

# Un gioco serio per parlare di genere nei corsi universitari tecnico-scientifici

*Elisabetta Delponte<sup>a</sup>, Viviana Mascardi<sup>b</sup>, Nicoletta Noceti<sup>b</sup>,  
Francesca Odone<sup>b</sup>, Sabrina Presto<sup>c</sup>*

<sup>a</sup> ARPAL e M71A – Manifesto italiano per l’uguaglianza delle ragazze e delle donne nella tecnologia

<sup>b</sup> Università di Genova, Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi (UNIGE-DIBRIS)

<sup>c</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche, Istituto di Chimica della Materia Condensata e Tecnologie per l’Energia (CNR-ICMATE), e Associazione Donne e Scienza

Come parlare di genere in un dipartimento tecnico-scientifico, ad alta componente maschile, senza retorica né paternalismi? A maggio 2025, all’interno del Corso di Studi in Informatica dell’Università di Genova, in collaborazione con il CNR, l’ARPAL, l’Associazione Donne e Scienza e M71A, il Manifesto italiano per l’uguaglianza delle ragazze e delle donne nella tecnologia, è stato sperimentato un metodo innovativo: un intervento laboratoriale, della durata di due ore, rivolto a studenti e studentesse del primo anno, pensato come “interruzione formativa per attivare riflessioni sulle questioni di genere, dalle discriminazioni fino all’importanza della dimensione di genere nella ricerca. L’incontro ha proposto una versione universitaria del “Gioco dell’Hack”: un gioco dell’oca in cui ogni partecipante assume il punto di vista di una studentessa, affrontando ostacoli quotidiani ispirati a esperienze reali, dall’università fino alla vita personale. Il gioco ha stimolato empatia e confronto, caratteristiche emerse anche grazie a una piattaforma interattiva per la raccolta anonima di percezioni. Nella seconda parte, è stato approfondito il significato della dimensione di genere nella ricerca scientifica e tecnologica, sottolineando come sia la mancanza di rappresentanza sia l’impostazione neutrale del lavoro di ricerca generi limiti sistemici. Il formato, accessibile e replicabile, mostra che anche in ambito tecnico si può parlare di inclusione in modo efficace, attraverso linguaggi nuovi e ascolto attivo.

## 1. *Introduzione*

Il divario di genere nelle discipline Stem è stato ampiamente documentato a livello internazionale (European Commission, 2024). In Italia, pur registrando un aumento delle iscrizioni femminili in alcuni corsi di laurea, persistono forti squilibri nelle carriere accademiche e nel mercato del lavoro tecnico-scientifico (MUR, 2023; CNI, 2023).

La mancanza di rappresentanza femminile non è solo un problema di equità sociale, ma un limite sistemico che riduce la qualità delle soluzioni scientifiche e tecnologiche (La Mantia, Boscaino, 2025). La disponibilità di dati aggiornati rappresenta uno strumento fondamentale per comprendere e affrontare il problema. Tuttavia, la sola dimensione quantitativa non è sufficiente. In Italia, ad esempio, Donata Columbro (2023) ha evidenziato la frammentarietà e incompletezza delle fonti ufficiali sui femminicidi, mostrando come l'assenza di informazioni sistematiche renda difficile tradurre le evidenze in politiche efficaci.

A livello più generale, ricerche internazionali hanno sottolineato che decisioni prese in contesti scarsamente rappresentativi rischiano di produrre soluzioni parziali, incapaci di riflettere la pluralità delle esperienze e delle prospettive (Gendered Innovations, 2, 2020; Istituto Superiore di Sanità, 2021; Catarci 2024). La necessità di garantire pluralità in sede decisionale è anche riconosciuta dalla Unione Europea il cui obiettivo “è un’Unione in cui donne e uomini, ragazze e ragazzi, in tutta la loro diversità, siano liberi di perseguire il percorso di vita che hanno scelto, abbiano pari opportunità di prosperare e possano partecipare e guidare la nostra società europea in egual misura” (EU Gender Equality Strategy 2020-2025).

L’esperienza descritta in questo contributo si inserisce in tale contesto, proponendo un approccio innovativo per affrontare la questione di genere in un corso universitario tecnico-scientifico.

## 2. *Contesto e collaborazioni*

Il laboratorio è stato organizzato a maggio 2025 all’interno del Corso di Studi in Informatica dell’Università di Genova.

L’iniziativa è stata realizzata in collaborazione con CNR-ICMATE, ARPAL (Agenzia Regionale per la Protezione dell’Ambiente), l’Associazione Donne e Scienza e M71A – Manifesto Italiano per l’Uguaglianza delle Ragazze e delle

Donne nella Tecnologia (M71A, 2023). La sinergia dei diversi attori ha arricchito l'esperienza grazie all'integrazione di prospettive differenti, producendo un approccio multidimensionale e trasformando l'incontro in un momento di confronto scientifico, sociale e culturale.

Il contributo di università ed enti di ricerca ha garantito, infatti, rigore scientifico, quello di ARPAL ha mostrato la rilevanza del tema in contesti applicativi. L'associazione Donne e scienza ha arricchito il discorso, invece, con la riflessione femminista sulla critica alla scienza, promuovendo divulgazione e collegamenti tra ricerca, formazione e società civile e contribuendo a valorizzare la dimensione di genere nei contesti accademici e scientifici. Il Manifesto M71A, infine, ha agevolato una comunicazione e un dialogo aperto tra comunità scientifica e studenti e studentesse, grazie al fatto che esso rappresenta, un coordinamento sociale orizzontale, nato dal basso e non istituzionalizzato, che promuove la parità di genere nel settore tecnologico attraverso azioni concrete come mentoring, attività formative e strumenti innovativi, tra cui il "Gioco dell'Hack" (Delponte, 2024).

La motivazione alla base dell'iniziativa è nata dalla constatazione che la composizione della classe risultava fortemente sbilanciata sul piano di genere, non solo tra il gruppo studente, ma anche nel corpo docente, a seguito di una situazione contingente che ha portato a una distribuzione delle docenze non equa. Tale osservazione ha stimolato la proposta di integrare nel percorso didattico alcuni contenuti tecnico-scientifici extracurricolari, nella forma di seminari tenuti da professioniste e ricercatrici, al fine di proporre modelli di ruolo al femminile. Come momento conclusivo di questo ciclo di interventi si è scelto di organizzare questo laboratorio di riflessione dedicato agli studenti e alle studentesse, con l'obiettivo di affrontare in modo esplicito il tema del divario di genere.

L'attività si è configurata come una "interruzione formativa all'interno del percorso didattico, con una durata di due ore e rivolta a circa 80 studenti e studentesse del primo anno di Informatica. La classe presenta una percentuale femminile di circa il 10-15%, leggermente maggiore durante questo evento perché erano state invitate alcune studentesse del secondo e terzo anno, che non avevano mai fatto formazione specifica sul tema.

Nella prima parte dell'intervento, sono state proposte alcune riflessioni sui temi della parità di genere nelle STEM, con una breve presentazione delle relatrici e del Manifesto M71A. A partire dalla condivisione di alcune esperienze personali nel percorso di studi e nella carriera, Elisabetta Delponte

e Sabrina Presto hanno descritto alcune situazioni caratteristiche di discriminazioni che spesso vengono sottovalutate, o considerate come “minori”: ad esempio microaggressioni verbali quali commenti sull’aspetto fisico da parte di pari o persone che occupano posizioni superiori (ad esempio docenti) in ambito scolastico/professionale, commenti sulle presunte capacità ridotte delle donne in alcuni compiti, o al contrario stupore per essere riuscite a svolgere compiti considerati “da maschi, atteggiamenti e linguaggio “da spogliatoio che escludono la partecipazione e l’inclusione a tutte le persone a discorsi e/o attività, oppure l’uso di vezzeggiativi, nomignoli e il titolo di signorina invece del cognome o del titolo professionale. Riconoscere anche questi episodi come parte di un sistema che emargina persone in base al genere, permette di aumentare la consapevolezza di tutti e tutte su questa tematica.

### 3. *Il “Gioco dell’Hack”*

Elemento centrale del laboratorio è stata la sperimentazione del “Gioco dell’Hack”, nella sua versione universitaria. Si tratta di un gioco dell’oca in cui ogni partecipante impersona una studentessa in un percorso STEM, affrontando ostacoli e opportunità ispirati a situazioni reali:

- il docente che si rivolge solo agli studenti maschi;
- l’assegnazione di compiti marginali nei lavori di gruppo;
- episodi di invisibilità e svalutazione delle competenze.

Accanto a questi, il gioco include alcune caselle positive che valorizzano esperienze di inclusione: il riconoscimento in un progetto, una presentazione riuscita, il sostegno di docenti e colleghi. Come si vede nella figura 1, il gioco è costituito da un percorso che viene affrontato tirando i dadi e cercando di arrivare alla casella finale.

Il gioco ha stimolato immedesimazione ed empatia, offrendo un linguaggio ludico per affrontare temi complessi e per porre l’attenzione anche su quelle situazioni di discriminazione che spesso non vengono considerate tali.

La percezione condivisa dagli/le studenti/esse è stata che il gioco rispecchia situazioni credibili, talvolta addirittura meno gravi di quelle vissute o riportate in altri contesti accademici.

## Un gioco serio per parlare di genere nei corsi universitari tecnico-scientifici



Figura 1  
Il gioco dell'Hack (versione studenti):  
una rivisitazione dell'originale disponibile come risorsa del sito M71A  
(M71A, 2023)

### 4. Strumenti di supporto e confronto interattivo

La seconda parte dell'attività ha utilizzato la piattaforma digitale Wooclap sia per la raccolta anonima di percezioni sia per riflessioni sul significato e l'utilità della dimensione di genere nella ricerca. Questo strumento ha permesso di ampliare la partecipazione e di affrontare temi spesso non discussi in aula, come il rapporto tra rappresentanza di genere e qualità delle soluzioni tecniche. Infatti, se la equa rappresentanza di genere è una questione di pari dignità e diritti per le persone, prendere in considerazione il genere nelle domande di ricerca e nell'analisi dei risultati garantisce una qualità migliore e un accesso più democratico ai prodotti dell'impresa tecnico-scientifica.

Esempi significativi e non esaustivi sono:

- La mobilità sostenibile: i dati Eurobarometro mostrano differenze di genere nell'uso dei trasporti (Eurobarometer, 2020) . Le donne tendono a privilegiare mezzi pubblici più sicuri, mentre gli uomini preferiscono l'auto privata.
- La medicina di genere o genere-specifica (Istituto Superiore di Sanità, 2021): le donne, pur vivendo più a lungo degli uomini, si ammalano di più, assumono più farmaci e hanno maggior rischio di reazioni avverse, oltre a trovarsi in condizioni socialmente svantaggiate. Studi epidemiologici e clinici mostrano inoltre differenze significative tra i sessi e i generi nell'insorgenza, progressione e manifestazione delle malattie, nella risposta ai trattamenti e ai nutrienti e nell'accesso alle cure.
- Intelligenza artificiale: se gli algoritmi sono neutri, i dati di input non lo sono. Pertanto, il processo di apprendimento rischia di perpetrare e rinsaldare stereotipi e disuguaglianze della nostra società (Catarci 2024).

Tali differenze dimostrano che le soluzioni tecniche-scientifiche non sono mai neutre, ma riflettono prospettive e priorità specifiche.

L'esperienza interattiva ha evidenziato anche la necessità di affrontare questi temi in ambito universitario nei corsi tecnici: in particolare, nonostante le riflessioni emerse durante il "Gioco dell'Hack", prima dell'approfondimento sull'importanza della dimensione di genere nella ricerca solo il 25% del campione interrogato ha dichiarato che l'ambiente tecnico-scientifico non sia inclusivo (figura 2), il 46% ha detto di non dare peso al fatto che nell'ICT ci siano poche donne (figura 3) e il 41% ha affermato di non aver mai sentito parlare della dimensione di genere (figura 4).

Dopo l'approfondimento il 78% del campione ha dichiarato, invece che la presenza marcata di uomini nelle discipline e delle professioni in ambito scientifico non è un problema solo per donne.

## Un gioco serio per parlare di genere nei corsi universitari tecnico-scientifici

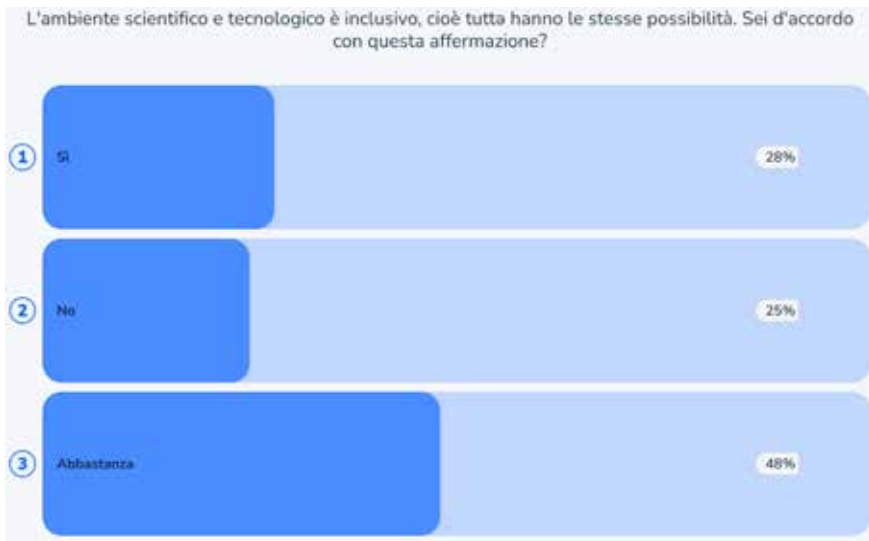


Figura 2

Risposte in percentuale alla domanda “L’ambiente scientifico e tecnologico è inclusivo, cioè tuttè\* hanno le stesse possibilità. Sei d’accordo con questa affermazione?”

\* Nelle slide utilizzate in classe si è preferito utilizzare la schwa, piuttosto che la forma grammaticale con il genere binario esplicitato, perché più ampia e vicina al linguaggio del mondo giovanile



Figura 3

Risposte in percentuale alla domanda “Non ho mai dato peso al fatto che ci siano poche donne nell’ICT. Sei d’accordo con questa affermazione?”

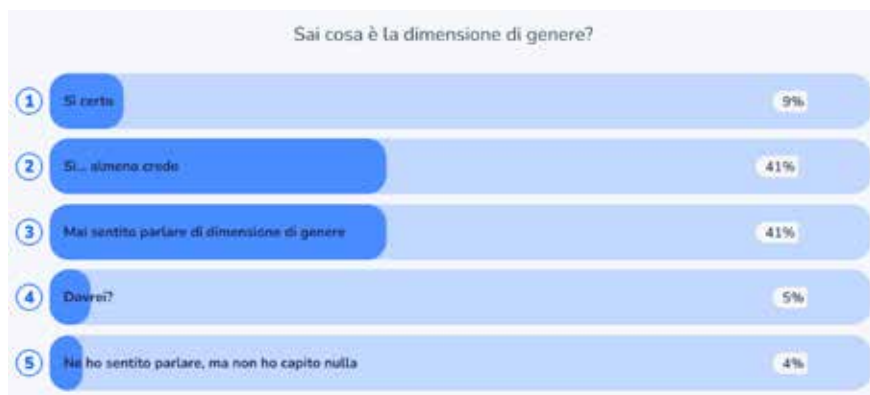


Figura 4

Risposte in percentuale alla domanda “Sai cosa è la dimensione di genere?”

## 5. *Discussione*

Il laboratorio ha confermato il valore dei *serious games* come strumento di sensibilizzazione e apprendimento (Calvo-Morata, Fernández-Manjón, 2023; Hainey *et al.*, 2024). La combinazione tra narrazione, gioco e confronto anonimo ha permesso di trattare il tema del genere in modo accessibile e coinvolgente, favorendo l’ascolto reciproco e la riflessione critica.

Il laboratorio ha evidenziato, inoltre, la necessità di affrontare anche tematiche trasversali alle competenze tecniche specifiche del singolo corso di studi, spostando la formazione verso un approccio transdisciplinare chiesto dalla stessa Unione Europea.

La mancanza di rappresentanza non può essere considerata un problema “delle donne, ma un ostacolo sistemico che riguarda l’intera collettività. Interventi formativi come questo dimostrano che è possibile introdurre momenti di consapevolezza anche in percorsi altamente tecnici, senza ricorrere a retorica o imposizioni esterne.

## 6. *Replicabilità e prospettive*

Uno degli aspetti più rilevanti emersi è la replicabilità del format. Il “Gioco dell’Hack” può essere adattato a diversi contesti, come altri corsi universitari, scuole superiori, ambienti aziendali, con un costo organizzativo limitato e un alto potenziale di coinvolgimento.

La sua efficacia dipende tuttavia dalla presenza di figure di facilitazione preparate, in grado di gestire la discussione e valorizzare le diverse voci.

L'esperienza del Corso di Studi in Informatica mostra come anche i dipartimenti tecnico-scientifici possano diventare luoghi di riflessione sulla diversità, se dotati di strumenti adeguati.

Un elemento critico emerso riguarda la modalità di coinvolgimento: studenti e studentesse erano in aula perché era prevista un'attività curriculare. Si è infatti deciso di organizzare l'attività "a sorpresa", includendo l'intera classe per rispondere all'obiettivo di raggiungere il maggior numero possibile di persone. Tuttavia, anche se come si vede nella figura 5, l'aula gremita ha consentito una partecipazione attiva da parte di studenti e studentesse, la scelta non è stata gradita da tutta la platea e ha sollevato l'osservazione che sarebbe stato opportuno garantire la possibilità di non prendere parte all'iniziativa per chi non fosse stato interessato/a prima ancora che essa iniziasse.



Figura 5  
L'aula durante l'incontro.

Inoltre, per una migliore valutazione dei risultati, le risposte al questionario andrebbero raccolte e analizzate in maniera disaggregata per genere.

## 7. Conclusioni

Il laboratorio realizzato al DIBRIS rappresenta un esempio di buona pratica per affrontare il tema della parità di genere in ambito tecnico-scientifico. L'uso del gioco, della raccolta anonima e della riflessione collettiva ha creato uno spazio inclusivo, mostrando che l'inclusione si costruisce anche attraverso linguaggi nuovi e metodologie didattiche innovative.

Alla luce di tutti i riscontri e accogliendo i suggerimenti della classe, l'esperienza verrà sicuramente ripetuta, sviluppando e implementando nella presentazione wooclap metodi di raccolta e analisi dati più precisa e disaggregata per genere, e anticipando le finalità dell'incontro alla classe per permettere l'adesione consapevole.

In prospettiva, iniziative di questo tipo possono contribuire a rafforzare una cultura della come risorsa, migliorando la qualità della formazione, della ricerca e delle soluzioni tecnologiche.

## Bibliografia

- Calvo-Morata A., Fernández-Manjón B. (2023), *Serious Games for Social Problems*, in De Gloria A. (a cura di), *Games and Learning Alliance*, Springer, Cham, pp. 108-120.
- Catarci (2024), *L'IA Non è Roba per Donne?*, Convegno annuale "Donne e Scienza", Genova, <https://doi.org/10.5281/zenodo.14802325>.
- Centro Studi del Consiglio Nazionale degli Ingegneri (CNI) (2023), *L'ingegneria italiana è sempre più al femminile, ma sulle retribuzioni resta il divario di genere*, «Ingenio», <https://www.ingenio-web.it/articoli/l-ingegneria-italiana-e-sempre-piu-al-femminile-ma-sulle-retribuzioni-resta-il-divario-di-genere/> (consultato il 17 giugno 2025).
- Columbro D. (2023), *Come si contano i femminicidi in Italia*, «Internazionale», <https://www.internazionale.it/essenziale/notizie/donata-columbro/2023/11/24/come-si-contano-i-femminicidi-in-italia> (consultato il 17 giugno 2025).
- Delponte E. (2024), *Potere e compromessi. Un gioco (serio) per cambiare prospettiva*, newsletter «#FaccioCose», 18 maggio, <https://elisabettadelponte.substack.com/p/potere-e-compromessi-un-gioco-serio-per-cambiare-prospettiva> (consultato il 17 giugno 2025).
- Eurobarometer (2020), *Mobility and Transport*, Special Eurobarometer Report, no. 495.
- European Commission – NESET (2024), *New report addresses the gender gap in STEM education across educational levels*, <https://education.ec.europa.eu/it/news/new-report-addresses-the-gender-gap-in-stem-education-across-educational-levels> (consultato il 17 giugno 2025).

## Un gioco serio per parlare di genere nei corsi universitari tecnico-scientifici

- EU Gender Equality Strategy 2020-2025, [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-equality-strategy\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-equality-strategy_en) (consultato il 29 settembre 2025).
- Gendered innovations 2 (2020), *How Inclusive Analysis Contributes to Research and Innovation – Policy Review*, Publications Office of the European Union, <https://data.europa.eu/doi/10.2777/316197> (consultato il 16 ottobre 2025).
- Hailey T., Boyle E., Baxter G., Wilson A. (2024), *Preliminary Review of Serious Games for EDI Education*, University of the West of Scotland, [https://research-portal.uws.ac.uk/files/58777818/2024\\_08\\_02\\_Hailey\\_et\\_al\\_EDI\\_accepted.pdf](https://research-portal.uws.ac.uk/files/58777818/2024_08_02_Hailey_et_al_EDI_accepted.pdf).
- Istituto Superiore di Sanità (2021), <https://www.epicentro.iss.it/medicina-di-genere/cosa-e> (consultato il 10 settembre 2025).
- La Mantia F., Boscaino G. (2025), *Gender Disparity in STEM Enrolment Across Italian Provinces*, in *Proceedings of the International Conference on Data Science and Social Research*, Springer, Cham.
- Ministero dell'Università e della Ricerca – Ufficio di Statistica (2023), *Focus: La carriera delle donne nella ricerca universitaria. Anno 2021*, [https://ustat.mur.gov.it/media/1244/focus\\_carrierefemminili\\_universita\\_marzo2023.pdf](https://ustat.mur.gov.it/media/1244/focus_carrierefemminili_universita_marzo2023.pdf) (consultato il 17 giugno 2025).
- M71A – Manifesto Italiano per l'Uguaglianza delle Ragazze e delle Donne nella Tecnologia (2023), *Sito ufficiale del Manifesto*, <https://www.manifestoitalianodonetecnologia.com> e <https://buonacausa.org/cause/manifesto-per-le-donne-nella-tecnologia> (consultato il 16 agosto 2025).

