BLOOMING
Inclusion and Diversity in STEAM

Domande di intervista – Tecnologia del Gaming

Percorso STEAM: *"Puoi raccontarci il tuo percorso e cosa ti ha ispirato a intraprendere una carriera nellE STEAM? Ci sono stati momenti chiave o figure influenti che ti hanno indirizzato verso questa strada?"*

Fin dall'età di 3 anni sono stata profondamente affascinata dalla tecnologia, in particolare dal gaming. Mi chiedevo spesso perché le persone trovino piacere nell'interagire con ambienti multimodali di problem solving, come le nostre identità si esprimano attraverso i giochi e come le nostre ideologie e pratiche legate alla tecnologia costruiscano la nostra visione del mondo. Questa curiosità mi ha spinto a sperimentare con computer e console da gioco e, lo ammetto, alcuni di questi dispositivi non sono sopravvissuti ai miei esperimenti. Sì, ne ho rotti alcuni, ma ogni errore mi ha insegnato di più su come funzionano i sistemi tecnologici.

Negli anni sono stata certamente influenzata da alcuni teorici e filosofi come Butler, Goffman, Blommaert, Foucault, Bourdieu. Tuttavia, ripensando al mio percorso, non ho avuto un momento chiave preciso. Ma ho sempre saputo qualcosa di molto specifico su me stessa: ero curiosa. Volevo esplorare. Volevo cercare. Volevo analizzare. Volevo sapere. Volevo restituire qualcosa alla società. Dunque, alla fine, la mia personalità è stata ed è ancora la mia motivazione nel guidare il mio apprendimento e la mia carriera.

Risultati nelle STEAM: *"Quale consideri il tuo risultato o contributo più significativo al tuo campo? In che modo speri che il tuo lavoro possa influenzare il futuro delle STEAM?"*

Come ho già detto, il mio obiettivo è sempre stato quello di restituire qualcosa alla società, alle persone e in particolare a chi può trovarsi privo di privilegi socio-economici. Non importa quanti articoli scientifici o libri scriviamo: se rimangono solo teoria o chiusi sugli scaffali, allora a mio avviso si tratta di un fallimento. Per questo il mio lavoro scientifico è sempre stato divulgato al pubblico. Le persone dovrebbero poter accedere alla conoscenza scientifica in modo semplice e pratico, per aiutarle nella vita quotidiana.

Penso che, attraverso le mie conferenze e i miei progetti, molte persone abbiano fatto esperienza del mio lavoro grazie agli ambienti di edutainment che ho progettato, acquisendo maggiore consapevolezza del significato e dei contributi dei videogiochi e di come usarli in modo efficace o aiutare i propri figli a sviluppare competenze di alfabetizzazione digitale, creatività, abilità sociali, cognitive e di problem solving, fondamentali oggi con l'introduzione dell'IA nelle società.

Con l'avanzare della mia carriera, la mia attenzione si è spostata verso un aspetto più specifico della tecnologia: la **tecnologia umana**, in particolare con l'IA. Questo interesse nasce dal desiderio di garantire che i progressi tecnologici siano al servizio della società in modo etico e sostenibile. Oggi contribuisco offrendo consulenza a organizzazioni per soluzioni tecnologiche che pongano al centro il benessere umano e l'uso etico della tecnologia, con l'obiettivo di creare società digitali a misura d'uomo.

Sfide e come superarle: *"Nel corso della tua carriera nelle STEAM, quali sono state alcune delle sfide più significative che hai affrontato sia nella vita personale che professionale? Come le hai superate? In che modo queste sfide hanno plasmato il tuo percorso professionale?"*

Non esiste una strada univoca verso un "successo" specifico. Questo è un costrutto sociale. Se vogliamo essere realistici, è quindi più importante parlare delle sfide e dei modi per affrontarle, così da dare voce a un cambiamento positivo.

Personalmente, ogni nuova sfida per me è rappresentata da un nuovo progetto che inizio. Un nuovo progetto significa imparare attraverso il processo di portarlo a termine in modo efficace. Affronto queste sfide studiando molto, confrontandomi con i colleghi per scambiare idee e riflettendo a lungo per generare soluzioni innovative.

Ma la sfida più difficile che una donna può incontrare è che altre persone (uomini e donne) possano esitare ad accettare che lei sia migliore di un uomo, magari perché è madre o semplicemente perché è donna. Gli uomini non vengono trattati nello stesso modo. Ricordo, ad esempio, un episodio che ha coinvolto Erdogan ed Elon Musk: durante un incontro, Musk portò con sé il figlio. Erdogan gli chiese: *"Dov'è tua moglie?"* ed Elon rispose: *"Oh, è a San Francisco. Ora siamo separati, quindi mi occupo soprattutto io di mio figlio."*

Consigli per le giovani donne: *"Che consiglio daresti alle ragazze interessate alle STEAM ma esitanti a causa degli stereotipi o della paura di fallire?"*

Le giovani donne dovrebbero abbracciare la loro curiosità per l'apprendimento pratico, essere aperte a viaggiare per il mondo per fare esperienze nel campo dello STEAM, collaborare con

coetanei che hanno interessi simili, ma soprattutto **essere se stesse ed essere voci forti per le proprie idee, a qualsiasi costo**.

Futuro delle donne nelle STEAM: *"Guardando al futuro, come vedi evolversi il ruolo delle donne nei campi delle STEAM? Quali cambiamenti ritieni necessari per creare un ambiente più inclusivo e di supporto per le donne nelle STEAM?"*

Il futuro delle donne nelle STEAM, anche se appare promettente, richiede ancora molti passi avanti per garantire equità e inclusione. I luoghi di lavoro devono adottare politiche che contrastino attivamente i pregiudizi e le discriminazioni di genere, come la parità salariale e il sostegno alle donne in ruoli di leadership.

Le donne devono sentirsi sicure e valorizzate tanto quanto gli uomini, e questo può avvenire solo promuovendo una cultura del rispetto e dell'inclusione. Se donne e uomini lavorano davvero insieme in condizioni di parità, possono conquistare l'intero universo.