

Who are you going out with?

L'esperienza di essere in una relazione con uno psicopata

Marina Diez Pereiro

ABSTRACT

Who Are You Going Out With? è un progetto sviluppato per una game jam durante quest'anno 2018. Il gioco dura soltanto tra 5 e 10 minuti e lo scopo è mettersi dentro la pelle di una persona che ha una relazione con uno psicopata, un profilo di persona potenzialmente pericolosa in una relazione.

Anche se in questi anni abbiamo abbastanza informazione su violenza di genere, il termine psicopatia ha una tendenza a perdersi dentro il mare di termini e situazioni. È per quello che nasce l'idea di Who are you going out with?, come prototipo di gioco che possa servire per prevenzione e anche per riconoscere quando una persona sta essendo vittima di una relazione tossica di questo tipo.

Il gioco è stato fatto per essere giocato in due, con un multiplayer "fittizio" intanto che il player 2 fa la figura di "consigliere", cioè l'amico o amica che ti aiuta a prendere delle decisioni e che finalmente sarà una delle fortezze che ti permetteranno di finire questa relazione, giacché le persone psicopatiche raggiungono i suoi obiettivi isolando le vittime.

La decisione di fare il gioco a Twine è stata perché non mi potevo immaginare questa situazione raccontata da un altro mezzo che non permettesse i testi lunghi e perché permette perfettamente mostrare i dubbi e la confusione che vive una persona vittima di uno psicopata. Anche mi sembrava una forma ottima di aver l'opportunità di sviluppare l'empatia del giocatore e analizzare l'emozioni – se c'erano – che apparivano giocando. Ci sono delle carenze tecniche giacché il gioco è stato sviluppato in soltanto 12 ore e come si è detto prima, la durata di Who are you going out with? è di soltanto 10 minuti al massimo.

Dopo la pubblicazione del gioco, si è sviluppata una piccola ricerca per sapere qualle sono state le sensazioni che avevano le persone che giocavano e se si aveva raggiunto lo scopo di creare un legame e l'empatia durante alcuni minuti. La maggior parte delle testimonianze dichiaravano sentirsi molto riconosciute e aver vissuto almeno una volta una situazione di questo tipo. Le domande fatte dal questionario erano:

1. Were you familiar with the situation the game's story tells?
2. Have you experienced or felt something new playing the game? Could you describe it?

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.

3. Do you think the research about this type of games and their benefits is necessary?
4. Do you think this type of games could help as domestic violence prevention or be used in therapy with domestic violence victims?

In contro di quello che tanti pensano ancora oggi giorno sui videogiochi, la verità è che hanno un potere espressivo enorme e dobbiamo profitarci e trasmettere esperienze e insegnamenti che in altra maniera non sarebbero possibile di mostrare, o almeno no con la stessa forza.

La presentazione del gioco a DIGRA 2018 intende per tanto tre cose: la prima, presentare il progetto di narrativa finzionale sviluppato con Twine raccontando tutto il processo di creazione dal punto di vista del game design e il narrative design, la seconda dimostrare che i giochi possono anche essere usati come terapia per vittime di violenza di genere e come prevenzione al poter riconoscere i patroni di comportamento di questo tipo di persone che sono i violenti e, per ultimo, avvicinare il pubblico alla psicopatia, persa sotto il termine generale “violenza di genere” e sconosciuta per tanti.