

## **Il Gioco come ponte sociale. Valori, Inclusione e Interculturalità**

Valentina Pastorelli  
Università del Salento

---

### **Riassunto:**

Il presente studio esamina la funzione del Gioco come strumento essenziale per la coesione sociale e la valorizzazione dell'interculturalità, analizzando le sue applicazioni in contesti storici, educativi e attuali. Iniziando con una panoramica delle teorie classiche e contemporanee sul Gioco, si evidenzia la sua capacità di promuovere la cooperazione, la fiducia e la comunicazione, elementi fondamentali per la creazione di comunità unite e inclusive. Viene inoltre considerato come il Gioco possa servire da collegamento tra culture diverse, incoraggiando empatia e rispetto, specialmente in un contesto globale caratterizzato da flussi migratori e diversità culturale. La pandemia di COVID-19 ha messo in luce ulteriormente l'importanza del Gioco come pratica collettiva per la rigenerazione sociale e la resilienza delle comunità. In conclusione, il lavoro propone una riflessione sulla progettazione consapevole dei giochi e sull'integrazione del Gioco nei programmi educativi e nelle politiche pubbliche come mezzo per promuovere la cittadinanza globale e l'inclusione.

**Parole chiave:** Gioco, coesione sociale, interculturalità

### **Abstract:**

This study examines the function of Game as an essential tool for social cohesion and the enhancement of interculturality, analyzing its applications in historical, educational and current contexts. Starting with an overview of classical and contemporary theories on Game, it highlights its ability to promote cooperation, trust and communication, fundamental elements for the creation of united and inclusive communities. It also considers how Game can serve as a link between different cultures, encouraging empathy and respect, especially in a global context characterized by migratory flows and cultural diversity. The COVID-19 pandemic has further highlighted the importance of Game as a collective practice for social regeneration and community resilience. In conclusion, the work proposes a reflection on the conscious design of games and the integration of Game in educational programs and public policies as a means to promote global citizenship and inclusion.

**Keywords:** Play, social cohesion, interculturality

---

### **1. Introduzione**

Il Gioco fin dalle sue origini, è stato riconosciuto come un fenomeno sociale e culturale di fondamentale importanza. Johan Huizinga, nella sua opera fondamentale *Homo Ludens* (1938), descrive il Gioco come un'attività che supera i limiti dell'utilità immediata e si

configura come una dimensione imprescindibile per la formazione delle culture. Huizinga evidenzia come il Gioco costituisca un "luogo" simbolico in cui si sviluppano regole, relazioni e significati condivisi, aspetti essenziali per la costruzione del tessuto sociale. Roger Caillois, nel suo *Les Jeux et les Hommes* (1958), amplia questa visione classificando i giochi in categorie specifiche (agon, alea, mimicry e ilinx), ognuna delle quali riflette valori e dinamiche fondamentali della società.

Le prospettive di Vygotskij, invece, si concentrano sull'importanza educativa e culturale del Gioco. Nel suo lavoro *Mind in Society* (1978), egli esplora come il Gioco promuova lo sviluppo cognitivo e sociale, offrendo un ambiente sicuro in cui i bambini possano esplorare ruoli sociali e interiorizzare norme culturali. Tali teorie dimostrano come il Gioco non sia un'avventura puramente ricreativa, ma un potente strumento per la formazione dell'individuo all'interno di un contesto comunitario. In un'epoca caratterizzata da rapide trasformazioni culturali e tecnologiche, il Gioco continua a rappresentare un canale privilegiato per diffondere valori sociali e interculturali. In particolare, il presente articolo intende analizzare come il Gioco possa favorire il recupero di pratiche sociali e culturali, stimolare il dialogo interculturale e creare spazi inclusivi in cui le differenze vengano valorizzate. Questo tema diventa particolarmente significativo in un contesto di crescente globalizzazione, in cui le interazioni interculturali sono inevitabili, ma spesso complicate da pregiudizi e incomprensioni (Sutton-Smith, 1997; Bateson, 1972).

La pandemia di COVID-19 ha posto una sfida senza precedenti al Gioco come fenomeno sociale, interrompendo le interazioni fisiche e alterando profondamente le dinamiche ludiche collettive. Studi recenti hanno dimostrato come il confinamento e il distanziamento sociale abbiano limitato l'accesso ai contesti di Gioco condiviso, impoverendo il tessuto sociale e riducendo le opportunità di sviluppo per bambini e adulti (Gosso, 2021; WHO, 2020). In questo contesto, emerge l'urgenza di riscoprire il valore del Gioco come strumento per ricostruire relazioni e rafforzare la coesione sociale. Parallelamente, le interconnessioni tra Gioco e interculturalità stanno guadagnando sempre più importanza. Il Gioco rappresenta un "linguaggio universale" che può facilitare il dialogo tra culture diverse, superando le barriere linguistiche e promuovendo la comprensione reciproca. Le pratiche ludiche, infatti, offrono un terreno comune in cui le diversità culturali possono essere esplorate in modo creativo e rispettoso (Fleer, 2020). In una società sempre più

eterogenea, promuovere il Gioco interculturale diventa una strategia fondamentale per sviluppare comunità inclusive e unite. Questo articolo si propone di esplorare tali dimensioni, mettendo in evidenza le potenzialità del Gioco come strumento per il recupero dei valori sociali e interculturali e delineando prospettive innovative per l'utilizzo in contesti educativi e comunitari.

## 2. Il gioco come strumento di valorizzazione sociale

In letteratura Il Gioco, concepito come un'attività collettiva, rappresenta una dimensione simbolica dove le interazioni sociali si formano, si consolidano e si ridefiniscono. Huizinga, in *Homo Ludens* (1938), descrive il Gioco come "un'azione volontaria che si svolge entro specifici limiti di tempo e spazio, seguendo norme liberamente accettate", sottolineando la sua abilità di generare un senso di appartenenza e identità condivisa. Questo spazio simbolico offre un terreno neutro in cui gli individui possono incontrarsi, stabilire linee guida comuni e sperimentare ruoli sociali in un contesto privo di conflitti (Huizinga, 1938).

Tra i principi fondamentali promossi dal Gioco vi sono la collaborazione, la fiducia reciproca, il rispetto delle norme e la comunicazione. Un esempio sono i giochi cooperativi, come quelli ideati da Terry Orlick (*The Cooperative Sports & Games Book*, 1978), che dimostrano come il Gioco possa essere concepito per enfatizzare l'importanza del "lavorare insieme" piuttosto che il "vincere a ogni costo". Attraverso queste dinamiche, il Gioco non solo rafforza i legami sociali esistenti, ma ne crea di nuovi, ponendo le basi per comunità più unite e solidali.

La capacità del Gioco di superare barriere economiche, linguistiche e culturali è stata ampiamente documentata. Un esempio significativo è il progetto *Football for Peace*, un'iniziativa globale che utilizza il calcio come mezzo per promuovere l'armonia sociale e la comprensione interculturale in contesti segnati da conflitti (Sugden, 2006). Qui, il Gioco diventa una pratica inclusiva che consente a persone di diverse origini di interagire in un contesto senza pregiudizi, stimolando dialogo e collaborazione.

In campo educativo, programmi come *Playworks* negli Stati Uniti hanno dimostrato come l'introduzione di attività ludiche organizzate nelle scuole possa migliorare il clima scolastico, diminuire i conflitti e favorire l'inclusione di studenti provenienti da situazioni sociali ed economiche svantaggiate (Gray, 2013). Questi esempi evidenziano il potenziale del Gioco come strumento per creare ambienti inclusivi, in cui le differenze individuali sono valorizzate

anziché stigmatizzate.

Il valore sociale del Gioco è stato analizzato da varie teorie. Oltre a Huizinga, Jean Piaget (*La nascita dell'intelligenza nel bambino*, 1936) ha messo in rilievo come il Gioco consenta ai bambini di sviluppare abilità sociali e morali, offrendo un ambiente sicuro per esplorare norme e ruoli. Piaget considera il Gioco come uno spazio in cui il bambino può promuovere la propria autonomia e negoziare le regole con gli altri, apprendendo l'importanza della cooperazione e della reciprocità.

In una prospettiva attuale, Brian Sutton-Smith (*The Ambiguity of Play*, 1997) sottolinea come il Gioco rivesta un'importanza cruciale nel mantenimento della coesione sociale in periodi di cambiamento e crisi. Sutton-Smith esplora il potenziale adattivo del Gioco, considerandolo una forma di resilienza culturale e individuale. Così, il Gioco non solo rispecchia la società, ma la plasma, agendo da catalizzatore per nuove forme di interazione e solidarietà.

Il Gioco, con le sue norme condivise e la sua abilità di oltrepassare le barriere linguistiche, può essere considerato un linguaggio universale. Attività tradizionali come il "gioco della corda" o il "nascondino" sono praticate in culture diverse, con varianti locali, ma conservano una struttura fondamentale che facilita l'interazione interculturale. Questo è stato documentato da Iona e Peter Opie nel loro libro *Children's Games in Street and Playground* (1969), dove analizzano come giochi simili siano praticati in contesti culturali differenti, dimostrando la loro capacità di creare un terreno comune per l'interazione. Il Gioco diventa quindi uno strumento particolarmente potente per la comunicazione non verbale, dove gesti, azioni e dinamiche di gruppo sostituiscono le parole, creando connessioni emotive e sociali immediate. In ambito educativo, il Gioco è stato utilizzato con successo per promuovere l'integrazione interculturale. Un esempio significativo è il programma *Roots of Empathy* (Gordon, 2005), che sfrutta attività ludiche per insegnare ai bambini a riconoscere e rispettare le diversità culturali ed emotive, incoraggiando un'atmosfera di empatia e comprensione reciproca. Allo stesso modo, il progetto europeo *Erasmus+ Sports* ha sviluppato iniziative ludiche per facilitare il dialogo tra giovani di nazionalità diverse, dimostrando che il Gioco può essere un potente strumento di educazione interculturale, promuovendo l'incontro tra culture diverse attraverso il gioco e lo sport. Il Gioco ha dimostrato di avere un impatto significativo sull'integrazione sociale di migranti e rifugiati. Ricerche condotte da Brett Eaton (*Sports, Integration and Refugees: The Role of Football*, 2018) evidenziano come attività ludiche, soprattutto sportive,

aiutino a ridurre l'isolamento sociale e a costruire reti di supporto. Giochi come il calcio o il basket, che richiedono cooperazione e comunicazione, possono facilitare l'empatia e il rispetto reciproco, consentendo ai partecipanti di superare barriere culturali e linguistiche. Un esempio pratico è rappresentato dal progetto *Welcome Football* in Italia, che utilizza il calcio per favorire l'integrazione di giovani migranti nei contesti locali. Attraverso il Gioco, i partecipanti sviluppano non solo abilità fisiche, ma anche legami che promuovono il loro inserimento nella comunità ospitante, come evidenziato nel report *Football for Social Inclusion* (Corti et al., 2017).

### **3. Il gioco come strumento di ripresa dopo la pandemia**

L'emergenza COVID-19 ha influito significativamente sulla pratica ludica, compromettendo le interazioni sociali e modificando drasticamente le modalità di gioco per adulti e bambini. Durante i periodi di lockdown, molte espressioni di Gioco collettivo e sociale sono state fermate, lasciando un vuoto considerevole nel tessuto sociale. Studi recenti, come quello di Brussoni et al. (*International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2021), hanno messo in evidenza come la chiusura di spazi pubblici, scuole e parchi abbia ridotto le opportunità di gioco all'aperto, causando un aumento del tempo trascorso davanti ai dispositivi elettronici e una diminuzione dell'attività fisica. Questo ha avuto effetti negativi non solo sullo sviluppo fisico dei bambini, ma anche sul loro benessere psicologico e sociale. Il Gioco, elemento cruciale per la costruzione delle relazioni interpersonali, è stato sostituito da attività virtuali che, sebbene abbiano rappresentato una risorsa durante la pandemia, non possono replicare la ricchezza dell'interazione faccia a faccia. Secondo Gill (*No Fear: Growing Up in a Risk-Averse Society*, 2007), la perdita di spazi di Gioco sociale ha contribuito a un senso di isolamento, limitando la capacità dei bambini di sviluppare competenze come empatia, negoziazione e cooperazione. In questo scenario, il recupero del Gioco sociale emerge come un'esigenza urgente per promuovere la resilienza nella comunità. Il Gioco non è solo una forma di svago, ma un processo fondamentale per la rigenerazione delle relazioni sociali e per rafforzare il senso di comunità, come evidenziato da Lester e Russell (*Children's Right to Play*, 2010). La possibilità di tornare a giocare insieme offre agli individui, in particolare ai più giovani, l'opportunità di elaborare le

esperienze traumatiche legate alla pandemia e di ricostruire legami affettivi con i propri coetanei.

Numerose iniziative a livello internazionale hanno riconosciuto l'importanza del Gioco per ripristinare la coesione sociale e alleviare lo stress post-pandemico. Un esempio è l'organizzazione Play England, che ha lanciato programmi di recupero post-pandemia mirati a restituire ai bambini l'accesso a spazi ludici sicuri e inclusivi. Iniziative simili sono state promosse anche dall'UNICEF, che ha avviato il progetto Reimagine Play per incentivare attività ludiche comunitarie nei paesi colpiti dalla crisi sanitaria, con l'obiettivo di sostenere il benessere psicologico e sociale dei più piccoli (UNICEF, 2021). Nel contesto educativo, il Gioco ha visto il suo ruolo reimmaginato come strumento per ridurre lo stress e facilitare il ritorno alla normalità. Studi come quello di Whitebread e Pino-Pasternak (*The Importance of Play*, 2013) evidenziano come il Gioco, soprattutto in contesti educativi, possa promuovere l'apprendimento emotivo e sociale, contribuendo a creare un ambiente positivo e supportivo. Iniziative come The Resilience Play Project in Australia hanno integrato attività ludiche nel curriculum scolastico per assistere i bambini nello sviluppo di strategie di coping e nel rafforzamento del loro benessere psicologico. A livello comunitario, movimenti come il Street Play Revival nel Regno Unito hanno cercato di riportare il Gioco negli spazi pubblici, promuovendo eventi ludici all'aria aperta per adulti e bambini. Questi progetti non solo offrono opportunità di svago, ma rinforzano anche il senso di appartenenza e solidarietà sociale. Come sottolineato da Ginsburg et al. (*The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development*, 2007), il Gioco all'aperto è fondamentale per favorire la socializzazione e attenuare lo stress accumulato durante i periodi di isolamento. Questi esempi dimostrano che il Gioco non è un lusso, ma una componente essenziale per la ricostruzione delle comunità in un contesto post-pandemico. Ripristinare spazi ludici accessibili e promuovere attività collettive contribuisce non solo al benessere individuale, ma stimola anche la resilienza sociale e la coesione, elementi chiave per affrontare le sfide future.

#### **4. Valori sociali ed educativi nel Gioco contemporaneo**

Il Gioco funge da potente veicolo per trasmettere valori sociali e educare i cittadini a essere attivi e a comprendere i diritti umani. In particolare, i giochi di ruolo e le simulazioni offrono

ai partecipanti un contesto protetto per esplorare concetti complessi come giustizia, uguaglianza e responsabilità. Ad esempio, esperienze educative basate su giochi di ruolo come le Nazioni Unite per i Giovani (MUN) consentono agli studenti di confrontarsi con questioni globali e di acquisire competenze quali il dialogo interculturale e la negoziazione (Crookall, 2010). Allo stesso modo, giochi progettati per indagare dilemmi etici, come Dilemma, incoraggiano riflessioni sui valori morali e promuovono la comprensione delle diversità culturali. I programmi educativi che integrano il Gioco mostrano come questa pratica possa contribuire allo sviluppo di competenze sociali e interculturali. Secondo Vygotskij (Mind in Society, 1978), il Gioco rappresenta un contesto ideale per apprendere interagendo con gli altri, poiché favorisce l'interiorizzazione partecipativa e significativa di norme e valori. Inoltre, iniziative come il progetto Learning through Play della LEGO Foundation dimostrano come l'approccio ludico possa migliorare l'apprendimento emotivo e sociale, soprattutto in ambienti caratterizzati da diversità culturale e linguistica (Zosh et al., 2017).

I nuovi media e i giochi digitali hanno aperto nuovi orizzonti per promuovere l'interculturalità e favorire la comprensione reciproca tra persone di culture diverse. Giochi come Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa), sviluppato in collaborazione con la comunità Iñupiat dell'Alaska, offrono esperienze interattive che trasmettono storie, tradizioni e valori di una cultura specifica, promuovendo il dialogo interculturale (Anthropy, 2012). Analogamente, giochi multiplayer online come Minecraft Education Edition sono stati utilizzati in ambito educativo per creare progetti condivisi che incentivano la collaborazione tra studenti di diverse nazionalità (Williamson, 2017). Tuttavia, l'impiego della tecnologia nel contesto ludico non è immune da critiche. Alcuni studiosi, come Turkle (Alone Together, 2011), avvertono riguardo al rischio di isolamento digitale, sottolineando come la dipendenza eccessiva dai giochi virtuali possa ridurre le interazioni faccia a faccia e impoverire le dinamiche sociali. Altri, come Gee (What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, 2003), evidenziano le opportunità che i giochi digitali offrono per lo sviluppo di competenze cognitive, sociali e interculturali, a patto che siano integrati in un contesto educativo appropriato. Un esempio pratico che bilancia queste opinioni è il progetto Games for Change, che sviluppa giochi digitali con l'intento di sensibilizzare i giovani su temi globali come i diritti umani, la sostenibilità ambientale e l'inclusione sociale. Questi giochi non solo promuovono l'interculturalità, ma stimolano anche la riflessione critica e l'empatia, mettendo in luce il

potenziale della tecnologia nel recuperare e valorizzare i valori ludici tradizionali (Flanagan, 2009).

### **5. Prospettive e sfide future**

Pur essendo il Gioco un mezzo potente per incentivare la coesione sociale, non è esente da rischi e limitazioni. Tra questi vi sono conflitti interculturali potenziali e dinamiche di esclusione che potrebbero materializzarsi, soprattutto in contesti segnati da notevoli disparità culturali e sociali. Come evidenziato da Bourdieu (*Practical Reason: On the Theory of Action*, 1998), le attività ludiche, analogamente a qualsiasi altra iniziativa sociale, possono riflettere e riprodurre disuguaglianze strutturali, trasformandosi in arene di competizione e dominanza piuttosto che di inclusione. Ad esempio, giochi che ignorano le sensibilità culturali o che enfatizzano stereotipi possono escludere alcune comunità o rinforzare pregiudizi esistenti (*Zipes, Fairy Tales and the Art of Subversion*, 1991).

La progettazione consapevole dei giochi risulta quindi cruciale per evitare la riproduzione di tali dinamiche esclusive. Secondo Flanagan (*Critical Play: Radical Game Design*, 2009), i giochi dovrebbero essere concepiti con una prospettiva critica, che prenda in considerazione non solo il divertimento, ma anche il loro potenziale impatto sociale e culturale. Ciò implica l'inclusione attiva di visioni diverse, sia nella fase di creazione che nell'implementazione pratica del Gioco.

Il Gioco interculturale presenta spunti di ricerca e applicazione che variano dal livello locale a quello globale. Con il crescente processo di globalizzazione e migrazione, le società stanno diventando sempre più multiculturali, e il Gioco può fungere da strumento per facilitare l'interazione e la comprensione reciproca. Ricerche recenti, come quella di Banks (*Cultural Diversity and Education*, 2016), evidenziano l'importanza di integrare attività ludiche nei curricula educativi per promuovere la cittadinanza globale e l'interculturalità. Giochi tradizionali adattati a contesti multiculturali, così come giochi digitali progettati per incoraggiare la collaborazione tra culture diverse, rappresentano un'area di sviluppo promettente. A livello politico e istituzionale, è imperativo implementare politiche inclusive che riconoscano il valore del Gioco nella costruzione di società multiculturali. L'UNESCO, nel

suo rapporto *Learning: The Treasure Within* (Delors et al., 1996), enfatizza che il Gioco è uno strumento educativo imprescindibile per promuovere valori quali il rispetto, la solidarietà e la cooperazione in contesti culturali diversificati. Inoltre, iniziative come il programma *Inclusive Cities through Play* dimostrano che l'integrazione del Gioco negli spazi urbani può elevare la qualità della vita nelle città multiculturali, creando opportunità per interazioni significative tra individui provenienti da diverse origini. Dal punto di vista della ricerca, uno degli ambiti più promettenti è l'uso del Gioco come mezzo di mediazione culturale e risoluzione dei conflitti. Come sottolineato da Apter (*The Experience of Motivation: The Theory of Psychological Reversals*, 2001), il Gioco può contribuire a ridurre le tensioni, offrendo un campo neutro dove le parti in conflitto possono dialogare in modo creativo e collaborativo. Inoltre, l'integrazione crescente di tecnologie immersive, come la realtà virtuale, apre nuove prospettive per progettare esperienze ludiche che facilitano l'empatia e la comprensione interculturale (Morie et al., *The Affordances of Virtual Reality for Intercultural Training*, 2016).

### **Conclusioni**

Il presente studio ha approfondito l'importanza del Gioco come mezzo per favorire la coesione sociale e promuovere l'interculturalità. Durante l'analisi, è emerso che il Gioco, nella sua dimensione storica e in quella attuale, possa veicolare valori fondamentali come la collaborazione, la fiducia e la comunicazione. Autori del calibro di Huizinga e Caillois hanno messo in luce come il gioco sia un elemento cruciale nella costruzione delle società, contribuendo a rafforzare i legami tra le persone e a superare le barriere culturali. Il contributo di Vygotskij ha altresì evidenziato come il gioco possa incoraggiare l'interazione sociale, fungendo da strumento per l'apprendimento e l'integrazione di valori condivisi.

La pandemia di COVID-19 ha ulteriormente messo in risalto l'urgenza di riscoprire il Gioco come pratica collettiva, capace di rigenerare il tessuto sociale e promuovere la resilienza nelle comunità. Ricerche recenti hanno dimostrato come il Gioco possa abbattere barriere economiche, linguistiche e culturali, risultando un'importante risorsa in contesti di crescente diversità e globalizzazione. In particolare, l'educazione e i progetti comunitari hanno confermato che il Gioco è un mezzo efficace per promuovere l'integrazione e la comprensione interculturale, come sottolineato da Banks.

Investire nel Gioco significa riconoscerlo come un pilastro fondamentale per edificare una

società più inclusiva e coesa. I lavori di Flanagan, ad esempio, suggeriscono che il Gioco, se progettato in modo critico, può stimolare riflessioni e dialoghi interculturali, creando spazi di confronto e crescita reciproca. In un mondo contrassegnato da migrazioni e interazioni globali, il Gioco diventa una risorsa cruciale per una comprensione reciproca. Inoltre, come sottolineato dalla LEGO Foundation, il Gioco possiede anche un notevole valore educativo, poiché promuove lo sviluppo di competenze chiave come il pensiero critico, la creatività e l'empatia. Queste sono abilità essenziali per affrontare le sfide del XXI secolo e per costruire una società più equa e resiliente.

Per massimizzare il potenziale del Gioco nella creazione di società inclusive, è necessario sviluppare un'agenda che guidi le ricerche e gli interventi futuri. Gli studi sull'impatto interculturale del Gioco potrebbero indagare come progetti come *Games for Change* o iniziative promosse dall'UNESCO possano favorire la coesione sociale. Inoltre, la progettazione attenta dei giochi, che eviti stereotipi e promuova l'inclusione, è fondamentale per garantire che il Gioco rimanga uno spazio di dialogo e rispetto reciproco. Politiche pubbliche inclusive che riconoscano il Gioco come diritto universale, come il programma *Inclusive Cities through Play*, possono estendere questi vantaggi a livello globale, contribuendo alla creazione di città e comunità più aperte e solidali. Infine, l'uso delle tecnologie immersive, come la realtà virtuale, apre nuove opportunità per creare esperienze che stimolino l'empatia e facilitino la formazione interculturale, come esplorato negli studi di Morie et al.

In sintesi, il Gioco non è solo un'attività ricreativa, ma un potente strumento educativo e sociale, capace di costruire ponti tra culture diverse. Investire nella valorizzazione del Gioco significa gettare le basi per una società più giusta, inclusiva e resiliente. Le prospettive future richiedono un approccio multidisciplinare che combini teoria, pratica e politiche inclusive, con l'obiettivo di evitare il rischio che il Gioco diventi uno spazio di esclusione. Con un'attenzione consapevole alla progettazione e all'applicazione, il Gioco può continuare ad essere una risorsa fondamentale per la costruzione di società più eque e multiculturali.

### **Bibliografia**

Apter, M. (2001). *The Experience of Motivation: The Theory of Psychological Reversals*. Mahwah: NJ. Lawrence Erlbaum Associates.

Banks, J. A. (2016). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching* (5th ed.). Boston: MA. Pearson Education.

Briano, A. (2012). *Dilemma: Giocare con i dilemmi etici*. Bologna: Gruppo Editoriale il Mulino.

Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason: On the Theory of Action*. Stanford: CA. Stanford University Press.

Brussoni, M., et al. (2021). The Impact of the COVID-19 Pandemic on Outdoor Play and Physical Activity in Children: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.

Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games*. Glencoe, IL: The Free Press.

Corti, L., et al. (2017). *Football for Social Inclusion: The Role of Football in Promoting Integration and Social Cohesion*. Brussels. European Commission.

Eaton, B. (2018). *Sports, Integration and Refugees: The Role of Football*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Ginsburg, K. R., et al. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development. *Pediatrics*.

Gordon, M. (2005). *Roots of Empathy: Changing the World Child by Child*. Toronto: McClelland & Stewart.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Lester, S., & Russell, W. (2010). *Children's Right to Play: An Examination of the Importance of Play in the Lives of Children*. The Hague: Bernard van Leer Foundation.

Morie, J. F., et al. (2016). *The Affordances of Virtual Reality for Intercultural Training*. Cham: Springer.

Opie, I., & Opie, P. (1969). *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Oxford University Press.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological*

*Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Williamson, B. (2017). *Minecraft Education Edition and the Future of Learning*. London: Routledge.

Zipes, J. (1991). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. New York: Routledge.