

AL VIA IL POLITICAL GAME

Gli studenti della Sapienza giocano alle elezioni

Un partito di governo, uno di opposizione e una lista civica. Tre leader. Tre staff di 27 persone ognuna con un proprio ruolo, dal webmaster al capufficio stampa, fino al ghostwriter. Un solo vincitore. Uno solo verrà eletto a Maggio «sindaco virtuale della Capitale». Tutto è pronto per il «Political game», il gioco di ruolo che partirà tra una decina di giorni nella facoltà di Scienze della Comunicazione della Sapienza. Ideatori del progetto tre dottorandi: Marzia Antenore, Ugo Esposito, Stefania Di

Mario. Scopo dell'attività: insegnare agli studenti come si organizza una campagna elettorale, o, meglio, come diventare leader. «Il Political game - spiegano i tre promotori - è un progetto didattico pilota interdisciplinare per la simulazione di una campagna elettorale, condotta secondo le "regole" previste dalla leg-

ge italiana e tradotte nel linguaggio e nei modi tipici dei giochi di ruolo». La simulazione per gli studenti di Scienze della Comunicazione è un'occasione per calarsi nel mondo delle professioni della politica, acquisire competenze sulle modalità della partecipazione democratica, ma anche un modo per giocare e (...)

(...) mettersi alla prova nell'agone politico. Il «gioco» coinvolge 27 cattedre della facoltà che faranno da agenzia di consulenza offrendo lezioni dedicate o incontri ad hoc con i gruppi di lavoro. «La partecipazione dei docenti - spiegano gli organizzatori - consente di sperimentare un percorso unico nella programmazione didattica, e concretizza quell'integrazione teorica multidisciplinare che è il valore aggiunto degli studi di comunicazione».

I gruppi di lavoro-partiti, proposti dal team di coordinamento, si confronteranno per sostenere la campagna elettorale del proprio candidato sindaco. «Inizialmente - spiega Stefania Di Mario - forniremo il contesto in cui si svolgerà la campagna: quali sono i partiti di governo e quali di opposizione, la storia del partito, i riferimenti culturali e così via». Su queste indicazioni, gli studenti prepareranno il programma elettorale e la campagna di comunicazione, per poi presentare il candidato all'elettorato, costituito dal corpo studentesco, dai docenti e dal personale tecnico am-

ministrativo. A ciascuna squadra sarà consegnato un budget virtuale di 100mila euro da spendere presso cattedre e laboratori. I partecipanti potranno creare uno spot televisivo, stampare manifesti, richiedere consulenze e così via. Ovviamente vincerà la

squadra che riuscirà a far eleggere il proprio candidato quando, a maggio, si terrà l'«Election day». Per preparare i ragazzi è stato ideato un calendario di seminari sugli strumenti della politica, «che mireranno a fornire gli elementi di base di scienza della politica e di storia dei partiti». Nel laboratorio di scrittura della facoltà c'è anche un «gruppo di controllo studentesco» che sarà il panel di riferimento per i sondaggi. Il canale di comunicazione principale tra il coordinamento e i gruppi di lavoro è la webcattedra. «La società di sviluppo software "Medita" - spiega Stefania Di Mario - ha offerto uno spazio virtuale, [\[politicalgame.it\]\(http://politicalgame.it\), dove interagire e dove può intervenire il "master", che potrà inserire imprevisti, come denunce per la violazione della par condicio, da affrontare e risolvere». Il progetto ha riscosso uno straordinario successo. In pochi giorni 400 studenti hanno chiesto di partecipare, ma solo i primi 81 entreranno nel «Political Game».](http://www.</p></div><div data-bbox=)

Entusiasta dell'iniziativa anche il ministero dell'Interno. Il Viminale, infatti, metterà a disposizione per l'«election day» tutto il necessario per il voto elettronico. «L'idea - concludono i promotori - è quella di far confrontare gli studenti con la politica vera, non ci dispiacerebbe coinvolgere anche i protagonisti della politica italiana. Alla fine dei lavori è comunque previsto un convegno al quale parteciperanno professionisti e addetti ai lavori, tra i quali, molto probabilmente, anche Maurizio Costanzo».

*Tre gruppi di lavoro come «partiti»
che scelgono programmi e leader
per sfidarsi fino all'ultimo voto*

SEGUE DA PAGINA 41

Il grande gioco delle urne al «political game»

Coinvolta nel progetto tutta la facoltà di Scienze della comunicazione