condizionato la modalità di partecipazione delle ragazze al dibattito.

All'inizio di ogni focus group è stata sottolineata la possibilità di rifiutarsi e di abbandonare la discussione in ogni momento, per evidenziare l'importanza di una adesione volontaria (con la dovuta autorizzazione dei genitori o tutori legali). Queste problematiche legate al reclutamento si sono aggiunte alle questioni che riguardano la cosiddetta *zoom fatigue*, che ha interessato, soprattutto durante le prime fasi della pandemia, sia gli adulti (a causa del lavoro da remoto) che anche i giovani (per la didattica a distanza), anche come conseguenza di una socialità svoltasi per lo più online (Shoshan e Wehrt 2022). Queste dinamiche, a cui si aggiungono specifiche dinamiche tra pari, hanno certamente fatto sì che alcune delle ragazze fossero molto meno attive di altre durante i gruppi di discussione.

Comunque, il materiale empirico risulta essere molto ricco e ciascun focus group è durato tra un'ora e mezza e due ore e si è svolto su piattaforme online che hanno consentito di registrare l'intero incontro (Bampton, Cowton e Downs 2013; Kite e Phongsavan 2017).

Come accennato, nella ridefinizione delle strategie di conduzione del focus group, il team di ricerca ha riflettuto anche su quali modalità potessero coinvolgere questa determinata fascia di età, particolarmente in difficoltà a causa della pandemia e del confinamento, che hanno reso le relazioni in presenza, per alcuni periodi, estremamente limitate e persino vietate per legge in Italia, e della didattica a distanza.

A questo fine sono state messe in atto strategie creative e originali per rendere più coinvolgente la partecipazione delle ragazze (Leavy 2015). In particolare, per creare una relazione empatica con le ragazze si è scelto di chiedere alle studentesse, precedentemente ai focus group, di inviare, o proporre durante il gruppo di discussione, un'immagine che fosse per loro rappresentativa del fenomeno del bullismo al femminile (Woodward 2019). Le ragazze hanno scelto dunque alcune immagini o brevi video, molti dei quali sono stati tratti da film o serie televisive (Celikoglu, Ogut e Krippendorff 2017). Allo stesso tempo, anche il gruppo di ricerca ha proposto all'inizio di ogni focus group delle immagini come foto-stimolo per le discussioni. Gli stimoli visuali sono stati molto importanti per sciogliere il ghiaccio e creare un legame sia tra le ricercatrici e le ragazze, sia tra le stesse studentesse.

In apertura del gruppo di discussione, dunque, è stato chiesto alle ragazze di commentare le immagini in accordo con un approccio definito di foto-stimolo (Harper 2002; Copes, Tchoula, Brookman e Ragland 2018). Le immagini scelte dalle partecipanti hanno permesso di approfondire la loro rappresentazione del fenomeno del bullismo femminile e indagare, in particolare, gli *script* di genere. Ne è emerso un quadro articolato delle situazioni che determinano il bullismo al femminile (Postill e Pink 2012), fra cui la centralità dell'estetica e del corpo della donna, come ad esempio per quanto riguarda il *body shaming*.

Adottando l'approccio visuale come parte del processo facilitante la comunicazione, oltre che per ovviare al problema dello spostamento

online delle attività di ricerca a causa della pandemia, si è scelto di utilizzare un programma che permettesse di fissare post-it e immagini su una bacheca digitale, condivisa con le partecipanti durante i *meeting* online. La bacheca digitale è stata utile sia per il coinvolgimento delle ragazze nella scelta delle immagini e dei testi da annotare sui post-it, sia per fissare delle parole chiave dei racconti – che emergevano mano a mano nei diversi interventi durante le discussioni – poi successivamente ri-citati, ri-articolati e ri-approfonditi. Fissare delle frasi e delle parole chiave in bacheca, ritornare sui discorsi fatti in precedenza, oltre che avere ben visibili in bacheca le immagini portate da loro stesse o proposte dalle ricercatrici, ha permesso alle giovani partecipanti di ricomporre, a partire da esperienze personali, una definizione condivisa e comune del fenomeno, e riflettere poi, insieme attraverso la descrizione, da un lato sulle forme di contrasto e prevenzione, quindi sulle buone prassi, e dall'altro sulle prassi negative, che possono al contrario rafforzare il fenomeno del bullismo (ad esempio, pratiche inadeguate adottate nelle scuole).

Il gruppo di ricerca ha individuato di volta in volta una ricercatrice al suo interno per svolgere il ruolo di conduttrice, che si è occupata di interagire con le ragazze ponendo domande e rimandi alle foto-stimolo nel corso del focus group e seguendo la traccia semi-strutturata concordata con tutte le unità del progetto. A questa figura si è accompagnata, in accordo con le indicazioni metodologiche di riferimento, una ricercatrice che ha fatto da osservatrice, monitorando la discussione e intervenendo solo se necessario. In questi focus group l'osservatrice ha svolto la funzione di approfondire tutto ciò che ha riguardato l'ambito non verbale, ma anche di prendere appunti sulle espressioni più significative emerse nel corso dei dibattiti.

## **Conclusioni**

La partecipazione ai focus group realizzati online con il supporto della bacheca digitale e di altri metodi visuali ha avuto risvolti ambivalenti. Da un lato, rispetto alle partecipanti, l'uso di questi metodi ha avuto effetti facilitanti nell'interazione con le ragazze: ad esempio, ha consentito la costruzione di spazi di narrazione percepiti come privati e sicuri (*safer space*). La possibilità di collegarsi da casa ha permesso alle ragazze di percepirsi in uno spazio protetto quale è stata, frequentemente, la propria 'cameretta' o, più in generale, la propria abitazione o scuola abitualmente frequentata (Ahlin, Tanja e Li 2019). Il micro-ambiente che si è creato attraverso la telecamera dei PC, ristretto e chiuso, ha consentito l'instaurarsi di relazioni meno formali tra moderatrici e ragazze e tra le stesse ragazze. Dall'altro, dal punto di vista delle ricercatrici, ciò ha consentito di poter osservare anche gli spazi in cui le ragazze vivono abitualmente (Pink 2014; 2015a; 2015b; Pink e Leder Mackley 2014; 2016).

La modalità di collegamento "a schermo" ha consentito la visualizzazione e condivisione delle immagini e l'adozione della

bacheca digitale: la possibilità di visualizzare le espressioni e i commenti ha favorito la rielaborazione di quanto detto e l'emergere di percezioni e sentimenti fondamentali per l'esplorazione di questioni complesse, come il bullismo agito e subito (Fors, Berg e Pink 2016; Bates, McCann, Kaye e Taylor 2017; Lenette 2019). Riferirsi a degli oggetti (immagini e video) nell'avvio del focus group si pone come valida modalità per rompere il ghiaccio e avvicinarsi, attraverso esempi concreti, a un tema sensibile e delicato quale il bullismo al femminile (Woodward 2019). Il ricorso a immagini e video favorisce l'emergere di sensazioni, rappresentazioni e percezioni, ma anche di esempi reali ed esperienze di vita concreta (Braun, Clarke e Gray 2017).

Il focus group online sembra offrire una maggiore variabilità di strumenti utilizzabili: oltre alle immagini, che hanno funzionato da ulteriore stimolo a quanto già commentato nel verbale, e oltre alla bacheca visuale, che ha consentito una maggiore e più immediata rielaborazione e riflessione sul contenuto, vi è stata la possibilità di ricorrere alla scrittura nelle *chat*, che ha permesso anche alle ragazze più timide e introversive di non doversi esporre direttamente alle sollecitazioni della conduttrice (Barratt e Maddox 2016).

Tuttavia, il collegamento da remoto delle ragazze comporta diverse problematiche: innanzitutto vi sono questioni legate alle disuguaglianze, come disponibilità di risorse e *digital gap*, di utilizzo di PC, di dispositivi e strumenti tecnologici, di connessione a internet adeguata, e di spazi sufficienti; uno spazio silenzioso e senza altri familiari presenti, un buon collegamento alla rete e un PC o smartphone dotato di telecamera hanno rappresentato condizioni preliminari e imprescindibili per la partecipazione e la riuscita dei focus group.

Se da un lato, come è stato detto, la possibilità di connettersi da casa ha consentito alle ragazze di rimanere in un ambiente più familiare, protetto e sicuro, dall'altro non è stato sempre possibile gestire il contatto visivo e l'interazione diretta. Inoltre, la fatica della pandemia e la stanchezza nel frequentare le lezioni a distanza può aver reso meno appetibile un ulteriore contatto e momento vissuto attraverso uno schermo (Irvine 2011). La difficoltà di negoziare le modalità con le ragazze (in quale luogo e da quale luogo, l'affidabilità nel presentarsi ad un appuntamento, etc.) pongono questioni importanti, che si riflettono sulla qualità dei dati raccolti nei focus group, e che sembrano ampliarsi in ragione della distanza fisica percepita tra moderatori e partecipanti (Flynn, Albrecht e Scott 2018).

## Bibliografia

- Ahlin T., F. Li (2019) "From Field Sites to Field Events: Creating the field with information and communication technologies" (ICTs) *Medicine, Anthropology and Theory*, 6, 2, pp. 1-24.
- Bampton R., C. Cowton, Y. Downs (2013) "The e-interview in qualitative research". In N. Sappleton, *Advancing research methods with new technologies*, IGI Global, pp. 329-343.
- Barratt M.J., A. Maddox (2016) "Active engagement with stigmatised communities through digital ethnography", *Qualitative Research*, 16, 6, pp. 701-719.
- Bates E. A., J.J. McCann, L.K. Kaye, J.C. Taylor (2017) "'Beyond words': a researcher's guide to using photo-elicitation in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, 14, 4, pp. 459-481.
- Braun V., V. Clarke, D. Gray (2017) *Collecting Qualitative Data: A Practical Guide to Textual, Media and Virtual Techniques*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Chen J., P. Neo (2019) "Texting the waters: An assessment of focus groups conducted via the WhatsApp smartphone messaging application". *Methodological Innovations*, 12, 3, pp. 1-10.
- Celikoglu O.M., S.T. Ogut, K. Krippendorff (2017) "How do user stories inspire design? A study of cultural probes", *Design Issues*, 33, 2, pp. 84-98.
- Copes H., W. Tchoula, F. Brookman, J. Ragland (2018) "Photo-elicitation interviews with vulnerable populations: practical and ethical considerations", *Deviant Behavior*, 39, 4, pp. 475-494.
- Daniels N., P. Gillen, K. Casson, I. Wilson (2019) "STEER: Factors to Consider When Designing Online Focus Groups Using Audiovisual Technology in Health Research", *International Journal of Qualitative Methods*, 18, pp. 1-11.
- Decataldo A., C. Russo (2022) *Metodologia e tecniche partecipative. La ricerca sociologica nel tempo della complessità*, Torino: Pearson.
- Flynn R., L. Albrecht, S. Scott (2018) "Two Approaches to Focus Group Data Collection for Qualitative Health Research: Maximizing Resources and Data Quality", *International Journal of Qualitative Methods*, 17, 1, pp. 1-9.
- Forrestal S. G., A.V. D'Angelo, L.K. Vogel (2015) "Considerations for and lessons learned from online, synchronous focus groups". *Survey Practice*, 8, 2, pp. 1-8.
- Fors V., M. Berg and S. Pink (2016) "Capturing the ordinary. Imagining the user in designing and using automatic photographic lifelogging technologies". In S. Selke (Ed) *Lifelogging: Theoretical Approaches and Case Studies about Self-Tracking*. Springer.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche e strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Harper D. (2002) "Talking about pictures: a case for photo-elicitation", *Visual Studies*, 17, 1, pp. 13-26.
- Irvine A. (2011) "Duration, Dominance and Depth in Telephone and Face-to-Face Interviews: A Comparative Exploration", *International Journal of Qualitative Methods*, 10, 3, pp. 202-220.
- Janghorban R., R. Latifnejad Roudsari, A. Taghipour (2014) "Skype interviewing: the new generation of online synchronous interview in qualitative research", *International Journal Of Qualitative Studies On Health And Well-Being*, 9, 24152.
- Kara H. (2015) *Creative Research Methods in the Social Sciences: A Practical Guide*, Bristol: Policy Press.
- Kite J., P. Phongsavan (2017) "Insights for conducting real-time focus groups online using a web conferencing service", *F1000Research*, 6, pp.122-141.
- Krueger R.A., M.A. Casey (2015) *Focus groups: A practical guide for applied*



- research (5th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Leavy P. (2015) *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*, New York: The Guilford Press.
- Lenette C. (2019) *Arts-Based Methods in Refugee Research: Creating sanctuary*, Springer.
- Martin B., B. Hanington (2012) *Universal Methods of Design*, Beverly: Rockport Publishers.
- Pink S. (2014) "Digital-Visual-Sensory-Design Anthropology: ethnography, imagination and intervention", *Arts and Humanities in Higher Education*, 13, 4, pp. 412-427.
- Pink S. (2015a) *Doing Sensory Ethnography, 2nd edition*, London: Sage.
- Pink S.(2015b) "Going forward through the world: thinking about first-person perspective digital ethnography between theoretical scholarship and applied practice", *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 49, 2, pp. 239-252.
- Pink S., K. Leder Mackley (2014) "Reenactment Methodologies for Everyday Life Research: Art Therapy Insights for Video Ethnography", *Visual Studies*, 29, 2, pp. 146-154.
- Pink S., K. Leder Mackley (2016) "Moving, making and atmosphere: routines of home as sites for mundane improvisation", *Mobilities*, 11, 2, pp. 171-187.
- Postill J., S. Pink (2012) "Social Media ethnography: the digital researcher in a messy web", *MIA - Media International Australia*, 145, pp. 123-134.
- Reisner S.L., R.K. Randazzo, J.M. White Hughto, S. Peitzmeier, L.Z. DuBois, D.J. Pardee, E. Marrow, S. McLean, J. Potter (2018) "Sensitive health topics with underserved patient populations: Methodological considerations for online focus group discussions", *Qualitative health research*, 28, 10, pp. 1658-1673.
- Shoshan N., W. Wehrt (2022) "Understanding Zoom Fatigue: A Mixed-Method Approach", *Applied Psychology*, 71, 3, pp. 827-852.
- Woodward S. (2019) *Material Methods: Researching and Thinking with Things*, London: Sage.



# ESPLORARE LA SOCIETÀ AUTOETNOGRAFICAMENTE<sup>1</sup>: UNA NOTA AUTOETNOGRAFICA SUL FARE RICERCA

**Luigi Gariglio**

Università di Torino

## **Prologo**

Comincio adesso a scrivere questo contributo. È un sabato di novembre e non fa troppo freddo. Sono in Dipartimento a Torino e decido di cominciare a strutturare quanto intendo scrivere esplorando il file PowerPoint che ho impiegato per la mia presentazione al convegno sui Metodi creativi di Bergamo. Lo cerco in una cartella con la stringa “berg” ma per qualche motivo insondabile, non lo trovo dove credevo di averlo salvato. Cerco in un paio di altre cartelle ma senza successo. Decido di rispondere a qualche mail e di prendere un caffè e *scrollare* Insta prima di riprendere la ricerca per evitare di innervosirmi ulteriormente. La mattina non è iniziata nel migliore dei modi, rifletto tra me, e ciò impatta sul mio umore. La pausa mi ha aiutato. Riprendo la ricerca ordinando i file per data nelle diverse cartelle in cui credo di aver potuto salvare il file... quel file, penso tra me e me, non può essere scomparso nel nulla. Lo individuo e, di seguito, scopro l’arcano: un banale errore di battitura in cui il nome del file pensato come “Bergamo” è diventato nella battitura compulsiva dei tasti del PC “Bwrgamo” divenendo pertanto invisibile alle mie successive ricerche per stringa. Finalmente riesco piano piano ad attenuare la tensione che mi ha attanagliato via via crescendo in questi minuti, nel timore di aver perso la traccia del mio discorso.

Adesso, forse per contrasto, provo una sensazione di serenità e calma, e mi accingo a cominciare a scrivere in merito al tema che dà il titolo a questo contributo. In realtà lo sto già facendo, prendendolo un poco “alla larga” come è consuetudine fare nei testi autoetnografici. Poiché nel Bel Paese l’autoetnografia non è ancora davvero istituzionalizzata e neanche più di tanto praticata, mi domando quale potrà essere la reazione in chi, come te – ben predispostø in qualità di persona

1. Il titolo è ispirato dal titolo della mostra *Exploring Society Photographically* curata da Howard Becker (1981).

interessata agli atti di un convegno di metodi creativi – sta leggendo questo “pezzo”. Confesso che non mi dispiacerebbe affatto ricevere un tuo commento in risposta a questo mio timore. Se ti andasse di farlo scrivimi pure come e dove credi.

\*\*\*\*\*

Apro la presentazione. Aver avuto il timore di averla persa mi aiuta ad apprezzare ancora di più il lavoro che avevo fatto nel prepararla. Avere ritrovato quel testo mi permette di avere un qualcosa da cui partire per stendere un testo che “stia agli atti”, e non è poco. Inoltre, quel ritrovamento mi permette di ancorare almeno in parte questo testo che compongo mentre lo enuncio ad alta voce alle riflessioni scaturite a Bergamo nelle Giornate sui Metodi creativi e in qualche modo ai metodi creativi tout court (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021), sebbene in un modo indisciplinato. Faccio il doppio click con l’indice della mano destra sul *mouse*. Ecco apparire la prima slide colorata con il mio autoritratto scattato in dipartimento ai tempi del Covid di fronte al totem impiegato come screening automatizzato della temperatura di chi voleva o doveva entrare al chiuso nei locali del dipartimento. Quell’immagine mi riporta alla mente il tempo trascorso e pratiche quotidiane ormai desuete, molti momenti difficili, fonte di preoccupazione, e direi di ansia, con cui ho, ma credo molti di noi abbiamo, dovuto fare i conti.

\*\*\*\*\*

I testi e le immagini sono in grado di smuovere emozioni sopite. Questa fotografia, e più in generale le fotografie, mi permettono di riconnettermi con il passato e di riflettere sul presente talvolta innescando un *emotional recall*, una memoria legata al passato con una rilevante carica emotiva. Pigo i tasti della tastiera di fronte a me, osservo il monitor e ogni tanto mi distraigo guardando fuori dalla finestra le persone che camminano o sostano in piccoli gruppi a fumare una sigaretta. Di colpo, quell’autoritratto, inteso come una metafora visiva della pratica autoetnografica pubblicata nella slide numero 1, produce in me un ricordo emotivamente molto intenso carico di stupore che mi fa smettere di scrivere e mi coinvolge mentalmente. Mi si presenta di colpo il ricordo dello sbalordimento intenso misto a paura che mi colse quando fu ordinato il primo lockdown a reti unificate dall’allora Presidente del Consiglio Giuseppe Conte. Mi ritorna alla mente solo ora, mentre scrivo queste righe, dopo molto tempo. Che profonda angoscia mista a speranza per il futuro mi accompagnava. La ricordo incorporata nella scritta “andrà tutto bene” che si poteva vedere alle finestre di molte case e che io leggevo aggiungendo tra me e me un punto interrogativo: “andrà tutto bene?”.

Sulla stessa prima slide della presentazione vedo e leggo anche i riferimenti alle giornate di Bergamo in cui finalmente un consesso dialogante di collegu ha discusso con un grado di libertà inimmaginabile

in altri consessi accademici sul come e sul che cosa e perché fare ricerca. Provo una forte emozione ricordando quelle giornate molto intense. Ricordo anche la calura e piano piano il mio corpo mi fa sentire di nuovo molto attenuato anche il malessere che mi colse e che mi fece quasi svenire – e che allora cercai di celare – che fu la causa che mi impedì di partecipare alla cena organizzata dal CRE.ME. Lab. Ricordo che non appena mi ripresi tornai a fatica al mio giaciglio e lì mi abbandonai intontito con mio grande disappunto. I ricordi di quella giornata, le chiacchiere informali, gli scambi liberi, i world caffè, tutto nell'insieme mi ritorna in mente e continuo a scrivere le mie sensazioni andando “fuori tema”, o forse dando una cornice di senso a quanto seguirà.

### 1. Fuori tema

In fondo, l'approccio autoetnografico potrebbe proprio essere definito un andare fuori tema, non seguire le tracce, o “Pensare diverso” per dirla con i Colle der Fomento. Credo sia sensato immaginare di resistere alla definizione del campo metodologico della ricerca in un frame binario: ricerca qualitativa da un lato e quella qualitativa dall'altro. Il mondo là fuori è non binario! e neanche le nostre pratiche lo sono anche se per ragioni pedagogiche credo abbia senso semplificarlo in quel modo. Ma scrivendo delle nostre pratiche può talvolta tornare utile uscire dagli schemi, cercare nuove piste, guardare oltre.

*L'orizzonte si muove con me, e io continuo a camminare e a guardarlo.*

Forse provare a prendere sul serio il fatto che vi siano molti modi di leggere la realtà e riconsegnarla trasformata in un testo è un buon punto di partenza.

*L'autoetnografia dice con più forza ciò che l'etnografia sussurrava.  
Possiamo solo conoscere e scrivere e fare performance attraverso il nostro corpo.  
Siamo parte in commedia.*

L'autoetnografia offre poi nuovi strumenti e nuove opportunità. Scrivendo autoetnografia non solo non è errato, ma è opportuno occuparsi di faccende o di condizioni esistenziali, che si conoscono da vicino in quanto vissute in prima persona o accadute a persone a noi prossime. L'autoetnografia ci dice che possiamo partire dalla nostra memoria per comprendere e ricostruire criticamente le nostre esperienze del passato. Non sono sempre indispensabili le note etnografiche; può essere talvolta sufficiente ricostruire l'accaduto con la memoria. Strano che (la tecnica) de l'*emotional recall* possa trasformare la memoria in “dati”, vero?

Forse... A pensarci bene, dico tra me e me, non è poi così strano. Una gran parte della ricerca delle scienze sociali è costruita con le interviste. Nelle interviste chiediamo spesso a chi intervistiamo di raccontare delle storie facendo ricorso alla propria memoria. Ciò

accade in qualunque intervista, direi che è il “tratto distintivo” (che espressione cliché, simile a molte che intasano i nostri testi sociologici) di ogni intervista; le cosiddette storie di vita sono il caso di intervista più eloquente in tal senso. Si potrebbe discutere a lungo sulle somiglianze e sulle differenze tra l'*emotional recall* di chi fa ricerca e i discorsi costruiti durante una intervista biografica, ma mi impongo di andare oltre.

\*\*\*\*\*

La conoscenza è incorporata e l'incorporamento è anch'esso uno strumento di costruzione del senso da mettere a tema. Il nostro corpo e i nostri sensi [mentre scrivo penso a quanto scriveva Georg Simmel nel *Excursus della sociologia dei sensi*] non lo si deve controllare come se fosse una fonte di errore o uno scarto di uno strumento di misura non ben tarato. Purtroppo in questo momento ho mal di schiena e ciò non può non interferire sul mio modo di scrivere. Faccio una pausa per muovermi un po' e prendo un'Aspirina con una spremuta, al bar, così mi rilasso facendo due parole con il barista.

Il nostro corpo è la nostra interfaccia con l'esistenza nostra e altrui; siamo cablati così, che ci piaccia o no. Quindi perché non lasciarlo librare nell'aria, correre nelle praterie, bagnarsi nell'oceano delle relazioni sociali mettendolo al centro CONSAPEVOLMENTE e INTENZIONALMENTE delle nostre esperienze quotidiane, anche di quelle che chiamiamo di ricerca, collaborazione, patrocinio, o intervento.

*Interpellare il proprio corpo e le proprie emozioni mettendole al centro della nostra ricerca è una postura culturale che qualifica l'approccio autoetnografico.*

Sì, lo so sono andato fuori tema. Leggere troppa autoetnografia può avere effetti collaterali, proprio come l'Aspirina. Riprendo la rotta.

Rileggo tutto e riscrivo, lo rifaccio spesso, in una sorta di pratica di resistenza verso questa nostra splendente Accademia neolibérale che ci impone di scrivere solo in Riviste “in fascia A” (poi se sono delle riviste modeste – non lo sono per definizione – che non legge nessuno, amen) e infatti. Infatti, ripeto, scrivo e riscrivo questo “pezzo” (vi prego fatemi usare questa parola, perché in una blasonata rivista mi hanno scritto che non è adeguata: appunto per questo mi pare necessario usarla) perché credo nella libertà di ricerca, credo nelle innovazioni che si producono al di là del *H index* e allora godo a scrivere queste linee conscio che mi sentirò forse chiedere: “Perché hai perso tutto quel tempo se non serve a nulla!”. Appunto perché invece mi serve molto, posso sperimentare, posso sentirmi a casa in compagnia di altre *squatter della ricerca* che violano le regole standard del gioco e producono non risultati ma dubbi, sfidano la narrazione neo-positivista gridando a gran voce che ci sono molti modi per conoscere il mondo e provare a tradurlo in testi anche senza riconoscere pienamente le

gerarchie del sapere. Da tempo, artiste, curatrici, musiciste, scrittrici e scienziate usano lenti diverse, partendo da assunti diversi, provando a collaborare le une con le altre e a trovare nuove vie transdisciplinari (Gariglio 2023) o persino contro-disciplinari. Autoetnografe e autoetnografi lo fanno fin dai primi lavori collaborando con molte compagne di viaggio.

Ok, ritorno al punto e cerco di smettere di divagare. Ritorno alle slide tutte a colori. Chissà se si potranno pubblicare testi a colori, immagino di no. In tal caso devo rivedere tutto, da fotografo le mie slide erano pensate per comunicare con i colori e con le forme... poco male. Le slide proiettate durante il seminario a Bergamo non so se mi convincono quanto prima. Certo sono un punto di partenza. Desidero rimanere fedele a quanto affrontato incorporando le riflessioni scaturite nelle giornate del CRE.ME. Lab.

\*\*\*\*\*

Riprendo il discorso a distanza di qualche settimana e decido di esplorare il tema dell'autoetnografia assumendomi la responsabilità di "prenderlo alla larga". Lo faccio proponendo una riflessione che accosta due modi di esplorare il mondo apparentemente molto distanti l'uno dall'altro ma, se osservati con cura, capaci ciascuno indipendentemente e ancor meglio se combinati assieme, di contribuire a comprendere le dimensioni cognitive, emotive ed estetiche innescate nel fenomeno sociale studiato.

Intendo richiamare, per intenderci, due lavori che definirei sperimentali – il secondo lo è in senso proprio – che si scontrano con ciò che la filosofa e politologa Hannah Arendt ha definito "banalità del male" e, più precisamente, nella lettura che qui propongo, con la capacità dei contesti sociali e delle istituzioni di giustificare e forse contribuire a innescare e riprodurre agiti interpersonali violenti. Sia la performance dell'artista Marina Abramović e sia l'esperimento carcerario di Stanford diretto da Philip Zimbardo colgono, ciascuno con la propria angolatura – e con implicazioni etiche specifiche – aspetti complementari dell'oggetto in studio.

Lo psicologo sociale impiega il metodo sperimentale – sì proprio quello il cui nome richiama alla mente ricordi liceali di lezioni su Galileo Galilei – per comprendere la relazione tra guardie e prigionieri in un contesto artificiale costruito ad hoc nei sotterranei dell'università trasformati in un "prigione" in cui le partecipanti avevano aderito al "gioco di ruolo" per come era loro stato illustrato (1971) innescando violenze e brutalità tra gli studenti delle diverse fazioni e non solo. Pochi anni dopo (1974) l'artista Marina Abramović – ma questa relazione tra i due lavori la costruisco io nel testo – inscena una performance, di carattere partecipato e sperimentale – a mio modo di vedere di carattere autoetnografico – che a sua volta dà vita a interazioni via via più violente trasformando la performer in una vittima. Abramović mette a disposizione la propria persona e il proprio corpo durante una

lunga performance in una galleria d'arte a Napoli. In quell'occasione, l'opera d'arte è costituita dalla performer, da un tavolo su cui sono riposti utensili e oggetti di varia fattura disponibili per qualsiasi uso (come recita un cartello appeso al muro), e dal pubblico che prende parte alla performance in un lavoro pienamente collaborativo. Accadde che usarono gli utensili a disposizione in modi via via più brutali. Entrambi questi esperimenti furono sospesi anticipatamente al fine di contenere i danni alle vittime causati dalla deriva cruenta innescatasi. Una differenza mostra in modo plastico il tratto distintivo dell'approccio autoetnografico. Nello Stanford Prison Experiment le vittime di violenza furono solo alcuni dei partecipanti invitati a prender parte alla ricerca. Nella performance, la vittima fu colei che aveva disegnato e messo in atto con il proprio corpo la performance dando vita a un esperimento sociale il cui esito imprevisto produsse effetti fisici, emotivi e psicologici di non poco conto.



Figura 2. Collage (detail), (2020) Luigi Gariglio



Zimbardo è stato informato dai suoi collaboratori in corso d'opera che l'esperimento che aveva disegnato stava degenerando. Abramowić, invece, ha vissuto ed esperito sul e nel proprio corpo il vortice della violenza pubblica che gli astanti potevano perpetrare su di lei o tollerare come pratica artistica fino a essere, sfiorata, palpeggiata, colpita, ferita e minacciata con una pistola, tanto da sentirsi violata e persino in pericolo di vita come scriverà nella sua autobiografia. La sua esperienza personale di donna alla mercé di un gruppo di uomini perlopiù sconosciuti le ha fatto fare una esperienza incarnata di un fenomeno sociale di ben più vasta portata: la violenza di genere. Immagino uno slogan che possa sintetizzare la differenza tra quelle due esperienze di ricerca in poche battute:

**“M’hanno detto che c’erano problemi”**

*versus*

**“Ho temuto di essere uccisa”**

L'esperienza della performer riesce con particolare vigore a mettere in scena sia il trauma subito e sia la violenza agita o tollerata da parte degli astanti. Partire da una propria esperienza soggettiva incorporata per affrontare un problema sociale di portata ben più generale potendo allo stesso tempo testimoniare il proprio vissuto in prima persona è il cuore dell'autoetnografia, degli approcci artistici e creativi.

L'esperienza di ricerca del *Prison experiment* è più sintonica agli approcci etnografici, che pure possono avvicinarsi molto per sensibilità di chi li conduce a quelli autoetnografici, artistici e creativi.

## 2. Ricerca

Qui, impiego il termine “ricerca” senza restringere il significato al solo campo della ricerca scientifica tradizionalmente intesa – i cui confini sono incerti e porosi in ogni caso – e neanche limitandomi a includere solo i metodi di ricerca creativi (o artistici) interni alle scienze sociali, ma includendo, e attribuendo pari dignità a tutte quelle pratiche documentali che intendono esplorare i fenomeni sociali cui prestano attenzione avendo un approccio per così dire documentale in un *fieldwork* in presenza, a distanza, ibrido (Gariglio 2023) o in un lavoro sulla memoria, in un *fieldwork* per così dire mnemonico.

Salendo sulle spalle dei giganti intendo includere tra le pratiche di ricerca un carotaggio eterogeneo di quelle che ci aiutano a raccontare e documentare la società usando registri cognitivi, emotivi ed espressivi differenti come ben mostrato nella mostra (e nel catalogo) intitolata *Exploring society photographically* (Becker 1981), nei numerosi contributi dell'autoetnografia Carolyn Ellis (2004), in quelli

della studiosa dei metodi *art-based* e novellista Patricia Leavy (2020) e in tante a tanti altri ancora.

Mentre scrivo questo contributo e ricordo la partecipazione dei presenti alla conferenza di Bergamo mi viene in mente il lavoro di Maurizio Nannucci (figura 3) che propone una scritta al neon blu che recita “All art has always been contemporary”, ribaltando e mettendo in crisi l’idea di arte contemporanea come di una caratteristica stabile di una certa pratica culturale qui e ora.



Figura 3. Collage (detail), Foto di una foto di una installazione di Maurizio Nannucci (1999), Luigi Gariglio, 2023

Immaginando l’opera “All art has been contemporary” sono sopraffatto dal desiderio forse ingenuo di immaginare su due piedi un’opera che comunichi per slogan quanto sto scrivendo e pensando sul fare ricerca. Continuando a pensare a uno slogan, o a un lavoro installativo adeguato a comunicare ciò che sto pensando, rifletto sul suo contenuto senza dimenticare il problema estetico della forma. Vorrei provare a dar forma visiva, al fatto (sì, userei questa parola di matrice positivista) che esistono molte forme legittime di fare ricerca che producono comprensioni del mondo parziali, questo sì, ma anche utili e provenienti da prospettive e posizionamenti differenti.

Prendendo ispirazione dal lavoro installativo di Nannucci, continuo a

riflettere attorno all'idea di comunicare in una forma sintetica ciò che da tempo penso della ricerca. Immagino un'opera che riproduca e metta in scena un'idea di ricerca come di una pratica in itinere, carica di dubbi, aperta alle possibilità, multiforme, eterogenea, dialogica e non sempre sicura. Vorrei mettere in scena il farsi e il disfarsi della conoscenza, ma devo scendere a patti con le mie competenze e capacità. Rifletto molto, concludo poco. La sintesi, se non mediata da un obiettivo fotografico, non è una mia qualità innata. Provo e riprovo. Sono insoddisfatto, amareggiato ... le mie idee non funzionano. Di colpo, mi viene un'idea che dopo non poche riflessioni, tentennamenti, prove e aggiustamenti prenderà forma in futuro, forse, in una installazione. Forse.

\*\*\*\*\*

Riprendo il lavoro su questo contributo illustrando ora l'idea di lavoro artistico che ha preso forma sul tema del fare ricerca.

Il lavoro potrebbe intitolarsi "WHAT IS RESEARCH?".

Prevede 5 frasi da proiettare in sequenza in grande formato su di una parete all'interno di una università, o sulla facciata che dà sulla strada. Si compone di una sequenza "in loop" in cui si susseguono rapidamente le frasi. La quarta e la quinta frase non esprimono dal punto di vista del loro "contenuto" una affermazione perentoria ma altrettante domande. L'ultima frase interrogativa è la negazione della frase precedente. Nel loro ritmato incedere le due frasi interrogative che si succedono una alla volta interrogano le precedenti tre affermazioni perentorie in una circolarità senza fine. Le cinque frasi di dimensioni e colori da stabilirsi in base al contesto espositivo (si dice, credo, *site-specific*) per cui sono di volta pensate sono riportate in figura 4. Saranno visibili in sequenza, una dopo l'altra (prima la 1, poi la 2, e così via fino alla 5, per poi riprendere il loop dalla 1); la frase successiva apparirà al dissolversi di quella precedente, prendendone il posto. Solo una frase alla volta e sempre circa nella stessa posizione sarà visibile in un ciclo senza soluzione di continuità.

1	<b>Art</b>		<b>is</b>		<b>research</b>
2	<b>Science</b>		<b>is</b>		<b>research</b>
3	<b>Literature</b>		<b>is</b>		<b>research</b>
4	<b>What</b>		<b>is</b>	<b>it</b>	<b>research?</b>
5	<b>What</b>		<b>is</b>	<b>it not</b>	<b>research?</b>

Figura 4. Le cinque frasi dell'opera "What is research?" da proiettarsi in rapida sequenza in successione una dopo l'altra dalla 1 alla 5 e riprendendo dalla 1

L'opera prende vita in modo dinamico e ciclico in una sequenza di frasi

che si mostrano in modo intermittente grazie alla proiezione su di una parete illuminandosi, una alla volta, di una serie di frasi affermative seguite da due frasi interrogative di cui l'ultima è la negazione di quella che la precede. Tutto è rimesso ciclicamente in discussione, proprio come è tipico del pensiero scientifico stesso.

\*\*\*

Ho già consegnato il mio contributo ma un'occasione mi si presenta per la sua produzione. Vengo invitato a partecipare ad una mostra a cura di Alessandro Bulgini *intitolata Jam session* che si terrà presso il nuovo complesso di arte contemporanea Flash Back di Torino. Presenterò quattro opere in una collettiva e decido di cogliere l'occasione per investire nel mettere a terra quanto nato dalla riflessione sviluppatasi nel contesto di questo "pezzo" sull'opera "What is research?". Presento il lavoro al curatore che lo accetta. Sono entusiasta del fatto che per la prima volta una mia riflessione teorica nata nel contesto di un convegno scientifico vedrà la luce ed entrerà a far parte di una mostra di arte contemporanea. Di seguito una foto di una prova di installazione con video proiezione e a parete.

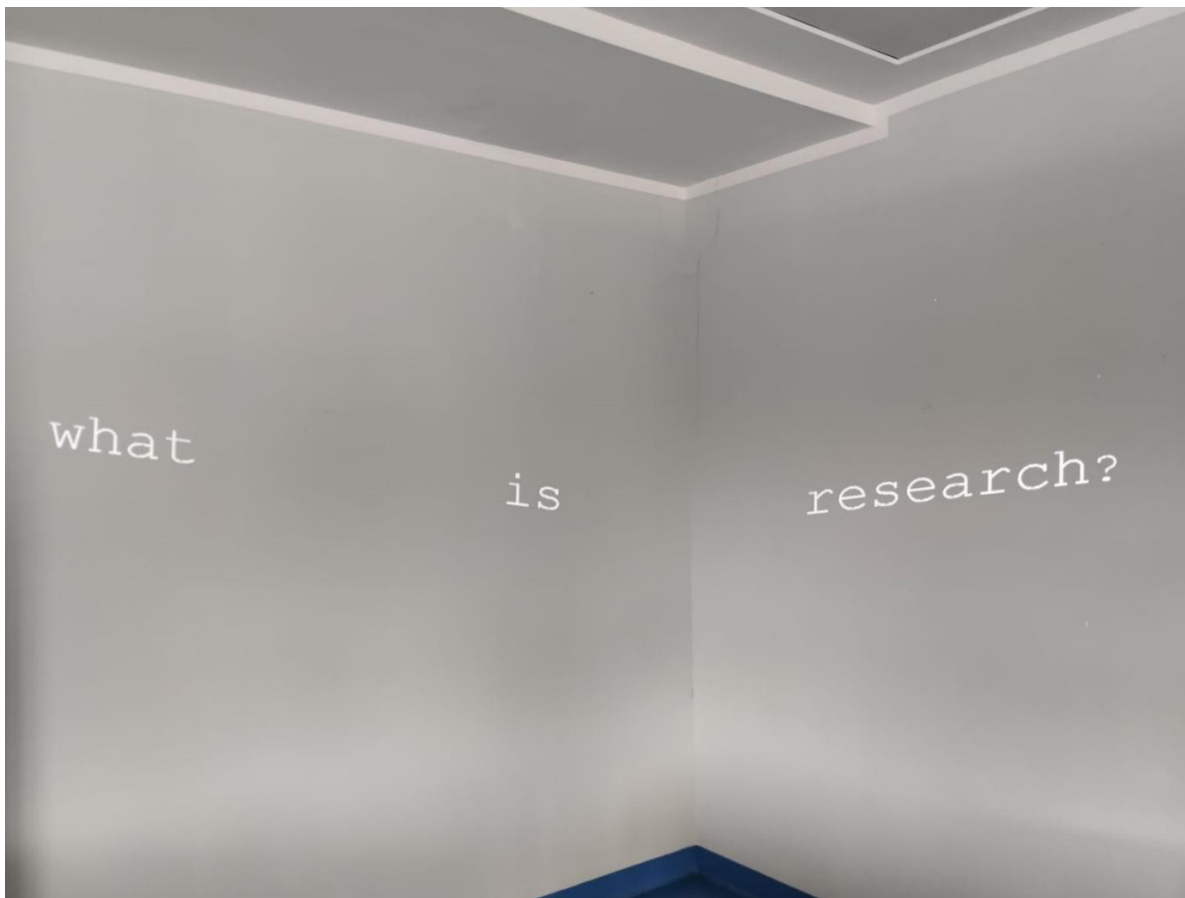


Figura 5. Prova di installazione dell'opera "What is research?". Luigi Gariglio, 2023

### 3. Intermezzo autobiografico

Faccio ricerca da sempre. Fin da giovanissimo, più o meno dall'età di quattordici anni decido di voler fare il fotografo sebbene posso dire oggi che allora non sapessi bene in che cosa consistesse quel lavoro e non conoscessi nessuno che lo praticasse. Finite le superiori decido di studiare fotografia e per far ciò mi trasferisco a Milano e comincio a frequentare alcuni fotografi. Gabriele Basilico, un "fotografo di ricerca" – sì, allora si chiamavano proprio così i fotografi impegnati in contrapposizione alle figure dei fotogiornalisti e dei fotoamatori. Gabriele diventa il mio mentore e io uno dei suoi allievi. Vado con Lui a New York come assistente per un lavoro di tre giorni ma poi rimango quasi un mese vivendo nella casa-studio di Nan Goldin che si affacciava sulla Bowery di New York (cfr. **Figura 3**). Credo che l'artista americana mi abbia "contagiato" con il suo lavoro performativo *The Ballad of sexual dependency* (1986) che definisco autoetnografico.



Figura 3. Natura morta (detail), (2020) Luigi Gariglio

Dopo aver seguito pedissequamente le orme del maestro facendo immagini di paesaggio e architettura in bianco e nero come soltanto lui sapeva fare, sento sempre più forte l'attrazione per il lavoro di Nan Goldin che cerco in qualche modo di reinterpretare in modo radicale in una chiave più formale. Sono attratto dal raccontare il mondo e dalla fotografia documentaria. Comincio a fare autoritratti e decido di provare a fare una ricerca fotografica sul carcere.

Ottenuti i permessi dal Ministero della Giustizia – allora Ministero di Grazia e Giustizia – per realizzare delle immagini in una serie di carceri selezionate e fatti i primi sopralluoghi comprendo di non essere adeguatamente preparato sul tema e decido di iscrivermi a Scienze Politiche. Seguo i corsi di Sociologia del diritto di Amedeo Cottino, quello di Sociologia della devianza di Franco Prina e di Sociologia generale di Carlo Marletti, che mi guiderà verso la Sociologia visuale. Incorporo, man mano, quanto apprendo nella mia pratica fotografica pur essendo del tutto digiuno di metodologia qualitativa. Tuttavia organizzo sempre il mio lavoro in un modo che molti anni dopo comprenderò di essere sintonico con quello dei giornalisti, delle documentariste, degli etnografi e delle autoetnografe (Gariglio 2023). La maggior parte dei progetti di ricerca in tutti i campi incorporano, proprio come i metodi qualitativi, una miscela di creatività e rigore e soprattutto una certa misura di consapevolezza del contesto in cui si opera, e di riflessività rispetto al proprio agire. Le forme della creatività variano, certo, così come variano anche i criteri che innervano il rigore. Tuttavia, ciò che mi pare qui importante considerare è che il grado di eterogeneità dei criteri di rigore impiegati nelle diverse forme di ricerca qualitativa – da quelle analitiche a quelle cosiddette postmoderne – è molto rilevante; non mi pare possa risultare problematico accostare le altre forme di ricerca di cui si è appena detto. Inoltre, ma su questo punto tornerò più giù, tutto quanto appreso sul campo nel fare ricerca con la fotografia (lo stesso sarebbe accaduto, credo, se avessi fatto sculture, recitato in performance o suonato su un palco) mi ha fornito un'esperienza davvero significativa di ricerca che ha mostrato tutto il suo spessore quando è stata messa alla prova nella mia prima ricerca etnografica sul campo fatta con testi e immagini e pubblicata nel mio volume *Doing Coercion* del 2017. Nel lavoro fotografico pubblicato con il titolo *Ritratti in prigione* (del 2007) ho imparato con l'esperienza ad accedere al campo, a interagire con i soggetti, a scegliere i casi, ad adattarmi ai contesti, a negoziare con agenti e detenuti la mia presenza quotidiana e tanto altro ancora. Facendo etnografia consapevolmente e competentemente ho capito che con la fotografia avevo già fatto etnografia inconsapevolmente ma imparando sul campo divenendo un etnografo esperto per esperienza. Credo che aver fatto ricerca in qualità di fotografo prima di avere accesso alla formazione teorica di matrice metodologica, seguendo le metodiche artistiche impariate nelle collaborazioni sul campo ad esempio con Gabriele Basilico, sia stato davvero molto utile per comprendere appieno ciò che giorno dopo

giorno vuol dire fare ricerca a prescindere dal contesto disciplinare in cui tale ricerca si colloca.

Perché ho raccontato e continuo a raccontare tutto ciò? Perché quella formazione ha avuto un peso rilevantissimo in ciò che faccio oggi e nel mio sguardo di sociologo, metodologo e fotografo, ma soprattutto per me in qualità di essere umano orientato a praticare giorno dopo giorno ciò che Ellis chiama introspezione sistematica.

### **Autoetnografie. Pochi cenni, solamente per incuriosire nella forma di un epilogo**

Di seguito, introduco una definizione del metodo dell'autoetnografia per concludere con una serie di domande aperte.

L'**AUTOETNOGRAFIA** è un approccio di ricerca empirico che facilita, a partire dalle esperienze personali (**auto**), la comprensione delle esperienze culturali e sociali in cui sono collocate (**ethno**), grazie all'impiego di forme di scrittura multimodale creativa (**graphy**) capaci di combinare  
CREATIVITÀ e rigore

Figura 4. Autoetnografia

Con il termine autoetnografia intendo un approccio vincolato al reale – cioè non di pura fiction – che permetta di esplorare il “mondo là fuori” mettendo al centro le esperienze soggettive di chi la pratica. Si può fare sia da sole sia in gruppo (con colleghe o altre persone che sono esperte per esperienza), tra online e offline (Gariglio 2023). Il fine non è mai celebrare l'individualità o raccontare la vita di chicchessia ma comprendere e descrivere fenomeni sociali più generali a partire dalla introspezione sistematica, l'emotional recall, l'osservazione partecipante autoetnografica e le altre tecniche qualitative, artistiche o creative che siano più utili in una specifica ricerca. L'autoetnografia è una pratica emergente, ormai consolidata nel contesto internazionale, che sta assumendo una crescente centralità anche nel panorama italiano. Per concludere propongo alcune domande utili alla riflessione

di ciascuna di noi: *Che cos'è l'autoetnografia e in che cosa si differenzia dall'autobiografia? E dall'etnografia? Qual è il ruolo della riflessività e quale quello della creatività e delle pratiche artistiche? Quando è ragionevole fare ricorso all'uno o all'altro degli approcci autoetnografici possibili? Come è possibile combinarli tra loro? Quali possono essere le implicazioni di tale scelta? Che valore ed estendibilità hanno i risultati frutto di tali approcci? Quali sono le principali tecniche che si possono adottare? Quali sono le principali critiche agli approcci autoetnografici e come è possibile rispondere? Quali sono le questioni etiche più controverse?*

## Bibliografia

- Abramović M. (2016) *Walk Through Walls: A Memoir*, New York: Crown Archetype.
- Becker H.S. (a cura di) (1981) *Exploring Society Photographically (Catalogo di una mostra presso la Evanston, Mary and Leigh Block Gallery)*, Evanston: Northwestern University Press.
- Ellis C. (2004) *The Ethnographic I. A Methodological Novel About Autoethnography*, Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Gariglio L. (online first) "On fieldwork in the hybrid field: A 'methodological novel' on ethnography, photography, fiction, and creative writing", *Qualitative Research*. <https://doi.org/10.1177/146879412211495>
- Gariglio L., E. Luvera (2023) ««lo continuo a resistere» Un'autoetnografia collaborativa sulle pratiche di resistenza alla coercizione in psichiatria», *Rassegna Italiana di Sociologia*, 3, pp. 443-468.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale contesto, pratiche e strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Goldin N. (1986) *The Ballad of Sexual Dependency*, New York: Aperture.
- Leavy P. (2020) *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*. 3rd ed. New York: The Guilford Press.



# UN'INTEGRAZIONE DI METODI CREATIVI E TRADIZIONALI PER STUDIARE L'IMMAGINARIO URBANO

**Costanza Gasparo**  
Università di Firenze

## **1. L'immaginario**

L'oggetto di analisi di questa ricerca è l'immaginario urbano giovanile rispetto alla città di Firenze. L'immaginario si presenta come un tema vasto e complesso ed è stato oggetto di studio di varie discipline, dalla filosofia alla sociologia, alla psicologia e alla scienza della comunicazione. Spesso viene definito come insieme di simboli, immagini, rappresentazioni, narrazioni della vita sociale, attraverso i quali gli individui comprendono, comunicano e trasformano la realtà. Al centro di questo lavoro vi è l'immaginario sociologico, facendosi guidare dalla definizione di Paolo Jedlowski di immaginario come "senso comune" (2008, p.222), come insieme di rappresentazioni e immagini che implicano la riduzione della complessità del reale e che, quindi, chiudono "le porte del possibile" (*ibidem*).

## **2. Indagare l'immaginario: la questione epistemologica e la questione metodologica**

Affrontato il problema ontologico su che cosa si intenda per immaginario è necessario concentrarsi su altre due dimensioni dell'oggetto di studio: la dimensione epistemologica (è possibile studiare l'immaginario? È conoscibile?) e quella metodologica (come può essere conosciuto empiricamente l'immaginario?).

Uno dei principali punti critici della ricerca sociologica riguarda difatti il come leggere la società, cioè la corrispondenza tra concetto e referente empirico. Le questioni metodologiche (il come) non possono essere affrontate, se prima non sono state date risposte epistemologiche. Il primo passaggio da fare è quello di pensare l'immaginario non come l'opposto del reale ma come la sua sorgente invisibile, non rilegandolo esclusivamente alla sfera fantastica.

La grande sfida a livello epistemologico è proprio quella di enfatizzare il potere delle immagini di co-formazione della realtà e di attestare il ruolo dell'immaginazione nella creazione di un nuovo paradigma, riuscendo nell'impresa dell'unione tra ciò che viene spesso segregato nella sfera del mito/fantasia e il pensiero razionale, tra le emozioni e la mente razionale, tra ciò che appare visibile e ciò che resta invisibile. Ciò è possibile solo se riconosciamo l'immagine come un elemento fondante che contribuisce alla costruzione di quella che siamo soliti chiamare realtà (Berger e Luckmann 1969).

Passando alla questione metodologica, come il termine metodo si può indicare un particolare modo di intraprendere i passi procedurali e procedere verso la conoscenza dell'oggetto di studio. Per Alberto Marradi però il metodo è molto di più (2007), come una vera e propria arte. Inoltre, come ricorda Secundulfo:

l'immaginario è costruito da immagini e comunque anche quando si trova il modo di passare all'analisi classicamente matriciale della sociologia, fermarsi al registro verbale sarebbe non cogliere l'oggetto di studio, e inserire delle immagini, seppure come stimolo, riporta a una certezza interpretativa (in Marzo e Mori 2019, p. 16).

Studi sull'immaginario sono stati condotti integrando testo con numeri, passando da un approccio qualitativo a uno quantitativo. Ricerche portate avanti con strumenti orali hanno inoltre mostrato quanto possa essere difficile individuare gli elementi dell'immaginario stimolati dalle parole usate, comportando un'attendibilità dei risultati alquanto incerta. Appare quindi più che mai necessario rinnovare e aggiornare la cassetta degli attrezzi sociologica proprio di fronte all'astrattezza dell'immaginario. Ciò potrebbe essere fatto accettando la sfida di studiare le immagini di cui è formato l'immaginario affiancando metodi più tradizionali a quelli definiti "creativi", metodi che esprimono "un paradigma di rottura ed estensione dei metodi e delle epistemologie tradizionali della ricerca sociale" (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021, p. 9) e che permettono di rendere visibile l'invisibile, rendendo visibile quello che viene rimosso, o nascosto e, proprio per questo motivo, ritenuti centrali per lo studio dell'immaginario (*ivi*).

### **3. Il caso empirico: lo studio dell'immaginario urbano attraverso i metodi creativi**

Le domande di ricerca che guidano l'analisi sono due e vogliono indagare da un lato le componenti dell'immaginario giovanile rispetto alla città di Firenze, dall'altro quali possono essere gli strumenti che permettono di renderli empiricamente comprensibili e indagabili.

Come primo passo è importante ricostruire le dimensioni concettuali attorno alle quali si è organizzato il materiale empirico. Le dimensioni sono le seguenti: 1) La presentazione di Firenze 2) Che cosa vuol dire essere giovani a Firenze 3) Il posto preferito di Firenze 4) La cosa migliore di Firenze 5) La cosa peggiore di Firenze. Di seguito una

breve descrizioni di ogni dimensione.

La *presentazione della città* ha l'intento di comprendere la relazione tra immagini interna ed immagine esterna della città nella mente degli intervistati. Questa dimensione consente dunque di riflettere su come i ragazzi presenterebbero la loro città e quali sono gli elementi ricorrenti nella loro presentazione.

La seconda dimensione, volta ad indagare che cosa voglia dire *essere giovani a Firenze*, analizza invece il tema della gioventù, soffermandosi su elementi quali l'idea di vitalità sociale, valorizzazione della vita notturna, presenza di luoghi di aggregazione, di eventi culturali e disponibilità di spazi verdi (Santangelo e Vanolo 2010).

Le due dimensioni, *la cosa migliore* e *la cosa peggiore di Firenze*, richiamano gli aspetti negativi e positivi della città. Come sostenuto più volte, infatti, l'immagine interna di una città è puramente soggettiva e molte caratteristiche della città possono essere viste sia come aspetti negativi che positivi, a seconda del punto di vista.

Infine, il *posto preferito* della città si collega all'attaccamento ai luoghi attraverso la dimensione affettiva, focalizzandosi sui sentimenti e le emozioni provati in certi luoghi, molte volte legati anche ai ricordi. In questa dimensione i luoghi vengono raccontati secondo un approccio immersivo che unisce le sensazioni, gli stati d'animo, le memorie e le fantasie.

Le dimensioni sono state inserite in un unico foglio di lavoro, con il quale è stato chiesto ai partecipanti di riflettere su questi aspetti, usando a loro piacimento la tecnica del disegno, del collage o entrambe le tecniche.

### **3.1 La scelta dei casi**

Prendendo come unità di analisi giovani abitanti a Firenze, la scelta dei casi è stata effettuata attraverso un campionamento a scelta ragionata (Corbetta 2014), in base all'età (16-22 anni), al genere e alla zona di abitazione, reclutando partecipanti che abitano fuori Firenze e abitanti che abitano a Firenze, concentrandosi in quest'ultimo caso sia nella zona del centro storico che nelle zone più periferiche. In totale hanno partecipato alle attività laboratoriali 54 ragazzi e ragazze tra i 16 e i 22 anni. All'interno dei laboratori, che saranno in seguito descritti, sono state realizzate 30 interviste semi-strutturate. La scelta di mettere al centro di questo progetto di ricerca i giovani è dovuta al fatto che questi, nonostante siano tra i maggiori fruitori degli spazi pubblici, sono relativamente assenti dai lavori accademici relativi all'immaginario (Skelton e Gough 2013). Questo è dovuto al fatto che il loro "diritto alla città" (Lefebvre 1970) è limitato e rispecchia l'emarginazione e l'esclusione che i giovani sperimentano in relazione alle politiche spaziali della città, in particolare alle politiche di sviluppo, alla pianificazione, alla politica e al *branding*.

### **3.2 La cassetta degli attrezzi**

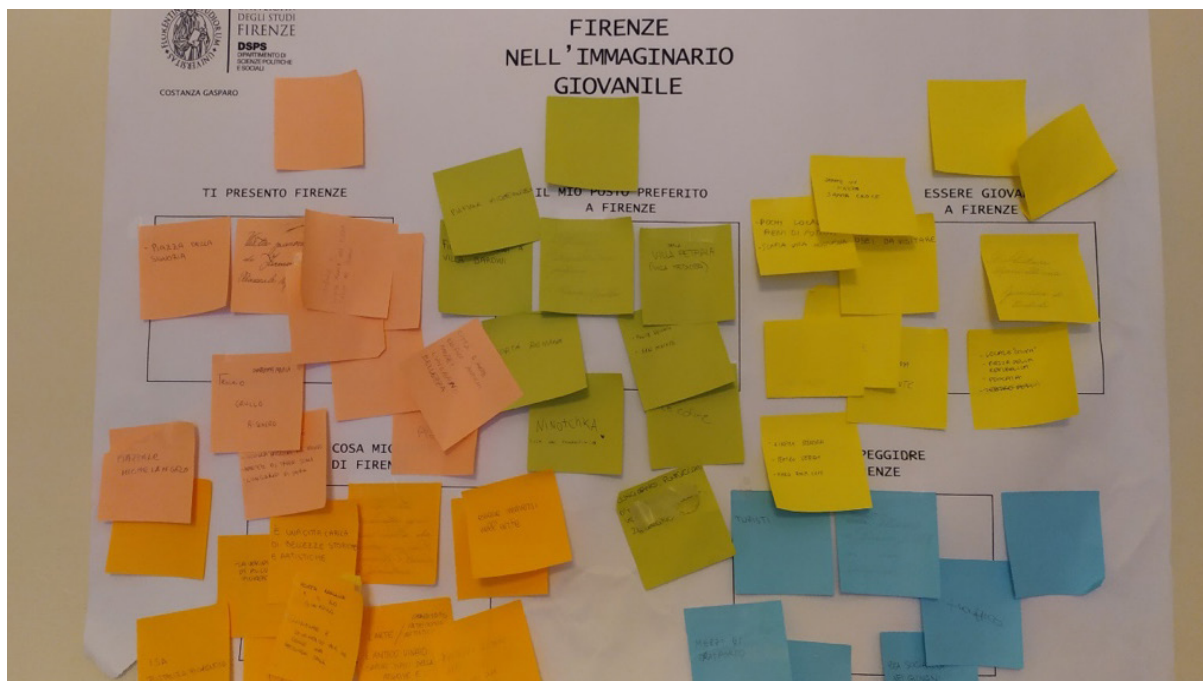
La cassetta degli attrezzi con la quale ho cercato di rispondere a questi interrogativi è composta da metodi creativi e metodi tradizionali. L'esigenza di ricorrere ai metodi creativi è data da un oggetto di studio vasto ed elusivo come l'immaginario, che "si protende dall'empireo sino alle oscurità sotterranee, invisibile ma visibile, ma appoggiato su quel mondo di sogni e archetipi tanto affascinante quanto sfuggente" (Marzo e Mori 2019, p.15). La commistione metodologica è stata doppia: non solo tra metodi tradizionali e metodi creativi, ma anche tra metodi creativi stessi. Le tecniche difatti usate durante i laboratori sono state due: il disegno e il collage. Per entrambe le tecniche il tentativo è stato quello di fare emergere l'importanza dell'ordinarietà e del quotidiano, integrando valori e credenze attraverso la narrazione.

**Il brainstorming.** Il collage è stato proposto come una tecnica di "supporto" al disegno, consentendo di integrare immagini *in divenire* con immagini già prodotte. La scelta di questo approccio è legata a una considerazione: nonostante la precisazione della non importanza della qualità artistica del disegno (usata quindi come tecnica di ricerca e non come tecnica artistica), alcuni partecipanti possono "bloccarsi" totalmente quando viene chiesto loro riflettere sull'immagine di Firenze ricorrendo esclusivamente al disegno. La selezione del materiale precedentemente raccolto per fare il collage è stata un ulteriore stimolo di riflessione che mi ha costretta a rivedere il disegno della ricerca, come spesso accade seguendo un approccio qualitativo. In un primo momento sono stata io stessa a scegliere le immagini del materiale messo a disposizione per il collage. Dopo un tentativo esplorativo, però, mi sono subito accorta che le immagini, frutto di una selezione operata con le mie categorie sociologiche e con il mio bagaglio professionale, non rispecchiavano pienamente quelle del target partecipativo di riferimento.

Per questo motivo ho proceduto con l'organizzazione di tre *brainstorming* (due in presenza e uno online), durante i quali sono stati selezionate le immagini messe a disposizione per l'attività di collage. I partecipanti del *brainstorming* sono stati sempre ragazzi tra i 16-20 anni e hanno compreso studenti e studentesse residenti a Firenze (centro e periferia) e un po' fuori Firenze.

Le dimensioni del lavoro sono state le stesse cinque del foglio di lavoro su cui si è basato il *workshop*. È stato quindi chiesto loro di riflettere su queste dimensioni, descrivendo le immagini che avevano in mente in modo più dettagliato possibile a parole. Le idee sono state sollecitate con il metodo *popcorn*, chiedendo dunque ai partecipanti di descrivere la propria immagine mentale senza un particolare ordine di intervento. Per quanto riguarda invece la selezione delle immagini mentali più condivise, questa è stata tenuta separata dalla produzione delle "idee" ed è stata effettuata da me. Il contenuto delle varie descrizioni delle immagini mentali è stato raggruppato e classificato in macrocategorie

(spazio pubblico, monumenti, spazi di aggregazione, cibo, elementi urbani come cassonetti e lampioni, spazi privati ecc.). In seguito, ho provveduto a cercare su *google* le 70 immagini segnalate e a stampare il materiale messo poi a disposizione per il *workshop*.



**Il disegno.** L'uso del disegno nella ricerca qualitativa rientra nell'ampia categoria della ricerca basata sulle arti e focalizzata sulla produzione di immagini. Il disegno come strumento di ricerca è stato spesso estromesso da altre pratiche visuali come la fotografia. La scelta di utilizzare la tecnica del disegno è ricaduta sul fatto che, invece che catturare un momento "congelato" nel tempo, al pari di una fotografia, il disegno è dinamico e permette di porre attenzione sull'intero processo di creazione dell'immagine. Con il disegno, inoltre, è possibile stimolare informazioni e dimensioni astratte che altrimenti rimarrebbero "nascoste" con tecniche fotografiche. Come sottolinea Sandra Weber

le immagini possono essere usate per catturare l'ineffabile. Alcune cose devono essere mostrate, non solo enunciate. Le immagini artistiche possono aiutarci ad accedere a quelle cose sfuggenti e difficili da mettere in parole della conoscenza, che altrimenti potrebbero rimanere nascosti o ignorati (in Knowles e Cole 2008, p. 44, traduzione propria).

**Il collage.** Durante il laboratorio è stata data ai partecipanti la possibilità, oltre che creare rappresentazioni visuali attraverso il disegno, di usare o integrare la tecnica del *collage*, tecnica ritenuta adatta per indagare la rappresentazione di un'esperienza, un concetto o un'emozione (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021). Si tratta, inoltre, di una tecnica che riesce ad agire come mezzo per aiutare a concettualizzare le idee (Roberts e

Woods 2018), a “scioccare e sorprendere” (Burge *et al.* 2016, p. 735) ed esprimere le proprie esperienze come metafore olistiche in modo non lineare (Culshaw 2019). Come sottolineato precedentemente la scelta di questa tecnica è dipesa primariamente dalla volontà di offrire ai partecipanti la possibilità di esprimersi liberamente in un modo che non si basi sulla percezione di un’abilità artistica come il disegno. Butler-Kisber e Paldma (2010) identificano tre usi del collage nella ricerca qualitativa: come *processo riflessivo*, come *modo di concettualizzare le idee* e come forma di *elicitazione*. Partendo dal collage come processo riflessivo, il mio interesse è stato stimolare nei partecipanti al laboratorio una riflessione sulla città in cui studiano e/o abitano, creando connessioni di immagini piuttosto che di parole. Il processo di attribuzione del significato implica una serie di passaggi, dalla scelta del materiale da utilizzare per rappresentare qualcosa e al suo posizionamento sul foglio, fino alla creazione dell’immagine completa. Passando alla seconda funzione indicata, attraverso il collage è consentito creare immagini il cui significato dipende dalla relazione delle varie immagini (immagini ritagliate o disegni attraverso una sovrapposizione visuale (*ivi*)). Infine, la funzione di stimolo, che vedremo meglio nel prossimo paragrafo, comporta l’abilità dell’artefatto creato di stimolare narrazioni sia visive che verbali, aiutando a comprendere meglio la sfumatura dei significati.

**L’intervista.** Gli elaborati visuali finali realizzati dai partecipanti sono poi divenuti lo stimolo per un’intervista semi-strutturata (Bichi 2005). In totale sono state realizzate 30 interviste. Le interviste si sono svolte fuori dall’orario scolastico e hanno avuto luogo nella scuola stessa, essendo un *setting* familiare in cui i partecipanti hanno potuto sentirsi a proprio agio. Oltre che alle domande socio-anagrafiche (età, genere, zona di residenza) erano comprese domande sul contenuto e domande in merito all’interpretazione. Partendo dal contenuto, ho chiesto loro di descrivere che cosa avessero rappresentato nelle cinque dimensioni del foglio di lavoro, soffermandosi sulle varie componenti dell’immagine finale prodotta. Successivamente ho domandato loro il perché avessero rappresentato quel contenuto e il significato che per loro ricopriva. L’integrazione tra strumenti di ricerca visuale e verbale incoraggia infatti la creazione collaborativa di significati (Guillemin 2004) che permettono al disegnatore di dare voce a ciò che il disegno intendeva rappresentare e trasmettere.

È opportuno anche sottolineare come, rispetto all’intervista senza stimolo visuale, il processo di elicitazione attribuisce ai partecipanti maggiore libertà di scegliere gli argomenti discussi, di indirizzare l’intervista su che cosa pensano che sia importante, riducendo di conseguenza la paura di fornire “risposte sbagliate”. La ricerca, in questo modo, passa da essere *sulle* persone ad essere *con le* persone, determinando una forte connessione tra l’esperienza (l’atto di disegnare e realizzare collage) con la riflessione verbale (elicitazione visuale).

#### 4. Analisi

Obiettivo di questo paragrafo è esaminare le varie immagini fiorentine, comprese quelle prodotte dai giovani abitanti/*user*, che sono soliti essere esclusi dal diritto alla città (Lefebvre 1970). Queste immagini verranno denominate “narrazioni alternative”, cioè narrazioni che si relazionano a ciascuna delle due immagini egemoni, aggiungendo in qualche modo alcune sfumature. Questo perché la città non si può mai riportare del tutto su carta, ma si può solo osservare, cercando di registrare la “polivocalità dell’ambiente esterno”, aprendo “nuove vie per la moltiplicazione della molteplicità” (Lancione 2019, p. 116). Infine, il livello di analisi delle immagini ha riguardato più livelli: visuale, mentale e simbolico.

Le prime tre immagini che emergono da questo lavoro sono *Firenze museo a cielo aperto*, *Firenze insorgente* e *Firenze a misura di relazione*. Si tratta di narrazioni che, in un certo senso, svolgono il ruolo di contro-narrazione dell’immagine “predominante” di *Firenze culla del Rinascimento*. Di seguito una breve descrizione delle tre immagini emerse.

*Firenze museo a cielo aperto* (Figure 1, 2, 3, 4). Al centro dell’immaginario giovanile troviamo l’immagine di Firenze *Culla del Rinascimento* e “museo a cielo aperto”, città di incommensurabile valore artistico e culturale. I luoghi rappresentati e menzionati nella presentazione di Firenze sono nella maggior parte dei casi luoghi del centro storico della città.



Figura 1. Firenze museo a cielo aperto

Firenze è come se fosse un grande museo alla fine. Ogni volta che passi avanti al duomo ti parte la Sindrome di Stendhal e rimani sempre impressionato, anche se ci passo davanti da venti anni in quel posto...ogni volta è sempre bellissima [M, 21 anni, fuori Firenze; nazionalità italiana].

Nelle immagini dei giovani partecipanti non vi sono solo i monumenti ma anche gli intrecci di strade, edifici (i colori dei tetti e i terrazzini), giardini, profumi che sono parte integrante e importante della città e che contribuiscono alla creazione di visioni. Infine, l'arte è talmente presente a Firenze che piove anche al cielo:

Io da quando sono nata vedo Firenze come la città dell'arte...ho rappresentato le colline e una pioggia con la parola "arte" perché, non so come spiegarlo, Firenze è proprio la città dell'arte [F, 17 anni, fuori Firenze, nazionalità italiana].



Figura 2. Firenze museo a cielo aperto

L'immaginario principale sembra imporsi anche per quanto riguarda l'aspetto culinario, descrivendo molte volte Firenze come la città della trippa, del lampredotto e della bistecca alla fiorentina:

Il cibo che abbiamo noi a Firenze, che è tutto un po' particolare: lampredotto, pappa al pomodoro, e...beh sì, anche la bistecca [M, 22 anni, Firenze centro storico, nazionalità italiana].



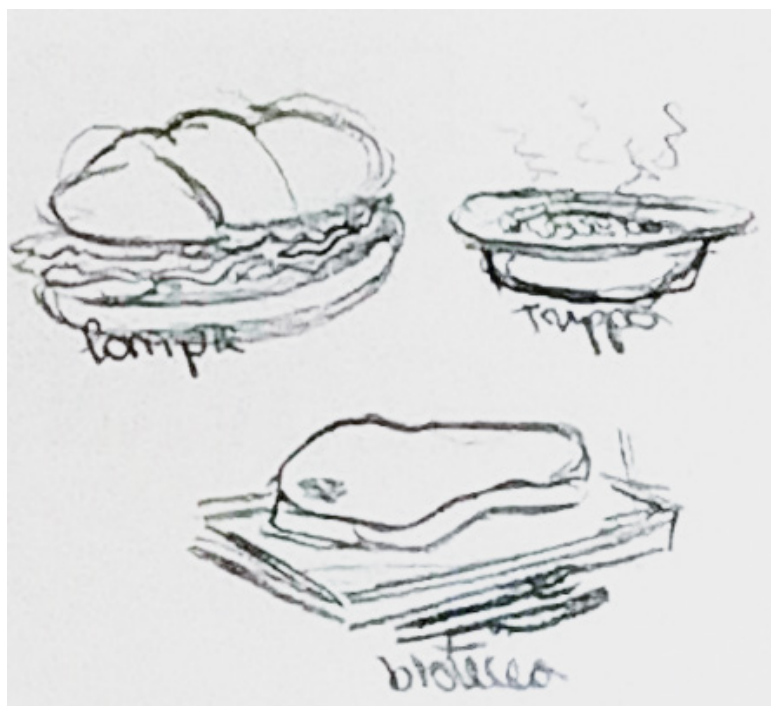


Figura 3. Firenze museo a cielo aperto

Infine, emerge chiaramente anche il sentimento di orgoglio nei confronti della squadra della Fiorentina, ne sono prova i numerosi disegni dello stemma della squadra nella parte della presentazione di Firenze:

Per rappresentare Firenze ho deciso di rappresentare il giglio prendendo, appunto, spunto dallo stemma della squadra, la Fiorentina [M, 17 anni, Firenze non centro storico, nazionalità italiana].



Figura 4. Firenze museo a cielo aperto

*Firenze insorgente* (Figure 5, 6). Si tratta di una narrazione alternativa che si posiziona contro l'immagine di una Firenze basata esclusivamente sul turismo, mostrando le debolezze di questo sistema economico. Le dimensioni su cui attecchisce il modello economico basato sul turismo sono molteplici: il diritto all'abitare demolito dalla situazione immobiliare nel centro storico, il riutilizzo del patrimonio pubblico, l'assenza di spazi comuni di aggregazione, la precarietà lavorativa, il decoro e la gentrificazione.

Essere giovani a Firenze è un po' un continuo cercare un posto dove stare tranquilli, insieme e dall'altra essere spinto via senza neanche un posto dove andare [F, 21 anni, fuori Firenze, nazionalità italiana].

Un elemento caratteristico di Firenze, cioè l'eccessivo turismo, che appunto è di massa e non è un turismo interessato a conoscere la città nella sua profondità [F, 22 anni, Firenze, Centro storico, Nazionalità italiana].

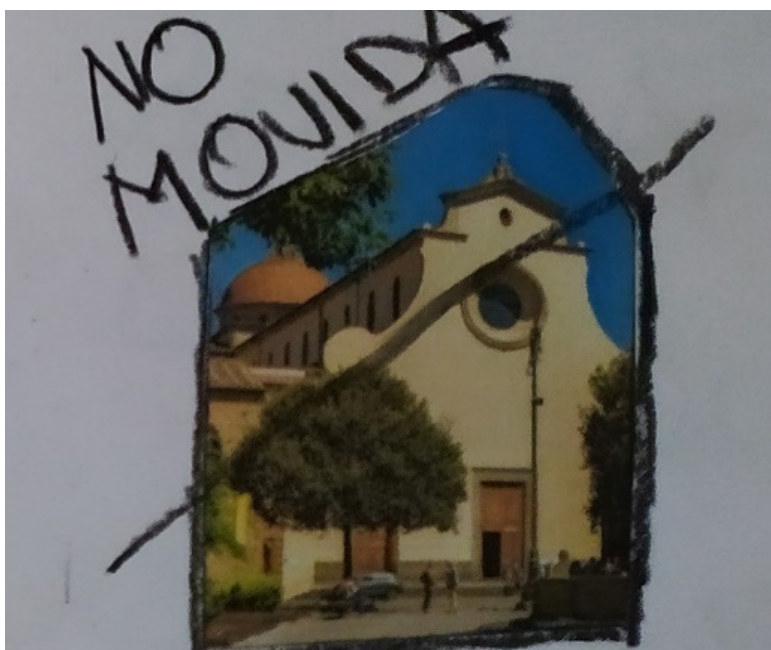


Figura 5. Firenze insorgente

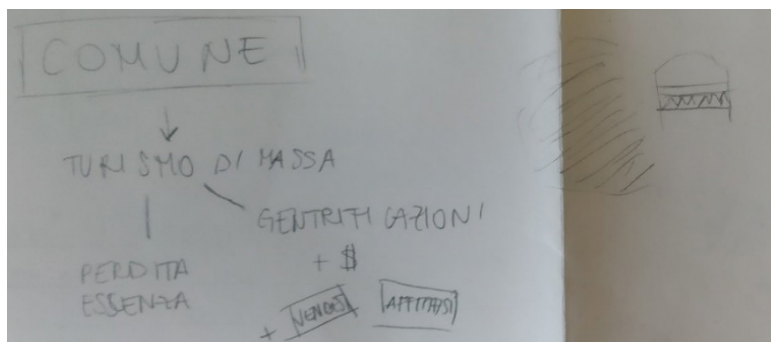


Figura 6. Firenze insorgente

*Firenze a misura di relazione* (Figure 7, 8). Altra narrazione che emerge dalla raccolta dati è quella di Firenze come città che necessita di luoghi di aggregazione. Le immagini delle piazze presenti nelle menti dei giovani sono sempre quelle legate alla funzione storica per eccellenza, cioè luoghi di aggregazione. Molti dei partecipanti hanno difatti rappresentato piazze come Piazza Santo Spirito, Piazza Santa Croce, Piazza Sant’Ambrogio come elementi importanti di Firenze e posti preferiti. Si tratta di posti menzionati per la loro bellezza artistica ma anche per la possibilità che offrono di ritrovarsi e passare del tempo insieme. Sullo sfondo di alcuni elaborati visuali, in relazione alla narrazione dello spazio pubblico come le piazze, è possibile intravedere l’immagine di una città ostile, vietata e sorvegliata. Si tratta di una città fatta di barriere, permessi di accesso, limitazioni temporali e privatizzazione dello spazio pubblico. Il controllo e l’addomesticamento, in nome del decoro, sono sempre più i prodotti di una città gentrificata.



Figura 7. Firenze a misura di relazione

Mi piace stare in piazza. Lo trovo una parte della città che consente la socialità, la piazza...però, appunto [...] viene sempre vista peggio la piazza, per esempio Santo Spirito, da dove i giovani si erano riuniti in Santo Spirito per socialità hanno messo poi le sbarre con la scusa del Covid, usata palesemente come scusa perché diciamo che ora che non c'è più sono rimaste le sbarre, non ci si può andare e non è più un luogo di aggregazione come era prima [F, 19 anni, Firenze centro storico, nazionalità italiana].

La dimensione relazionale emerge anche in merito a partecipazione e impegno politico. Questa partecipazione politica si traduce frequentando posti occupati come la Polveriera o l'Occupazione Leone, prendendo parte alle attività organizzate in modo autogestito e anche aderendo a manifestazioni e movimenti nazionali e internazionali come il *Friday for Future*, manifestazioni del 25 aprile e appoggiando cause

collettive come quella della fabbrica GKN. Viene inoltre sottolineato come queste siano un'occasione di incontro non solo tra i giovani, ma anche tra i giovani e gli adulti, uniti dall'impegno politico.

In questo modo [con le varie manifestazioni] ci siamo mescolati [giovani e adulti] alcune volte, non so...questo viene un po' meno e questo è un po' un peccato perché magari da alcuni adulti, non tutti, però c'è la percezione che il giovane è un po' "cazzone", anche se magari non è vero e quindi è un po' un peccato [F, 19 anni, Firenze, centro storico].

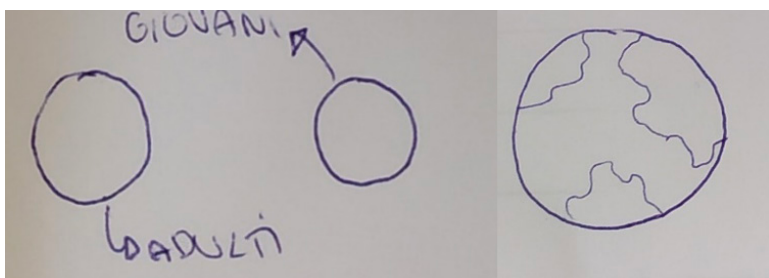


Figura 8. Firenze a misura di relazione

*Firenze vivibile* (Figure 9, 10, 11). Altra immagine emergente è quella di *Firenze vivibile*, che si contrappone all'immagine predominante di *Firenze città europea*, cioè una città di medie dimensioni che mira a essere inclusiva, sicura, resiliente e sostenibile. A questa narrazione si contrappone l'immagine di una Firenze città inquinata, soprattutto a causa dell'elevatissima quantità del traffico e città poco inclusiva, che richiama la narrazione precedente di Firenze in cerca di spazi aggregativi. Ciò dimostra una grande consapevolezza e preoccupazione per l'ambiente, dovuta in parte anche ad una forte educazione civica e sensibilizzazione al tema portata avanti nelle scuole.

Per la cosa peggiore di Firenze ho fatto il collage perché mi è saltata all'occhio questa immagine, che è un dispiacere perché Firenze comunque è una città piena di arte, di cultura ed è un dispiacere sciuparla in questo modo; è proprio una questione di menefreghismo. Si rovinano, ne va del paesaggio, della vivibilità della città; è brutto vedere una città così inquinata [M, 20 anni, Firenze non centro storico, nazionalità italiana].

Autolinee Toscana mi pare, ed è una delle aziende più disorganizzate, soprattutto per gli orari, perché saltano sempre le corse ed è un problema perché mi ritrovo a stare ferma alla fermata 30-40 minuti ed è un problema perché casa mia non è vicino scuola e non posso andare a piedi [F, 17 anni, fuori Firenze, nazionalità italiana].

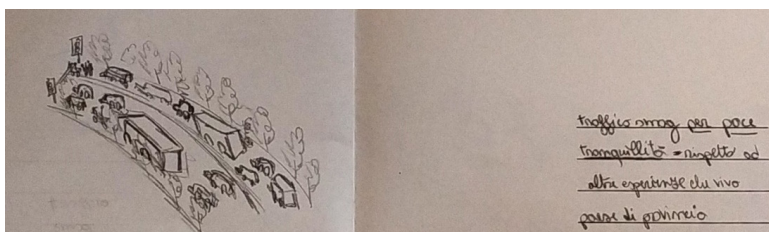


Figura 9. Firenze vivibile

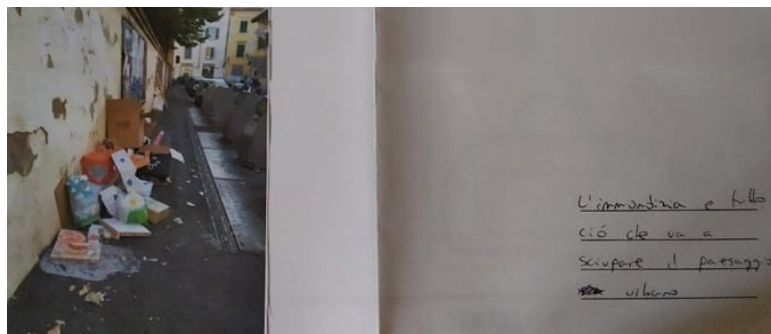


Figura 10. Firenze vivibile



Figura 11. Firenze vivibile

## 5. Conclusioni

La natura complessa e variegata dell'immaginario implica necessariamente un pluralismo epistemologico e metodologico, capace di valorizzare da un lato il valore immenso dell'immagine simbolica come veicolo della conoscenza e, dall'altro, in grado di sperimentare tecniche che riescono ad attingere all'invisibile e al nascosto, portando al centro della ricerca il "dato per scontato" (Schütz 1979) e le pratiche quotidiane incorporate. Concentrare l'analisi sulle immagini, dal punto di vista tecnico, e sulle immagini che sono nella mente delle persone, dal punto di vista dell'oggetto di studio, è dunque una strada da percorrere non solo nel campo della creatività e della metodologia ma anche in quella dell'immaginario.

Rappresentare il rapporto con una città vuol dire ricorrere a svariate immagini che, consciamente e inconsciamente, condizionano il modo di viverla. Questo vuol dire anche affrontare il tema delle immagini nell'ottica di potere e dei giochi di forza e leggere le immagini sotto varie dimensioni. In questa ottica appare alquanto necessario andare oltre le immagini di una città che tendono a prevalere, avvicinandosi a quelle che definirei doppiamente invisibili. L'invisibilità è doppia perché alle immagini inconscie che non vengono immediatamente tradotte in parole si aggiungono anche quelle immagini che, invece, sono ben impresse nella testa dei giovani, ma che, all'interno della città, non riescono sempre ad imporsi.

## Bibliografia

- Berger P.L., T. Luckmann (1969) *La realtà come costruzione sociale*, Bologna: Il Mulino.
- Bichi R. (2005) *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale*, Roma: Carocci.
- Burge A., M.G. Godinho, M. Knottenbelt, D. Loads (2016) "... But we are academics! a reflection on using arts-based research activities with university colleagues", *Teaching in Higher Education*, 21, 6, pp.730-737.
- Butler-Kisber L., T. Poldma T. (2010) "The power of visual approaches in qualitative inquiry: The use of collage making and concept mapping in experiential research", *Journal of Research Practice*, 6, 2, M18.
- Corbetta P. (2014) *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna: Il Mulino.
- Culshaw S. (2019) "The unspoken power of collage? Using an innovative arts-based research method to explore the experience of struggling as a teacher", *London Review of Education*, 17, 3, pp. 268-283.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Guillemin M. (2004) "Understanding illness: Using drawings as a research method", *Qualitative Health Research*, 14, 2, pp. 272-289.
- Jedlowski P. (2008) "Immaginario e senso comune. A partire da 'Gli immaginari sociali moderni' di Charles Taylor" in R. Carmagnola e V. Matera (a cura di), *Genealogie dell'immaginario*, Novara: Utet Università, pp. 222-238.
- Knowles J.G., A.L. Cole (2008) *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues*, New York: Sage.
- Lancione M. (2019) "Oltre il profilo: per una etnografia urbana del molteplice e del politico", *Quaderni di Sociologia*, 81, LXIII, pp. 111-119.
- Lefebvre H. (1970) *Il diritto alla città*, Padova: Marsilio.
- Marradi A. (2007) *Metodologia delle scienze sociali*, Bologna: Il Mulino.
- Marzo P.L., L. Mori (a cura di) (2019), *Le vie sociali dell'immaginario*, Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Roberts A., P.A. Woods (2018) "Theorising the value of collage in exploring educational leadership", *British Educational Research Journal*, 44, 4, pp. 626-642.
- Santangelo M., A. Vanolo (2010) *Di capitale importanza. Immagini e trasformazioni urbane di Torino*, Roma: Carrocci.
- Schütz A. (1979) *Saggi sociologici*, Torino: UTET.
- Skelton T., K.V. Gough (2013) "Introduction: Young people's im/mobile urban geographies", *Urban Studies*, 50, 3, pp. 455-466.

# GIOCHI, FINZIONI E SOSPETTI. IL ROLE PLAYING GAME COME METODO DI RICERCA NEL COMPLOTTO DI «GRAMAI»

**Marco Gaudiosi**

Medico e storyteller

**Nicola Pannofino**

Università di Torino

## **Introduzione**

Il termine *gamification* si riferisce alla pratica, sempre più diffusa a livello sociale, di applicare i sistemi di gioco – per esempio, la competizione, le ricompense, l'apprendimento – a domini non-ludici (Woodcock e Johnson 2018). L'obiettivo di questa trasposizione del gioco consiste nella semplificazione e schematizzazione di processi sociali e culturali complessi, trasformandoli in attività suscettibili di generare forme di engagement nei partecipanti (Pizzirusso e Uberti 2020). La *gamification* è una tendenza recente che attesta il successo riscosso dalla pratica ludica, soprattutto grazie a Internet che ha reso popolare giochi tecnologici come videogame, *computer game* e *social game* (Asplund 2020). A fronte di tale successo, ciò che resta ancora oggi da valorizzare è l'impiego del gioco come metodo creativo nella ricerca sociale.

Nelle pagine che seguono ci concentreremo su quest'ultima funzione metodologica del gioco, illustrandone l'applicazione nel progetto "Qramai", un metagioco di ruolo basato su tecniche di scrittura creativa e di *storytelling* collettivo orientate alla costruzione di un racconto complottista riguardante la crisi pandemica del Covid-19. Qramai, avviato nell'inverno 2020 e attualmente in corso, nasce dall'incontro fra le due diverse prospettive degli autori di questo saggio, la prospettiva accademica della ricerca sociologica e quella della pratica medica. In quanto metodo creativo, Qramai integra e mette in dialogo queste due prospettive, costituendosi come occasione di studio su uno specifico fenomeno di interesse sociologico e, allo stesso tempo, come strumento di intervento in una cornice terapeutica. Con il ricorso al gioco come metodo di ricerca, l'intento di Qramai è duplice. Innanzitutto, l'osservazione all'interno dell'ambiente di gioco dei processi sociali

che presiedono all'elaborazione di una teoria complottista con il coinvolgimento di attori eterogenei: il progetto comporta infatti la formazione di una *community* di giocatori online e di gruppi in presenza in occasione di workshop esperienziali organizzati a Torino, oltre alla collaborazione con artisti per la realizzazione di contenuti multimediali e performance urbane con cui la teoria del complotto sarà pubblicizzata. Il secondo intento è l'analisi dei livelli comunicativi e interpretativi del gioco: la narrazione, incentrata sul sospetto che la pandemia sia esito di una cospirazione, spinge i partecipanti a negoziare il rapporto tra il *frame* finzionale che connota il mondo immaginario interno al gioco – retto su meccanismi di sospensione dell'incredulità – e il contesto reale esterno nel quale i giocatori, fuori dal ruolo di personaggi, si collocano.

Questo secondo aspetto qualifica Qramai come un metagioco. La caratteristica distintiva di un metagioco è quella di non essere riducibile alle proprie regole interne, ma di configurarsi come attività che travalica i confini finzionali, stabilendo connessioni con l'ambiente circostante, con la conoscenza contestuale e con la biografia dei giocatori. In un metagioco, in altre parole, a contare non è solo ciò che accade nelle singole partite, ma anche al di fuori di esse, ovvero: (a) le risorse simboliche e materiali esterne che i giocatori introducono nel gioco; (b) il riconoscimento pubblico che i giocatori ricavano dalla partecipazione o dalla vittoria; (c) l'intervallo di tempo tra una partita e l'altra durante il quale i giocatori elaborano le proprie strategie o raccolgono informazioni sugli altri partecipanti; (d) le attività non-ludiche e secondarie che accompagnano o che sono effetto del gioco, quali le conversazioni tra i giocatori o la fatica per l'attività in corso (Garfield 2000). Nel prossimo paragrafo illustreremo nel dettaglio l'ambientazione, le regole di svolgimento e le finalità del metagioco di Qramai.

### **1. Giocare al complotto: il *role playing game* come metodo di ricerca in Qramai**

Qramai è ambientato all'interno di un *reality show* finalizzato a smascherare il "Qomplotto", ovvero, come profetizzato dal personaggio di Casaubon in un passaggio emblematico del Pendolo di Foucault, "una società segreta con ramificazioni in tutto il mondo, che complotta per diffondere la voce che esiste un complotto universale" (Eco 1988, p. 252). Affinché tale scenario risulti coerente e renda superflua la figura del *game master*, tutte le partite vengono filmate e trasmesse in diretta *streaming* su Internet.

Questo tipo di formalizzazione fa seguito ai contenuti raccolti tra maggio 2020 e maggio 2021 nell'ambito del laboratorio internazionalista "ABC-autofiction before crisis", un collettivo composto da artisti e terapeuti del triangolo industriale italiano impegnati a promuovere una *fanzine* inesistente, "l'ornitorinco europeo", tramite la realizzazione di workshop di scrittura autobiografica finalizzati alla descrizione del



processo di *crescita post-traumatica* (Pat-Horenczyk e Brom 2007), attraverso la ricerca di soluzioni narrative con cui elaborare il disagio psicologico provocato dalle misure di distanziamento sociale imposte nel corso della pandemia da Covid-19. Tale iniziativa ha fatto approdo in differenti località europee, conducendo alla produzione, mediante l'utilizzo della tecnica del *mockumentary* (Roscoe e Hight 2001), di performance urbane e digitali, alcune delle quali volte a smascherare “quelli dell’ornitorinco”, i presunti responsabili della “singolarità cospirazionista” (Wu Ming 1 2021).

Alla luce di queste esperienze, il 31 gennaio 2022 viene inaugurata la pagina Instagram di Qramai e nelle settimane a seguire aprono il canale Twitch, il canale Telegram e la pagina Facebook, piattaforme che hanno rapidamente permesso di condividere progettualità, sia all'interno del territorio piemontese che con *community* di gioco online, e organizzare, con il patrocinio dell'associazione “La Repubblica Estetica”, impegnata nella promozione culturale attraverso la produzione di spettacoli teatrali e contenuti multimediali, le prime due sessioni di gioco ufficiali: una giornata dal vivo aperta alla popolazione torinese il 16 aprile 2022 presso il Cecchi Point - Casa Del Quartiere di Aurora, e una serata interamente online, il 25 aprile 2022, indirizzata a un gruppo di giocatori esperti: la community “No Dice Unrolled”, attiva nella produzione di contenuti web divulgativi sul gioco di ruolo.

Tali eventi sono stati essenziali nel testare le dinamiche di gioco: nella fase iniziale, ogni *gamer* interpreta a turno il ruolo del “qomplottista”, presentandosi con un nome, una “mutazione narrativa” – un elemento fantastico nel quale la biografia del giocatore e quella del personaggio che interpreta si discostano marcatamente – e un “demone narrativo”, un nemico da smascherare. Segue il processo di “*editing*”, finalizzato a rintracciare i poteri forti che infestano la narrazione, ricollegarli al contesto pandemico e dunque ampliare lo scenario per le partite future. I giocatori abbandonano il ruolo del qomplottista e, alla ricerca di connessioni tra virus, demoni e mutazioni narrative, interpretano collettivamente quello di “autore del Qomplotto”. Il capitolo finale è quello del “sacrificio”, durante il quale viene giudicata la teoria più convincente e il *gamer* che l'ha formulata viene eletto “*testimonial* del Qomplotto”. Al *testimonial* è fatto divieto di riproporre il medesimo personaggio negli incontri successivi. Nello svolgimento di queste sessioni sono emerse delle evidenti criticità, in particolare la mancanza di un sistema di punteggi che monitori l'evoluzione dei giocatori, ma anche delle proposte in vista dei match futuri: l'aggiunta di nuovi ruoli, come quello del *debunker*, o l'introduzione della possibilità di riunirsi in *lobby*, logge e cerchi magici.

È in tale fase evolutiva che Qramai viene presentato a Bergamo, nel corso del Creative Methods Open Lab nel mese di maggio 2022. Questa iniziativa - così come tutte le altre attività svoltesi al di fuori di una sessione ufficiale - ha aperto la strada a nuove collaborazioni, in un ciclo di continua espansione dell'universo Qramai. La sfida

impellente consiste nella formulazione di strategie narrative con cui affrontare l'uscita del Coronavirus dalle tendenze di cronaca: a questo proposito, nel 2023, verrà presentato un "Qomitato scientifico" che promuova non solo gli aggiornamenti – utili a perfezionare i meccanismi interni al gioco – ma anche le applicazioni del gioco stesso, a partire dall'ambito terapeutico. Nel corso delle narrazioni raccolte, infatti, lo spettro della iatrogenesi (Illich 1997) si è rivelato uno dei demoni più evocati, spesso raffigurato con le sembianze del medico della peste. Ciò permetterebbe di isolare la "variante Q", responsabile della "sindrome del Qomplotto", e adottare il contesto finzionale di Qramai nel campo della medicina generale: il virus narrativo – metafora della malattia immaginaria – è somministrato al paziente perché impari a curarsi interpretando il ruolo del malato.

In questa chiave, emergerebbe la finalità principale di Qramai, ovvero quella di approcciare il fenomeno del cospirazionismo mediante una strategia "a bilanciare" (Taleb 2013), rappresentandolo da un lato come una malattia contagiosa, per la cui eliminazione "occorre una lotta perpetua" (Pipes 1997) e, dall'altro, come una tecnologia collaborativa utile a sviluppare un salutare atteggiamento di "prudente paranoia" (Kramer 1998). Lo spirito del gioco viene finalmente evocato da un processo di continua oscillazione, quello del *Pendolo*: "logica mistica, il mondo delle lettere e del loro vorticare in permutazioni infinite è il mondo della beatitudine, la scienza della combinazione è una musica del pensiero, ma attento a muoverti con lentezza, e con cautela, perché la tua macchina potrebbe darti il delirio e non l'estasi" (Eco 1988, p. 34). Che sia davvero tutta colpa di *quelli dell'ornitorinco*?

## 2. Sconfinamenti ludici

Le regole che guidano Qramai mutuano alcuni fondamentali meccanismi del *role playing game*, primo fra tutti l'interazione di un gruppo di giocatori che, assumendo il ruolo di personaggi, inventano congiuntamente un'ambientazione immaginaria mediante la narrazione (Fine 1983; Hitchens e Drachen 2009). Il gioco di ruolo – e allo stesso modo il metagioco – è una pratica che si impernia sul *worldbuilding*, la costruzione di un mondo fittizio diverso dal mondo primario nel quale risiedono i giocatori. Questo stesso elemento creativo connota le teorie del complotto. La scelta di utilizzare il metagioco di ruolo di Qramai come metodo per lo studio del cospirazionismo sulla pandemia da Coronavirus discende infatti dal comune meccanismo creativo che lega fra loro gioco di ruolo, narrazione e complottismo. Qramai intende esemplificare e riprodurre la logica che presiede alle teorie della cospirazione, ossia il loro essere epistemologie del sospetto (Brotherton 2022), concezioni che ruotano attorno al dubbio su cosa sia la realtà e al tentativo di svelarne il segreto, aprendo a un altrimenti possibile rispetto all'ordine culturalmente accettato. Il complottismo suddivide drammaturgicamente la realtà sociale in due ambiti, il mondo ordinario e quotidiano nel quale viviamo, e il mondo secondario che

si cela dietro al primo e nel quale opera un supposto nemico invisibile (Taguieff 2006), un'élite di potere che guida nell'ombra gli eventi storici per raggiungere finalità malevole (Fenster 1999). Le teorie del complotto sono dunque teorie che vertono sulla dimensione della segretezza. Il segreto, come rileva Simmel (1906), è la forma comunicativa che più di tutte insinua la possibilità di un mondo *a latere* rispetto a quello che ci è familiare e sul quale il primo esercita un'influenza nascosta. Per il complottismo, in definitiva, vale quanto scriveva Shakespeare in *Come vi piace* – atto II, scena VII: “tutto il mondo è un palcoscenico”. Come in un grande teatro, “ogni volto è una maschera” (Moscovici 1987, p. 154), un'apparenza potenzialmente ingannevole che occulta la verità in uno spazio riservato “dietro le quinte”.

Un metagioco come Qramai si svolge simultaneamente all'incrocio fra due assi narrativi. Su un primo asse si articolano la narrazione *nel* gioco, ossia lo *storytelling* collaborativo concernente la teoria del complotto elaborata dai giocatori partita dopo partita, e la narrazione *sul* gioco, i discorsi dei giocatori relativi al gioco o all'atto di giocare. Su un secondo asse, la narrazione nel gioco si intreccia con la narrazione *fuori* dal gioco, che comprende, per esempio, la comunicazione tramite i *social media* o il passaparola con cui si pubblicizza Qramai nel contesto sociale circostante. La circolazione pubblica della storia complottista ha la finalità di rendere virale il gioco di Qramai, simulando lo stesso processo di diffusione della pandemia da Covid-19 che ne è l'ambientazione. In tal modo, Qramai acquisisce lo statuto di metagioco “sociale” (Debus 2017), in quanto gioco che si alimenta della capacità di creare reti esterne, transcendendo i confini ludici nei quali è stato originariamente inventato.

Il duplice spostamento tra i livelli diegetici (la narrazione *nel* e *sul* gioco), da un lato, e attraverso i confini del gioco (interno-esterno), dall'altro, costituisce un *footing* (Goffman 1979), cioè un riposizionamento dei partecipanti rispetto alla narrazione. Il continuo *footing* sollecitato da Qramai determina uno stato di incertezza interpretativa riguardante le *azioni* di gioco, che possono essere dentro o fuori il *frame* finzionale, e il *ruolo* ricoperto dai giocatori, i quali possono confondere e alternare l'identità reale (la persona del giocatore) e quella fittizia (il personaggio, e in questo caso rivelare o nascondere il ruolo di “complottista”, di *debunker*, o di “potere forte”). L'incertezza interpretativa è la condizione grazie alla quale Qramai mantiene tra i giocatori un'atmosfera di sospetto – lo stesso sospetto che qualifica le teorie del complotto – su ciò che accade durante il gioco, portando così i partecipanti a problematizzare e a negoziare i confini tra mondo reale e mondo finzionale, sulla falsariga di quanto avviene solitamente nei giochi di ruolo (Waskul e Lust 2004).

Qramai, nella sua fase attuale, si sta rivelando un utile metodo creativo che apre un dialogo tra la ricerca accademica e l'attività dei *practitioners* e che sollecita la co-costruzione dei dati grazie al coinvolgimento attivo dei partecipanti impegnati nello studio in un'ottica marcatamente

processuale e performativa (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021), facendo leva proprio sulla dimensione creativa dell'attività ludica (Langley *et al.* 2022). Queste prerogative del gioco come metodo creativo sono ulteriormente accresciute dalla possibilità che esso offre di ridurre la distanza tra i ricercatori (e ideatori del progetto) e i partecipanti: il carattere di immersività tipico del *role playing game* (Balzer 2011; Lammes 2007) consente infatti ai ricercatori non solo di osservare dall'esterno l'attività in corso in qualità di *master* del gioco, ma di assumere a pieno titolo il ruolo di giocatori e di interagire quindi con gli altri partecipanti in un processo *bottom-up* di invenzione collaborativa della narrazione.

## Conclusioni

Il progetto Quramai, presentato nelle pagine precedenti, si propone come laboratorio sui processi che guidano la creazione di un racconto complottista e sui meccanismi che ne favoriscono la circolazione sociale, sfruttando le potenzialità offerte dal gioco come metodo di ricerca creativo. Il gioco in quanto opzione metodologica si colloca sulla scia del più ampio processo di *gamification* con cui la dimensione ludica è entrata in modo ubiquitario in contesti da cui era tradizionalmente esclusa. Ancora prima di questo processo recente, tuttavia, le scienze sociali hanno guardato con interesse al gioco, ravvisando in esso una categoria interpretativa per lo studio della società. Numerosi sono gli esempi classici al riguardo: dalla distinzione *game-play* per spiegare il legame tra sé, pensiero e società tracciata da Mead (1934) ai “giochi linguistici” nella filosofia del secondo Wittgenstein (1953), dall'*homo ludens* alla classificazione di *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, elaborati rispettivamente da Huizinga (1946) e Caillois (1958) per i quali il gioco è fondamento stesso della cultura umana, fino alla metacomunicazione nel gioco delle scimmie osservata da Bateson (1955) allo zoo di San Francisco. In questi esempi, il gioco si rivela un concetto efficace per cogliere aspetti peculiari del sociale quali il carattere regolato dell'azione, le dinamiche di conflitto o cooperazione, lo sviluppo di competenze, l'appartenenza a gruppi (DiCicco-Bloom e Gibson 2010). Nel corso degli ultimi decenni il gioco ha guadagnato, anche nell'ambito delle scienze sociali, un rinnovato spazio non solo come categoria per interpretare la società, ma come oggetto di studio in sé stesso, inaugurando il filone interdisciplinare dei *game studies*, un filone che ha registrato una progressiva istituzionalizzazione come campo d'indagine autonomo in cui sono confluite le ricerche dedicate alla *leisure culture*, ai nuovi media e allo sport digitale (Deterding 2017). L'interesse verso la pratica ludica in senso stretto, con specifica attenzione verso i giochi online, è attestata, inoltre, dalla fondazione della Digital Games Research Association (DIGRA) nel 2002, e dalla nascita di riviste accademiche specialistiche in *peer review* fra le quali *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research* nel 2001, e *GAME – The Italian Journal of Game Studies* nel 2012.

All'emergere del campo dei *game studies* hanno contribuito sia ricercatori accademici sia praticanti, giocatori, *game designer*, grafici e artisti. In questo dialogo si ravvisa il potenziale creativo del gioco come ambito di contaminazione tra sguardi disciplinari e figure professionali differenti. Il potenziale creativo del gioco è stato peraltro ampiamente riconosciuto e trova ormai le sue molteplici applicazioni nei contesti aziendali, educativi, sanitari con l'impiego dei *serious games*, i giochi che coniugano alla funzione primaria di intrattenimento obiettivi di tipo formativo, terapeutico, commerciale (Mayer *et al.* 2016). Si pensi, tra i molti esempi, all'utilizzo dei giochi per il *team building* o la risoluzione dei conflitti nel settore manageriale, per favorire l'apprendimento scolastico o per la simulazione di operazioni chirurgiche nella formazione clinica. Il progetto Qramai intende esplorare alcune di queste opportunità offerte dalla dimensione ludica nel contesto della ricerca sociologica e in quello della pratica terapeutica, valorizzando la collaborazione interdisciplinare che il gioco, più di altri metodi di ricerca di tipo tradizionale, favorisce.

## Bibliografia

- Asplund T. (2020) "Credibility Aspects of Research-Based Gaming in Science Communication. The Case of The Maladaptation Game", *Journal of Science Communication*, 19, 1, pp. 1-20.
- Balzer M. (2011) "Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing", *International Journal of Role-Playing*, 2, pp. 32-43.
- Bateson G. (1955) "A Theory of Play and Fantasy", *Psychiatric Research Reports*, 2, pp. 39-51.
- Brotherton R (2022) *Suspicious Minds. Why We Believe Conspiracy Theories*, London: Bloomsbury.
- Debus M.S. (2017) "Metagames: On the Ontology of Games Outside of Games", *Proceedings of the 12<sup>th</sup> International Conference on the Foundations of Digital Games* (Hyannis, Massachusetts), Association for Computing Machinery, New York, articolo 18.
- Caillois R. (1958) *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard.
- Deterding C.S. (2017) "The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research", *Games and Culture*, 12, 6, pp. 521-543.
- DiCicco-Bloom B., D.R. Gibson (2010) "More Than a Game: Sociological Theory from the Theories of Games", *Sociological Theory*, 28, 3, pp. 247-271.
- Eco U. (1988) *Il pendolo di Foucault*, Milano: Bompiani.
- Fenster M. (1999) *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fine G.A. (1983) *Shared Fantasy. Role Playing Game as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press.
- Garfield R. (2000) "Metagames", in J. Dietz (a cura di), *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*, London: Jolly Roger Games, pp. 14-21.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Goffman E. (1979) "Footing", *Semiotica*, 25, 1-2, pp. 1-30.

- Hitchens M., A. Drachen (2009) "The Many Facets of Role-Playing Games", *International Journal of Role-Playing*, 1, pp. 3-21.
- Huizinga J. (1946) *Homo ludens*, Torino: Einaudi.
- Kramer R.M. (1998) "Paranoid Cognition in Social Systems. Thinking and Acting in the Shadow of Doubt", *Personality and Social Psychology Review*, 2, 4, pp. 251-275.
- Illich I. (1997) *Nemesi medica. L'espropriazione della salute*, Milano: Mondadori.
- Lammes S. (2007) "Approaching Game-Studies: Towards a Reflexive Methodology of Games as Situated Culture", *Proceedings of DiGRA Conference*, September pp. 24-28, Tokyo.
- Langley J., N. Kayes, I. Gwilt, E. Snelgrove-Clarke, S. Smith, C. Craig (2022) "Exploring the Value and Role of Creative Practices in Research Co-Production", *Evidence & Policy*, 18, 2, pp. 193-205.
- Mayer I., H. Warmelink, Q. Zhou (2016) "The Utility of Games for Society, Business, and Politics. A Frame-reflective Discourse Analysis", in N. Rushby e D.W. Surry (a cura di), *The Wiley Handbook of Learning Technology*, Hoboken: Wiley, pp. 406-435.
- Mead G.H. (1934) *Mind, Self, and Society*, Chicago: University of Chicago Press.
- Moscovici S. (1987) "The Conspiracy Mentality", in C. F. Graumann e S. Moscovici (a cura di), *Changing Conceptions of Conspiracy*, Berlin, Springer, pp. 151-169.
- Pat-Horenczyk R., D. Brom (2007) "The Multiple Faces of Post-Traumatic Growth", *Applied Psychology*, 56, 3, pp. 379-385.
- Pipes D. (1997) *Il lato oscuro della Storia. L'ossessione del grande complotto*, Torino: Lindau.
- Pizzirusso I., G. Uberti (2020) "Giocare la storia in città: storytelling, gamification e urban games storici", *Officina della storia*, 24 (aprile).
- Roscoe J., C. Hight (2001) *Faking it. Mock-documentary and the Subversion of Factuality*, Manchester and New York: Manchester University Press.
- Simmel G. (1906) "The Sociology of Secrecy and of Secret Societies", *American Journal of Sociology*, 11, 4, pp. 441-498.
- Taguieff P.A. (2006) *L'imaginaire du complot mondial. Aspects d'un mythe moderne*, Paris: Fayard.
- Taleb N.N. (2013) *Antifragile. Prosperare nel disordine*, Milano: il Saggiatore.
- Waskul D., M. Lust (2004) "Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing", *Symbolic Interaction*, 27, 3, pp. 333-356.
- Wittgenstein L. (1953) *Philosophical Investigations*, Oxford: Blackwell.
- Woodcock J., M.R. Johnson (2018) "Gamification: What It Is and How to Fight It", *Sociological Review*, 66, 3, pp. 542-558.
- Wu Ming 1 (2021) *La Q di Qomplotto: QAnon e dintorni: come le fantasie di complotto difendono il sistema*, Roma: Alegre.

# L'USO DEL *BODY-MAPPING* *STORYTELLING* NELLA RICERCA SOCIALE: INDAGINE SUI PROCESSI DI SOCIALIZZAZIONE ALLA VITA SESSUALE DI PERSONE GIOVANI

**Raffaella Maiullo**  
Università di Torino

## **Introduzione**

Il percorso che verrà illustrato in queste pagine si situa all'interno di una ricerca sul processo di socializzazione all'educazione sessuale dei e delle giovani adulti/e, partendo dalle loro esperienze personali e dal loro percorso di vita, attraverso una rilevazione di tipo qualitativo. La riflessione prende le mosse dal contesto teorico dei copioni sessuali, elaborati a partire dagli anni Sessanta del XX secolo da John H. Gagnon e William Simon. Tale dispositivo concettuale è utile a interpretare il ventaglio di modalità di produzione del significato all'interno delle interazioni sociali, in contesti specifici. L'obiettivo primario è stato quello di individuare le condizioni di accesso al "sapere" sessuale, procedendo, *in primis*, con l'enucleazione di prototipi dell'educazione formale ottenuti a partire da un'indagine sui principali attori coinvolti; *in secundis*, saggiando gli aspetti di reciprocità tra coloro che ricevono le informazioni e coloro che le trasmettono, cogliendo, nel rapporto intergenerazionale e interculturale, un segno del mutamento sociale. Se la sessualità può essere definita come un complesso di azioni sociali micro-situate (Scarcelli 2015) ne consegue che tutto ciò che riguarda la dimensione sessuale sia imprescindibilmente connesso alla sfera del piacere, del desiderio, ma anche a quella dell'affettività e del corpo. Risulta centrale comprendere quale sia lo scarto tra l'aspettativa sessuale realizzata e quella soltanto paventata e, soprattutto, se intercorra una qualche distanza tra l'adolescente presupposto dalle teorie di educazione sessuale e l'immagine che emerge attraverso la sua auto-rappresentazione. Il punto di partenza della riflessione fa capo al ruolo attribuito al sistema simbolico all'interno dell'organizzazione sociale dell'esperienza in ambito sessuale. In questo contributo, andremo ad analizzare come sono stati

impiegati i metodi creativi all'interno della ricerca, proponendo un'analisi critica del *body-mapping storytelling* rispetto al suo utilizzo, relativamente a un tema intimo in un contesto scolastico. Il corpo, si sa, riveste un'importanza fondamentale nel processo di socializzazione alla sessualità. L'uso del *body-mapping storytelling*, in questa specifica circostanza, ha una duplice funzione: concentra l'attenzione sugli aspetti incorporati dell'esperienza e, contestualmente, esalta quelli strettamente legati alla dimensione immaginifica, rendendo questo strumento indispensabile nel processo di indagine dell'esperienza sessuale, sia essa diretta o indiretta.

### **1. Il body-mapping storytelling e la sua applicabilità**

Il primo impiego del body-mapping come dispositivo risale agli anni '90. Tuttavia, in una prima fase, il suo uso era connotato da intenti terapeutici e veniva impiegato in contesti peculiari, come il Sud Africa e il Sud America, affrontando tematiche in cui il corpo era un elemento centrale. Un esempio concreto viene offerto dal progetto sviluppato da Morgan e Solomon, che aveva come obiettivo la riflessione sull'epidemia da HIV e AIDS e su come questa malattia impattasse sul vissuto corporeo delle donne che ne erano affette (Wienand 2006). Successivamente, ha acquisito valore come strumento di ricerca (Guillemin e Drew 2010), con l'opportunità di essere efficacemente speso all'interno di contesti complessi, in presenza di tematiche dal forte impatto emotivo e personale. In questo caso specifico, la scelta di utilizzare il *body-mapping storytelling* si muove in tre direzioni: una, più vicina all'uso che in origine è stato fatto di questo strumento, ovvero dell'esperienza che il corpo *fa* o, per meglio dire, l'esperienza che il corpo è nello spazio e nella società, in cui nasce e si trasforma; una seconda, con lo scopo di rappresentare un corpo altro da sé, con il quale ci si percepisce in connessione erotico-affettiva; infine, una terza, per immaginare uno sguardo esterno sul sé *materiale*, sul proprio corpo. Il ruolo della percezione identitaria assume un valore primario in ogni fase della consegna, poiché propone una riflessione sul sé e sull'altro da sé, tenendo sempre al centro la dimensione corporea (Boydell 2020): vi è la possibilità, così, di sviluppare una mappa basata sul corpo, operando uno sforzo di visualizzazione esterna ed estranea al percepito. In questo modo, il *body-mapping* non fa altro che superare la classica divisione corpo-mente, ponendo al centro il Sé corporeo. Simultaneamente, consente di accumulare informazioni circa le cosiddette influenze "interne", ovvero pensieri ed emozioni e le influenze "esterne", ovvero sociali (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021). In questo caso, il lavoro è stato svolto con la partecipazione delle scuole secondarie di secondo grado di Firenze e Prato che hanno aderito al progetto. Quest'ultimo ha visto il coinvolgimento di ragazzi e ragazze di 18 anni. Pur essendo stato pensato e realizzato come lavoro individuale, i e le partecipanti hanno condiviso uno spazio



comune (Gastaldo, Rivas-Quarneti e Magalhães 2018). L'uso del *body-mapping* è stato oggetto di un lavoro preparatorio molto accurato. La decisione ultima è stata quella di renderlo parte di un'esperienza laboratoriale che assolvesse a due scopi: in primo luogo, alla necessità di offrire e presentare alla scuola la possibilità di ottenere un "obiettivo formativo" che costituisse un valore aggiunto per chi ha partecipato al progetto; in secondo luogo, al bisogno di corredare la fase di *brainstorming* iniziale, svolta con i vari gruppi-classe, con uno stimolo neutro, che, per la sua natura operativa e *task oriented*, favorisse un'acquisizione critica delle informazioni. In questo modo, pur avendo a disposizione un tempo limitato, la decisione di partecipare interamente al lavoro di ricerca risulta essere molto più consapevole e meno intrusiva. Seguendo questo schema, quindi, la mappa del corpo viene prodotta in un solo incontro e gli stimoli che ne sollecitano la produzione saranno sicuramente meno ricchi di dettagli e con un livello inferiore di direttività.

## **2. Scrupoli etico-grafici**

Come ogni linguaggio, anche il disegno necessita di essere decodificato per la sua produzione e comprensione (Goodman 1976). Pur essendo un esercizio svolto sin dalla più tenera età, la rappresentazione grafica di sé comporta una serie di variabili legate, da una parte, alle competenze grafiche individuali, dall'altra, ai contenuti emotivi e alle insicurezze evocate al momento dell'esecuzione – segnatamente, l'oggetto della nostra analisi, ovvero la sessualità, acuisce questo aspetto critico. In questo frangente, mi preme dettagliare la consegna e la risposta dei e delle partecipanti all'attività di disegno, come questa sia stata situata nel contesto scolastico e l'utilità che ha assunto in sede di intervista in profondità. Questi elementi, insieme, aiutano a comprendere più marcatamente il contributo dell'attività all'interno della ricerca qualitativa, in particolare quando il tema in oggetto ha a che vedere con un aspetto così intimo, come il proprio orientamento sessuale e la sessualità. La scelta di svolgere la ricerca, in parte, all'interno delle scuole, ha visto come prima limitazione la necessità di informare con perizia e dettaglio rispetto a ogni momento della permanenza in classe, sia sul lavoro di gruppo che individuale. Per sollecitare la partecipazione e renderla più trasparente possibile è stata fornita alle scuole una scheda tecnica all'interno della quale venivano spiegate tutte le attività e sottolineata la rilevanza scientifica della ricerca. La questione etica è stata, dunque, messa subito sul piatto delle trattative. Occuparsi di sessualità pone sicuramente una serie di limiti rispetto alle possibilità di movimento in ambito accademico. Farlo attraverso un metodo creativo richiede uno sforzo ulteriore. È lecito pensare che gli strumenti da utilizzare, e per il tipo di informazioni richieste e per il "setting scuola", non possano essere speculari. La scuola, appunto, richiede uno specifico approccio ma risulta essere un campo decisamente interessante e ricco di spunti di riflessione (Ballarino e Panichella 2021).

La scelta di utilizzare il *brainstorming* (Bezzi e Baldini 2006) e il *body-mapping* (Gastaldo, Carrasco e Davy 2012) come strumenti propedeutici all'intervista fa sì che le parti coinvolte entrino in contatto cautamente con il tema da trattare e, inoltre, funge anche come ulteriore elemento di rassicurazione per gli/le insegnanti che accolgono il progetto. All'interno della scheda venivano descritti gli interventi salienti che si possono sintetizzare nei due che seguono: un momento laboratoriale di *brainstorming* all'interno del quale si colloca il lavoro di *body-mapping* e un momento successivo con interviste individuali. Il gruppo-classe di volta in volta esaminato si compone di un numero variabile di volontari e volontarie che non supera mai le 16 unità<sup>1</sup>; dopo un primo momento in cui vengono raccontati gli obiettivi della ricerca e la rilevanza del loro contributo, si procede con la consegna. A differenza dell'uso classico delle mappe corporee dove la persona o il gruppo deve produrre e rappresentare un corpo a partire dalla sua cornice, dovendo connotare una definizione bidimensionale della persona, in questo caso, si è scelto di offrire delle figure antropomorfe da cui partire e su cui lavorare. La silhouette già definita consente di affrontare un problema di carattere pratico e uno più marcatamente epistemologico. Da una parte, la limitatezza del tempo a disposizione unitamente a una non trascurabile questione relativa alla percezione del sé avrebbe reso eccessivamente limitante la richiesta di produrre individualmente le linee del corpo. Inoltre, l'espedito di una silhouette neutra elude il *trauma* che può generare una richiesta di auto-rappresentazione<sup>2</sup>. Si pensi al caso in cui fossero presenti studenti o studentesse affetti/e da disturbo da dismorfismo corporeo o, più semplicemente, con corpi non conformi (Butler 2017), o ancora intesi in relazione al genere in cui le persone sentono di riconoscersi o ancora nel senso di persone in difficoltà con la propria fisicità.

D'altro canto, l'emergere di un contenuto emotivo decisamente impattante connesso al sessuale potrebbe generare disagio e limitare l'espressione, rendendo l'esercizio poco funzionale.

Come anticipato, l'uso del disegno è spesso associato all'età infantile. In un articolo del 2010, scritto a quattro mani dalle sociologhe Marily Guillemain e Sarah Drew, si evidenzia come il disegno venga percepito, generalmente, come infantile, ovvero come uno strumento utilizzato da chi non ha sufficienti dispositivi per esprimersi con un linguaggio complesso. Le immagini, al contrario, per le due studiose, hanno proprio la capacità di esprimere l'indicibile (Guillemain e Drew 2010). Inoltre, le metafore potenzialmente espresse attraverso l'esercizio del disegno risultano essere di grande aiuto nella fase successiva della ricerca. Difatti, l'emersione di alcuni elementi disturbanti e/o cruciali rispetto al tema della sessualità parte proprio dalla realizzazione grafica e dal materiale "inconscio" che la persona intervistata riesce a rielaborare in un secondo momento.

Il modello fornito come primo esercizio corrispondeva a quello della Fig. 1. Come si può facilmente notare, la silhouette è già definita e

1. In questo modo il gruppo non è troppo ampio e risulta più semplice da gestire da una sola ricercatrice. Inoltre, il processo di brainstorming viene facilitato dall'attività di disegno che invece rimane individuale.

2. La scelta di utilizzare una silhouette neutra come quella della figura 1, priva di segni distintivi e connotazioni di genere, potrebbe richiamare nell'immaginario a un corpo riconoscibile come quello maschile stereotipato, tipico della cartellonistica o della segnaletica stradale. Tuttavia, un potenziale *bias* sulla divisione binaria dei generi non ci permette di cogliere la neutralità intrinseca all'immagine. Su questo disegno si lavora per addizione e non per sottrazione. La forma offerta è quella riconducibile a un corpo umano ma sarà chi disegna ad attribuire specificità all'elaborato.

viene consegnata nelle dimensioni di un foglio A4 bianco. La domanda posta è così formulata:

Partendo da questa immagine antropomorfa, ti chiedo di lavorare sul disegno aggiungendo elementi e/o parole nella forma che ritieni più consona e con gli strumenti e i colori che preferisci. La richiesta è quella di auto-rappresentarti.

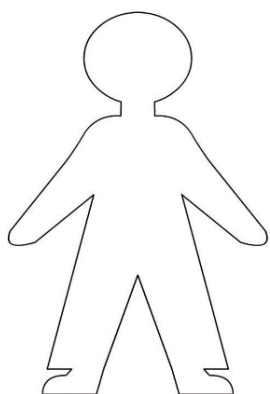


Figura 1

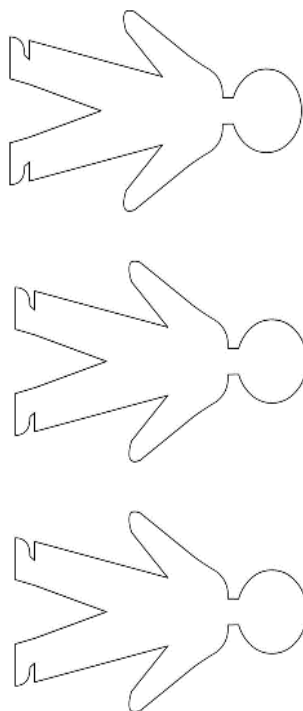


Figura 2

In un secondo momento, veniva consegnato un nuovo foglio, di grandezza uguale al primo ma con tre figure disegnate<sup>3</sup>, Fig. 2. In questo caso, la consegna era la seguente:

Ti chiedo di rappresentare ora il modo in cui ti senti visto/vista dall'occhio della persona a cui pensi di piacere, quindi da una persona che potrebbe essere attratta da te. Successivamente ti chiedo di disegnare la persona dalla quale, invece, ti senti attratto/attratta. Se fosse necessario, utilizza entrambe le restanti figure.

In questo secondo caso, l'obiettivo prefissato era quello di portare il soggetto – neutro rispetto al genere – a riflettere sullo sguardo altro, uno sguardo, tuttavia, orientato sessualmente e, successivamente, di tornare sul proprio percepito rispetto all'orientamento sessuale. In questo senso, l'esercizio voleva incoraggiare una modalità di riflessione sulla propria sessualità che non fosse eccessivamente direttiva o intrusiva.

L'uso del *body-mapping* porta a una riflessione ulteriore, poiché

3. Vale la pena tenere presente che in una prima fase esplorativa il secondo disegno prevedeva due silhouette anziché tre come nella versione definitiva. Questo perché, producendo il materiale da utilizzare durante il *brainstorming* e dunque, per il momento del *body-mapping storytelling*, sono incorsa nel classico *bias* della logica binaria del comportamento sessuale (Bertolazzi 2005).

consente un processo autoriflessivo capace di visualizzare il sé esternamente (Borgna 2005). Questa esperienza, tale com'è, consente il superamento del classico dualismo interno-esterno, corpo-mente, e pone al centro dell'attenzione il sé corporeo. Addizionalmente, la creazione di una mappa corporea permette di raccontarsi all'esterno, usando un numero di strumenti verbali, visuali, corporei e relazionali; dunque, si propone di raccogliere dati complessi in una prospettiva olistica (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021).

### **3. Conclusioni**

Il *body-mapping storytelling*, si potrebbe dire con qualche licenza, si trasforma così in un canovaccio, in una traccia che rimane aperta all'invenzione individuale dell'attore/attrice, libero/libera di *giocare* attraverso linee, colori, forme e parole, di adattare contestualmente e risignificare i connotati corporei attraverso un'interazione locale di tipo *embodied* e spaziale (Bourdieu 1984), facendo rientrare dalla porta di servizio ciò che si era escluso immaginando una teoria oltre la permanenza inarticolata del corpo (Simon e Gagnon 1986, p. 119). Questo lavoro, ad oggi, si presenta ancora in una fase embrionale, poiché in corso di analisi. Tuttavia, la centralità del metodo creativo nella rilevazione e i suoi criteri di applicazione necessitano di una continua negoziazione e revisione.

## **Bibliografia**

- Ballarino G., N. Panichella (2021) *Sociologia dell'istruzione*, Bologna: Il Mulino.
- Bertolazzi A. (2005) "Della sessualità fluida: etero, omo e bisessualità", in Costantino Cipolla (a cura di), *La sessualità come obbligo all'alterità*, Milano: Franco Angeli, pp. 11-31.
- Bezzi C., I. Baldini (2006) *Il brainstorming: pratica e teoria* (Vol. 1), Milano: Franco Angeli.
- Borgna P. (2005) *Sociologia del corpo*, Bari-Roma: Laterza.
- Boydell K. (2020) *Applying body mapping in research: An arts-based method*, Londra: Routledge.
- Bourdieu P. (1984) *Distinction. A social critique of the judgment of taste*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Butler J. (2017) *L'alleanza dei corpi*, Milano: Nottetempo.
- Gastaldo D., L. Magalhães, C. Carrasco, C. Davy (2012) "Body-Map Storytelling as Research: Methodological considerations for telling the stories of undocumented workers through body mapping". Fonte: <http://www.migrationhealth.ca/undocumented-workers-ontario/body-mapping>.
- Gastaldo D., N. Rivas-Quarneti, L. Magalhães (2018) Body-map storytelling as a health research methodology: Blurred lines creating clear pictures, in *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 19, 2, pp. 1-26.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Goodman N. (1976) *Languages of art: An approach to a theory of symbols*, Indianapolis: Hackett publishing.

- Guillemin M., S. Drew (2010) "Questions of process in participant-generated visual methodologies", *Visual studies*, 25, 2, pp. 175-188.
- Plummer K. (2002) La sociologia della sessualità e il ritorno del corpo, *Rassegna italiana di sociologia*, 43(3), pp. 487-502.
- Rinaldi C. (2017) "Introduzione a *I copioni sessuali. Storia, analisi e applicazioni*", in C. Rinaldi (a cura di), Milano: Mondadori Università.
- Scarcelli C.M. (2015) *Intimità digitali. Adolescenti, amore e sessualità ai tempi di internet*, Milano: Franco Angeli.
- Simon W., J.H. Gagnon (1986) "Sexual scripts: Permanence and change", *Archives of Sexual Behavior*, 15, 2, pp. 97-120.
- Skop M. (2016) "The art of body mapping: A methodological guide for social work researchers", *Aotearoa New Zealand Social Work*, 28, 4, pp. 29-43.
- Wienand A. (2006) "An evaluation of body mapping as a potential HIV/AIDS educational tool", *CSSR Working Paper*, 169.



# FUMETTI E SALUTE: VI PRESENTIAMO LA GRAPHIC MEDICINE!

**Veronica Moretti**

Università di Bologna

**Alice Scavarda**

Università di Torino

## **1. La Comics-based research**

I fumetti hanno suscitato l'interesse di studiosi e scienziati sociali fin dagli anni Trenta, quando sono stati riconosciuti come fenomeno culturale internazionale (Kuttner *et al.* 2020) grazie all'apparizione delle prime strisce pensate e prodotte per raggiungere un vasto pubblico. L'incontro tra fumetti e sociologia si consacra già a partire dalla metà degli anni '40, quando viene pubblicato nell'*American Journal of Education* un numero monografico dedicato al ruolo dei fumetti come strumento pedagogico (Barberis e Grüning 2021). Zorbaugh, curatore del numero, e gli altri autori sottolineavano, per la prima volta in modo ufficiale, le potenzialità educative dei fumetti, soprattutto per i bambini con difficoltà di apprendimento. Nell'introduzione, inoltre, Zorbaugh metteva in luce la diffusione dei fumetti come strumento didattico, nonché propagandistico durante la guerra, e come mezzi capaci di stimolare quella che Charles Wright Mills (1959) definì *l'immaginazione sociologica*, ovvero la capacità di collegare problemi individuali a situazioni sociali. Tuttavia, a seguito dell'introduzione del Comic Code, una estrema censura alla produzione dei fumetti portata avanti in pieno spirito maccartista, diminuì l'utilizzo del mezzo grafico, considerato una pericolosa minaccia alla moralità di bambini e adolescenti (Kuttner *et al.* 2020). La "crociata anti-fumetto" perdurò negli anni Cinquanta e Sessanta negli USA (Lopes 2006) e si diffuse anche in altri paesi europei, quali Germania, Regno Unito e Italia (Chapman 2011). Il mutato clima culturale nei confronti dei fumetti, oltre ad avere un impatto rispetto alla stessa produzione fumettistica, produsse una scarsa considerazione da parte degli scienziati sociali non solo come oggetti culturali, ma anche come campo di indagine specifico (Barberis e Grüning 2021).

Solamente a distanza di circa cinquant'anni da tale controversia l'interesse scientifico per i fumetti si è risvegliato, portando numerosi scienziati e scienziate sociali a incorporare il mezzo del fumetto all'interno della ricerca *sui* fumetti e *con* i fumetti (Kuttner *et al.* 2020). Questa adozione ha dato vita a un campo disciplinare emergente, definito *comics-based research* (Kuttner *et al.* 2020; Moretti 2023). Si tratta, nello specifico, di un esteso set di pratiche e tecniche che utilizza la sequenza di immagini e testi per la raccolta e l'analisi di dati e la diffusione di risultati di ricerca. Questo ambito di studi mette a frutto le potenzialità del mezzo grafico, insite nella combinazione di due codici diversi: quello visivo e quello verbale, o meglio nella giustapposizione di parole e immagini, che può esercitare una sorta di funzione metalinguistica (Moretti e Scavarda 2021). Inoltre, alcune caratteristiche specifiche dei fumetti, quali multimodalità, sequenzialità e soggettività (Kuttner *et al.* 2020) li rendono particolarmente adatti a documentare processi sociali, favorirne l'analisi in profondità e la comunicazione a un pubblico di non addetti ai lavori. La multimodalità implica che immagini e parole interagiscono in modo indipendente, così da rappresentare l'incertezza e la presenza di diverse prospettive contemporaneamente. Tuttavia, come sottolineato da McCloud (1993), i due linguaggi entrano in una relazione di interdipendenza conferendo al lettore un potere inedito, rispetto ad altri mezzi visuali, che si origina nella possibilità di stabilire lo svolgersi della trama e delle scene attraverso lo scorrimento dei panel. La sequenzialità è invece utile a rappresentare narrazioni e processi, attraverso la ripetizione di colori e immagini, e l'orientamento dei panel (*ibidem*). Infine, i fumetti rendono manifesta la presenza autoriale, valorizzando quindi la soggettività del ricercatore (Behar 1996). Queste tre caratteristiche specifiche dei fumetti, multimodalità, sequenzialità e soggettività, sono state utilizzate in vari ambiti della ricerca scientifica, tanto che è ad oggi possibile parlare di veri e propri *generi sociali del fumetto* (Moretti 2023) che ampliano il dibattito metodologico contemporaneo. In questo contributo ci concentreremo sull'utilizzo dei fumetti in ambito medico-sanitario, ovvero sulla *Graphic Medicine*, attingendo ai risultati di una ricerca qualitativa che riguarda una forma di neurodivergenza, ovvero l'autismo.

## 2. La Graphic Medicine

La *Graphic Medicine* (GM) è un campo di studi emergente con diverse aree di interesse. Il suo ideatore, Ian Williams (2015), la identifica, all'interno del *Graphic Medicine Manifesto*, come il punto di incontro tra immagini e salute, o meglio l'intersezione tra i fumetti e la dimensione della cura e dell'assistenza sanitaria. All'interno del mondo medico-sanitario, i fumetti sono utilizzati all'interno di campagne di promozione della salute, nella formazione dei futuri professionisti sanitari e nelle indagini che esplorano i vissuti di malattia di pazienti, medici e caregiver (Czerwiec *et al.* 2020). Le narrazioni grafiche



delle patologie (o *graphic pathographies*) possono, nello specifico, contribuire alla riduzione dello stigma di alcune condizioni, soprattutto se invisibili come le forme di sofferenza psichica (Cardano *et al.* 2020); socializzare pazienti e caregiver alla gestione di una certa patologia (Moretti e Scavarda 2021); nonché sviluppare le capacità empatiche dei professionisti sanitari e degli studenti di medicina (Green e Myers 2010).

In primo luogo, se l'iconografia della malattia è "il ritratto del sofferente, del paziente, che altro non è se non l'immagine della malattia antropomorfizzata" (Gilman 1988, p. 2), le narrazioni grafiche delle patologie rappresentano un'"iconografia non ufficiale della malattia e della disabilità" (Williams 2015) capace di modificare la percezione pubblica del dolore e della patologia. La specifica combinazione di parole e immagini che caratterizza i fumetti è efficace nel rappresentare aspetti viscerali, e spesso difficilmente comunicabili, dell'esperienza di malattia (Seah 2012). Inoltre, grazie alla loro accessibilità e diffusione, i fumetti possono essere utilizzati come cassa di risonanza per categorie vulnerabili, al fine di dare loro voce e sensibilizzare l'opinione pubblica nei confronti delle barriere che incontrano nella vita quotidiana (Moretti e Scavarda 2021). Il simbolismo e la esaustività delle immagini, nonché l'uso dell'ironia, consentono inoltre di sfatare stereotipi e tabù che ancora circondano alcune condizioni, soprattutto quelle legate alla sofferenza psichica (*ibidem*). Infine, le *graphic pathographies* sono state efficacemente utilizzate come strumento didattico nelle scuole di medicina nordamericane per potenziare le capacità di osservazione e interpretazione, nonché le competenze relazionali dei futuri medici (Green e Myers 2010; Scavarda, Moretti e Green *in corso di pubblicazione*). In quel che segue, tuttavia, ci concentreremo sull'uso dei fumetti come strumenti di comunicazione e di rappresentazione sociale di una specifica neurodivergenza, ovvero l'autismo, per comprendere se e come la proposta di una "iconografia non ufficiale della malattia e della disabilità" (Williams 2015) possa contribuire a veicolare narrazioni alternative a quelle dominanti, che sono ancora saldamente ancorate al modello biomedico (Milton e Bracher 2013; Scavarda e Cascio 2022). Ci si riferisce in particolare al paradigma della neurodiversità, che propone una visione de-medicalizzante delle forme di eterogeneità neuro-cognitiva, come espressione della variabilità umana (Cascio 2015). Ci interrogheremo sulla possibilità che le caratteristiche specifiche dei fumetti, ovvero multimodalità, sequenzialità e soggettività, mettano in luce gli elementi sociali, culturali e materiali/corporei che connotano la condizione autistica, in linea con il modello sociale della disabilità (Goodley 2016).

### 3. I fumetti all'opera: i risultati di una ricerca qualitativa<sup>1</sup>

In quel che segue, esponiamo un esempio di applicazione della GM in ambito formativo e di ricerca rispetto al tema dell'autismo.

I fumetti possono essere utilizzati efficacemente come metodi di

1. Pur consapevoli dello sforzo cognitivo richiesto alla lettrice nel saltare velocemente da un contesto ad un altro, in questo paragrafo abbiamo cercato di riportare alcune "pillole" relative alle esperienze di ricerca che, in modo pionieristico nel nostro Paese, hanno incorporato il fumetto in diversi passaggi. Per delle letture approfondite di ogni ricerca citata, rimandiamo ai riferimenti bibliografici.

ricerca, comunicativi e clinici capaci di veicolare contro-narrazioni e di sfatare tabù e stereotipi (Squier 2008). L'esperienza qui presentata è uno studio qualitativo condotto nel Nord Italia, volto a comprendere se le patografie grafiche su una particolare forma di neurodivergenza, cioè l'autismo, possano rappresentare tale condizione come un'esperienza che trascende il contesto medico. L'autismo, infatti, è considerato secondo il modello biomedico come un disturbo dello sviluppo neurobiologico che impedisce di interagire in maniera adeguata con l'ambiente sociale. Secondo il modello sociale della disabilità è invece ritenuto una forma di neurodiversità, derivante da un particolare cablaggio del cervello che produce modi specifici di percepire il mondo circostante, non necessariamente patologici (Cascio 2015). A livello metodologico 18 operatori socio-sanitari (psicologi, neuropsichiatri, educatori) e 4 persone autistiche sono state intervistate al fine di comprendere se e in che modo il mezzo grafico consenta di promuovere una rappresentazione dell'autismo vicina al modello sociale della disabilità. Due graphic novel autobiografiche, "Le piccole vittorie" di Yvon Roy e "La differenza invisibile" di Mademoiselle Caroline e di Julie Dachez sono state scelte come forma di comics-elicitation per fare emergere le percezioni e i punti di vista degli intervistati. La prima storia si concentra sul vissuto di un padre di un bambino autistico mentre il secondo graphic racconta l'esperienza di una giovane donna Asperger.

I risultati principali mettono in luce da un lato le potenzialità dei fumetti nel descrivere l'autismo come una forma di neurodivergenza che produce modalità percettive, sensoriali e relazionali specifiche, spesso opache per le persone che non ne hanno una conoscenza approfondita.

Quello che mi sembra valere per tutte e due le graphic novel è che la disabilità rimane sullo sfondo e il vero protagonista è il modo differente di percepire il mondo. E quindi la differenza invisibile e non la disabilità visibile (Int. 1).

La sequenzialità dei fumetti (Kuttner *et al.* 2020), ovvero l'utilizzo ripetuto delle immagini e dei colori, nel graphic novel "La differenza invisibile" suggerisce con particolare vividezza le difficoltà vissute da una persona neurodiversa in un contesto sociale non strutturato in linea con le sue caratteristiche, utilizzando uno strumento – le immagini – spesso familiare alle persone autistiche stesse:

È molto interessante, soprattutto il fatto che non tanto tramite le parole ma tramite l'immagine, il cambio di colore...riesce proprio a fare entrare dentro alla percezione del contesto, piuttosto che dei cambiamenti che ha fatto questa donna rispetto proprio alla visione di sé e del mondo. Cioè un libro che non usando gli strumenti dell'immagine e del colore non potrebbe farlo questo e nell'autismo è essenziale, è veramente attraverso quello che si può comunicare qualcosa in più (Int. 8).

Un'altra caratteristica peculiare dei fumetti, ovvero la multimodalità, la capacità di parole e immagini di interagire in modo indipendente

(Kuttner *et al.* 2020), consente di rappresentare la differenza di punti di vista sull'autismo, che caratterizza non solo i paradigmi di riferimento (quello biomedico e quello sociale) ma anche le prospettive della coppia di genitori, che talvolta possono diventare inconciliabili, come accade ne "Le piccole vittorie":

Nelle Piccole vittorie, la situazione è quella, anche la differenza di visione tra mamma e papà, che è una cosa che succede spessissimo, quindi già solo il modo di vedere, le aspettative nei confronti del bambino, il peso che si dà alle difficoltà (Int. 4).

Molti dei professionisti intervistati ammettono che la lettura delle graphic novel ha evidenziato la necessità di utilizzare un linguaggio meno clinico con i genitori, soprattutto durante la comunicazione della diagnosi:

Una cosa che mi ha fatto pensare è a volte sulle nostre carenze perché ad esempio quando c'è la storia del genitore, del papà...il papà quando riceve la diagnosi va da questi specialisti che gli parlano con questa modalità molto... sembra cinese. E quindi allora ogni tanto io ci penso, quando magari parliamo con i genitori e usiamo dei termini un pochettino più tecnici (Int. 10).

Le due narrazioni grafiche portano gli intervistati a mettere in discussione non solo le loro modalità comunicative con pazienti e caregiver, ma anche la loro definizione stessa di autismo, che spesso è definito come un funzionamento, e non una patologia. In questo modo, i professionisti socio-sanitari incontrati, in modo auto-riflessivo, riconsiderano la loro adesione al modello biomedico dell'autismo:

È un funzionamento, non una patologia. È questo il messaggio del graphic novel ed è molto utile (Int. 9).

Gli intervistati, quindi, mettono in luce gli ambiti di applicazione dello strumento grafico: nella formazione degli insegnanti, in attività di sensibilizzazione dei compagni di classe, o di inserimento lavorativo, per far comprendere a colleghi, amici e docenti le peculiarità delle forme di funzionamento autistico. Tuttavia, i fumetti non sono esenti da punti di debolezza, che ne limitano, secondo i professionisti intervistati, le possibilità di utilizzo come strumenti di comunicazione e formazione. In prima battuta, i graphic novel possono alimentare alcuni stereotipi che circondano la condizione autistica, ad esempio il possesso di abilità particolarmente accentuate in settori specifici:

Adesso c'è un po' l'idea che anche con i graphic novel che l'asperger, l'autismo ad alto funzionamento devi avere la super abilità come Sheldon. Allora lì...e quello è un pasticcio perché io magari sono solo autistico. Anche con altri ragazzi era uscito fuori questo disco "ma io sono solo autistico, niente di...i numeri non me li ricordo tipo Rainman". Ecco forse un limite delle graphic novel è che bisogna un po' vedere come sono fatte, cosa c'è adesso di moda... di autismo = supereroe disabilità e super poteri (Int. 12).

Una caratteristica propria dei fumetti, ovvero la soggettività, può infine portare il lettore a immaginare che le persone autistiche siano tutte uguali e simili ai protagonisti dei testi, mentre i proponenti del paradigma della neurodiversità sono attenti a sottolineare le differenze anche all'interno dello spettro dell'autismo (Cascio 2015). L'ancoraggio a una storia di vita particolare, proprio di tutti i metodi narrativi, unito alla semplificazione dei temi trattati, connaturata allo strumento del fumetto, secondo gli intervistati può veicolare un'immagine parziale e idiosincratrice della persona autistica, che può però essere estesa a tutta la popolazione di riferimento dal lettore poco accorto:

Se i genitori della classe di quel bambino lì leggono quella graphic novel e si fanno l'idea che quel bambino lì che è in classe con il loro figlio è come quello del graphic novel secondo me rischiano di fraintendere le cose. È un po' il tema della personalizzazione (Int. 10).

Nonostante presentino alcuni limiti, i graphic novel si dimostrano capaci di stimolare l'autoconsapevolezza dei lettori che si riconoscono nella condizione autistica, consentendo loro di sentirsi legittimati a essere diversi e riducendo di conseguenza il loro stigma. Alcuni intervistati sono portati dalla lettura delle patografie grafiche a riconoscere che "tutte le persone sono parte di uno spettro", in linea con il paradigma della neurodiversità:

Rendersi conto che non sono solo loro a vivere certe situazioni, che la protagonista può assomigliare a loro in certe fatiche, certi disagi, far capire che è un funzionamento, e non una stranezza loro che devono modificare perché sono sbagliate. Possono capire che altri sono diversi da loro e altri sono simili da loro, perché ognuno appartiene a uno spettro, loro come gli altri (Int. 8).

Benché non si possa escludere che gli intervistati fossero sensibili a un approccio sociale alla disabilità e all'autismo, la loro adesione al modello biomedico è ridimensionata anche dalle riflessioni stimulate dalle due narrazioni grafiche. In particolare, la lettura delle patografie li invita a superare l'idea che la persona autistica sia espressione di un quadro clinico-diagnostico immutabile e non sia invece capace di evolvere e sviluppare competenze, sebbene in presenza di difficoltà:

E la raffigurazione dell'autismo viene fuori come la realtà di un figlio che non è necessariamente predeterminato, non dev'essere necessariamente inquadrato in un quadro clinico-diagnostico definitivo. Perché la paura dei genitori è adesso lo chiamiamo autismo, soprattutto la prima storia: "La differenza invisibile", allora può essere uno spunto per dire che c'è un'evoluitività, fino almeno ai 18 anni, ci sono dei cambiamenti che il bambino può fare secondo la varietà del quotidiano (Int. 12).

Infine, molti dei professionisti intervistati dichiarano di aver compreso l'importanza del contesto sociale nell'etichettare alcuni comportamenti come anomali, spesso perché non comprensibili o non compresi come reazioni alle specifiche modalità percettive e sensoriali delle persone autistiche:

Per me viene veicolata una immagine completa anche in relazione proprio all'Asperger, sia dal punto di vista del funzionamento sensoriale che da quello del funzionamento sociale, linguistico e comunicativo. Ci sono sia dei passaggi dove è evidente che lei interpreti letteralmente alcune cose, non comprendendo battute l'ironia ed i doppi sensi, viene passata tutta questa parte più sulle relazioni sociali, ad esempio il fidanzato o all'interno delle relazioni di un gruppo e quella dove ci sono tutti quei disturbi a livello sensoriale che possono poi portare la persona con la sindrome di Asperger ad avere quei comportamenti che agli occhi delle altre persone appaiono quantomeno strani (Int. 6).

## Conclusioni

L'esperienza di ricerca presentata porta a riflettere sui punti di forza e sui punti di debolezza dei fumetti come strumenti di ricerca in ambito medico-sanitario (Williams 2015). Da un lato, i fumetti si dimostrano flessibili, duttili, capaci di includere nella lettura e nella creazione anche persone con diverse abilità. Alcune caratteristiche specifiche dei fumetti, quali la multimodalità e la sequenzialità (Kuttner *et al.* 2020), ne aumentano le capacità comunicative e consentono di rappresentare più prospettive contemporaneamente. Quando si trattano condizioni poco conosciute e gravate da stigma, quali le forme di neurodivergenza, spesso oggetto di interpretazioni differenziate e contrastanti, la possibilità di visualizzare, talvolta giustapporre, prospettive eterogenee è proficuo dal punto di vista analitico (Moretti e Scavarda 2021). Tuttavia, le stesse peculiarità dei fumetti possono rappresentarne specifici punti di debolezza. La soggettività del mezzo grafico, la capacità di rappresentare una singola storia e dal punto di vista di un narratore e di un autore, la cui presenza è spesso percepibile (Kuttner *et al.* 2020), rischia di produrre generalizzazioni improprie e di alimentare stereotipi, invece di contrastarli. La combinazione di parole e immagini, se da un lato costituisce una modalità comunicativa specifica, con molte potenzialità narrative, dall'altro lato richiede di semplificare alcune sequenze e impedisce talvolta di approfondire i temi affrontati. Per quanto riguarda la possibilità di utilizzare gli strumenti grafici nella ricerca, si può affermare che i fumetti consentano di presentare più prospettive e significati contemporaneamente, in quanto metodi creativi (Leavy 2015). Come strumenti visuali, sono inoltre evocativi, capaci di elicitare non solo una reazione cognitiva, ma anche emotiva, particolarmente utile per stimolare negli intervistati una riflessione critica su punti di vista e su schemi di pensiero spesso irriflessi. Infine, è necessario tenere presente che si tratta di strumenti di ricerca che richiedono un notevole impegno e dispendio di tempo ai partecipanti e al ricercatore/ricercatrice. Quest'ultimo/a dovrebbe impegnarsi ad apprendere alcuni rudimenti della pratica grafica e formarsi sulla teoria del fumetto, facendosi affiancare da figure dotate di competenze tecniche.

### Ringraziamenti

*Pur non essendo questa una usanza molto diffusa all'interno delle pubblicazioni scientifiche, volevamo ringraziare tutti/e coloro che hanno reso possibile la creazione dell'Associazione culturale Graphic Medicine Italia ([www.graphicmedicineitalia.org](http://www.graphicmedicineitalia.org)). Ancora la strada è in salita ma ci auguriamo che quelle che attualmente risultano esperienze sporadiche di ricerca attraverso i fumetti possano un giorno diventare consolidate prassi all'interno della ricerca sociale.*

## Bibliografia

- Barberis E., B. Grüning (2021) "Doing Social Sciences Via Comics and Graphic Novels. An Introduction", *Sociologica*, 15, 1, pp. 125-142.
- Buhle P., N. Schulman (2005) "History and comics", *Review in American History*, 35, pp. 315-323.
- Cardano M. (2020) *Defending Qualitative Research: Design, Analysis, and Textualization*, London: Routledge.
- Cascio M.A. (2015) "Cross-cultural autism studies, neurodiversity, and conceptualizations of autism", *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 39, pp. 207-212.
- Chapman J.A. (2011) *British Comics. A Cultural History*, London: Reaktion Books.
- Czerwiec M., I. Williams, S.M. Squier, M.J. Green, K.R. Myers, S.T. Smith (2020) *Graphic medicine manifesto*, Penn State University Press.
- Gilman S.L. (1988) *Disease and Representation: Images of Illness from Madness to AIDS*, New York: Cornell University Press.
- Goodley D. (2016) *Disability studies: An interdisciplinary introduction*, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington, Melbourne: Sage.
- Green M.J., K.R. Myers (2010) "Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care", *Bmj*, p. 340.
- Kuttner P.J., M.B. Weaver-Hightower, N. Sousanis (2021) "Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines", *Qualitative Research*, 21(2), pp. 195-214.
- Lopes P. (2006) "Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books", *Sociological Forum*, 21(3), pp. 387-414.
- McCloud S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, EUA: Harper Collins.
- Mills C. (1959) *The Sociological Imagination*, Oxford: Oxford University Press.
- Milton D., M. Bracher (2013) "Autistics speak but are they heard?", *Medical Sociology Online*, 7(2), pp. 61-69.
- Moretti V. (2023) *Understanding comics-based research. A practical guide for social scientists*, London: Emerald Publisher.
- Moretti, V., Scavarda, A. (2021) "Graphic Medicine. Una disciplina in cerca d'autore", *Rassegna Italiana di Sociologia*, LXII, n. 3, pp. 733-754.
- Okubo M. (1946) *Citizen 13660*, New York: Pantheon.
- Scavarda, A., V. Moretti, M. Green (in corso di pubblicazione) "Medicina creativa: il ruolo potenziale dell'uso di fumetti e graphic novel nei corsi di laurea in Medicina", *Studi di Sociologia*.
- Seah S.K.B. (2012) *The Drawn-Out Battle Against Stigma: Mental Health in Modern American Comics and Graphic Novels*, *Third Annual Undergraduate Conference on Health and Society*, Providence College, 31th March 2012, disponibile su <https://digitalcommons.providence.edu>.

- Spiegelman A. (1986) *Maus: A survivor's tale*, New York: Pantheon.
- Squier S.M. (2008) So long as they grow out of it: comics, the discourse of developmental normalcy, and disability, *Journal of medical humanities*, 29, pp. 71-88.
- Williams I. C. (2015) *Comics and the Iconography of Illness*, in A.A. V.V., *Graphic Medicine Manifesto*, Pennsylvania State University, Pennsylvania State University Press.
- Zorbaugh, H.W. (1944) "The Comics. There they stand!", *The Journal of Educational Sociology*, 18, 4, pp. 196-203.





# MEN IN MOVEMENT? METAMORFOSI IMMAGINATE

**Cristiana Ottaviano**  
Università di Bergamo

*Più invecchio, più amo la polifonia*  
(Jedlowski 2022)

## Introduzione

Questo è un racconto<sup>1</sup>. Una narrazione di incontri<sup>2</sup>, di pluralità, di ricerca partecipativa e di metodi creativi, di riflessività, di generatività ricorsive, di gratitudine. C'era una volta... una sociologa da tempo appassionata alle questioni di genere – declinate soprattutto attraverso le lenti di contro-narrazioni o, meglio, di *breaking narratives*<sup>3</sup> – e interessata ai linguaggi artistici e performativi, come possibilità per l'accademia di abbandonare l'arroganza e le certezze della cittadella fortificata per restituire un sapere rielaborato, a partire da informazioni ricevute da territori oltre le mura, e così rendere la conoscenza parte viva del 'corpo sociale' (Ottaviano 2013). E, c'era una volta... una *performer* – attrice e illustratrice di origine belga – ugualmente interessata ai temi di genere declinati in varie produzioni artistiche (teatro di strada, teatro con marionette, disegni con diverse tecniche), con una curiosità vivace per la riflessione intellettuale, soprattutto se incarnata.

## 1. Il progetto

L'incontro ha dato origine a un progetto a doppio step. Il primo – durante il *lockdown* da Covid-19 nell'aprile 2020 – si è sostanziato nella produzione concertata di un volume con disegni (non un libro illustrato), nel quale cioè immagini e parole hanno pari spazio e pari dignità per cui i due linguaggi espressivi, coniugando *eros* e *logos*, restituiscono una riflessione scientifica sulla 'crisi' della maschilità, accompagnata da vie possibili di superamento dell'impasse, attraverso la moltiplicazione degli immaginari, come parte della letteratura suggerisce (Mosse 1997; Anderson 2005; Ciccone 2009, 2019; Burgio 2012, 2023; Burgio *et al.* 2023).

La 'crisi maschile', nel volume, viene teorizzata come categoria

1. La scelta di utilizzare una modalità di scrittura non convenzionale per stile e argomentazione è volutamente NON casuale, ma un tentativo di coerenza con i contenuti. Ho inoltre adottato un linguaggio quanto più esteso possibile, facendo anche uso dello schwa (ə per il singolare e ɜ per il plurale) per nominare la massima pluralità, consapevole che il dibattito sul linguaggio è aperto.

2. Il progetto video è stato pensato e realizzato con Sophie Hames (performer) e Sara Luraschi (videomaker).

3. Riprendo qui l'espressione utilizzata in un lavoro realizzato con una collega per indicare "narrazioni che, nell'aprire scorci entro i discorsi egemoni, permettono al cambiamento di rendersi visibile e allargano gli immaginari del poter essere. *Breaking* nell'accezione quindi di 'rottura' e, al contempo, di 'interruzione', sia essa di breve

ricorrente, utilizzata per esprimere un disagio degli uomini sia rispetto alla progressiva visibilità delle donne nella sfera pubblica, sia rispetto alle continue performance di virilità richieste per corrispondere al modello dominante, per dimostrare di essere un 'vero uomo' (Cicccone 2019).

Dalla fine dell'Ottocento a oggi – in corrispondenza dell'ingresso più evidente delle donne nella scena sociale e, in particolare, nel mondo del lavoro, con posizioni (e guadagni) non esclusivamente subalterne – la retorica della 'crisi della mascolinità' torna ciclicamente: gli uomini si femminilizzano, la loro fertilità è in calo, sono depressi e frustrati – e per questo spesso reagiscono con la violenza – per non parlare della scomparsa del ruolo paterno, spesso additata come causa di molti disordini e problematiche sociali (Ottaviano 2021, p. 16).

Una certa letteratura, anche autorevole, vuole “gli uomini depressi, intimoriti dalla perdita di ruolo e di identità, aggrediti e minacciati da un femminismo che avrebbe esagerato, castrati anche nell'espressione del proprio desiderio da una sessualità femminile disinvolta e aggressiva” (Cicccone 2019, p. 93). Il carattere ambivalente e aperto del concetto di 'crisi' viene così depotenziato e ridotto a una visione depressiva e ripiegata su se stessa: in essa si ingloba la perdita di senso di un sistema simbolico collettivo – il patriarcato – ma anche la singola vita di ciascun uomo, che in tale situazione avverte solo perdite e pericoli, senza poter apprezzare e valorizzare quel potenziale trasformativo insito in ogni passaggio critico. Ricorrere alla crisi come categoria interpretativa – ci segnala Cicccone (2019) – si conferma come costruito discorsivo di antica data, funzionale a mantenere una visione egemonica e gerarchica delle relazioni intergenere, perdendo invece l'occasione per narrazioni nuove e metamorfosi generative. Al contrario,

sviluppare e ampliare diverse visioni, modelli e categorie interpretative mette a disposizione dei soggetti, maschi e femmine, rappresentazioni più o meno ampie e diversificate del momento che stiamo vivendo. La quantità – ma anche la qualità – delle forme per esprimere l'esperienza maschile del cambiamento incide sull'esperienza stessa di tale cambiamento e soprattutto sulla sua percezione, se è vero che l'inadeguatezza delle categorie esistenti di rappresentazione della mascolinità e di interpretazione dei suoi mutamenti contribuisce al fatto che le reazioni maschili al cambiamento socialmente più visibili assumono forme involutive (Ottaviano 2021, p. 17).

Moltiplicare *frames* interpretativi, visioni, sguardi, punti di vista, narrazioni... aprire possibilità di pensiero e pratiche trasformative, ampliare immaginari, pluralizzare possibilità di essere. Ecco la ragione profonda del volume:

offrire non altri modelli ideali in alternativa a quello patriarcale, ma storie, piccole storie – attraverso immagini grandi – che parlino ai maschi, innanzitutto. Che dicano delle infinite possibilità che è lecito, oltre che possibile, essere. Che rendano conto anche delle fatiche, senza nascondere le tracce e i carichi pesanti del passato, sforzi che siano anche viatico per un futuro più leggero. Immagini e piccole storie che parlino anche alle donne che non rinunciano a

o lunga durata, non solo dei grandi discorsi, ma anche come espressione delle fenditure quotidiane che nei percorsi individuali lasciano trasparire elementi di novità, di trasformazione. *Breaking narratives* che raccontano una continua tensione tra ciò che si è stati/e, ciò che si è o si vorrebbe essere, secondo un andamento non lineare e senza che una dimensione escluda l'altra” (Ottaviano, Persico 2023).

provare a stare accanto agli uomini, nonostante tutto e che, a volte, hanno bisogno di aiuto per interpretare le loro metamorfosi, con tempi e modi non sempre facili da capire o, meglio, da accettare (ivi, p. 20-21).

Non perché le donne siano migliori degli uomini, ma perché abitano da tempo e con più frequenza i vissuti interiori, ombre e luci, e per questo ne hanno, in genere, meno timore: per storia, per esperienza, per ‘mandato sociale’. Anche se questo, “di fronte alle resistenze maschili, qualche volta non basta. E pure loro hanno bisogno di sentirsi raccontare altre storie, altre narrazioni che ridiano fiato, riconsegnino fiducia e speranza” (ivi, p. 21).

Tuttavia, un libro cartaceo non era sufficiente a rendere fino in fondo pluralità e complessità e per questo – quasi due anni dopo – una nuova idea generativa è emersa: quella di realizzare un cortometraggio, coinvolgendo anche una terza persona con professionalità specifica. Con l’aiuto di una *videomaker* (professionista e attivista nel mondo femminista e LGBTQ+), il libro, dunque, è diventato oggetto e punto di partenza, ma anche ideale approdo di un viaggio euristico e agnitivo che il protagonista – un uomo fuori tempo, fuori moda, fuori schemi... – compie attraverso vagabondaggi, spaesamenti, solitudine, dubbi, domande identitarie e, infine, riconoscimento. Riconoscimento che avviene nelle molteplici e plurali forme di maschilità che il tratto grafico di Sophie Hames mirabilmente restituisce: la dimensione estetica e artistica va a confermare la necessaria pluriversità di modelli e immaginari di maschilità, di cui uomini e donne e tutte le soggettività che in questo binarismo non si riconoscono, hanno oggi desiderio e (molto) bisogno.



Il video – a cui potete accedere inquadrando il QR code<sup>4</sup> – è un tentativo di comporre, con ancor maggiore efficacia del volume cartaceo, linguaggi diversi, sperimentando in ottica partecipativa anche un’interazione di differenti competenze. In realtà, a contribuire al progetto sono state molte più persone: se pur non esplicitamente citati nei due prodotti del progetto, infatti, ne sono parte integrante, compresi ed evocati, gli uomini incontrati negli ultimi anni. In particolare, quelli che – nel corso di pluriennali ricerche sulle relazioni intergenere e sul rapporto maschilità e cura educativa – hanno condiviso tratti di biografie e spunti di riflessione. All’inizio del percorso, in particolare con Sophie Hames, c’è stata la messa in comune delle trascrizioni di varie decine di interviste e di *focus group* (tutti ‘al maschile’) che hanno costituito la base empirica delle ricerche sociologiche sopra citate<sup>5</sup>

4. <https://youtu.be/2a-2l0eX-YJI>. Un ringraziamento di cuore all’Associazione *Alilò futuro anteriore* per la disponibilità a ospitarlo nel suo canale YouTube.

5. Mentasti e Ottaviano 2015; Ottaviano 2016, 2017, 2020; Ottaviano e Santambrogio 2018; Ottaviano e Persico 2020, 2021, 2023.

Dunque, una riflessione intrecciata di sguardi differenti e contributi molteplici, componente preziosa e indispensabile perché il processo sia davvero co-costruito e collettivo e perché quell'iper-complessità che è ambiente dei nostri giorni sia un poco, anche se mai del tutto, compresa.

Un percorso a tappe, generativo e rigenerativo, che ha messo in gioco alcuni temi del dibattito socio-antropologico attuale, quali la riflessività, la decolonizzazione del sapere accademico, l'incorporazione della conoscenza e la disseminazione del sapere. Temi parecchio importanti e impegnativi e di cui qui, in conclusione, lascio solo qualche spunto, affinché altre esperienze che seguiranno – di scrittura o performative – ne permettano l'approfondimento.

## 2. Riflessioni durante e post-progetto

La *riflessività*, in realtà, non è un tema recentissimo: attraversa il dibattito scientifico negli ultimi anni del Novecento. Tuttavia, mi pare interessante da recuperare anche oggi. Riflessività intesa non tanto o non solo come esercizio continuo del guardarsi addosso/dentro, quanto piuttosto nell'accezione di Laura Bovone (2010), che la intende come capacità di osservarsi per collegarsi, per connettersi, diremmo oggi. Una situazione che implica il non essere solo o isolato e la necessità di venire a *patti* con il contesto: una riflessività di base dell'essere umano, potenziata oggi dal sistema dei media che portano l'altra vicine, con le sue specificità, favorendo crisi identitarie ma anche possibilità nuove di ripensamento del sé (Colombo 2018). Una riflessività che l'esperienza della pandemia ha reso, a mio avviso, ancora più pregnante, nel collocarci in relazione a uno specifico territorio e comunità e ad altre persone da cui dipendiamo e che da noi dipendono. Quella "autobiografia riflessiva, di cui parlano Giddens e Beck, [*che*] è un collegamento di azioni passate che solo attraverso il confronto con gli altri acquista una prospettiva" (ivi, p. 38), insieme a quella prospettiva di *autokoenoia* di cui parla Hoagland (1998), a sottolineare quanto le nostre libertà di scelta siano sempre da esercitare in un contesto relazionale.

La riflessività in questa esperienza creativa si è manifestata a più livelli. Innanzitutto – come è ovvio e ampiamente documentato dalla letteratura metodologica – ha riguardato la pluralità di soggetti coinvolti nel corso delle indagini sociologiche: coloro che sono stati intervistati o hanno partecipato ai focus group e che hanno avuto modo di riflettere sul loro posizionamento come uomini – più o meno '*breakers*' (Heikkilä e Hellman 2017) – in quanto padri, amici, lavoratori, professionisti impegnati in attività tradizionalmente considerate 'femminili'. La riflessività, inoltre, ha agito su di me che ho condotto, non da sola, le ricerche sul campo. Ancora, dopo alcuni anni dalla prima volta (Ottaviano 2013), ho realizzato che la pubblicistica accademica non è sufficiente a rendere conto della varietà e della ricchezza esperienziale che la ricerca empirica fa incontrare. Le sole parole scientifiche non

sono bastate, ma neanche i disegni, nemmeno il video.

In occasione della prima proiezione pubblica del cortometraggio (al convegno di cui questi materiali rappresentano gli Atti, maggio 2022) Sophie Hames ha improvvisato una breve performance, rendendo tridimensionale quel personaggio che aveva appena abitato lo schermo, incantando. E un *surplus* di riflessività si è attivato proprio in quel momento, ‘misurando’ emotivamente l’impatto che quell’azione teatrale ha avuto sulle persone presenti e avendo conferma, ancora una volta, di quanto un sapere *embodied* che ingaggia pensiero, corpo, emozioni, musica, parole... divenga più potente del puro *logos*, anche perché condiviso collettivamente, in quello specifico contesto, in qualche modo unico e non replicabile (Damasio 1995; Caruana e Borghi 2013).

“C’è un momento nel corso della vita, in cui si sente il bisogno di raccontarsi in modo diverso dal solito” (Demetrio 1995, p. 9): ma quando lo fai una volta e quella volta diventa occasione di generazione e ri-generazione, è difficile tornare indietro. Come avevo intuito qualche anno fa (Ottaviano 2013), quel cambiamento di rotta nel modo di combinare teoria, metodologia ed esperienza personale, quel coinvolgimento nuovo, non solo della mente e dell’intelligenza, ma anche del corpo e delle emozioni, sia personalmente sia professionalmente, è diventato un vero e proprio *turning point* da cui non torno, non voglio tornare, indietro: il ‘distacco’ non potrà più far parte del mio modo di lavorare e di fare ricerca (e di vivere). E il desiderio rinnovato è quello di ‘imprese’ sempre più collettive, co-partecipate e condivise, nelle premesse, nei processi e nella disseminazione dei risultati, così come le epistemologie del Sud (De Sousa Santos 2021) saggiamente insegnano.

La riflessività si collega qui fortemente anche al tema della *decolonializzazione del sapere* (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021; Massari e Pellegrino 2020; Frisina 2013) o, meglio, a ciò che Borghi (2020) definisce “decolonialità”: il fatto, cioè, che i territori della mente, dell’essere, del potere... devono essere decolonializzati, cioè svincolati, liberati, affrancati, perché le logiche del dominio coloniale sono iscritte non soltanto nelle vicende storiche e nei territori, ma anche nelle istituzioni (e quelle universitarie non fanno eccezione, anzi) e nella oscurità dei corpi, nel linguaggio, nelle relazioni più intime. E dunque anche, necessariamente, nel praticare la ricerca sociale.

La colonialità nei luoghi del sapere passa innanzitutto attraverso l’idea di ‘rigore’, di ‘veridicità’ di un testo inversamente proporzionali alla capacità di “non far trapelare la propria presenza dietro le parole” (ivi, p. 26). Esplicitare le proprie emozioni e suscitare in chi legge

non è solo un modo alternativo di scrivere il sapere scientifico: è un atto di resistenza al regime cartesiano, alla ingiunzione alla razionalità e alla distanza, che il sapere occidentale, eurocentrico, fa passare come unico modo possibile per scrivere la conoscenza (ivi, p. 28).

Sono fortemente convinta – e spero che questo scritto coerentemente lo rispecchi – che ricerca e conoscenza oggi non possono più restare ancorate al rigore e alla rigidità del pensiero occidentale e al suo ‘presunto’ efficientismo metodologico (Bovone 2010), che rischia di inquadrare la realtà attraverso etichette e di cercare/trovare conferma del già noto. Altre dimensioni dell’umano – coinvolgimento emotivo, affetti, passioni... – vanno richiamati e ‘utilizzati’, altri linguaggi vanno recuperati e sperimentati, altri strumenti vanno messi a punto e implementati, altre posture vanno co-costruite e condivise per poter riconoscere e accogliere i “cigni neri” (Taleb 2007) che l’esperienza riserva e, soprattutto, per costruire un sapere vivo, tra le persone, nelle comunità: un sapere che sia davvero *engaged*, un sapere generativo e trasformativo della realtà (Burawoy 2005). Il linguaggio accademico tradizionale non è sufficiente, non è adeguato perché

prosciugato da tutto ciò che è personale e informale, diventa incapace di cogliere le dinamiche della creatività e del cambiamento. [...] Basta che uno sia andato a scuola quel tanto che serve a leggere e a scrivere, che già sa che un resoconto affidabile deve essere ‘oggettivo’, impersonale, basato sui fatti. O questo o sensazioni ed emozioni a go-go, senza nessun criterio di verifica intersoggettiva (Sclavi 2013, p. 75).

Ecco, quindi, che questo scritto si pone nella forma di una narrazione, coinvolta e spero coinvolgente, che si offre a te che leggi, perché il processo di co-costruzione continuamente e generativamente si rinnovi, si approfondisca senza mai completarsi. E sia anche traccia e prova di un ricercare perché qualcosa urge dentro: in questo caso il desiderio di ampliare possibilità e immaginari per il cambiamento degli uomini (ma anche delle donne). Un narrare per conoscere, per capire, non per chiudere il senso, perché si sa: la narrazione “è un’arte delicata, essa rivela il significato senza commettere l’errore di definirlo” (Cavarero 1996, p. 10).

Una narrazione che si configura come un viaggio aperto che, come ogni percorso reale o simbolico, dà la possibilità di vivere una condizione di nomadismo (Braidotti 2002), inteso come possibilità di prendere coscienza del desiderio di metamorfosi (Beck 2017), di noi e del contesto che ci circonda con i suoi stereotipi, le sue abitudini, le sue paludi di (non) senso. Permette di incarnare una passione civile, politica e culturale per la trasformazione e il cambiamento, anche radicale, nella consapevolezza di essere soggetti sempre in divenire, soggetti “eccentrici” (De Lauretis 1996), *queer*, svincolati rispetto al già dato, al già scritto, ai destini già segnati. Utilizzando le potenzialità della mente, del cuore, del corpo si prova a portare qualcosa di nuovo nel mondo.

Un sapere *in-corporato* – da cui il fallologocentrismo occidentale ha preso le distanze – che torna, rielaborato, là dove come ricercator3 abbiamo ‘preso’ per il nostro lavoro: i contesti e i soggetti coinvolti nella ricerca. Sembra un dono che offriamo; in realtà, è un restituire (se pur non le stesse uguali cose), in gratitudine.

Il sapere autoreferenziale che l'accademia in molti casi ancora persiste a produrre – rimanendo circoscritto ai saggi scientifici per una élite di cosiddetti esperti – mi pare corra due tipi di rischi. Da un lato quello di “violenza epistemica” (Spivak 1988) tipica di chi impone, più o meno consapevolmente, le proprie categorie alla realtà indagata; dall'altro, quello dell'“egoismo epistemico” (Vassallo 2012), di rendere cioè la conoscenza non accessibile, non comprensibile, non condivisa. Non si tratta di sviluppare solo competenze per una *divulgazione più efficace*, quanto piuttosto di trovare altre strade, altre modalità, altri linguaggi in grado di veicolare concetti, categorie e riflessioni, ma anche sentimenti, emozioni, interiorità che nelle biografie - intercettate dalla ricerca sul campo - rigurgitano senso e colori. Pensieri, parole, azioni che nascono da un e-vento, che è “tutto ciò che ci costringe a pensare in modo diverso il mondo, le cose che ci circondano, le persone che incontriamo” (Marzano 2012, p. 35). Come, per esempio, mettere insieme la propria passione adolescenziale (e non) per il messaggio egualitario del Vangelo e una riflessione su possibili *relazioni gilaniche*<sup>6</sup> tra uomini e donne, tra persone, tra umanità e natura. E farne uno spettacolo teatrale. Sembra un auspicio: invece, è la prossima tappa del viaggio<sup>7</sup>.

## Bibliografia

- Anderson E. (2005) “Orthodox and Inclusive Masculinity: Competing Masculinities among Heterosexual Men in a Feminized Terrain”, *Sociological Perspective*, 48, 3, pp. 337-55.
- Beck U. (2017) *La metamorfosi del mondo*, Roma-Bari: Laterza.
- Borghi R. (2020) *Decolonialità e privilegio*, Milano: Meltemi.
- Bovone L. (2010) *Tra riflessività e ascolto. L'attualità della sociologia*, Roma: Armando Editore.
- Braidotti R. (2002) *Nuovi soggetti nomadi*, Roma: Luca Sossella editore.
- Burgio G. (2012) *Adolescenza e violenza. Il bullismo omofobico come formazione alla maschilità*, Milano: Mimesis.
- Burgio G. (2023) “Il maschile in formazione. Genealogie simboliche e prospettive di trasformazione”, in I. Biemmi, S. Leonelli (a cura di), *Maschilità in cammino. sguardi pedagogici e sociologici sul rapporto tra uomini, cura e educazione*, Roma: Carocci.
- Burgio G., M. Cannito, R. Ferrero Camoletto, C. Ottaviano (2023) *Maschilità e lavori di cura. Esperienze e pratiche tra escort, educatori e infermieri*, Pisa: ETS.
- Burawoy M. (2005) “For Public Sociology”, in *American Sociological Review*, 70, 1, pp. 4-28.
- Caruana F., A.M. Borghi (2013) “Embodied Cognition: una nuova psicologia”, *Giornale Italiano di Psicologia*, 1, pp. 23-28.
- Cavarero A. (1996) *Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione*, Milano: Feltrinelli.
- Ciccone S. (2009) *Essere maschi. Tra potere e libertà*, Torino: Rosenberg & Sellier.
- Ciccone S. (2019) *Maschi in crisi? Una strada oltre la frustrazione e il rancore*, Torino: Rosenberg & Sellier.
- Colombo F. (2018) *Imago pietatis. Indagine su fotografia e compassione*, Milano: Vita e Pensiero.

6. ‘Gilania’ è un neologismo coniato da Riane Eisler (2012), composto dalle parole greche *gynè* (donna) e *andrós* (uomo) (la lettera I tra i due ha il duplice significato di unione, dal verbo inglese *to link* (unire) e dal verbo greco *lyein* o *lyo* che significa sciogliere o liberare): una parola, dunque, che dice dell'unione, del collegamento, della relazione possibile, nella mutualità e nella libertà. Gilaniche erano le società dell'area mediterranea nel paleolitico, ma anche alcuni gruppi sociali matrilineari e matrifocali che ancora sopravvivono oggi come i Minangkabau dell'Indonesia, la società Moso in Cina e quella yuchiteca in Messico.

7. *Gilania. Un'altra storia (di relazioni)* è una performance teatrale realizzata all'interno del progetto di Public Engagement finanziato dall'Università di Bergamo per il 2023, in collaborazione con Acli Bergamo e l'Associazione Alilò futuro anteriore (cfr. Ottaviano 2023).

- Damasio A. (1995) *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Milano: Adelphi.
- De Lauretis T. (1996) *Soggetti eccentrici*, Milano: Feltrinelli.
- Demetrio D. (1995) *Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- De Sousa Santos B. (2021) *La fine dell'impero cognitivo. L'avvento delle epistemologie del Sud*, Roma: Castelvecchi.
- De Lauretis T. (1996) *Sui generis: scritti di teoria femminista*, Milano: Feltrinelli.
- Frisina A. (2013) *Ricerca visuale e trasformazioni socio-culturali*, Torino: Utet.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche e strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Heikkilä M., A. Hellman A. (2017) "Male preschool teacher students negotiating masculinities: a qualitative study with men who are studying to become preschool teachers", *Early Child Development and Care*, 187, 7, pp. 1208-1220.
- Hoagland S. (1998) *Lesbian Ethics: Toward New Value*, Palo Alto: Institute of Lesbian Studies.
- Jedlowski P. (2022) *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*, Messina: Mesogea.
- Marzano M. (2012) *Cosa fare delle nostre ferite? La fiducia e l'accettazione dell'altro*, Trento: Erickson.
- Massari M., V. Pellegino (a cura di) (2020) *Emancipatory Social Science. Le questioni, il dibattito, le pratiche*, Nocera Inferiore: Orthotes.
- Mosse G.L. (1997) *L'immagine dell'uomo. Lo stereotipo maschile nell'epoca moderna*, Torino: Einaudi.
- Ottaviano C. (2013) "Dal logos all'eros: viaggio di (sola) andata: quando la ricerca sociale sui legami si fa generativa", *Comunicazioni Sociali*, 3, pp. 370-379.
- Ottaviano C. (2016) *Generatività(s). La responsabilità di essere figlie e figli*, Bergamo: Lubrina Editore.
- Ottaviano C. (2017) "Corpi e cura nelle nuove narrazioni delle maschilità", *Cambio. Rivista sulle trasformazioni sociali*, VII, 14, pp. 171-188.
- Ottaviano C. (2021) *Uomini immaginati. Maschilità in metamorfosi*, Bergamo: Lubrina Bramani Editore.
- Ottaviano C. (2023) *Eutopos. Un tempoluogo buono, per essereinsieme*, Bergamo: Lubrina Bramani Editore.
- Ottaviano C., L. Mentasti (2015) *Oltre i destini. Attraversamenti del femminile e del maschile*, Roma: Ediesse.
- Ottaviano C., A. Santambrogio (2018) *Vulnerability as Generativity. Undoing Parenthood in a Gylanic Perspective*, Milano: Mimesis International.
- Ottaviano C., G. Persico (2020) *Maschilità e cura educativa*, Genova: GUP-Genova University Press.
- Ottaviano C., G. Persico (2021) "Il corpo che c'è, il corpo che manca: padri ed educatori al tempo del Covid-19", *AG About Gender*, 10, pp. 362-392.
- Ottaviano C., G. Persico (2023) "Maschilità e prima infanzia: educatori e famiglie tra stereotipi e pregiudizi, innovazione e ibridazione", in I. Biemmi, S. Leonelli (a cura di) *Maschilità in cammino. sguardi pedagogici e sociologici sul rapporto tra uomini, cura e educazione*, Roma: Carocci.
- Taleb N.N. (2008) *Il cigno nero. Come l'improbabile governa la nostra vita*, Milano: Il Saggiatore.
- Sclavi M. (2013) "Invito allo 'Shadowing letterario'. Input cognitivo delle emozioni e umorismo fra Creative Non Fiction e Sociologia", *Riflessioni Sistemiche*, 8, pp. 68-77.
- Spivak G.C. (1988) *Can the subaltern speak?*, in C. Nelson, L. Grossberg (a cura di), *Marxism and the interpretation of culture*, Champaign: University of Illinois Press, pp. 21-78.
- Vassallo N. (2012) *Conversazioni*, Milano-Udine: Mimesis.



# TRA ETICA ED ESTETICA: METODI CREATIVI E RICERCA SOCIALE CON PERSONE E GRUPPI MINORIZZATI

**Greta Persico**

Università di Milano-Bicocca

## **Premessa**

A partire dall'analisi di quattro differenti esperienze di ricerca condotte con persone appartenenti a gruppi minoritari, con persone in condizioni di vulnerabilità, e con soggetti minoritari in termini statistici rispetto all'ambito professionale di riferimento, intendo esplorare alcune questioni etiche rilevate nell'utilizzo di metodi creativi e visuali, dalla fase di raccolta dei dati fino alla loro disseminazione.

Utilizzerò concreti esempi di ricerca per delineare le problematiche rilevate sul campo e successivamente formulare alcune ipotesi anche alla luce della letteratura esistente (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021): ognuna delle ricerche considerate permette di evidenziare alcuni nuclei etici di interesse per le metodologie creative sperimentate.

Le metodologie creative considerate sono le seguenti:

- a. la *scrittura umoristica* del diario di campo e la sua traduzione in *comic strips*, utilizzata per la raccolta dati e la disseminazione dei risultati in una ricerca etnografica multi situata, volta ad analizzare le relazioni tra istituzioni e gruppi minoritari.
- b. Il *photovoice* quale strumento di indagine prima sensibilizzazione dal basso poi, sul rapporto tra identità e discriminazioni, in una ricerca in Italia, nelle città di Milano e Roma, e condotta con giovani provenienti da differenti background.
- c. La realizzazione di interviste biografiche accompagnate dall'utilizzo della fotografia, in una ricerca volta a esplorare i risultati di percorsi di inserimento abitativo e lavorativo realizzati con persone in esecuzione penale esterna nella città di Bergamo e provincia.
- d. Per finire, la produzione di un mazzo di carte per la realizzazione

di un focus group visuale, nell'ambito di una indagine sui temi della maschilità e della cura, condotta con maestri e futuri tali.

Le ricerche considerate coprono un arco temporale di circa dieci anni, dal 2011 al 2022. Questo scritto le ripercorre senza entrare nel dettaglio di ciascuna di esse dal punto di vista degli obiettivi di ricerca o dei risultati, bensì per mettere in luce criticità e spunti di riflessione emersi in corso d'opera nella sperimentazione dei differenti metodi. È per me importante segnalare che ognuno dei lavori e dei metodi visuali presentati ha visto la collaborazione oltre di colleghi<sup>1</sup> ricercatore, di esperte delle arti visuali utilizzate. La scelta di impostare il percorso di sperimentazione in un'ottica interdisciplinare si è infatti fin da subito concretizzata nel desiderio di collaborazione con professioniste, attingendo quindi ad altre discipline con curiosità e umiltà: differenti linguaggi necessitano infatti di competenze ed esperienza per poter essere utilizzati, integrati e fatti dialogare con approcci di ricerca più soliti alle scienze sociali.

### 1. Scrittura umoristica e fumetto

La prima ricerca considerata è una comparazione (Dei 2009) realizzata tra il 2011 e il 2015 in Italia, con un gruppo di persone di origini sinti, in Romania con rom calderaș e in Brasile, in un quartiere abitato in prevalenza da calòn. Obiettivo del lavoro era comprendere le ricadute pedagogiche (Mantovani 1998) delle modalità di relazione tra gruppi rom e istituzioni locali con particolare attenzione a scuola, polizia locale e pubblica amministrazione.

L'esperienza di ricerca etnografica aveva fin da subito mostrato la sua complessità e la necessità di affinare uno sguardo che potremmo definire auto-etnografico. La capacità di affinare un approccio riflessivo, le competenze circa il contesto e l'esperienza di relazione che andava costruendosi diventavano essi stessi giorno dopo giorno strumenti di ricerca. Ad un certo punto il diario di campo non era più sufficiente a raccogliere quanto stava accadendo, quanto mi stava accadendo sul campo, urgeva uno sguardo ulteriormente riflessivo (Evans 2002). Ecco che in una fase abbastanza iniziale del lavoro di campo, è quindi nata l'urgenza di raccontare e raccontarmi, di dare legittimità e valore, attraverso uno sguardo critico circa la mia esperienza sul campo, i momenti di imbarazzo, di spiazzamento e vertigine, che spesso diventavano rivelatori di importanti conoscenze circa le persone con le quali stavo facendo ricerca, la nostra relazione e il mio posizionamento. I diari di campo sono così diventati diari umoristici, raccolti in una rubrica dal nome "S.P.Q.R. Sono Pazzi Questi Ricercatori" e da lì al desiderio di trasformare in immagini quei racconti, il passo è stato breve. Negli anni a seguire lo strumento delle strisce comiche o dei fumetti è fiorito nelle scienze sociali (Barbersi e Grüning 2021; Cancellieri e Peterle 2021; Schiemer, Duffne e Ayres 2021a, b.).

Ho consegnato a Verdiana Beretta, una promettente fumettista, i miei

1. Nel testo utilizzo un linguaggio che vuole essere il più possibile inclusivo da un punto di vista del genere. In particolare utilizzo la e per indicare un gruppo di persone eterogeneo o rispetto alle quali non voglio usare un declinazione binaria e cis-genere, o semplicemente perché non ho ricevuto particolari indicazioni per l'auto-nominazione dalle persone interessate. In altri casi, ad esempio nei paragrafi II. o III., utilizzo il femminile o il maschile plurale, a seconda della composizione dei gruppi (ad esempio o "i partecipanti" ad indicare gli studenti e i maestri che in fase di reclutamento per la ricerca si sono auto-definiti come maschi, lo stesso, al femminile, vale per "le ricercatrici" del paragrafo n. II). Sono consapevole che questa modalità di scrittura, variabile e il più possibile aderente alle forme di auto-nominazione scelte dalle persone per parlare di sé, sia meno agevole per me che scrivo così come che per chi legge, di un linguaggio uniformato e uniformante. Considero però altrettanto disagevole, per le persone non binarie o non cis-genere, non essere nominate coerentemente al proprio sentire. Sebbene da una posizione differente, la mia scelta è quindi quella di condividere tale "scomodità" linguistica.

scritti etnografici, i diari umoristici e alcune immagini scattate durante la ricerca sul campo, e lei li ha resi come in figura 1.<sup>2</sup>

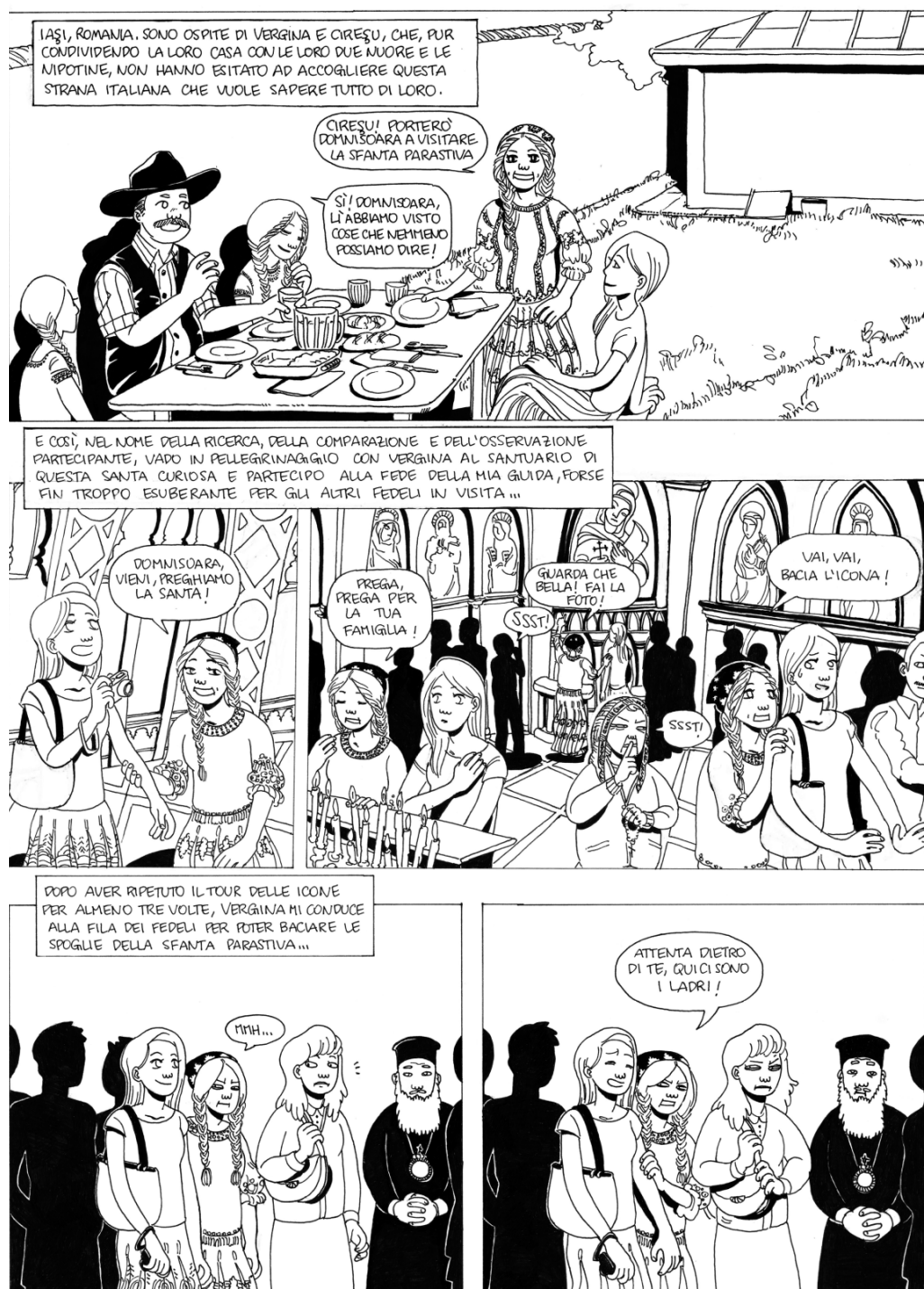


Figura 1. Dal diario etnografico alle strisce

L'utilizzo delle strisce comiche favorisce la leggibilità e l'efficacia comunicativa dei diari umoristici, al contempo solleva alcune questioni di interesse per questo scritto. Un primo elemento sul quale si basano

2. La tavola di fumetti qui riportata è stata precedentemente pubblicata in Livia Cadei (a cura di). (2015). *Humor in azione*, Mimesis Edizioni.

le strisce, che fa da colonna portante del messaggio comunicato, è lo sguardo riflessivo e autoironico di chi fa ricerca. Le strisce raccontano infatti di me, di situazioni nelle quali l'imbarazzo, il mio imbarazzo, ha reso evidenti elementi di contesto e relazione che sarebbero altrimenti rimasti inespressi o in secondo piano. Guardare con autoironia a me stessa, però, significava implicitamente avere uno sguardo umoristico sull'intera situazione e su tutte le persone che entrano a far parte della scena. Ciò implica una rappresentazione dell'altra persona, in questo caso la signora Vergina, che potremmo definire macchiettistica. Ancora, i canoni entro cui un avvenimento o un racconto assumono tinte umoristiche possono variare a seconda delle persone che ascoltano o leggono tale episodio, con il rischio di non rispettare se non addirittura urtare sensibilità differenti. L'umorismo non è infatti un codice universalmente condiviso.

Un ulteriore elemento di criticità (che non riguarda l'esempio riportato nelle strisce sopra) deriva dal fatto che alcune delle situazioni di maggior spiazzamento si sono verificate durante avvenimenti verificatisi in condizioni nelle quali la linea di demarcazione tra ciò che è lecito e legale e ciò che non lo è si assottiglia fino a divenire sfumata, o addirittura a essere chiaramente sorpassata. Purtroppo non ho qui lo spazio per approfondire adeguatamente il tema della relazione tra ricerca etnografica ed illegalità, tema rispetto al quale la letteratura è ricca di riflessioni (Tauber 2000; Persico 2015).

Anche la raccolta del cosiddetto consenso informato per la pubblicazione dei diari umoristici o delle vignette comiche, se raccolto con persone di un background socio-culturale svantaggiato ovvero con un livello di scolarizzazione limitato o del tutto assente, apre alla riflessione circa la sua efficacia e legittimità. Se infatti nella forma il consenso informato permette di tutelare chi utilizza immagini ed aneddoti di ricerca, nella sostanza per le persone che lo concedono, firmando, è molto simile ad un atto di fiducia verso chi fa ricerca.

## **2. La fotografia per raccontarsi e per raccontare**

La fotografia è il linguaggio visuale utilizzato per realizzare le due ricerche di cui scriverò in questo paragrafo. La prima ricerca è stata condotta nell'ambito di un progetto internazionale circa il rapporto tra i e le giovani e le diverse forme di discriminazione. Si è lavorato con un gruppo di giovani di età compresa tra i 14 e i 25 anni, attraverso un processo di *photovoice* (Capous-Desyllas e Morgaine 2018; Evans-Agnew e Rosemberg 2016), condotto a Milano e Roma e volto alla realizzazione di una campagna anti discriminazione realizzata proprio con i e le giovani appartenenti a differenti background linguistici e culturali. La fotografia è quindi stata protagonista sia nella fase di raccolta dei dati che nella produzione di materiale di disseminazione dei risultati di ricerca, ovvero una campagna di contrasto alla discriminazione. Nella fig. 2 riporto uno dei poster realizzati per denunciare l'esperienza di discriminazione vissuta da uno dei partecipanti all'interno di un esercizio commerciale.



Figura 2. Uno dei poster anti-discriminazione prodotti nel corso del progetto

In questo paragrafo vorrei soffermarmi su di un aspetto a mio avviso particolarmente sensibile.

La prerogativa delle narrazioni realizzate attraverso lo strumento del *photovoice* è quella di dare voce e di permettere, nel nostro caso a ragazzi e ragazze, di raccontare la propria esperienza, le proprie opinioni e i propri punti di vista, sulle questioni oggetto della ricerca. Il quesito etico che tali narrazioni portano con sé ha a che fare con il livello di esposizione pubblica che i o le giovani si possono trovare a vivere.

Raccontare la propria esperienza di discriminazione in quanto giovani ragazze rom, ad esempio, e farlo “mettendoci la faccia”, può portare con sé conseguenze che i o le giovani, da sole, possono non prefigurarsi in fase di realizzazione del percorso.

Il rischio di “sovraesposizione biografica” è risuonato anche nel lavoro di ricerca relativo ai percorsi di esecuzione penale esterna. Con le ricercatrici coinvolte abbiamo infatti deciso di non utilizzare immagini in cui le persone fossero riconoscibili. Il lavoro di post-produzione delle immagini di Federico Buscarino (fotografo), fatto in quel caso dalla grafica Laura Regazzoni, ha quindi dovuto conciliare lo stile di lavoro del primo e la tutela delle persone ritratte. E’ possibile vederne un esempio nell’immagine seguente, n.3.

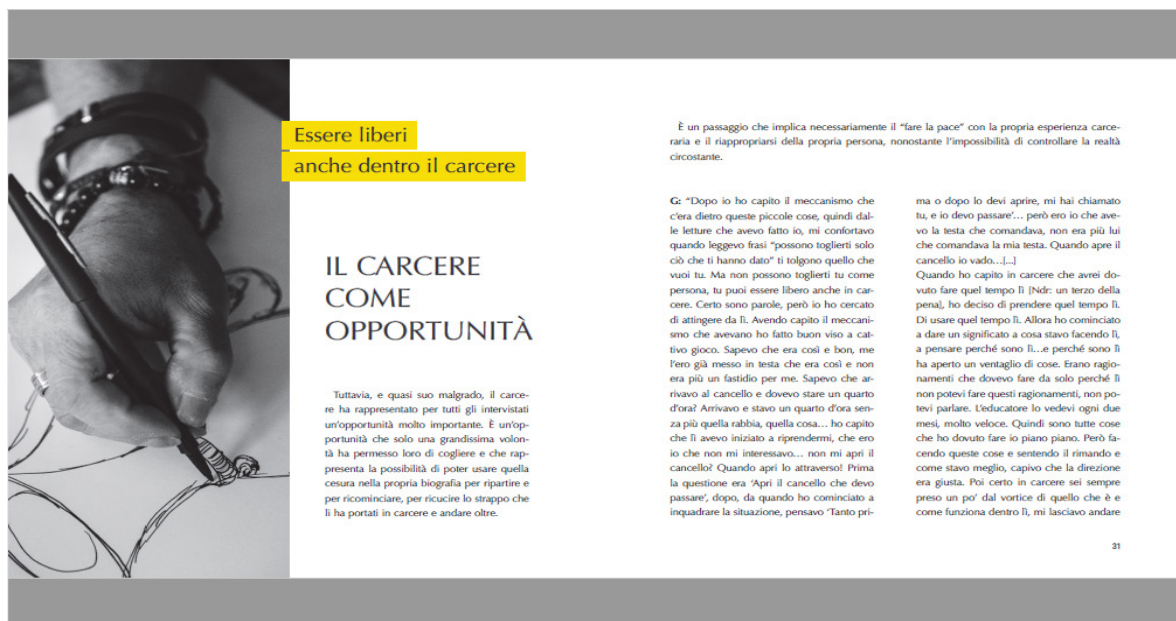


Figura 3. Due pagine del volume realizzato con persone in esecuzione penale esterna

Il loro desiderio di narrarsi e di contribuire all'informazione circa i percorsi di esecuzione penale esterna, in alcuni casi, era infatti tale che le persone interessate sarebbero state disponibili a fare pubblicare nel volume edito da Lubrina-Bramani e distribuito sul territorio bergamasco, i propri volti e segni riconoscibili del proprio corpo, quali, ad esempio, i tatuaggi.

Tale desiderio non è a nostro avviso sbagliato o imprudente per il singolo soggetto, ma come gruppo di lavoro ci si è a lungo interrogati circa i possibili effetti imprevedibili che ne sarebbero potuti derivare e sull'opportunità di bilanciare il rapporto tra costi e benefici di una tale esposizione.

### 3. Dalle immagini alla biografia e ritorno

Dopo la scrittura umoristica, le strisce comiche e la fotografia, l'ultimo strumento visuale sperimentato è stata la costruzione di un mazzo di carte, di immagini, raffiguranti espressioni eterogenee di maschilità. L'ultimo lavoro di ricerca considerato in questo excursus è stato realizzato tra il 2021 e il 2022 con studenti della facoltà di Scienze della Formazione primaria, ovvero futuri maestri o da poco tali.

Obiettivo della ricerca era indagare i temi della maschilità in relazione alla cura (Ottaviano e Persico 2019), con particolare attenzione a professionisti coinvolti in professioni di cura che vedono statisticamente una significativa presenza femminile (Brody *et al.* 2021). L'indagine è stata svolta per conto dell'Università degli studi di Bergamo.

La metodologia utilizzata per questa fase della ricerca (più ampia ed articolata), è stata quella dei focus group, l'ultimo dei quali condotto in modo sperimentale attraverso l'utilizzo di materiale visuale: un mazzo



attraverso la condivisione dei diversi modelli di maschilità incontrati durante il proprio percorso di crescita, definire con chiarezza i limiti entro i quali chi svolge il lavoro di ricerca si sta muovendo, quali siano le sue competenze, quale l'ambito di interesse, quali le aree entro le quali ci si impegna a non addentrarsi, diventa una prerogativa etica imprescindibile. È infatti evidente che fermarsi a riflettere su esperienze condivise con altre incontrate nel proprio percorso e dare voce ad alcuni di questi ricordi in presenza di altre persone partecipanti al gruppo nonché con il team di ricerca possa smuovere anche la parte emotiva di chi prende parte al focus group.

Lo stesso utilizzo delle immagini, nel nostro caso, era pensato per avviare la riflessione e il confronto legittimando la dimensione emotiva dei partecipanti a scapito di una relazione più razionale con lo stimolo visuale. Ai partecipanti è stato infatti chiesto di scegliere tre immagini che raccontassero la maschilità dal loro punto di vista, descriverle in plenaria e poi confrontarsi liberamente anche a partire da immagini o riflessioni proposte da altri.

Restare nel 'qui ed ora' di quanto viene condiviso, senza permettersi alcuna interpretazione o ipotesi sul piano dei vissuti personali e delle immagini scelte, è una condizione indispensabile per la conduzione del focus visuale. Come è facile immaginare la scelta delle immagini ha portato alla narrazione di ricordi, di episodi personali in alcuni casi anche molto carichi da un punto di vista emotivo. La consapevolezza che lo stimolo visuale possa in alcuni casi amplificare la dimensione emotiva è utile in fase di ascolto dei racconti e di facilitazione del confronto in gruppo, affinché ciascuno si senta libero di esprimere il proprio pensiero in un contesto tutelante e privo di giudizio da parte delle altre persone presenti.

## **Conclusioni**

In questo scritto ho brevemente ripercorso alcune ricerche con persone appartenenti a gruppi minoritari, condotte con l'utilizzo di metodologie visuali, per mettere a fuoco alcuni snodi etici che il lavoro di ricerca ha fatto emergere.

In conclusione di questo breve percorso mi pare utile formulare alcune note che, più che per concludere, rappresentano per me delle indicazioni per ripensare e sperimentare i metodi visuali e creativi.

Un primo elemento, a mio avviso irrinunciabile, riguarda la necessità di una stretta collaborazione con professionisti e professioniste dei linguaggi visuali che si decide di adottare. Formulo questo orientamento come una sorta di precauzione metodologica per l'utilizzo delle metodologie visuali. Attraverso il continuo dialogo e la costante interazione con colleghe è stato infatti possibile mettere in luce eventuali criticità e possibili contromisure, oltre che intrattenere interessanti conversazioni circa i rispettivi linguaggi e metodi di riferimento.



La seconda questione riguarda il fatto che un serio lavoro e riflessione circa i rischi e le implicazioni di ricerche condotte con metodologie visuali, con persone o gruppi minoritari, è stato per me l'occasione di riprendere e soffermarsi ulteriormente sul posizionamento nel campo di ricerca e rispetto alle relazioni con le persone coinvolte e gli equilibri di potere presenti.

Tali metodi rendono infatti ancora più evidente quanto la ricerca, i dati raccolti, i risultati raggiunti, non siano affatto un sapere di "proprietà" di chi fa ricerca, bensì figurino come patrimonio la cui disponibilità, responsabilità e disponibilità può essere distribuita a geometria variabile fra i vari soggetti coinvolti.

L'utilizzo di altri medium nelle varie fasi della ricerca costruisce setting instabile, in cui i ruoli possono mutare anche verso inedite configurazioni, anche in termini di potere. Ciò non sottrae responsabilità a chi conduce la ricerca, responsabilità intrinseca al proprio ruolo e alla propria posizione di autoriale, bensì costringe, ci spinge, a guardare alla ricerca stessa come un oggetto di riflessione, e non solo in senso metodologico o epistemologico.

In questa direzione, mi sembra importante segnalare come nella mia personale esperienza di utilizzo dei metodi visuali una delle questioni etiche che ho dovuto affrontare riguarda il rischio di un eccesso di cautela nei confronti delle persone coinvolte: ovvero il rischio di scadere in una postura paternalistica di chi si arroga il diritto di dire cosa è dannoso o meno, cosa è giusto o cosa non lo è, per una persona piuttosto che un'altra. Ammetto che questo interrogativo resta per me irrisolto. Chi sono infatti io per decidere, ad esempio, cosa fare dell'immagine di un'altra persona quando questa è, molto probabilmente, pienamente consapevole delle scelte che sta compiendo? Mi riferisco qui soprattutto a persone adulte e non tanto a persone minorenni per le quali evidentemente vi sono normative chiare in merito; rispetto a queste persone la fotografia è un esempio che fa risuonare in modo più esplicito il rischio del paternalismo, poiché l'utilizzo di strumenti tecnologici e la diffusione attraverso i social network di immagini con chiaro scopo di auto-rappresentazione costituiscono un elemento della quotidianità anche in contesti marginali e di svantaggio.

La mia scelta di campo, il mio posizionamento, si può definire, o meglio ritengo di poterlo definire un posizionamento di cautela, forse anche di me stessa e del mio ruolo oltre che delle persone con le quali ho condotto le ricerche. Forse una postura eticamente trasparente ha a che fare con la capacità di mantenere alto il livello di attenzione rispetto a due estremi: una deriva qui definita paternalistica ovvero di sostituzione all'altra persona nel decidere cosa sia meglio per lei da un lato, e alla noncuranza di un utilizzo incauto dei metodi visuali dall'altro.

## Bibliografia

- Andrews M., M. Bamberg (2004) *Considering counter narratives: narrating, resisting, making sense*, Amsterdam: John Benjamins.
- Barbersi E., B. Grüning (2021) "Doing Social Sciences Via Comics and Graphic Novels. An introduction", *Sociologica*, 15, 1, pp. 291-298.
- Brody D., K. Emilsen, T. Rohrmann, J. Warin (a cura di) (2021) *Exploring Career Trajectories of Men in the ECEC Workforce. Why they leave and why they stay*, London: Routledge.
- Capous-Desyllas M., K. Morgaine (2018) *Creating Social Change through Creativity Anti-Oppressive Arts-Based Research Methodologies*, London: Palgrave.
- Capous-Desyllas M., S. Mountz (2019) "Using photovoice methodology to illuminate the experiences of LGBTQ former foster youth", *Child -Youth Services*, 40, 3, pp. 267-307.
- Cancellieri, A., G. Peterle (2021) "Urban Research in Comics Form: Exploring Spaces, Agency and Narrative Maps in Italian Marginalized Neighbourhoods", *Sociologica*, 15, 1, pp. 211-239.
- De Meyer S., A. Kågesten, K. Marri, J. Mceachran, E. Chilet-Rosell E., C.W. Kaebiru, B. Maian, M. Serve, C. Currie, K. MicHielsen (2017) "Boys Should Have the Courage to Ask a Girl Out": Gender Norms in Early Adolescent Romantic Relationships", *Journal of Adolescent Health*, 61, 4, Supplement: "The Global Early Adolescent Study: An Exploration of the Factors that Shape Adolescence", pp. S1-S54.
- Dei F. (2009) "La comparazione fra le culture", in P. Clemente, C. Grottanelli (a cura di), *Comparativa/mente*, Firenze: Seid.
- Eckhoff-Heindl V.N. Sina (2020) *Spaces between: Gender, Diversity and Identity in Comics*, London: Springer.
- Evans-Agnew R.A., M.A.s. Rosemberg (2016) "Questioning Photovoice Research: Whose Voice?", *Qualitative Health Research*, 26, 8, pp. 1019-1030.
- Evans L. (2002) *Reflective practice in educational research*, New York: Continuum.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesti, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Gobbo F. (a cura di) (2007) *Processi educativi nelle società multiculturali*, Roma: CISU.
- Mantovani S. (a cura di) (1998) *La ricerca sul campo in educazione. I metodi qualitativi*, Milano: Mondadori.
- Marzano M. (2006) *Etnografia e ricerca sociale*, Roma-Bari: Laterza.
- Mello da Silva M.A., F. Veiga Berocan (2008) *Os ciganos e as políticas de reconhecimento: desafios contemporâneos*, Associação Brasileira de Antropologia, <http://portal.abant.org.br/artigos-e-textos/>
- Mortari L. (2007) *Cultura della ricerca e pedagogia*, Roma: Carocci.
- Ottaviano C., G. Persico (2019) "Educational Care: Male Teachers in Early Childhood Education", *Italian Journal of Sociology of Education*, 11, 1, pp. 141-161.
- Ogbu J.U. (1996) "L'antropologia dell'educazione: introduzione e cenni storico-teorici", in F. Gobbo (a cura di), *Antropologia dell'educazione. Scuola, cultura, educazione nella società multiculturale*, Milano: Unicopli, pp. 1-47.
- Persico G. (2015) *L'occasione di diventare mondo. Una lettura pedagogica delle relazioni tra Rom, Sinti e Calò ed istituzioni*, Junior edizioni.
- Pierre J. (2005) "Comparative urban governance: uncovering complex casualities", *Urban Affair Review*, vol. 25.
- Schiemer B., R. Duffne, S.R. Ayres (2021a) "Theories of creativity: the significance of insignificant. A graphic novel", *Sociologica*, 15, 1, pp. 163-191.
- Schiemer B., R. Duffne, S.R. Ayres (2021b) "Theories of creativity: Research notes. Methodological reflection behind the scene", *Sociologica*, 15, 1, pp. 193-210.
- Tauber E. (2000) "L'altra va a chiedere. Sul significato del "mangapen" tra i sinti estraixaria", *Polis, Ricerche e studi su società e politica*, 3, pp. 391-408.

# **FOTO-GEOGRAFIE DELLA SELVA URBANA: SPUNTI CREATIVI DAL CAMPO PER LA RAPPRESENTAZIONE DI LEGAMI INAFFERRABILI**

**Ginevra Pierucci**

Università di Padova / Università Ca' Foscari di Venezia

## **Introduzione**

L'articolo affronta il tema della crisi dal punto di vista dei metodi di ricerca in geografia, interrogandosi sulle questioni metodologiche ed etiche che emergono nel momento in cui vengono messi in campo metodi creativi per tentare un superamento ontologico («more-than-human») (Whatmore 2002) e metodologico («more-than-representative») (Lorimer 2005). La riflessione è fortemente radicata al caso concreto poiché, proprio nel confronto con il campo, alcuni dei metodi di indagine della geografia sono entrati in crisi, stimolando la riflessione metodologica e la ricerca di soluzioni creative.

Il caso indagato è segnato da una condizione di precarietà che rende difficile decifrare gli assetti geografici nonché rappresentarli. L'articolo tratta dell'esperienza di campo svolta nell'estate del 2021 e, in particolare, del lavoro di rappresentazione che ha preso forma grazie alla collaborazione tra chi scrive, attualmente dottoranda in geografia, e Simone Proietti, fotografo di reportage sociale. Il lavoro ha dato luogo ad una galleria fotografica intitolata Foto-geografie della selva urbana, cui fa riferimento anche il titolo di questo articolo e che è stata pubblicata online in occasione del XXXIII Congresso Geografico Italiano<sup>1</sup>. In questa sede, non si arriva a proporre una vera e propria metodologia, ma vengono condivise alcune delle soluzioni messe in atto sul campo per la costruzione delle Foto-geografie, così come alcune delle riflessioni che ne sono scaturite, sperando che possano contribuire al consolidamento dell'uso dei metodi creativi nella ricerca geografica.

1. [https://issuu.com/congressogeograficopadova/docs/foto-geografie\\_della\\_selva\\_urbana\\_pierucciproietti](https://issuu.com/congressogeograficopadova/docs/foto-geografie_della_selva_urbana_pierucciproietti); ultimo accesso: 01/12/2022..

## 1. Assenze e tracce: rappresentare il *marronage*

Il caso studi su cui si riflette riguarda la selva urbana: un complesso di relazioni materiali e simboliche indagate lungo il corso del Tevere urbano e in particolare nelle aree golenali che, pur stando all'interno della città di Roma, sono prive di argini e sono abitate da vegetazione spontanea, fauna selvatica e gruppi umani marginali<sup>2</sup>. La lettura che comunemente viene fatta di questo territorio lo riduce a mero fenomeno di degrado, causato dall'abbandono da parte dell'essere umano, e la cui unica speranza è nelle mani delle operazioni di riqualificazione. Solitamente menzionati come *terra nullius*, *scarti*, *vuoti urbani*, qualsiasi sia la definizione, ciò che qui preme sottolineare è che la lettura comune relega questo genere di luoghi (diffusi in tanta parte della città contemporanea) a una posizione di passività tanto estrema da comportare addirittura l'annullamento della loro stessa esistenza. Dal punto di vista dell'indagine geo-sociale svolta sul campo, il tentativo di porre questo territorio come soggetto di studi ha presentato alcune difficoltà. Prima di tutto per via dell'assenza di documentazione, circostanza che tende ad appiattire il territorio in una bidimensionalità tutta rivolta al presente. In secondo luogo, per la condizione di latitanza in cui si trovano tutti gli elementi che compongono la realtà indagata, siano essi gruppi sociali, animali o piante. Il denominatore comune tra tutti gli elementi, dunque, non è tanto l'appartenenza a un certo territorio, quanto il rapporto conflittuale con il resto della città; la condizione di precarietà in quanto *status* e la mobilità come costante. Annalisa Metta, una delle studiose che sta maggiormente contribuendo alla costruzione di un lessico per il selvatico urbano (Metta e Olivetti 2020; Metta 2022) fa riferimento nel suo ultimo libro al termine *marronage*, che sarebbe:

la fuga [...] l'azione biologica e politica del sottrarsi alla prigionia. Come tale dilata e scardina le consuete territorialità prodotte dal controllo e dalla produzione e determina geografie alternative alla cattività, quelle di luoghi inaccessibili o inabitabili, inutilizzabili o inadatti alle esigenze umane, come possono esserlo giungle, paludi, montagne impervie, steppe o boschi impenetrabili (Metta 2022, p. 144).

Come nota l'autrice, il termine *marronage* è interessante in quanto "predicato operante", "sostantivo d'azione", perché fa riferimento a una "pratica" ed è "intrinsecamente performativo" (*ibidem*, p. 154). Questo concetto pone il territorio sotto una luce diversa: non il risultato di un certo assetto, ma agente attivo del suo proprio farsi. Inoltre, c'è da notare come il *marronage* prenda in considerazione una certa natura selvatica che non è quella primigenia, ma, piuttosto, una natura che vive in stretto rapporto con gli umani: da una parte il *marronage* rivela l'agentività del non umano e il suo contributo nel "determinare le geografie" (*ibidem*), dall'altra sottolinea la prospettiva relazionale necessaria ad interpretarle.

La mobilità della selva urbana ha determinato la scelta di svolgere la

2. L'indagine è parte della ricerca di dottorato dell'autrice, parte del progetto d'eccellenza Mobility and Humanities dell'Università di Padova. Per leggere una presentazione consultare il sito web del MoHU: <https://www.mobilityandhumanities.it/2021/03/18/romascape-geographies-of-mobility-in-urban-wildness/>.

ricerca in movimento, attraversando a piedi le anse del Tevere. Pur ponendosi all'interno del contesto studiato, non si è rivelato semplice orientare lo sguardo per via dell'assenza di sentieri che indicassero il cammino e per via della difficoltà di documentare un soggetto plurimo, in movimento e non inquadrabile in una scala precisa. Alla fine, le giornate di ricerca spesso si concludevano senza aver rintracciato niente o nessuno<sup>3</sup>. Proprio per supplire a tali assenze (che non erano degli errori di percorso, ma indicazioni significative) si è reso necessario affinare i sensi e si è iniziato a raccogliere le tracce che si incontravano durante il cammino.

“Footprints”, “tracks”, “evidences”: sono sempre le tracce ad aver orientato la riflessione sulla produzione di conoscenza del non umano, proposta da Hinchliffe, Kearnes, Degen e Whatmore, alcune delle voci della geografia non rappresentativa che si occupano di natura nel contesto accademico anglofono (2005, p. 647). Considerate non solo indizi, ma forme di scrittura produttrici di conoscenza, le *wildthings* (come le chiamano, sviluppando un concetto di Bruno Latour) aprono la strada alla possibilità di ricomprendere il non umano come co-produttore del sapere, “that makes new knowledge possible” (*ibidem*, p. 653). Le tracce, come le *wildthings*, non sono dei semplici ripieghi sfruttati in assenza dei soggetti, ma costituiscono delle scritture in linguaggi altri: indizi della rete di relazioni che *componeva* il campo, il luogo, la geografia.

Lo strumento fotografico, vista la sua speciale capacità di immortalare il presente attraverso delle istantanee, in principio sarebbe potuto sembrare inadatto allo studio di un paesaggio fatto di relazioni in lento ma costante movimento. Invece, è stato prezioso per rappresentare e comprendere l'esistenza di legami tanto inafferrabili, indicando una strada possibile per la rappresentazione degli assemblaggi. Nel suo libro *Il paesaggio come teatro*, Eugenio Turri, autore classico della geografia del paesaggio in Italia che ha dedicato molte delle sue riflessioni allo studio del paesaggio e della sua rappresentazione<sup>4</sup>, indica la fotografia come strumento centrale per la comprensione dei paesaggi attuali: “oggi sono i fotografi che fanno sentire (come in altri tempi i poeti, gli scrittori, i filosofi, gli artisti) l'invecchiamento del mondo, l'usura che subisce il quotidiano, cominciando dagli scenari che accolgono le nostre storie” (Turri 1998, p. 119).

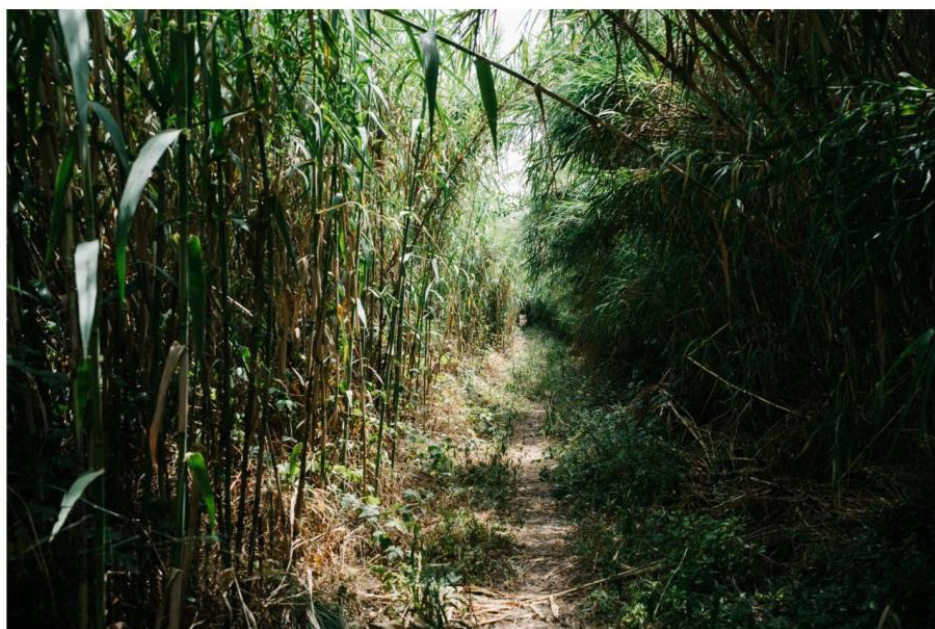
Lo scarto metodologico, in questo caso, è stato messo in atto tramite l'integrazione del lavoro di rappresentazione con la pratica del situarsi: piuttosto che proporre una rappresentazione descrittiva del paesaggio si è scelto di rappresentare l'esperienza di smarrimento che veniva vissuta durante la ricerca di campo<sup>5</sup>. A questo proposito, fondamentale è stata la pratica adottata internamente, tra geografa e fotografo, di muoversi attraversando lo spazio senza una meta concordata, accogliendo gli insegnamenti della *dérive* e permettendo alle soggettività di esprimere le loro differenze nella percezione e nella relazione con la selva urbana. All'autonomia durante gli attraversamenti, una volta rientrati in città

3. Un primo articolo sulla ricerca ha approfondito proprio l'esperienza di smarrimento vissuta in prima persona dalla ricercatrice e dal fotografo durante la ricerca sul campo, tanto da essere scritto in prima persona plurale (Pierucci, in corso di pubblicazione). In questo caso invece, ci si concentra sulle soluzioni creative messe in campo per rispondere a tale smarrimento.

4. Per una retrospettiva sull'uso della fotografia in geografia da parte di Turri si rimanda al volume di scritti geografici in omaggio a Eugenio Turri curato da Claudio Ferrata e in particolare al capitolo scritto da Tania Rossetto: *Eugenio Turri e il significato geografico della fotografia*, pp. 93-101 (Ferrata, 2006).

5. Un'altra esperienza di smarrimento nel selvatico cui pure ha preso parte l'autrice di questo articolo, questa volta nella Laguna di Venezia, è pubblicata nell'*Isolario Venezia Sylva* (Marini e Moschetti, 2022). In questo caso si è scelta una rappresentazione sotto forma di fotoromanzo, ispirandosi all'esperimento di psico-geografia fatto da Ralph Rumney per l'Internazionale Situazionista alla fine degli anni Cinquanta (Rumney, 1959-60; visibile anche nel sito [http://www.museodelcamminare.org/progetti/re\\_iter/rumney/delmonte\\_en.html](http://www.museodelcamminare.org/progetti/re_iter/rumney/delmonte_en.html)).

seguivano dei momenti di scambio che hanno dato forma alla visione collettiva espressa nelle *Foto-geografie*. Lo smarrimento, le assenze, le tracce sono assurti a elementi centrali della rappresentazione: le fotografie, piene di domande, immortalano perlopiù luoghi vacanti e orme di animali già fuggiti; le tracce, ritrovate lungo il cammino, sono state raccolte come materiale di documentazione e inserite nella narrazione grazie alla loro rielaborazione in *nature morte* attraverso la pratica fotografica dello *still-life*. Assenze e tracce, accostate le une alle altre in un dialogo aperto, ricostruiscono l'andamento della ricerca indiziaria senza la pretesa di descrivere la forma o l'essenza del luogo indagato. Non ne emerge una geografia stabile, non un assetto paesaggistico, ma l'esistenza di relazioni spaziali, sociali e affettive, tanto precarie quanto inafferrabili.



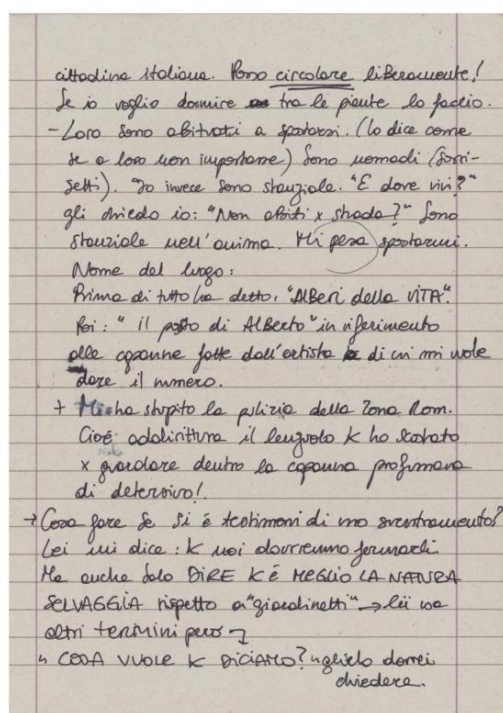
Si osserva alla scala relazionale: nelle interazione bio-sociali tra selvatico e urbano.

[Sentiero di accesso al Tevere, aculeo d'istrice]

Figura 1. Fotografia e composizione di Simone Proietti

Asvelare l'identità di chi era dietro la macchinetta fotografica sono state inserite le pagine del diario di campo: dichiarazioni delle intenzioni e della soggettività della ricerca. Questo stratagemma ha evitato le semplificazioni in cui si sarebbe potuto incorrere attraverso l'uso di uno strumento, la fotografia e più in generale la rappresentazione visuale, che si vuole oggettivante (Ingold 2000). Anche lo spazio delle

didascalie si è rivelato uno strumento utile a sconoscere l'oggettività della rappresentazione, attraverso un gioco di accostamenti tra registri linguistici diversi. Il linguaggio proprio delle mostre d'arte, che solitamente accompagna le opere esposte con cenni sintetici al titolo e i materiali della composizione, è stato sfruttato per indicare i soggetti, spesso assenti o relazionali, delle rappresentazioni. Il linguaggio scientifico, invece, è stato utile per dare un tono autorevole ad affermazioni critiche, politiche e, in alcuni passaggi, addirittura ironiche. Tolto il velo dell'oggettività, la fotografia mostra le sue potenzialità soprattutto nella rappresentazione degli ambienti e "atmospheres", intesi come rete di relazioni e legami (Von Benzon *et al.* 2021, p. 77).



La selva urbana possiede punti di riferimento, toponimi, storie che si tramandano oralmente. È un territorio composto da luoghi di cui si ha memoria e per i quali si hanno visioni di futuri possibili.

[Località: "Alberi della vita"]

Figura 2. Fotografia e composizione di Simone Proietti

## 2. Silenzi: rappresentare o non rappresentare

L'uso della fotografia come pratica geografica, non può essere acritico, esso richiede una contestualizzazione, un'attenzione metodologica nonché delle scelte etiche. Queste ultime sono strettamente correlate al campo indagato, dunque è di nuovo da lì che si farà partire la riflessione.

Le condizioni di *marronage*, latitanza e precarietà costitutive del campo, affrontate nel primo paragrafo, sono traccia non solo dell'esistenza di attori e attanti, ma anche dell'alto livello di vulnerabilità in cui vivono e obbligano a delle considerazioni etiche sulla ricerca

e sulla rappresentazione. Di fronte a un caso studio tanto marcato da precarietà e invisibilità, si ritiene necessario porsi delle domande prima di intraprendere un lavoro di visibilizzazione. Non si tratta semplicemente di attori territoriali marginali a cui “dare voce”, se così si pensasse, senza ascoltare il parere degli abitanti stessi del territorio, si incorrerebbe in errore. A bene vedere, l’invisibilità della rete di relazioni che compongono questo territorio, comporta l’ignoranza della loro esistenza e il loro annullamento nel dibattito pubblico, ma non dipende solo dall’assenza di studi, dati e censimenti, non è perpetrata solo dalle istituzioni e dai media, non proviene solo dall’esterno. L’invisibilità viene volontariamente riprodotta anche dagli attori e attanti stessi, come tattica abitativa per proteggere i propri insediamenti, costretti in una condizione di precarietà costante. Se si considera l’invisibilità come scelta attiva degli attori/attanti, la domanda che sorge spontanea riguarda l’utilità e la possibilità stessa della rappresentazione: a chi serve una geo-grafia della selva urbana? Davanti alle tante possibili scelte etiche che possono rispondere a tale rompicapo deontologico, si propongono due esempi pratici di soluzioni che sono state tentate rispetto al caso di studi in questione.

Non sono molte le rappresentazioni delle aree golenali del Tevere urbano<sup>6</sup>, meno ancora la documentazione sulla popolazione che le abita (Roma Capitale 2021, pp. 30-31), quasi nulle le testimonianze che provengono dall’interno di queste aree. Per un caso fortunato, proprio durante lo svolgimento della presente ricerca, Tano D’Amico, il fotografo che ha letteralmente fatto la storia sociale dell’Italia contemporanea, ha pubblicato un libro fotografico che rappresenta una delle poche testimonianze che possono dare spessore storico al campo indagato (D’Amico 2022). Il libro narra l’*Autunno degli zingari* attraverso immagini scattate in anni e luoghi diversi a comunità di Rom, Sinti e Caminanti: il soggetto è diverso rispetto a quello qui discusso, ma, in alcune fotografie, il campo coincide, così come i suoi attori e attanti. Nelle sue rappresentazioni, Tano D’Amico si concentra sui ritratti (spesso in azione) e molto meno sul rapporto con il contesto spaziale, i luoghi, l’ambiente, ma questa è una cifra della sua poetica, oltre che il segno dei tempi. I luoghi fanno da sfondo ai soggetti e non vengono neanche specificati nelle didascalie. Ciononostante, è stato facile contestualizzare alcune delle fotografie scoprendo che erano state scattate in quelli che Tano D’Amico chiama i “greti del Tevere”, cioè proprio nelle stesse aree golenali in cui si stava portando avanti la ricerca sul campo. La scelta di Tano D’Amico di evitare i riferimenti toponomastici risponde anche a una necessità del campo, visto che le fotografie, scattate a partire dagli anni Ottanta fino agli anni Duemila, sono state pubblicate quarant’anni dopo senza il consenso dei soggetti ritratti. Il consenso, Tano scrive di averlo avuto per scattare le fotografie: “non c’è stato niente di solenne, nessun permesso scritto. Ma c’è stato fin dall’inizio il loro tentativo di regalarmi delle immagini, di aiutarmi a fare il mio lavoro” (*ibidem*, p. 90), anche se: “all’inizio gli zingari non

6. Le aree golenali si trovano rappresentate soprattutto nelle carte programmatiche prodotte dal Comune di Roma (vedasi la carta idrogeologica, aggiornata al 2016, dell’elaborato gestionale 9.3 del PRG) e dall’Autorità di Bacino del Tevere (vedasi le tavv. 5A-5D dell’allegato 3 al Piano di stralcio PS5 aggiornato al 2019).



volevano fotografi, essendosi troppo spesso visti rappresentati male. Molte volte mi urlavano: ‘se le fai per te, bene; se le fai per i giornali, non le vogliamo.’” (*ibidem*, p. 91). Alla fine, le fotografie sono state pubblicate e nel libro sono omessi non solo il nome delle persone immortalate, ma addirittura i luoghi e le date delle fotografie scattate, creando un flusso narrativo unico e generico, che punta ad andare oltre la funzione documentativa della fotografia verso una dimensione più poetica e politica (<https://ilmanifesto.it/tano-damico-lautunno-del-popolo-rom>). Un *escamotage* che ha permesso di mantenere una forma di *rispetto* nei confronti dei soggetti ritratti, pur pubblicando le fotografie: non solo una scelta stilistica quindi, ma anche etica.

Tornando alle *Foto-geografie della selva urbana*, anche queste sono state pubblicate, anche se per ora solo *online*. Pur a distanza di anni, il campo d’indagine poneva condizioni di partenza simili a quelle con cui si era confrontato Tano D’Amico; le scelte messe in campo, però, sono state diverse. In questa sede non si vuole dare alcun giudizio di merito verso l’una o l’altra soluzione: queste vengono presentate come esempi utili su cui basare una riflessione intorno all’etica della rappresentazione e all’uso di metodi creativi per la ricerca sul campo. Nel caso delle *Foto-geografie*, dato che spesso mancavano i soggetti (vedasi Introduzione), è stata valorizzata la rappresentazione delle relazioni tra gli elementi. Non mancano i ritratti, per i quali è stato ricevuto il permesso alla pubblicazione con la clausola dell’anonimato, ma rimangono esigui, principalmente a causa dei numerosi rifiuti ricevuti durante la ricerca. I rifiuti non erano diretti verso la presenza della ricercatrice e del fotografo o verso la loro ricerca (che invece, nella grande maggioranza, hanno ricevuto dei casi un’ottima accoglienza), quanto nei confronti dell’utilizzo di strumenti di documentazione come le macchinette fotografiche per la ripresa video, i registratori audio e addirittura l’uso di carta e penna! Il rifiuto manifestato dalle persone con cui veniva svolta la ricerca è stato accolto, scelta che da una parte ha reso impossibile fare interviste vere e proprie, usare questionari, proporre attività di mappatura collettiva e soprattutto continuare a fotografare, mentre, dall’altra, ha aperto le porte alla ricerca etnografica. Saltati gli strumenti della rappresentazione, anche quelli più vicini alla teoria della complessità, la geo-grafia è dovuta uscire di scena, insieme alla fotografia, lasciando spazio all’indagine etnografica<sup>7</sup>.

Allo stesso tempo, proprio mentre si accoglieva il rifiuto alla rappresentazione espresso da una parte della popolazione, si facevano i conti con richieste di segno opposto: quelle di portare alla luce l’esistenza della rete di relazioni che si veniva indagando. Potrebbe sembrare contraddittorio, eppure la frammentazione estrema delle aree golenali lungo il Tevere urbano rende possibile la coesistenza di situazioni diverse a distanza molto ravvicinata.

Così, mentre in un’ansa del fiume la selva continuava la sua vita latitante e chiedeva di non essere documentata, nell’ansa

7. L’indagine etnografica, ancora in corso, viene svolta ponendo particolare attenzione all’uso quotidiano dello spazio, ai limiti e alla mobilità dentro, attraverso e fuori dalla selva urbana. Per la consultazione dei futuri risultati si rimanda al sito del MoHu (vedasi nota 1).

successiva le ruspe demolivano tutto e gli abitanti in fuga chiedevano visibilità<sup>8</sup>. Messi di fronte allo sgombero, molti abitanti (compresi gli animali) si sono dati alla fuga, muovendosi anche di pochi metri verso altri “micro-ambienti”, ma non si tratta del consueto *marronage*, come testimonia il taglio della maggior parte della vegetazione compresi gli alberi. Per quanto prevedibile nell’orizzonte di una vita latitante, lo sgombero costituisce un evento straordinario che rientra nella dimensione emergenziale e non in quella della quotidianità. Il tutto è avvenuto nel silenzio generale dell’opinione pubblica, che non essendo consapevole dell’esistenza di queste relazioni invisibili, non ne ha neppure denunciato la sparizione. Decisamente meno *naïf* il silenzio dei media e dei politici che hanno glissato sulla questione riferendosi esclusivamente all’operazione di bonifica di un’area degradata e sporca, senza alcun accenno a un tentativo di ricollocazione delle persone che vi abitavano né la minima considerazione dei legami affettivi e degli elementi non umani che componevano il territorio (<https://www.romatoday.it/zone/arvalia/marconi/parco-del-tevere-marconi-cosa-prevede-tempi.html>). Il silenzio, quindi, si è configurato come un dato significativo, tanto da meritare il suo spazio nella rappresentazione foto-geografica: l’immagine centrale del libretto delle *Foto-geografie* rappresenta una ruspa a tutta pagina ed è l’unica fotografia muta del lavoro, essendo priva di didascalie e non dialogando con nessun altro materiale.

8. Lo sgombero è avvenuto nel corso del mese di agosto del 2021, durante lo svolgimento della ricerca sul campo di foto-geografia; vedasi Pierucci (2023).



Figura 3. Fotografia e composizione di Simone Proietti

Di fronte al silenzio, la pubblicazione dei materiali ha assunto una sua utilità, almeno dal punto di vista teorico. Andando a guardare i risultati concreti, finora la pubblicazione *online* ha avuto un piccolo successo all'interno dell'ambiente accademico, riuscendo a dialogare con altri lavori e ricerche soprattutto dal punto di vista metodologico (Loi e Salimbeni 2023), ma non ha riscosso alcun successo presso i soggetti della ricerca, a cui la pubblicazione è stata data come ritorno materiale, anche se resta l'unica testimonianza “– troppo scarna per essere credibile – di quel complesso di relazioni – troppo precarie per essere udibili –” che componevano il territorio indagato (Pierucci 2023, p. 226). Il motivo dell'insoddisfazione dei soggetti è da imputare alla scarsa diffusione del lavoro, facendo emergere un'ultima questione. La richiesta di rendere visibile l'invisibile non si esaurisce nel lavoro di rappresentazione, ma passa necessariamente da uno sforzo divulgativo. La divulgazione costituisce una delle possibili direzioni che possono essere percorse dagli studi geografici indirizzati verso l'uso di metodi creativi, artistici e partecipativi, adatti ad indagare “relazioni bio-sociali in interazione”, rispettosi delle richieste deontologiche degli studi sociali e accordi con gli indirizzi divulgativi della Public Geography (Il Comitato Scientifico delle Giornate della Geografia 2018). Nel nostro caso, dopo la pubblicazione della galleria fotografica e dopo un anno di sola ricerca etnografica, abbiamo deciso di proseguire il lavoro delle foto-geografie della selva urbana lungo il Tevere, mantenendoci a cavallo tra mondo accademico, interessi sociali e mondo artistico.

## Conclusioni

In questo breve intervento le considerazioni sono limitate a un preciso campo d'indagine, ma l'esperienza fa anche spazio alla riflessione sull'etica della ricerca e della rappresentazione in contesti *critici*, dando la possibilità di portare all'attenzione alcune delle tematiche che stanno al cuore dei dibattiti sul *more-than-human* e sul *more-than-representative*.

Ponendo attenzione alle specificità della selva urbana, attraverso l'uso di una scala interpretativa relazionale (Pierucci 2023), sono stati individuati due momenti critici diversi, ben delineati nelle loro differenze e a cui, si sostiene che debbano corrispondere obiettivi e comportamenti di ricerca diversi. Il primo momento individuato è quello della *criticità* come *costante* del campo indagato. Non solo come condizione passivamente subita dagli abitanti della selva urbana. Considerando la selva urbana come attore territoriale, infatti, si è palesato come il *marronage* di attori e attanti fosse una strategia volontariamente messa in atto da questi stessi in dialogo con la precarietà che segna la vita quotidiana in questi luoghi. Le soluzioni messe in campo per portare avanti la ricerca con i soggetti *invisibili* sono passate dalla rappresentazione delle tracce come scritture geografiche, fino all'abbandono della rappresentazione stessa, in risposta

al rifiuto da parte di alcuni gruppi di abitanti. Il secondo momento, palesatosi nel nostro caso con lo sgombero, corrisponde, invece, alla *criticità emergenziale*. Nel momento della *criticità emergenziale*, il rapporto con i mezzi di rappresentazione da parte degli attori territoriali si è invertito ed è stata ricevuta richiesta, da parte di questi ultimi, di produrre un lavoro in grado di visibilizzare le relazioni e gli affetti che in quel momento componevano il territorio, spostando la ricerca verso l'uso delle interviste in movimento e dei ritratti fotografici nei luoghi e portando, infine, alla pubblicazione *online* della galleria fotografica. In un campo di ricerca mobile e frammentato quale quello indagato, composto da micro-comunità o micro-luoghi in costante spostamento e che non comunicano tra loro, è avvenuto che i due diversi momenti di criticità si siano presentati in contemporanea: scardinando a livello metodologico l'abituale considerazione secondo la quale la ricerca dovrebbe mostrare un andamento lineare nel tempo permettendo una sempre maggiore possibilità di approfondimento e di rappresentazione. Inoltre, fare ricerca con metodi creativi in contesti e momenti critici chiama in causa questioni etiche e spinge a calibrare la produzione scientifica con i temi della de e la post-colonialità, mantenendo una postura critica e un'attenzione etica costante (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021) soprattutto nel confronto con le pratiche di rappresentazione creative e artistiche che, proprio in questi anni, sono guardate dalla geografia con interesse crescente. La rappresentazione dei paesaggi in movimento, tra *criticità costante* ed *emergenziale*, mette in *crisi* alcune pratiche classiche della ricerca di campo in geografia, ma apre anche alla possibilità di indagare metodi creativi e, infine, dimostra come sia vivo l'interesse verso le forme ibride di ricerca, a metà strada tra pratiche accademiche, sociali e artistiche o, come in questo caso, frutto della collaborazione tra questi mondi.

## Bibliografia

- D'Amico T. (2022) *Orfani del vento. L'autunno degli zingari*, Milano-Udine: Mimesis.
- Ferrata C. (a cura di) (2006) *Il senso dell'ospitalità. Scritti in omaggio a Eugenio Turri*, Bellinzona: Edizioni Casagrande (GEA).
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Hinchliffe S., M.B. Kearnes, M. Degen e S. Whatmore (2005) "Urban Wild Things: a Cosmopolitical Experiment", *Environment and Planning D: Society and Space*, 23, pp. 643-658.
- Il Comitato Scientifico delle Giornate della Geografia (2018) "Manifesto per una Public Geography", in *Atti delle Giornate della Geografia (Padova, 13-15 settembre 2018)*, (<https://www.ageiweb.it/wp-content/uploads/2018/03/Manifesto-Public-Geography-DEF.pdf>; ultimo accesso: 01/12/2022).
- Ingold T. (2000) "Stop Look and Listen!", in T. Ingold, *The Perception of the Environment. Essays on livelihood, dwelling and skill*, London-New York: Routledge, pp. 243-287.

- Loi M., A. Salimbeni (2023) "Esercizi di improvvisazione: un'auto-etnografia nomade delle periferie intorno alla SS 554", *Atti del XXXIII Congresso Geografico Italiano «Geografie in movimento/Moving Geographies»*, Padova 8-12 settembre 2021, IV, pp. 154-160.
- Lorimer H. (2005) "Cultural Geography: the Busyness of Being «More-than-representational»", *Progress in Human Geography*, 29, pp. 83-94.
- Marini S. e Moschetti V. (a cura di) (2022), *Isolario Venezia Sylva*, Milano: Mimesis.
- Metta A. (2022) *Il paesaggio è un mostro. Città selvatiche e nature ibride*, Roma: DeriveApprodi(collana: *habitus*).
- Metta A. e Olivetti M.L. (2020) *La città selvatica. Paesaggi urbani contemporanei*, Melfi: Libria.
- Pierucci G. (2023) "Foto-geografie nella selva urbana: studio sull'interazione tra selvatico e urbano presso il Tevere", in *Atti del XXXIII Congresso Geografico Italiano «Geografie in movimento/Moving Geographies»*, (Padova 8-12 settembre 2021), I, pp. 224-227.
- Roma Capitale (2021) *Il piano di inclusione RSC 2017-2021*, [https://www.comune.roma.it/web-resources/cms/documents/La\\_popolazione\\_RSC.pdf](https://www.comune.roma.it/web-resources/cms/documents/La_popolazione_RSC.pdf), ultimo accesso: 01/12/2022.
- Rossetto T. (2006) "Eugenio Turri e il significato geografico della fotografia", in C. Ferrata (a cura di), *Il senso dell'ospitalità. Scritti in omaggio a Eugenio Turri*, Bellinzona: Edizioni Casagrande (GEA), pp. 93-101.
- Rumney R. (1959-60) "The Leaning Tower of Venice", in *Ark*, 24-25-26.
- Turri E. (1998) *Il paesaggio come teatro. Dal Territorio vissuto al territorio rappresentato*, Venezia: Marsilio.
- Von Benzon N., M. Holton, C. Wilkinson e S. Wilkinson (2021) *Creative Methods for Human Geographers*, Oxford: Sage.
- Whatmore S. (2002) *Hybrid Geographies. Natures Cultures Spaces*, Oxford: Sage.

## Sitografia

- [http://www.museodelcamminare.org/progetti/re\\_iter/rumney/delmonte\\_en.html](http://www.museodelcamminare.org/progetti/re_iter/rumney/delmonte_en.html);  
ultimo accesso: 01/12/2022.
- <https://ilmanifesto.it/tano-damico-lautunno-del-popolo-rom>; ultimo accesso:  
01/12/2022.
- [https://issuu.com/congressogeograficopadova/docs/foto-geografie\\_della\\_selva\\_urbana\\_pieruccioproietti](https://issuu.com/congressogeograficopadova/docs/foto-geografie_della_selva_urbana_pieruccioproietti); ultimo accesso: 01/12/2022.
- <https://www.romatoday.it/zone/arvalia/marconi/parco-del-tevere-marconi-cosa-prevede-tempi.html>; ultimo accesso: 01/12/2022.



# ESPERIMENTI DI SOCIOLOGIA TEATRALE: TECNICHE DRAMMATICHE PER LA DIDATTICA E LA RICERCA SOCIOLOGICA

**Alma Pisciotta**

Università della Calabria

## **Introduzione: la sociologia teatrale**

L'esperienza, che qui si intende portare all'attenzione del dibattito sull'impiego di metodi creativi e partecipativi nella ricerca sociale, è stata realizzata a partire dall'uso di una metodologia sperimentale che affianca le prassi del teatro e della performance, spesso rivisitate e rielaborate per l'occasione, ai classici approcci dell'indagine psico-socio-antropologica. Come ho avuto modo di spiegare in altre circostanze, la *sociologia teatrale*<sup>1</sup> (Premio Quaderni di Teoria Sociale 2016) costituisce un particolare modo di fare ricerca, maggiormente proficuo nel lavoro con i gruppi e con la cultura organizzativa, fondato sulle principali teorie del pensiero sociologico e su un sistema di regole e modalità di raccolta dei dati in cui giochi, strategie ed esercizi sulla fiducia, l'inclusione, la concentrazione o l'ascolto attivo, ad esempio, fanno da supporto alla conduzione di una etnografia, di una intervista, di un questionario, di un focus group, di esperimenti etnometodologici, nonché all'analisi dei comportamenti e dell'agire sociale. Data la sua finalità empirica, essa si distingue dal più ampio sottocampo disciplinare della *sociologia del teatro* (Gurvitch 1956), mirando a promuovere l'arte drammatica a *mezzo di osservazione*, piuttosto che assumendola come *oggetto di studio*. Tra i punti di forza evidenti dell'impiego di questa metodologia, il fatto che sia in grado di stimolare e potenziare le dimensioni della comunicazione e della relazione, *allenando* il soggetto, come direbbe Moreno (1947), alla spontaneità, al pensiero laterale, alla riflessività. Pertanto, si configura, al contempo, come un efficace strumento formativo per la crescita professionale di tutte quelle figure che operano nel campo socio-educativo. L'esperimento che sto per introdurre è paradigmatico di questa dualità, in quanto rappresenta un caso di ricerca sociologica, da un lato, e

1. Neologismo che ho coniato per riferirmi ai ricercatori che impiegano il teatro come strumento di indagine, rifacendomi alla terminologia inventata da Augusto Boal e alla sua definizione di *spett-attore*, ovvero, di spettatore attivo che si ritrova ad agire direttamente sulla scena.

di didattica sperimentale dall'altro. Pensato insieme agli studenti e alle studentesse del Corso di Laurea Magistrale in Sociologia dell'Università della Calabria, è stato realizzato come esercitazione finale a chiusura di due annualità di laboratorio, dedicate proprio all'uso di tecniche drammatiche applicate all'indagine e all'intervento sociale. L'intero corso, perciò, ha visto i giovani *ricerc-attori*<sup>2</sup> sollecitati a mettersi alla prova in un percorso di auto-monitoraggio finalizzato all'apprendimento dell'uso del sé come fonte di dati. Dal punto di vista del raggiungimento degli obiettivi formativi, sono stati registrati significativi aumenti delle competenze di tutti i partecipanti - specialmente sul piano dell'intelligenza emotiva e della comprensione dei significati nascosti nel linguaggio non verbale - insieme alla manifestazione di una maggiore consapevolezza del ruolo del ricercatore sul campo e delle sue responsabilità nei confronti del proprio oggetto di studio. *La violenza è violenza, però...*, questo il titolo attribuito in un secondo momento all'esperimento che si desidera condividere, ha visto applicata, nello specifico, la tecnica del *Teatro invisibile*, impiegata per dar vita ad una circostanza di osservazione partecipante collettiva in *shadowing*. Spiegherò adesso, in dettaglio, in cosa consiste e quali sono le sue caratteristiche.

### **1. La tecnica dell'esperimento: il teatro invisibile**

Si tratta di una forma espressiva estrapolata dal complesso metodo del Teatro dell'Oppresso (TdO) ideato, nel corso degli anni '70, da Augusto Boal, regista e pedagogo teatrale che ho già definito un vero e proprio etnometodologo (Pisciotta 2016). I principi e le finalità ultime, che orientano le varie configurazioni del TdO, si concentrano tutte sulla possibilità di restituire alle persone, in particolare quelle che riversano in una condizione di disagio sociale, i *mezzi di produzione teatrale* (Boal 1975, trad. it. 2011, p. 21) ovvero la naturale performatività insita nell'essere umano e di stimolarne il senso critico e la partecipazione alla vita pubblica sia sul piano individuale che, e soprattutto, sul piano collettivo. Per Boal, al teatro spetta il compito di "svelare le maschere (i ruoli che siamo costretti a recitare [...]), le oppressioni politiche e psicologiche e condurre lo spettatore ad una presa di coscienza che prelude all'azione" (Pitruzzella 2004, p. 36). In altre parole, la rappresentazione si presenta come una esperienza che deve contribuire a disvelare le asimmetrie e le relazioni di potere che si nascondono dietro i processi di costruzione sociale della realtà (Pisciotta 2017), portando in scena episodi di ingiustizia, sopruso, sfruttamento, conflitto e, in generale, forme di potere esercitate a discapito del benessere altrui. La caratteristica principale del TdO è il coinvolgimento diretto e attivo del pubblico, che cessa di essere passivamente tale per trasformarsi in *spett-attore* (Boal 1974), in protagonista dell'azione scenica. Questo coinvolgimento, difatti, non si limita al contatto fisico con gli attori o alla possibilità di interagire con parte della scenografia, come avviene in certi spettacoli, ma piuttosto si



concretizza in un invito ad assumere un ruolo drammaturgico all'interno della narrazione per cambiare il corso di una storia. Così, mentre l'attore, dopo aver lanciato una serie di stimoli per l'improvvisazione, si appresta a scomparire gradualmente dalla scena e ad assumere un compito di mediatore, gli spettatori sono chiamati ad intervenire in prima persona. L'inatteso scambio delle parti fa venir meno le regole, la geografia, i rituali che generalmente compongono il gioco teatrale (Boal, 1974, trad. it. 2011, p. 93). Per gli alti contenuti educativi che veicola l'esperienza del teatro di Boal, viene utilizzato prevalentemente in alcune delle sue tecniche più conosciute – come quella del Teatro Immagine e del Teatro Forum – all'interno del contesto scolastico come strategia per l'inclusione e il consolidamento del gruppo classe; come pratica rieducativa nelle carceri; in ambito sanitario con finalità terapeutiche. Tra le tecniche del TdO, il *teatro invisibile* è decisamente la più complessa, non solo per il livello di difficoltà previsto dalla sua realizzazione – in termini di tempi, spazi e credibilità interpretativa degli attori – ma soprattutto per le conseguenze imprevedibili che può generare tra il pubblico. La sua peculiarità risiede nel fatto che la rappresentazione si tiene in luoghi aperti e trafficati come piazze, café, metropolitane per un pubblico del tutto ignaro di trovarsi all'interno di una cornice finzionale. Un esempio, per comprendere meglio gli scopi di smascheramento dei meccanismi di potere che si prefigge il Teatro invisibile, ci viene dallo stesso Boal e ha per oggetto forme di discriminazione sulla percezione della molestia sessuale, nei due casi in cui è messa in atto da un uomo ai danni di una donna o, viceversa, è subita da un uomo ad opera di una donna. Il merito di questa azione di teatro invisibile, realizzata sulla fine degli anni '70 all'interno della metropolitana di Parigi con il coinvolgimento dei passeggeri a bordo (Boal 1980, trad. it. 2009, pp. 40-42), è stato quello di aver fatto emergere l'esistenza di diverse concezioni dello stesso reato, mostrando quanto fosse ritenuto "socialmente più accettabile" un tentativo di molestia attuato da una donna a discapito di un uomo, piuttosto che il contrario. L'occasione sollevò un dibattito circa il ruolo ricoperto dai modelli familiari, dalle istituzioni, dai media e dall'opinione pubblica nella creazione del concetto stesso di "molestia sessuale", mostrando quanto le narrazioni e gli stereotipi di genere fossero in grado di intervenire quotidianamente sulla abilità interpretativa degli individui, inibendone l'empatia, con profonde ricadute sul piano del comportamento individuale e collettivo, in termini di capacità di azione/reazione dinanzi ad una palese situazione di asimmetria sociale<sup>2</sup>. La *sociologia teatrale* fa uso di questa tecnica impiegandola come una sorta di *fabbricazione benigna*: un *inganno realizzato per scopi scientifici* (Goffman 1974, trad. it. 2006, p. 131) che prevede il suo stesso disvelamento in fase finale, per fare scaturire una riflessione sul tema proposto sulla scena. Si dimostra uno strumento particolarmente efficace per raccogliere informazioni sui meccanismi di funzionamento del senso comune, ovvero per rilevare comportamenti, opinioni

2. Per un ulteriore approfondimento Pisciotta (2015).

e credenze attraverso “l’invenzione”, *ad hoc*, di circostanze di osservazione partecipante collettiva. In esse i *ricerc-attori* si rendono protagonisti dell’inesco di un evento imprevisto, per poi prendere nota di tutti gli accadimenti che si verificheranno come conseguenze alle loro azioni. Ogni membro del gruppo, infatti, contribuisce alla ricerca compilando griglie semistrutturate, redigendo diari di lavoro individuali e avvalendosi, lì dove possibile, di registrazioni audio-visive per costruire una più dettagliata analisi, *ex post*, sulla base della ricchezza dei dati raccolti. Abbinando così l’etnografia all’improvvisazione drammatica si realizzano esperimenti molto simili a quelli compiuti dalla scuola etnometodologica (Garfinkel 1967).

## 2. L’esperimento: “La violenza è violenza, però...”

*Preparazione.* Anche in “*La violenza è violenza, però...*”, come ne “*La molestia*” di Boal, il Teatro Invisibile è stato adoperato per esortare i partecipanti ad assumere maggiore consapevolezza dell’influenza esercitata dagli stereotipi di genere sulla percezione della violenza e, in particolar modo, di quella che si consuma all’interno di relazioni omosessuali. La storia ha inscenato i contenuti di una testimonianza raccolta durante i miei primi anni di ricerca, quando mi era stato chiesto di realizzare un intervento artistico di sensibilizzazione sul tema da parte delle associazioni LGBTQ+. Da quella intervista è stata, dunque, estrapolata la trama per l’improvvisazione:

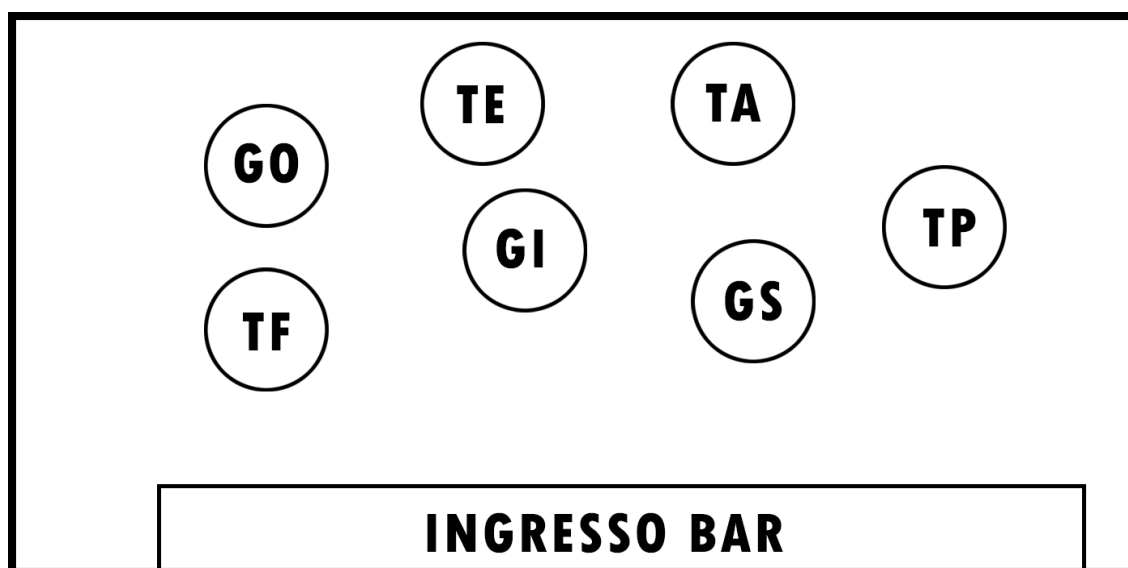
Tania e Gianna<sup>3</sup> sono una coppia omosessuale che sta insieme da più di un anno. Gianna, però, intrattiene anche un’altra relazione con il suo fidanzato, Andrea, al quale non riesce a rivelare del rapporto che ha con Tania. Inoltre, il buon legame che si è instaurato tra Andrea e la famiglia di Gianna, insieme alla paura di essere discriminata, di non essere accettata ma, soprattutto, di deludere sua madre e suo padre, sono i motivi che impediscono alla giovane donna di fare coming-out e di vivere serenamente la sua vita. Tania, al contrario, ha parlato da tempo ai genitori dei suoi sentimenti; ha un carattere reattivo, impulsivo e incline ad azioni violente. È molto gelosa della sua partner e non accetta la relazione tra Gianna e Andrea. Spesso minaccia la compagna di lasciarla e di rivelare tutto alla sua famiglia, qualora lei non decida di chiudere con il suo fidanzato. Il motivo scatenante della lite al bar è l’ennesimo rifiuto da parte di Gianna di trascorrere la serata insieme a Tania a causa di un impegno preso con Andrea. Come previsto dalla tecnica del Teatro invisibile, la scena si concluderà con un gesto plateale, in questo caso di violenza: uno schiaffo di Tania nei confronti di Gianna.

Come teatro di questa esercitazione etnografica è stato scelto, di comune accordo con gli studenti e le studentesse, l’esterno di uno dei bar più frequentati dell’Università che, peraltro, era già stato scelto, qualche settimana prima, come luogo di un’altra esercitazione. Durante i preparativi, i *ricerc-attori* sono stati suddivisi in gruppi funzionali allo svolgimento di compiti diversi: il gruppo di innesco (GI), costituito dalle due ragazze che hanno interpretato il ruolo della coppia omosessuale; il gruppo di stimolo o mantenimento (GS), formato dalle tre persone – me compresa – che si sono occupate di sollecitare il pubblico al dibattito; infine un terzo team di altre tre persone, aggiunto

3. Tutti i nomi presentati nell’esperimento sono nomi di fantasia.

appositamente rispetto al modello originale del TdO, ovvero, il gruppo di osservazione dissimulata (GO). A quest'ultimo è spettato il compito di osservare e annotare, da una posizione di non-intervento, quanto è accaduto nel corso dell'improvvisazione, per una restituzione "a caldo" dell'esperienza e per una ricostruzione del quadro delle interazioni avvenute sul posto. Per queste ragioni il GO è stato dotato di vari strumenti come griglie di osservazione semistrutturata, block notes per gli appunti e cellulari per eventuali riprese. Per ottenere dati ulteriori ho chiesto, inoltre, a tutti i membri del gruppo di lavoro di completare ciascuno il proprio diario e di rendicontare "a freddo", dalla propria posizione e in base al ruolo ricoperto, quest'ultima esperienza laboratoriale così da realizzare un confronto tra le varie prospettive.

*Azione scenica.* È il 13 aprile del 2022 e sono le ore 15.50 quando i gruppi iniziano, in momenti diversi, a fare il loro ingresso. Alle 16.20 tutti e tre si trovano in posizione per dare inizio all'improvvisazione. Gli spettatori, già presenti all'arrivo dei *ricerc-attori*, coprono in totale altri quattro tavoli, poi ribattezzati con i seguenti nomi: il Tavolo degli spettatori passivi (TP); il Tavolo degli spettatori attivi (TA); il Tavolo dei fuggitivi (TF); il Tavolo degli esitanti (TE), formatosi successivamente. La loro disposizione nello spazio è la seguente:



L'atmosfera è informale ed il vociare allegro dei clienti del bar e dei passanti genera un persistente brusio di sottofondo. Prima che Tania faccia ingresso sulla scena, un ragazzo si alza, momentaneamente, dal TA per avvicinarsi al GS in cerca di un accendino. Coglierà l'occasione anche per presentarsi in modo socievole e disinvolto: si chiama Marco e ricoprirà un ruolo principale all'interno degli eventi.

I presenti sembrano coinvolti nelle loro attività, al punto che l'arrivo di Tania ed i primi scambi di battute con l'altra attrice, Gianna, passano quasi inosservati. Le ragazze assumono modi sempre più esasperati così da attirare l'attenzione.

Qualcuno le guarda per un istante mostrando disapprovazione per il disturbo arrecato ai presenti ma si lascia, poi, riassorbire dalla conversazione nella quale è immerso. Man mano che i toni si scaldano e si fanno più accesi, con accuse ed offese, gli sguardi aumentano. Marco fissa con insistenza il tavolo del GI scegliendo, però, di non intervenire. La discussione va avanti per un po' fino a che Gianna si alza dal tavolo per andare via e, come concordato, Tania dà inizio alla cosiddetta "scena madre" afferrandola per un braccio e stratonandola per fermarla: "Non ho capito, vuoi stare con me e con lui? Con entrambi? Che gioco stai facendo? Glielo devi dire che ti piacciono le donne, hai capito? Basta, non ce la faccio più! Non ti sopporto più! Sei una vigliacca!" dice gridando, per poi colpirla con uno schiaffo e abbandonare la scena. In quel momento il brusio generale dei tavoli si interrompe ed un silenzio pesante cala sul piazzale: tutti si scambiano sguardi stupiti e allo stesso tempo complici, consapevoli di aver assistito a qualcosa di insolito, ma nessuno accorre per offrire sostegno alla povera Gianna che, intanto, è rimasta da sola<sup>4</sup>.

L'azione dei *ricerc-attori* interrompe la routine dei clienti del bar. La rottura del *frame*, o cornice di senso che ospita l'interazione e determina le norme comportamentali da mantenere al suo interno, solitamente produce come conseguenza immediata un disorientamento generale, una circostanza in cui spesso non si ha la prontezza di decidere le proprie azioni. Ma come in tutti i casi in cui intervengono fattori dirompenti o discrepanze a turbare la quotidianità, anche nel Teatro invisibile, dopo l'iniziale smarrimento, si verifica un aumento del grado di coinvolgimento delle persone (Goffman 1974, trad. it 2006, p. 373). Quest'ultimo può manifestarsi in modi diversi, che vanno dall'azione diretta intrapresa per contribuire alla risoluzione del problema, a forme di discussione e dibattito che vengono a crearsi intorno ai fatti, oppure sfociare in reazioni emotive di rifiuto e paralisi come la fuga o l'immobilità. Da questo punto di vista, come si vedrà a breve, l'esperimento è particolarmente esaustivo rispetto ai *pattern* comportamentali proposti dalla letteratura per l'analisi di casi simili (Garfinkel 1963, trad. it. 2005).

Nessuno si muove, nessuno soccorre Gianna che si siede sul marciapiedi e inizia a piangere. Trascorrono i minuti – il GO ne ha contati 3 – e non accade nulla. L'unica ad avvicinarsi, di lì a poco, è una delle cameriere del locale che ha visto cosa è accaduto e, rivolgendosi a Gianna le chiede se ha bisogno del bagno o di un bicchiere d'acqua invitandola, inoltre, ad entrare all'interno del bar per sfuggire agli occhi indiscreti della gente. Commentando l'avvenimento, suggerisce alla nostra attrice di prendere provvedimenti legali nei confronti di Tania e di denunciarla alla polizia. Gianna però preferisce restare all'esterno nell'attesa di essere soccorsa e confortata da qualcuno dei clienti, ma nessuno si alza dal proprio posto. Dopo qualche minuto ancora, la coordinatrice dell'esperimento decide di intervenire con un *input*, ovvero di offrirle aiuto e supporto, invitandola ad accomodarsi al tavolo occupato dal GS. È in questo momento che "i fuggitivi" (TF) abbandonano il locale con una certa fretta. È sembrato, infatti, che non volessero essere coinvolti negli sviluppi della vicenda. Intanto, un tavolo vuoto viene ora occupato da un trio di ragazzi (TE) che si interessa immediatamente allo scompiglio chiedendone le ragioni e informandosi presso l'amico di Marco (TA) senza mai, però, rivolgersi direttamente a Gianna. Uno dei nuovi arrivati commenta mestamente in questo modo con gli amici seduti accanto a lui: "È difficile dire di essere omosessuali". [...] Al Tavolo degli spettatori passivi (TP), il ragazzo dice alla cameriera che li sta servendo (la stessa che si era proposta di aiutare Gianna): "È come guardare la televisione!". La frase sembra ambigua, potrebbe essere riferita allo scompiglio generato dalla circostanza piuttosto che

4. L'intero brano proposto in queste pagine è stato elaborato unendo varie annotazioni, "a caldo" e "a freddo", estrapolate dai diari etnografici degli studenti e delle studentesse che hanno partecipato all'esperimento.

ai suoi contenuti, tuttavia chi la ha proferita ha scelto di limitarsi ad osservare anziché agire direttamente. Anche l'amica che siede al suo fianco appare chiaramente a disagio: abbassa lo sguardo e cerca di cambiare discorso: "Vabbè, comunque... stavamo dicendo?".

I tentativi di *normalizzazione* o ripristino della situazione iniziale, come reazione allo *shock* cognitivo, sono diffusi atteggiamenti di auto-rassicurazione che si manifestano dinanzi alla rottura del *frame* (Goffman 1974). Si tratta di reazioni sociali spontanee che, al pari di altre, costituiscono uno sforzo di inglobamento della discrepanza nella *routine* dominata dalle norme del senso comune. L'ancoraggio alla vecchia definizione della situazione, con le sue certezze e consuetudini, non può generare, difatti, un cambiamento di ruolo del soggetto, per cui porta al ristabilimento dell'ordine. È quanto è probabile che sia accaduto al Tavolo degli spettatori passivi (TP) i quali, per quanto infastiditi dal gesto di violenza, non gli hanno attribuito la rilevanza di un atto avvenuto al di fuori della "normalità". Lo schiaffo è stato interpretato come l'epilogo drammatico di un "normale" litigio tra affetti. Ciò dimostra, come nel caso di Boal, quanto la violenza, in molte delle sue forme, sia non solo tollerata ma normalizzata, una normalizzazione che, sappiamo, costituisce un ulteriore incoraggiamento nei confronti di chi la esercita.

A questo punto, Marco abbandona il proprio tavolo per unirsi a Gianna (che siede ancora al tavolo del GS), e parlarle: "*Stai bene? Ho visto che ti ha colpita. È stato per un ragazzo? Ho sentito che c'era un ragazzo di mezzo*". Marco suppone (o finge di supporre per farsi spiegare bene la situazione) che le ragazze siano rivali in amore. Ma Gianna spiega che la lite è avvenuta perchè lei non ha il coraggio di dire al suo fidanzato di essere lesbica e di averlo tradito con Tania. A questo punto, tentando di normalizzare la propria reazione, dopo un ulteriore momento di disorientamento dovuto alle parole dell'attrice, Marco risponde: "Figurati, io ho un cugino omosessuale, quindi non giudicherei mai. Io poi sono contro ogni forma di violenza – pausa - 'ste cose nel 2022 non dovrebbero proprio esistere – pausa – poi fra donne - ancora pausa – fra donne è più brutto!". Poco dopo aver espresso questo concetto, Marco propone a Gianna di telefonare a Tania per invitarla a tornare sul posto. Temendo, infatti, che quest'ultima possa aggredire nuovamente la fidanzata non appena si ritroverà da sola, si propone come mediatore del conflitto.

L'intervento di Marco che, sottolineiamo, si concretizza solo sul piano della conversazione in quanto, come gli altri, non si è adoperato per soccorrere Gianna nell'immediato, è un esempio di come la transizione culturale in atto, volta al superamento della rigidità imposta dagli stereotipi di genere del modello patriarcale, incontri ancora, nel suo portarsi a compimento, le resistenze di un radicato senso comune, in cui la figura maschile è preponderante (come si deduce dall'espressione: "ho sentito che c'era un ragazzo di mezzo") e in cui la violenza è percepita come un fatto privato e non come un problema sociale. Se da un lato, i nuovi modelli educativi puntano sempre di più al perseguimento di una pedagogia dell'empatia e delle differenze (Bellingreri 2005) per favorire la prosocialità attraverso l'educazione alla gentilezza, all'inclusione, al sostegno e al rispetto reciproco,

dall'altro, vecchi paradigmi interpretativi della realtà continuano ad alimentare forme di pregiudizio e discriminazione. Affermazioni come quella di Marco: "Io sono contro ogni forma di violenza [...] poi tra donne è più brutto" riflettono palesemente questo conflitto. Dietro la disapprovazione della violenza, ritenuta anche sul piano del dibattito pubblico lesiva dell'integrità dell'altro (chiunque esso sia) e da condannare in qualunque circostanza, si cela un'opinione rigidamente precostituita e generalizzata che opera a livello inconscio e che è stata, evidentemente, acquisita sulla base di un'esperienza diretta nel contesto di appartenenza del soggetto. Tuttavia, il tentativo di incorniciare l'evento inatteso e spiazzante, con tutte le contraddizioni che come abbiamo visto esso porta con sé, in un nuovo contesto di senso, può portare ad una risposta originale e creativa in termini di comportamento. La creatività degli individui rappresenta infatti quella parte *strutturante* dell'*habitus* che consente la sperimentazione di azioni individuali capaci di portare a soluzioni innovative (Bourdieu 1972, trad. it. 2003, pp. 206-207). Nel suo proporsi come mediatore e nel suggerire a Gianna di richiamare Tania, Marco sta attuando un tentativo di risoluzione del conflitto proponendo l'adozione di nuove regole per guidare l'interazione (cfr. Garfinkel 1963).

Per le sue caratteristiche, questo tipo di intervento performativo si rivela particolarmente efficace per creare specifiche occasioni di osservazione attraverso cui rilevare comportamenti, credenze, opinioni che riguardano argomenti ancora poco studiati; per favorire momenti collettivi di riflessione, confronto e dibattito; per decostruire narrazioni alimentate da pregiudizi e da stereotipi e costituisce, infine, un ottimo strumento per introdurre studenti e studentesse, in modo semplice ed efficace, ai concetti chiave del pensiero sociologico - e in particolar modo, alla teoria dell'incorniciamento della realtà di Erving Goffman.

## Conclusioni

Sebbene altre scienze come la psicologia e la pedagogia facciano, da tempo, ampio uso di numerose tecniche prese in prestito dal mondo del teatro, la sociologia è la disciplina che, finora, se ne è servita meno per raggiungere i propri scopi. Ciò, probabilmente, è dovuto – specialmente in Italia – ad alcune forme di resistenza nei confronti dei metodi creativi ritenuti, spesse volte, privi di rigore scientifico. In questo contesto, la *sociologia teatrale* può costituire una possibilità tra le tante vie perseguibili. A darne testimonianza sono gli interventi, le ricerche, le attività di formazione e le sperimentazioni sul campo, condotte insieme all'associazione Emergenti Visioni – Centro Studi di Sociologia Teatrale, alla quale si è dato vita nel 2014. In queste esperienze, il teatro non si sostituisce ai classici metodi di indagine ma li supporta e li accompagna, diventando una sorta di laboratorio per le scienze sociali, allontanando così la preoccupazione che si possa sfociare in tendenze eccessivamente "teatralizzanti" (Meldolesi 1986).

## Bibliografia

- Bellingreri A. (2005) *Per una pedagogia dell'empatia*, Milano: Vita e Pensiero.
- Boal A. (1975) *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; trad.it. (2011), *Il teatro degli oppressi. Teoria e tecnica del teatro*, Molfetta: Edizioni La Meridiana.
- Boal A. (1980) *Théâtre de l'opprimé*, Paris: Maspero, trad. it. (2009) *Il poliziotto e la maschera*, Molfetta: Edizioni La Meridiana.
- Bourdieu P. (1972) *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Genève: Droz, trad. it., *Per una teoria della pratica con tre studi di etnologia cabila*, trad. it. (2003) Milano: Raffaello Cortina, pp. 206-207.
- Garfinkel H. (1963) *A conception of, and Experiment with, "Trust" as a condition of stable actions*; in O.J. Harvey (a cura di), *Motivation and Social Interaction*, New York: Ronald Press, pp. 187-238, trad. it. a cura di M. Pendenza (2004), *La fiducia. Una risorsa per coordinare l'interazione*, Roma: Armando Editore.
- Garfinkel H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Goffman E. (1974) *Frame Analysis, An essay on the organization of Experience*, Northeastern University Press, trad. it. (2006), *Frame Analysis. L'organizzazione dell'esperienza*, Roma: Armando Editore.
- Gurvitch G. (1956) "Sociologie du théâtre", *Les lettres nouvelle*, IV, 35, février, pp. 196-210, trad. it. a cura di M. Serino (2011), *Sociologia del teatro*, Calimera: Kurumuny.
- Meldolesi C. (1986) "Ai confini del teatro e della sociologia", in *Teatro e Storia*, 1, pp. 77-151.
- Moreno J.L. (1947) *The Theatre of Spontaneity*, New York: Beacon House, trad. it (1980) *Il Teatro della spontaneità*, Firenze: Nuova Guaraldi Editrice.
- Pisciotta A. (2015) "Verso una etnometodologia teatrale: il Playback Theatre e il Teatro dell'Oppresso, forme attive di storytelling per lo studio di neet e drop-out contro la dispersione scolastica", in F. Batini e S. Giusti (a cura di), *Le storie siamo noi. V Convegno biennale sull'Orientamento Narrativo*, Lecce: Pensa Multimedia Editore, pp. 124-133.
- Pisciotta A. (2016) "Sul rapporto tra Sociologia, teatro e società. Elementi per una etnometodologia teatrale: il Teatro dell'Oppresso", in *Cambio. Rivista sulle trasformazioni sociali*, IV, 11, pp. 65-76.
- Pisciotta A. (2017) "Il teatro come strumento di disvelamento delle costruzioni sociali", *Quaderni di teoria Sociale*, 2, pp. 173-191.
- Pitruzzella S. (2004) *Manuale di teatro creativo. 200 tecniche drammatiche da utilizzare in terapia, educazione e teatro sociale*, Milano: Franco Angeli.





# SPAZIO, LUOGO E MOBILITÀ: SPERIMENTARE UNA DIDATTICA CREATIVA CON LO SMARTPHONE

**Chiara Rabbiosi**  
Università di Padova

## Introduzione

Alcuni recenti dibattiti nell'ambito delle sperimentazioni di didattica geografica (Brown 2020; Dando e Chadwick 2014; Varró e Van Gorp 2021) hanno suggerito che il video-making possa essere utile per implementare una specifica pedagogia incorporata. Ho avuto l'opportunità di sperimentare questa proposta in quanto docente di un insegnamento dedicato ad approfondire le dinamiche sociali e spaziali della mobilità, nel solco tracciato da alcuni sociologi e geografi<sup>1</sup> a partire dalla seconda metà degli anni 2000 (Adey 2010; Cresswell 2006; Hannam, Sheller e Urry 2006; Kaufmann, Bergman e Joye 2004; Sheller e Urry 2006). Nell'ambito della cosiddetta "svolta della mobilità" è stato non solo sostenuto che questa dimensione contraddistingua la società contemporanea e che stimoli un vero e proprio nuovo "paradigma" nelle scienze sociali (Sheller e Urry 2006), ma anche la necessità di utilizzare metodi di ricerca "mobili" che consentano di "muoversi con" i soggetti o gli oggetti indagati (Büscher e Urry 2009; Büscher, Urry e Witchger 2011). Successivamente è stato ritenuto che qualsiasi metodo in grado di cogliere la variegata gamma di pratiche cinestetiche e propriocettive, di sensazioni ed esperienze che emergono attraverso movimenti incarnati associati a particolari relazioni culturali, spaziali e artistiche, possa essere considerato coerente con l'epistemologia dei *mobilities studies* (Merriman e Pearce 2017). È in questo contesto che, all'interno di questo contributo, sarà esplorato come il video-making possa essere utilizzato non solo come metodologia di ricerca creativa, ma anche come pedagogia in grado di stimolare delle forme di apprendimento attivo e critico.

Nella prossima sezione presenterò alcune recenti riflessioni su *mobile learning* e video-making e successivamente presenterò l'esperienza

1. Al fine di rendere il linguaggio veicolato da questo testo il più inclusivo possibile, ho utilizzato la schwa plurale (3) dove appropriato. Ho usato i pronomi maschili e femminili quando conoscevo i generi in cui le persone nominate si identificano. Ho utilizzato la parola 'studente' come inclusiva di femminile e maschile in linea con la scelta adottata dal collettivo feminoska per la traduzione di hooks (2022).

didattica e pedagogica che ho sviluppato all'interno di un insegnamento dedicato alla comprensione delle dinamiche socio-spaziali associate a mobilità e movimento, di cui sono docente da alcuni anni.

## 1. Il video-making come metodologia mobile

Nell'ultimo decennio, il video-making ha acquisito un nuovo ruolo nelle scienze umanistiche e sociali, spingendo a considerare i prodotti filmici nella dimensione incorporata che li identifica (Ernwein 2022; Jacobs 2016b; Salimbeni 2022a). A questo proposito, si può notare che coloro che si ispirano all'approccio delle mobilità sono stati in prima linea nell'utilizzo del video-making come tecnica per catturare la dimensione "non" o "più che" rappresentazionale<sup>2</sup> dello strumento audiovisivo (Boccaletti 2021), in particolare al fine di studiare il modo con cui i corpi in movimento diventano tutt'uno con lo spazio attraverso una serie di relazioni sociali e materiali (Spinney 2011; Vannini 2017). La capacità del video-making di evocare e trasmettere il flusso cinestetico delle attività quotidiane in maniera immediata ha portato all'affermazione di epistemologie incorporate e mobili (Ernwein 2022; Lorimer 2010; Simpson 2011).

La svolta delle mobilità si è fatta portavoce di nuove ontologie ed epistemologie nella ricerca sociale (Sheller e Urry 2006), nonché di metodologie coerenti con esse (Büscher e Urry 2009; Merriman e Pearce 2017). Queste non possono che richiedere anche specifiche pedagogie. Con questo riferimento, Cresswell e Dixon (2002) hanno inizialmente considerato l'analisi filmica come strumento per sviluppare una pedagogia "impegnata" (*engaged*) a cogliere criticamente il nesso tra mobilità e identità, poiché gli strumenti audiovisivi sono "processi sociali che costruiscono e decostruiscono continuamente il mondo come lo conosciamo" (p. 3)<sup>3</sup>. Eppure appare chiaro che l'approccio qui proposto è ancora basato sul "consumo" di materiale audiovisivo "disincorporato". Spostandosi verso un approccio "più che rappresentazionale", Alice Salimbeni (2022a, 2022b) ha recentemente identificato il video-making come una pratica di costruzione di una relazione con il contesto sociale e spaziale in cui le persone "fanno dei film". A questo proposito sarà bene ricordare che una ripresa video può essere utilizzata per prendere "note visuali" durante una ricerca sul campo (Loi & Salimbeni 2023), mentre "fare film" richiede una accurata costruzione di significati espressi attraverso il linguaggio audiovisuale, che sono il risultato di una attenta pianificazione in più fasi. Queste fasi, oltre al momento delle riprese, includono la scrittura di una sceneggiatura, una riflessione sul tipo di riprese, sull'uso di suoni e di atmosfere, il montaggio finale e la post-produzione (Jacobs 2016a) – solo per citarne alcune. Sia prendere note visuali che fare dei film sono tanto pratiche dello sguardo (Crang 2003; Kindon 2003) quanto pratiche più ampiamente multisensoriali e multimodali, rivolte a fare sperimentazioni con lo spazio che ci circonda (Jacobs 2016b). Inoltre, filmare è una pratica di "stare con" gli altri, attori o attanti, i loro

2. Nell'ambito di questo studio, e senza entrare nel dettaglio, il riferimento alla "teoria non rappresentazionale" (Thrift 2003; 2008) e "più che rappresentazionale" (Lorimer 2005) rimanda ad un approccio meno focalizzato sulla dimensione testuale delle rappresentazioni (della società, dello spazio, della mobilità) a cui un prodotto audiovisivo può rimandare, e più attento, invece, all'imbricamento di un ampio spettro di dimensioni – materiali, incorporate, spaziali, narrative, sensoriali – che scaturiscono intorno a questo tipo di prodotto.

3. Le traduzioni dall'inglese sono sempre mie.

corpi e le loro materialità, compresa la telecamera (Salimbeni 2022a). Per le finalità di questo contributo, sarà bene aggiungere che fare riprese video significa anche “muoversi con” altri corpi, altri oggetti, paesaggi e sguardi, mediati dall’obbiettivo dell’oggetto che si usa per filmare. Con questi altri corpi, e attraverso di essi, si fa esperienza della mobilità, delle sue frizioni e dell’immobilità.

Se la mobilità può essere pensata come un intreccio socialmente e spazialmente situato di movimento, rappresentazione e pratica (Cresswell 2010), il video-making può essere utile come meccanismo per capire come le mobilità che esso incorpora siano articolate in modi particolari per riprodurre e/o sfidare le relazioni sociali. Ad esempio, riflettere su ciò che un corpo con una telecamera può filmare dipende dal contesto sociale e spaziale in cui quel corpo è immerso mentre filma e dalla capacità di agire socialmente che ha in quel contesto. Salimbeni (2022) osserva che l’*agency* sociale e materiale è diversificata e gerarchica, attingendo alle diverse geometrie del potere che sono guidate dalle intersezioni di genere, classe sociale, orientamento sessuale o dal colore della pelle del soggetto che filma. La sperimentazione dell’uso del video-making nel contesto dell’insegnamento delle discipline umanistiche e sociali è in corso da alcuni anni<sup>4</sup>. In questa sede, ci interessa sostenere che questo tipo di sperimentazione non solo di ricerca ma anche di didattica, può facilmente supportare forme di apprendimento attivo. L’introduzione di compiti che richiedono l’elaborazione di prodotti audiovisivi (accanto o in sostituzione a compiti più tradizionali che si esprimono nella forma orale o scritta) costringe chi studia a considerare in maniera più diretta, pratica e incorporata il legame tra concetti teorici e il loro prendere forma negli spazi della quotidianità. Per produrre un film è necessario analizzare e sintetizzare informazioni raccolte in prima persona o presenti in una serie ormai sterminata di archivi (si pensi a YouTube) e questo incoraggia gli e le studenti a riflettere sui propri interessi e sulle proprie esperienze (Dando e Chadwick 2014). Inoltre, cimentarsi con il video-making può spingere a riflettere sulla *media literacy* contemporanea, spesso inconsapevole, e migliorare un tipo di alfabetizzazione comunicativa di massima importanza dal momento che i video, oggi, tendono a superare il testo come forma di comunicazione privilegiata (Jacobs 2016a).

## 2. Video-making come *mobile learning*

Il termine *mobile learning* è utilizzato per indicare tutte quelle forme di apprendimento supportate da tecnologie che si prestano ad essere usate “in movimento”, quali computer portatili, tablet, strumenti dotati di sensori digitali e GPS, ma anche i più semplici registratori audio e video (Jarvis, Tate, Dickie e Brown 2016). La maggior parte di questi strumenti oggi è disponibile combinata in un unico dispositivo altamente “portabile” e quotidiano: lo smartphone. Gli smartphone sono dispositivi mobili miniaturizzati (Elliott e Urry 2013) che ci consentono

4 . Si veda, ad esempio, l’esperienza del laboratorio Visual Research Methods condotto da Annalisa Frisina presso l’Università di Padova e che si è tradotta nel video partecipativo realizzato con studenti *DECOLONIZZARE LA CITTÀ* (Frisina, Ghebremariam, e Frisina, 2021).

di accedere a un flusso continuo di filmati e che rendono il video-making una pratica economica e ordinaria, anche se potenzialmente disomogenea (non tutti possono avere uno smartphone, e non tutti gli smartphone consentono la stessa qualità di registrazione o di editing). Così, gli smartphone stanno alimentando l'integrazione degli strumenti audiovisivi nel modo con cui le persone oggi comprendono e sperimentano il loro mondo vissuto, con cui spazializzano le loro "vite mobili", e con cui esprimono sentimenti e affetti, ricordi, desideri, sogni e ansie.

A partire da queste considerazioni nel 2020 ho deciso di introdurre nel mio insegnamento dedicato ai *mobilities studies* un esame finale che includeva la produzione di un video individuale di tre minuti. L'insegnamento *Space, Place and Mobility* si iscrive nel solco tracciato dalla svolta delle mobilità nelle scienze sociali (Cresswell 2006, 2010; Hannam 2008; Kaufmann, Bergman<sup>3</sup> e Joye 2004; Sheller e Urry 2006) e, pur essendo inserito nel catalogo dei corsi di geografia economica e politica, incoraggia un approccio interdisciplinare. L'insegnamento è parte dell'offerta di due diversi corsi di laurea magistrale, uno in *Local Development* e l'altro in *Mobility Studies*. Il primo è un programma di studi "orientato alla pratica" e fortemente radicato nelle scienze sociali (formalmente appartenente alla classe in Scienze per la cooperazione allo sviluppo), mentre il secondo si iscrive nel curriculum più umanistico di Scienze storiche. Si tratta di un insegnamento interamente impartito in inglese e il grado di internazionalizzazione è molto elevato. Negli ultimi tre anni è stato frequentato da studenti provenienti da circa 35 paesi diversi, soprattutto extra-europei. La classe è nel complesso multiculturale e socialmente diversificata in termini di identificazione etnica e di genere.

Quando ho deciso di introdurre un esame diverso dal solito nell'ambito delle discipline di riferimento e basato sul video-making mi è parso evidente che questa richiesta non doveva limitarsi ad una questione tecnica o tecnologica, ma che dovesse inserirsi in una più ampia pratica rivolta alla sperimentazione di metodi e di conoscenze coerenti con le ontologie, le epistemologie e le metodologie suggerite dalla svolta delle mobilità. Il mio intento era anche quello di utilizzare il video-making per adottare un approccio specifico all'apprendimento trasformativo in linea con quanto suggerito dalla pedagogia critica (Steinberg e Down 2020). Poiché non avevo particolare esperienza con il video-making, ero anche consapevole di non poter raggiungere questo obiettivo da sola. Pertanto, ho ingaggiato una video-maker professionista – Giovanna Volpi<sup>5</sup> – che è anche un'educatrice (e un'insegnante di yoga!), e una ricercatrice (all'epoca dottoranda) – Alice Salimbeni – che ha una lunga esperienza di pratica di ricerca e di riflessione critica intorno alle geografie filmiche in prospettiva femminista (si vedano Loi e Salimbeni 2023; Salimbeni 2022a, 2022b). Queste due persone hanno accompagnato *Space, Place and Mobility* in un percorso di apprendimento tanto tecnico quanto intellettuale, forgiando un *videolab*

5. <https://fmpeople.fondazioneemilano.eu/diplomati/volpi-giovanna-27637> (ultimo accesso del 12/06/2023).

orientato a sviluppare il video-making come forma di apprendimento ‘mobile’ che coincidesse anche con la sperimentazione dell’educazione come ‘pratica di libertà’ (hooks, 2022).

### **3. Le fasi del *videolab***

Sebbene le modalità siano leggermente cambiate ogni anno dal 2020 ad oggi, il *videolab* che è stato realizzato nell’ambito di *Space, Place and Mobility* può essere riassunto in tre fasi didattico-pedagogiche principali.

#### **3.1 Sperimentare il video-making come “metodo mobile”**

Per prima cosa, per familiarizzare le e gli studenti con i principi cardine della cosiddetta svolta delle mobilità nelle scienze umanistiche e sociali, ho chiesto loro di fare una “passeggiata autoriflessiva”. Camminare è sia un oggetto della mobilità sia un metodo di ricerca che può anche essere inteso come metodo creativo per fare ricerca “con il corpo e lo spazio” (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021, pp. 137-177). A differenza della vulgata comune, camminare non è una pratica necessariamente conviviale, automaticamente incorporata, inclusiva e depoliticizzata (Springgay e Truman 2019). Di conseguenza, è stata considerata come una pratica connotata da identificazione di genere e sessualità, identificazione etnica e disabilità, in linea con una pedagogia critica e femminista (hooks 2022). Gli studenti hanno avuto una settimana di tempo per realizzare una camminata da utilizzare per indagare un argomento a loro scelta, da restituire alla classe attraverso un supporto audiovisivo. Questo esercizio era mirato a entrare nella sfera della mobilità secondo un approccio critico e, insieme, a verificare la capacità degli studenti di esprimersi attraverso immagini e suoni.

#### **3.2 Esplorare i significati personali delle mobilità**

La seconda fase è consistita nel chiedere alle e agli studenti di esplorare le proprie interpretazioni della mobilità attraverso brevi *clip* prodotte in piccoli gruppi nelle quali dovevano rispondere alla domanda: “Che cos’è la mobilità per te?” oppure, a scelta, “Come si collega la mobilità al tuo campo di studi?”. In questa fase, le e gli studenti sono stati incentivati a uscire dalla classe e a immergersi nella socio-materialità della città al fine di riflettere su come le loro mobilità e i significati che attribuivano alla mobilità fossero “incontrati” sul campo. Questo ha portato le e gli studenti a incorporare nelle loro performance “cinematografiche” i propri significati metaforici della mobilità e i concetti appresi in classe.

#### **3.3 Comporre una narrazione sulla mobilità**

Dopo aver ottenuto l’autorizzazione a utilizzarle in classe e, eventualmente, in pubblico, le *clip* raccolte nella fase due sono state condivise collettivamente utilizzando uno strumento digitale collaborativo per garantire un apprendimento collettivo. Dopo aver visto

6. Il *videolab* è stato possibile grazie anche al finanziamento ottenuto attraverso il progetto di miglioramento della didattica Nova Didaxis del Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell’Antichità dell’Università di Padova.

tutti i filmati insieme, le e gli studenti hanno lavorato di nuovo in gruppo per proporre diverse sequenze di montaggio che avrebbero espresso una narrazione della mobilità<sup>7</sup>. Lavorando sulla giustapposizione di clip, suoni, elementi grafici, effetti aggiunti successivamente, la fase del montaggio può stimolare ulteriormente forme di analisi creativa (Jacobs 2016b).

#### 4. Alcuni risultati

Il processo in tre fasi del *videolab* ha mirato a stimolare nelle e negli studenti le competenze intellettuali e tecniche per presentare il loro compito finale per l'insegnamento *Space, Place and Mobility*, consistente in una tesina in forma scritta abbinata a un cortometraggio di tre minuti. Questo prodotto audiovisivo doveva essere prodotto in maniera indipendente, individualmente o con un partner per quanto io e Giovanna, la video-maker che mi ha supportata, rimanessimo sempre a disposizione per feedback e indicazioni.

I risultati nel corso dei tre anni sono stati diversi. Alcuni studenti hanno utilizzato il video-making come un modo per condurre una ricerca sul campo, cioè montando materiali originali che avevano girato con lo scopo specifico di indagare la mobilità, mentre altri hanno utilizzato ampiamente materiali audiovisivi preesistenti per accompagnare la loro esplorazione dei temi della mobilità. Un esempio del primo tipo è quello di una studente che ha deciso di analizzare le mobilità ineguali dello spazio urbano emergenti dall'intersezione di infrastrutture, movimenti del corpo e "politica del movimento" (*kinopolitics*, nei suoi termini) nella propria città. Il video è stato utilizzato per documentare un'esplorazione urbana fatta a piedi, ma spingendo un passeggino per bambini. Focalizzandosi sugli aspetti sensoriali emergenti quali il rumore delle ruote che con difficoltà si spostavano su un marciapiede dissestato, o l'oscillazione visuale della ripresa provocata da salite, discese e ostacoli di vario tipo, il video-making è stato utilizzato non solo per comunicare la ricerca fatta, ma anche per fare emergere aspetti della mobilità altrimenti poco evidenti. Se questo cortometraggio si avvicinava più alla forma del documentario, altri studenti hanno invece utilizzato la video-intervista, assemblando in maniera comunicativa il materiale empirico usato nel saggio finale e raccolto attraverso una metodologia più canonica. Molto originale il film di una studente che ha prodotto una narrazione "per oggetti" al fine di raccontare il suo viaggio dalla Cina all'Italia durante la pandemia globale da Covid-19. Spostando l'inquadratura da un biglietto aereo all'esito di un test per la rilevazione della positività al virus, ad una mascherina protettiva, ad una valigia, e utilizzando un *voice over* per narrare il proprio viaggio, la studente è riuscita a dimostrare efficacemente l'interazione di mobilità umana, oggetti, infrastrutture e di una serie di altri aspetti che possono favorire o impedire il movimento in specifiche condizioni.

7. Alcuni di queste 'narrazioni' sono pubblicate sul sito: <https://www.mobilityandhumanities.it/2022/02/02/active-learning-goes-mobile-2021/> (ultimo accesso del 12/06/2023).

La maggior parte delle e degli studenti ha scelto di rielaborare materiale d'archivio editando clip e suoni provenienti da diverse risorse già presenti online. In effetti, durante il questionario di valutazione del *videolab*, molti hanno sottolineato che non avevano familiarità con le tecniche di video-making e che questo aveva portato a provare un certo stress nel completare il compito richiesto: “La mia prima reazione è stata... shock!”. Tuttavia, è emerso che l'esperienza è stata complessivamente positiva: “Ero confusa [*da ciò che ci è stato chiesto di fare*], ma insieme alla confusione provavo anche della curiosità, e alla fine è stato tutto molto stimolante”. Alcuni studenti hanno sottolineato propriamente l'efficacia del video-making come “pedagogia della mobilità”; ad esempio: “L'aggiunta di video a questo corso è stata davvero efficace per me come modo per imparare i concetti della mobilità che erano abbastanza nuovi per il mio vocabolario. Mi ha dato una spiegazione visiva delle cose che dovevo capire”.

### Conclusioni

In questo contributo ho declinato le metodologie creative verso uno scopo didattico, presentando l'uso del video-making per l'apprendimento attivo delle riflessioni proposte dai *mobilities studies*. Una pedagogia basata sul nesso tra rappresentazioni filmiche e mobilità era già stata proposta da Cresswell e Dixon (2002), ma – mutuando una serie di riflessioni provenienti dalle più attuali “geografie filmiche” (Boccaletti 2021; Loi e Salimbeni 2023; Salimbeni 2022a) – mi sono spostata verso un'accezione ‘più che rappresentazionale’ del fare film e ho cercato di dimostrare che è in questa prospettiva che le potenzialità del video-making come pedagogia della mobilità si fanno più evidenti e creative. E tuttavia, per concludere, faccio un *detour* di prospettiva. Infatti, e come già citato, uno dei contributi più significativi nei cosiddetti studi delle mobilità proviene da Tim Cresswell che ha sollecitato l'analisi congiunta di rappresentazioni, pratiche e movimenti con cui la mobilità si realizza attraverso relazioni sociali e spaziali che esprimono delle forme di “potere” (Cresswell 2010). I cortometraggi prodotti dalle e dagli studenti di *Space, Place and Mobility* potrebbero allora essere analizzati propriamente in questa prospettiva, al fine di comprendere quanto, a loro volta, siano imbricati in questa intersezione.

## Bibliografia

- Adey P. (2010) *Mobility*, London; New York: Routledge.
- Boccaletti S. (2021) "Geografie mobili. Uno sguardo alle esperienze di filmic geography", *Semestrare di studi e ricerche di geografia*, XXXIII, 1, pp. 29-34.
- Brown A. (2020) "Connecting with a place through making a video", *Geography*, 105, 1, pp. 26-33.
- Büscher M., J. Urry (2009) "Mobile methods and the empirical", *European Journal of Social Theory*, 12, 1, pp. 99-116.
- Büscher M., J. Urry, K. Witchger (a cura di) (2011) *Mobile methods*, Abingdon, Oxon; New York: Routledge.
- Crang M. (2003) "Qualitative methods: Touchy, feely, look-see?", *Progress in Human Geography*, 27, 4, pp. 494-504.
- Cresswell T. (2006) *On the move: Mobility in the modern Western world*, New York: Routledge.
- Cresswell T. (2010) "Towards a politics of mobility", *Environment and Planning D: Society and Space*, 28, 1, pp. 17-31.
- Cresswell T., D. Dixon (a cura di) (2002) *Engaging film: Geographies of mobility and identity*, Lanham, Md: Rowman & Littlefield.
- Dando C. E., J. J. Chadwick (2014) "Enhancing geographic learning and literacy through filmmaking", *Journal of Geography*, 113, 2, pp. 78-84.
- Elliott A., J. Urry (2013) *Vite mobili*, Bologna: Il mulino.
- Ernwein M. (2022) "Filmic geographies: Audio-visual, embodied-material", *Social & Cultural Geography*, 23, 6, pp. 779-796.
- Frisina A., T. Ghebremariam, S. Frisina (2021) "Decolonize your eyes, Padova. Pratiche visuali di decolonizzazione della città", *Roots&Routes-Research on Visual Cultures*, <https://www.roots-routes.org/decolonize-your-eyes-padova-pratiche-visuali-di-decolonizzazione-della-citta-di-annalisa-frisina-mackda-ghebremariam-tesfau-e-salvatore-frisina/>
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale: Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il mulino.
- Hannam K. (2008) "Tourism geographies, tourist studies and the turn towards mobilities", *Geography Compass*, 2, 1, pp. 127-139.
- Hannam K., M. Sheller, J. Urry (2006) "Editorial: Mobilities, immobilities and moorings", *Mobilities*, 1, 1, pp. 1-22.
- hooks B. (2022) *Insegnare comunità: Una pedagogia della speranza*, Roma: Meltemi.
- Jacobs J. (2016a) "Filmic geographies: The rise of digital film as a research method and output", *Area*, 48, 4, pp. 452-454.
- Jacobs J. (2016b) "Visualising the visceral: Using film to research the ineffable", *Area*, 48, 4, 480-487.
- Jarvis C., N. Tate, J. Dickie, G. Brown (2016) "Mobile learning in a human geography field course", *Journal of Geography*, 115, 2, pp. 61-71.
- Kaufmann V., M. M. Bergman, D. Joye (2004) "Motility: Mobility as capital", *International Journal of Urban and Regional Research*, 28, 4, pp. 745-756.
- Kindon S. (2003) "Participatory video in geographic research: A feminist practice of looking?", *Area*, 35, 2, pp. 142-153.
- Loi M., A. Salimbeni (2023) "Esercizi di improvvisazione: Un'auto-etnografia nomade delle periferie intorno alla SS 554", in T. Rossetto, G. Peterle e C. Gallanti (a cura di), *Idee, testi, rappresentazioni. Pensare, raccontare, immaginare il movimento*, Padova: CLEUP, pp. 154-160.
- Lorimer H. (2005) "Cultural geography: The busyness of being 'more-than-representational'", *Progress in Human Geography*, 29, 1, pp. 83-94.
- Lorimer J. (2010) "Moving image methodologies for more-than-human geographies", *Cultural Geographies*, 17, 2, pp. 237-258.
- Merriman P., L. Pearce (2017) "Mobility and the humanities", *Mobilities*, 12, 4, pp. 493-508.



- Salimbeni A. (2022a) "La favola urbana. Reimmaginare lo spazio attraverso la realizzazione collettiva di film finzionali e parodici", *Rivista Geografica Italiana*, CXXIX, 3, pp. 78-102.
- Salimbeni A. (2022b) "Urban piss-ups. The collective filmmaking of parodic urban fables to study and contest gender spatial discriminations", *Gender, Place & Culture*, OnlineFirst, pp.1-6.
- Sheller M., J. Urry (2006) "The new mobilities paradigm", *Environment and Planning A*, 38, 2, pp. 207-226.
- Simpson P. (2011) "'So, as you can see . . .': Some reflections on the utility of video methodologies in the study of embodied practices: Video methodologies in the study of embodied practices", *Area*, 43, 3, pp. 343-352.
- Spinney J. (2011) "A chance to catch a breath: Using mobile video ethnography in cycling research", *Mobilities*, 6, 2, pp. 161-182.
- Springgay S., S. E. Truman (2019) "Walking in/as publics: Editors introduction", *Journal of Public Pedagogies*, 4, pp.1-12.
- Steinberg S. R., B. Down (a cura di) (2020) *The Sage handbook of critical pedagogies*, Thousand Oaks: SAGE Inc.
- Thrift N. J. (2003) "Performance and...", *Environment and Planning A*, 35, 111, pp. 2019-2024.
- Thrift, N. J. (2008) *Non-representational theory: Space, politics, affect*, Routledge: Abingdon.
- Vannini P. (2017) "Low and slow: Notes on the production and distribution of a mobile video ethnography", *Mobilities*, 12, 1, pp. 155-166.
- Varró K., B. Van Gorp (2021) "Fostering a relational sense of place through video documentary assignments", *Journal of Geography in Higher Education*, 45, 1, pp. 63-86.



# NARRARE LA NASCITA PREMATURA: RIFLESSIVITÀ, INTERDISCIPLINARIETÀ E TECNICHE VISUALI A CONFRONTO

**Concetta Russo**

**Alessandra Decataldo**

Università di Milano-Bicocca

## Introduzione

L'articolo dà conto di alcune riflessioni maturate nell'ambito delle attività del progetto *Voicing preterm parents' experiences. A multidisciplinary study to set neonatal practices and enhance families' wellbeing* (ParWelB, <https://parwelb.unimib.it>), uno studio finanziato da Fondazione Cariplo nell'ambito dei bandi che analizzano il rapporto tra scienza, tecnologia e società.

ParWelB vede, quindi, il Dipartimento di Sociologia e Ricerca sociale dell'Università di Milano Bicocca, il Reparto di Terapia intensiva neonatale dell'Azienda socio-sanitaria territoriale – ASST Grande Ospedale Metropolitano Niguarda di Milano (d'ora in avanti TIN) e il Reparto di Terapia sub-intensiva neonatale dell'ASST Rhodense Ospedale di Rho (nel seguito indicata come sub-TIN) come partner impegnati nello studio della interazione tra le diverse componenti del personale sanitario (medici<sup>1</sup> con diverse specializzazioni – neonatologi, pediatri, neuropsichiatri infantili, ginecologi, ecc. – e infermieri), tra tali operatori e i genitori di bambini nati pretermine<sup>2</sup>, nonché la relazione tra il benessere (stress, ansia, senso di colpa, sentimenti di inadeguatezza, ecc.) dei genitori e gli esiti in termini di salute del loro bambino.

Non è possibile dare qui conto del complesso disegno di ricerca mixed methods e partecipativo, nonché delle attività di *engagement*, informazione, formazione e supporto attivate a favore dei genitori, degli operatori sanitari e socio-sanitari, della più ampia comunità locale. Sono state utilizzate numerose tecniche di rilevazione delle informazioni, alcune tradizionalmente impiegate nell'ambito sociologico (la survey, l'intervista in profondità), altre di più recente introduzione (l'etnografia video-riflessiva, la video-narrazione). Tutte le tecniche sono state adattate non solo alle esigenze empiriche del

1. Per semplificare il testo, usiamo solo la variante maschile; di questo ci scusiamo con le lettrici e quanti non si riconoscono in una categorizzazione binaria della propria identità.

2. Si definiscono neonati prematuri tutti quelli nati prima della 37° settimana di gestazione. In Italia sono circa 30.000 ogni anno (pari al 7% di tutti i nati). In base all'età gestazionale di nascita, i neonati prematuri sono ulteriormente classificati come: estremamente pretermine: nati < 28° settimane; molto pretermine: nati tra la 28° e la 31° settimana + 6 giorni; moderatamente pretermine: nati tra la 32° e la 33° settimana + 6 giorni; lievemente pretermine: nati tra la 34° e la 36° settimana + 6 giorni.

Anche il peso alla nascita è un parametro importante per classificare i neonati prematuri; si definisce un neonato di: basso peso: tra 1.500 e 2.500 grammi alla nascita; peso

progetto, ai limiti imposti dalla pandemia di Covid-19 (per entrare nei reparti ospedalieri e per interagire direttamente e ripetutamente con i diversi attori sociali coinvolti<sup>3</sup>), ma anche alle diverse professionalità (neonatologi, psicologi, sociologi e assistenti sociali) coinvolte e all'esigenza di offrire ai protagonisti delle narrazioni (i genitori di bambini nati prematuri) un'arena negoziale di co-costruzione di significati.

Il saggio si articolerà in due sezioni, una prima in cui si discuterà il disegno della ricerca e il ruolo del ricercatore-genitore e del co-ricercatore-psicologo/neonatologo, articolando i motivi per cui fare ricerca nel contesto ospedaliero possa produrre un cambiamento nella comprensione del contesto e nelle pratiche professionali.

Una seconda in cui ci si concentrerà su uno specifico artefatto prodotto nell'ambito del progetto: la video-narrazione<sup>4</sup>, prestando particolare attenzione all'uso di oggetti nella stimolazione e nella costruzione della narrazione della nascita prematura.

### **1. Il ricercatore clinalista: riflessività, interdisciplinarietà e propulsione al cambiamento**

ParWelB nasce da un'esperienza diretta in TIN come genitore pretermine: un ricercatore non è mai completamente in grado di svestire i panni della propria formazione professionale nel momento in cui attraversa le sue esperienze di vita (Behar 1996) e, al contempo, non riesce a prescindere dalla propria identità personale e sociale nel momento in cui disegna, partecipa a una ricerca e ne interpreta i risultati (Bhattacharya 2008).

La ricercatrice/madre si è trovata così a vestire i panni di quello che Rick Iedema e Katherine Carroll (2011) definiscono un clinalista, un «outsider-analyst-catalyst» (Iedema e Carroll 2011, p. 176), un osservatore esterno, che con l'ausilio delle sue competenze, svolge una funzione di analisi e catalizzazione (Decataldo e Russo 2022). Infatti, l'esperienza personale è stata un'occasione per un'immersione intensiva nel campo di ricerca (la ricercatrice/madre/clinalista era «ricoverata» in ospedale insieme alla sua bambina) che ha permesso di osservare tutti gli aspetti della vita del reparto: la pianificazione delle riunioni, i passaggi di consegna a fine turno, l'organizzazione del lavoro del personale medico e infermieristico, le chiacchiere tra i membri dello staff, la pratica clinica e tutte le comunicazioni formali e informali fra personale medico, infermieristico e pazienti.

La ricercatrice/madre/clinalista ha avuto, al contempo, l'opportunità di costruire un rapporto di mutua fiducia con il personale socio-sanitario, finendo per proporsi come mediatrice nell'analisi delle pratiche esistenti e, quando necessario, come «agente di cambiamento» (Mesman 2015). Infatti, questa esperienza ha permesso di focalizzare alcune complessità specifiche del lavoro nell'ambito dell'assistenza sanitaria nelle TIN e sub-TIN neonatali, che hanno condotto alla progettazione e alla realizzazione di ParWelB.

I genitori di bambini pretermine dimessi dai due reparti partner dal 1° ottobre 2021 al 30 settembre 2022 – che fossero stati ricoverati per almeno 10 giorni (considerato, d'accordo con il personale sanitario,

molto basso: tra 1.000 e 1.499; peso estremamente basso: < 1.000 (<https://parwelb.unimib.it/chi-sono-i-neonati-prematuri/>).

In ragione del grado di severità della prematurità e del conseguente peso alla nascita, le condizioni di salute del neonato sono più instabili e richiedono il supporto tecnologico e sanitario. Anche la lunghezza del ricovero è proporzionale al livello di prematurità: se un neonato di 35 settimane di età gestazionale può avere bisogno di pochi giorni di ricovero in sub-TIN, un nato prima di 32 settimane può avere bisogno di un ricovero anche molto lungo, comprensivo di permanenza sia in TIN che, successivamente, in sub-TIN.

3. L'obbligo di distanziamento sociale e la particolare criticità/vulnerabilità delle condizioni di salute di questi neonati, ci hanno, ad esempio, fatto propendere per addestrare neonatologi e psicologi clinici della TIN e sub-TIN per realizzare le interviste con questionario al momento delle dimissioni, così come a progettare e realizzare una web app per monitorare il benessere dei genitori per i 12 mesi successivi alle dimissioni del loro bambino.

4. In questo saggio considereremo «video-intervista» la registrazione audio-video dell'intervista nella sua interezza, e «video-narrazione» l'artefatto digitale esito di un montaggio (e quindi di una selezione di frammenti di intervista) costruito in maniera collaborativa con i soggetti intervistati.

il lasso di tempo minimo per poter maturare un'esperienza della vita ospedaliera) e che non presentassero problemi di salute indipendenti dalla condizione di prematurità – sono stati invitati a prendere parte a ParWelB. Nel periodo in esame sono stati dimessi 99 neonati (tra questi si contano 8 parti gemellari e 2 trigemellari) dalla TIN e 18 (2 parti gemellari) dalla sub-TIN; di essi ne sono stati effettivamente arruolati 60 (45 provenienti dalla TIN e 15 dalla sub-TIN), per un totale di 104 genitori (60 partorienti e 44 partner). I motivi del mancato reclutamento dei genitori dei restanti 39 neonati sono da imputare prevalentemente a barriere linguistiche. Tutti gli strumenti di rilevazione erano infatti disponibili in italiano e inglese, quindi, poiché all'interno del progetto non è stato possibile (per ragioni di natura economica) reclutare mediatori culturali, non si è potuto coinvolgere quanti non fossero in grado di comunicare in almeno una di queste lingue.

Poiché le limitazioni all'ingresso in reparto dovute alle particolari fragilità dei piccoli pazienti sono diventate ancora più stringenti a causa della diffusione del Covid-19, l'équipe di ricerca dell'università ha dovuto implementare delle effettive pratiche interdisciplinari. Infatti, alcuni membri dello staff medico sono stati ingaggiati come intermediari fra l'équipe di ricerca e il reparto, per introdurre e spiegare nel dettaglio il lavoro del personale medico e infermieristico, facilitare la progettazione degli strumenti di rilevazione, nonché effettuare le stesse rilevazioni.

Per l'intero gruppo di ricerca poter progettare, osservare, riflettere sulle evidenze empiriche avendo, da un lato, la ricercatrice/madre/clinalista con il suo bagaglio esperienziale all'interno della TIN e, dall'altro, i componenti del team medico – che per la prima volta hanno potuto riflettere in un momento terzo su se stessi impegnati nella propria pratica lavorativa – ha avuto un effetto di amplificazione di dettagli e sfumature che altrimenti sarebbero rimasti elusi o sullo sfondo (Carroll, ledema e Kerridge 2008), nonché ha permesso di valutare anche da una prospettiva differente il modo in cui le equipe cliniche e i pazienti rispondono ai comportamenti e alle azioni gli uni degli altri.

La ricerca ha fatto uso di molteplici strategie metodologiche. Innanzitutto, al momento delle dimissioni del neonato i genitori sono stati intervistati (separatamente nel caso delle coppie) da un neonatologo e uno psicologo clinico – debitamente addestrati – che avevano già conosciuto durante il ricovero del proprio bambino proprio perché afferenti al personale del reparto. È stato somministrato un questionario<sup>5</sup> con l'obiettivo di cogliere (prevalentemente attraverso l'uso di scale validate) informazioni sull'esperienza vissuta nell'unità di cura neonatale, sulla percezione del supporto ricevuto (da un lato dal personale sanitario, dall'altro dal partner, dalla famiglia e dagli amici), su timori e aspettative rispetto alle dimissioni.

Nello stesso momento l'intervistatore ha supportato gli intervistati nella registrazione alla web app grazie alla quale è stato possibile seguire ognuno dei genitori per un anno attraverso la compilazione mensile di alcune scale volte ad esplorare il loro benessere. Questa

5. I genitori hanno compilato autonomamente il questionario, rivolgendosi all'intervistatore solo in casi di dubbio o difficoltà.

fase di follow up post dimissioni è iniziata a novembre 2021 (30 giorni dopo le dimissioni dei primi bambini i cui genitori sono stati arruolati nel progetto) e terminerà ad ottobre 2023 (12 mesi dopo le dimissioni dei bambini degli ultimi genitori reclutati). Questo monitoraggio, oltre a permettere di raccogliere informazioni per fini di ricerca, ha consentito di offrire diverse forme di supporto psicologico per quei genitori che hanno fornito risposte che indicavano uno stato di malessere (attraverso un sistema di alert generato dalla web app).

Dal 30 settembre 2022 a fine aprile 2023 abbiamo, inoltre, condotto interviste narrative a 16 genitori che hanno partecipato a ParWelB, selezionati in base alla diversa severità di prematurità dei loro bambini e al loro differente grado di partecipazione alle attività del progetto. L'obiettivo è stato di esplorare le esperienze di ricovero in TIN/sub-TIN, rientro a casa, eventuale ripresa delle attività lavorative, nonché la percezione dei benefici scaturiti dalla partecipazione al progetto ParWelB.

Contemporaneamente alle attività più strettamente di ricerca, ne sono state condotte altre con l'obiettivo di informare e supportare prevalentemente i genitori, ma anche il personale sanitario. Queste attività sono state realizzate in diverse forme (individuali e di gruppo, in presenza e da remoto, in modo sincrono e asincrono, con l'utilizzo di strumenti digitali e senza) con l'obiettivo principale di evidenziare l'importanza della comunicazione della/nella prematurità e sostenere il dialogo multidisciplinare tra gli operatori e con le famiglie. Già altre ricerche mostrano, infatti, come nodo cruciale la mancanza di una comunicazione multidisciplinare a fronte del primato della comunicazione di carattere esclusivamente sanitario (Carroll, Iedema e Kerridge 2008). Nel prossimo paragrafo ci soffermeremo in particolare sulle video-narrazioni prodotte per la rubrica "ParWelB racconta" (<https://parwelb.unimib.it/le-nostre-attivita/parwelb-racconta/>), realizzata per il sito e i canali social del progetto, attraverso la quale diversi attori sociali narrano la propria esperienza della prematurità.

## **2. L'oggetto, la storia, la video-camera: costruzione negoziale di una video-narrazione della prematurità**

Gli oggetti non sono solo qualcosa di passivo e inerte. Sono in grado di produrre effetti quando partecipano con le loro proprie qualità materiali alle relazioni personali e sociali (Woodward 2016). L'approccio "oggetto-significante" alle cose che ci circondano e che giornalmente maneggiamo trova le sue origini nella semiotica critica di Roland Barthes (1957 trad. it. 1994), e si sviluppa in sociologia nelle analisi di Baudrillard (1968). "Gli oggetti non si esauriscono mai nelle funzioni che servono", osserva Baudrillard (1981, p. 32), intendendo che gli oggetti che ci circondano tendono ad assumere un valore superiore alla loro mera utilità funzionale. Nella medesima direzione muoverà Bourdieu affermando che "una teoria accurata degli oggetti non sarà fondata su una teoria dei bisogni e della loro soddisfazione, ma su una teoria delle prestazioni sociali e della loro significazione"

(1981, p. 30, trad. nostra). Eppure, se l'analisi degli intrecci tra persone, oggetti materiali e ambienti sono ben riconosciute sul piano teorico ed epistemologico (oltre i già citati, si vedano Latour 1993; Ingold 2007), il modo in cui gli oggetti materiali siano efficacemente utilizzabili nell'ambito metodologico delle scienze sociali è ancora un tema parzialmente inesplorato (Back e Puwar 2012). Le tecniche di *object elicitation* sono state adottate in alcuni studi sociologici come stimoli per intraprendere un percorso di ricostruzione dei ricordi delle persone (Hoskins 1998). La riflessione di Ian Woodward (2001) sul modo in cui le persone forniscono un contesto narrativo agli oggetti e sulle qualità socio-emozionali di questi ultimi invita però a una più ampia riflessione metodologica sul valore epifanico che le cose posseggono in relazione all'attività del ricordare e sul modo in cui tale valore possa essere utilizzato nella ricerca sociale.

Invitare il nostro interlocutore a portare un oggetto all'interno di un'intervista in profondità, per esempio, può da una parte stimolare una produzione narrativa di tipo biografico, lì dove le domande canoniche potrebbero non bastare da sole, e dall'altra consentire al ricercatore un orizzonte analitico che non si limiti al resoconto verbale, ma includa l'aspetto visuale e materiale dell'interazione con l'interlocutore. Mostrare un oggetto che rappresenti un preciso ricordo, infatti, può divenire per il nostro interlocutore un modo per traghettare il ricercatore all'interno della sua esperienza narrata e, nel caso della video intervista, per offrire alla lente della telecamera un precipitato materico di un rievocato altrove spazio-temporale.

È stato partendo da queste riflessioni che, con l'obiettivo di costruire delle video-narrazioni di alcune coppie di genitori riguardanti la nascita prematura dei loro figli, abbiamo deciso di chiedere a ciascuna delle famiglie coinvolte di portare con sé un oggetto che rappresentasse per loro un qualcosa di strettamente legato alla loro esperienza di ricovero in TIN o del rientro a casa post-ricovero<sup>6</sup>. Per gli scopi di questo saggio ci concentreremo su due delle video-narrazioni costruite, due storie di prematurità diverse fra loro, come sono tutte le storie di prematurità.

La prima video-narrazione racconta la storia di Luis, oggi 5 anni, nato dopo 26 settimane di gestazione con un peso di 650 grammi, un ricovero di circa 6 mesi in TIN e dimesso con una bronco-displasia che ha richiesto l'utilizzo dell'ossigenazione esterna per circa un anno dopo le dimissioni. L'oggetto scelto dai suoi genitori per raccontare la storia di Luis è stato un calendario con le sue fotografie in progressione di crescita, a partire da quando, diverse settimane dopo il parto (il bambino era intubato), i suoi genitori hanno potuto prenderlo in braccio per la prima volta. L'utilizzo dell'oggetto calendario e delle foto a esso abbinate ha dettato la progressione della narrazione, che ha seguito le tappe fondamentali della crescita del bambino, prima in TIN e poi a casa con i suoi genitori. Una foto di Luis che, circa un anno dopo la sua nascita, galleggiava contento con il suo salvagente giallo, nonostante il sondino con l'ossigeno al naso, ha portato la narrazione dei genitori

6. Le video-narrazioni di cui si parla in questo paragrafo sono visibili gratuitamente presso il canale YouTube del progetto ParWelB al seguente link <https://www.youtube.com/@parwelb-voicingpretermpra-re3744>

sulla grande fatica del rientro a casa: il tentativo di garantire al proprio bambino una vita il più possibile scandita da attività piacevoli e comuni, e la difficoltà di gestire queste attività mentre “svezzavano” Luis dall’uso dell’ossigeno. A casa, infatti, per sostenere l’ossigenazione di Luis veniva utilizzato un apparecchio fornito dal SSN (il Precision Flow), ma per uscire era necessario utilizzare la bombola di ossigeno, che però richiedeva il cambiamento del sondino, azione che sembrava risultare dolorosa per il bambino e di conseguenza gravosa per i genitori (“siamo usciti pochissimo, e non ce lo siamo goduto”<sup>7</sup>).

La seconda video-narrazione racconta la storia di Filippo, oggi 11 anni, nato di circa 1.000 grammi dopo 31 settimane di gestazione a causa di una trasfusione fetto-fetale<sup>8</sup>, assieme al suo gemello Achille, deceduto 4 giorni dopo la nascita<sup>9</sup>. L’oggetto scelto dai genitori per raccontare la storia di Filippo e Achille è stato un poppatoio monouso da tiralatte, oggetto che la madre ha definito come “unico modo di avere un contatto con i miei figli”<sup>10</sup>, mentre lei si trovava ricoverata nel reparto di maternità a seguito del cesareo d’urgenza e i suoi bambini erano ricoverati in TIN. Il latte materno ottenuto “con una fatica enorme” attraverso l’utilizzo di un tiralatte, e per sineddoche il poppatoio che, maneggiato dalla mamma, “viaggiava” da un reparto all’altro per approdare alle culle termiche che contenevano i gemelli, diventa nella narrazione un simbolo del legame materno: “era il mio modo di dire ‘la mamma c’è, ti sta nutrendo””. L’utilizzo del poppatoio come oggetto-stimolo ha portato in questo caso la narrazione ad aggrumarsi sul tema dell’assenza (prima l’assenza dei bambini, ricoverati in un altro reparto, poi l’assenza di Achille che viene a mancare), che è divenuto il vero nodo della storia. Entrambi i genitori descrivono il loro impegno nell’attività di produzione del latte, la mamma che lo tira fuori con fatica, il marito che tiene il tempo al suo capezzale e che la nutre: “lui nutriva bene me, perché io potessi produrre del buon latte”. In questo caso, come scrive Roland Barthes:

l’assenza diventa una pratica attiva, un *affaccendamento* [...]. Manipolare l’assenza significa far durare questo momento, ritardare il più a lungo possibile l’istante in cui l’altro potrebbe, dall’assenza, piombare bruscamente nella morte (1977, trad. it. 2001, p. 35).

In entrambe le video-narrazioni l’oggetto materiale (il calendario con le foto, il poppatoio monouso) possiedono delle qualità epifaniche nel racconto. Il calendario, con la sua naturale e certa progressione, bilancia l’incertezza della crescita di Luis, le foto divengono la prova del percorso avvenuto, della vetta scalata. Il poppatoio diviene il simbolo di un legame che scavalca l’assenza e la riempie attraverso la fatica. Entrambi gli oggetti, inoltre, nelle loro qualità epifaniche, si legano, e per certi versi simboleggiano, altre due cose materialmente assenti durante l’intervista, eppure cruciali per la costruzione della narrazione. Nel primo caso, l’oggetto evocato è l’apparecchio di ossigenazione, co-protagonista delle foto di Luis selezionate dai genitori. È un oggetto

7. Le citazioni qui riportate sono tratte dalla video-intervista ai genitori di Luis, svoltasi l’8 Aprile 2022.

8. È una malattia acuta che può colpire i gemelli monocoriali (che condividono la stessa placenta) ed è caratterizzata dal passaggio anomalo di sangue da un gemello (donatore) all’altro (ricevente).

9. La mortalità perinatale e neonatale è percentualmente più alta nei gemelli monocoriali, in Italia è stimata al 10,3% in più rispetto ai parti non gemellari e al 4,7% rispetto agli altri parti gemellari (Bianchi, Vegni e Marini, 2014).

10. Le citazioni qui riportate sono tratte dalla video-intervista ai genitori di Filippo, svoltasi l’8 Ottobre 2022.



verso il quale il sentimento dei genitori si mostra ambivalente. Da un lato si tratta di un apparecchio medico salva-vita, al quale si deve la possibilità del bambino di essere dimesso dalla TIN (“primo bambino dimesso dal reparto con l’ossigeno, né i medici né noi sapevamo cosa aspettarci”). Dall’altro, è solo attraverso l’emancipazione di Luis dall’ossigenazione meccanica che è possibile intravedere per i genitori la possibilità di accedere alla “normalità” che vedono loro negata, è infatti con quella normalità che decidiamo di chiudere la video-narrazione. L’aneddoto conclusivo, infatti, si svolge nel tempo presente: il padre di Luis descrive la gioia di suo figlio che partecipa a una festa di compleanno di un compagno di scuola. Nel secondo caso l’oggetto evocato è apparentemente distante da quello materialmente presente: si tratta dell’urna che contiene le ceneri di Achille e che i genitori hanno ottenuto attraverso un processo di affido. L’urna viene evocata in più momenti dai genitori, che raccontano di come, non potendo tornare a casa con entrambi i neonati dopo le dimissioni, abbiamo sentito la necessità di tenere con loro le spoglie di Achille. Lì dove il poppatoio era, almeno nell’aneddoto iniziale, destinato a riempire l’assenza di entrambi i bambini ricoverati in TIN (“poco dopo il parto un’ostetrica entrò nella stanza con un tiralatte in mano e mi disse ‘mamma, vuole nutrire i suoi bambini?’”), nel momento in cui i due gemelli sono separati dalla morte di uno dei due, l’urna si fa contenitore dell’assenza di Achille.

### **Conclusioni**

Per riunire discipline diverse, il progetto ParWelB aveva bisogno di un concetto “ponte” (Shove *et al.* 2007) che servisse da punto di connessione tra le professionalità in campo e i loro approcci metodologici. Tale concetto è stato rappresentato dalla rimessa al centro della voce dei genitori dei bambini nati prematuri e della loro personale percezione esperienziale ed emotiva nella/della TIN. Rendendo i genitori non solo *oggetto di studio*, ma *soggetto agente* all’interno delle varie azioni previste dal progetto, infatti, è stato possibile affrontare la complessità degli atti di cura e delle relazioni che prendono vita all’interno di un reparto ospedaliero ad alto livello di medicalizzazione.

Denzin (1997) ha sostenuto l’importanza dello studio del valore epifanico degli oggetti come componente dell’intervista in profondità, per stimolare la descrizione di esperienze problematiche, o di momenti di svolta nella vita delle persone. Le narrazioni che si costruiscono attorno a un oggetto, o al ricordo stimolato da un oggetto, possono fornire ai soggetti che raccontano risorse preziose per elaborare momenti di crisi o grossi cambiamenti nelle loro vite (Woodward 2001). In questo caso, entrambe le video-narrazioni citate sono state costruite mettendo i genitori al centro del processo di rappresentazione (Decataldo e Russo 2022), non solo nella fase di raccolta dati, in cui hanno potuto guidare la narrazione della propria esperienza attraverso la scelta libera dell’oggetto, ma anche successivamente poiché sono

stati coinvolti nelle scelte di montaggio e hanno potuto selezionare, assieme alla ricercatrice che ha lavorato con loro, con quali sequenze narrative sostanziare la storia. L'oggetto in questo modo, pregno del suo valore epifanico e rievocativo, ha rappresentato anche uno strumento di riappropriazione del racconto narrato da parte dei soggetti coinvolti.

## Bibliografia

- Back L., N. Puwar (2012) "A manifesto for live methods: provocations and capacities", *The sociological review*, 60, pp. 6-17.
- Barthes R., (1957) *Mythologies*, Paris: Éditions du Seuil [trad. Ita. *Miti d'oggi*, Torino: Einaudi, 1994]
- Barthes R., (1977) *Fragments d'un discours amoureux*, Paris: Éditions du Seuil [trad. Ita. *Frammenti di un discorso amoroso*, Torino: Einaudi, 2001].
- Baudrillard J. (1968) *The System of Objects*, London and New York: Verso.
- Baudrillard J. (1981) *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, New York: Telos Press.
- Behar R. (1996) *The Vulnerable Observer: Anthropology That Breaks Your Heart*, Boston: Beacon Press.
- Bhattacharya H., (2008) "New critical collaborative ethnography", in S.N. Hesse-Biber, P. Leavy (a cura di), *Handbook of Emergent Methods*, New York, Guilford Press, pp. 303-322.
- Bianchi T., C. Vegni, A. Marini (2014) "Gravidanze Gemellari: Mortalità e Morbilità Neonatali. Casistica I.O.G.L. Mangiagalli Anni 1990-1992", *Acta Geneticae Medicae Et Gemellologiae: Twin Research*, 43, 1-2, pp. 121-122.
- Bourdieu P. (1984) *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*, London: Routledge.
- Carroll K., R. Iedema, R. Kerridge (2008) "Reshaping ICU ward round practices using video-reflexive ethnography". *Qualitative Health Research*, 18, 3, pp. 380-390.
- Decataldo A., C. Russo (2022) *Metodologia e tecniche partecipative. La ricerca sociologica nel tempo della complessità*, Torino: Pearson.
- Denzin N.K. (1997) *Interpretive ethnography: Ethnographic practices for the 21st century*, New York: Sage.
- Hoskins J. (1998) *Biographical Objects: How Things Tell the Stories of People's Lives*, London: Routledge.
- Iedema R., K. Carroll (2011) "The 'clinicalist': Institutionalizing reflexive space to realize safety and flexible systematization in health care", *Journal of Organizational Change Management*, 24, pp. 175-190.
- Ingold T. (2007) "Materials against materiality", *Archaeological Dialogues*, 14, 1, pp. 1-16.
- Latour B. (1993) *We Have Never Been Modern*. Cambridge: Harvard University Press.
- Mason J. (2006) "Mixing methods in a qualitatively driven way". *Qualitative research*, 6(1), 9-25.
- Mesman J. (2015) "Boundary-spanning engagements on a neonatal ward: Reflections on a collaborative entanglement between clinicians and a researcher", in B. Penders, N. Vermeulen, J. Parker (a cura di), *Collaboration Across Health Research and Medical Care: Healthy Collaboration*, Surry, Ashgate, pp. 171-194.
- Woodward I. (2001) "Domestic objects and the taste epiphany: A resource for consumption methodology", *Journal of Material Culture*, 6, 2, pp. 115-136.
- Woodward S. (2016) "Object interviews, material imaginings and 'unsettling' methods: interdisciplinary approaches to understanding materials and material culture", *Qualitative Research*, 16, 4, pp. 359-374.

# “LOCKED DOWN IN MY MIND”. UN RACCONTO VISUALE SULLA SALUTE MENTALE DURANTE LA PANDEMIA DA COVID-19

**Alice Scavarda**

Università di Torino

*“Io animo la foto e lei mi anima”*  
(Barthes 1980, p. 21)

*“Sono nata il ventuno a primavera ma non sapevo che nascere folle,  
aprire le zolle potesse scatenar tempesta”*  
(Merini 1991)

*“Poetry ... allows me to be a better social scientist”*  
(Faulkner 2019, p. 222).

State per iniziare a leggere una *social fiction*, o meglio un racconto per immagini, che discute i risultati di una ricerca sugli effetti della pandemia da Covid-19 sulla salute mentale di giovane studente universitario. Mettetevi comoda, raccoglietevi, dopo l’epilogo troverete un’appendice metodologica che illustrerà la scelta di adottare questa specifica forma narrativa per presentare alcune riflessioni metodologiche sull’uso di metodi visuali partecipativi.

## **1. Giuliana. Lo strano caso del bianconiglio**

Schicchi di dita, giri di basso, qualche accordo di pianoforte, poi le voci di Freddie Mercury e di David Bowie che intonano all’unisono, quasi esplodendo: *“Pressure pushing down on me ... Pressing down on you no man ask for ... Under pressure”*.



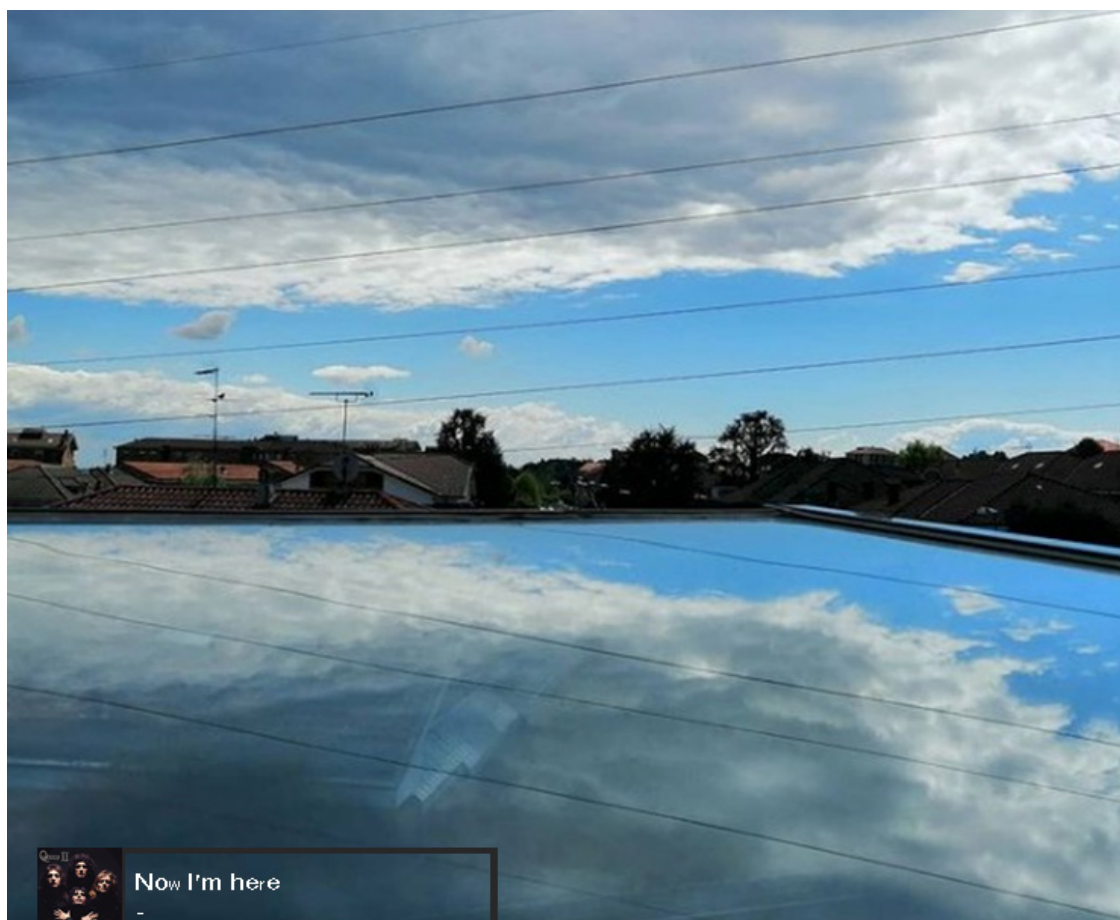
Giuliana è seduta alla scrivania e si mette a canticchiare svogliatamente. Dopo le prime strofe, mette la canzone in pausa su Spotify, si rende conto di ascoltarla in *loop* da molto, troppo tempo. “Sarà un’ora? Mezz’ora?” si chiede, incapace di darsi una risposta. Sposta lo sguardo

verso la pila di libri che si accumulano di giorno in giorno, una torre traballante di promesse non mantenute. Romanzi da leggere, saggi da studiare per i prossimi esami. L'agenda posta in cima, come una sorta di monito. La prende in mano e sfoglia le pagine nervosamente, senza ricordare cosa stesse cercando. Il suo gatto, Mirò, la osserva dal letto con il solito sguardo sornione. Giuliana chiude l'agenda e lo rimprovera, con voce spazientita: "Si può sapere cos'hai da guardare?". Mirò chiude gli occhi e appoggia il muso contro il cuscino. Giuliana scuote la testa e aggiunge, con tono rassegnato: "Vorrei avere la tua capacità di passare le giornate senza fare niente!". Scorre velocemente il calendario sopra di lei, fermo al mese di febbraio 2020, sebbene sia già aprile inoltrato. "Devo cambiare la pagina" pensa, ma senza dare seguito a un'azione, come se le sue connessioni neuronali fossero interrotte. Tamburella con le dita, poi consulta l'orologio, che ha inserito all'interno della colonna di carta. Ha rimesso in uso quel vecchio Casio, regalo del diciottesimo compleanno, qualche giorno prima. Di solito usa il cellulare per guardare l'ora, l'orologio era in fondo a un cassetto, fermo da anni. Ha chiesto una pila a suo padre, si è fatta aiutare a inserirla correttamente e ha spostato le lancette in modo da porle nella posizione corretta. Poi l'ha messo di fronte a lei, in mezzo ai saggi e ai romanzi, forse per dare sostanza al tempo. Le viene in mente l'immagine di un criceto che corre furiosamente all'interno della sua ruota e, nonostante tutto l'impegno profuso, resta fermo nello stesso punto. Si chiede l'origine di quella metafora. Un film visto recentemente? Una delle tante serie Netflix iniziate e mai finite? Si volta verso il comodino e il suo sguardo cade sull'ultimo libro consigliato dal professore di Sociologia generale, preso in biblioteca poco prima della chiusura: "Accelerazione e alienazione" di Hartmut Rosa. Affiora il ricordo di alcuni brani del volume, dove l'autore della Scuola di Francoforte sostiene che il dramma dell'uomo moderno è essere destinato a correre incessantemente, mentre la sua fame di vita non è mai soddisfatta. Le esperienze di vita sono una quota insignificante rispetto a tutte quelle mancate. E il risultato non cambia se si accelera. La sensazione è di non avere mai tempo a sufficienza. La spinta impetuosa verso l'accelerazione, l'incremento, l'*escalation* è inesorabile e non può che imprigionare l'uomo moderno dentro ingranaggi di un sistema che non ha voluto, ma dal quale non riesce a liberarsi, come Charlot. Quelle parole risuonano da giorni dentro la mente di Giuliana, come se fosse immersa in un bagno di gong, capace di risvegliare intuizioni attraverso il ripetersi di una vibrazione costante. Giuliana si ridesta, si rende conto di essere entrata in una sorta di stato di *trance* e, sebbene abbia guardato la posizione delle lancette dell'orologio, non ha registrato l'informazione a cui rimandano. "Le 19. Com'è possibile? Non ho ancora iniziato a studiare!" si rende conto di pronunciare la frase ad alta voce. Mirò continua a sonnecchiare sul letto. Ha preso l'abitudine a parlare da sola, da quando è iniziato il *lockdown*. A volte pensa che si tratti di un modo per placare il senso

di ansia e impotenza. Si ripete le cose da fare ad alta voce, ogni mattina. Si siede alla stessa scrivania, con la "To do list" davanti a sé, scritta sul planner settimanale che, ironicamente, recita: *"Oggi è un gran giorno per realizzare un sogno"*. La lista di cose da fare che vengono spostate di giorno in giorno. Le giornate che sembrano indistinguibili l'una dall'altra. Lei che resta seduta alla stessa scrivania, per ore. Lo scorrere del tempo è segnalato dalla diversa altezza della luce che filtra attraverso le tende colorate. All'imbrunire, quando ormai il sole è una flebile lama che illumina appena la scrivania, Giuliana è attanagliata dalla sensazione che la giornata le sia sfuggita di mano. Due giorni fa ha appeso alla sua bacheca la locandina delle produzioni del Teatro Stabile di Torino, stagione 2018-2019, intitolata: *"Wonderland"*. Il cartellone raffigura una bambina con i capelli biondi – forse Alice nel paese delle meraviglie - in mano ha una tazza di tè che le copre la bocca. In primo piano gli occhi della bambina, spalancati come per la sorpresa o il terrore. Dal piattino della tazza da tè si erge una miniatura della bambina, nella stessa posizione della figura a grandezza naturale. Giuliana ipotizza di nuovo un tributo al romanzo di Carroll, ma non è questo l'elemento che l'attrae del poster. Gli occhi di Alice, se così vogliamo chiamarla, quell'espressione di paura mista ad ansia, le ricordano il suo stato d'animo di primo mattino, da due mesi a questa parte. Ha ironizzato la situazione con le amiche, definendosi come il Bianconiglio della fiaba, perennemente nervoso e in ritardo. Forse il richiamo all'orologio (da tasca quello del coniglio) deriva da un'associazione inconscia con il personaggio. In quel momento realizza che il coniglio per Carroll rappresenta l'alter ego anziano di Alice. Sconvolta dall'epifania, decide di fotografare l'immagine e di inviarla alle amiche, corredandola di un commento ironico.

Prende in mano il cellulare, la chat: *"Fanciulle in fiore"*, che include le sue più care amiche (Federica e Alice) contiene ben 42 notifiche. Scorre i messaggi e si rende conto che buona parte contengono insulti rivolti a lei. Trasalisce e si rende conto di aver dimenticato l'aperitivo via Whatsapp delle 18.30. Cerca di recuperare inviando un'immagine che ha composto qualche ora prima, quando per la disperazione è salita sul tetto di casa, per allentare il senso di oppressione quotidiana. Inserisce il riferimento a una canzone dei Queen, in questo caso: *"Now I'm here"*, per compiacere Alice, e copia il seguente brano: *"Here I stand (here I stand) Looked around, around, around, around, around. But you won't see me (but you won't see me)"*. Le amiche non rispondono, sono evidentemente impegnate nella videochiamata. Allora decide di scrivere una citazione tratta dal film: *"Kung Fu Panda"*: *"Ieri è storia... domani è un mistero... oggi è un regalo ed è per questo che si chiama presentel"*. Ecco la chiave – pensa tra sé e sé – per affrontare questo *"innominabile attuale"*, titolo di un altro libro che le è capitato per le mani in questi giorni, il cui autore è Roberto Calasso. Ricorda il riferimento a un Esser-Ci come un qui ed ora dalle coordinate incerte e la descrizione dell'uomo moderno come mosso dall'ansia, in perenne

attesa del futuro. Sebbene il suo spazio vitale sia ridotto a una camera da letto, dove studia, si riposa, organizza aperitivi con le amiche e telefonate con l'attuale flirt, Giuliana sente di doversi concentrare sull'*hic et nunc*, senza proiettarsi ossessivamente in un futuro che è sempre più incerto. Le scansioni temporali delle sue giornate, se non fosse per la luce del sole e per la presenza dell'orologio, verrebbero meno. E allora forse il modo per vivere questo tempo paradossalmente immobile e accelerato è evitare di organizzarlo e di prevederne lo scorrere, ma lasciarsi trasportare dal suo incedere. Si alza dalla sedia, i muscoli sono indolenziti per la sedentarietà prolungata, si siede sul letto e accarezza Mirò. Controlla gli ultimi dati sul numero quotidiano dei contagi, apre la home di Facebook, ma la richiude velocemente. I soliti post allarmisti e saccenti dei tuttologi del web, che hanno l'unico scopo di aumentare il suo senso di spaesamento. Non vuole lasciarsi influenzare da quello che accade sulla rete, decide di mettere a tacere i social network e di concentrarsi su quello che prova. Respira profondamente, prova ad ascoltarsi e rileva un'inconsueta sensazione di serenità, che vorrebbe condividere con le sue amiche, in particolare con Alice, che è la persona più capace di capirla e di entrare in connessione con i suoi stati d'animo. La cerca su Whatsapp, Alice risulta online. Forse l'aperitivo è finito, prova a chiamarla.



## 2. Alice. L'insostenibile leggerezza dell'essere



Alice ha appena chiuso la videochiamata con Federica, è sollevata ma anche preoccupata dall'assenza di Giuliana, che non ha risposto a nessuno dei numerosi messaggi che le ha scritto sia privatamente sia



nella chat di gruppo. Immagina si sia addormentata o sia immersa nel *binge watching* su Netflix. Apre il computer e le compare l'immagine di sfondo, una fotografia che ha scattato la primavera precedente nel prato della casa dei suoi nonni, a Cravanzana. Un'orchidea selvaggia, dal colore rosa acceso, che è cresciuta come per caso tra le ortiche. L'ha trovata suo fratello Riccardo e l'ha rincorsa per mostrargliela, come se fosse una sorta di miracolo. Ricorda di averla associata alle istantanee dei fiori che crescono in mezzo all'asfalto e di aver pensato che la vita trova sempre una via. La sera prima al telegiornale un servizio mostrava le immagini delle città deserte, dove alcuni animali selvatici si sono riappropriati degli spazi urbani: orsi, lupi, anatre, conigli, volpi, caprioli e cinghiali. Alice ha allora pensato che gli esseri umani, per una volta spettatori, confinati all'interno delle loro case, hanno assistito allo spettacolo della natura che ha ripopolato le piazze e le strade, perfino le autostrade. La sensazione di pace e benessere che l'ha pervasa è stata aumentata dalla lettura di un articolo che ipotizza alcuni effetti positivi di questa "antropausa", capace di fornire suggerimenti per una migliore condivisione degli spazi tra le diverse specie. Alice studia Biologia ed è, a detta di tutti, l'ottimista del gruppo. Quando ha condiviso la riflessione sugli effetti benefici dell'"antropausa" sulla chat: "Fanciulle in fiore" ha ricevuto una sequela di commenti venati di cinismo, insofferenza o derisione. È preoccupata dal peggiorare degli stati d'animo delle sue amiche, non soltanto di Giuliana, futura sociologa che s'interroga sempre sui significati sociali di ogni sua esperienza, ma soprattutto di Federica, brillante studentessa di Giurisprudenza fuori sede, la cui prolungata solitudine inizia a mostrare effetti di lungo periodo. Eppure, Alice è stata la più critica sulla genesi della pandemia a marzo 2020. Durante le prime videotelefonate con le mie amiche, aveva più volte richiamato irosamente gli effetti ambientali del tardo capitalismo, in termini di distruzione di habitat di germi poi capaci di fare il salto della specie. Ai tentativi di replica di Federica, ricorda di aver sostenuto con forza che la modificazione dell'ambiente ha agevolato il passaggio dei virus dagli animali all'uomo. Ha utilizzato il termine tecnico "zoonosi" e citato il rapporto del WWF: "Queste non sono delle catastrofi casuali, ma la conseguenza del nostro impatto sugli ecosistemi naturali". Quando l'OMS ha dichiarato lo stato di pandemia, l'11 marzo 2020, Alice aveva appena finito di rileggere, per la terza volta: "Spillover" di David Quammen, libro profetico. Era rimasta folgorata dalle intuizioni dello scrittore, non era riuscita a dormire per due notti di seguito, ripensando all'allusione a virus dormienti e ancora solo in parte conosciuti, che un piccolo spillover può trasmettere all'uomo. Aveva letto il saggio di Quammen tutto d'un fiato, con una frenesia ansiosa, nella consapevolezza di essere immersa nel Big One, la grande epidemia futura prospettata dal divulgatore scientifico statunitense. La sua riflessione sulle tesi di Quammen è interrotta dal display del cellulare che si illumina, mostrando il nome di Giuliana. Sollevata, scorre con la mano e la rimbrotta con: "Allora, dov'eri finita?".

Giuliana scoppia a ridere, rispondendo che era andata a farsi un giro in centro città. Alice allora le riassume lo svolgimento dell'aperitivo online da poco concluso: Federica come al solito è molto abbattuta e trascorre le giornate a confrontare le notizie dei contagi in Italia e in Germania. Giuliana, quindi, le rivela la nuova consapevolezza della gestione del tempo da poco maturata. Alice ascolta attentamente le rivelazioni dell'amica, è felice di sentirla rinfrancata, ma allo stesso tempo prova un inspiegabile fastidio per il suo ottimismo fine a sé stesso. Risponde con tono serafico che, dopo aver finito il libro di Quammen, ha trovato nella libreria il volume di Kundera: "L'insostenibile leggerezza dell'essere". Giuliana dichiara di non conoscerlo. Alice, così, spiega all'amica che il romanzo è ambientato ai tempi della Primavera di Praga. Sostiene di essere stata colpita dal racconto delle fotografie ritoccate dove i sovietici fanno sparire le facce dei personaggi caduti in disgrazia. "La cancellazione dell'esistenza, quasi non fossero mai esistiti. Non ti ricorda quello che sta accadendo ai morti di Covid? Morti solitarie in ospedale, senza poter salutare la propria famiglia e gli amici. Le bare trasportate dall'esercito, tutte uguali, nessun funerale". Giuliana rimane in silenzio, è colpita dal racconto dell'amica, che di solito manifesta rabbia o ottimismo. Le chiede, con voce esitante: "E come ti fa sentire?". Alice guarda il soffitto, respira profondamente e ammette: "Mi fa sentire impotente, sola e smarrita".

### **3. Federica. 'È soprattutto in prigione che si crede ciò che si spera'**

Federica termina la videochiamata con Alice con un misto di sollievo e di inquietudine. Quegli aperitivi settimanali online sono ormai entrati a far parte della sua routine, ma non fanno che aumentare la sua solitudine. È piacevole chiacchierare con le amiche sorseggiando un bicchiere di vino o bevendo una birra dalla bottiglia, ma la sensazione di straniamento che la assale durante quelle chiamate collettive, perdura per il resto della serata. Le sue amiche non sono fisicamente presenti e, una volta chiusa la connessione online, Federica rimane da sola nel suo monocale, a cercare un modo per trascorrere il tempo. Apre contemporaneamente il pc e il tablet, consulta blog culinari, poi chatta su Tinder, contemporaneamente si iscrive a un corso di yoga a distanza e controlla le notifiche su Whatsapp. Ripensa a quello che le ha detto poco fa la sua amica Alice, citandole un classico della Sociologia: "La metropoli e la vita dello spirito". Georg Simmel, già a inizio Novecento, aveva descritto l'intensificazione della vita nervosa dell'uomo, prodotta dall'eccesso di esposizione a stimoli. Come conseguenza, le aveva spiegato Alice, Simmel aveva sostenuto la diffusione di un atteggiamento blasé, connotato dall'incapacità di percepire differenze. Alice aveva quindi sostenuto che il confinamento, dal suo punto di vista, aveva prodotto in Federica il tipo di atteggiamento individuato da Simmel, amplificato dalle possibilità offerte dagli strumenti digitali. Federica, quindi, le aveva inviato privatamente un'immagine della sua libreria, scattata qualche giorno prima. In primo piano il pacco del regalo

che Alice le aveva inviato per posta – un libro, molto probabilmente – e un quadretto con le tempere dedicatole dal nipote, che reggeva il biglietto scritto da Giuliana in occasione del suo ultimo compleanno. La didascalia della fotografia era la seguente: “Indifferente a tutto, ma non alle relazioni che contano”. Alice aveva risposto con un emoticon sorridente e aveva poi commentato, citando Honoré de Balzac: “È soprattutto in prigione che si crede ciò che si spera. Speriamo di uscirne presto tutte”.



#### **4. Epilogo**

Il 4 maggio 2020 inizia ufficialmente la fase 2 in Italia. Alice, Federica e Giuliana possono finalmente riabbracciarsi, pur indossando le mascherine. Organizzano così una passeggiata insieme al parco. Si riconoscono a distanza e corrono l'una incontro all'altra, stringendosi in un abbraccio commosso. Si baciano attraverso le mascherine, che non riescono a nascondere le loro lacrime. I passanti le osservano incuriositi, ma passano velocemente oltre, trattandosi di una delle tante scene di ricongiungimenti che caratterizzano i giorni di riapertura. Si prendono una birra e si incamminano per il lungo fiume, decise a trascorrere più tempo possibile all'aria aperta. Non smettono di raccontare quello che è successo loro durante i mesi di separazione e ammettono di aver avuto molto tempo per riflettere sulle loro esistenze e sui loro progetti futuri. Alice, con la solita abilità analitica e la mania per le frasi a effetto, esclama: *"In fondo, è un po' come se fossimo rimaste rinchiuso nelle nostre menti per qualche mese. Locked down in our minds, no?"*. Le altre ragazze scoppiano a ridere, ma poi ammettono di non aver mai avuto così tanto tempo per elaborare i loro stati mentali e diventarne consapevoli. Quindi interviene Giuliana, affermando che la condivisione di immagini attraverso la chat le ha aiutate ad affrontare il confinamento. Federica è d'accordo, scattare fotografie e discuterle con le amiche è stato un modo per capire come si sentiva e per sentirle vicine. Ridendo, Alice conclude che vedersi di persona è di gran lunga più efficace.

#### **Appendice metodologica**

Il presente contributo propone, sotto forma di racconto, alcune riflessioni metodologiche sull'uso di metodi visuali partecipativi quali la Photovoice (Wang e Burris 1994; 1997; Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021) a partire da una ricerca sugli effetti delle misure di contenimento dell'epidemia da Covid-19 sulla salute mentale di giovani studenti universitari.

La decisione di adottare questa forma narrativa nasce dalla convinzione che scrittura creativa e indagine sociale si completino e si supportino a vicenda (Leavy 2015; Philips, Kara 2021). Le fonti di ispirazione di questo scritto sono: *"VERTIGINI"* di W. G. Sebald (2003) e *"LOW-FAT LOVE"* di Patricia Leavy (2011). La scrittura all'interno delle scienze sociali non è funzionale solo alla comunicazione dei risultati di una ricerca, bensì implica anche un processo di scoperta (Richardson 2020) e di sistematizzazione del pensiero che di fatto emula la ricerca stessa, fondata su inchiesta e rappresentazione. Se da tempo ricercatori sociali propongono di abbandonare stili di scrittura impersonali e di posizionarsi all'interno del testo etnografico, scrivendo in modo "vulnerabile" (Behar 1996) ovvero esplicitando il proprio coinvolgimento emotivo sul campo, scrivere e leggere opere di finzione supporta il processo di autorivelazione, utile a entrare in empatia con e partecipante. Impersonandosi in molteplici "altri",

si scoprono parti di sé. L'immaginazione, inoltre, aiuta a liberare la dimensione emotiva dalle briglie cognitive e ad attivare la memoria, intesa come un atto di conoscenza che definisce la riflessività alla base della ricerca antropologica (Behar 1996) e sociologica (Scavarda 2023). Leavy (2022) pertanto, sostiene che scrivere *fiction* è una pratica di ricerca. In modo simmetrico, altrove ho dichiarato che fare ricerca è un processo creativo, caratterizzato dalla “creazione di connessioni, associazioni tra elementi consci e inconsci, memoria ed emozione” (Scavarda 2023, p. 34) non dissimile, quindi, dallo scrivere un'opera di finzione. Le immagini, in questo contesto, intervengono in due sensi. Da un lato forniscono l'aggancio narrativo, trasportano l'osservatrice in un altrove che facilita l'immedesimazione con prospettive altrui, una sorta di “vedere come” e altre (*ibidem*). Dall'altro funzionano come *aide mémoire*, ricreando un sentire per affetti e sentimenti o meglio come *punctum*, elementi pungenti e intensi, capaci di uscire dalla scena per innescare in modo quasi proustiano il processo della memoria (Barthes 2003).

Questo contributo si inserisce all'interno del modello della “social fiction” (*ibidem*) arricchendolo con elementi visuali, come già sperimentato da altre studiosa in Italia (Gariglio e Giangiulio *in press*). Le immagini sono state interamente prodotte dalle partecipanti, corredate da un breve testo e poi discusse durante incontri di gruppo, avvenuti online tra aprile 2020 e giugno 2021. Durante queste sessioni partecipate e studente partecipante sono state chiamate non solo a riflettere sui contenuti delle immagini (Harper 2012), ma anche a valutare criticamente l'utilizzo della Photovoice. Ho attinto a questo materiale empirico rielaborandolo in modo creativo, per riprodurre le riflessioni metodologiche suggerite sia dall'analisi di testi e immagini, sia dal confronto con e partecipante, che ha permesso di raggiungere una forma di intersoggettività scaturita dall'incontro delle diverse soggettività – della ricercatrice e dea partecipante – (Behar 1996). Tale intersoggettività è stata facilitata dall'utilizzo delle immagini, soprattutto all'interno di forme di ricerca partecipata (Kendon, Pain e Kesby 2007; McYntire 2007). I metodi visuali partecipativi risultano particolarmente adatti ad accedere alla sfera percettiva, corporea ed esperienziale (Gubrium, Harper 2013; Pink 2007) mettendo in luce elementi dell'ambiente di vita talvolta opachi, cogliendo routine irriflesse e attivando la riflessività dea partecipante. Il potere evocativo delle immagini, la loro capacità di innescare reazioni emotive hanno consentito di accedere a categorie interpretative dea partecipante (Cardano e Gariglio 2022) e di esplorare nello specifico i loro stati mentali durante la pandemia da Covid-19. Il malessere psichico, tema sensibile e complesso, per il quale spesso non si possiede un linguaggio specifico, al di là di quello medico (Cardano, Cioffi e Scavarda 2020; Moretti, Scavarda 2021) può essere rappresentato efficacemente attraverso le immagini, grazie al loro potere simbolico e metaforico. Nel caso del racconto visuale qui presentato, parole e

immagini prodotte si susseguono e si alimentano in sequenze narrative che attingono a entrambe le forme comunicative. L'uso delle immagini all'interno di opere narrative è molto diffuso, come dimostra il celebre romanzo sopracitato di Sebald, ma anche il proliferare di fumetti e *graphic novel*, sempre più utilizzati anche nella ricerca sociale (Moretti, Scavarda 2021; Moretti, Scavarda, contributo in questo volume). L'interconnessione di parole e immagini rappresenta una sorta di terzo canale comunicativo, per il quale i significati non si producono nelle une né nelle altre, ma "da qualche parte nel mezzo di esse" (Williams 2012, p. 22). È proprio così che i nostri vissuti emotivi, della ricercatrice e dei partecipanti, hanno trovato una via di espressione.

### Ringraziamenti

*Ringrazio le mie più care amiche che sono state la fonte di ispirazione dei personaggi di questo testo e hanno allietato non solo il periodo del lockdown, ma tutte le giornate che compongono il mio passato, presente e futuro, rendendo lo scorrere del tempo meno alienante e impietoso.*

## Bibliografia

- Behar R. (1996) *The vulnerable observer: Anthropology that breaks your heart*, Boston, Massachusetts: Beacon Press.
- Calvino I. (1994) *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino: Einaudi.
- Cardano M., L. Gariglio (2022) *Metodi qualitativi. Pratiche di ricerca in presenza, a distanza e ibride*, Roma: Carocci.
- Cardano M., M. Cioffi, A. Scavarda (2020) *Sofferenza psichica, follia e disabilità*. In M. Cardano, G. Giarelli, G. Vicarelli (a cura di), *Sociologia della Salute e della medicina*, Bologna: Il Mulino, pp. 129-153.
- Faulkner S. L. (2019) *Poetic inquiry: Craft, method and practice*. London: Routledge.
- Gariglio L., T. Giangiulio (*in press*) "La persona non è una mucca". Una fotostimolo dialogica autoetnografica sull'esperienza della coercizione psichiatrica", *Salute e Società*, 2, pp. 54-67.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Gubrium A., K. Harper (2016) *Participatory visual and digital methods*. London and New York: Routledge.
- Kindon S., R. Pain, M. Kesby (Eds.). (2007) *Participatory action research approaches and methods: Connecting people, participation and place*, London and New York: Routledge.
- Leavy P. (2022) *Re/Invention: Methods of Social Fiction*, New York: Guilford Publications.
- McIntyre A. (2007) *Participatory action research*, London: Sage Publications.
- Merini A. (1991) *Vuoto d'amore*, Torino: Einaudi.
- Moretti V., A. Scavarda (2021) "Graphic Medicine. Una disciplina in cerca di autore". *Rassegna Italiana di Sociologia*, 62, 3, pp. 733-754.
- Moretti V., A. Scavarda (2023) "Fumetti e salute. Vi presentiamo la graphic medicine!", in questo volume.

- Scavarda A. (2023) "La ricercatrice vulnerabile: metodi creativi e studio delle forme di alterità", *Indiscipline-rivista di scienze sociali*, 3, 1, pp. 26-34.
- Sebald W. G. (2003) *Vertigini*, Milano: Adelphi (ed. or. 1995).
- Wang C., M.A. Burris (1994) Empowerment through Photo Novella: Portraits of participation, *Health Education Quarterly*, 21, pp. 171-186.
- Wang C., M.A. Burris (1997). "Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment", *Health Education and Behaviour*, 24, pp. 369-387.
- Williams I.C. (2012) "Graphic medicine: comics as medical narrative", *Medical Humanities*, 38, 1, pp. 21-27.
- Phillips R., H. Kara (2021) *Creative writing for social research: A practical guide*, Policy Press.
- Rosa H. (2015) *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Torino: Einaudi.





# LO STUDIO DELLE RELIGIONI ONLINE: STRUMENTI E PRATICHE DELLA RICERCA DIGITALE

**Alessandra Vitullo**

Sapienza Università di Roma

## **Introduzione**

Se la tecnologia digitale è sempre più integrata nelle nostre vite quotidiane, questa ha chiaramente moltiplicato anche i contesti comunicativi da studiare, che richiedono agli esperti approcci e strumenti di analisi sempre più innovativi per indagare le intersezioni tra tecnologia, cultura e società. In questo contesto, anche lo studio delle religioni è stato travolto dall'ondata delle ricerche digitali (Dawson e Cowan 2004): siti internet, chat-room, social network, etc. hanno, negli ultimi trent'anni, attirato l'interesse delle scienze religiose, sociali e della comunicazione, le quali hanno cominciato a interrogarsi sugli effetti dell'ambiente virtuale nella costruzione di comunità, autorità e pratiche religiose (Campbell 2010).

Questo contributo si concentrerà, in particolare, sul contesto metodologico della "ricerca digitale" – in continua evoluzione (Cardano e Gariglio 2022) – e su come alcune delle sue tecniche possano essere applicate allo studio dei gruppi religiosi online.

Prima, dunque, di esplorare questo nuovo laboratorio della ricerca sociale è bene fornire alcune coordinate di una delle discipline da questo ospitate, ovvero lo studio delle *digital religion*.

## **1. Digital Religion: come e perché studiare le religioni online**

Le ricerche sulle religioni digitali muovono i primi passi dagli studi culturali che si sono occupati di analizzare come la comunicazione religiosa, diffusa attraverso i mezzi di comunicazione di massa, influenzasse le pratiche e le credenze dei fedeli.

A partire dalla metà del Novecento, numerosi sociologi, sollecitati dall'esplosione del fenomeno della telepredicazione, cominciarono, infatti, a interessarsi non solo a come predicatori evangelici come Billy

Graham o Oral Roberts comunicassero attraverso televisioni o radio (Carpenter 1985), ma anche a quale valore determinati gruppi sociali attribuissero ai media che utilizzavano e come questi influenzassero il significato del messaggio religioso che vi veniva trasmesso (Parker *et al.* 1955).

Se questo nuovo approccio teorico aveva sollevato numerosi quesiti su come la comunicazione religiosa di massa avesse mutato la stessa esperienza religiosa negli ultimi trenta anni, le stesse domande se le sono poste coloro che si sono occupati del rapporto tra *new media* e religione (Albanese 1998).

La prima volta che nel cyberspazio si comincia a parlare di religione è il 1978, quando degli studenti dell'Università di San Francisco crearono, all'interno dell'area di discussione virtuale chiamata *CommuniTree*, un Bulletin Board System (BBS) dal nome *Create Your Own Religion*. Anche se il BBS chiuse solo dopo appena quattro anni, il sociologo Rheingold (1993) riuscì ad osservare le interazioni che vi erano avvenute, documentando le prime forme di attività religiosa online e coniando così il termine "comunità virtuale".

Da quel momento in poi la vivace presenza delle religioni online cominciò ad attirare l'attenzione degli studiosi (Vitullo 2021), fino a che nel 1992, degli americani presbiteriani creano la prima vera congregazione virtuale cristiana, *The First Church of Cyberspace*, all'interno della quale, attraverso l'uso di testo e ipertesto, i fedeli potevano scambiare preghiere e leggere sermoni. Con il passar degli anni nacquero moltissime realtà simili (*Alpha Church, Buddanet, Church of Fools*, etc.), che, oltre al testo, cominciarono a sfruttare la varietà di forme espressive che internet offriva: video, foto, audio, grafica 3D.

Dagli anni '90 in poi, dunque, gli studiosi delle comunità religiose virtuali cominciarono a riflettere su come i fedeli costruissero le loro interazioni, credenze e pratiche religiose in rete e su come l'intersezione tra pratiche religiose online e offline modificasse sia alcune pratiche religiose che le modalità di utilizzo delle tecnologie.

Nel prossimo paragrafo, quindi, si offriranno alcuni esempi di tecniche e strumenti della ricerca digitale che hanno permesso ai ricercatori di osservare come le tradizionali categorie delle religioni, quali rito, comunità, identità, autorità, etc., si trasformino nel momento di passaggio all'ambiente virtuale, sollevando non poche questioni sia dal punto di vista teorico che metodologico: le religioni online rappresentano una nuova sfida per gli studiosi della postsecolarità? Quali strumenti e pratiche della ricerca digitale si adattano meglio a questo nuovo "spazio" di ricerca?

## **2. Applicare la ricerca digitale alle *digital religion***

Gli studi sulle *digital religion* sono chiaramente strettamente dipendenti dall'applicazione di metodologie digitali di ricerca e da tutto il dibattito che intorno ad esse ruota. Studiosi e studiosi delle *digital religion*,

infatti, fanno continuamente i conti con la ricerca del metodo più efficace utile ad esplorare un fenomeno estremamente multiforme e variabile come quello della religiosità/spiritualità in rete.

Una recensione critica della letteratura che dall'interno di questa disciplina si è occupata di sistematizzare gli ambiti di applicazione dei metodi digitali (Tsuria *et al.* 2017) evidenzia tre principali tendenze: (a) quella che include nelle ricerche digitali tutti gli studi che hanno come oggetto l'ambiente virtuale; (b) quella che riconosce come ricerche digitali quelle che utilizzano strumenti digitali di analisi; e infine (c) quelle ricerche che tengono in considerazione la cornice concettuale da cui parte l'osservatore, ovvero l'approccio agli obiettivi e ai presupposti della ricerca tramite una prospettiva che include gli studi sui media.

Ma cosa significa nel dettaglio questa tripartizione? L'ambiente, in relazione alla ricerca digitale, fa riferimento a quegli studi che pongono l'accento sul *setting* all'interno del quale si svolge la ricerca; prestando attenzione allo spazio in cui i dati della ricerca hanno origine (Scheifinger 2016). Per Hine (2000) porre attenzione all'ambiente digitale non significa concentrarsi solo sulla "location", bensì soprattutto sui dati al suo interno: le relazioni tra gli utenti, la loro comunicazione, o le informazioni su un gruppo specifico.

I casi di studio che riguardano le comunità religiose online chiaramente illustrano questa prospettiva. Le comunità religiose online si trovano, infatti, solitamente in una sorta di *continuum* e la conoscenza di entrambe le sfere, on e offline, in cui i gruppi religiosi si muovono è a volte indispensabile al conseguimento degli obiettivi della ricerca.

La seconda prospettiva, invece, considera le ricerche digitali in base agli strumenti utilizzati per raccogliere i dati, questi possono includere i più svariati dispositivi: dalle interviste svolte tramite piattaforme di videocall, alle app utilizzate per acquisire registrazioni. Quando si parla di strumenti digitali della ricerca, la distinzione riguarda, infatti, l'origine degli strumenti. Rogers (2010) ha sottolineato questa differenza, distinguendo strumenti "digitalizzati" da strumenti "nativamente digitali", indicando con i primi quegli strumenti che sono nati nell'offline e che sono successivamente stati adottati anche nell'online (interviste, questionari); mentre con i secondi gli strumenti ideati e creati appositamente per la raccolta dati su internet (database, software).

Un interessante esempio di applicazione di strumentazione nativamente digitali nel campo dello studio delle religioni è, ad esempio, l'uso del motore di ricerca Technorati fatto da Teusner (2013). Technorati raccoglie informazioni dai blog classificandoli in base alla loro popolarità (numero di citazioni, permalink, etc.); Teusner lo ha impiegato per studiare i blog relativi a tematiche religiose, ottenendo così una classifica degli autori più influenti all'interno della blogosfera delle chiese cristiane in Australia.

Infine, la terza categoria considera i presupposti teorici e gli obiettivi con cui una ricerca digitale viene impostata, ovvero il *frame* epistemologico attraverso il quale il ricercatore comprende la propria

1. H. Campbell (2010) riadatta alla dimensione religiosa di internet gli studi sul *Social Shaping of Technology*, nati alla fine degli anni Ottanta e che consideravano le proprietà della tecnologia come il risultato ottenuto dall'interazione tra la tecnica, l'ambiente e gli attori sociali.

2. A tal riguardo un esempio potrebbe essere il *Ko-sher phone*, si veda Vitullo (2021).

ricerca. Ad esempio, lo studio delle pratiche digitali di un gruppo religioso può essere fatto tramite il *frame* del Religious Social Shaping of Technology<sup>1</sup> (Campbell 2010), che analizza come, all'interno di alcune comunità, tecnologia e credenze si contaminino dando vita a nuove forme di religiosità tecnologicamente mediata<sup>2</sup>.

Avendo, dunque, chiara la definizione di ricerca digitale intesa come ambiente, strumento, e *frame*, approfondiamo ora cosa significhi svolgere ricerca sulle religioni digitali attraverso strumenti digitali.

### **3. Le tecniche della ricerca delle religioni online: possibilità e rischi**

Nel campo delle religioni digitali sono principalmente tre gli strumenti di indagine utilizzati per studiare le comunità religiose online: l'analisi testuale, le interviste e l'etnografia; ovvero quegli stessi strumenti che ritroviamo maggiormente applicati anche nella metodologia della ricerca qualitativa non virtuale. Chiaramente in questo passaggio dall'offline all'online lo studioso ha il dovere di ripensare e riadattare tali strumenti con l'obiettivo di mantenerne la validità, evitando quei rischi non previsti nel loro utilizzo nella dimensione offline e che il veloce e continuo mutamento della dimensione online rende meno prevedibili.

*L'analisi testuale online.* Il testo è chiaramente l'elemento predominante del web. In breve, possiamo individuare tre macrocategorie dell'analisi testuale: l'analisi ermeneutica, l'analisi retorica e critica e l'analisi qualitativa del contenuto (Fairclough 2003).

L'analisi ermeneutica si concentra sull'interpretazione del significato inteso, o estratto, da uno specifico testo. Questo approccio richiede la lettura ravvicinata del testo e la considerazione sia dei simboli utilizzati, prendendo in esame ogni parola, che una visione d'insieme (il tema trattato, il contesto, l'autore, etc.). L'analisi retorica richiede invece una lettura più dettagliata dei testi, poiché si interessa di più agli strumenti retorici utilizzati dall'autore, alla solidità delle argomentazioni, o nel caso dell'analisi critica, all'analisi dei suoi significati sociali e politici più ampi. L'analisi qualitativa del contenuto adotta, invece, un approccio più tematico, concentrandosi sulla ripetizione di parole e temi originali che emergono dal testo, o da un insieme di testi. Questo metodo è utilizzato solitamente per analizzare grandi quantità di testi, poiché aiuta nella ricerca di ripetizioni, sistematizzando la creazione dei significati intorno a un tema.

Ciascuno di questi metodi tradizionali di comprensione e utilizzo della parola scritta è stato impiegato fin da subito nelle analisi testuali *online*. Del resto, fin dalle sue fasi iniziali, internet era un mezzo basato marcatamente sulla scrittura. Sebbene audio, immagini e video si siano rapidamente intrecciati con la parola scritta *online*, molte piattaforme internet (siti web, blog, forum, chat e siti) tuttora presentano in prevalenza forme di contenuto testuale.

La multimedialità dei testi presenti sul web ha ovviamente anche portato dei cambiamenti nei modi in cui l'analisi testuale deve essere

ripensata (Dong 2015). L'analisi di un testo online potrebbe riferirsi, infatti, anche ad immagini, icone, video e audio e quindi richiedere una combinazione tra la retorica testuale e visiva (Shifman 2012; 2013). Inoltre, quando si utilizza l'analisi testuale online, è necessario prestare ulteriore attenzione alla variabilità della costruzione del testo da parte degli autori: i riferimenti ipertestuali (testi completati da testi esterni), l'instabilità (modifiche o eliminazioni di parte del testo), l'intertestualità (stesso testo in più versioni), la collaboratività (più autori per uno stesso testo), sono solo alcune delle varianti che devono essere considerate quando si approccia un testo online.

Un importante esempio di analisi testuale applicata allo studio delle religioni online è sicuramente il lavoro di Helland (2000). Helland, infatti, esaminando i testi online relativi ad alcuni gruppi religiosi cristiani che si ritrovavano su chat-room e siti web, è arrivato alla formulazione della fondamentale distinzione tra *religion online* e *online religion*, indicando con le prime le pratiche religiose che dall'offline vengono trasportate online; mentre con le seconde quelle pratiche religiose che si sviluppano esclusivamente nell'online.

Interessanti sono anche ricerche più recenti, come quelle condotte nel progetto Hatemeter (Laurent 2020) che, invece, utilizzano strumenti di analisi automatica dei testi, rintracciando nelle ricorrenze di *hashtag* e parole chiave su Twitter i pattern delle espressioni islamofobe online (Vitullo 2019).

Analizzare i testi dei gruppi religiosi online non significa, dunque, solo analizzare le scritture sacre riprodotte digitalmente, ma anche studiare le interazioni tra fedeli, il loro rapporto con l'autorità, la percezione dello spazio pubblico e privato di espressione, per comprendere la costruzione e delimitazione dei loro spazi virtuali.

*Le interviste online.* Le interviste sono forse uno dei metodi di ricerca più popolari utilizzati dalle scienze sociali. Definiamo ampiamente l'intervista come un incontro in cui una parte fa domande o dialoga con un'altra, documentando quella conversazione per raccogliere informazioni su un determinato argomento (Dingwall 1997). I dati possono essere raccolti utilizzando conversazioni domanda-risposta, o conversazioni guidate, tra due o più persone, su argomenti di interesse specifici, o generali e solitamente il successo del colloquio dipende dalle capacità di comunicazione dell'intervistatore (Cardano e Gariglio 2022). Come per le interviste offline, anche le interviste online presentano generalmente tre tipologie: strutturate, semi-strutturate e non-strutturate (Tracy 2013). Chiaramente tutti questi diversi tipi di interviste svolgono un ruolo importante nella conduzione della ricerca nel contesto digitale, anche se viene a mancare uno degli elementi fondamentali della loro esecuzione, ovvero la prossimità fisica tra intervistato e intervistatore.

Markham (1998) è stata una tra le prime ad aver colto la criticità di questo elemento: il ritardo nei tempi di reazione tra domande e risposte, la possibilità di fraintendimenti del significato – soprattutto

qualora si tratti di un'intervista scritta – le interruzioni di segnale che limitano la spontaneità di reazione, sono solo alcune delle principali criticità che minacciano il successo dell'intervista online. D'altra parte, l'autrice coglie anche i vantaggi che derivano dal condurre interviste online: l'agilità con cui si possono raccogliere e salvare le informazioni, la facilità di reperimento degli intervistati e soprattutto la possibilità di aggirare i problemi relativi alla mobilità e alle distanze geografiche dei partecipanti.

Seppure con le dovute difficoltà e riadattamenti, negli ultimi decenni, la ricerca digitale ha sicuramente dimostrato la validità delle diverse tipologie di interviste anche nei contesti digitali. L'indebolimento dell'efficacia delle possibilità comunicative espresse in un colloquio diretto può, infatti, essere bilanciata dagli strumenti impiegati per realizzare il colloquio e dalla preparazione dell'intervistatore, che deve tener conto delle eventuali problematiche collegate all'impossibilità di osservare direttamente e completamente i suoi intervistati (Salmon 2010).

Tuttavia, numerose sono anche quelle ricerche digitali che si basano sia su interviste online che offline, anche con l'obiettivo di controllare, o correggere, eventuali problemi legati all'esecuzione delle interviste virtuali. Questa tecnica mista, permettendo l'osservazione dell'intervistato anche nel suo setting quotidiano, chiaramente rinforza la validità della raccolta delle informazioni (Campbell 2012a; 2012b). In questo ultimo caso, però, il ricercatore deve prestare attenzione a proporre a tutti i partecipanti le stesse condizioni dell'intervista, siano queste online o offline. È fortemente sconsigliato, infatti, realizzare un campione ibrido dove ci sono partecipanti che hanno fatto solo interviste online ed altri solo offline.

L'intermediazione, o meno, dello schermo nell'intervista può, infatti, alterare i rapporti di potere tra intervistato e intervistatore, condizionando l'intensità dell'espressione delle emozioni da parte dell'intervistato. Quest'ultimo, infatti, potrebbe tenere dei comportamenti o delle reazioni che difficilmente emergerebbero in un'intervista di persona, o viceversa (Catterall e Maclaran 2002).

I diversi tipi di strutturazione delle interviste che si possono realizzare riflettono chiaramente i livelli di flessibilità e anche di necessità che si possono sperimentare nel processo di ricerca, che diventano ancora più variabili negli ambienti comunicativi di cui dispone il web. Oltre, infatti, a concepire l'intervista nel suo setting online più tradizionale, come nelle piattaforme di videochiamata, le interviste online possono svolgersi sui social media, sulle realtà virtuali, sui videogiochi online, nelle chat-room, o nei forum (Piela 2015). Bisogna, però, tenere a mente che con l'aumentare degli scenari a disposizione, aumenta anche la probabilità che i partecipanti possano nascondere o dissimulare la propria identità. Chiaramente questo problema si relativizza a seconda degli obiettivi della nostra ricerca, ovvero se la validità della ricerca si basa su un reale feedback dell'offline, o sulla sola rappresentazione di

pure dinamiche virtuali (Williams e Copes 2005).

Sebbene le preoccupazioni per la possibilità di comportamenti ingannevoli tenuti dai partecipanti durante le interviste online rimanga un tema aperto, l'intervista resta una tecnica preziosa per i ricercatori che utilizzano strumenti digitali. Le persone, infatti, possono mentire o dire la verità in tutti i contesti, siano questi online, che offline, tramite Skype, o in un colloquio di persona. La validità del metodo qualitativo, del resto, si basa in buona parte sulle capacità dell'osservatore di sviluppare rapporti di fiducia con i propri informatori, nel suo saper gettare le basi per un'interazione franca e aperta, o nel comprendere quando le circostanze non lo permettono (Giorgi Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021).

Numerosi sono gli studi che nel campo delle religioni digitali hanno prediletto l'intervista. Campbell (2005, p. 78) nello studio di quattordici comunità cristiane online afferma, infatti, di aver proseguito le interviste anche nel setting offline degli intervistati al fine sia di verificare i dati raccolti online sui membri che osservare più complessivamente come internet ha modellato il loro coinvolgimento con la comunità offline.

Nel lavoro etnografico da me condotto (Vitullo 2021) sia presso la chiesa cristiana non-denominazionale, LifePoint Church, che presso la comunità spirituale di Damanhur, le interviste offline ai partecipanti hanno permesso di ricostruire un quadro complessivo di validazione e di comprensione del percorso che queste due realtà avevano fatto per costruire la loro presenza in rete. Inoltre, le interviste strutturate in presenza hanno permesso di stabilire un rapporto di fiducia coi partecipanti concedendomi l'accesso ad ambienti virtuali non visibili pubblicamente, ovvero a gruppi Facebook privati.

Chiaramente è difficile differenziare queste modalità di intervista – soprattutto quando si tratta di interviste semi-strutturate e soprattutto non-strutturate – all'interno di gruppi che condividono determinati luoghi ed esperienze, da un lavoro di osservazione e conoscenza più ampio di tutti i contesti on/offline che circondano questi gruppi. Ma qui, chiaramente, entriamo in un altro ambito della metodologia, quello etnografico, il quale merita uno spazio dedicato.

*L'etnografia online.* La ricerca etnografica cerca di fornire un quadro qualitativo-interpretativo approfondito delle analisi delle interazioni sociali; sottolinea la partecipazione del ricercatore nella comunità studiata attraverso l'osservazione partecipante e si basa sulla capacità del ricercatore di osservare, raccogliere, interpretare e analizzare i dati (Geertz 1973).

L'inizio della metà degli anni Novanta rappresenta, chiaramente, un momento di forte espansione per il passaggio dell'etnografia dall'offline all'online (Markham 1998; Wittel 2000). L'ambiente online ha dato al ricercatore una nuova prospettiva di osservazione dell'interazione dei singoli e delle comunità al di fuori del loro ambiente offline (Garcia *et al.* 2009) e il metodo etnografico ha da subito guadagnato la sua validità negli spazi online, ritenuti validi ambiti di indagine in sé e per sé (Horst e Miller 2013).

Nel dibattito sui metodi digitali, spesso si fa riferimento all'etnografia come al prodotto ottenuto dalla somma di una serie di metodi e strumenti d'indagine (interviste, sondaggi, lavori d'archivio e note sul campo), dove l'osservazione partecipata è la sua caratteristica distintiva (Boellstorff 2013). Chiaramente come l'etnografia offline anche quella online è un tipo di analisi parziale, che documenta attraverso strumenti o ambienti digitali (Hine 2000) la vita quotidiana così come viene vissuta, costruita e interpretata da gruppi (Boellstorff *et al.* 2012).

In questo contributo si fa riferimento all'"etnografia online" come al termine generico che indica l'uso di questi strumenti e prospettive nello studio dell'ambiente online. Tuttavia, è bene ricordare che non è questo il termine che viene utilizzato dalla maggior parte degli studi del campo. Come Dominguez *et al.* (2007, p. 3) hanno sostenuto, infatti, questo approccio metodologico è stato ampliato e riformulato attraverso nuove proposte di etnografia (digitale, in/su/attraverso internet, connettiva, in rete, cyber) che comunque mantengono un dialogo con la forma etnografica tradizionale.

In questa serie di definizioni, è interessante quella formulata da Boellstorff *et al.* (2012), che in generale, hanno distinto due tipi di studi etnografici online: quelli dell'"etnografia del virtuale", e quelli dell'"etnografia virtuale", dove la differenza risiede nelle caratteristiche dell'ambiente studiato. L'etnografia del virtuale studia, infatti, i "mondi virtuali" definiti dagli autori come piattaforme *multi-user* che creano un senso di realtà (*worldness*), che continua ad esistere anche se gli utenti si disconnettono. L'etnografia virtuale studia, invece, l'ambiente virtuale come spazio dove gli utenti collaborano alla costruzione di una parte della realtà, la cui esistenza in determinate forme e caratteristiche, dipende anche dalle capacità di agency dell'utente. In sostanza i social network, le chat-rooms, i forum e alcuni giochi online rientrano negli studi dell'etnografia virtuale, mentre le pagine online di un quotidiano nell'etnografia del virtuale.

La definizione di "etnografia digitale" è invece usata da quegli studi che enfatizzano l'impiego delle nuove tecnologie nel settore etnografico, piuttosto che sull'ambiente in cui viene condotto lo studio. Ducheneaut *et al.* (2010) e Murthy (2008; 2011) descrivono una serie di strumenti che potrebbero essere inclusi in questa definizione di fare ricerca: questionari online, video digitali, social network, siti web, blog, penne digitali, strumenti e software di visualizzazione e raccolta dati.

Secondo questa visione, l'etnografia digitale può essere condotta anche esclusivamente offline, la differenza, infatti, risiede solo nella scelta degli strumenti (Murthy 2011).

Sebbene esistano chiare differenze tra "etnografia digitale" ed "etnografia (del) virtuale", il terreno comune tra le due resta il coinvolgimento del digitale nello studio delle interazioni umane, cosa che solleva chiaramente nuove questioni relative all'etica della ricerca (McKee e Porter 2009). Questioni che riguardano in primis i confini



sfocati tra la dimensione pubblica e privata delle informazioni raccolte online (ad esempio sui profili social), o la condivisione o l'archiviazione di queste informazioni su piattaforme digitali la cui sicurezza e privacy sfugge a volte al totale controllo del ricercatore. Gli etnografi, infatti, possono utilizzare dati che non sono direttamente condivisi con loro nel momento in cui stanno conducendo la loro ricerca, ma che derivano da un'osservazione di un ambiente di cui l'utente molto spesso non è consapevole della sua dimensione pubblica. Dati che possono essere utilizzati senza il consenso diretto degli utenti, ma con quello indiretto delle piattaforme su cui questi si ritrovano.

Spetta, dunque, al ricercatore definire la linea di demarcazione tra informazioni che possono essere utilizzate perché condivise direttamente e consensualmente con lui, da quelle invece prodotte mentre il ricercatore era assente dal campo, in quel limbo a volte confondente tra sfera pubblica e privata.

Nello studio delle religioni online, il lavoro di Hutchings (2011) è un interessante esempio di intersezione tra etnografia online e offline. Hutchings, studiando per quattro anni le attività online e offline di cinque chiese cristiane ha potuto evidenziare quali elementi persistevano, o mutavano, nella loro costruzione della comunità, delle pratiche religiose, delle relazioni personali, nel momento di passaggio dall'offline all'online. La ricerca etnografica online alternata a quella offline, infatti, ha permesso di comprendere processi più ampi interni alla comunità religiosa, rendendo ancora più evidente come le due dimensioni non possano essere considerate distinte e separate, ma condizionanti e contaminanti l'una l'altra, come del resto accade per la vita quotidiana di tutti noi.

### **Alcune considerazioni finali**

La ricerca digitale, dunque, pur evolvendosi in continuazione<sup>3</sup>, non indebolisce la validità dei tradizionali metodi di analisi, che, se ripensati con le dovute attenzioni, possono arricchire di nuovi contenuti il campo delle scienze umane, in tutte le sue discipline. Oltre agli strumenti, numerose sono, infatti, anche le definizioni stesse di che cosa significhi fare ricerca digitale, a seconda che si ponga enfasi sull'ambiente, sugli strumenti, o sulla prospettiva teorica adottata dal ricercatore.

Da questa pluralità, le ricerche sulle *digital religion* e tutte le discipline che simultaneamente guardano al cambiamento del fenomeno religioso, possono solo che trarne giovamento, sia da un punto di vista teorico che pratico. Il riadattamento virtuale degli strumenti tradizionali di indagine della ricerca qualitativa per il coinvolgimento creativo degli utenti che popolano questa nuova dimensione della realtà, resta, infatti, un tema più che mai vivo all'interno del dibattito sociologico e in particolar modo anche in quello degli studi sulle *digital religion*. La ricerca della sistematizzazione di un solido assetto metodologico in questa disciplina deve, infatti, condurre lo studioso, anche il più scettico, a non considerare queste ricerche solo come una bizzarria

3. Si vedano a titolo di esempio i lavori di analisi visuale di YouTube di Radde-Antweiler e Zeilner (2015) o quelli sul crowdfunding online di Springer *et al.* (2016); oppure sugli strumenti di raccolta di big-data tramite questionari online di Singh (2016).

delle scienze umane, piuttosto invitarlo a rintracciare tra le innovazioni e le discontinuità di questi fenomeni, le eventuali continuità, almeno per porsi il quesito se questa “nuova” frontiera degli studi sul religioso altro non sia che un nuovo capitolo di una rinnovata fenomenologia del sacro nelle società postsecolari (Rosati 2015).

## Bibliografia

- Albanese C. (1998) *America: Religion and Religions*, Florence (KY): Wadsworth Publishing.
- Boellstorff T. (2013) “Rethinking digital anthropology”, in Horst, H.A., Miller, D. (a cura di), *Digital anthropology*, New York: Routledge, pp. 39-60.
- Campbell H. (2005) *Exploring religious community online: We are one in the network*, New York: Peter Lang.
- Campbell H. (2010) *When Religion Meets New Media*, New York: Routledge.
- Campbell H. (2012a) “Understanding the Relationship between Religion Online and Offline in a Networked Society”, *Journal of the American Academy of Religion*, 80, 1, pp. 64-93.
- Campbell H. (2012b) “How Religious Communities Negotiate New Media Religiously”, in Campbell H. (a cura di), *Digital Religion*, New York, Peter Lang, pp. 81-96.
- Cardano M., L. Gariglio (2022) *Metodi qualitativi. Pratiche di ricerca in presenza, a distanza e ibride*, Bologna: Il Mulino.
- Catterall M., P. Maclaran (2002) “Researching Consumers in Virtual Worlds: A Cyberspace Odyssey”, *Journal of Consumer Behavior*, 1, 3, pp. 228-238.
- Carpenter J. (1985) “Tuning the Gospel: Fundamentalist Radio Broadcasting and the Revival of Mass Evangelism”, *Mid-America American Studies Association*, Urbana: University of Illinois.
- Dawson L., D. Cowan (2004) *Religion Online. Finding Faith on the Internet*, England: Emerald Publishing Limited.
- Dingwall R. (1997) “Accounts, interviews and observations”, in Dingwall R. e G.E. Miller (a cura di), *Context and method in qualitative research*, London: Sage, pp. 51-65.
- Domínguez D., A. Beaulieu, A. Estalella, E. Gómez, B. Schnettler, R. Read (2007) “Virtual ethnography”, *Forum Qualitative Social Research*, 8, 3, pp. 3-7.
- Dong L. (2015) *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*, New York: Sage.
- Ducheneaut N., N. Yee, V. Bellotti (2010) “The Best of Both (Virtual) Worlds: Using Ethnography and Computational Tools to Study Online Behavior”, *Ethnographic Praxis in Industry, Conference Proceedings*, 1, pp. 136-148.
- Fairclough N. (2003) *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research*, London-New York: Taylor & Francis.
- Gallagher K., A. Wessels, B.Y. Ntelioglou (2013) “Becoming a Networked Public: Digital Ethnography, Youth and Global Research Collectives”, *Ethnography and Education* 8, 2, pp. 177-193.
- Garcia A.C., A.I. Standlee, J. Bechkoff, Y. Cui (2009) “Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication”, *Journal of Contemporary Ethnography*, 38, 1, pp. 52-84.
- Geertz C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Helland C. (2000) “Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas”,

- in Dawson, L., Cowan, D. (a cura di) *Religion Online. Finding Faith on the Internet*, England: Emerald Publishing Limited, pp. 205-224.
- Hine C. (2000) *Virtual Ethnography*, London: Sage.
- Horst H.A., D. Miller (2013) *Digital anthropology*, New York: Routledge.
- Hutchings T. (2011) "Contemporary Religious Community and the Online Church", *Information, Communication & Society*, 14, 8, pp. 1118-1135.
- Laurent M. (2020) "Project Hatemeter: helping NGOs and Social Science researchers to analyze and prevent anti-Muslim hate speech on social media", *Procedia Computer Science*, 176, pp. 2143-2153.
- Markham A.N. (1998) *Life online: Researching real experience in virtual space*. Altamira: Plymouth.
- McKee H.A., J.E. Porter (2009) *The Ethics of Internet Research: A Rhetorical, Case-Based Process*, New York: Peter Lang, New York.
- Miller D., H.A. Horst (2012) "The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology", in H.A. Horst e D. Miller (a cura di), *Digital Anthropology*, New York: Routledge, pp. 3-35.
- Murthy D. (2008) "Digital Ethnography: An Examination of the Use of New Technologies for Social Research", *Sociology*, 42, 5, pp. 837-855.
- Murthy D., (2011) "Emergent Digital Ethnographic Methods for Social Research", in Hesse-Biber, S. N. (a cura di), *Handbook of Emergent Technologies in Social Research*. Oxford: Oxford University Press, pp. 157-179.
- Parker E.C., D.W. Barry, D.W. Smythe (1955) *The Television-Radio Audience and Religion*, New York: Harper's Publishing.
- Piela A. (2015) "Videoconferencing as a Tool Facilitating Feminist Interviews with Muslim Women Who Wear the Niqab", in S. Cheruvallil-Contractor e S. Shakkour (a cura di), *Digital methodologies in the sociology of religion*, London: Bloomsbury Academic, pp. 27-38.
- Radde-Antewler K., X. Zeilier (2015) "Methods for Analyzing Let's Plays: Context Analysis for Gaming Videos on YouTube", *Gamvironments*, 2, pp. 100-137.
- Rheingold H. (1993) *The Virtual Community*, New York: Harper.
- Rogers R. (2010) "Internet Research: The Question of Method. A Keynote Address from the YouTube and the 2008 Election Cycle in the United States Conference", *Journal of Information Technology & Politics*, 7, 2-3, pp. 241-260.
- Rogers R. (2013) *Digital Methods*, Cambridge (MA): MIT press.
- Rosati M. (2015) *The Making of a Postsecular Society: A Durkheimian Approach to Memory, Pluralism and Religion in Turkey*, Farnham: Ashgate.
- Salmon G. (2010) "Learning Innovation for the Twenty-First Century", in E. Ulf-Daniel, D. Schneckenberg (a cura di), *Changing Cultures in Higher Education: Moving Ahead to Future Learning*, New York: Springer, pp. 27-41.
- Scheifinger H. (2016) "Studying Digital Hinduism", in S. Cheruvallil-Contractor, S. Shakkour (a cura di), *Digital methodologies in the sociology of religion*, London: Bloomsbury Academic pp. 71-81.
- Shifman L. (2012) "An Anatomy of a YouTube Meme", *New Media & Society*, 14, 2, pp. 187-203.
- Shifman L. (2013) *Memes in Digital culture*, Cambridge (MA): MIT Press.
- Singh J. (2016) "Young Sikhs Religious Engagement Online", in S. Cheruvallil-Contractor, S. Shakkour (a cura di), *Digital methodologies in the sociology of religion*, London: Bloomsbury Academic pp. 83-96.
- Springer V., P. Martini, J. Richardson (2016) "Online Crowdsourcing Methods for Identifying and Studying Religious Groups as a Special Population", in S. Cheruvallil-Contractor, S. Shakkour (a cura di), *Digital methodologies in the sociology of religion*, London: Bloomsbury Academic pp. 27-38.
- Teusner P.E. (2013) "Formation of a Religious Technorati: Negotiations of Authority Among Australian Emerging Church Blogs", in Campbell H. (a cura di), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, New York: Routledge, pp. 182-189.

- Tracy S.J. (2013) *Qualitative Research Method: Collecting Evidence, Crafting Analysis, Communicating Impact*, Oxford: Blackwell.
- Tsuria R., A. Yadlin-Segal, A. Vitullo, H. Campbell (2017) "Approaches to Digital Methods in Studies of Digital Religion", *The Communication Review*, 20, 2, pp. 73-97.
- Vitullo A. (2019) "The Online Intersection among Islamophobia, Populism, and Hate Speech: An Italian Perspective", *Journal of Religion, Media and Digital Culture*, 10, 1, pp. 95-114.
- Vitullo A. (2021) *I religionauti. Studiare l'homo religiosus al tempo del web*, Brescia: Morcelliana.
- Williams J.P., H. Copes (2005) "How edge are you?: Constructing Authentic Identities and Subcultural Boundaries in a Straightedge Internet Forum", *Symbolic Interaction*, 28, 1, pp. 67-89.
- Wittel A. (2000) "Ethnography on the move: From field to net to Internet", *Forum Qualitative Sozialforschung*, 1, 1, <https://doi.org/10.17169/fqs-1.1.1131>

# MATCH D'IMPROVVISAZIONE TEATRALE PER PLASMARE L'IMMATERIALE NELLE PRATICHE DI APPRENDIMENTO ORGANIZZATIVO

**Alberto Zanutto**

Università di Macerata

**Roberta Cuel**

Università di Trento

## **Introduzione**

Le organizzazioni sono organismi complessi permeati da tensioni, contraddizioni, incertezza, intuizioni e decisioni non deterministiche, ma scienziati e ricercatori adottano processi di semplificazione dei problemi che semplificano l'interpretazione delle situazioni. Questo approccio permette di focalizzare lo studio su condizioni emergenti, euristiche, modelli predittivi e causali che prediligono l'astrazione alla complessità. L'approccio gestionale più comune e condiviso continua a far prevalere scelte il più possibile razionali e causali su dinamiche classiche come costi e benefici, efficacia ed efficienza, e solo più raramente vengono adottati approcci più creativi (Vince 2018). Anche le organizzazioni più innovative che promuovono lo sviluppo di decisioni emergenti e idee creative lo fanno in situazioni controllate e limitate da un approccio affidato ai *think tank* comunicativi che condividono soluzioni già elaborate in modo razionale da esperti (Hernando, Pautz e Stone 2018). Il modo in cui i processi innovativi sono progettati incarna un modello epistemologico inadeguato, coerente con un paradigma tradizionale del controllo manageriale, di interpretazione oggettiva degli accadimenti e di incapacità di gestire l'inatteso e l'emergente (Rippin 2020). Questo approccio è in profonda contraddizione con la natura stessa dell'innovazione che non può essere imposta, ma deve essere solamente indirizzata, fornendo gli stimoli che favoriscono la condivisione di conoscenze, capacità professionali e abilità tecniche volte a costruire il cambiamento in modo emergente, in gruppo e attraverso la pratica (Rullani 2004). Inoltre, le situazioni complesse e le decisioni in condizioni di estrema incertezza non possono essere analizzate o risolte con metodi predittivi o euristiche razionali. Putnam, Fairhurst e Banghart (2016) affermano che i problemi complessi

non possono o devono essere risolti, ma, al contrario, possono e devono essere gestiti nella loro dualità. Grandori (2015) introduce nuovi paradigmi volti a gestire la complessità come la necessaria preparazione all'incertezza, una ridondanza di conoscenza, una robustezza del funzionamento delle euristiche a tutti i mondi possibili o plausibili, in altre parole una preparazione all'improvvisazione.

Contrariamente a quanto sostenuto dal modello del controllo centralizzato dominante nelle teorie contemporanee dell'azione (Elster 1990), l'intelligenza creativa che caratterizza l'azione umana non si esaurisce nella strutturazione di progetti (Strati 2020, Marcone 2010), ma attraverso l'agito improvvisato, senza premeditazione e in modo spontaneo (Weick, Sutcliffe e Obstfeld 2005, Schildt, Mantere e Cornelissen 2020).

L'improvvisazione non è solamente un'azione meramente reattiva, un'azione repentina, spontanea, estemporanea volta a gestire avvenimenti insoliti e inaspettati che spinge gli individui a reagire non solo per riparare in modo imperfetto o adottare una soluzione provvisoria. L'improvvisazione deliberata esprime la sua potenzialità trasformativa nei confronti di modelli progettuali, grazie al confronto creativo con la contingenza che produce innovazione (Bertinetto 2021). La capacità di improvvisare è la capacità di agire senza premeditazione e spontaneamente, e può essere allenata e coltivata anche attraverso le arti performative, che purtroppo hanno poco spazio nella formazione e pratica aziendale (Taylor e Ladkin 2009).

Una delle ragioni del limitato ricorso alle dimensioni performative deriva dal fatto che le caratteristiche dell'improvvisazione sono poco ortodosse, non lineari e spesso (apparentemente) irrazionali (Cunha e Clegg 2019). Per questo, l'approccio degli interventi improntati all'improvvisazione sembra troppo spontaneo, non controllabile ed è, probabilmente, ritenuto una perdita di tempo e di energie in un contesto che ricerca la razionalità e le euristiche per risolvere i problemi complessi (Lewis e Lovatt 2013).

Un'eccezione all'approccio razionale si trova in quelle organizzazioni che investono molto in creatività, sono estremamente flessibili proprio perché costruite sul *temporary engagement* come le organizzazioni che si occupano di produzioni cinematografiche, della moda, delle *temporary exposition* e così via (Burke e Morley 2016).

Le metafore teatrali e gli approcci all'improvvisazione come pratica organizzativa sono, tuttavia, da tempo presenti nei paper teorici sulle organizzazioni e da qualche decennio sono parte dei repertori di analisi sulla proiezione di senso che gli attori introducono nei contesti incerti e più specificamente quando si tratta di attingere alle risorse immateriali che, come attori, mobilitiamo nella vita quotidiana nelle organizzazioni (Nicolini, Reinecke e Ismail 2021; Gherardi 2008; Becker 2000; Weick 1993).

In questo breve contributo ci ripromettiamo di esplorare in estrema sintesi come un particolare allestimento dell'improvvisazione teatrale

che rientra nel format “*Match di improvvisazione teatrale*” possa essere una esperienza efficace nei contesti organizzativi. Questo format, come vedremo, si caratterizza per una attenzione specifica a comprimere alcune tecniche e modalità tipiche del teatro di improvvisazione dentro uno schema di gioco e una competizione che hanno al centro l'immediatezza e l'evocazione immaginifica (Burroni 2007).

In secondo luogo, il contributo vorrebbe provare ad evidenziare alcuni degli elementi cardine di queste tecniche in ambito teatrale e provare ad osservare come queste tecniche possono essere particolarmente efficaci nell'avvio di percorsi di apprendimento accademico e in azienda.

### **1. Improvvisare e organizzare**

In ambito organizzativo la sensibilità verso le “rappresentazioni” esiste da tempo. Ad esempio, autori come Schreyögg e Höpfl (2004) e Hopfl (2001) hanno esplorato la questione della creatività nelle organizzazioni e sviluppato l'idea delle organizzazioni come teatro già sostenuta da Mangham e Overington (1993). L'esplorazione metaforica indicava una pluralità di possibili approcci teatrali e una pluralità di fonti di ispirazione determinate dalle molte dinamiche teatrali applicabili all'organizzazione, pur prendendo a riferimento l'idea classica della metafora teatrale (Schreyögg e Höpfl 2004; Morgan 1997).

Questa idea ha spinto la ricerca ad esplorare le cinque dimensioni base del teatro, e cioè ad occuparsi della recita in sé (*act*), dello spazio in cui ciò avviene (*scene*), delle persone che occupano questo spazio (*agent/actor*), di come la scena viene portata in vita (*agency*), e dello scopo di questa convergenza in termini di performance (*purpose*). Con questo tipo di sguardo le ricerche si sono focalizzate fin da subito sui processi di improvvisazione (*theatrical improvisation*) come una buona tecnica per migliorare la flessibilità organizzativa o promuovere l'innovazione (Schreyögg e Höpfl 2004). Il teatro tradizionale differisce dal teatro di improvvisazione diversi modi. Il dialogo e l'azione nel teatro tradizionale sono sceneggiati, mentre nel teatro improvvisato gli attori compongono il dialogo e l'azione nella realtà del tempo. La scenografia e gli oggetti di scena sono premeditati nel teatro tradizionale, mentre in quello improvvisato sono spesso immaginati (Moshavi 2001).

Nel teatro d'improvvisazione è stato osservato come gli attori privilegino l'immediatezza e la costruzione di una storia emergente grazie alle interazioni tra gli attori in modo estemporaneo rispetto a quanto sperimentato nel teatro tradizionale di impianto classico, che si concentra sulla costruzione del personaggio, dello spazio e del tempo. In altre parole, il focus è sulla recita in sé (*act*), sulla costruzione di ciò che avviene (*scene*) e sulla creazione di relazione tra le persone in scena (*agent/actor*). Gli attori sono allo stesso tempo attori e registi di una storia emergente, che non ha eguali e che non potrà mai essere replicata.

L'improvvisazione insiste nel cercare di far emergere quella “*verità*” e

quella “*spontaneità*” che è tipica dell’età dell’innocenza e che secondo Johnstone (1979, 77) si può osservare “*fino agli undici o dodici anni, quando improvvisamente [i bambini] perdono la loro spontaneità e producono imitazioni di «arte adulta»*”. Esercitarsi in questo tipo di tecnica teatrale significa accogliere l’incertezza, fidarsi delle proprie intuizioni, agire ancor prima che il pensiero razionale si imponga e adattare ogni parte della performance al contesto e alla rete delle relazioni poste in essere con altri attori se coinvolti (Koppett 2013). Gli attori d’improvvisazione sono, dunque, professionisti che imparano a concentrarsi sui processi e a non preoccuparsi del risultato perché esso è un esito che sottende ad una molteplicità di variabili che non possono essere dominate in una razionalità strettamente causale (Vera e Crossan 2004).

Un lavoro di review sistematica di Hadida, Tarvainen e Rose (2015) ci aiuta a definire l’improvvisazione organizzativa come una azione senza ostacoli che si attiva in risposta a un’interruzione o a un cambiamento inaspettato dell’attività. In questa lettura l’improvvisazione è intesa come un decidere mentre si agisce. Per questo è particolarmente interessante studiare il tema dell’improvvisazione nelle organizzazioni nelle situazioni in cui si sperimentano crisi, incertezze e rischi di fallimenti (Cunha e Clegg 2019), o in situazioni che includono nelle loro modalità operative un certo grado di lavoro emergente e che hanno posto il cambiamento al centro del loro modo di lavorare (Leybourne 2006).

Da questi contributi emerge un punto chiave per la nostra analisi. L’improvvisazione può essere vista per un verso come un allenamento per affrontare l’imprevisto, oppure, al tempo stesso, come uno spazio di lavoro che includa l’imprevedibile e l’inatteso come dinamica delle proprie pratiche.

La capacità di improvvisare, cioè agire senza premeditazione, spontaneamente può essere allenata e coltivata. La si apprende attraverso l’esercizio ripetuto, che consente l’incorporazione di abilità fisiche e cognitive le quali, divenute abitudini d’azione, vengono poi eseguite senza più bisogno di controllo consapevole. abitudini di azione. [...] la spontaneità dell’agire creativo e l’invenzione geniale che nasce in modo apparentemente irriflesso (Bertinetto 2021, p. 21).

Quando si pratica l’improvvisazione, un’organizzazione attenta alla sperimentazione può sostenere e dare un senso agli “errori competenti”, agli errori di innovazione che servono ad esplorare il possibile evitando di considerarli *mistakes* che rimandano piuttosto all’inadeguatezza e a eventuali impianti sanzionatori (Cunha e Clegg 2019).

Vera e Crossan (2004) affermano a questo proposito che permangono significative differenze tra organizzazioni e improvvisazione teatrale. In primo luogo, l’improvvisazione per le organizzazioni è uno spazio di performance che introduce elementi di ambiguità nei processi organizzativi e le imprese prediligono spazi confinati di improvvisazione a uno stile complesso e improvvisato. Un secondo aspetto riguarda



la prevalenza dell'attenzione al "processo" nelle performance teatrali, mentre le organizzazioni pongono maggiore attenzione sui risultati. Ciò significa che nei contesti imprenditoriali l'improvvisazione è sostenuta finché consente di aumentare i risultati, mentre è più osteggiata se si manifesta in modo imprevedibile in qualsiasi momento di svolgimento delle attività organizzative.

Un ultimo aspetto, ci ricordano Vera e Crossan (2004), riguarda il fatto che l'improvvisazione in teatro ha come scopo l'innovazione delle storie e dei percorsi narrativi, mentre le imprese sono interessate a lasciare un certo grado di improvvisazione purché ciò non metta a rischio i processi narrativi consolidati.

## 2. Il match di improvvisazione teatrale

Il Match d'improvvisazione teatrale o *Match d'improvisation théâtrale* nasce come format in Canada negli anni Settanta per merito di due artisti: Robert Gravel e Yvon Leduc. Da allora si è molto diffuso e dopo aver contaminato i paesi francofoni si è espanso anche in quelli anglofoni, dove prende il nome di *Theatersport* (Arroyas 2010). In Italia si diffonde negli anni '90 grazie all'artista Francesco Burrioni. L'essenza del Match risiede nel desiderio reciproco di creare un teatro dinamico attraverso spontaneità, narrazione e gioco di supporto reciproco, allo scopo di coinvolgere anche il pubblico creando un'atmosfera simile a quella degli eventi sportivi (Engelberts 2004).

Fin dall'origine si stabilisce che non dovevano esserci copioni, costumi, personaggi prestabiliti, né scenografie. Le storie che vengono create sono brevi e durano da 1 minuto a 8 minuti, il tempo, quindi, è un fattore determinante nella costruzione della storia.

Gli improvvisatori si esibiscono in scene particolarmente complesse perché non devono sviluppare solo la loro idea, ma devono capire cosa vogliono gli altri e costruire connessioni utili alla realizzazione della storia emergente di gruppo, che combina le proprie idee con quelle degli attori in scena e coerenti con gli eventuali suggerimenti dati dal pubblico in modo estemporaneo.

Gli attori sviluppano una grammatica della conoscenza, volta a rispondere alle contingenze finanche a creare innovazione e valore aggiunto.

La grammatica dell'improvvisazione si basa su poche e semplici regole chiare:

- accettazione dell'emergenza, nel senso di far emergere in modo costruttivo una nuova storia, una nuova esperienza e un agito collettivo. L'ascolto e l'assenza di giudizio sono elementi fondamentali per la costruzione collettiva, per accettare con un "sì e ... [poi]" le proposte e per continuare la costruzione dell'agito comune verso una direzione nuova che non ci si sarebbe aspettati;

- presenza nel qui e ora, una esperienza intensiva e radicale del presente, sia come hic et nunc puntuale e singolare, sia come presenza estesa e scorrevole di una situazione caratterizzata da continui feedback che conducono a un agito imprevisto e irripetibile;
- agire nel gioco in assenza di giudizio permette di gestire una situazione potenzialmente stressante, di prendere decisioni in tempi rapidi, di evitare strategie difensive che portano gli improvvisatori a chiudersi e a non cogliere la novità emergente;
- essere generosi per promuovere la pratica dell'autenticità, in altre parole comunicare in modo chiaro, agire in modo empatico, proporre idee e sfide, ma allo stesso tempo essere pronti ad accettarne di nuove e a modificare il proprio comportamento, agendo nella verità e senza strategie. Questo porta all'irripetibilità del risultato emergente.

Il Match aiuta gli attori ad uscire dalla propria *comfort zone* e a coltivare una pluralità di abilità e di qualità come la capacità narrativa, la comunicazione, il team building, la creatività e la fiducia in sé stessi. Queste competenze sono uniformate da un atteggiamento positivo e una crescita personale attenta alle relazioni con gli altri non solo sul piano verbale, ma anche e soprattutto attraverso la gestione del proprio corpo, dello spazio e del risultato coreografico collettivo. La dimensione attrattiva del Match d'improvvisazione teatrale deriva proprio dall'imprevedibilità di ciò che si sta per costruire e gli improvvisatori sono incoraggiati ad assumere continuamente rischi nel proporsi e nell'accogliere e sviluppare le idee altrui. Gli errori, i fallimenti o le performance non brillanti sono parte di questo processo (Prigge-Pienaar 2018). Lo sbaglio diventa una sfida che l'attore può cogliere trasformandolo in improvvisazione, imprimendo novità e nuove opportunità di corsi di azione. Infine, queste esibizioni esprimono una loro specifica attrattività per la presenza di un processo di costruzione delle storie, condiviso con compagne e compagni presenti sul palco, che spinge a coltivare l'apertura, la tolleranza, il pensiero multi-prospettico e associativo e un tuning continuo riferito a quello che accade attimo dopo attimo (Yamamoto 2017). Gli attori coinvolti sulla scena sono allenati a compiere tutte queste azioni rinnovando la loro energia e disponibilità al coinvolgimento. La performance è dunque l'esito di un lavoro professionale sull'improvvisazione che va nella direzione prospettata da Dario Fo (2007):

Si pensa che l'improvvisa, come si dice in gergo, sia qualcosa che viene quasi naturale, basta che vi siano elementi di dote straordinarie verso l'inventare d'acchito delle situazioni nuove e tutto va via come l'olio. No, invece, devo dire la verità, è tutta questione di mestiere. Prima bisogna imparare il mestiere, avere una pratica chiara, bisogna avere dentro le "metope" come dicevano gli antichi, degli andamenti, cioè averli già pronti, quasi in riserva.

### 3. Metodologia

Il lavoro di ricerca si articola in parte in modo auto auto-etnografico da parte degli autori, uno dei quali è molto esperto e da tempo frequenta e gestisce anche da un punto di vista organizzativo questo tipo di proposta per una associazione attiva in una provincia del nord Italia, mentre l'altro autore può essere considerato un neofita del sistema. Questo metodo si riferisce a pratiche di studio e di documentazione che mettono al centro le esperienze e le riflessioni dei ricercatori all'interno di un contesto culturale e organizzativo di cui sono parte. Nell'auto etnografia, il ricercatore diventa sia il soggetto agente che il ricercatore che osserva e studia, il cui lavoro prevede l'utilizzo delle narrazioni personali per esplorare e comprendere i fenomeni culturali più articolati ed intimi per i quali altre tecniche di esplorazione, come le interviste e le sole osservazioni etnografiche, possono risultare insufficienti a comprendere la complessità dei fenomeni studiati (Ellis, Adams e Bochner 2011, Bochner 2002). Alle esperienze dei ricercatori si sono aggiunte cinque interviste con tre uomini e due donne: attori e attrici di improvvisazione e *trainer* teatrali con esperienza più che decennale. Allo scopo di attivare e condurre un dialogo sul tema, è stato definito un protocollo di intervista che prevedeva la descrizione delle esperienze passate. Complessivamente gli intervistati hanno raccontato 15 esperienze di insegnamento e training teatrali e aziendali, approfondendo alcuni elementi fondamentali dell'improvvisazione. Le interviste sono state registrate e trascritte e successivamente analizzate con l'aiuto di Atlas.ti. Le codifiche sono state elaborate individualmente dagli autori secondo la logica *grounded*; quindi, confrontate e successivamente utilizzate per il lavoro di analisi giungendo ad una definizione condivisa. Le interviste sono state raccolte tra la primavera 2022 e la primavera 2023 nell'occasione di iniziative e stage formativi messi a disposizione dalla fitta rete delle proposte delle associazioni territoriali del Match d'Improvvisazione Teatrale.

Di seguito verranno presentati gli elementi emergenti più rilevanti.

### 4. Il lavoro sul sé: divertimento, leggerezza e sorriso

Per i laboratori in azienda abbiamo osservato una pluralità di proposte formative offerte dai formatori volte a soddisfare una pluralità di bisogni. I temi di interesse dei laboratori di formazione sono principalmente legati allo sviluppo di nuove competenze per la comunicazione, il team building e la relazione con il cliente. Altre proposte sono meno specifiche e più orientate a offerte formative più ampie, in cui la programmazione didattica insiste su periodi temporalmente più lunghi e volti a costituire gruppi che possano lavorare come team e che includano uno stile di lavoro collaborativo tra le cui competenze ci sia anche l'improvvisazione e la gestione di obiettivi complessi in condizione di incertezza.

I formatori riconoscono che per queste proposte emerge spesso un lavoro di riconfigurazione dell'offerta formativa che va di pari passo alle

competenze acquisite dal gruppo di lavoro. Ogni esercizio proposto genera lo sviluppo di competenze individuali e relazioni che portano a una riconfigurazione del gruppo e delle sue aspettative, in quanto promuove nuove relazioni sulla base delle competenze espressive e delle capacità di rappresentazione mimica e verbale acquisite. Ne scaturisce un lento ma dirimente processo di positioning rispetto al formatore e rispetto al gruppo di colleghi.

Il Match ha questa particolarità che non sapendo cosa farà l'altro, sono obbligato ad accogliere la proposta che mi arriva, sono perennemente sollecitato ad un accogliere tutto quello che mi succede (Trainer 1).

Nel Match il concetto è restringere i tempi teatrali classici, quindi insistiamo sull'urgenza, viviamo l'ansia. È paragonabile alle situazioni che lavorativamente si provano molte volte, cioè la richiesta all'ultimo, la situazione da sistemare con l'imprevisto, il tutto in un contesto di divertimento leggerezza e sorriso che sono oltretutto tre componenti che aiutano anche l'imprenditore ad affrontare determinate situazioni anche belle ingarbugliate (Trainer 2).

Per il Match, tuttavia, come per le tecniche teatrali tradizionali il lavoro è comunque sul singolo e sulla sua capacità di relazione con l'altro, spingendolo a costruire rapporti di volta in volta diversi ed emergenti con i propri compagni di corso.

Nel senso che io ti do anche tutta una serie di strumenti, ti posso far vedere quali sono i tuoi punti di forza piuttosto che i tuoi punti di debolezza ma, dopo, sta a te, perché se tu ci lavori ottieni dei risultati. [...], io ti do degli strumenti ti faccio accorgere di determinate cose, però dopo sta a te... (Trainer 1).

I contesti emersi come situazioni descritte dai formatori hanno fatto continuamente riferimento a ciò che non è esattamente prevedibile, come: l'affrontare i colloqui di lavoro per nuovi addetti da inserire; sperimentare le emozioni su cui porre attenzione come gruppo di volontari di clownterapia; sulla gestione dei conflitti nella formazione sul team building. La differenza è che nel laboratorio la continua forzatura è sul cambiare continuamente il piano di appoggio così che le persone si allenino all'emergenza e in modo da far emergere le specificità delle loro personalità.

Con me, ma anche in azienda, se vuoi nasconderti in un atteggiamento puoi farlo. La differenza è che come trainer io ti metto in scacco, cioè l'obiettivo è farti accorgere di alcune cose di te, oppure, ti faccio fare delle cose strane che ti spingono fuori dal tuo "personaggio" perché in un momento di emergenza viene fuori la tua vera personalità (Trainer 1).

#### **4.1. I motivi ricorrenti dell'improvvisazione**

Nel dialogo con i formatori l'enfasi ricade su alcuni topos che vengono spesso richiamati durante gli stage di formazione come riportati nella tabella che segue.

<b>Disponibilità/ entrate</b>	Il Match d'improvvisazione teatrale prevede un continuo lavoro di entrate e uscite dal palco che non solo azioni fisiche di entrare e uscire dalla scena, ma riguardano anche la costruzione della storia. Occorre, infatti, una forte disponibilità a far proseguire la storia condivisa e all'occorrenza entrando o uscendo dalla scena.
<b>Ascolto (contestuale)</b>	L'ascolto è la pratica fondamentale per cogliere e trasmettere un possibile filo narrativo. L'ascolto non è solo verbale ma è anche legato al linguaggio non verbale, al rispetto dell'altro e dei tempi espressivi delle persone che insieme costruiscono una storia.
<b>Azione e reazione</b>	Ad ogni azione corrisponde una reazione, spesso non premeditata, ma che permette di dare "autenticità" a quello che succede in scena, e quello se si percepisce con l'ascolto.
<b>Non errori ma soluzioni</b>	Gli errori "non" vanno sottolineati o giudicati. Devono piuttosto essere considerati opportunità utili a dare una svolta inaspettata alla storia. Gli errori, al contrario di quanto succede in azienda, vanno superati e valorizzati allo scopo di costruire uno spettacolo inatteso e innovativo.
<b>Presenza</b>	Richiama l'idea della gestione dello spazio e del qui e ora, della propria idea di narrazione da mettere in collegamento con quella degli altri. La presenza richiede una connessione non solo con il proprio personaggio e la scena, ma anche con gli altri che agiscono in modo emergente. La presenza, quindi, è fortemente legata all'ascolto e all'azione-reazione.
<b>Si, e ... ; Non negazione</b>	Definito anche "sì, e ...", l'accoglienza delle idee emergenti come metodo. Il "sì e ..." favorisce un approccio costruttivo ed emergente delle storie ed è fortemente connesso all'ascolto, all'azione e reazione, alla presenza, alla disponibilità.
<b>Allenamento (sulle categorie)</b>	Il format Match d'improvvisazione teatrale prevede una moltitudine di categorie, una sorta di "container teatrale" che ne determinano la tipologia, ma anche lo stile, la struttura e il linguaggio. Ad esempio la tipologia in rima può essere svolta alla maniera di Shakespeare, di Dante o delle storie per ragazzi (Rodari per citarne uno).

Tabella. 1. Motivi ricorrenti durante gli stage di formazione

#### **4.2. Formare alla velocità**

Un aspetto fortemente caratterizzante il Match di improvvisazione teatrale è la gestione del tempo. Per i trainer degli stage di match significa sollecitare il cambiamento continuo in tempi rapidissimi.

Nel momento in cui io ti propongo una tecnica in cui ti faccio lavorare sull'ascolto e ti faccio lavorare sui cambi di ruolo e impari a rispondere tempestivamente a una problematica nuova, esercitandosi a trovare una soluzione alternativa, è ovvio che ne benefici tu e ne beneficerà l'azienda (Trainer 1).

In ogni caso, il lavoro deve essere svolto in gruppo e le persone agiscono in modo diverso di volta in volta. Tutti devono mettersi in gioco e devono contribuire anche per una piccola parte alla riuscita dell'impresa.

Quest'idea del gioco di ruoli si attua in ogni caso, anche i ruoli per un obiettivo di team building sono una delle materie più interessanti. I ruoli consentono comunque a tutti di entrare in relazione e nel confronto possiamo scoprire le diverse risorse e individualità (Trainer 4).

I trainer pongono in risalto la complessità della gestione dei ruoli che rimanda alle vecchie “scenette” da bambini, qui l'interessante è continuare sulla scia del metodo Match a creare turbolenze e imprevisti.

Piuttosto, con degli esercizi simuliamo il fatto che c'è qualcuno che continua a interromperti e allora lì nei tempi dei vari generi possiamo raccontare una fiaba rielaborata inserendo parole di disturbo [*richiamando così*] continuamente il cliente che continua ad interromperti e tu gli rispondi in maniera sempre diversa tenendo il filo logico della storia. Questo perché quando dopo fai il colloquio vero, dopo aver sperimentato in prova le peggiori situazioni della terra ti fa sentire allenato al peggio (Trainer 4).

Questo è forse il punto di maggior distanza dal lavoro proposto dal teatro tradizionale, quello classicamente riferito a Stanislavskij, che invece propone agli attori di trovare il vero dentro gli attori. Posizione ben rappresentata dalla trainer, che pur conoscendo il Match, non lo pratica.

Come posso io entrare in un ruolo se non lo lascio entrare in me e non lo metto in relazione con la mia capacità di rappresentare quella “verità” che mi viene proposta? Per questo non credo molto nel Match come metodo. Va bene per portare un po' di leggerezza. Ma proprio qualche anno fa ho detto a Burroni dopo aver visto un altro dei suoi spettacoli “Francesco, che ti posso dire, oggi mi hai proprio annoiata?” (Trainer 5).

Una uscita molto severa che corrisponde peraltro al ruolo del trainer nello spettacolo tradizionale, centrato sul giudizio e sulla correzione. Un atteggiamento che sembra evocare una pratica professionale tradizionale. Una pratica volta all'esecuzione perfetta e che quindi rimanda a tempi lunghi di apprendimento rispetto alla rielaborazione ed incremento continuo dei repertori sollecitata dal Match.

## Conclusioni

Questo studio preliminare permette di affermare che il Match d'improvvisazione teatrale evocato nei contesti aziendali, permette di ri-costruire una molteplicità di micro-dinamiche che attingono ai repertori personali, ai repertori aziendali e ai framework culturali tipici delle relazioni sociali come l'odio, l'amore, le scorrettezze, i tradimenti, le sorprese inattese, i conflitti, ecc. (Chan, Lo e Fung 2023). La nostra ricognizione indica che non ci sono sostanziali differenze tra l'improvvisazione e i classici laboratori teatrali applicati all'impresa. La novità del Match d'improvvisazione teatrale è che stringe molto sull'immediatezza e sulle pratiche di “reattività” che tengono conto di una situazionalità in cui l'altro è sempre co-attore pronto a costruire una co-narrazione con tempi minimi per decidere l'installazione. In queste osservazioni sono di supporto le acquisizioni concettuali tipiche dell'approccio teorico degli studi basati sulle pratiche. In particolare, il lavoro di sperimentazione sul Match d'improvvisazione teatrale indica la necessità di essere *grounded*, cioè basati nel “qui ed ora” delle installazioni che rimandano all'esperienza organizzativa

che è innanzi tutto concretezza ed *agency* degli attori, il cui focus non è proprio la relazione e non l'attribuzione di ruolo organizzativo. In queste esperienze le persone coinvolte sono chiamate a tradurre secondo una rigenerazione continua le loro capacità in setting narrativi continuamente trasformati e rinnovati, sia per le categorie, sia per il fatto che gli altri colleghi in scena possono continuamente introdurre temi e azioni impreviste. In questo senso le pratiche del Match d'improvvisazione teatrale ci riportano al concetto di *formativeness* attraverso il quale i contesti organizzativi re-inventano se stessi attraverso le relazioni in cui gli attori organizzativi rispondono all'attività quotidiana, proiettando le organizzazioni stesse dentro ambiti di sviluppo e di crescita inizialmente non previsti e programmabili (Gherardi 2016).

I trainer confermano che questa proposta deve affidarsi ad un *agencement* che non funziona per tutto e per tutti, ma che nei contesti di maggiore fluidità, attraverso il Match d'improvvisazione teatrale è possibile far emergere attraverso il lavoro con i colleghi, più o meno noti, i tratti nascosti delle persone di fronte agli imprevisti gestiti e pianificati per favorire la creatività.

Questa prima esplorazione, rispetto agli apprendimenti che il Match d'improvvisazione teatrale può generare, può essere ulteriormente approfondita attraverso le esperienze di molti professionisti che dichiarano di essere spesso chiamati dalle aziende a proporre i loro laboratori. Un interesse che conferma sul piano fenomenologico come l'improvvisazione teatrale più in generale continui ad essere una proposta efficace per stimolare le aziende a plasmare l'immateriale che poi emerge nelle pratiche organizzative dei propri addetti spesso alle prese con le crisi, gli imprevisti, la gestione dei conflitti e la gestione delle relazioni in generale.

## Bibliografia

- Arroyas F. (2010) "La Ligue Nationale D'improvisation: Hockey's Contribution to Theatresports". *Canadian Theatre Review*, 143, pp. 11-16.
- Becker H. S. (2000) "The Etiquette of Improvisation", *Mind, Culture, and Activity*, 7, 3, pp. 171-176.
- Bertinetto A. G. (2021) *Estetica dell'improvvisazione* (Vol. 917, pp. 1-200), Bologna: il mulino.
- Bochner A. P., C. Ellis (2002) *Ethnographically speaking: Autoethnography, literature, and aesthetics*, Lanham: AltaMira Press.
- Burroni F. (2007) *Match di improvvisazione teatrale*, Roma: Dino Audino srl.
- Burke C. M., M.J. Morley (2016) "On temporary organizations: A review, synthesis and research agenda", *Human Relations*, 69, 6, pp. 1235-1258.
- Chan G. H., T.W. Lo, J.S.C. Fung (2023) "Use of Theatresports to Promote Positive Education Among Youth Participants", *BMC Public Health*, 23, 913.

- Cunha M. P., S. Clegg (2019) "Improvisation in the learning organization: A defense of the infra-ordinary", *The Learning Organization*, 26, 3, pp. 238-251.
- Ellis C., T.E. Adams, A.P. Bochner (2011) "Autoethnography: An Overview", *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*, 36, 4, 138, pp. 273-290.
- Elster J. (1990) "When rationality fails", in K.S. Cook, M. Levi (a cura di), *The Limits of Rationality*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Engelberts M. (2004) "'Alive and Present': Theatresports and Contemporary Live Performance", *Theatre Research International*, 29, 2, pp. 155-173.
- Fo D., F. Rame (2007) *Una vita all'improvvisa*. Parma: Ugo Guanda Editore S.p.A.
- Gherardi S. (2008) "Situated Knowledge and Situated Action: What do Practice-Based Studies Promise?", *The SAGE Handbook of New Approaches in Management and Organization*, SAGE, pp. 516-525.
- Gherardi S. (2016) "To start practice theorizing anew: The contribution of the concepts of agencement and formativeness". *Organization*, 23, 5, pp. 680-698.
- Grandori A. (2015) "Heuristics as methods: Validity, reliability and velocity", *Heuristic reasoning*, pp. 147-161.
- Hadida A.L., W. Tarvainen, J. Rose (2015) "Organizational Improvisation: A Consolidating Review and Framework", *International Journal of Management Reviews*, 17, 4, pp. 437-459.
- Hernando M. G., H. Pautz, D. Stone (2018) "Think tanks in 'hard times'—the Global Financial Crisis and economic advice", *Policy and Society*, 37, 2, pp. 125-139.
- Höpfl H.J. (2001) "Organizational theatre and the site of performance". Paper presented at the *Academy of Management Conference*, Washington DC, August.
- Johnstone K. (1979) *Impro: Improvisation and the theatre*. New York: Theatre Arts Books.
- Koppett K. (2013) *Training to Imagine: Practical Improvisational Theatre Techniques for Trainers and Managers to Enhance Creativity, Teamwork, Leadership, and Learning*. Stylus Publishing, LLC.
- Leybourne S.A. (2006) "Managing Change by Abandoning Planning and Embracing Improvisation", *Journal of General Management*, 31, 3, pp. 11-29.
- Lewis C., P.J. Lovatt (2013) "Breaking away from set patterns of thinking: Improvisation and divergent thinking" *Thinking skills and creativity*, 9, pp. 46-58.
- Marcone V. M. (2010) "Il valore immateriale come elemento chiave della comunità di pratica", in G. Alessandrini, C. Pignalberi (a cura di), *Quaderni di Pedagogia del lavoro, "Comunità di pratica e pedagogia del lavoro: voglia di comunità in azienda"*, Lecce: Pensa Multimedia.
- Mangham I. L., M.A. Overington (1993) *Organizzazione come teatro: L'analisi dei comportamenti di lavoro attraverso la metafora teatrale*, Raffaello Cortina.
- Moshavi D. (2001) "'Yes and...': introducing improvisational theatre techniques to the management classroom", *Journal of Management Education*, 25, 4, pp. 437-449.
- Morgan G. (1997) *Images of Organization*. SAGE Publications, Inc.
- Nicolini D., J. Reinecke, M.A. Ismail (2021). "You're grounded! Toward a theory of enactive legitimation, materiality and practice". In *On practice and institution: New empirical directions* (Vol. 71). Emerald Publishing Limited, pp. 87-115.
- Preston B. (2013), *A philosophy of material culture: Action, function, and mind*. London: Routledge.
- Prigge-Pienaar S. (2018) "Who's game? Embodied play in theatre and sport". *South African Theatre Journal*, 31, 1, pp. 133-145.
- Putnam L.L., G.T. Fairhurst, S. Banghart (2016), "Contradictions, dialectics, and paradoxes in organizations: A constitutive approach", *Academy of Management Annals*, 10, 1, pp. 65-171.
- Rippin A. (2020) "Foreword". In J. Ward, H. Shortt (a cura di) *Using Arts-based Research Methods: Creative Approaches for Researching Business, Organisation and Humanities*, Springer International Publishing, pp. 1-13.



- Rullani E. (2004) *Economia della conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Roma: Carocci.
- Schildt H., S. Mantere, J. Cornelissen (2020) "Power in Sensemaking Processes", *Organization Studies*, 41, 2, pp. 241-265.
- Schreyägg G., H. Häpfl (2004) "Theatre and organization: Editorial introduction", *Organization Studies*, 25, 5, pp. 691-704.
- Strati A. (2020) "Beauty of responsible management: The lens and methodology of organizational aesthetics", In *Research Handbook of Responsible Management*, Edward Elgar Publishing, pp. 410-419.
- Taylor S.S., D. Ladkin (2009) "Understanding arts-based methods in managerial development", *Academy of Management Learning & Education*, 8, 1, pp. 55-69.
- Vera D., M. Crossan (2004) "Theatrical Improvisation: Lessons for Organizations", *Organization Studies*, 25, 5, pp. 727-749.
- Vince R. (2018) "The learning organization as paradox: Being for the learning organization also means being against it", *The Learning Organization*, 25, 4, pp. 273-280.
- Weick K.E. (1993) "The collapse of sensemaking in organizations: the Mann Gulch disaster", *Administrative Science Quarterly*, 38, 4, pp. 628-652.
- Weick K.E., K.M. Sutcliffe, D. Obstfeld (2005). "Organizing and the process of sensemaking", *Organization Science*, 16, pp. 409-421.
- Yamamoto R.H. (2017) *Serious fun: The power of improvisation for learning and life*. Lanham, MD: Hamilton Books.



# VISUALIZZ-AZIONI DEL MASCHILE: NARR-AZIONI DELLE MASCHILITÀ ESPLORATE CON LA SOCIOLOGIA VISUALE

Alice Zilioli

Alessia Ceresoli

Maria Sangaletti

Università di Bergamo

## Introduzione

Le parole possono essere porte che aprono a significati e mondi che, al primo sguardo, possono sembrare distanti, *altri*, ma che, se ben ascoltate, smontate, viste o lette, ci riconnettono alle radici. Per questo, il titolo del nostro lavoro nasce dal tentativo di scegliere con cura e attenzione le parole, evitando di usarle come fossero ‘corpi spogli’ bensì come forme-pensiero dense e vibranti. Narrazione deriva dal latino *narràre*<sup>1</sup>, forma contratta dall’antiquato *gnarigàre*; quest’ultimo verbo ha il suo fondamento nella radice *gnâ* ‘conoscere’, ‘render noto’ e *igàre* per àgere ‘fare’, che indica azione. Qui narrazione è intesa proprio così, un ‘far conoscere raccontando’. L’etimologia di visuale<sup>2</sup>, dal latino *visus* o, nel medesimo senso, *visuàlitas*, rimanda a termini che riguardano la vista o ciò che viene visto. Visualizzazione, incorpora dentro sé sia la dimensione visiva che l’azione, implicando altresì il mondo dei *social networks*. Questo titolo racchiude i tre aspetti fondamentali che verranno trattati di seguito: la dimensione visuale (“attraversando” la sociologia visuale), il rilievo dell’azione (sia nel racconto che si fa di sé attraverso le autorappresentazioni, sia nella ricerca del materiale visuale) e la portata dei racconti, delle storie e delle identità – situate e interconnesse – restituite attraverso un’interpretazione che si co-costruisce in modo squisitamente qualitativo. In questa breve ricerca, nello specifico, abbiamo esplorato le narr-azioni delle maschilità<sup>3</sup> attraverso la sociologia visuale.

## 1. Maschilità (oltre l’identità)

Il concetto di identità, spesso declinato al singolare, poggia sulla convinzione che gruppi di individui possiedano caratteristiche proprie uniche in base alle quali determinati/e attori e attrici sociali si possano

1. Etimo.it, interprete <https://etimo.it/?term=interprete&find=Cerca> Etimo.it, narrare <http://www.etimo.it/?term=narrare&find=Cerca>

2. Etimo.it, rappresentare <http://www.etimo.it/?term=rappresentare&find=Cerca> Etimo.it, visuale <http://www.etimo.it/?term=visuale&find=Cerca>

3. Maschilità è declinato volutamente al plurale come riferimento alla pluralità di maschilità possibili, come meglio specificato in seguito.

racchiudere in precise identità collettive. Nel nostro caso, tutti gli individui di sesso maschile rientrano nella categoria ‘uomini’ ponendo in essere un sostanziale oscuramento di *come* si possa essere uomini in modi *altri*, altrettanto legittimi e possibili, rispetto al modello di maschilità egemone.

Connell ha affermato nei primi anni Ottanta che

particolari tipi di comportamento, particolari modi di essere, sono resi culturalmente dominanti [e] vengono considerati come il modello di maschilità in generale, [mentre] altri tipi di comportamento o carattere sono definiti in relazione ad essi come devianti o inferiori, e attirano derisione, ostilità, e talvolta violenza. In mancanza di un termine più rapido, siamo arrivati a riferirci a modelli culturalmente dominanti come ‘maschilità egemone’ (Wesserschmidt 2022, p. 36).

Considerando l’identità come culturale, relazionale e situata e quindi, parafrasando Simone de Beauvoir “uomini non si nasce ma si diventa” (De Beauvoir 1949, cit. in Frisina 2013, p. 23), ci siamo chieste a quali modelli socio-culturali di genere aderisce o meno, in modo più o meno consapevole, il maschile. Se “le storie personali interagiscono con la narrazione culturale” (Ottaviano e Persico 2020, p. 73), come gli uomini si mostrano e si raccontano? Cosa vogliono mostrare? C’è qualcosa che vogliono celare? Come sono legate le loro storie alla cultura di riferimento? Di che discorsi sono portatrici le immagini attraverso cui si rappresentano? Qual è la nostra responsabilità nel contribuire o meno a perpetuare determinati discorsi o generarne di nuovi? A che modelli di maschilità sembrano avvicinarsi?

## 2. Esplorazioni

Viviamo in una società satura di immagini che, in quanto prodotti culturali, vanno situate, problematizzate e interpretate, avvolgendole in una seria riflessione teorica e in un’analisi critica (Stagi e Queirolo Palmas 2015). Abbiamo scelto come luogo di ricerca Instagram, il *social network* delle immagini per eccellenza, per indagare come gli utenti maschi narrano il loro essere uomini attraverso la loro autorappresentazione. Instagram è un luogo virtuale ma “non è uno spazio innocente, è uno spazio culturale come tutti gli altri, e quindi tendenzialmente riproduce le logiche di dominio sottese ad ogni campo culturale” (ivi, p. 64).

Per poter delineare la nostra indagine, abbiamo condiviso la scelta degli indicatori-*hashtag* che sono risultati più pertinenti e rilevanti nel delimitare il nostro campo di ricerca, utilizzando, nello specifico, #maschilità, #maschio, #uomo, #male e #man per una prima e generale ricerca, non connotata valorialmente, salvando nei nostri profili Instagram le immagini trovate. È doveroso precisare che la ricerca delle/sulle immagini, si è svolta nelle due settimane precedenti al 25 novembre (Giornata internazionale per l’eliminazione della violenza contro le donne) e questo potrebbe aver influenzato la tipologia e la frequenza di immagini rappresentative di visioni di maschilità *altre*,

lontane - a nostro avviso - dalla maschilità tradizionale.

Successivamente, abbiamo costituito un piccolo tavolo di lavoro per confrontare le fotografie salvate, avviando un'ulteriore fase di ricerca e riflessione grazie agli *hashtag* correlati alle immagini precedentemente selezionate, quali: #virilità, #nonbinary, #bodypositivity, #stereotipo, #muscle, #humanbody, #patriarcato, #genere, #powerman e #changestory. Abbiamo cercato di seguire un processo ricorsivo e circolare, dove domande, ipotesi e dati raccolti si influenzavano a vicenda, guidandoci nella nostra analisi.

Il punto di partenza di questa ricerca sulle immagini che circolano nel mondo sociale è la non neutralità di ogni rappresentazione (Frisina 2013). “Il problema non è se e come il linguaggio visivo rifletta, nasconda o trasformi una realtà [...], bensì quali modelli di identità proponga, e quindi quali forme di identificazione e di negoziazione dei ruoli renda culturalmente disponibili” (Demaria 2008, cit. in Frisina 2013, p. 26) diffondendo, ad esempio, particolari visioni del maschile (e, di conseguenza, per relazione, degli altri generi<sup>4</sup>). Il genere viene ‘incorporato’ e si esprime mediante segnali e simboli incarnati nei nostri corpi e nei nostri comportamenti non-verbali (*ivi*, p. 27).

Il corpo è quindi portatore di identità:

il lavoro di costruzione simbolica non si traduce in un'operazione strettamente performativa di nomina che orienta e struttura le rappresentazioni, a cominciare dalle rappresentazioni del corpo; esso si conclude e si compie in una trasformazione profonda e durevole dei corpi (e dei cervelli), cioè in e attraverso un lavoro di costruzione pratica che impone una definizione differenziata degli usi legittimi del corpo (Bourdieu 1998, p. 32).

‘L'altro che guarda’ e ‘l'altro che racconta’ sono i due principi fondamentali per il processo di identificazione, in quanto ognuno/a, esponendosi all'*altro*<sup>5</sup>, nel riconoscimento si costituisce in un chi e cerca il senso della propria esistenza nel racconto della propria storia (Cavarero 1997, cit. in Fiorini 2007); per questo, “solo nella sua esibizione, il sé si relaziona e soddisfa il proprio desiderio diventando un sé narrabile. La dicibilità del significato irripetibile di ogni vita è nel racconto” (*ivi*, p. 3).

I *social networks* offrono a chiunque la possibilità di narrarsi, raccontarsi, esibirsi, ma sempre e comunque esponendosi all'interpretazione altrui. Con essi le/gli utenti possono quindi travalicare l'asfittico ruolo di consumatori e consumatrici passivi/e (Stagi e Queirolo Palmas 2015) abbracciando il concetto di “visibilità come riconoscimento” (Frisina 2013, p. 168) che riguarda proprio la capacità degli attori e delle attrici sociali di diventare visibili nella sfera pubblica, di essere disposti/e ad entrare negli sguardi altrui e di provare a diventare soggetti all'interno di una relazione vedere-essere visti (*ivi*).

4. Proprio per evitare semplificazioni, l'utilizzo del plurale vuole essere inclusivo di tutti i generi, allontanandosi dal solo binarismo uomo-donna.

5. Qui *altro* è inteso in accezione ontologica, pertanto non ha attribuzione di genere.

### 3. Interpretazioni<sup>6</sup>

La sociologia di stampo qualitativo è un'opera di lettura complessa e analitica in grado di restituire un'interpretazione profonda del reale che sappia andare oltre la superficie e le categorie semplicistiche diffuse. In particolare, la sociologia visuale si avvale di un procedimento euristico sulle e con le immagini che, reggendosi su codici deboli o assenti, risultano essere polisemiche, capaci di generare significati e interpretazioni plurimi nel processo di osservazione (Frisina 2013). Un'immagine ha infatti un livello di significato che si riferisce al senso che viene attribuito da chi ha postato l'immagine su Instagram, ma c'è anche un processo di interpretazione dato dal senso attribuito da chi osserva l'immagine; sul processo di produzione e di interpretazione interviene anche il fattore tempo, in quanto l'immediatezza e la rapidità di fruizione di questo *social* non favoriscono una riflessione profonda sul contenuto. È importante mantenere uno sguardo sociologico attento rispetto a questa complessità, riconoscendo nel processo interpretativo la maschilità come un costrutto socio-culturale situato, non naturale, che quindi può essere rivista e modificata.

Sono le molteplici potenzialità interpretative e comunicative delle immagini ad aprire a reazioni di tipo emotivo soggettive, uniche: "il linguaggio verbale parla alla nostra sfera razionale, mentre il linguaggio visuale parla alla nostra sfera emotiva" (Faccioli e Lo Sacco 2010, cit. in Stagi e Queirolo Palmas 2015, p. 135). Il visuale rappresenta quindi un valido *medium* comunicativo, plurale e sfaccettato, che permette l'utilizzo consapevole delle immagini per provocare un cambiamento, per esserci nel mondo (*ivi*, p. 134), per aumentare non solo le storie visibili ma anche gli sguardi consapevoli.

Per questioni di *privacy* non abbiamo potuto riportare interamente le immagini raccolte (circa 200), ma questo limite si è trasformato in opportunità creativa ed immaginativa; infatti, abbiamo deciso di selezionare e ritagliare da ogni *screenshot* le parti ritenute più rilevanti per poi creare dei *collages*, legati dall'arte e dai tratti di Maria Sangaletti, che le unissero e che rispecchiassero ciò che abbiamo percepito ed associato alle diverse auto-rappresentazioni delle maschilità. I ritagli sono stati scelti in base alla loro rilevanza, alla loro frequenza e al loro essere focus scelto dall'autore della fotografia. Ad esempio, la barba folta e i tatuaggi sono un elemento ricorrente, messo in evidenza e in primo piano nella costruzione dell'immagine. Queste componenti vengono spesso accompagnate da hashtag rafforzativi, in particolare #beardman, #trueman e #beaman. Anche la posa assunta, scultorea in molte autorappresentazioni, fa dedurre un'associazione stretta tra questi elementi e le caratteristiche stereotipate della maschilità egemone.

La scelta delle tecniche artistiche non è stata casuale: l'acquerello evidenzia le sfumature, le trasparenze, le sovrapposizioni, le fluidità, mentre il collage è stato per noi simbolo, nel nostro contesto storico-culturale "occidentale", di un corpo da allestire e mostrare in quanto

6. Interpretazioni, dal latino *inter*, fra, e *pret*, far conoscere: ossia colui che spiega le voci di una lingua con le voci di un'altra lingua...già il ricorso all'etimologia è sufficiente per anticipare poeticamente il ruolo della sociologia qualitativa.

portatore di identità. Butler-Kisber e Poldma (Butler-Kisber e Poldma 2010, p. 3, cit. in Roberts e Woods 2018, p. 629) identificano tre usi del collage nella ricerca qualitativa: come processo riflessivo, come forma di elicitazione e come un modo per concettualizzare un'idea. Nel nostro caso, la tecnica del collage si è rivelata particolarmente utile per esprimere idee e significati in modo potenziato: semplicemente giustapponendo gli elementi più ricorrenti, sono “nati” uomini-chimera in grado di rappresentare in maniera simbolica la propria “categoria” narrativa. Ogni illustrazione amplifica ed esaspera le caratteristiche ideal-tipiche, rivelandosi altamente metaforica e in grado di stimolare riflessioni sulle proprie auto-rappresentazioni e visioni. L'emersione esasperata di certe caratteristiche ha il potere di rendere “*the familiar strange*” (Mannay 2010, p. 99), attivando processi riflessivi, proprio perché “*metaphors emerge through the creation of collage and can help reveal how we construct reality*” (Lakoff e Johnson 1980; Patchen e Crawford 2011, cit. in Culshaw 2019, p. 271).

Quanto si è consapevoli di come ci si rappresenta? Ci si identifica nell'immagine postata sui *social*? Quanto viene percepita la necessità di conformarsi a rigidi stereotipi di genere?

Dall'analisi delle immagini raccolte, abbiamo individuato due macrocategorie polarizzate: la prima pone in evidenza caratteristiche legate alla “maschilità tossica” (o tradizionale), la seconda apre a contro-narrazioni.

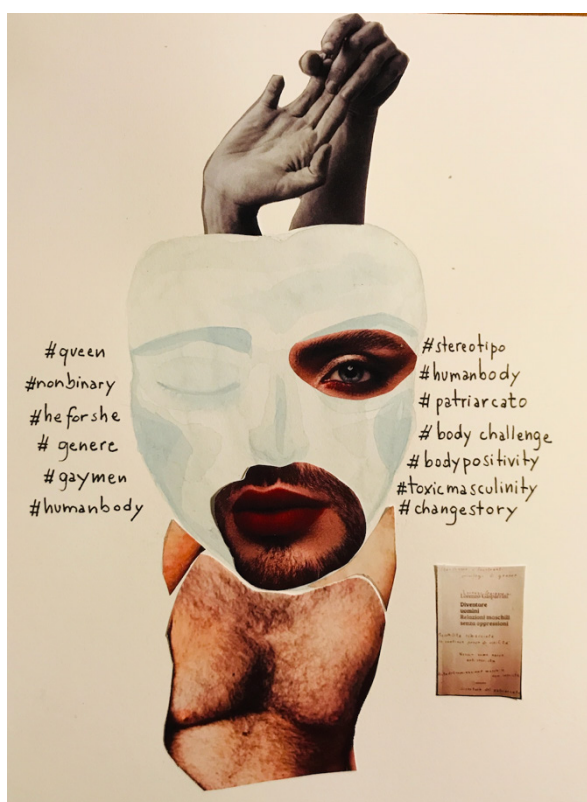
Per quanto concerne la maschilità tradizionale, ci allineiamo a Ciccone (Botto e Filippi 2022, p. 357) nel sottolineare che non usiamo il concetto di maschilità tossica sottintendendo che la maschilità *tout court* sia tossica. Anzi, “quando si utilizza questo concetto è proprio per affermare come ci siano diverse possibili esperienze di maschilità, diverse tradizioni, relazioni, rappresentazioni, costruzioni storiche e sociali della maschilità. La tossicità quindi è un effetto, non è un elemento archetipico del maschile” (*ivi*, p. 359). Se si prova a *guardare e vedere* meglio, “il privilegio maschile è anche una trappola [che] ha la sua contropartita nella tensione e nello scontro permanenti, spinti a volte sino all'assurdo, che ogni uomo si vede imporre dal dovere di affermare in qualsiasi circostanza la sua virilità” (Bourdieu 1998, p. 62) e che, nel contempo, quasi fosse un paradosso, pare concorrere “a fare dell'ideale impossibile della virilità il principio di un'immensa vulnerabilità” (*ivi*, p. 63).



Tra le immagini di “maschilità tossica” abbiamo incluso i ritagli delle autorappresentazioni di quegli uomini che evidenziano la loro muscolosità, la loro forza e prestanza fisica, la barba folta e curata, con uno sguardo spesso sicuro e ammiccante. Alcune didascalie sotto le immagini rievocano una presunta virilità perduta invitando a riappropriarsene con frasi e raccomandazioni come “cucina come un uomo”, “mancanza di virilità, un problema per il governo cinese”, proponendo persino di “educare alla mascolinità attraverso corsi di arti marziali”. La tossicità non è un aggettivo che è attribuibile alla natura della maschilità o alle sue caratteristiche identitarie, ma alle relazioni su cui questa maschilità si produce. “L’esercizio del potere maschile a cui si aderisce produce delle tossine nell’esperienza stessa di chi lo esercita” (Botto e Filippi 2022, p. 371). Connell e altri hanno elaborato la categoria di maschilità egemoni per dare conto della pluralità delle maschilità e delle differenti relazioni di potere e conflitto tra queste. La maschilità è “un universo non omogeneo ma articolato e dinamico nel tempo e nello spazio, in relazione ai contesti sociali di riferimento” (Ciccione 2019, p. 117). La costruzione del sistema di maschilità egemoni, se intesa in modo troppo schematico, risulta un ostacolo per pensare una collocazione degli uomini nei processi di cambiamento e nella costruzione di una pratica politica maschile di trasformazione (*ivi*, p. 118). Infatti, “alcuni corpi sono più che recalcitranti [contro le esigenze sociali che vengono loro imposte], giungendo a turbare e sovvertire le organizzazioni sociali alle quali sono invitati a partecipare [...] sconvolgono l’ordine della maschilità egemone” (Connell 1996, p. 58).



Da qui, storie e voci *altre* fanno emergere un maschile con caratteristiche stereotipicamente attribuite alla donna: uomini con lo smalto ai piedi, truccati o con i capelli lunghi, in pose comunemente ascritte alle donne, uomini con occhi chiusi con sopracciglia lunghe, uomini che fanno l'uncinetto o che abbracciano e si lavano con i loro figli/e. L'immagine *altra* può aprire alla possibilità di generare una metamorfosi<sup>7</sup> innescando una decostruzione di pregiudizi e stereotipi a cui spesso siamo abituati e abituate e che riproduciamo inconsapevolmente. Risulterebbe generativo e aprente, per tutti e tutte, “guardare al corpo maschile non come destino, ma come esperienza di possibile libertà, non come dato naturale, ma come prodotto di una costruzione sociale e simbolica da sottoporre a critica” (Ciccione 2009, p. 62).



Narrazioni e contro-narrazioni costringono il soggetto a scegliere tra due opzioni alternative, apparentemente opposte ma che si legittimano reciprocamente quasi escludendo qualsiasi opzione terza. Talvolta, infatti, in mancanza di modelli differenti di maschile nonché in relazione alla nascita di contro-narrazioni, “la risposta maschile politicamente e socialmente più visibile resta quella revanscistica, composta da un misto di vittimismo, misoginia e nostalgia di un ordine di genere tradizionale” (Ciccione 2019, p. 153) di conseguenza, risulta fondamentale mostrare la complessità delle singole identità e dei possibili modelli altri; ciò permette di “creare spazi di intelligibilità e visibilità per soggettività molteplici, capaci di mettere in gioco modalità non stereotipate di auto percezione e di costruzione di relazioni tra i

7. Il concetto di metamorfosi, elaborato e ‘preso in prestito’ da Beck, risulta essere una “categoria interpretativa più efficace [...] di quella di ‘cambiamento’” (Ottaviano, 2021, p. 15).

generi, attraversandoli, criticizzandoli, abitandoli in maniera creativa” (Ottaviano e Persico 2020, p. 16).



Queste autorappresentazioni offrono l'occasione di ripensarsi, per trovare delle vie altre e delle sfumature, che diano senso e possibilità a tutte le narrazioni, come abbiamo cercato di rappresentare attraverso la terza illustrazione. Sfumature che già si danno, già si mostrano: le narrazioni possibili sono plurime, in quanto ogni individuo porta con sé un'unicità ineliminabile ed irripetibile, e la possibilità della metamorfosi e del dispiegamento nel tempo. Contribuire ad ampliare la distanza fra le due polarità di un pensiero binario (in questo caso, di genere, ma questo concetto potrebbe essere esteso a qualsiasi campo di identificazione), lasciando sempre più spazio alle sfumature, alle possibilità di essere e di essere con l'alterità, permetterebbe ad ogni individuo di posizionarsi fluidamente, senza dover chiudersi in un'identità fissa ed immutabile, troppo piccola e rigida per poter racchiudere tutte le molteplicità insite nel suo essere.

#### **4. Metodi visuali per vedere oltre**

È possibile ed immaginabile un mondo senza stereotipi? Come possiamo noi uscire dalle nostre categorie, sradicarle e costruire un pensiero fluido e aperto alle differenze, alle alterità? Da dove possiamo partire?

I metodi visuali, stimoli sensoriali ed emozionali, possono contribuire

ad una metamorfosi sociale oltre che individuale: altre immagini, che raccontano altre storie possibili e forniscono rappresentazioni *altre*, contro-narrazioni, contro-visualità (Stagi e Queirolo Palmas 2015). L'auspicio è rendere le persone libere di scegliere come nominarsi, lavorando alla decostruzione di storie dominanti e oppressive; contribuire alla diffusione di storie alternative ed emancipatorie, favorendo percorsi che rendano capaci di far cambiare discorso e trasformare storie, offrendo spazi di presa di parola e di riflessività, oltre che personale, collettiva (Frisina 2013) al fine di aprire il maschile a "poliedriche possibilità del proprio essere uomo" (Ottaviano e Persico 2020, p. 11) vista l'unicità di ogni singolo essere umano, che è oltre modelli e definizioni date e, indubbiamente, non assolute: "è evidente che c'è un bisogno urgente di parole e immagini diversificate, per raccontare le pluriverse modalità di essere maschi" (Ottaviano 2021, p. 15).

## Bibliografia

- Botto M., D. Filippi (2022) "Maschilità tossica: potenzialità e limiti di un concetto diffuso", *About gender*, 11, 21, pp. 346-372.
- Bourdieu P. (1998) *Il dominio maschile*, Milano: Feltrinelli.
- Ciccone S. (2009) *Essere maschi. Tra potere e libertà*, Torino: Rosenberg & Sellier.
- Ciccone S. (2019) *Maschi in crisi? Oltre la frustrazione e il rancore*, Torino: Rosenberg & Sellier.
- Connell R.W. (1996) *Maschilità. Identità e trasformazioni del maschio occidentale*, Milano: Feltrinelli.
- Culshaw S. (2019) "The unspoken power of collage? Using an innovative arts-based method to explore the experience of struggling as a teacher", *London Review of Education*, 17, 3, pp. 268-283.
- Fiorini M. (2007) "Adriana Cavarero, Tu che mi guardi, tu che mi racconti", *Intersezioni*, pp. 509-511.
- Frisina A. (2013) *Ricerca visuale e trasformazioni socio-culturali*. Novara: Utet.
- Mannay D. (2010) "Making the familiar strange: Can visual research methods render the familiar setting more perceptible?", *Qualitative research*, 10, 1, pp. 91-111.
- Ottaviano C. (2017) "Corpi e cura nelle nuove narrazioni della maschilità", *Cambio. Rivista sulle trasformazioni sociali*, 7, 14, pp. 171-188.
- Ottaviano C. (2021) *Uomini immaginati. Maschilità in metamorfosi*, Bergamo: Lubrina Bramani.
- Ottaviano C., G. Persico (2020) *Maschilità e cura educativa. Contronarrazioni per un (altro) mondo possibile*, Genova: Genova University Press.
- Queirolo Palmas L. et al., (2010) *A Manifesto for Visual and Filmic Sociology*, Università di Genova: Dipartimento di Studi Antropologici (DISA).
- Roberts A., P.A. Woods (2018) "Theorising the value of collage in exploring educational leadership", *British Educational Research Journal*, 44, 4, pp. 626-642.
- Stagi L., L. Queirolo Palmas (2015) *Fare sociologia visuale*, n.l.: Professionaldreamers.
- Wesserschmidt J.W. (2022) *Maschilità egemone. Formulazione, riformulazione e diffusione*, Torino: Rosenberg & Sellier.



# INTENTI E PRATICHE DELLA RICERCA SOCIALE COLLABORATIVA: METODI CREATIVI ED EQUILIBRI

**Micol Pizzolati**

Università di Bergamo

Gli scambi e i momenti di reciproca conoscenza che sono stati possibili durante le Giornate di lavoro che abbiamo curato, oltre a rappresentare l'occasione per apprendere e confrontarsi, hanno rappresentato per me un importante spunto di riflessione sul tema della collaborazione nella pratica di ricerca sociale.

Argomentazioni stimolanti sulla collaborazione nella ricerca sociale qualitativa si sviluppano a partire dai temi e dalle esperienze della co-ricerca (Lenette 2022), della co-scrittura (Alexander e Wyatt 2018), del lavoro in equipe anche inter-trans-multidisciplinari (Bassett 2012; Bertolini *et al.* 2019; Pedersen 2021), della rete (Shaw 2019; Brown 2019), della cooperazione tra professionisti con formazioni accademiche e artistiche (Morgan e Castle 2023). Sono tutte questioni che attraversano in vario modo e profondità i contributi (e più in generale il lavoro di ricerca) di chi ha partecipato e contribuito alle discussioni durante le Giornate a Bergamo.

L'espressione ricerca sociale collaborativa può essere usata per intendere un approccio dai contorni più ampi rispetto a quello della ricerca sociale partecipativa (Foster 2016) e che al contempo va oltre il significato letterale del termine collaborazione – come “lavorare insieme” o “impegnarsi in un lavoro comune”. Questo comprende non solo la co(m)partecipazione di ricercatori e partecipanti al processo di produzione della conoscenza, ma anche la creazione di collegamenti tra chi produce sapere e le comunità in cui e su cui lo produce e il coinvolgimento del pubblico. L'utilizzo di tecniche che si rifanno a modalità di espressione artistica visuale, letteraria e performativa (Knowles e Cole 2008) anche con il coinvolgimento di professionisti in questi campi, caratterizza pratiche di ricerca sociale multidisciplinari (Mulvihill e Swaminathan 2022) con un'attenzione alle modalità

multimodali d'espressione (Dicks *et al.* 2011) e, potenzialmente, capaci di esplorare i fenomeni e i contesti sociali in modi che rendono i risultati accessibili al di fuori degli ambienti accademici.

Una pratica di ricerca che si impronta ad essere collaborativa in questi sensi si dà l'opportunità di mettere in primo piano il ruolo delle relazioni sociali e professionali nella costruzione del sapere, mettendo in discussione l'abitudine alla ricerca in ambito universitario come impresa individuale e condividendo l'orientamento secondo cui la ricerca è, invece e soprattutto, una questione sociale per nulla delimitata solo al lavoro del singolo studioso. Dunque, attraverso un processo di ricerca improntato alla collaborazione, si può favorire una cura dello sguardo alle relazioni sociali per una comprensione tra partecipanti, facilitatori e pubblico più autentica possibile: in quanto costruita sulla base di una mescolanza e di un equilibrio tra pensiero razionale, emotivo ed immaginativo, tra elementi sensoriali, logici e corporei (Knowles e Cole 2008).

Per cercare di adottare, con coerenza, un approccio di questa portata quali questioni occorre considerare e quali ostacoli cercare di superare? A mio avviso è importante riflettere e praticare *l'equilibrio* tra diverse dimensioni – e ne accenno alcune a seguire.

Un aspetto importante è la *conoscenza che le persone* che coinvolgiamo *hanno e condividono*: un approccio collaborativo offre un contesto che la valorizza quanto possibile, ma non dovrebbe partire dal presupposto incondizionato che le voci e le rappresentazioni non possono essere messe in discussione, visto che (sempre) le intuizioni personali rispetto alle proprie esperienze si combinano con una qualche (naturale) difficoltà a leggere questi avvenimenti personali nel quadro di un contesto sociale (Back 2007).

Un'ulteriore questione rilevante riguarda l'enfasi sul raggiungere e mantenere il *consenso* tra individui, gruppi e saperi coinvolti, a vario titolo, nel processo: anche nella ricerca sociale orientata ad un approccio collaborativo gli spazi di discussione e scambio, pur improntati a un'attenzione alla gentilezza, alla tolleranza e all'accettazione delle differenze, non sono di per sé neutrali e naturalmente capaci di creare relazioni che escludono del tutto le prospettive e le pratiche gerarchiche nella costruzione del sapere, che pure intendono alterare (Foster 2016).

Un altro aspetto delicato riguarda i criteri di *giudizio e valutazione* della ricerca: come integrare prospettive diverse, tradizionali e alternative? In particolare, è importante non tralasciare una riflessione su come una rappresentazione artistica, visuale o performativa prodotta con e in un processo di ricerca sociale – oltre alla sua capacità di svelare una storia e un'esperienza – si approssima a canoni estetici e se ne allontana, come e quanto questa proporzione ha una parte nel suscitare l'interesse e il coinvolgimento in un pubblico ed esprimere un resoconto che riesca a sfidare lo "stato di fatto" (Leavy 2020).

Sperando e augurando di riuscirci, per contribuire a generare una

pratica di ricerca sociale che – con equilibrio e attraverso la cura delle relazioni – sposti, allargandoli, i tanti confini (Burnard 2022) e che permetta di muoversi, perdersi e incontrarsi (Pedersen 2021).

## Bibliografia

- Alexander D., J. Wyatt (2018) “In(tra)fusion: Kitchen research practices, collaborative writing, and re-conceptualising the interview”, *Qualitative Inquiry*, 24, 2, pp. 101-108.
- Back L. (2007) *The Art of Listening*, Oxford: Berg.
- Bassett R. (2012) “Pensive poetics: Reflections on interprofessional team collaboration”, *Qualitative Inquiry*, 18, 6, pp. 523-524.
- Bertolini A.G., C.D. Weber, M.J. Strand, A. Smith (2019) “‘Unpacking’: Cross-disciplinary research collaboration in the social sciences and humanities”, *Qualitative Inquiry*, 25, 9-10, pp. 1148-1156.
- Brown N. (2019) “Emerging Researcher Perspectives: Finding Your People: My Challenge of Developing a Creative Research Methods Network”, *International Journal of Qualitative Methods*, 18. doi.org/10.1177/1609406918818644
- Burnard P. (a cura di) (2022) *Doing rebellious research : in and beyond the academy*, Leiden-Boston: Brill.
- Dicks B., R. Flewitt, L. Lancaster, K. Pahl (2011) “Multimodality and ethnography: working at the intersection”, *Qualitative Research*, 11, 3, pp. 227-237.
- Foster V. (2016) *Collaborative Arts-based Research for Social Justice*, Routledge.
- Knowles J.G., A.L. Cole (a cura di) (2008) *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues*, Thousand Oaks: Sage.
- Leavy P. (2020) *Methods meets art: arts-based research practice (third edition)*, New York: The Guilford Press.
- Lenette C. (2022) *Participatory Action Research*, Oxford: Oxford University Press.
- Morgan J., S. Castle (2023) “Arts–Research Collaboration: Reflections on Collaboration as Creative Method”, *Qualitative Inquiry*. doi.org/10.1177/10778004231176280
- Mulvihill T.M., R. Swaminathan (2022) *Collaborative Qualitative Research*, New York: Guilford Press.
- Paulus T.M., M. Woodside, M.F. Ziegler (2010) “‘I tell you, It’s a journey isn’t it?’ Understanding collaborative meaning making in qualitative research”, *Qualitative Inquiry*, 16, 10, pp. 852-862.
- Pedersen C.H. (2021) *Crafting collaborative research methodologies: leaps and bounds in interdisciplinary inquiry*, London e New York: Routledge.
- Shaw I. (2019) “Research networking and collaboration: A case study”, *Qualitative Inquiry*, 25, 9-10, pp. 1128-1136.
- Spiller K., K. Ball, E. Daniel, S. Dibb, M. Meadows, A. Canhoto (2015) “Carnavalesque collaborations: Reflections on “doing” multi-disciplinary research”, *Qualitative Research*, 15, 5, pp. 551-567.





# BIOGRAFIE

**Felice Addeo** è dottore di ricerca in Scienze della Comunicazione, è professore associato in Sociologia Generale presso l'Università di Salerno, Dipartimento di Scienze Politiche e della Comunicazione, dove insegna "Tecniche di Ricerca Sociale e di Mercato" e "Metodologia e Tecnica della Ricerca Sociale". È direttore della Scuola Estiva sul Metodo e la Ricerca Sociale (<https://www.paideiascuoleestive.it/>). È un metodologo con un'ampia e consolidata esperienza nei metodi di ricerca delle scienze sociali. I suoi attuali interessi di ricerca sono: digital capital, digital methods, epistemologia e metodologia della ricerca sociale, netnografia, traiettorie migratorie non convenzionali degli italiani, fiducia nelle istituzioni europee, game studies.

**Sebastiano Benasso** è professore associato in Sociologia Generale all'Università di Genova. I suoi lavori si concentrano principalmente nel campo degli Youth Studies, delle generazioni e dei significati culturali del cibo. È coordinatore del Laboratorio di Sociologia Visuale dell'Università di Genova.

**Francesca Bianchi** è professoressa associata in Sociologia generale presso l'Università di Siena, si occupa di temi legati alle trasformazioni sociali e culturali con riferimento ai processi e alle dinamiche di interazione sociale, alla socialità e alle nuove pratiche partecipative e collaborative presenti nella vita quotidiana

**Anna Bottesi** è borsista presso il Dipartimento di Culture, Politiche e Società dell'Università di Torino all'interno di un progetto intitolato "Storie antiche e contemporanee sul patrimonio Americano in Piemonte" e sta conseguendo un dottorato di ricerca in Global History of Empires in co-tutela con il Programa de Pós-Graduação em Antropologia dell'Università Federale del Pernambuco (Brasile). I suoi interessi di ricerca vertono intorno alle collezioni etnografiche delle popolazioni brasiliane conservate in istituzioni europee e in musei

indigeni comunitari in Brasile e allo studio dei materiali prodotti e raccolti durante i viaggi di esplorazione scientifica di epoca moderna.

**Cristina Calvi** ha conseguito il dottorato di ricerca in Sociologia dei Processi Comunicativi e Interculturali presso l'Università di Padova e il Master di II livello in Epidemiologia presso l'Università di Torino. Attualmente è Research Fellow presso l'Università del Piemonte Orientale dove è anche membro del Lab-SIA (Laboratorio Salute, Infanzia e Adolescenza) e docente a contratto, ed è ricercatrice presso l'INRCA IRCCS di Ancona. Tra i suoi interessi di ricerca vi sono le tematiche legate alla salute e all'ageing, quali l'impatto delle malattie croniche sulle biografie dei malati e dei caregivers e le politiche a supporto della cura informale.

**Anna Carreri** è ricercatrice a tempo determinato di tipo B in Sociologia dei processi economici e del lavoro presso il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università di Verona, dove è co-fondatrice e coordinatrice del centro di ricerca RE-WOrk: REsearching for REmaking Work and Organizing. È inoltre ricercatrice affiliata alla School of Social Sciences presso l'Università di Hasselt (Belgio). Conduce ricerca prevalentemente con metodi qualitativi e partecipativi su temi come il rapporto fra produzione e riproduzione sociale, la qualità della vita lavorativa, identità e (nuove) culture del lavoro e organizzative.

**Elisa Castellaccio** è dottoranda in Sociologia e Ricerca Sociale all'Università di Bologna. Nello specifico si occupa di sociologia della salute, i principali temi di ricerca sono: etica della cura, invecchiamento, salute e malattia, studi sulla morte. Attualmente la tesi dottorale è incentrata sulla condizione sociale e la qualità di vita dei caregiver di persone con Alzheimer, l'obiettivo è indagare l'intersezione delle pratiche di cura informali e formali e come queste influenzano il caring del caregiver.

**Alessia Ceresoli, Alice Zilioli e Maria Sangaletti** sono neolaureate in Scienze Pedagogiche presso l'Università di Bergamo. Durante il loro percorso di studi si sono dedicate alla ricerca sociale, sperimentando metodi creativi, nell'esplorazione di tematiche quali le maschilità e il carcere, ponendo un focus specifico sugli immaginari legati a questi due temi. In particolare, hanno approfondito l'utilizzo dell'illustrazione nella fase di restituzione e diffusione della ricerca. Le loro riflessioni sono raccolte in "Visualizzazioni del maschile: narrazioni delle maschilità esplorate con la sociologia visuale" (2021), "Riflessi sospesi" (2022) e "Immaginari prigionieri" (2023).

**Roberta Cuel** è professoressa associata di Organizzazione Aziendale e Gestione delle Risorse Umane, presso il Dipartimento di Economia e Management dell'Università di Trento dove insegna

Organizational Behavior and Human Resource Management, Knowledge Management, Information system e Service Science. È responsabile del corso di laurea magistrale European Master in Business Studies (EMBS) svolto in collaborazione con l'Università di Annecy (Francia), l'Università di Kassel (Germania) e l'Università di Leon (Spagna). È autrice di numerose pubblicazioni nazionali e internazionali sui temi della gestione della trasformazione digitale, delle disruptive technologies, della conoscenza aziendale, dell'impatto della tecnologia su lavoro, pratiche, team e comunità. È formatrice esperta di improvvisazione teatrale e dal 2015 ha introdotto il metodo del teatro d'impresa nell'attività didattica.

**Alessandra Decataldo** è professoressa associata presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca sociale dell'Università di Milano-Bicocca. Le sue attività di ricerca e, conseguentemente, le pubblicazioni sono incentrate su questioni di metodologia della ricerca sociale, sulla valutazione dei programmi e delle politiche educative e sullo studio della disuguaglianza sociale (soprattutto nel campo del benessere soggettivo). Negli ultimi quindici anni ha coordinato numerosi studi nazionali e internazionali sia finanziati con bandi competitivi sia commissionati da enti pubblici e privati.

**Annalisa Dordoni** è assegnista di ricerca post-dottorato presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Milano-Bicocca. I suoi interessi di ricerca riguardano la sociologia del lavoro e gli studi di genere e sta ora lavorando a un progetto sulle trasformazioni dei modelli di mascolinità, legate alla flessibilità lavorativa e alla disoccupazione, in un'etnografia virtuale sui social media. Si occupa di tempi e ritmi di lavoro e disuguaglianze, in particolare rispetto a questioni di classe e di genere (nel retail, nel lavoro da casa durante la pandemia di Covid-19, nel lavoro accademico, nel lavoro povero e nel reinserimento lavorativo).

**Vincenzo Esposito** sta attualmente svolgendo il dottorato di ricerca presso l'Università degli Studi di Roma "Sapienza" presso il dipartimento di Storia, Antropologia, Religione, Arte e Spettacolo (SARAS). Tra i suoi principali interessi di ricerca sono: lo studio della sindrome Hikikomori e dell'isolamento sociale, l'influenza dei social media nei giovani e le eventuali sindromi comportamentali connesse, il fenomeno eSport e Game studies.

**Brunella Fiore** è ricercatrice presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Milano-Bicocca. I suoi interessi di ricerca riguardano la sociologia della famiglia e dell'educazione. Tra i suoi principali obiettivi di studio vi sono gli adolescenti e i bambini nella relazione con le nuove tecnologie, la valutazione degli apprendimenti con specifica attenzione alle modalità di valorizzazione degli studenti

gifted. È una valutatrice esterna delle scuole per il Sistema Nazionale di Valutazione.

**Maria Grazia Gambardella** è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Milano Bicocca. Nello stesso Ateneo è componente dello IASSC (Institute for Advanced Study of Social Change) e del Centro di Ricerca Interuniversitario 'Culture di genere'. I suoi interessi scientifici si concentrano su: differenze di genere e di generazioni, vissuti giovanili, forme di partecipazione politica, metodi di ricerca qualitativa.

**Luigi Gariglio** è sociologo e fotografo. Ha una figlia, Sofia, un figlio Gregorio ed è lo sposo di Sascha. Si occupa da molti anni di controllo sociale, di psichiatria e di questioni LGTBQ+ con le immagini, il suono e con le parole. Lavora come ricercatore presso il Dipartimento di Culture politica e società dove insegna Sociologia e Metodi qualitativi e altro. Insegna poi Autoethnography presso il dottorato Somet Unimi e Unito. È stato academic visitor presso il Centre for Criminology della University of Oxford e espone le proprie opere d'arte e di ricerca in Italia e all'estero.

**Caterina Garofano** è dottoranda in Apprendimento e Innovazione nei Contesti Sociali e di Lavoro presso l'Università di Siena. I suoi interessi di ricerca si concentrano sullo sviluppo professionale e l'orientamento con metodologie game-based, il design educativo e gli artefatti multimodali per l'apprendimento.

**Costanza Gasparo** è dottoressa di ricerca in Mutamento sociale e politico all'Università di Firenze e di Torino e assegnista di ricerca presso il dipartimento di Scienze Politiche e Sociali di Firenze. Si interessa al tema della metodologia, della sociologia urbana, del turismo e della sociologia visuale, con particolare focus sull'utilizzo di tecniche creative e sulle narrative dello spazio.

**Marco Gaudiosi** opera come Medico di Medicina Generale non convenzionato con il Sistema Sanitario Regionale sviluppando modelli innovativi di medicina territoriale e telemedicina per comunità, gruppi di lavoro e associazioni. Dallo scoppio della pandemia conduce workshop e laboratori esperienziali nel contesto del progetto "QURAMI medicina circolare", un percorso di storytelling collaborativo e riabilitativo sugli effetti tossici della comunicazione digitale.

**Mario Giampaolo** è professore associato in Didattica generale presso l'Università di Siena, si occupa di tecnologie digitali e del loro impatto nei contesti organizzativi e sociali in particolare circa lo sviluppo professionale dell'educatore professionale socio-pedagogico e dei docenti di scuola e università.

**Alberta Giorgi** è ricercatrice in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Bergamo. Co-fondatrice di CRE.ME. Creative Methods Open Lab. Tra i suoi interessi di ricerca le intersezioni tra politica, genere, religione. Tra le ultime pubblicazioni, con M. Pizzolati ed E. Vacchelli, *Metodi Creativi per la Ricerca Sociale* (Il Mulino 2021), con H. Eslen-Ziya *Populism and Science* (Palgrave 2022), con J. Garraio e T. Toldy *Religion, Populism, and Gender in the Mediterranean Area* (Routledge 2023).

**Francesca Romana Lenzi** è professore associato di Sociologia presso l'Università degli studi di Roma Foro Italico. Già Faculty presso la Temple University Rome. Membro di collegio del dottorato in Storia e culture dell'Europa (Sapienza Università di Roma). Membro fondatore e del data analysis board di Health City Insititute. Editorial board member di numerose riviste internazionali. Tra le più recenti pubblicazioni: 2023 Lenzi F.R., Napier D., Giles-Vernick T. Volkmann A.M., Vaccaro K., "Drawing a pandemic vulnerabilities' map: the sonar global digital analysis and its output" In *Frontiers in sociology*; Lenzi F.R., Truglia F.G. (2022). *Territorial spillover of Covid-19 infections in Rome during the "second wave"*. *Frontiers In Sociology*; Lenzi F.R. (2023). *La sede dell'identità. L'Europa come laboratorio* in Norbert Elias. Roma: Carocci Editore.

**Sveva Magaraggia**, PhD, è professoressa associata al Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Milano-Bicocca. Negli anni passati ha lavorato all'Università di Roma Tre e alla Macquarie University di Sidney (Australia). Si occupa di vita familiare, di violenza di genere e comunicazione. Tra le sue pubblicazioni recenti si segnalano: *Male and female violence in popular media*, Bloomsbury Academic, London (con Elisa Giomi) e l'articolo pubblicato nel 2022 "At close distance. Family practices of Italian young adults during the pandemic", in *Rassegna Italiana di Sociologia*, LXII, n. 4, ottobre-dicembre 2021, (con D. Cherubini e MG Gambardella), pp. 989-1014.

**Raffaella Maiullo** è dottoranda in Mutamento Sociale e Politico presso l'Università di Torino. Le aree di interesse del progetto a cui sta lavorando pongono al centro della riflessione gli studi di genere e l'educazione formale - informale dell'adolescente, attraverso la lente dei copioni sessuali. Laureata in Sociologia e Ricerca sociale con una tesi che ha come oggetto la maschilità su Tinder e le strategie di corteggiamento online, segue da vicino le trasformazioni sociali che interessano la vita quotidiana e le relazioni. Fonda l'Opificio Sociologico insieme a un gruppo interdisciplinare, che diventa un'associazione nel 2020 e che si occupa di produrre e divulgare attività di ricerca-azione e partecipazione sociale. Uno dei progetti paralleli a cui sta lavorando esplora le dinamiche dell'Influencer Marketing da una prospettiva socio-antropologica.

**Monica Massari** insegna Sociologia della memoria, Società e diritti globali e Sistemi Sociali Comparati presso l'Università di Milano. È stata eletta recentemente nel Board (2023-2027) del RC "Biography and Society" dell'International Association of Sociology-ISA. Le sue attività di ricerca si sono indirizzate principalmente verso le relazioni esistenti tra globalizzazione, violenza organizzata e migrazioni mediterranee con particolare attenzione alle dinamiche di genere, ai processi di costruzione sociale dell'alterità e alle nuove forme di razzismo e di discriminazione in Europa. Attualmente, i suoi interessi – nell'ambito soprattutto di alcuni progetti europei e nazionali – sono orientati verso lo studio delle memorie traumatiche legate alle necropolitiche mediterranee e le forme di sfruttamento e le pratiche di resistenza dei migranti in diversi ambiti lavorativi, con un'attenzione crescente verso l'utilizzo dei metodi biografici, partecipativi e artistici nella ricerca sociale.

**Veronica Moretti** è ricercatrice presso il Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia dell'Università di Bologna, è membro del board della European Society for Health and Medical Sociology e del Comitato di Bioetica dell'Università di Bologna ed è fondatrice e vice president dell'Associazione Graphic Medicine Italia. I suoi ultimi lavori si sono concentrati sull'utilizzo dei metodi creativi (specialmente diari e comics-based research) all'interno della ricerca sociale e, in specifico, in riferimento alla sociologia della salute.

**Cristiana Ottaviano** è professoressa associata in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Bergamo. Dirige la collana Eros e logos: generi, arti e cittadinanze presso la casa editrice Lubrina Bramani. I suoi interessi di ricerca si collocano trasversalmente nell'ambito dei processi socio-culturali con un approccio gender sensitive e un focus specifico su vulnerabilità, generatività e cura. Tra le pubblicazioni più recenti: *Vulnerability as Generativity. Undoing Parenthood in a Gylanic Perspective* (Mimesis International, 2018, con A. Santambrogio) e *Per il mondo... assomigliando. Un progetto su alterità e somiglianza* (Lubrina Bramani, 2021).

**Nicola Pannofino** insegna Sociologia della salute e Dimensioni sociologiche dei processi comunicativi all'Università Cattolica del Sacro Cuore – Cottolengo di Torino ed è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Culture, Politica e Società dell'Università di Torino, dove è membro del centro di ricerca CRAFT (Contemporary Religions and Faiths in Transition). Si occupa di sociologia della spiritualità e degli immaginari religiosi contemporanei. Tra le sue pubblicazioni più recenti: "Damanhur. An esoteric community open to the world", Palgrave Macmillan, 2022 (con S. Palmisano).

**Greta Persico** è ricercatrice presso il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", attualmente impegnata in

un progetto afferente al National Biodiversity Future Centre circa la pedagogia dell'ambiente, l'approfondimento e la sperimentazione di nuovi linguaggi, formati e strategie di ricerca e comunicazione su biodiversità e sostenibilità ambientale e sociale. Si occupa di questioni pedagogiche attraverso un approccio interdisciplinare e comparativo, affiancando ai metodi classici approcci partecipativi, visuali e creativi. I suoi principali temi di ricerca riguardano i rapporti tra persone e gruppi minorizzati e/o marginalizzati e le istituzioni; le interessa approfondire come la pedagogia possa favorire percorsi di riflessione critica, di innovazione e sostenibilità sociale.

**Ginevra Pierucci** si è formata in geografia sociale, sta svolgendo il corso di dottorato in Studi Storici, Geografici e Antropologici promosso dall'Università di Padova e l'Università Ca' Foscari di Venezia, con un progetto finanziato dal centro di studi internazionale Mobility and Humanities. La sua ricerca si concentra sullo studio della Selva urbana attraverso la prospettiva degli studi sulle mobilità e con un approccio più che rappresentazionale al paesaggio. Attualmente sta collaborando con artisti/e in diversi campi di ricerca, lavorando con metodi creativi e incorporati e facendo dialogare pratiche di attraversamento dello spazio e forme artistiche di rappresentazione visuale.

**Enrico Maria Piras** ha conseguito il dottorato di ricerca in "Information Systems and Organization" presso l'Università di Trento. È ricercatore senior presso la Fondazione Bruno Kessler e insegna presso l'Università di Verona. La sua ricerca si colloca all'intersezione tra la Sociologia della Salute e Medicina e gli Studi Sociali di Scienza e Tecnologia. La maggior parte dei suoi lavori riguarda la sanità digitale e i processi organizzativi, i mutamenti professionali e le implicazioni sulle relazioni interpersonali connessi all'adozione di tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

È attualmente editor associato della rivista *Sociology Compass* per cui cura la sezione "Health and Science".

**Alma Pisciotta** è sociologa e performer specializzata in Metodi creativi e partecipativi per la ricerca sociale e nell'uso del teatro come strumento di indagine, formazione e intervento. Già dottore di ricerca (Premio Miglior tesi 2015 - Quaderni di Teoria Sociale), svolge attività didattica e di studio presso l'Università della Calabria. Presidente dell'associazione Emergenti Visioni, da lei fondata per la diffusione della Sociologia teatrale, collabora con vari enti, sui temi dell'inclusione, della rigenerazione urbana e del disagio, per il benessere di comunità e individui. Tra i contributi più recenti *Theatre as a Tool for the Researcher's Work with Groups and on Oneself*, in *Creativity and Sociology. Doing social research with and on artistic sources*, a cura di M. Longo, C. Punzi, M. Zaterini, Routledge, 2024 (in corso di stampa).

**Micol Pizzolati** insegna Ricerca sociale applicata e Metodi visuali presso l'Università di Bergamo, dove ha co-fondato il CRE.ME. Creative Methods Open Lab. I suoi ultimi lavori si sono concentrati sullo studio di biografie ed esperienze quotidiane grazie all'utilizzo di metodi della ricerca quali *body mapping storytelling*, *memory work* collettivo, scatola dell'identità e racconto digitale. Si interessa dell'integrazione nella didattica universitaria di modalità materiali, visuali, esperienziali e collettive di espressione e interazione.

**Chiara Rabbiosi** è professoressa associata in geografia economico-politica all'Università di Padova, con un profilo multi- e interdisciplinare nell'ambito delle scienze sociali. È presidente del Corso di Laurea Magistrale in Local Development e si interessa di didattica attiva e pedagogie della mobilità. Si occupa di turismo. In questo campo di studi ha indagato le geografie critiche e di genere dello shopping, del patrimonio culturale e del place branding. Attualmente sta sviluppando due progetti di ricerca: uno sugli immaginari turistici dell'Europa e uno sul transito del turismo (incluso il camminare e il trasporto multimodale). Queste tematiche sono approfondite attraverso approcci incorporati e performativi.

**Concetta Russo** lavora presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università di Milano-Bicocca. Ha condotto ricerche a Cuba, in Australia e in Italia nel campo della salute e dell'insicurezza lavorativa, occupandosi dell'impatto dei cambiamenti socio-economici sulle pratiche di ricerca della salute e sulla produzione di soggettività degli individui. È coautrice del libro "Metodologia e tecniche partecipative. La ricerca sociologica nel tempo della complessità".

**Alice Scavarda** è assegnista di ricerca presso l'Università di Torino, dove insegna Sociologia della Salute. È tra le fondatrici di Graphic Medicine Italia ed è membro dell'Advisory Board della European Society for Health and Medical Sociology. Lettrice accanita fin dall'infanzia, amava organizzare spettacoli di burattini per le amiche e scrivere racconti fantasy. Da adulta, ha cercato di trasferire questa spinta creativa nel suo lavoro, utilizzando metodi di ricerca qualitativi, soprattutto visuali e performativi. Attraverso l'uso di Photovoice, shadowing, walking interviews e fumetti indaga i processi di medicalizzazione e stigmatizzazione di specifiche forme di vulnerabilità sociale: disabilità, malattie croniche, dipendenze, esitazione vaccinale.

**Luisa Stagi** è docente di sociologia presso l'Università di Genova. I suoi principali ambiti di studio e di ricerca sono il genere, il corpo, la sociologia dell'alimentazione. Dal 2012 è co-direttrice della rivista AG – AboutGender – Rivista internazionale di studi di genere (<http://www.aboutgender.unige.it/ojs/index.php/generis>). È tra le fondatrici del Laboratorio di Sociologia Visuale (<http://www.laboratoriosociologiavisuale.it/lab>).



**Tiziana Tarsia** è professoressa associata in Sociologia generale presso il dipartimento Cospeps dell'Università di Messina. Attualmente insegna Metodologia e tecniche della ricerca sociale e Strumenti e metodi della ricerca sociale. I suoi interessi di ricerca riguardano la costruzione del sapere nelle pratiche professionali e dei servizi sociali, le metodologie di osservazione sul campo e di ricerca sociale, le tecniche di ricerca sociale partecipata e collaborativa, la sociologia dei conflitti, la formazione e la cultura professionale degli operatori sociali, le pratiche relazionali dei gruppi e degli spazi dell'accoglienza dei migranti.

**Elena Vacchelli** è professore ordinario di Sociologia presso l'Università di Greenwich, membro del centro di ricerca Communities and Social Justice e Distinguished Scholar presso la Graduate School, City University of New York (CUNY). I suoi interessi di ricerca includono processi e politiche migratorie, genere e studi urbani. Inoltre negli ultimi anni si è occupata di metodologie creative, partecipative e di co-produzione lavorando con gruppi e comunità locali nel Regno Unito.

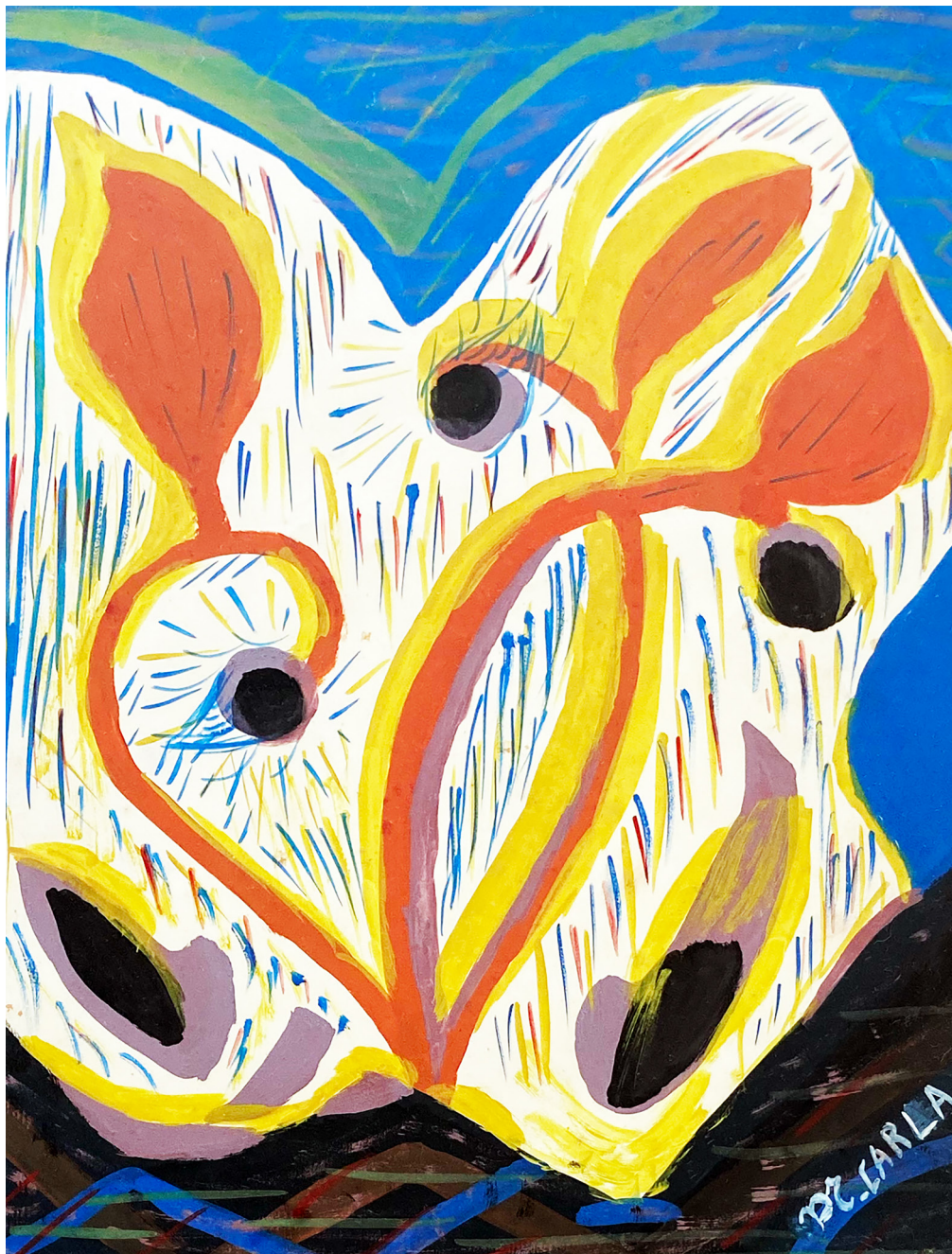
**Alessandra Vitullo** è ricercatrice e docente presso la Sapienza Università di Roma dove insegna Sociologia della comunicazione e Sociologia della migrazione. È responsabile scientifica del Laboratorio Religioni e Mutamento Sociale presso il dipartimento SARAS dell'Università Sapienza e co-direttrice del Network for New Media, Religion and Digital Cultures, presso la Texas A&M University. È stata ricercatrice e visiting scholar presso diverse università e centri di ricerca quali l'Università di Milano-Bicocca, la Fondazione Bruno Kessler a Trento, la Texas A&M University, Uppsala University e la KU Leuven. Il suo ultimo libro "I Religionauti. Studiare l'homo religiosus al tempo del web" è stato pubblicato da Morcelliana nel 2021.

**Alberto Zanutto** è ricercatore presso il Dipartimento di Economia e Diritto presso l'Università di Macerata dove insegna Organizzazione Aziendale e Organizzazione Internazionale e Gestione delle Risorse Umane. Già componente della Research Unit in Communication Organizational Learning and Aesthetics dell'Università di Trento, è stato ricercatore presso la School of Computing & Communication dell'Università di Lancaster, presso la Fondazione Bruno Kessler e il Dipartimento di Economia e Management dell'Università di Trento. I suoi interessi di ricerca sono principalmente orientati a comprendere i fenomeni della digitalizzazione nelle organizzazioni sanitarie e ad approfondire il lavoro di campo con metodi innovativi al fine di comprendere la relazione tra tecnologia, organizzazione e pratiche.





**METODI CREATIVI IN PRATICA. UN LABORATORIO APERTO**  
A cura di Alberta Giorgi, Micol Pizzolati, Elena Vacchelli



ISBN 979-12-210-4940-4



9 791221 049404