

# 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 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**

# 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 ricorrono 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).

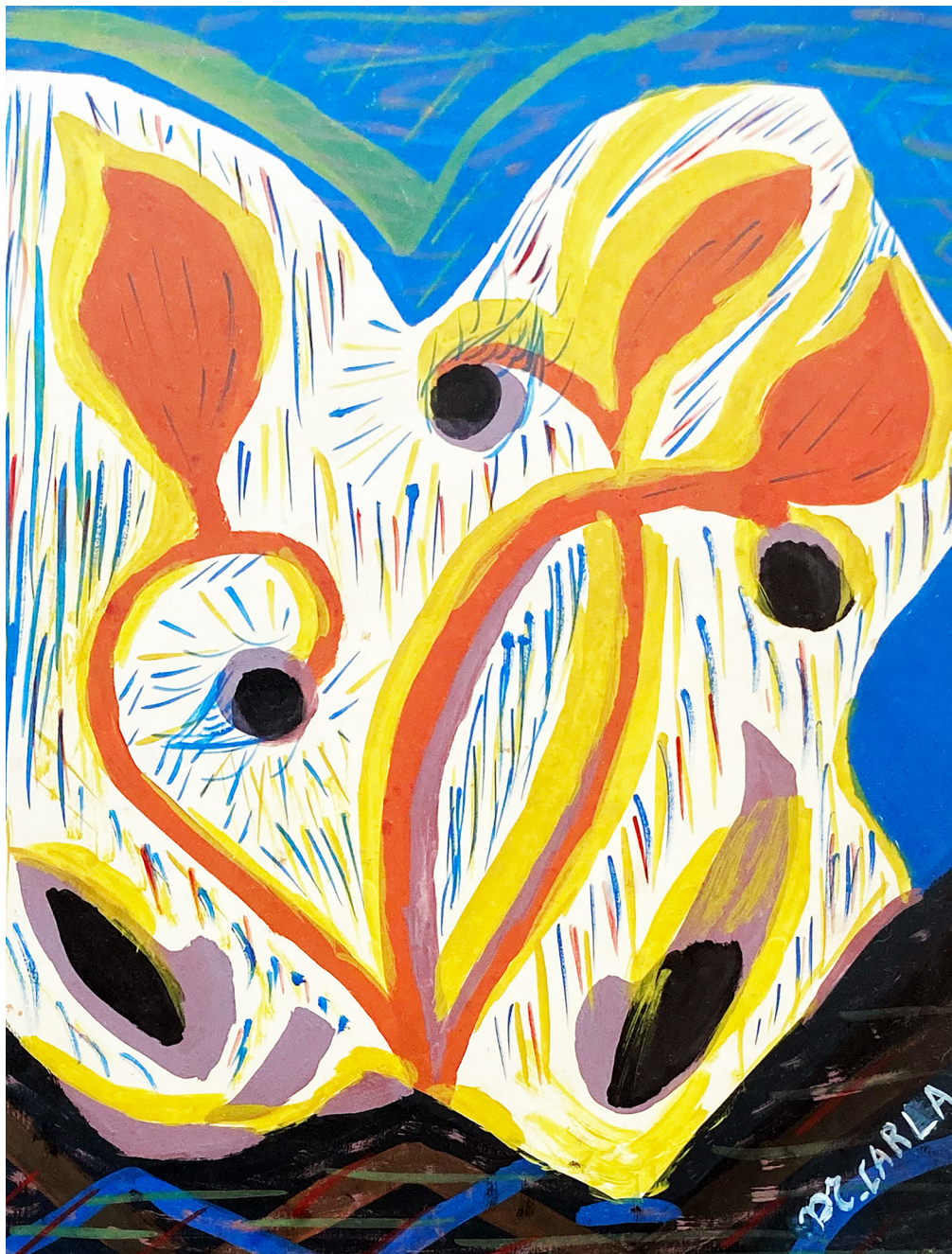
## Bibliografia

- 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, Sspagna.
- 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.



**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