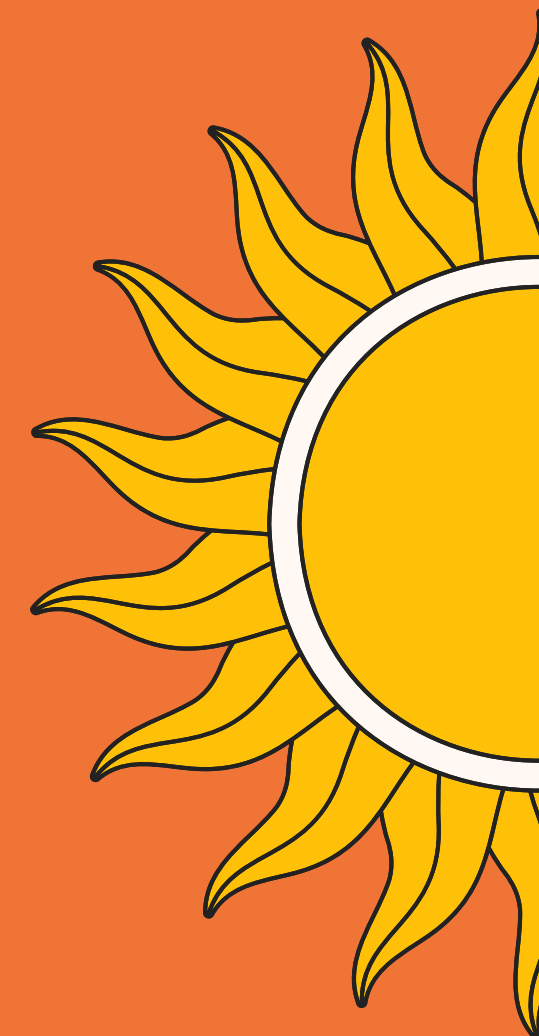
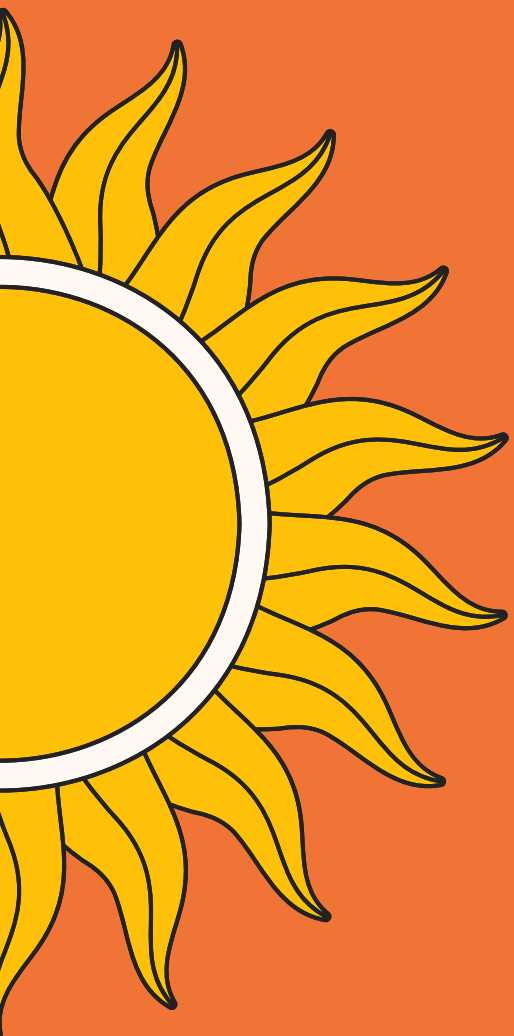


SIAMO TUTTI NPC!

Uccidiamo l'eroe, rompiamo le bolle!



INDICE

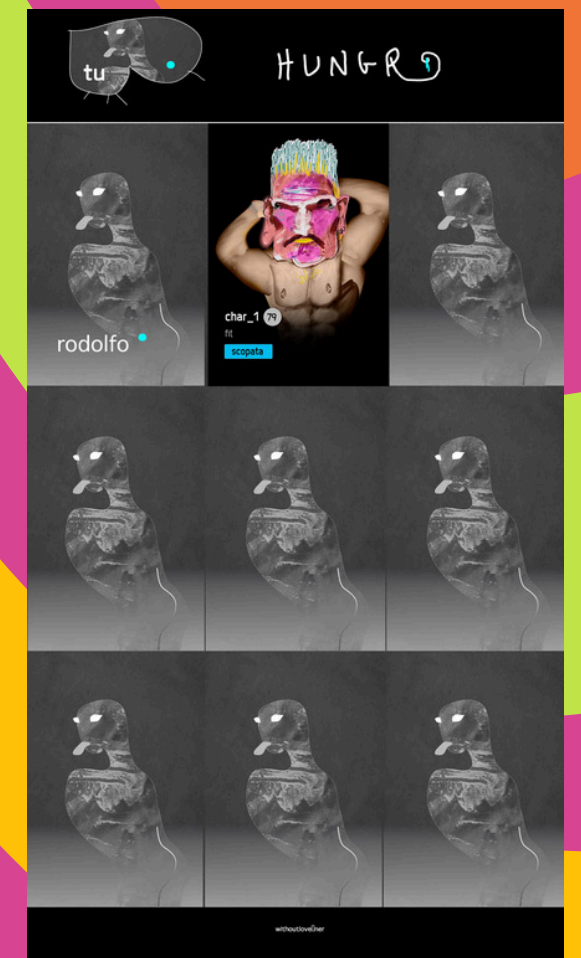
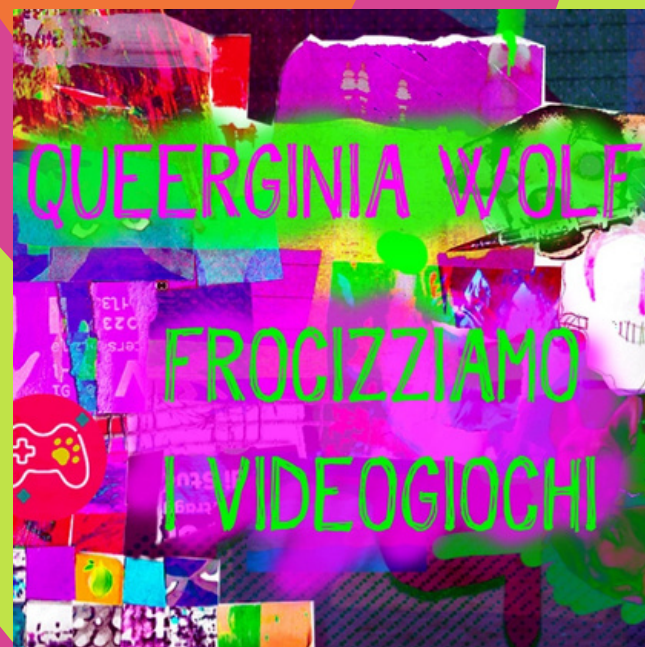
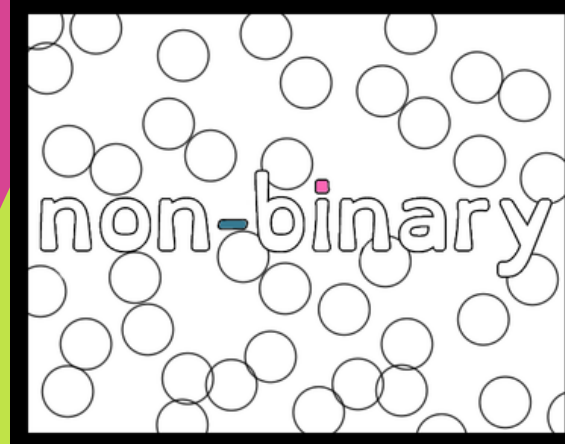


ARGOMENTI TRATTATI

- ✦ Introduzione
- ✦ Il mito dell'agency
- ✦ Per un design della complessità
- ✦ Chiusura



Introduzione / Chi siamo



IL MITO DELL'AGENCY

◆
PNG, framework e tutte le altre persone
a cui non hai chiesto il consenso dato
agency



L'**eroe** è al centro del mondo:
attraverso una **crescita lineare** e
controllabile, agisce e non
subisce, e attraverso la violenza
normalizza l'idea di potere, vuoi
per ristabilirlo o per
conquistarlo. L'**altr3** (umano o
non) è al servizio della storia
dell'eroe, **da conquistare,**
sfruttare e/o combattere.



Slide

«Acknowledging the queer potential of
gaming is a mobilizing a (sic) call-to-
action for game designers and scholars to
embrace that queerness—not only
thematically, but in form and process»

(Chess, 2016)



Video Peertube

Parsler

The capacity to act as a cause

Murray

The satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices

Wardrip-Fruin

The way a game system supports the player's desires

MacCallum-Stewart, Parsler

The ability of a player to move as they will and make totally free behavioural choices

McGonigal

The opportunity to do something that feels concrete because it produces measurable results, and the power to act directly on the virtual world

The feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player's intention

Mateas & Stern

Parsler

The capacity to **act** as a cause

Wardrip-Fruin

The way
a game
system
supports
the
player's
desires

MacCallum-Stewart, Parsler

The ability of a player to move as they
will and make **totally free** behavioural
choices

Murray

The **satisfying**
power to take
meaningful
action and see
the results of our
decisions and
choices

McGonigal

The opportunity to do
something that feels concrete
because it produces **measurable**
results, and the power to **act**
directly on the virtual world

The feeling of **empowerment**
that comes from being able to
take **actions** in the world whose
effects relate to the player's
intention

Mateas & Stern

Parsler

The capacity to **act** as a cause

Wardrip-Fruin

The way
a game
system
supports
the
player's
desires

MacCallum-Stewart, Parsler

The ability of a player to move as they
will and make **totally free** behavioural
choices

**L'eroe è al centro del mondo:
[...] agisce e non subisce.**

The opportunity to do
something that feels concrete
because it produces **measurable
results**, and the power to **act**
directly on the virtual world

Murray

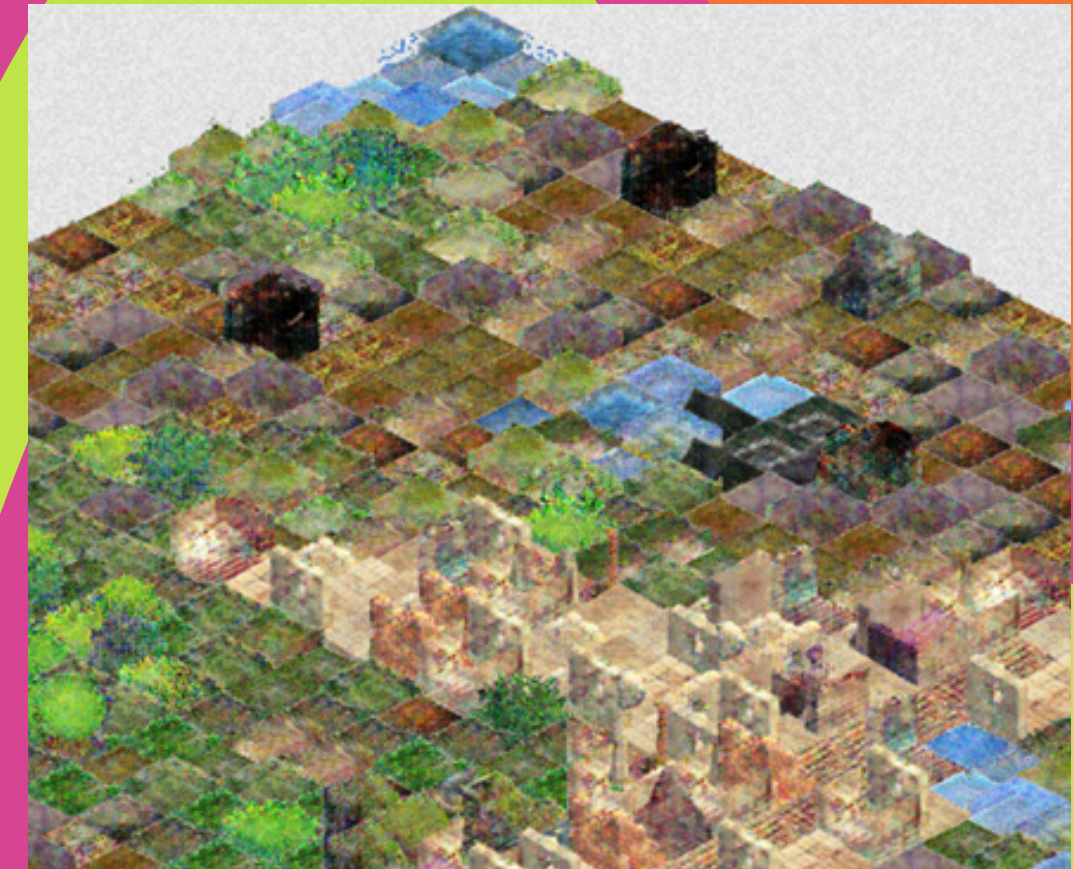
The **satisfying
power** to take
meaningful
action and see
the results of our
decisions and
choices

ing of **empowerment**

that comes from being able to
take **actions** in the world whose
effects relate to the player's
intention

Mateas & Stern

NPC agency: “[...] L'altro (umano o non) è al servizio della storia dell'eroe [...]”



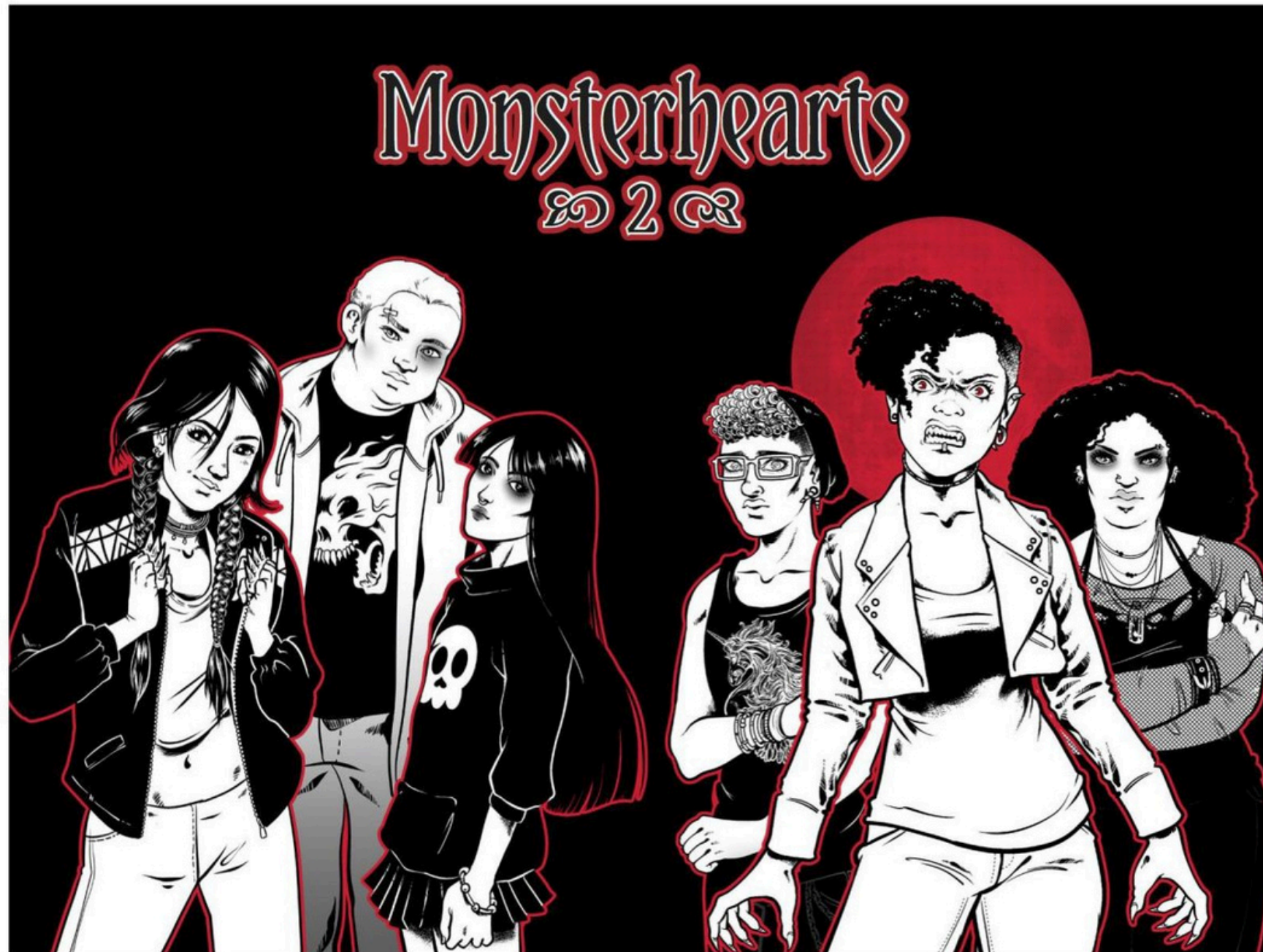
Lichenia

Assassin's Creed:
Valhalla



«If I were to take that line of reasoning to its extreme, a player-centric view could be abandoned, and all of the characters within a game fiction could be given a more even footing»
(Parsler, 2010)

Framework agency: “L’eroe è al centro del mondo [...]”



«Hammer (2007: 74-7) determined that ‘framework agency’ is a component of tabletop roleplaying games, and defines this as the way a game system restricts the behaviours of players and controls the narrative outside of the influence of non-player-characters.»
(Cole, 2018)



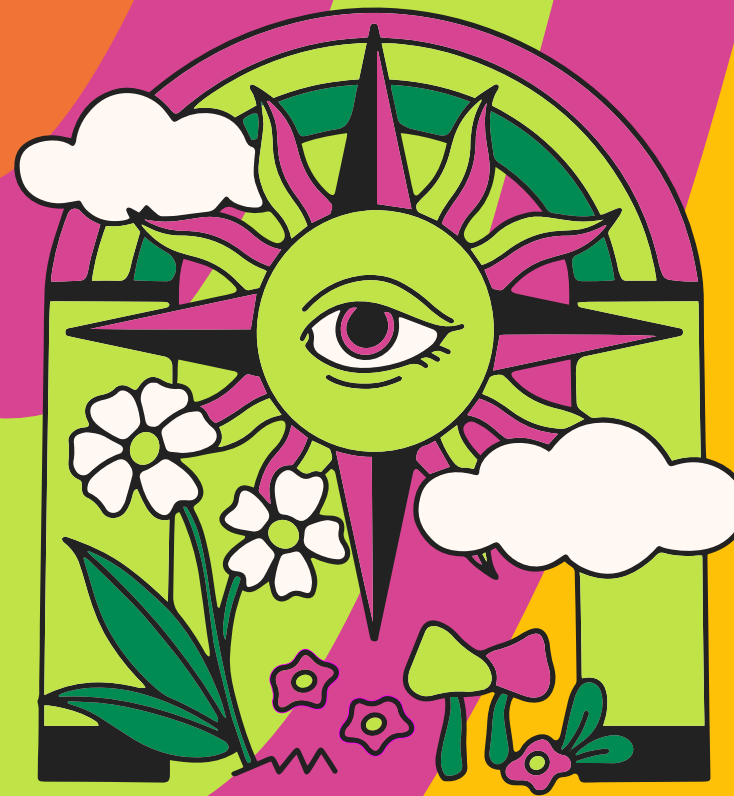
Elizabeth Sampat
(Empathy Engines)



«Deadbolt is a game that I made [...] about sharing parts of yourself that you wouldn't normally share»

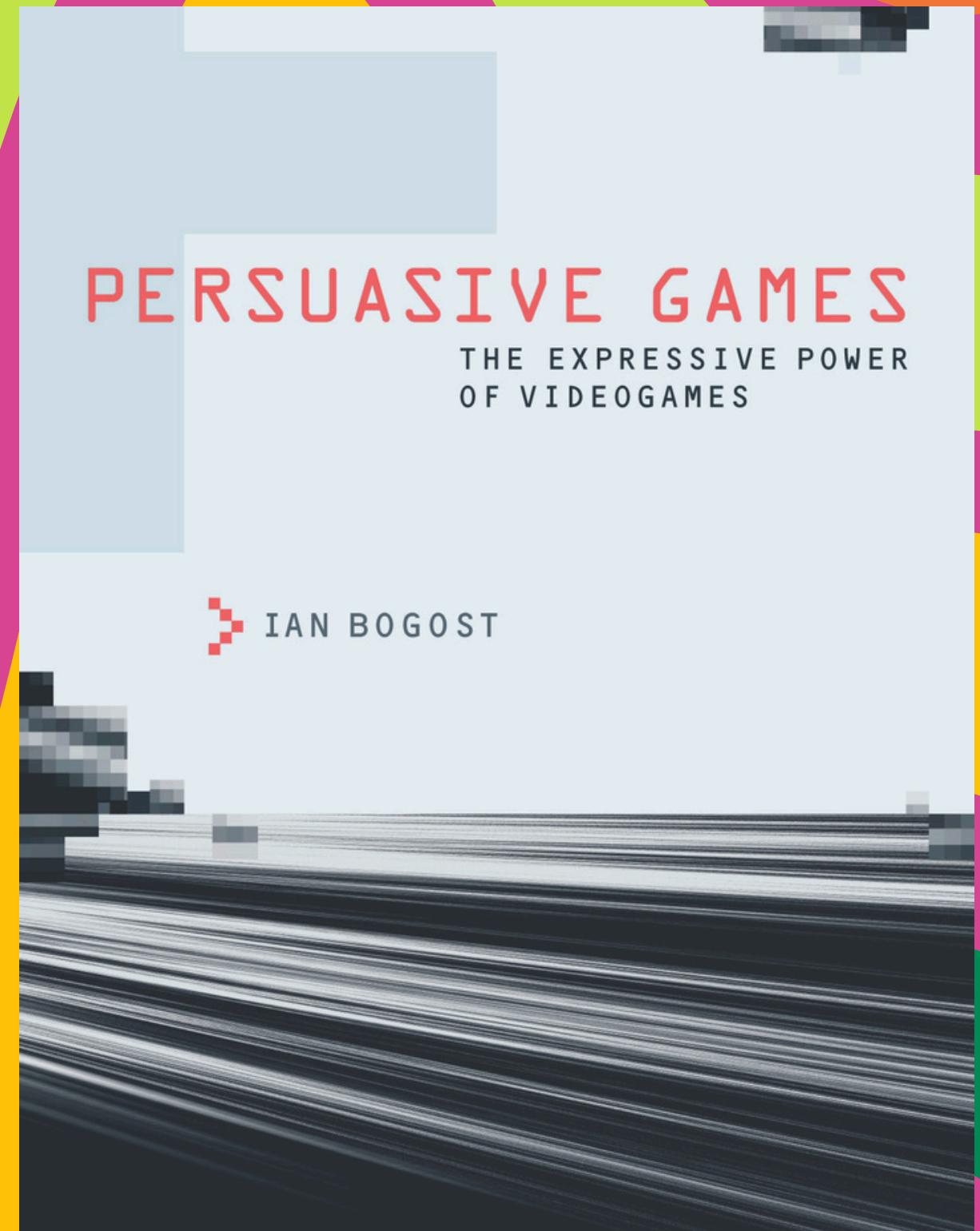
(Elizabeth Sampat in The Queer Games Avant-Garde, 2020)

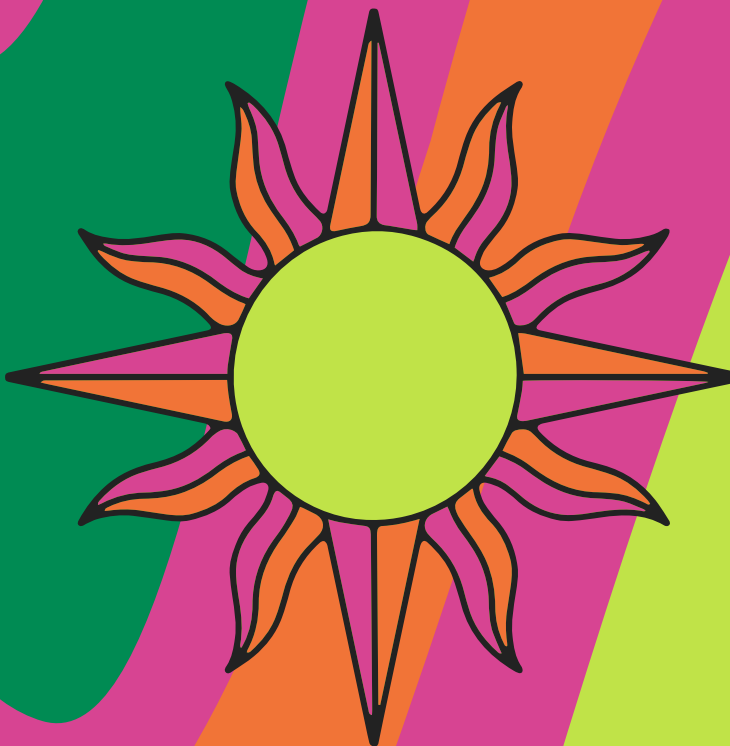
E l'autrice?



Tracy Fullerton (Game
Design Workshop)

Ogni media è politico:
l'ideologia non è un difetto ma
un aspetto culturale
imprescindibile, e nascondere o
ignorarlo **asserisce l'ideologia
dominante** come realtà
implicita





Eroe, azione
attiva, parlare,
trasformare,
indipendenza

Comunità,
ricevere
l'azione,
ascoltare,
cambiare e
curare

Eroe, azione
attiva, parlare,
trasformare,
indipendenza

Cosa c'è dietro
i **sistemi**
normativi?

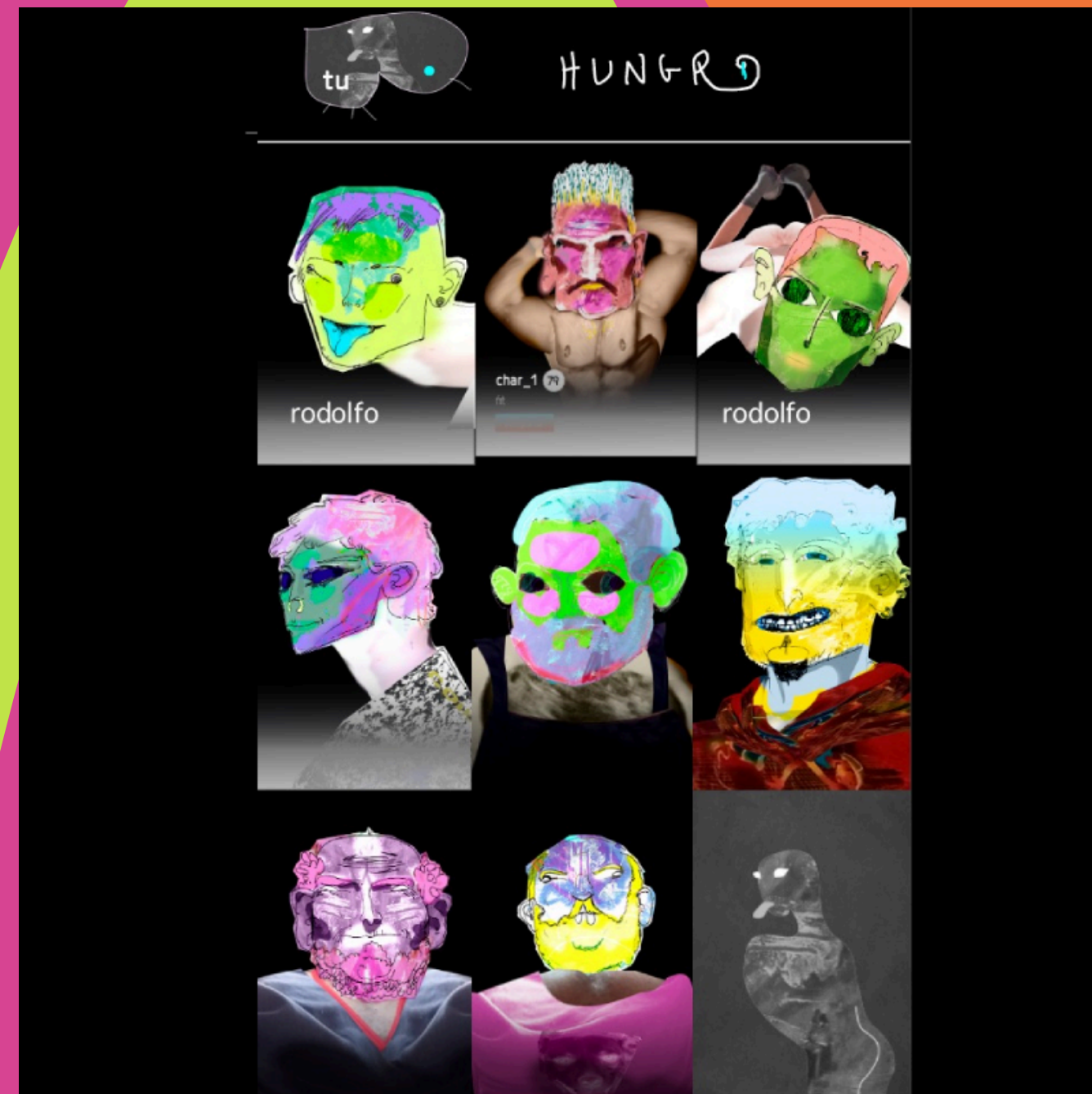
Comunità,
ricevere
l'azione,
ascoltare,
cambiare e
curare

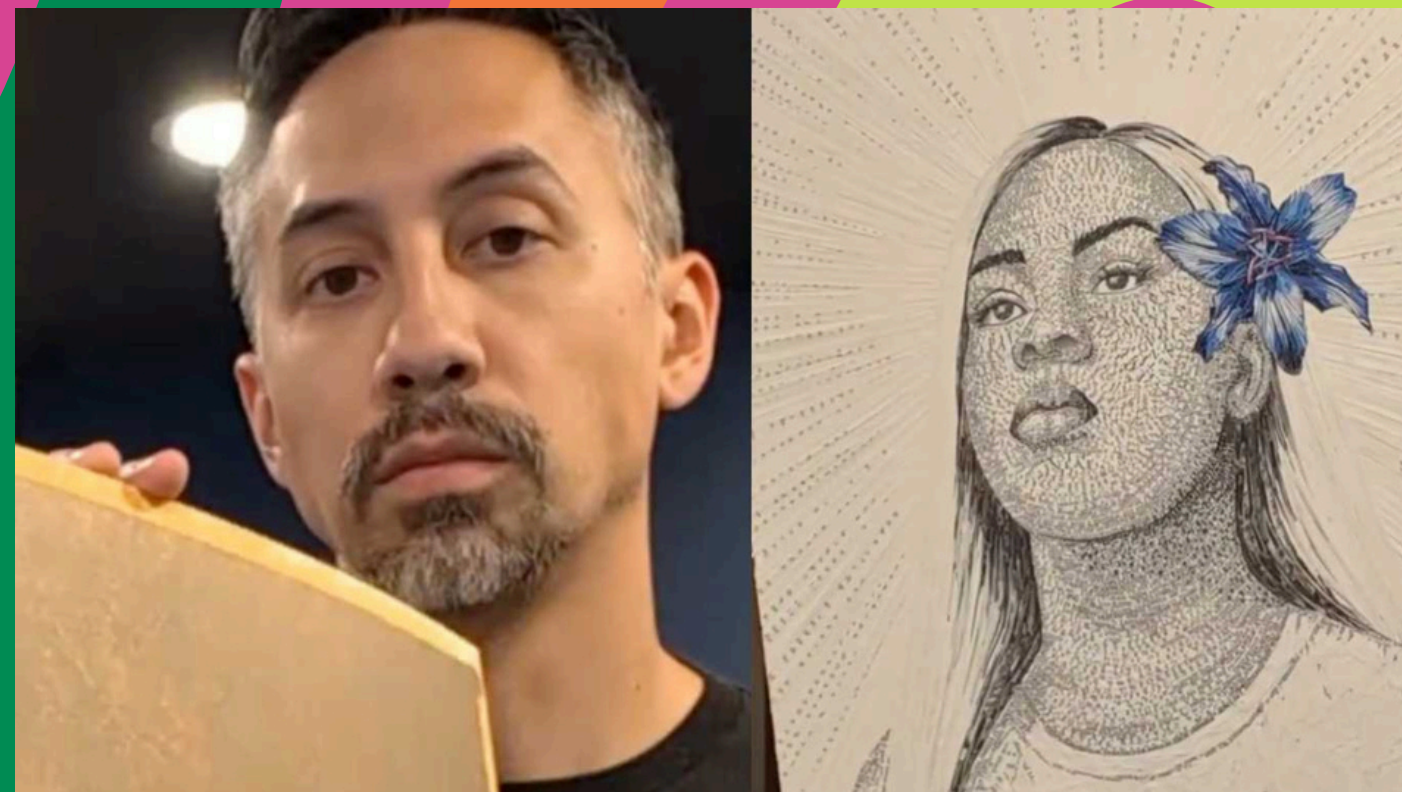
«this perspective reflects and reinforces
the political rationalities of neoliberalism,
in which one of its central axioms is the
construction of an active, autonomous
subject who takes care of themselves and,
at most, participates with others in order
to solve their specific problems»
(Muriel & Crawford, 2018)





Io interagisco con il gioco, e il
gioco sicuramente interagisce
con me: **la tecnologia ha effetto
su di noi più di quanto noi non
abbiamo effetto sulla
tecnologia**

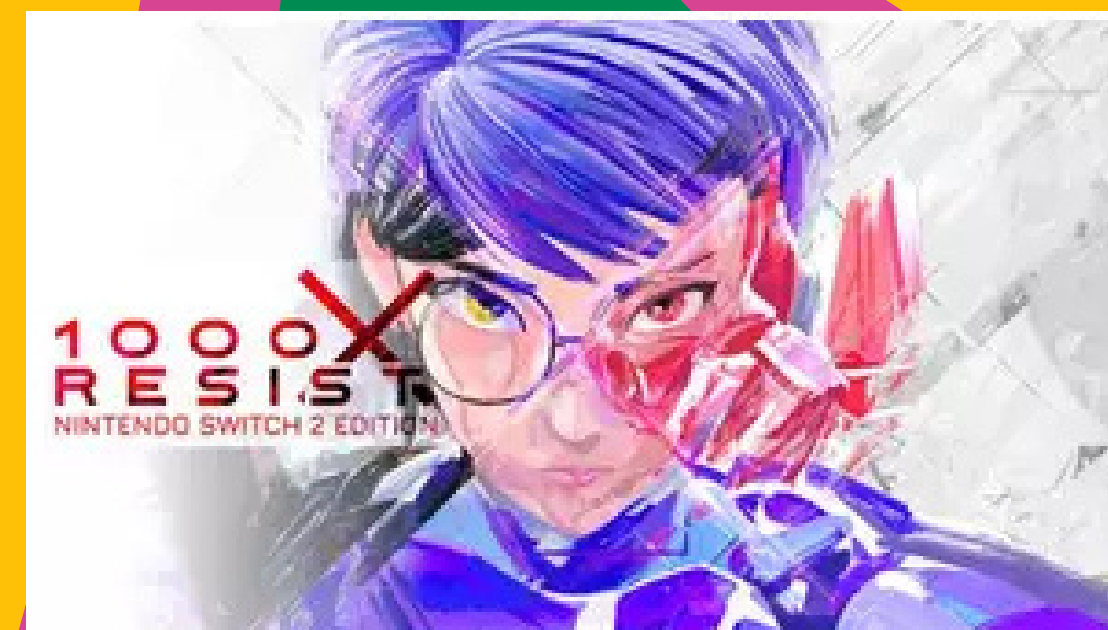




Tai Ericson

**Interattività e
commitment
to meaning**

«We propose that designers take this definition as an argument to redirect their efforts away from “facilitating player freedom” and towards “facilitating meaningful expression”»
(Tanenbaum & Tanenbaum, 2009)



Focalizziamoci allora sull'**altr3**
nella storia: leggerl3 come
soggetto autonomo, liber3 di
compiere le proprie **scelte**, dove la
conflittualità è occasione di
crescita e non di distruzione, con
convivenze imprevedibili e
centrate sulle **relazioni**, non per
forza romantiche o familiste.



PER UN DESIGN DELLA COMPLESSITÀ

Tra boccali, mostri e nonne con le
molotov.

In questa guida vi spiegherò come costruire un "Petardo di capodanno" con un effetto in più.

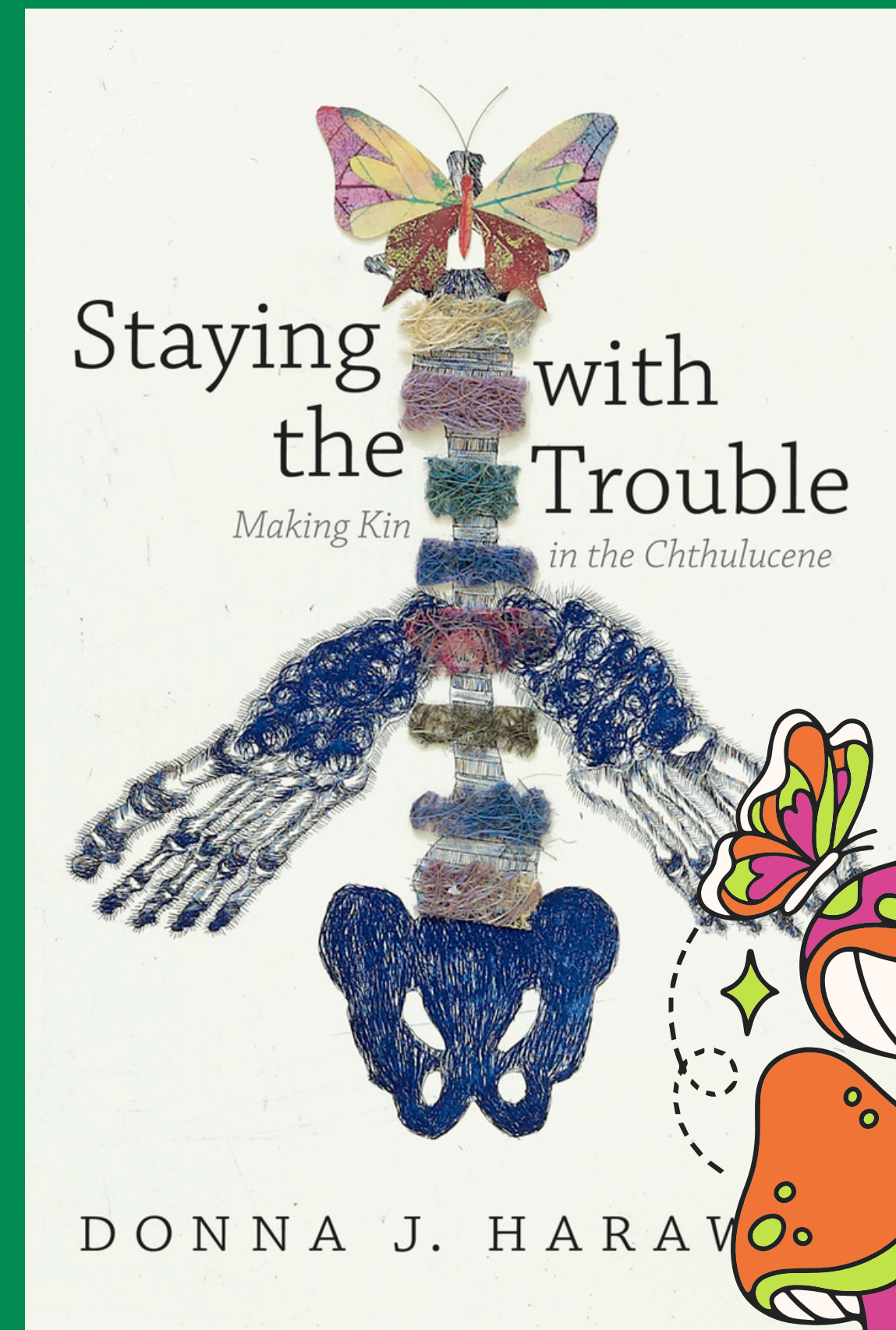
1. Materiale occorrente

- Una lattina in alluminio integra e vuota (Coca, Fanta, ecc)
- Scotch o Nastro carta (Quello usato per pitturare)
- Un po' di petardi. (Mefisto, Magnum)
- Benzina
- Un campo libero e privo di materiale infiammabile
- Una miccia (Opzionale)

2.Costruzione



In **owof** ci sentiamo un po' figlie di Donna Haraway, e abbiamo sposato il suo "restare nel problema, nella complessità". Il suo **Chthulucene** ci invita a costruire famiglie non solo umane, policentriche, trovando nella complessità dell'altre una apertura che generi nuove visioni e nuove soluzioni.



Questo si traduce per noi, tra le varie cose, nel passare dall'idea di personaggio all'idea di **persona**, soprattutto quando si tratta delle PNG, delle Personagge Non Giocanti.



In **Selanìa** mettiamo in contatto persone che fuori dal mondo di gioco condividono sempre meno spazi sociali, per provare a farle comunicare tra loro.



Come il bambino che sta crescendo in una **famiglia disfunzionale** e teme per il futuro degli animali (Riccio) e la ventenne femminista schiacciata tra il bisogno di sopravvivere e la volontà di avere una **vita** che senta sua (Chitarra).





O la parente borghese
“apolitica” e inconsapevolmente
fascista con una identità
costruita attorno alla famiglia
(Mostro) e l’attivista **sindacalista**
trans che si chiede se la rinuncia
agli affetti in favore della lotta
non sia stata un errore (Nonna
Molotov).

L'obiettivo?

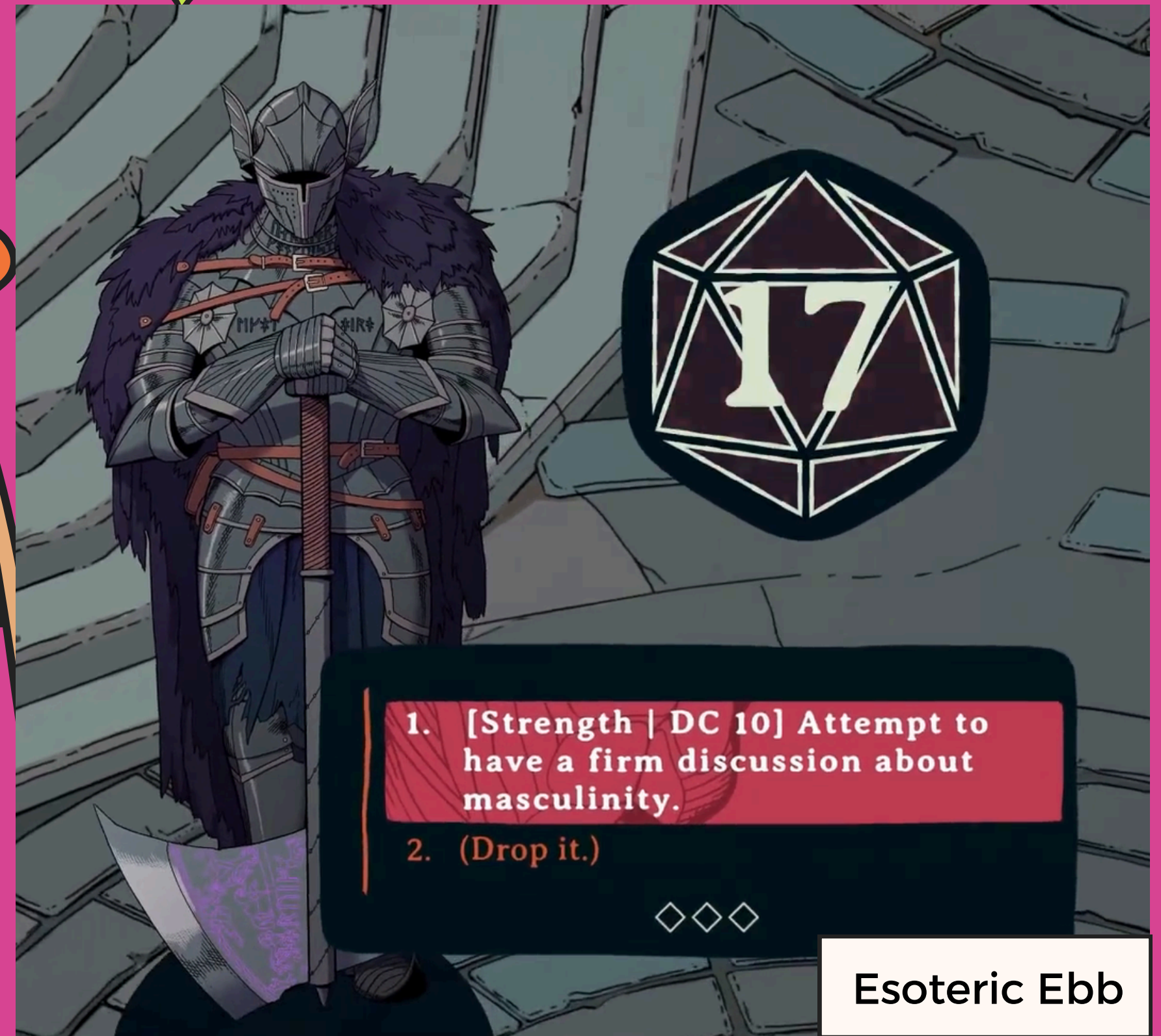


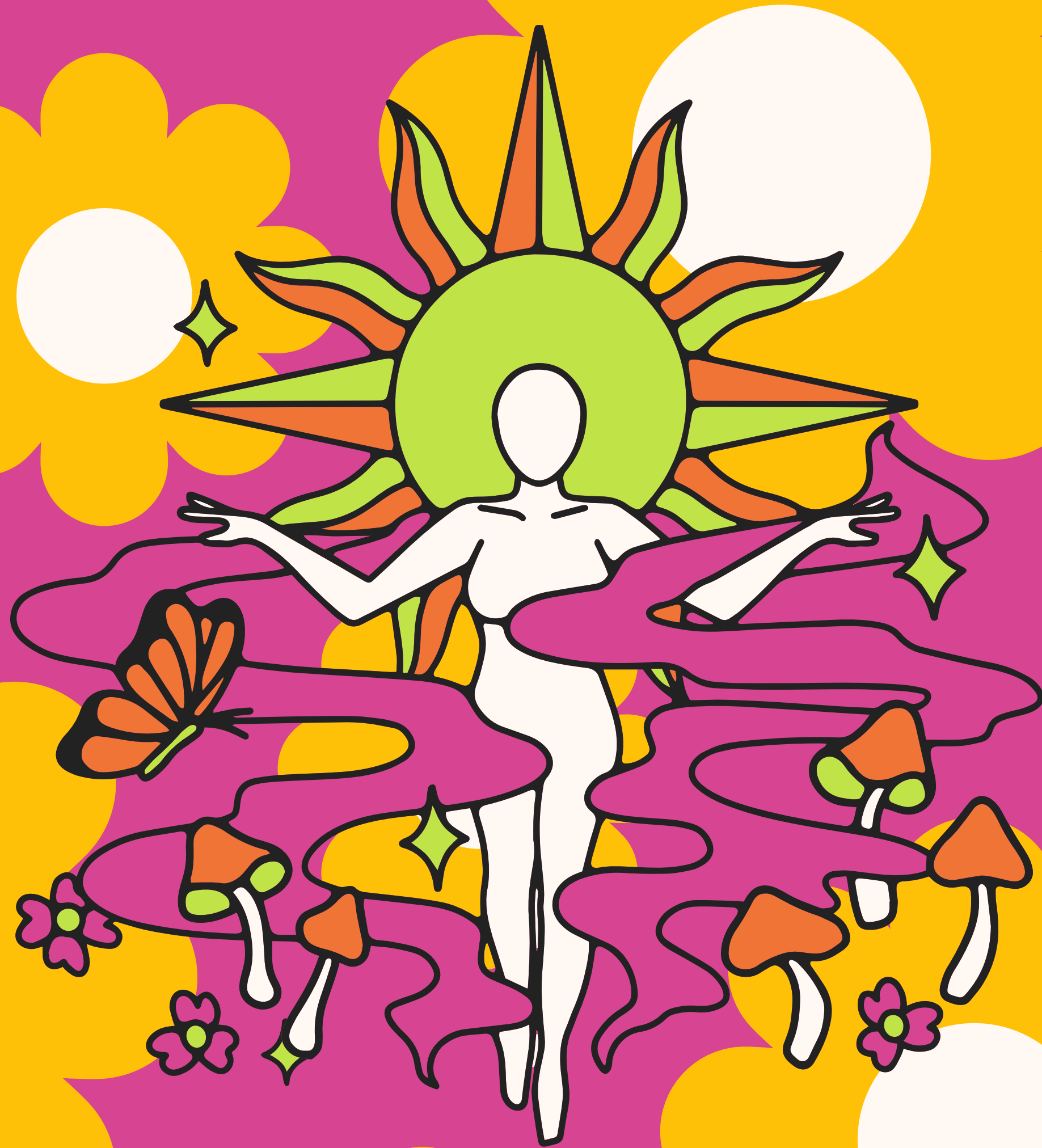
Rompere le bolle





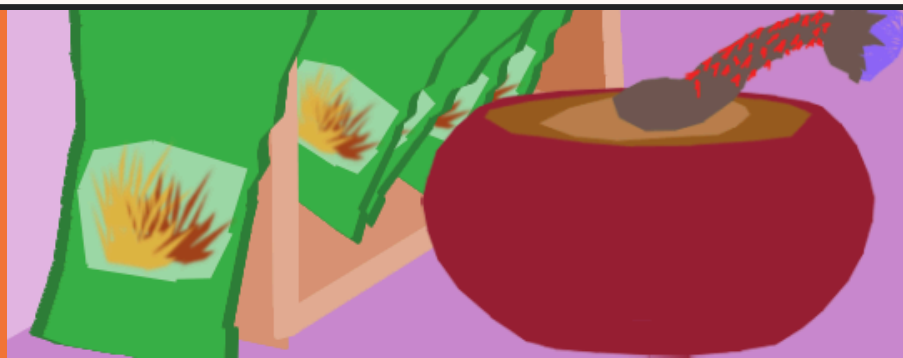
Fare in modo che persone politicamente distanti possano sentirsi riconosciute e accolte nelle proprie **vulnerabilità**, pur senza nascondere gli aspetti critici di certe forme di pensiero (es: visione abilista).





La speranza è che se un gioco
può farti sentire capitə
nell'intimo della tua esperienza,
allora tu possa **aprirti** anche a
persone ed esperienze che ti
sono lontane.

A stylized illustration of a right hand with fingers spread, palm facing forward. The hand is light skin-toned with black outlines. The background consists of large, overlapping shapes in orange, yellow, and purple. In the top right corner, the letters 'un' and 'pe' are visible, likely part of the words 'university' and 'people' from the text above.





Come si traduce tutto questo in
un videogioco?



La scelta generale è stata quella di creare un **game design ad hoc** per ogni persona in gioco. È il design prima ancora della scrittura a raccontarne paure, desideri e prospettive.



Maestra di design:
Virginia Woolf



Ridotto ai minimi termini,
Selania è un gioco dove ogni
scelta esprime una tra cinque
possibili visioni del mondo (es: il
mondo è azione, il mondo è
comunità, il mondo è relazione
etc.).

```
//Gestione del ritmo della storia
//Stato della storia
//Non avviata, avviata, conclusa
VAR firstChar_storyStatus = story_storyNotStarted
//Ordine di conclusione della riscrittura (prima storia conclusa, seconda storia conclusa)
VAR firstChar_storyEndingPosition = ()
//Quantità di storylets letti dalla giocatrice prima di accedere alla riscrittura
VAR firstChar_minStoryletsForRewriting = grimFirstCharNine
//Abbiamo l'info speciale su Mentore? Se le condizioni sono corrette, viene messa su true dalla
VAR firstChar_specialEvent = false
//Conteggio totale delle scelte prese con la PNG
VAR firstChar_totalChoices = 0

//Ritmo della storia
//Variabili per mettere in pausa la conversazione
VAR firstChar_pauseTalking = 0
VAR firstChar_pauseDuration = 1
//Questa variabile verifica se abbiamo appena parlato con unx PNG, in modo tale da presentarci
VAR firstChar_justTalked = false
//Variabile per il tempo di attesa tra una lettera e l'altra
VAR firstChar_mailPause = 0
VAR firstChar_mailPauseDuration = 5

//Stato della PNG
//Gestione nomi
LIST firstChar_possibleStates = Chitarra, (Triangolo), (Orchestra), (FlautoDolce), (Ocarina), (Viol
VAR firstChar_ActualName = Chitarra

//Registro delle scelte prese
VAR firstChar_aether = 0
VAR firstChar_earth = 0
VAR firstChar_air = 0
VAR firstChar_water = 0
VAR firstChar_fire= 0

//Storage del valore precedente
VAR firstChar_last_aether = 0
VAR firstChar_last_earth = 0
VAR firstChar_last_air = 0
VAR firstChar_last_water = 0
VAR firstChar_last_fire= 0

//Utilizzo dei sigilli
VAR firstChar_usedSigil = 0
VAR firstChar_usedSigilsTracking = ()

//Moltiplicatore per la riscrittura
VAR firstChar_glyphVariation = 2
```

I minimi termini

Queste scelte costruiranno man mano i rapporti con le persone in scena.

L'obiettivo?

Aiutarle a leggere il proprio presente in modo diverso, per uscire da una situazione di stallo.

```
//Utilizzo dei sigilli
VAR firstChar_usedSigil = 0
VAR firstChar_usedSigilsTracking = ()

//Moltiplicatore per la riscrittura
VAR firstChar_glyphVariation = 2

//Tracciamento della relazione
//Indicatore della relazione
VAR firstChar_relationshipIndicator = 0
VAR firstChar_lastRelationshipIndicator = 0
//Status = chiamato da cucina e prima della riscrittura per valutare il rapporto creato e il relativo inchiostro
VAR firstChar_relationshipStatus = neutral
//Reaction: qui registriamo la reazione che verrà attivata coi sigilli
VAR firstChar_relationshipReaction = neutral

//Gestione dei doni
//Tracciamento apprezzamento doni/ingredienti. Tutto ciò che è fuori da questa lista = reazione neutrale/disgust
VAR firstChar_favouritesGifts = (NonTiScordarDiTe, BaccaDellaAddolorata, CantoDelleCompagne)
VAR firstChar_goodGifts = (Olobino, LanaNotturna)
//Dono consigliato dalla rana
VAR frog_first_char_text_gift = ""
VAR frog_first_temp_growing_gift = false
VAR frog_first_char_object_gift = ()

//Dono effettuato
VAR firstChar_giftedObject = ()

//Tracciamento cucina
//Autonoma
VAR kitchen_firstCharIsCooking = false
VAR kitchen_firstCharCookingTime = 0
VAR kitchen_firstCharHasCooked = false
//Tempo che ci impiega a fare la sua ricetta
VAR kitchen_firstCharCookingMaxTime = 8
//Nostro invito
//l'abbiamo invitata
VAR kitchen_firstCharCookingTogetherInvite = false
//Quante volte l'abbiamo invitata
VAR kitchen_firstCharCookingTogetherNumberInvite = 0
//Da quanto ci sta aspettando
VAR kitchen_firstCharCookingTogetherWaiting = 0
//Quanta pazienza ha ad aspettarci
VAR kitchen_firstCharCookingMAXTogetherWaiting = 8
//Ricetta creata
VAR kitchen_firstCharRecipe = ""
//Suggerimento rana
VAR frog_first_char_text_ingredient = ""
VAR frog_first_temp_growing_ingredient = false

//Valore ingredienti
VAR kitchen_firstCharRecipeNoun = ""
VAR kitchen_firstCharRecipeAdjective = ""
VAR kitchen_firstCharRecipeComplement = ""
VAR kitchen_firstCharExtraIngredient = ()
```

(e questo per una sola persona)

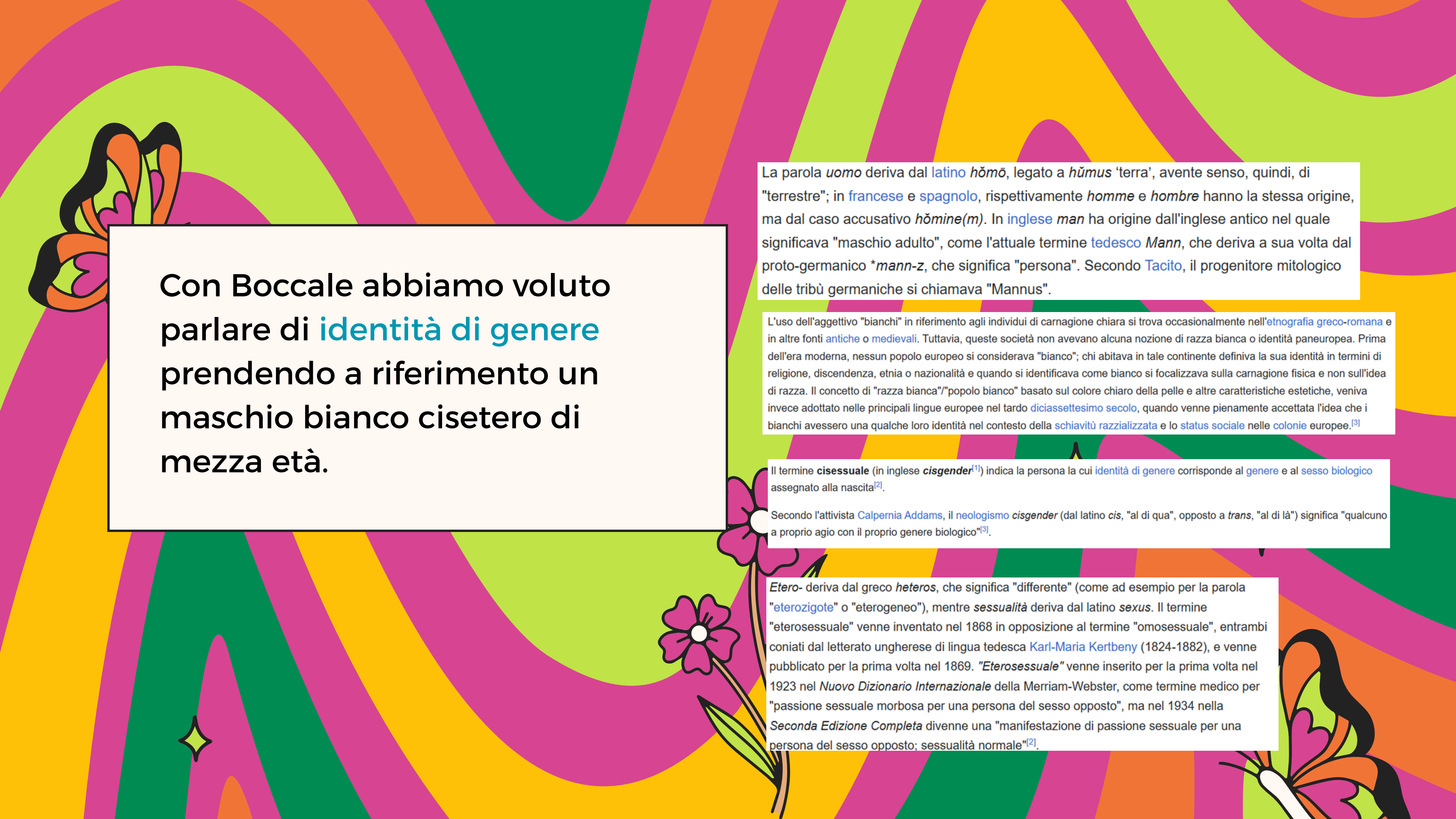
Chitarra



Nel suo design più semplice, questo si traduce in una persona con una **visione del mondo** già chiara (es: apprezza la visione agente, rifiuta ciò che non è razionale) che reagirà di conseguenza alle scelte della giocatrice.



Ma altre persone richiedono maggiore **complessità**.
Un caso interessante è quello di Boccale (da qui in avanti: spoiler a manetta).



Con Boccale abbiamo voluto parlare di **identità di genere** prendendo a riferimento un maschio bianco cisetero di mezza età.

La parola *uomo* deriva dal **latino** *hōmō*, legato a *hūmus* 'terra', avente senso, quindi, di "terrestre"; in **francese** e **spagnolo**, rispettivamente *homme* e *hombre* hanno la stessa origine, ma dal caso accusativo *hōmine(m)*. In **inglese** *man* ha origine dall'inglese antico nel quale significava "maschio adulto", come l'attuale termine **tedesco** *Mann*, che deriva a sua volta dal proto-germanico **mann-z*, che significa "persona". Secondo **Tacito**, il progenitore mitologico delle tribù germaniche si chiamava "Mannus".

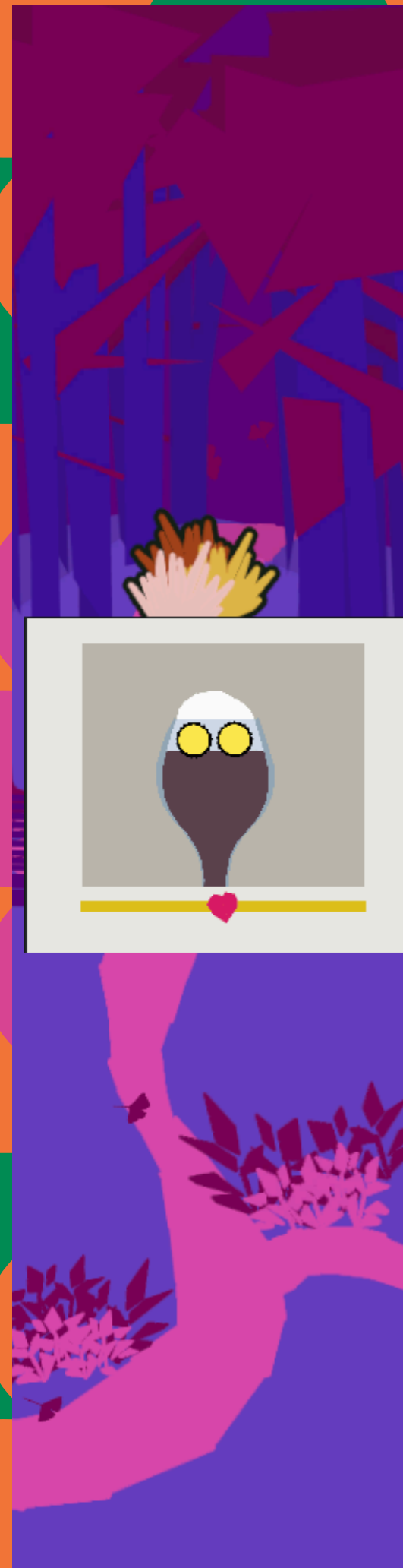
L'uso dell'aggettivo "bianchi" in riferimento agli individui di carnagione chiara si trova occasionalmente nell'**etnografia greco-romana** e in altre fonti **antiche** o **medievali**. Tuttavia, queste società non avevano alcuna nozione di razza bianca o identità paneuropea. Prima dell'era moderna, nessun popolo europeo si considerava "bianco"; chi abitava in tale continente definiva la sua identità in termini di religione, discendenza, etnia o nazionalità e quando si identificava come bianco si focalizzava sulla carnagione fisica e non sull'idea di razza. Il concetto di "razza bianca"/"popolo bianco" basato sul colore chiaro della pelle e altre caratteristiche estetiche, veniva invece adottato nelle principali lingue europee nel tardo **diciassettesimo secolo**, quando venne pienamente accettata l'idea che i bianchi avessero una qualche loro identità nel contesto della **schiavitù razzializzata** e lo **status sociale** nelle **colonie** europee.^[3]

Il termine **cisessuale** (in inglese **cisgender**^[1]) indica la persona la cui **identità di genere** corrisponde al **genere** e al **sexo biologico** assegnato alla nascita^[2].

Secondo l'attivista **Calpernia Addams**, il **neologismo** *cisgender* (dal latino *cis*, "al di qua", opposto a *trans*, "al di là") significa "qualcuno a proprio agio con il proprio genere biologico"^[3].

Etero- deriva dal greco *heteros*, che significa "differente" (come ad esempio per la parola "**eterozigote**" o "eterogeneo"), mentre **sessualità** deriva dal latino *sexus*. Il termine "eterosessuale" venne inventato nel 1868 in opposizione al termine "omosessuale", entrambi conati dal letterato ungherese di lingua tedesca **Karl-Maria Kertbeny** (1824-1882), e venne pubblicato per la prima volta nel 1869. "**Eterosessuale**" venne inserito per la prima volta nel 1923 nel *Nuovo Dizionario Internazionale* della Merriam-Webster, come termine medico per "passione sessuale morbosa per una persona del sesso opposto", ma nel 1934 nella *Seconda Edizione Completa* divenne una "manifestazione di passione sessuale per una persona del sesso opposto; sessualità normale"^[2].

Boccale viene dalla periferia urbana, dove ha sempre vissuto. Viene da una duratura relazione romantica, ed è stato lasciato a ridosso del matrimonio. Dalla fine della relazione, il centro del **suo mondo** sono il lavoro e gli amici del calcetto.



Boccale

Immagina: arrivo qui e la prima cosa che penso qual è?

No, questo non è proprio il frigo.

Volevo prendermi una Kilkenny, giusto per rilassarmi.

E invece eccomi qui.

Gesù licantropo, che colpo che mi sono preso!

Però per lo meno non si sente il miagolio del gatto dello Stracciamaroni.

che penso qual è?

No, questo non è proprio il frigo.

Volevo prendermi una Kilkenny, giusto per rilassarmi.

E invece eccomi qui.

Gesù licantropo, che colpo che mi sono preso!

Però per lo meno non si sente il miagolio del gatto dello Stracciamaroni.

O il puzzo dello Stracciamaroni.

Prima ti hanno chiamato Jacopo, e ho sentito che sei una persona non binaria.

Te lo dico già ora: supporto tantissimo tutto e tutti.

Ma mi confondo coi nomi, figurati coi pronomi.

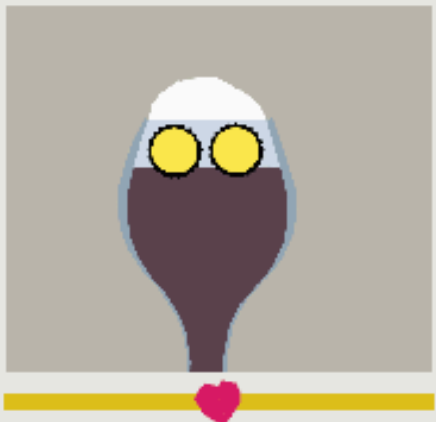
Però ci provo, guarda: **amicə**.

È come cercare di dire una α e venire bloccati da un colpo di tosse.

Io sono Boccale.

Nel mondo di Boccale gli uomini si comportano in un modo, le donne in un altro (e ha delle opinioni anche sulle persone enby).

Per lui i ruoli di genere sono un dato di fatto, qualcosa che nemmeno sa vedere, perché non sa che esistono **alternative**.



Boccale compare quando chi gioca avrà già interagito con altre persone, esprimendo anche la sua identità di genere. Ed è attraverso questo evento del **passato** che Boccale deciderà che valore dare a ogni scelta della persona giocante (es: i maschi sono razionali, le femmine emotive). Questo influenza anche la difficoltà del gioco.

Men aren't needed anymore, and they're struggling to adapt to being wanted

OLIVIA B. Reconceptualizing
JAN 19, 2020 UK-based
John Rat
Department

Men's Friendships:
Performances of Masculinity

TODD MIGLIACCIO
California State University, Sacramento
TODD, 2010-2020, UK

The Limited
Construction of an
Egalitarian Masculinity:
College-Educated Men's
Dating and Relationship
Narratives

Jordan Keough¹ · Ceilidh McConnell¹ · Deineria F.
Galdas
Folk, 2010-2020, UK

Ellen Lamont¹

Discursive representation
of masculinity and femininity
in Tinder and Grindr:
Hegemonic
femin
fem

Antonio Garcia-G
Universidad de

Studiare gli uomini
etero: fatto.



ANGER

my buddies were doing our usual prank stuff— you know, pushing jog
that sort of thing."

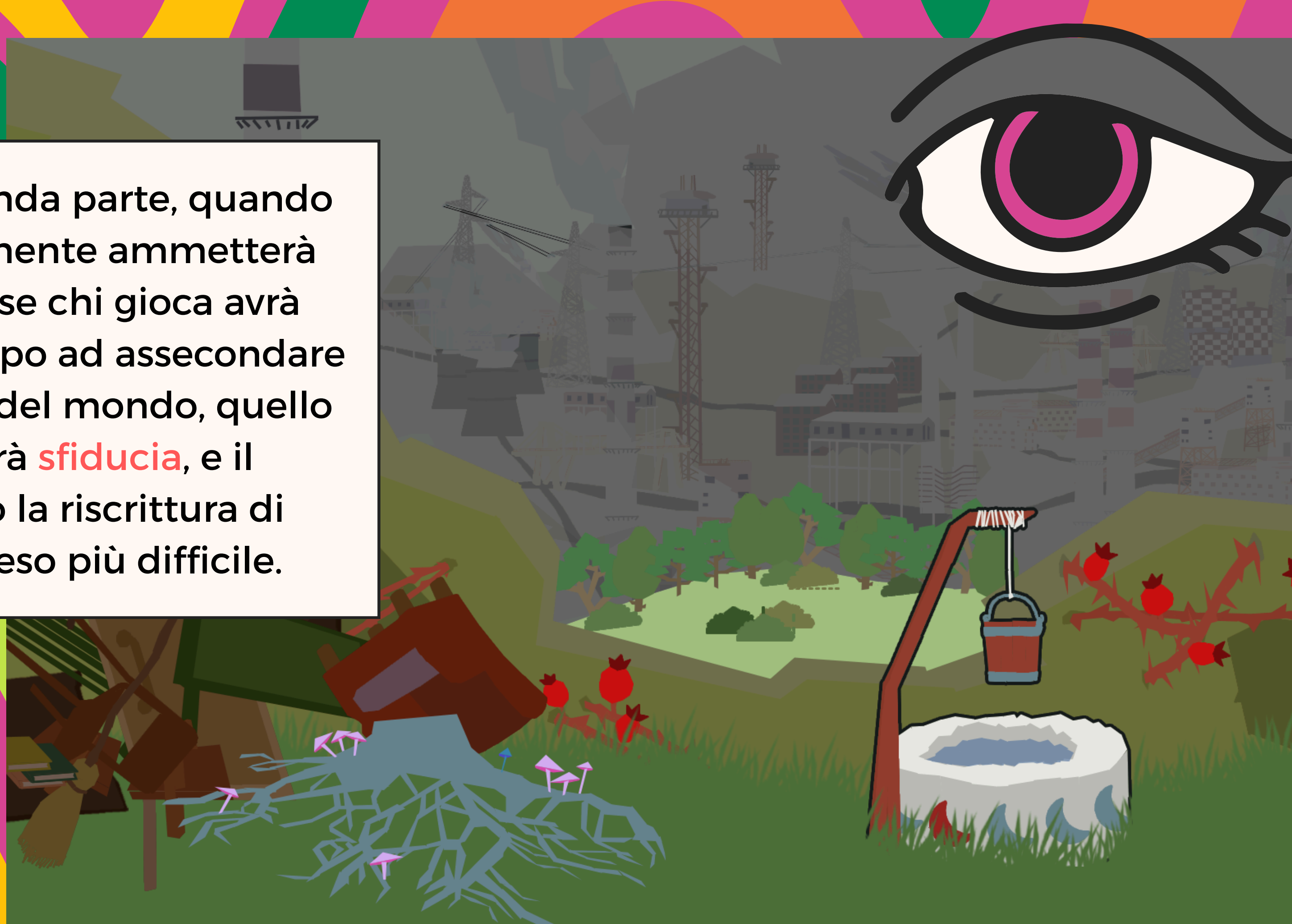


Sta a chi gioca decidere se
assecondare la visione del
mondo di Boccale, che reagirà
male per la prima parte del
gioco a ogni messa in
discussione del suo mondo. Con
l'indicatore dello stato di
relazione che rafforza le scelte
compiacenti.

Ma.

Scarlet Hollow e
maschi tossici

Ma nella seconda parte, quando Boccale finalmente ammetterà di stare male, se chi gioca avrà passato il tempo ad assecondare la sua visione del mondo, quello che otterrà sarà **sfiducia**, e il percorso verso la riscrittura di Boccale sarà reso più difficile.



Con Mostro invece abbiamo un
design quasi opposto.



Mostro è una donna di sessant'anni, borghese, che vive in un paese di campagna col marito imprenditore (e fascista), e ha appena ricevuto una **diagnosi** di AuDHD.

Lei ha letto questa diagnosi come una condanna, come il segno di essere “pazza, malata”, ed arriva nel mondo di gioco perché bloccata in questa lettura di sé.

*Being a woman is 100% significant to my experiences of ADHD and autism:
Exploring the gendered implications of an adulthood AuDHD diagnosis*

REVIEW
Integrative literature review – the implications
of ADHD across women's lifespan
Kati Krebs^{1,2*} and Roslyn Donnellan-Fernandez^{3,4}

'I was exhausted trying to figure it out':
The experiences of females receiving
an autism diagnosis in middle to
late adulthood

Alexandra Leedham^{1,2}, Andrew R Thompson³
and Megan Freeth¹

**Menopause, Hormones & ADHD: What We Know, What
Research is Needed**

Menopause and ADHD – both associated with irregular
dysregulation – share a unique and complicated
spades, but scientific research is paltry at best
hormonal fluctuations, and menopause in
clinical approaches for women with ADHD

Cognitive functioning and emotional
neurological evidence tells us this in
to know about estrogen,
that may help inform

**Rejection Sensitivity Dysphoria in
Autistic Adults: A Scoping Review**

Alvin van Asselt¹, Desiree Reekers¹ and Yvette Rokx²

Il bacio di Sally. Erotismo, lesbismo
femminismo in Mrs Dalloway di Virginia Woolf

I Want You To Know About... **Autistic Shutdown**

Autistic shutdown is like an internalized meltdown. While the person is experiencing a lot of emotions, they can't express them outwardly.

It may look like this:

zoning out



exhaustion / falling asleep



hiding / defensive position

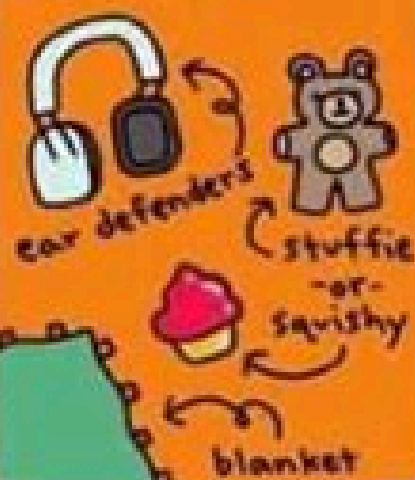


How can allistic (non-autistic) folks help?

Safety first! Help them to a quiet space w/ minimal stimuli.



Be sensory sensible! Have a kit tailored to their needs.



Eliminate all expectations / demands. They are currently overloaded.



Reduce interaction, giving them space + time.



REMEMBER:

Autistic shut-down is NOT

☒ stubbornness ☒ laziness ☒ disrespect

Autistic shut-down IS

☒ involuntary ☒ painful ☒ exhausting

Please, be patient & compassionate ❤️

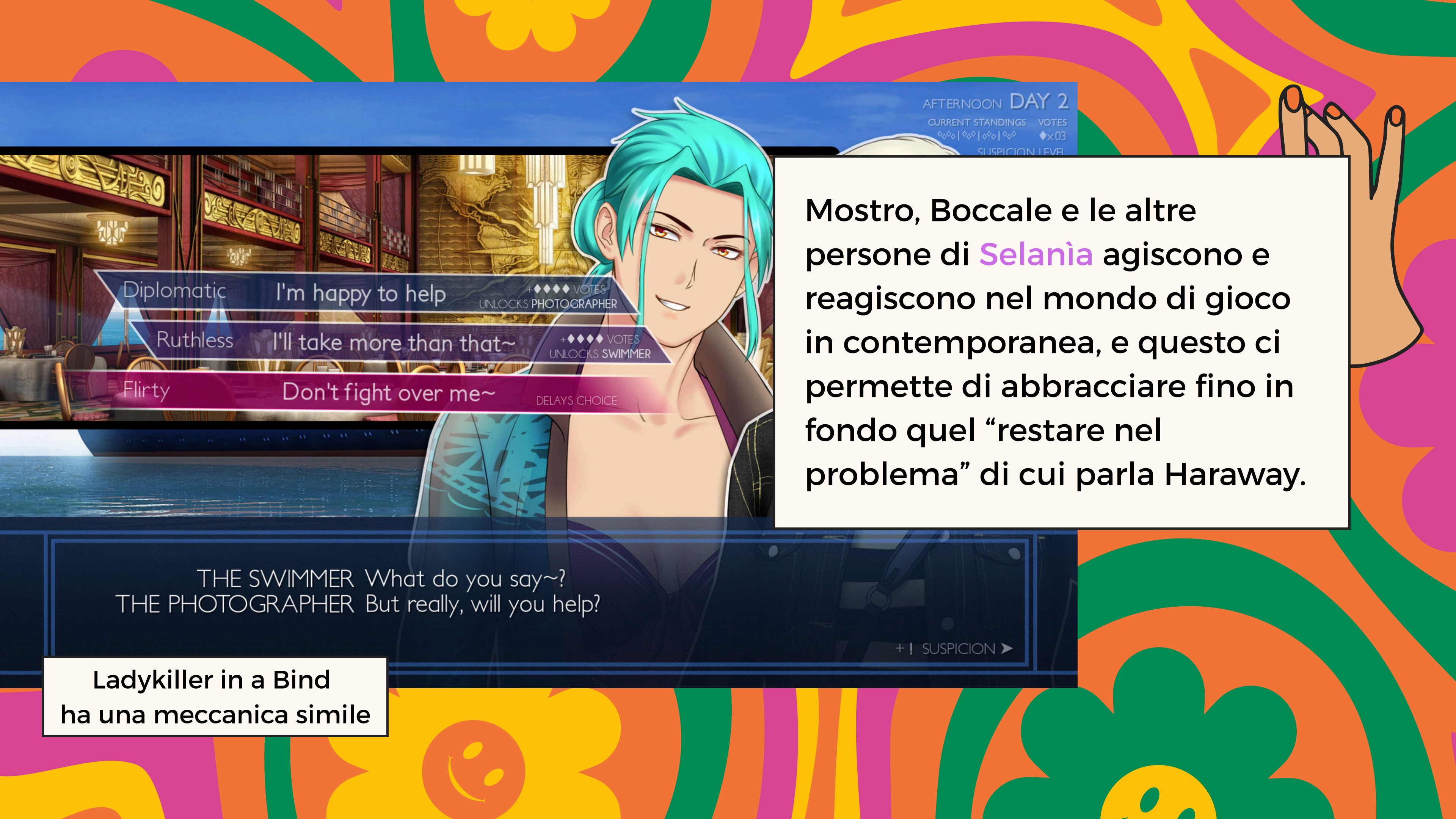
info by Kate, Girls Autistic Journey

illustrated by @introvertdoodles

Mostro si presenterà a noi prima con un **meltdown autistico** (in sintesi: una perdita di controllo a seguito di una sovraesposizione sensoriale, sociale, emotiva) e di seguito uno **shutdown autistico** (in sintesi: un ritiro in sé stessi, una disattivazione delle attività motorie, comunicative, emotive per poter recuperare energie dopo un momento di crisi).

Mostro avrà bisogno di spazio.
Durante lo shutdown, chi gioca
verrà premiata se sceglierà di
non interagire con lei.
E quando Mostro sarà disposta a
parlare, dimostrarle che ogni
prospettiva sul mondo è
esplorabile, che è libera di
esprimere sé stessa, è il modo
migliore per costruirci una sana
relazione.





AFTERNOON DAY 2
CURRENT STANDINGS VOTES
SUSPICION LEVEL

- Diplomatic I'm happy to help + VOTES UNLOCKS PHOTOGRAPHER
- Ruthless I'll take more than that~ + VOTES UNLOCKS SWIMMER
- Flirty Don't fight over me~ DELAYS CHOICE

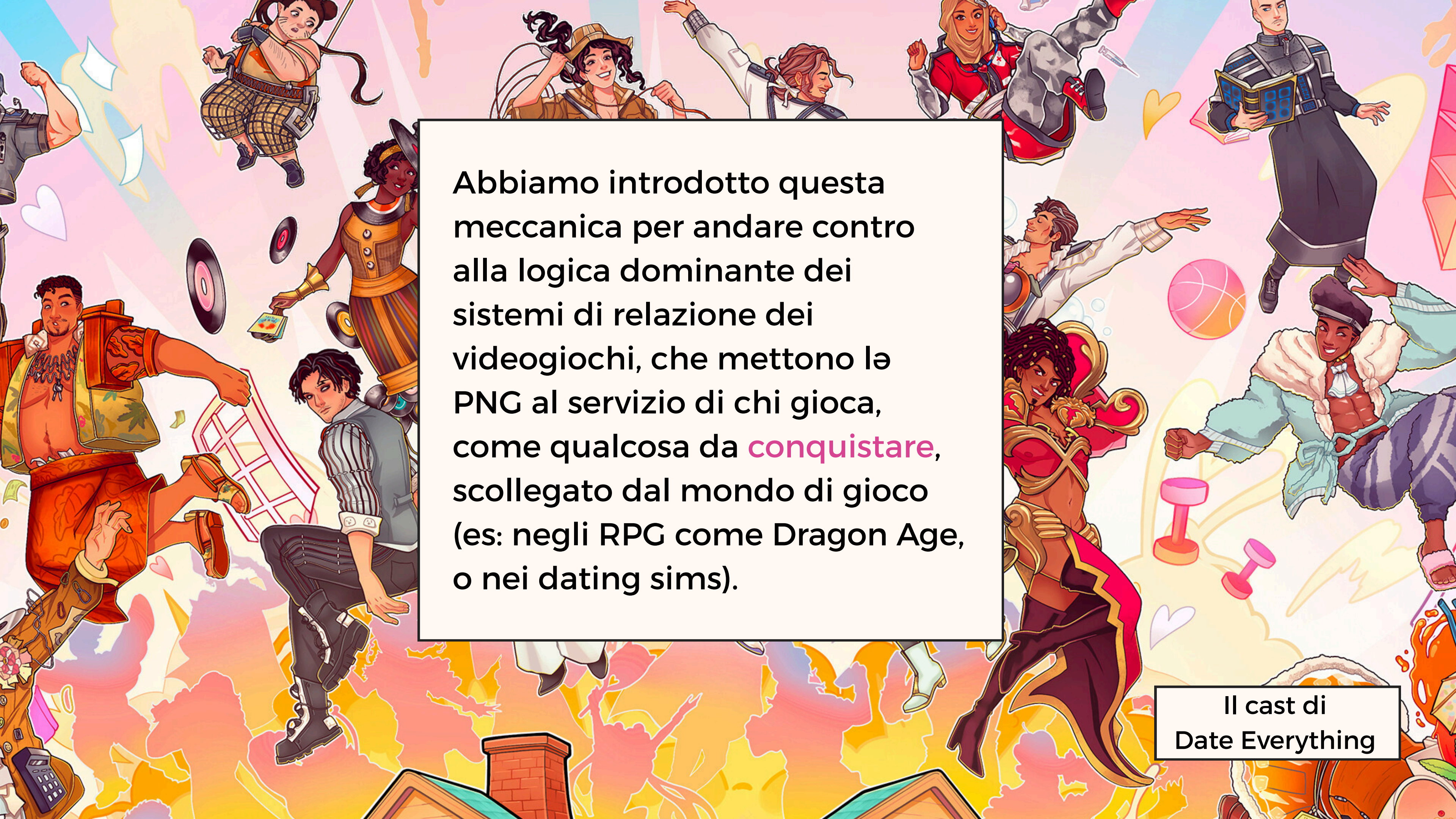
Mostro, Boccale e le altre persone di **Selania** agiscono e reagiscono nel mondo di gioco in contemporanea, e questo ci permette di abbracciare fino in fondo quel “restare nel problema” di cui parla Haraway.

THE SWIMMER What do you say~?
THE PHOTOGRAPHER But really, will you help?
+ ! SUSPICION

Ladykiller in a Bind
ha una meccanica simile

Che chi gioca decida di esprimere la sua visione del mondo o di fare un lavoro di massimizzazione dei numeri in gioco, comunque le sue scelte verranno tenute in considerazione da tutte le persone in scena, con le relative **conseguenze** sulle relazioni costruite.





Abbiamo introdotto questa meccanica per andare contro alla logica dominante dei sistemi di relazione dei videogiochi, che mettono la PNG al servizio di chi gioca, come qualcosa da conquistare, scollegato dal mondo di gioco (es: negli RPG come Dragon Age, o nei dating sims).

Il cast di
Date Everything

In Selanìa la relazione è il gioco,
e si costruisce (per quanto
possibile) in modo orizzontale.
L'obiettivo è quello di creare una
comunità dentro e fuori dal
mondo di gioco.



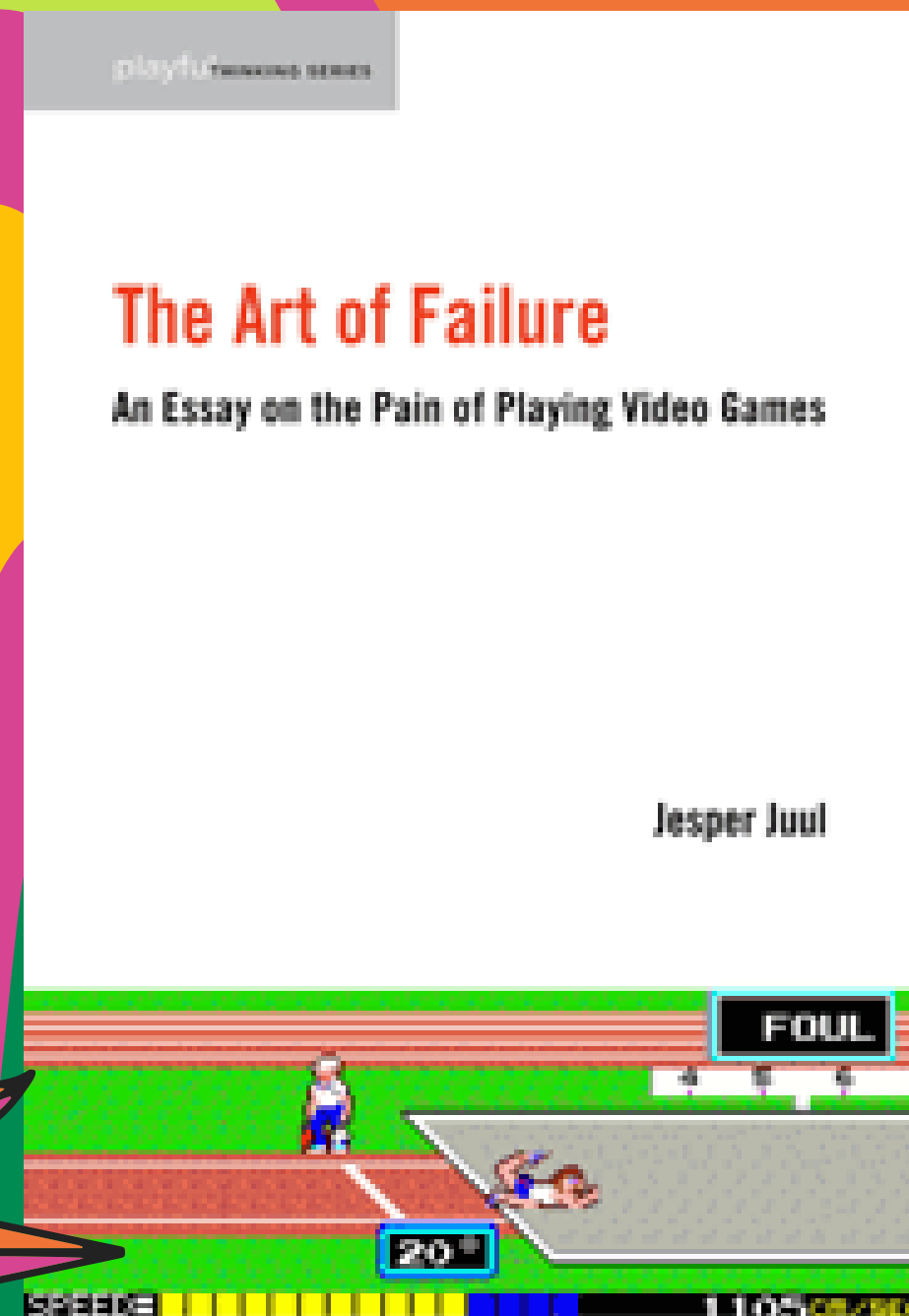
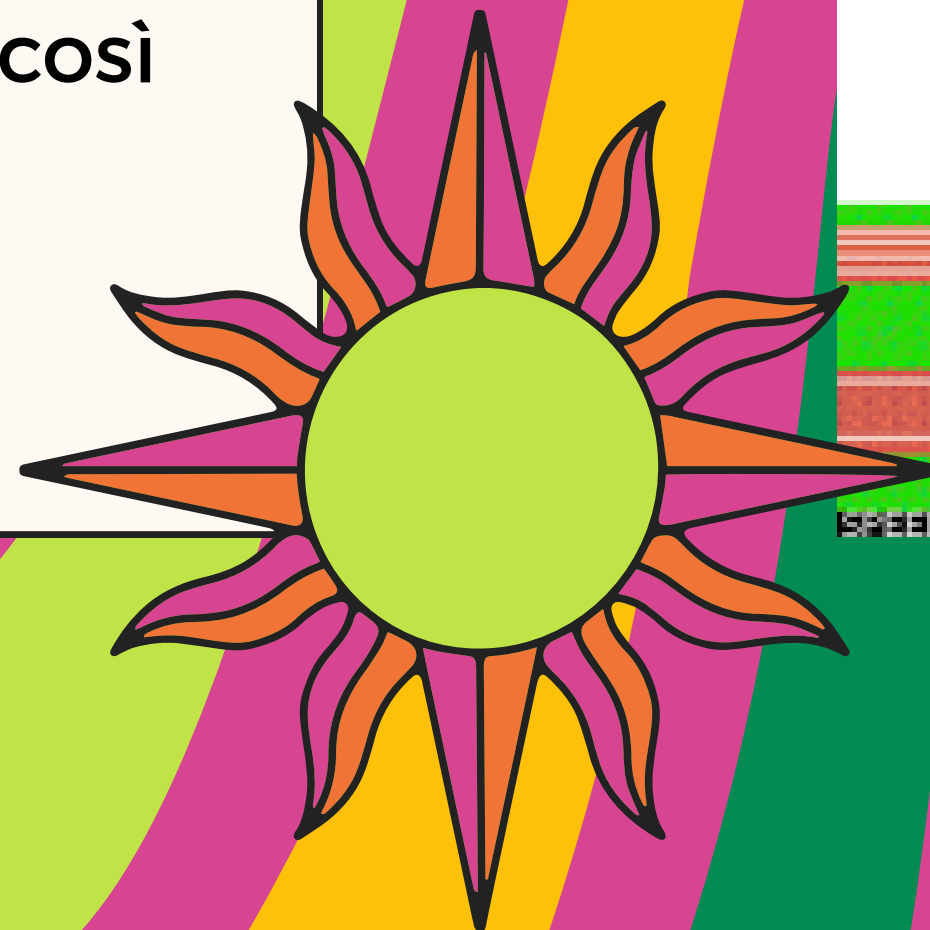


Una **comunità** è un'entità organica fatta di scambi e conoscenze e analisi reciproche, di affiliazioni e tensioni e distanze, incomprensioni e riconciliazioni.
Esiste se si resta nel problema.

Qui ci siamo fatte aiutare anche dalla **scrittura**: tematiche complesse attraversano tutto il gioco (misoginia, transfobia, abilismo, questioni di classe, abusi in famiglia, dipendenza da alcool...), e persone diverse portano prospettive diverse sul tema, arrivando anche allo scontro (es: Chitarra e Boccale che litigano sulla differenza di età in una relazione).



Nell'ottica di “manifestare” un mondo in cui le bolle vengano rotte, in cui persone molto diverse possano parlare tra di loro, abbiamo ripreso l'idea già presente in **non-binary** e abbiamo rimosso la possibilità di fallire nel gioco, andando così a rompere un'altra chiave di lettura del videogioco (perdonaci Jesper Juul).





Ogni riscrittura produrrà uno tra cinque esiti diversi e, salvo specifiche eccezioni per Boccale (per via del tema trattato), le nuove letture delle personagge e i **futuri** che vanno ad affrontare saranno diversi, ma sempre con elementi di positività e negatività.

In conclusione



Siamo partite due anni fa
chiedendoci cosa significasse
queerizzare le meccaniche di un
videogioco.



Marco Spelgatti Mattia Belletti

Not so straight

Breve corso di hacking queer
per videogiochi

H 19:00
CASCINA TORCHIERA

21
settembre



Da lì abbiamo iniziato a creare un gioco che applicasse quelle riflessioni, per scoprirne gioie e difficoltà, e avere anche una riconferma: **ogni design è politico.**

E per questo, se vogliamo un futuro diverso dal presente che ci prospetta, fatto di appiattimento e di un'unica verità, abbiamo bisogno di design che **restino nel problema**, nella complessità.



**Fireside Feelings
e il trovarsi tra sconosciute**



Siamo tutti NPC!

E nella comunità.