Corriere dell'Alto Adige, 26.02.10

Progetto dell'Eurac

Space Migrants, gioco di ruolo per combattere il razzismo

BOLZANO — Un viaggio di tre popoli: i Pa, i Tehoda e i Waorani sul pianeta Sayyora. Nulla a che fare col super colossal Avatar, questo è «Space Migrants 2513», gioco di ruolo sull'antidiscriminazione ambientato appunto nel 2513 e sviluppato dall'Istituto sui diritti delle minoranze dell'Eurac in collaborazione con Zentrum für Migranten in Tirol. Rivolto a giovani dai 15 ai 25 anni *è* stato progettato al fine di sensibilizzare in modo creativo ed interattivo i giovani sul tema della discriminazione e dei «vantaggi sociali della diversità». Una sorta di Monopoli, con tanto di Imprevisti e Probabilità, con alla base un progetto di ricerca scientifica di ampio respiro, il progetto «Interreg» Nord-Sudtirolo Migralp, incentrato sul fenomeno migratorio: «Secondo l'ultimo sondaggio Ue — sottolinea Roberta Medda-Windischer, ricercatrice Eurac e coordinatrice di Migralp — una persona su sei in Europa dichiara di essere stata vittima di discriminazione. Queste persone spesso non sanno a chi rivolgersi, la sensibilizzazione diventa centrale». Il progetto Space Migrants diventando un'opportunità preziosa anche per insegnanti ed educatori per scoprire ed imparare nuovi strumenti didattici e sperimentare modalità di interazione innovative con le nuove generazioni. Il gioco è disponibile in italiano e tedesco, prevede la partecipazione di 17-21 persone e la guida di un facilitatore (per informazioni ed iscrizioni www.spacernigrants2513.eu). Ma perché un gioco? «Tutti portiamo sulle spalle — evidenzia Udo Enwereuzor, Cospe/Raxen Italia — uno "zainetto culturale" pieno di stereotipi. Per rovistarvi e tirar fuori gli stereotipi più antichi *e* sedimentati abbiamo bisogno dell'aiuto degli altri. Per questo il gioco è uno strumento potentissimo».

Marco Bassetti