

Il gioco come strategia per un approccio alla deradicalizzazione: il report di Sintesi

All'inizio di quest'anno i partner hanno raccolto informazioni su ricerche locali riguardo i percorsi di deradicalizzazione per l'inclusione sociale (IO2) inviando un questionario ad esperti in materia. Ogni partner ha raccolto risposte da 5-8 partecipanti, esperti in inclusione sociale / deradicalizzazione, che sono stati interpellati sulla demografia generale nel processo di deradicalizzazione, sugli approcci alla deradicalizzazione nazionale, e su opinioni ed esperienze con le iniziative di PVE (player versus environment) esistenti.



I risultati sono stati inviati ad un **report di Sintesi** che si è rivelato uno sguardo prezioso sulle iniziative nazionali e sulla loro efficacia. Mentre alcuni paesi hanno ben ponderato e implementato iniziative a livello di governo (Belgio, Danimarca, Italia), altri hanno strutture legali che si focalizzano su alcuni aspetti del problema (Bulgaria, Slovenia, Cipro) oppure dipendono quasi esclusivamente da progetti slegati dal governo (Grecia). Ciò che è sorprendente è che la Grecia, che sta combattendo molti tipi di radicalizzazioni (estrema sinistra anarchica, islamisti, estrema destra) su larga scala, non ha implementato una solida base legale per prevenire questi comportamenti.

Le iniziative giocano un grandissimo ruolo nella prevenzione della radicalizzazione; tuttavia alcune interviste riferiscono la mancanza di una guida pubblica nel prevenire e resistere alla radicalizzazione. La ragione può consistere nel fatto che solo pochi casi vengono riportati, e il problema non viene quindi



affrontato; più della maggioranza dei casi possono anche essere classificati come “estremismo” piuttosto che radicalizzazione. Differenze e somiglianze tra questi due concetti possono essere riassunti come segue: l'estremismo si verifica quando una persona o un gruppo ricorrono a soggezione / violenza / terrore per ottenere un cambiamento, mentre la radicalizzazione è il processo attraverso il quale l'individuo prende parte all'estremismo.

Il sondaggio considera come più comuni nella spinta verso la radicalizzazione fattori come la mancanza di informazioni, l'ignoranza e l'esclusione sociale (rabbia), una ricerca di senso di appartenenza. Di conseguenza, il sistema di educazione, il sistema di legge e giustizia, le attività/ i valori dei partiti

politici e delle organizzazioni della società civile, che si focalizzano su un attivismo socialmente vantaggioso, influenzano i giovani e sono direttamente responsabili del loro sviluppo in materia di radicalizzazione.

Altrimenti, le famiglie possono prevenire la radicalizzazione e aiutare a deradicalizzare, nonostante un coinvolgimento eccessivo e la protezione possano sortire l'effetto opposto: i giovani possono diventare fragili, sensibili e incapaci di affrontare le difficoltà. Il sondaggio rappresenta anche **le competenze che i giovani hanno bisogno di imparare** per essere attrezzati a resistere alla radicalizzazione.

Ovvero: dialogo costruttivo, tolleranza della diversità, empatia, pazienza, pensiero critico, creeranno una persona dalla mente più aperta, più verosimilmente resistente alla radicalizzazione. Le circostanze che possono aiutare ad acquisire le competenze sopra elencate sono la possibilità di confrontarsi con casi studio



concreti e reali, un ambiente familiare favorevole, la scuola, gli amici, la comunità, che influenzano il sistema di valori e la socializzazione dell'individuo.

Il progetto Open Minds vuole sviluppare un gioco innovativo e materiali di formazione per stimolare resilienza e inclusione sociali nei giovani. Il gioco come strategia per un approccio alla radicalizzazione è stato considerato un metodo innovativo ed efficace. L'ottica prevalente è quella di affrontare il problema pensando a chi ci stiamo rivolgendo. Considerato che i video games rappresentano la maggior parte dell'intrattenimento e della comunicazione dei giovani, è molto astuto cercare di deradicalizzare e prevenire la violenza estremista attraverso un gioco educativo.

I video games possono essere uno strumento utile allo scopo, se insegnano indottrinamento, empatia, tolleranza, pensiero critico, dialogo rispettoso, solidarietà, responsabilità, e risoluzione dei conflitti sotto supervisione.

Devono includere tecniche non violente per stimolare la cooperazione tra giocatori, fornendo al contempo ragioni pratiche per sostenere il gioco leale. I giochi di ruolo possono portare empatia nella comprensione di battaglie e ostacoli altrui, o potrebbero essere uno strumento per esperire il punto di vista di una cultura differente e quindi aumentare il grado di empatia, pazienza e accettazione.

