

Gioco, politica e cambiamento sociale: trinomi scomodi

Andrea Maragliano

Università degli Studi di Genova
maragliano.andrea@gmail.com

ABSTRACT

Durante la Game Developers Conference del Marzo 2014, Manveer Heir aprì i lavori con un intervento focalizzato su "misoginia, sessismo, razzismo, etnocentrismo, nazionalismo, età, abilità, omofobia, transfobia, queerfobia e altri tipi di ingiustizia sociale" e su come i e le game designer potessero essere attenti e attente a tali temi nel loro lavoro di creazione.

Dal 2014 ad oggi diversissime sono state le risposte che, non solo a partire da questo invito, hanno cercato di affrontare tematiche sociali all'interno delle diverse tipologie di giochi, dal larp al board game, dal videogame e app ai librogame.

Parallelamente designers ed educatori/trici, guidati dalla capostipite Mary Flanagan (2013) nel panorama del Game For Social Change, si sono interrogati/e se, continuando a contrastare il "compatto dispositivo dequalificante" (Fink), il gioco potesse avere funzione di "espressione creativa, pensiero critico e strumento di aiuto alla disamina o azione sulle questioni di ordine sociale".

Per studiare meglio tale fenomeno, è stata intrapresa una ricerca con lo scopo di descrivere se effettivamente questa tipologia di giochi attende le finalità per cui vengono progettati. In particolare il caso studio, che verrà solo brevemente delineato, ha riguardato tre edu-larp (300 la battaglia delle tendopoli, Youth On The Run e Hold The Line) e un gioco online (Hold The Line) che affrontano il tema delle migrazioni. Attraverso una ricerca sperimentale e un'etnografia, si è cercato di descrivere se e come i e le partecipanti ai giochi maturassero gradi diversi di empatia, pregiudizio etnico e rappresentazioni del fenomeno migratorio (prima e dopo la partecipazione al gioco).

Durante la parte etnografica della ricerca è emerso come l'impatto dei giochi sull'opinione pubblica abbia generato reazioni conflittuali sia durante le run dei giochi (sit in e picchetti contro i giochi, atti di vandalismo sugli allestimenti, giornalisti "infiltrati" come finti partecipanti, articoli diffamatori), sia nei giorni a venire (dai commenti sui social network fino a un'interrogazione parlamentare ufficiale).

Il piano del linguaggio ludico, sempre esposto a pretesti, miscredenze e mancanza di alfabeti comuni, ha intersecato il piano etico e comunicativo, quello sociale, nonché quello della ricerca e politico, anch'essi già dai contorni incerti.

L'intervento proposto pertanto tematizzerà il difficile rapporto fra tutte queste dimensioni che convivono s-comodamente nel linguaggio ludico, in particolare quando il gioco

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

affronta tematiche di ordine sociale, e che possono essere conflittuali sia per i e le partecipanti, sia per l'arena pubblica.

Riflettere sui dispositivi discorsivi a reazione di questi giochi può permettere di meglio comprendere come costruire alfabeti e modalità per continuare a promuoverli, senza che essi vengano doppiamente squalificati: in quanto giochi, prima, e come strumento sociale, poi.