

Let's Come Out!

Un board/card game per dialogare su sessualità e questioni di genere

Clara Gargano

Ricercatrice indipendente

Ilaria Mariani

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

ABSTRACT

Quando come designer ci occupiamo di affrontare questioni di interesse sociale, ci viene chiesto di andare oltre il promuovere mero intrattenimento, diventando attivatori di esperienze significative, capaci di produrre interazione e discussione. Il potere e le potenzialità dei giochi e in particolare dei giochi per il cambiamento sociale sono tanto noti quanto dibattuti.

Nello specifico ci siamo chieste: *in che modo i giochi possono trattare le questioni di genere e la non eteronormatività (sessuale) con un impatto positivo sulle nostre conoscenze, preconcetti e atteggiamenti? Cosa possiamo fare per sfidare anni di rappresentazioni e credenze fuorvianti?*

Presentiamo il gioco da tavolo *Let's Come Out* (LCO) e la ricerca condotta per validarne l'efficacia nell'affrontare il problema degli stereotipi di genere (LGBT) e dell'orientamento sessuale, in una società che ancora fatica ad accettare la non-eteronormatività. Basandosi sulla letteratura contemporanea (Kanter 2012; Huntemann & Media Education Foundation 2002; Leonard 2006; Butler 2011; Owens-Reid & Kristin 2014), LCO affronta un tema particolarmente caldo e problematico, soprattutto se si considera il contesto in cui è stato concepito. Un contesto, quello italiano, dove le unioni civili tra persone dello stesso sesso sono state legalizzate solo di recente (11 maggio 2016), in cui molti diritti non sono riconosciuti alle persone LGBT, e l'idea di maschio + femmina come "l'unica famiglia" è ancora profondamente radicata nella concezione comune.

LCO diffida creativamente della norma, ispirando i giocatori a riflettere su etichette e pregiudizi, e lo fa trattando apertamente violenza retorica/verbale/psicologica, così come atteggiamenti stereotipati e pregiudizievole rivolti a sessualità non eteronormative e ai generi non binari.

Chi gioca viene spinto a valicare la propria *comfort zone*, per sperimentare altri ruoli (Goffman 1974). Affrontando l'imbarazzo e l'insensatezza delle discriminazioni, si è di fatto costretti ad insultare le minoranze sessuali solo perché "questo è un gioco" (Bateson

Proceedings of DiGRA 2018 Conference: Women, LGBTQI and Allies

© 2018 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

1956), facendo esperienza di come ci si sente ad essere dall'altra parte. Attraverso un uso consapevole e provocatorio della retorica procedurale (Bogost 2007; Brathwaite & Sharp 2010), e un'esperienza che richiede un'importante dose di interpretazione soggettiva (Sicart 2011; Mariani 2016), LCO crea un ambiente in cui il dialogo e lo scambio di opinioni sono incoraggiati e le posizioni personali sono messe in discussione, un contesto in cui testare le proprie conoscenze e avviare conversazioni su argomenti anche complessi, sfruttando l'apparente leggerezza del gioco.

Dagli adulti e dai giovani, ai genitori e ai bambini, agli uomini, alle donne e agli intermediari: tutti sono accolti e invitati ad entrare nell'armadio ed esplorarne gli angoli più bui e meno conosciuti.

Questo gioco propone una situazione volutamente semplificata ma ugualmente significativa in cui i giocatori possono sperimentare una riduzione (Goffman 1974) dell'ansia di essere scoperti, così come le difficoltà di essere pronti per uscire dall'armadio.

Con un'indagine empirica, fonte di dati per follow-up concreti e tangibili, abbiamo confrontato le aspettative dei progettisti con le esperienze dei giocatori. Vogliamo qui discutere i risultati che abbiamo ottenuto da etnografie rapide, questionari quantitativi pre e post-gioco, brevi interviste semi-strutturate e focus group condotte su 22 giocatori. Tra i dati e le righe delle nostre analisi emerge in particolare come i giocatori siano stati in grado di approfittare degli spazi di apertura e di ricettività che LCO ha prodotto, considerando e investigando il problema della discriminazione entro i confini sicuri e sfocati del suo cerchio magico. LCO è ancora in fase di implementazione, tenendo conto proprio delle osservazioni emerse dall'analisi sul campo (Schön 1983) e con la comunità di riferimento.

BIBLIOGRAPHY

- Bateson, G. (1956). The message "This is play". *Group Processes*, 2, 145-241.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Brathwaite, B., & Sharp, J. (2010). The mechanic is the message: A post mortem in progress. *Ethics and game design: Teaching values through play*, 311-329. Hershey, PA: IGI Global.
- Butler, J. (2011). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (1997). *Excitable speech: A politics of the performative*. Psychology Press.
- Delp, C. A. (1997). *Boy Toys: the Construction of Gendered and Racialized identities in Video Games*. Thesis (M.A.) East Carolina University.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Glaubke, C. R., & Children Now. (2002). *Fair play?: Violence, gender and race in video games*. Oakland, CA: Children Now.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA, US: Harvard University Press.
- Huntemann, N., & Media Education Foundation. (2002). *Game over: Gender, race & violence in video games*. Northampton, MA: Media Education Foundation.
- Kanter, A. (2012). *An Analysis on the Influence of Fictional Gay Television Characters on the GLBT Community*. Doctoral dissertation, American University.

- Leonard, D. J. (2006). Not a hater, just keepin' it real: The importance of race- and gender-based game studies. *Games and Culture*, 1, 83-88.
- Mariani, I. (2016). *Meaningful Negative Experiences within Games for Social Change. Designing and Analysing Games as Persuasive Communication Systems*. Doctoral dissertation, Politecnico di Milano. Available at: <http://hdl.handle.net/10589/117855>
- Mieli, M. & Joaquim, J. (1979) . *Elementos de crítica homosexual*. Barcelona: Anagrama.
- Owens-Reid, D., Russo, K., & Stone Fish, L. (2014). *This is a book for parents of gay kids: A question-and-answer guide to everyday life*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Schrier, K. (Ed.). (2010). *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play: Teaching Values through Play*. Hershey, PA: IGI Global.
- Schön D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York, NY: Basic Books.
- Shaw, A. (2009). Putting the gay in games cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253.
- Shaw, A. (2010). *Identity, identification, and media representation in video game play: An audience reception study*. Doctoral dissertation, University of Pennsylvania. Available at: <https://repository.upenn.edu/edissertations/286>
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies*, 11(3), 209.