GENERE e R-ESISTENZE in MOVIMENTO

Soggettività, Azioni, Prospettive

A cura di Maria Micaela Coppola, Alessia Donà, Barbara Poggio, Alessia Tuselli



UNIVERSITÀ DI TRENTO

Centro Studi Interdisciplinari di genere

Edito dall'Università degli Studi di Trento
Novembre 2020
Impaginazione e grafica a cura di:
Martina Cicaloni e Mario Velluso
Immagine di copertina:
elaborazione di un disegno di Zerocalcare,
che ringraziamo per la concessione a titolo gratuito.

Licenza CC BY-NC-ND
ISBN: 978-88-8443-894-2

Con il contributo, per l'Università di Trento, di

Centro di Alti Studi Umanistici – CeASUm (Dipartimento di Lettere e Filosofia)

Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale

Laboratorio Interdisciplinare per la Qualità e l'Innovazione della Didattica – LiQuID
(Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive)

GENERE e R-ESISTENZE in MOVIMENTO
Soggettività, Azioni, Prospettive

A cura di Maria Micaela Coppola, Alessia Donà, Barbara Poggio, Alessia Tuselli

Editrice Università degli Studi di Trento
2020

Sommario

INTRODUZIONE

Genere e R-Esistenze in movimento
Alessia Donà, Barbara Poggio 1

Soggettività, azioni, prospettive – Parte prima
Maria Micaela Coppola 5

Soggettività, azioni, prospettive – Parte seconda
Alessia Tuselli 9

PARTE PRIMA

1. PRATICHE DI R-ESISTENZA IN CONTESTI FORMATIVI

Diseguaglianze di genere nell'Università che cambia: un'analisi del reclutamento nel sistema accademico
Camilla Gaiaschi, Rosy Musumeci 19

Sfide femministe e apprendimento dall'esperienza. Pratiche riflessive collettive per lo sviluppo dell'identità professionale dell'insegnante
Francesca Bracci, Alessandra Romano 35

Processi di resistenza alla violenza sulle donne: la rete di contrasto in Piemonte e l'apertura nell'Università di Torino del primo Sportello Antiviolenza
Roberta Bosisio, Maddalena Cannito, Francesca Pusateri, Paola Maria Torrioni 49

Sessismo ed empatia: quale relazione con la consapevolezza di genere in medicina? Uno studio psicosociale su un campione di medici di medicina generale in formazione
Norma De Piccoli, Silvia Gattino, Simonetta Miozzo, Gabriella Tanturri, Mariasusetta Grosso 63

2. GENERI, R-ESISTENZE E NARRAZIONI

"Your body is a battleground": vulnerabilità e resistenza in The Power *di Naomi Alderman*
Giuseppe Capalbo 79

Corpi di china: underground comix *e liberazione femminile in traduzione*
Chiara Polli 87

Cambiamento climatico, genere e intersezionalità: narrazioni r-esistenti alla climate fiction *apocalittica*
Chiara Xausa 99

Genere e scienza nelle policies *europee. Aprire la* black box *della narrazione dominante*
Silvia Cervia 109

Nuovi allocutivi per vecchie forme d'odio. Il collocamento di bacioni *e di altri salutemi nella cronaca contemporanea*
Stefania Cavagnoli, Francesca Dragotto 121

3. LGBTQI+: AZIONI, PRATICHE, R-ESISTENZE

Fare formazione sui temi LGBT nelle istituzioni pubbliche: il caso del tavolo interistituzionale per il contrasto all'omotransnegatività e per l'inclusione delle persone LGBT del comune di Reggio Emilia
Margherita Graglia 141

L'inclusione degli studenti LGBT+ nel contesto accademico: stato dell'arte e nuovi orizzonti di ricerca e di intervento
Anna Lisa Amodeo, Sabrina Antuoni, Concetta Esposito, Cecilia Montella, Daniela Scafaro, Claudio Cappotto 155

Azioni di Contrasto al Sessismo e all'Omofobia (ACSO): un modello innovativo di diversity training *per favorire il benessere organizzativo nelle università*
Elena Luppi, Vincenzo Bochicchio, Cristiano Scandurra 171

La scatola nera: le educazioni di genere implicite nell'infanzia
Giuseppe Burgio 185

Genitorialità LGBT+: parole e riflessioni della sociologia italiana
Salvatore Monaco, Urban Nothdurfter 197

4. LAVORO, GENERE E CARRIERA

Il conflitto lavoro-famiglia nelle aree ibride del lavoro. Il caso del lavoro autonomo in Europa
Rossella Bozzon 213

Dalle rivendicazioni di genere al nuovo femminismo? Pratiche di R-Esistenza delle donne straniere nello sviluppo delle carriere professionali
Loretta Fabbri, Francesca Bianchi, Alessandra Romano 225

Codici di condotta e catena globale del valore: il caso dei codici di condotta contro le molestie sessuali nel luogo di lavoro
Cristina Poncibò 239

Emotional *e* aesthetic labour *nell'esperienza delle attrici di teatro a Milano: uno studio esplorativo*
Emanuela Naclerio 251

5. GENERI, EDUCAZIONE E CONTESTI SCOLASTICI

Educatori e padri nei nidi e nelle scuole dell'infanzia: pratiche di r-esistenza e contro-narrazioni
Cristiana Ottaviano, Greta Persico, Alessia Santambrogio 265

Cambiamenti e resistenze, risorse e varchi per educare alle differenze
Monica Pasquino 277

Letterature di r-esistenza: percorsi curriculari di cittadinanza e costituzione
Cristiana Pagliarusco 285

Profili giuridici dell'educazione di genere dei bambini e delle bambine nell'ordinamento italiano
Arianna Pitino 293

PARTE SECONDA

6. CORPI E LINGUAGGI: R-ESISTENZE NON CONFORMI

Wise nurses *e* beautiful professors*: resistenze al linguaggio inclusivo nella traduzione automatica dall'inglese all'italiano*
Alessandra Luccioli, Ester Dolei, Chiara Xausa 309

*L'intersezionalità e la vulnerabilità come strumenti euristici dell'*Healthist Approach
Rosaria Pirosa 325

Buone e cattive madri. La dieta come territorio di controllo e resistenza
Sebastiano Benasso, Luisa Stagi 337

Generi dissidenti: corpi non conformi nello spazio dello sport
Carla Maria Reale, Alessia Tuselli 349

La sessualità come opportunità. Percorsi di attivismo disabile e riflessioni dai margini
Chiara Paglialonga 361

7. LA R-ESISTENZA: LE DONNE NEGLI ANNI DEL NAZIFASCISMO IN EUROPA

R-Esistere a ruoli e confini: viaggi e attraversamenti delle donne italiane emigrate in Francia tra le due guerre mondiali
Sara Rossetti 375

Punti di luce: le donne ebree nella resistenza europea
Antonella Tiburzi 385

Resistere alla guerra: scritture di donne
Patrizia Gabrielli 397

"Un ostinato antifascismo": nascita e morte della rivista femminile La Chiosa *(1919-1927)*
Valeria Iaconis 403

8. DONNE, GENERE, ETNIA: SPAZI, PRATICHE E SFIDE

Intersezionalità allo specchio: voci di r-esistenza dalla comunità Panjabi italiana
Sara Bonfanti 417

Display *di genere e autoderteminazione tra rassegnazione e r-esistenze. Una ricerca qualitativa sulle donne di nuova generazione in Italia*
Gaia Peruzzi, Alessandra Massa 429

Donne richiedenti asilo e ingiustizia: un framework *normativo*
Gloria Zuccarelli 441

Donne in politica: l'esperienza della Provincia autonoma di Bolzano
Sara Boscolo, Josef Bernhart, Nathalie Colasanti, Rocco Frondizi 453

9. R-ESISTENZE URBANE

Le pratiche intellettuali femministe delle donne nella città di Catania: nuove forme di conoscenza e saperi trasformativi per la società
Chiara Carbone 465

Relazioni di genere e precarietà di vita: tra progettualità difficili e ridefinizione dei ruoli. I casi di Milano e Londra
Annalisa Dordoni 477

Casa libera tutte. La costruzione di spazi femministi più sicuri come pratica di r-esistenza nei contesti urbani
Giada Bonu 487

Città arcobaleno in Italia. Uno spazio di frontiera per la rivendicazione identitaria, sociale e politica dei cittadini omosessuali
Fabio Corbisiero, Salvatore Monaco 499

10. FEMMINISMI E NUOVI MOVIMENTI

R-Esistere o credere? I movimenti di contrapposizione alla "teoria del gender" e i diritti delle religioni: primi spunti di riflessione
Francesca Oliosi 517

Il femminismo del passaggio degli anni Ottanta. Ritirarsi in un archivio come atto di r-esistenza
Rosa De Lorenzo 529

Gioco di ruolo e discriminazione: una prima indagine sulla community italiana
Claudia Pandolfi, Roberto Lazzaroni, Aurelio Castro, Gloria Comandini, Francesco Giovinazzi 541

ELENCO DELLE AUTRICI E DEGLI AUTORI 553

Gioco di ruolo e discriminazione: una prima indagine sulla *community* italiana

Claudia Pandolfi, Roberto Lazzaroni, Aurelio Castro, Gloria Comandini, Francesco Giovinazzi

1. INTRODUZIONE

Il gioco di ruolo (GDR) è un'attività di *storytelling* cooperativo in cui un gruppo di persone conduce una narrazione condivisa interpretando personaggi che vivono avventure, conflitti, difficoltà ed esperienze in molteplici ambientazioni. Il GDR può essere anche definito come una tipologia di gioco in cui le persone giocanti assumono temporaneamente l'identità di un personaggio fittizio (PG), interpretandone il ruolo in un mondo immaginario (Zagal et al., 2018; Brown, 2015; Lortz, 1979). Nella maggior parte dei GDR una delle persone partecipanti assume il ruolo del o della *Game Master* (GM), una figura giocante addetta alla gestione del mondo immaginario e di tutti i PG non interpretati da una persona giocante.

Il GDR può adottare diversi media e modalità di attuazione; per l'economia di questa indagine, ne prenderemo in considerazione tre tipologie:

GDR da tavolo: la tipologia più comune, vede un piccolo gruppo di persone impegnate ad interpretare i propri PG attorno ad un tavolo, con l'aiuto di manuali di regole o ambientazione, cancelleria e dadi poliedrici.

GDR *online*: qui diviso in GDR "*Play by Forum*", condotto in forma scritta su *forum online*, e GDR "*Play by Chat*", condotto tramite *chatroom* e applicazioni di messaggistica istantanea.

Live Action Role-Playing (LARP): in cui le persone giocanti interpretano dal vivo i propri PG mettendone in scena le gesta in apposite *location*.

Data la varietà di GDR disponibili sul mercato e in modo indipendente, risulta complesso fornire una tassonomia soddisfacente (sempre che sia effettivamente necessaria). Ciò nonostante, per la seguente indagine si è attuata un'ulteriore distinzione tra GDR tradizionali (basati sull'applicazione di regole di calcolo specifiche per la risoluzione dei conflitti) e narrativi (basati principalmente sull'interpretazione dei personaggi), giocabili sia *online* che *offline*.

Nonostante la sua modalità cooperativa e di confronto sociale, nei contesti del GDR sono presenti dinamiche di discriminazione e prevaricazione verso quelle identità che si distaccano dalla normatività del maschio *cisgender* bianco eterosessuale (Condis, 2018). Poiché per molti anni resoconti aneddotici hanno mantenuto l'idea che l'ambiente italiano del GDR, come quello internazionale, fosse prevalentemente maschile ed eterosessuale, abbiamo ritenuto rilevante esplorare come gli spazi ludici *online* e *offline* del GDR mettano in scena le proprie *performance* di genere, soprattutto di fronte a un aumento negli ultimi quindici anni delle giocatrici di ruolo donne (Williams et al., 2018). Considerando come, all'interno della comunità ludica internazionale, un consistente numero di donne, persone non eterosessuali e non *cisgender* abbiano denunciato la presenza di una misoginia ed eteronormatività egemonica nelle interazioni e negli spazi di gioco (Williams et al., 2018; Stenros et al., 2017; Trammell, 2014) si è voluto qui indagare il contesto italiano per confrontarlo con dati internazionali.

Fermo restando che le persone che scrivono ritengono che non sia il medium del GDR stesso a proscrivere stereotipi e pregiudizi negli spazi ludici, ma fenomeni dovuti a più ampie ed egemoni strutture socioculturali, si è voluto indagare in che modo e con che misura fenomeni di discriminazione di genere siano frequenti nella comunità italiana del GDR. Ciò ci permette di delineare e comprendere questi processi e sviluppare strategie con cui resistergli e contrastarli, per creare ambienti di gioco più inclusivi e sicuri.

2. OBIETTIVI

Il progetto nasce nel gruppo multidisciplinare di ricerca indipendente *Donne, dadi & dati (DD&D)*, che include persone esperte di antropologia, *game design*, linguistica, ludologia, psicologia e statistica.

L'indagine ha esplorato le esperienze e le pratiche di gioco nella *community* italiana al fine di: 1) individuare la presenza e le modalità delle discriminazioni affrontate nei contesti di gioco; 2) comprendere i repertori tematici nelle storie di discriminazione; 3) analizzarne le strategie lessicali e sintattico-testuali e 4) riflettere criticamente sul tavolo da gioco come confine antropologico.

L'obiettivo principale della ricerca era capire se e come si discrimina nei contesti ludici italiani, ipotizzare i significati di questi processi discriminatori e individuare strategie di resistenza per contrastarli. In particolare, lo studio si è focalizzato sulle discriminazioni basate sul genere e sull'orientamento sessuale in quanto considerate le più salienti da ricerche precedenti (Consalvo, 2012; Condis, 2018), fornendo comunque una più ampia cornice per inquadrare come la discriminazione si attui sull'intersezione di diversi assi identitari (Shields, 2008).

3. CORNICE TEORICA

La ricerca è stata condotta seguendo una prospettiva intersezionale (Shields, 2008; Cho et al., 2013) che ha permesso di indagare come diverse identità e discriminazioni possano intrecciarsi tra loro per generare conseguenze specifiche, all'interno di strutture socioculturali e politiche, come il *minority stress* (Meyer, 2015).

Pertanto, è stato indagato se le persone rispondenti avessero subìto discriminazioni non solo sulla base del genere, ma anche su altri assi identitari e sull'intersezione di questi. Nelle domande 3e, 3f e 3h esposte nella sezione successiva, infatti, si è chiesto alle persone rispondenti se avessero subìto discriminazioni legate al loro orientamento sessuale, all'etnia, allo *status* sociale (occupazione, reddito *et similia*), a disabilità o neurodiversità, all'inesperienza nel campo del GDR o ad altre caratteristiche personali. In questo modo si è potuto vedere in quali casi discriminazioni sessiste, omo-lesbo-bifobiche, razziste e xenofobe, classiste, abiliste o sulla base dell'esperienza concorressero.

Infine, tramite l'approccio tematico (Braun et al., 2006) di analisi dei repertori discorsivi presenti nelle storie raccolte è stato possibile formulare dei modelli interpretativi - discussi riflessivamente con il gruppo di ricerca - per farci comprendere come si discrimina e quali immaginari sorreggono queste discriminazioni (Wheterell et al., 1999; Farvid et al., 2019). Tenendo bene a mente che gli approcci di ricerca critica e qualitativa (Parker, 2015) mettono in discussione l'assunto che le scienze abbiano accesso a un mondo oggettivo misurabile, le storie raccolte ci permettono di comprendere come le persone "dicono che è il proprio mondo" (Riessman, 1993; Bruner, 1990) nel pieno rapporto di fiducia tra chi racconta le proprie storie e chi le ascolta.

4. METODI

Seguendo l'approccio multidisciplinare del progetto, diverse metodologie di raccolta dati e analisi sono state attuate: indagini statistiche, analisi tematica qualitativa (Braun et al., 2006), analisi dei *token* linguistici e riflessioni di etnografia critica.

Per iniziare è stato proposto un questionario *online* dal 23/04/2018 al 23/05/2018 con domande a risposta multipla, chiusa e aperta. Composto di 19 domande e diviso nelle seguenti sezioni:

1. "Qualche domanda su di te per iniziare", con finalità di profilazione del campione indagato. Questa sezione iniziale si svolgeva in tre domande atte a identificare a) l'età, b) il genere e c) se la persona rispondente avesse mai giocato un GDR. Qualora a quest'ultima domanda si fosse risposto "No, mai", il questionario sarebbe terminato.
2. "La tua prima esperienza con il GDR", che esplorava il primo approccio della persona rispondente al GDR. Questa sezione era composta di sette domande atte a comprendere a) quanti anni prima fosse

avvenuta questa esperienza, b) quale tipologia di GDR avesse provato per prima, c) con quali persone avesse giocato (familiari, amici, educatori, sconosciuti, ecc.), d) se la persona rispondente avesse ricoperto il ruolo del/della *Game Master*, e) il genere del gruppo di persone giocanti, f) l'esperienza sui GDR delle persone giocanti e g) quanto la persona rispondente si fosse sentita integrata nel gruppo.

3. "La tua attuale esperienza con il GDR", che indagava l'esperienza individuale della persona rispondente nel relazionarsi con altre giocatrici e giocatori di ruolo. Composta di nove domande: a) a quale tipologia di GDR stesse giocando nell'ultimo anno, b) su quali piattaforme online (*Facebook*, *Twitter*, *Reddit*, forum dedicati, ecc.) condividesse la propria passione per il GDR, c) se avesse mai subìto discriminazione di genere durante sessioni o dimostrazioni di GDR, d) se avesse mai assistito a episodi di discriminazione di genere durante sessioni o dimostrazioni di GDR, e) se avesse subìto altre tipologie di discriminazione (sulla base di orientamento sessuale, etnia, status sociale, disabilità fisica o psicologica, inesperienza nei GDR, ecc.) durante sessioni o dimostrazioni di GDR, f) se avesse assistito ad episodi di altre tipologie di discriminazione (vedasi 3e) durante sessioni o dimostrazioni di GDR, g) se pensasse di aver mai discriminato sulla base del genere, h) se pensasse di aver mai discriminato sulla base di altre caratteristiche (vedasi 3e), i) se fosse stata vittima di discriminazione di genere e, se sì, raccontare l'esperienza (domanda aperta).

L'indagine è stata condotta con un approccio di campionamento non sistematico, o *convenience sampling*, il che ha prodotto un campione non probabilistico. La diffusione del questionario è stata veicolata attraverso *link* diretto, principalmente nella *community* di *Facebook*. Questo metodo di diffusione non garantisce alcun controllo sulle persone rispondenti, le quali decidono di partecipare spontaneamente su base volontaria, auto-selezionandosi. Inoltre, bisogna tener conto del fatto che la popolazione di riferimento è principalmente composta da utenti di *Facebook* a conoscenza del sondaggio e con interesse a compilarlo, escludendo dunque chi non utilizza questo *social network* e chi ha deciso di non partecipare all'indagine. Sebbene il campione non sia rappresentativo della popolazione italiana, esso costituisce il primo studio approfondito sulla comunità del GDR in Italia. Il presente questionario è stato pensato come uno strumento esplorativo: pur non godendo di proprietà inferenziali, ci permette di basare le nostre considerazioni sull'esperienza condivisa di oltre 4000 persone.

Le risposte alla domanda aperta 3i sono state raccolte e analizzate impiegando un approccio tematico (Braun et al., 2006) per far emergere le modalità con cui sono raccontate le discriminazioni nei contesti del GDR, dal vivo o da tavolo, focalizzandosi soprattutto sulle discriminazioni di genere. Le risposte aperte sono state codificate sia con indicatori teorici (*Disparità di trattamento, Molestie implicite, Molestie esplicite, Humour come molestia, Pregiudizi e Stereotipi*) che con categorie generate a partire dai dati (*Delegittimazione, Passing, 'Splaining, Patronizing);* il *corpus* di dati codificato è stato valutato trasversalmente dal gruppo di ricerca per raggiungere maggiore accordo teorico.

5. FINDINGS

5.1 Evidenze demografiche e pratiche del gioco

L'indagine ha raccolto un totale di 4133 risposte, con un numero medio di risposte giornaliere pari a 129. Le risposte raccolte sono state analizzate tramite il software *R* suddividendo frequenze relative e assolute per i generi delle persone rispondenti e altre variabili demografiche. Solo le risposte di chi ha dichiarato di aver giocato di ruolo sono state prese in considerazione per l'analisi. La distribuzione di genere del campione (domanda 1b) mostra una maggioranza che si identifica nel genere maschile (63,8%), mentre il 33,4% si identifica nel genere femminile e il 2,8% in un genere non binario. Riguardo l'età delle persone partecipanti (1a), la maggior parte (57%) di chi ha riposto riporta un'età compresa tra i 20 e i 30 anni, mentre il 35,4% si posiziona tra i 31 e i 50 anni. In numero minore sono invece i gruppi rispondenti tra i 16 e i 19 anni (6%), quelli oltre i 50 anni (1,4%) e le persone con meno di 15 anni (0,2%). Tuttavia, bisogna anche notare che, all'interno della fascia d'età più rappresentata (tra 20 e 30 anni), la disparità di genere

tra uomini e donne diminuisce: troviamo, infatti, un 58,9% di uomini contro un 38,1% di donne.

Passando all'esperienza riportata con il GDR, le risposte mostrano un andamento più multiforme. Per esempio, la domanda 2a ha mostrato come la maggior parte delle persone rispondenti avesse iniziato a giocare di ruolo negli ultimi tre anni (21,1%) o da 11 a 15 anni prima (20,9%). Tra coloro che hanno iniziato negli ultimi tre anni, il 62% è composto da uomini contro il 34,1% delle donne, ma la disparità di genere aumenta sensibilmente in favore degli uomini tra chi ha iniziato a giocare di ruolo meno recentemente, fino ad arrivare ad un 87% per gli uomini tra chi si è avvicinato ai GDR oltre 20 anni prima.

Riguardo alla tipologia del primo GDR provato (2b), la maggioranza (76,3%) delle persone rispondenti afferma di essersi approcciata *in primis* a un titolo tradizionale da tavolo. Seguono per frequenza il GDR via *chat* o via *forum* (11,3%), il GDR tradizionale giocato su *Internet* (5,4%), il GDR dal vivo (3,4%), il GDR esclusivamente narrativo (2%) e altri tipi di GDR (1,6%). Si nota anche che gli uomini per lo più iniziano a giocare di ruolo con tradizionali da tavolo (72,4%) o tradizionali su *Internet* (61,7%), laddove invece le donne generalmente si approcciano a GDR *play by chat*/*play by forum* (57,6%) o di natura narrativa (56,4%).

La prima esperienza di Gioco di Ruolo (2c) avviene principalmente (58,3%) con amicizie pregresse mentre il 10,7% delle persone rispondenti riporta di aver iniziato a giocare con persone sconosciute diventate successivamente loro amiche; nei restanti casi si è giocato per la prima volta con un misto di persone conosciute e sconosciute. In generale, le donne iniziano a giocare di ruolo con persone sconosciute più spesso rispetto agli uomini (35,2% contro 22,8%).

Indagando chi svolgesse il ruolo di GM nella prima esperienza di GDR (2d) è emerso che la maggior parte (84,6%) delle persone rispondenti non ha ricoperto tale ruolo, affidandosi quindi ad altre persone. È però interessante notare come il 90,8% di coloro che hanno iniziato a giocare di ruolo come GM sia composto da uomini, contro un 6,6% di donne e un 2,6% di persone non binarie.

Riguardo alla composizione del gruppo di gioco sulla base del genere durante la prima esperienza con i GDR (2e), prevalgono i gruppi misti (47,7%), seguiti però da vicino da quelli composti da soli uomini (41,4%). Al contrario, i gruppi composti da sole giocatrici risultano essere stati molto rari (0,9%).

In merito all'esperienza nei GDR del primo gruppo di gioco (2f), la maggior parte (41,7%) delle persone rispondenti si è trovata in un gruppo formato sia da persone esperte, sia da persone inesperte. I gruppi di sole persone inesperte si attestano al 25,3%, quelli in cui la sola persona esperta fosse il GM al 20,2% e quelli in cui la persona rispondente fosse l'unica inesperta al 12,3%. Tra le donne, la maggior parte (57,5%) ha iniziato con un gruppo eterogeneo, mentre il 17,8% si è ritrovato ad essere la sola persona inesperta del gruppo. Gli uomini, invece, si dividono equamente tra chi ha iniziato in gruppi eterogenei (33,9%) e chi ha iniziato in gruppi di soli inesperti (33,7%), con solo un 9,2% di uomini che erano la sola persona inesperta del gruppo.

Riguardo alla qualità della prima esperienza di GDR in termini di buona integrazione nel gruppo di gioco (2g), il 53% delle persone rispondenti si è sentito completamente a proprio agio, il 41,8% si è sentito a proprio agio nonostante un certo impaccio, il 3,4% si è sentito giudicato e l'1,8% si è sentito escluso dal resto del gruppo. Tra le persone che si sono sentite completamente accettate o accettate nonostante l'impaccio, la maggior parte (67,4%) è composta da uomini, seguiti dalle donne (30%) e dalle persone non binarie (2,5%). Invece, tra le persone si sono sentite giudicate o escluse, la maggior parte (56,3%) è composta da donne, seguite da uomini (37,8%) e da persone non binarie (6%).

Riguardo all'attuale esperienza col GDR, la tipologia più giocata nell'ultimo anno (3a) è il GDR tradizionale da tavolo (43,3%), vedendo il 71,9% di uomini, contro un 26,4% di donne e 1.7% di genere non binario preferire giochi tradizionali come *Dungeons and Dragons* o *Pathfinder*.

In merito alle piattaforme di discussione *online* predilette dalle persone rispondenti (3b), il 37,1% del campione usa solo *Facebook* per parlare di GDR, mentre il 33% dichiara di utilizzare i *social network*, ma non per parlare di GDR.

5.2 Episodi di discriminazione

Punto centrale della ricerca era indagare la frequenza e le forme della discriminazione nella *community* italiana del GDR. Tramite le domande conclusive del questionario, chi partecipava poteva indicare se avesse mai affrontato una discriminazione di genere durante una sessione di GDR (3c): evidenziamo una netta maggioranza (92,5%) che indica di non aver mai subìto una discriminazione sulla base del genere. Tuttavia, si deve notare che la maggioranza (70,1%) di chi non ha mai subìto discriminazioni di genere è composta da uomini. Al contrario, la maggioranza di chi ha subìto questo tipo di discriminazione di persona (80,1%), su *Internet* (82,4%) o in entrambi i casi (92,8%) è composta da donne e persone non binarie. Quindi, tra gli uomini, solo l'1,8% ha subìto discriminazioni di genere, mentre il 18,3% delle donne e delle persone non binarie che hanno partecipato al sondaggio dichiara di averne subite. Questi dati ci permettono di evidenziare come le potenzialità di incontrare difficoltà e pregiudizi siano specifiche in base al genere.

L'81,4% del campione dichiara di non aver mai assistito a discriminazioni di genere durante una sessione di GDR (3d). Sebbene la maggioranza di chi non ha assistito a discriminazioni di genere sia ancora composta da uomini, tra chi invece ha assistito a discriminazioni di genere gli uomini sono il 49,7%, le donne il 43,2% e le persone non binarie il 7,1%. Questo dato ci informa del grado in cui atteggiamenti discriminatori sono presenti e vengono riconosciuti come tali, anche quando non bersagliano in prima persona chi risponde.

La domanda 3e esplorava invece se si fossero mai subite discriminazioni di altro tipo oltre che sulla base del genere: la maggioranza del campione (82,4%) riporta di non essere mai stata vittima di queste forme di discriminazione mentre 420 persone rispondenti (10,7%) indicano di essere state discriminate per l'inesperienza e 220 (5,6%) hanno subìto discriminazioni di altro tipo. Tra queste, le discriminazioni omo-lesbo-bifobiche o classiste costituiscono piccole percentuali (0,7% in entrambi i casi). Tra coloro che hanno subìto discriminazione per l'inesperienza, il 51,4% è costituito da donne, contro un 45,7% di uomini e un 2,9% di persone non binarie.

Sempre in merito a tipologie di discriminazioni diverse da quelle di genere alle quali si è assistito (3f), il 67,6% del campione afferma di non averne osservate, mentre il 17,5% delle persone rispondenti ha riconosciuto discriminazione sulla base dell'inesperienza e l'11,2% altre discriminazioni. Le discriminazioni per esperienza percepita coinvolgono principalmente uomini (58,6%). Invece, tra le poche persone (1,6%) ad aver assistito ad una discriminazione basata sull'orientamento sessuale, troviamo principalmente donne e persone non binarie (57,8%).

Riguardo invece alla possibilità di una discriminazione di genere attuata dalla persona rispondente (3g), il 68,1% del campione è assolutamente certo di non aver mai attuato comportamenti sessisti durante il gioco, contro un 29,5% che crede di non aver discriminato in base al genere. Le risposte positive sono state selezionate in percentuali molto inferiori: l'1,7% crede di essere stato sessista, ma non sa se la vittima si sia offesa, mentre lo 0,7% afferma di essere stato sessista e di essere certo che la vittima si sia risentita.

In merito alla possibilità di tipologia diverse di discriminazione attuata dalla persona rispondente (3h), l'84,5% del campione afferma di non aver mai discriminato nessuno.

5.3 Analisi linguistica

Tramite il questionario sono state raccolte, utilizzando un format a risposta aperta (3i), anche 216 testimonianze in cui le persone rispondenti hanno potuto descrivere nel dettaglio gli episodi di discriminazione subiti, osservati o compiuti. Di queste testimonianze, il 55,5% è stato scritto da donne, il 34,7% da uomini e il 9,7% da persone non binarie. In generale, le testimonianze formano un piccolo *corpus* di testi scritti di 10.476 *token*, con le produzioni femminili mediamente più lunghe rispetto alle altre. Infatti, il 63,1% dei *token* costituisce il sotto-*corpus* femminile (media di 55 *token* per testo), contro un 29,6% del sotto-*corpus* maschile (media di 41 *token* per testo) e il 7,3% del sotto-*corpus* non binario (media di 36 *token* per testo).

Da un punto di vista linguistico, il *corpus* delle testimonianze di 3i risulta utile per studiare con quali strategie lessicali donne, uomini e persone non binarie raccontano le discriminazioni subite nell'ambito specifico del GDR. Infatti, sebbene il *corpus* abbia dimensioni ridotte, la sua specificità lo rende più adatto allo studio di usi specifici del linguaggio rispetto a *corpora* molto più ricchi, ma anche molto più generici.

Per l'economia di questa indagine, è interessante esaminare il modo in cui è stato utilizzato il concetto di discriminazione, declinato nelle forme lessicali *discriminazione*, *discriminare* e *discriminato/a*. In totale, nel *corpus* queste forme si trovano 54 volte: 24 nel sotto-*corpus* femminile, 2 in quello non binario e 28 in quello maschile. Si può quindi già notare come gli uomini tendano ad usare più volte questo termine, nonostante le loro testimonianze siano molte meno rispetto a quelle femminili.

Inoltre, uomini e donne fanno un uso differente di questi termini. Per esempio, gli uomini si pongono spesso come soggetto di *discriminare* declinato al passivo (es: "sono stato/fui discriminato"). Le donne, invece, non usano mai formule quali "sono stata discriminata" e generalmente evitano questo verbo, preferendo descrivere le proprie esperienze con terminologie più specifiche (es: "Vengo considerata incapace", "sono spesso stata messa da parte", "ignoravano le mie richieste di gioco"). Inoltre, soltanto le donne, prima di descrivere l'episodio discriminatorio, utilizzano l'espressione "non so se sia una discriminazione, ma" o "non so se si possa parlare di discriminazione, però". Questo uso di *discriminazione* costituisce il 33% degli usi femminili del termine.

Considerando questi punti, sembra che le donne tendano ad avere una certa titubanza nel descrivere le proprie esperienze di abusi subiti come discriminazione e, dunque, preferiscano l'uso di terminologia più specifica o precisino di non essere certe di aver subìto una discriminazione. Al contrario, gli uomini pare si sentano più liberi nel descrivere direttamente gli abusi subiti come discriminazioni. Il campione analizzato non permette di generalizzare questi dati a tutta la popolazione italiana, né questi elementi gettano luce su eventuali motivazioni sociali a monte. Tuttavia, c'è la possibilità che le donne siano restie nel fare affermazioni categoriche, ma anche generiche come "sono stata discriminata", forse per timore di essere associate allo stereotipo della femminista per la quale tutto è discriminatorio (Gray et al., 2017).

5.4 Dimensioni tematiche e psicologiche delle discriminazioni

L'analisi tematica (Braun et al., 2006) ha permesso di indagare le 198 risposte aperte che riportano esperienze di discriminazione, di cui 100 (50,5%) consistono in discriminazioni di genere verso donne, 14 (7%) verso persone di genere non binario e 3 (1,5%) verso uomini solo per la loro identità di genere. Le restanti 81 (40,9%) testimonianze riportano altre tipologie di discriminazioni, e riguardano principalmente il campione maschile. Gli uomini rispondenti, infatti, sembrano non essere vittime di discriminazione di genere, bensì di fenomeni di bullismo e di *gatekeeping*, specialmente da parte di persone giocanti autodefinitesi "più esperte", a prescindere dalla reale o meno inesperienza di chi riporta questi casi. Per altri esempi di "*toxic gamer culture*", si veda Consalvo (2012).

In merito alle discriminazioni di genere affrontate dalle rispondenti donne, è stato possibile identificare due temi discorsivi: la delegittimazione e la molestia (alla giocatrice o al suo PG).

La *delegittimazione* delle donne che giocano di ruolo, dal vivo o da tavolo, è una costante dalle molteplici forme. In questo contesto, con "delegittimazione" si intende il mancato riconoscimento della validità, meritevolezza o accettabilità della presenza di una certa persona durante il gioco. Questo mancato riconoscimento avviene sulla base di alcune caratteristiche della persona quali genere, età, nazionalità, colore della pelle, orientamento sessuale, religione, abilità, *status* economico. Alternativamente, può basarsi sulle sue competenze reali o percepite (Condis, 2018) intrecciandosi.

Questa delegittimazione viene spesso portata avanti ancora prima di giocare, impedendo alle giocatrici di integrarsi nel gruppo di gioco. Le motivazioni addotte, da quanto emerge dalle testimonianze, sono generalmente di natura sessista. Pertanto, le rispondenti si sono sentite dire che a) il GDR non è un'attività da donne o per ragazze, b) che queste vogliono partecipare solo per ricevere attenzioni dagli uomini al

tavolo, c) che la presenza di donne al tavolo rende gelose eventuali *partner* di altri giocatori, d) che le donne dovrebbero interpretare solo guaritrici, e) che non sono adatte al combattimento o f) che le donne non possono fare le GM perché troppo volubili emotivamente (Cote, 2017). **I**n generale, le donne che hanno riportato di aver subìto discriminazioni si sono scontrate con l'ideologia egemone secondo cui una giocatrice, in quanto donna, non può essere realmente interessata e brava a giocare di ruolo (per fenomeni simili nei boardgame si rimanda a Castro, 2019).

In tal senso, la presenza delle giocatrici al tavolo può essere accolta o tollerata non per le capacità delle donne giocanti, bensì perché le giocatrici sono a) oggetto dell'interesse di un giocatore (es: la sua fidanzata), o b) una "quota rosa" di cui vantarsi. Questo genere di delegittimazione è definito *tokenism* (Gray et al., 2017) ed è direttamente legato al preconcetto che vuole la donna non realmente interessata al GDR. Alternativamente, alcune testimonianze mettono in luce come le giocatrici siano accettate al tavolo solo se adottano lo stile di gioco degli altri giocatori (Kapell, 2015), perpetrando un modello di gioco maschile egemone per cui altri modi di giocare o altre identità sono "strani" o "troppo politici".

La delegittimazione delle capacità delle giocatrici può anche tradursi in atteggiamenti di *'splaining*. *'Splaining* è un termine gergale derivato da *explain* (spiegare) ed è usato per indicare una spiegazione non voluta, spesso fatta senza tener conto che chi la spiega ha meno competenza di chi ascolta. In tal senso, questo fenomeno è legato a dinamiche di genere, come nel caso del *mansplaining*: tutta la serie di atteggiamenti paternalistici di alcuni uomini che, spesso con tono condiscendente, si sentono in dovere di spiegare a una donna un argomento sul quale lei è più informata.

Nel caso di queste testimonianze, *in primis* vediamo come cinque giocatori uomini che si dichiarano esperti di GDR riportino situazioni in cui la loro figura di potenziale mentore viene rifiutata dalle giocatrici al tavolo, poiché ritenuta fastidiosa. Secondariamente, 31 testimonianze di giocatrici veterane riportano come spesso altri giocatori diano per scontato che non abbiano esperienza pregressa, in quanto donne, anche nel caso in cui la loro reale esperienza sia superiore a quella di coloro che decidono di "spiegare loro come si gioca", sebbene le giocatrici avessero chiarito di non aver bisogno di aiuto (si veda Cote, 2017).

Pertanto, il fenomeno dello *'splaining* è legato non all'esperienza reale di chi gioca, bensì all'esperienza percepita. E sebbene il genere sia un fattore non indifferente nella percezione dell'esperienza altrui, anche l'età contribuisce: spesso, infatti, i giocatori e le giocatrici più giovani sono considerati automaticamente incapaci di comprendere il sistema di gioco e le sue meccaniche, senza un giocatore più esperto che fornisca spiegazioni (Paul, 2018).

In tal senso, le persone che si ritengono esperte o influenti nel GDR possono incaricarsi del compito di filtrare l'entrata di nuovi giocatori e giocatrici nella comunità, divenendo così *gatekeeper*. Per *gatekeeping* si intende l'esclusione dai contesti di gioco di una persona per la sua appartenenza di genere, orientamento sessuale, colore della pelle, abilità, esperienza percepita, religione *et similia*. Nelle testimonianze di 3i si rilevano svariati casi di *gatekeeping* subìto, sia da uomini, sia da donne, specialmente da parte di persone giocanti più esperte.

Infine, in merito alle *molestie* alle persone giocanti o ai loro PG, si vede come, anche qualora le donne e le persone non binarie venissero integrate nel gruppo di gioco, a meno che non si trovi un ambiente non sessista, queste possano ritrovarsi ad affrontare atteggiamenti tossici e molesti (Cote, 2017; Gray et al., 2017), verbalmente e, nel caso dei LARP, fisicamente. Le testimonianze segnalano in particolare l'uso di stereotipi, battute sessiste, minacce rivolte ai PG delle giocatrici.

I casi più gravi riportati nelle testimonianze segnalano: a) insulti diretti alla giocatrice con il pretesto dello *humour*, b) lo stupro del PG della giocatrice e c) la molestia fisica verso la giocatrice stessa. Il caso b) è particolarmente significativo, in questo contesto, poiché se il conflitto tra PG rientra nelle normali dinamiche del GDR, solo giocatrici donne e persone non binarie riportano di aver ricevuto minacce *in game* di stupro del proprio PG o di essere state messe di fronte a scene di stupro dei propri PG non preventivamente concordate - situazioni non consensuali e di minaccia evidenziati anche in letteratura

(Consalvo, 2012; Condis, 2018; Paul, 2018). In generale, lo scenario più frequente è di ritrovarsi in situazioni di gioco estremamente sessualizzate senza il consenso delle parti coinvolte e senza che il o la GM interrompa tali comportamenti anche di fronte a richieste aperte di bloccare il gioco. Nel caso del GDR online, poi, sono comuni le richieste in privato di foto erotiche, offerte di compenso in cambio di prestazioni anche a giocatrici minorenni da parte di uomini adulti. Anche un partecipante uomo ha riportato di aver affrontato del *mobbing* e richieste esplicite di foto di parti intime in cambio di favori da una GM donna. Tutte queste modalità ci permettono di inquadrare come le forme di discriminazione siano situate nel contesto storico-sociale della società stessa (Wheterell et al., 1999) e come siano legate al sessismo già presente nello stesso contesto sociale dove si gioca e a una parte del mondo ludico (Brown, 2015; Gray et al., 2017).

6. DISCUSSIONE

La prospettiva multidisciplinare della ricerca ha permesso di esplorare e analizzare come diverse forme di pregiudizio siano presenti nelle interazioni e nei contesti ludici del gioco di ruolo in Italia. Confrontando dati quantitativi, qualitativi, linguistici e antropologici è stato possibile fornire un quadro di ricerca solido per indagare questi fenomeni e, ci si augura, di fare da fondamento per studi futuri che valorizzino lo studio del mondo ludico e le sue dimensioni. Nonostante le risposte alle domande 1a, 1b e 2a abbiano mostrato come la comunità dei giocatori di ruolo sia ancora ampiamente maschile, si deve anche notare come le generazioni più giovani vedano una maggiore presenza di *gamers* donne, non binarie e LGBTQIA+, cresciuta soprattutto negli ultimi tre anni. Ciononostante, è necessario considerare il *bias* di auto-selezione del campione nei dati raccolti. Infatti, si può ragionevolmente supporre che le donne – e in generale chi non rientra nel modello maschile *eterocis* – che hanno risposto al questionario fossero particolarmente motivate nel partecipare e contribuire al progetto del gruppo di ricerca, *DD&D*, e dal dichiarato intento di indagare le discriminazioni nel mondo del gioco di ruolo. Le percentuali qui riportate, quindi, non rispecchiano necessariamente le reali proporzioni della *community* del GDR italiano, anzi: c'è la possibilità che la percentuale di giocatrici sia *de facto* inferiore. Proprio perché minoritario il contributo dato da queste storie ed esperienze è in grado di informarci e farci comprendere le contraddizioni e i processi specifici di un mondo ludico che, dovrebbe, essere basato sulla cooperazione in una conversazione condivisa tra persone appassionate al ruolo.

È ormai assodato che questo genere di discriminazione non sia insito nel GDR in sé (Markey et al., 2015; Deterding et al., 2018), ma sia una conseguenza del contesto sociale di appartenenza di chi gioca di ruolo. Pertanto, chi discrimina nella comunità del GDR incorpora abitudini del proprio contesto sociale, anche inconsciamente (il cosiddetto *habitus*). Così, il tavolo da gioco si configura come un'arena sociale (Kitschelt, 1980) non avulsa dalla realtà circostante. Ciononostante, è comunque importante indagare come la mancata educazione sul consenso, sugli stereotipi di genere e sulla gestione dei rapporti personali si ripercuota con effetti negativi anche in questa comunità, per quanto solo in una parte specifica (Gray et al., 2017; Condis, 2018).

Il maggior numero di esperienze di discriminazione riportate dalle testimonianze della risposta 3i riguarda la disparità di trattamento tra giocatori e giocatrici. Infatti, queste ultime raccontano di essere costantemente considerate come non adatte, non competenti e al tempo stesso favoreggiate dall'ambiente ludico per la loro sola presenza fisica al gioco, dal vivo o al tavolo. Risulta dunque piuttosto intuitivo che atteggiamenti di delegittimazione e molestia portino a rovinare i rapporti interpersonali sia *out of game* che *in game* (Lafreniere et al., 2009; Gray et al., 2017). Più in generale, questo genere di discriminazioni porta sovente a fenomeni di *mobbing*, a comportamenti inappropriati e, nei casi meno gravi, induce le persone prese di mira ad abbandonare il tavolo, gruppo, associazione o gioco, poiché "bruciano" ogni elemento positivo di questa attività (cfr. Paul, 2018; Consalvo, 2012).

Queste conseguenze sono generalmente confermate dalle testimonianze, in cui molte donne, persone

non binarie e uomini vittime di delegittimazione sessista e/o *gatekeeping* abbandonano i gruppi di gioco tossici. Tuttavia, il *tasso di abbandono* del gioco è più alto per le donne, che per gli uomini: delle rispondenti a 3i, infatti, un terzo ha evidenziato la scelta di smettere di giocare, mentre per la componente maschile i casi scendono a meno di un quinto. Inoltre, le donne che hanno abbandonato il GDR dopo più esperienze appartengono per lo più alla fascia d'età che va dai 31 ai 50 anni. Ciò può significare che per le giocatrici in questa fascia d'età intervengono anche fattori sociali esterni. Da alcune risposte, ad esempio, è emerso come una gravidanza rappresenti un ostacolo per una giocatrice: la cura della prole e della casa appartengono a quell'idea del doppio standard sessuale che penalizza il gruppo femminile a discapito di quello maschile.

Comportamenti e ambienti tossici non sono invulnerabili all'impegno di chi vuole giocare in modo costruttivo e sereno (Brown, 2015). Frasi e atteggiamenti sessisti vengono sfidati sia da singoli membri dei *party*, di qualsiasi genere, che da interi gruppi nel momento in cui viene riconosciuto un comportamento indesiderato *in game* o *out of game* (Gray et al., 2017). Nella maggior parte delle storie raccolte i tentativi di negoziazione su questi comportamenti vengono respinti e chi li porta avanti viene accusata/o di esagerare e di non saper stare al gioco o allo scherzo. In altri casi invece una persona si rende conto a posteriori di aver seguito motivazioni più o*ut of game* che di ruolo. Questa situazione può portare a un rafforzamento del gruppo di gioco, in quanto ci si sostiene e si chiarisce come giocare bene insieme (Fein et al., 2015), oppure all'allontanamento di chi attua queste azioni. La differenza tra un ambiente tossico e uno costruttivo (Fein et al., 2015; Bowman, 2018) si afferma nella negoziazione tra giocatori e giocatrici sul tipo di gioco che si vuole condurre, sul rispetto reciproco e il consenso su quali tematiche si possono affrontare e far vivere a PG e giocatori (per esempio stilando una "dichiarazione d'intenti").

Infine, questo primo studio esplorativo della comunità di gioco italiana ha permesso, anche tenendo conto delle limitazioni dovute al campionamento, di creare una solida base per indagare sui casi di sessismo, transfobia e omo-lesbo-bifobia nelle comunità di gioco, online e offline, affrontati da chi non segue, o fa parte a livello identitario, di un modello di *gamer* maschio, bianco, eterosessuale (Consalvo, 2012; Fox et al., 2014; Condis, 2018).

7. CONCLUSIONI

L'indagine ha mostrato come episodi di discriminazione sulla base del genere siano, fortunatamente, un fenomeno poco diffuso nella comunità italiana del GDR ma che interessa specifiche dimensioni delle relazioni *in gioco* e *fuori dal gioco*. Nonostante l'ambiente di gioco sia, al momento, prevalentemente maschile, la maggior parte delle persone non ha subìto discriminazioni sessiste mentre sono presenti repertori discorsivi molto frequenti su come si discrimina e quali dimensioni identitarie sono coinvolte in queste discriminazioni. Di fatto, sono le donne e le persone non binarie a comporre la maggioranza delle persone che hanno affermato di essere state discriminate sulla base del genere. Grazie alle testimonianze raccolte è stato possibile notare come la discriminazione di genere si declini soprattutto in delegittimazione delle capacità delle giocatrici donne, sebbene gli episodi di molestie o di comportamenti sgradevoli non siano da sottovalutare. Pertanto, gli episodi di discriminazione presenti sono una diretta proiezione dei fenomeni di esclusione, misoginia, pregiudizio e bullismo presenti nel nostro contesto sociale ed entrati nella comunità di gioco (Condis, 2018).

Le testimonianze riportanti esperienze molto negative mostrano come l'elemento scatenante del loro disagio non siano le tematiche esplicite o violente che si possono esplorare tramite il gioco di ruolo. Invece, il disagio è dovuto all'assenza di un ambiente rispettoso e consensuale, in cui le tematiche non siano portate in gioco a scapito di una persona - coerentemente con la letteratura disponibile (Consalvo, 2012). In tal senso, l'effettiva inesperienza della persona giocante può essere affrontata senza fare *gatekeeping*, senza dare per scontato il bagaglio di esperienze di chi ci si trova davanti, ma facendo molte domande con genuino interesse (Kapell, 2015), chiedendo se si necessiti di supporto e, in caso di risposta affermativa,

decidere insieme come procedere (Graham et al., 2008; Bowman, 2018).

Per affrontare questi episodi di discriminazione serve educare le persone giocanti al rispetto e al consenso al tavolo, in modo che sia chiaro cosa ci si aspetta dal GDR e come questo verrà condotto. Spesso nel GDR si assiste ad una spartizione del potere tra persone giocanti, poiché si tratta di un'arena sociale. Basandosi sull'etnocentrismo critico di De Martino (2002), è necessario che si capisca che il tavolo di gioco non è un luogo neutro, uno spazio (vero o virtuale) che fa solo da supporto al GDR: si tratta invece di un'arena entro la quale specifici attori sociali che sono riusciti ad entrare hanno ruoli e poteri che vengono distribuiti secondo regole, ma che al contempo non sono il frutto di decisioni pienamente logiche e razionali. Lo stesso atto di poter entrare o no nell'arena sociale è subordinato a queste regole culturali, le quali non sono universali e si applicano in maniera diversa a seconda del genere, dell'orientamento, del ceto, *et similia*.

L'unico modo per ridiscutere queste regole affinché siano maggiormente inclusive è quello di prendere atto della loro esistenza e di assumersi la *responsabilità*, in quanto attori sociali attivamente partecipanti, di agire per criticare e superare il proprio punto di vista. Il passo successivo sarà la consapevolezza che ogni attore sociale avrà di queste dinamiche nel momento in cui collaborerà alla costruzione del tavolo come arena sociale. In quella *consapevolezza condivisa* si situa il punto di origine di una critica che potrà portare alla ridefinizione dei rapporti di potere al fine di consentire ai gruppi maggiormente esclusi e svantaggiati di assumere posizioni paritarie, arrivando a edificare un'arena che sia seriamente aperta, inclusiva e rispettosa delle diverse posizioni in campo.

BIBLIOGRAFIA

Biondi G., Rickards O. (2016) "Un errore scientifico e un abominio sociale", *Scienza&Società*, 27/28: 1-20.

Bowman S. L. (2018) Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games, in S. Deterding e J. Zagal (a cura di) *Role-Playing Game Studies*, New York: Routledge.

Braun V., Clarke V. (2006) "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative research in psychology*, 3, 2: 77-101.

Brown A. M. (2015) *Sexuality in role-playing games*, New York: Routledge.

Cho S., Crenshaw K. W., McCall L. (2013) "Toward a field of intersectionality studies: Theory, applications, and praxis", *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 38, 2: 785-810.

Castro A. (2019) "Playing is sharing: la condivisione e il tempo libero nelle reti sociali di gioco", *Archivi Antropologici del Mediterraneo*, 21 (1).

Condis M. (2018) *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa City: University of Iowa Press.

Consalvo M. (2012) "Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars", *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1, 1: 1-6.

De Martino E. (2002) *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*, Torino: Einaudi.

Deterding S., Zagal J. (2018) *Role-playing Game Studies. Transmedia Foundation*s, New York: Routledge.

Fabietti U. (2004) *Elementi di antropologia culturale*, Milano: Mondadori Università.

Fein E. (2015) "Making meaningful worlds: role-playing subcultures and the autism spectrum", *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 39, 2: 299-321.

Graham I., Richardson E. (2008) "Experiential gaming to facilitate cultural awareness: its implication for developing emotional caring in nursing", *Learning in Health and Social Care*, 7, 1: 37-45.

Gray K. L., Buyukozturk B., Hill Z. G. (2017) "Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine 'real' and symbolic violence against women in contemporary gaming culture", *Sociology Compass*, 11, 3: 12458.

Kapell M. W. (a cura di) (2015) *The Play Versus Story Divide, in Game Studies: Critical Essays*, Jefferson:

McFarland.
Kitschelt H. (1980) *Kernenergiepolitik: Arena eines gesellschaftlichen Konflikts*, Frankfurt: Main: Campus-Verl.
Lafrenière M. A. K., Vallerand R. J., Donhaue E. G., Lavigne G. L. (2009) "On the costs and benefits of gaming: The role of passion", *CyberPsychology & Behavior*, 12, 3: 285-290.
Lortz S. L. (1979) "Role-Playing", *Different Worlds*, 1: 36-41.
Marcus G. E. (1986) Contemporary problems of ethnography in the modern world system, in J. Clifford e G. E. Marcus (a cura di) *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*, Berkeley: University of California Press.
Markey P.M., Markey C. N., French G. E. (2015) "Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data", *Psychology of Popular Media Culture*, 4, 4: 277-295.
Meyer I. H. (2015) "Resilience in the study of minority stress and health of sexual and gender minorities", *Psychology of Sexual Orientation and Gender Diversity*, 2, 3: 209-213.
Paul C. A. (2018) *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
Rai T. S. (2018) "No gender differences in early math cognition", *Science*, 361, 64011: 464-465.
Shields S. A. (2008) "Gender: An intersectionality perspective", *Sex Roles*, *59*, 5-6: 301-311.
Stenros J., Sihvonen T. (2017) Out of the Dungeons: Representations of Queer Sexuality in RPG Source Books, in E. Torner, E. L. Waldron e A. Trammell (a cura di) *Analog Game Studies II*, Pittsburgh: ETC Press.
Trammel A. (2016) Misogyny and the Female Body in Dungeons & Dragons*,* in E. Torner, E. L. Waldron e A. Trammell (a cura di) *Analog Game Studies I*, Pittsburgh: ETC Press.
Wang M. T., Eccles J. S., Kenny S. (2013) "Not lack of ability but more choice: Individual and gender differences in choice of careers in science, technology, engineering, and mathematics", *Psychological science*, 24, 5: 770-775.
Williams J. P., Kirschner D., Mizer N., Deterding S. (2018) Sociology and Role-Playing Games, in S. Deterding e J. Zagal (a cura di) *Role-playing Game Studies. Transmedia Foundation*, New York: Routledge.
Zagal J. P., Deterding S. (2018) Definitions of 'Role-Playing Games', in S. Deterding e J. Zagal (a cura di) *Role-playing Game Studies. Transmedia Foundation*, New York: Routledge.