



**REAZIONI
STRATEGICHE**

GENERE
E LINGUAGGIO
D'ODIO

REAZIONI STRATEGICHE: GENERE E LINGUAGGIO D'ODIO

Reazioni strategiche: genere e linguaggio d'odio è un gioco di carte pensato per ragazzi e ragazze adolescenti dai 12 ai 18 anni; è una proposta pedagogica che intende stimolare un percorso di riconoscimento e reazione al linguaggio d'odio basato sul genere.

Il lavoro con gli e le adolescenti ci mostra ogni giorno come **il fenomeno dei discorsi d'odio sia in costante aumento anche nella fascia d'età dei giovanissimi**, e che spesso in questa età trova ampia circolazione nelle piattaforme online. **I social media giocano un ruolo significativo rispetto alla perpetuazione degli stereotipi di genere**, la creazione di modelli di mascolinità e femminilità, la rappresentazione di corpi e modelli "ideali", la definizione di ruoli legati al genere. Questi aspetti sono particolarmente importanti nella fascia di età degli adolescenti e pre-adolescenti, dove prevale il processo di costruzione della propria immagine sociale e identità di genere. Durante la sperimentazione delle attività in classe, è emerso ad esempio come il discorso d'odio nei confronti delle ragazze coincida spesso con una rappresentazione umiliante del proprio corpo (*body shaming*, ad esempio: "orrenda, grassona, cessa, balena") oppure con insulti legati alla sfera sessuale (comuni sono i casi di *slut-shaming* o *revenge porn*), che sono specchio di una forte disparità di potere tra uomini e donne, rinforzata anche dall'immagine stereotipata del ragazzo/uomo forte che mostra i muscoli e non ha debolezze; così come frequenti sono i commenti negativi legati all'aspetto o all'orientamento sessuale che colpiscono le persone LGBTQ, e via dicendo.

Che cos'è la violenza di genere

La violenza di genere comprende ogni tipo di discriminazione o di comportamento dannoso perpetrato contro una persona in base al sesso, al genere o all'orientamento sessuale (reale o percepito).

Generalmente è rivolta contro le donne - che siano esse compagne, figlie, sorelle, madri, conoscenti etc. - da parte degli uomini, ed è strettamente legata ai "ruoli" che la società attribuisce agli uomini e alle donne, definendone diritti, doveri e spazi di libertà, al di là delle singole peculiarità. Può essere agita in tutte quelle situazioni in cui la persona non aderisce al "ruolo di genere" socialmente approvato e riconosciuto.

Adolescenti ed *Hate Speech*

Come abbiamo visto sopra, **la violenza di genere** è un fenomeno che colpisce anche la popolazione più giovane, esposta come gli adulti a informazioni, educazioni e narrazioni stereotipate. Queste per lo più attribuiscono letture e significati agli eventi, ai comportamenti e alle relazioni, **confermando e sostenendo gli stereotipi e i ruoli di genere**, rischiando di andare a rinforzare **una cultura dell'odio verso ciò che si discosta o è "altro" dal ruolo di genere "predefinito"**, piuttosto che il rispetto delle differenze. L'uso delle tecnologie da parte dei giovani ha ampliato enormemente il campo per tutte quelle forme di violenze psicologiche agite online e offline, attraverso l'uso del linguaggio d'odio che incita alla violenza e alla discriminazione. In particolare, con l'espressione *hate speech*, si intende un particolare tipo di comunicazione, che può verificarsi in presenza o online, che si serve di parole, espressioni o elementi non verbali aventi come fine ultimo quello di esprimere e diffondere odio ed intolleranza, nonché di incitare al pregiudizio e alla paura verso un soggetto o un gruppo di persone. **Spesso i ragazzi e le ragazze si trovano ad utilizzare un linguaggio sessista, anche detto *hate speech* di genere, considerandolo "appropriato in quanto culturalmente condiviso"** senza la consapevolezza né del perché lo fanno, né tantomeno delle conseguenze sull'altro/a.

Sulla base di queste riflessioni, **coinvolgere gli/le adolescenti in attività laboratoriali** a loro misura, che li aiutino a riflettere su questi temi anche attraverso il gioco, ci sembra una strada da percorrere in un'ottica di **prevenzione primaria alla violenza di genere e di promozione del rispetto delle differenze**.

REAZIONI STRATEGICHE: GENERE E LINGUAGGIO D'ODIO

Il gioco

Reazioni strategiche: genere e linguaggio d'odio si pone l'obiettivo di aiutare i ragazzi e le ragazze, attraverso un gioco di carte, ad **individuare le varie forme di hate speech di genere e a riflettere su come gli stereotipi e i pregiudizi di genere** giochino un ruolo fondamentale nella costruzione della realtà e del linguaggio che la esprime.

Il gioco intende inoltre stimolare nei ragazzi/e l'attivazione di **strategie per reagire al linguaggio d'odio** in modo efficace, **lavorando sulla consapevolezza di sé, degli altri e delle proprie emozioni**.

Offrendo l'opportunità di mettersi nei panni di chi subisce il linguaggio d'odio, **facilita il processo di empatia e supporto tra pari** che può essere fondamentale per uscire da una situazione di prevaricazione. Le emozioni previste nel gioco sono sicuramente parziali rispetto al mondo emotivo degli/le adolescenti: l'intento dell'attività non è quello di essere esaurienti ma di sollecitare la riflessione e l'attivazione di un processo empatico rispetto a chi subisce una forma di violenza.

Giocare queste tematiche aiuta a sperimentare in maniera protetta le difficoltà che i/le giovani incontrano nella realtà, facilitando uno spazio di dialogo e scambio che intende scardinare percezioni consolidate e la violenza, spesso non riconosciuta, che vi può essere associata.

La scelta di **lavorare con uno strumento analogico** risponde alla consapevolezza che le dinamiche di odio che si propagano anche online trovano radici e nutrimento nelle dinamiche sociali e relazionali che nascono fuori dalla rete, e a quel livello intendiamo agire per aiutare ragazzi e ragazze a capire e a capirsi meglio. È nella relazione significativa con educatori, insegnanti, genitori e adulti in generale, nei contesti di vita, che questo tema può trovare spazio e tempo di elaborazione.

Il gioco è stato ideato all'interno del progetto **Play for your rights! Innovative media education strategies against sexism and discrimination**, sostenuto dal Programma Erasmus dell'Unione Europea, e promosso da sei diversi partner in quattro paesi europei: **COSPE**, **Casa delle donne per non subire violenza**, **Centro Zaffiria** in Italia, **Mediterranean Institute of Gender Studies** a Cipro, **Women's Issues Information Center** in Lituania, **Medien+Bildung.com** in Germania.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

REAZIONI STRATEGICHE: GENERE E LINGUAGGIO D'ODIO

REGOLE DEL GIOCO

Nel gioco sono presenti diversi personaggi, che raffigurano adolescenti con profili e caratteristiche differenti. I personaggi ricevono commenti negativi o insulti sulla base di stereotipi e pregiudizi di genere, a partire ad esempio dal proprio aspetto fisico, dall'orientamento sessuale reale o presunto, da un certo tipo di comportamento. I commenti e gli insulti proposti propongono un forte contenuto stereotipato e sessista.

I giocatori e le giocatrici sono chiamati a comprendere la situazione e a riflettere sugli stereotipi che vi sono associati, entrare in empatia con la vittima del discorso d'odio, esplorarne le emozioni, ed aiutare i personaggi ad affrontare la situazione e reagire con il linguaggio alla violenza verbale.

CONTENUTO DEL GIOCO

- 10 Carte Personaggio
- 11 Carte Situazione
- 13 Carte Strategia
- 13 Carte Emozioni

PREPARAZIONE

La classe/gruppo **si divide in squadre** (da un minimo di 3 a un massimo di 6, ogni squadra può avere da 2 a 5 partecipanti a scelta)

A turno una squadra agisce il ruolo di **“Personaggio”**, a cui vengono consegnate le Carte Personaggio e le Carte emozioni.

Un'altra squadra svolge il ruolo di **“Narratore”**, e detiene il mazzo di Carte Situazione.

Le altre squadre svolgono il ruolo di **“Alleate”**, e ricevono un mazzo di Carte Strategia a testa (per cui ci devono essere tanti mazzi di Carte Strategia quanto il numero di squadre).

Il gioco si svolge a turni: ad ogni turno le squadre assumono un ruolo diverso, fino a quando tutte le squadre hanno provato almeno una volta tutti i ruoli.

REAZIONI STRATEGICHE: GENERE E LINGUAGGIO D'ODIO

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in turni e ogni turno è diviso in quattro fasi:

1. Presentazione del personaggio
2. Presentazione della situazione
3. Proposta delle strategie.
4. Risoluzione e assegnazione punti.

1. Presentazione del personaggio

La squadra Personaggio pesca dal mazzo una Carta personaggio, la fa vedere alle altre squadre. La squadra inventa e condivide una breve descrizione del personaggio, sulla base dell'immagine che osserva.

Ad esempio

"Il nostro personaggio è Jane. Jane è una ragazza timida e riservata; ha soprattutto amici maschi, perché condivide con loro la passione per le biciclette e la meccanica"

2. Presentazione della situazione

La squadra Narratore ha a disposizione il mazzo di Carte Situazione, tra cui deve **scegliere un commento negativo** che pensa possa colpire il personaggio.

Ad esempio

La situazione è: "Vieni presa in giro perché il tuo aspetto non è conforme agli stereotipi di genere" e il relativo insulto: "Ma ti guardi allo specchio? Sembri un maschiaccio!"

A questo punto, i membri della squadra Personaggio devono **riflettere su quale/i emozioni associano a quell'insulto**, e sceglierle dal mazzo di Carte Emozioni. Le emozioni scelte devono rimanere nascoste al resto dei giocatori/rici.

Ad esempio

Le emozioni associate a quell'insulto, provate da Jane, potrebbero essere tristezza, rabbia e senso di colpa oppure anche lusinga o indifferenza.

REAZIONI STRATEGICHE: GENERE E LINGUAGGIO D'ODIO

3. Proposta delle strategie

Ognuna delle squadre alleate, analizzata la situazione, deve cercare di **capire come si sente il Personaggio insultato e cercare di aiutarlo**.

Ciascuna strategia è associata ad alcune emozioni, indicate con un pallino colorato sotto la Carta Strategia. Immaginando le emozioni che potrebbe provare il Personaggio, ogni squadra alleata sceglie la Carta Strategia che ritiene più efficace e, a partire dalla Strategia scelta, elabora una frase che userebbe per aiutare il personaggio sotto attacco.

Ad esempio

La squadra alleata numero 1 crede che Jane si possa sentire arrabbiata, per cui sceglie una strategia che possa essere associata a quell'emozione, ed elabora una frase che possa aiutare Jane a rispondere al linguaggio violento e proteggersi. La strategia scelta potrebbe essere "Lo specchio: rispondi con una contro-domanda" "E tu quando ti guardi allo specchio riesci sempre a piacerti?"

La squadra alleata numero 2 crede che Jane si possa sentire lusingata e scegliere la strategia del Guru: "Hai ragione, mi piace così tanto il mio stile!"

La squadra alleata numero 3 crede che Jane si possa sentire indifferente o imbarazzata, e scegliere la strategia dell'anguilla: cambia/sposta l'oggetto della conversazione": "Vuoi una mano ad aggiustare la tua bici?"

Ogni squadra alleata elabora una strategia da proporre a Jane per riuscire ad uscire dalla situazione spiacevole.

4. Risoluzione del gioco e assegnazione dei punti

Una volta che tutte le squadre alleate hanno presentato la propria strategia, e motivato il perché di quella strategia, **la squadra Personaggio scopre le emozioni** che aveva scelto e **sceglie quale strategia le sembra più utile** e d'aiuto per affrontare la situazione.

In questa fase è importante dedicare uno **spazio al confronto e stimolare il dibattito del gruppo** rispetto a quanto accaduto: alla dinamica tra personaggi, alle emozioni in gioco, ai rimandi rispetto alla vita dei ragazzi/e.

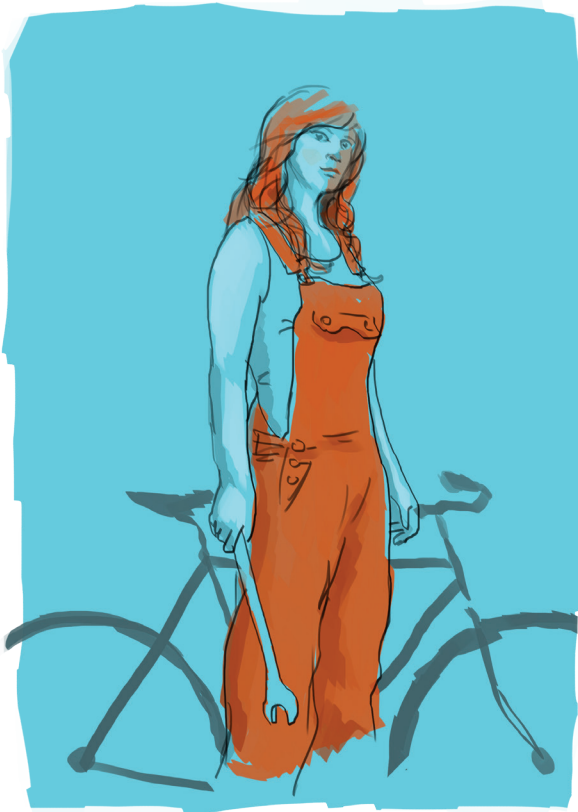
Ad esempio

Quante diverse emozioni ha provato secondo voi Jane? Perché si è sentita così? Vi è mai capitato di vivere/assistere a questo tipo di situazione? Farebbe lo stesso effetto se l'insulto fosse stato fatto da una ragazza verso un ragazzo? Perché? Ecc.

Una volta terminata la discussione, si passa all'**assegnazione dei punti**, in questo modo:

- **3 punti** vengono assegnati alla squadra alleata che ha elaborato la strategia più efficace
- **2 punti** vengono assegnati alla squadra alleata che non ha scelto la strategia più efficace, ma ha comunque indovinato l'emozione principale del Personaggio
- La squadra Personaggio riceve **1 punto** per ogni squadra alleata che ha indovinato la sua emozione di partenza.
- La squadra Narratore non riceve alcun punteggio per quel turno.

JANE



Play For Your Rights!

MARY



Play For Your Rights!

SUSY



Play For Your Rights!

BILLY



Play For Your Rights!

BIANCA



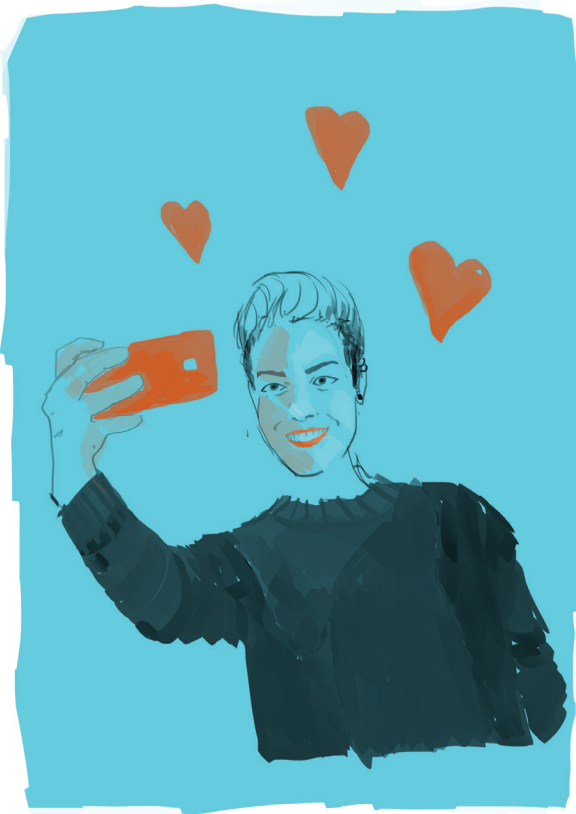
Play For Your Rights!

ZACK



Play For Your Rights!

KIM



Play For Your Rights!

ALLEN



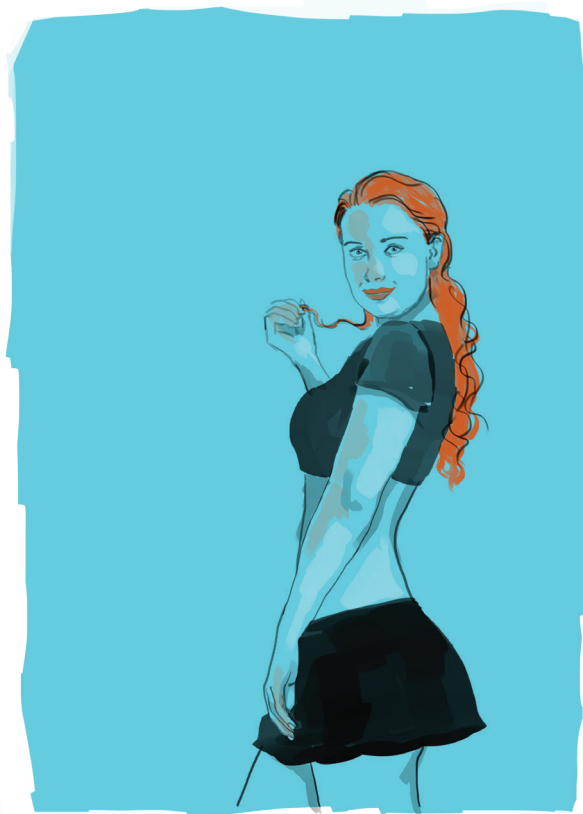
Play For Your Rights!

THOMAS



Play For Your Rights!

BETTY



Play For Your Rights!

Play For Your Rights!

DISEGNA NUOVI PERSONAGGI!

Play For Your Rights!

LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE SI BASA SULLE TUE PRESUNTE ABILITÀ SPORTIVE

Una ragazza che gioca a calcio?! Ma sei capace? Questo è un gioco da maschi!

Giochi a calcio?! Sei troppo effeminato, conosco delle ragazze che sarebbero molto meglio!

Play For Your Rights!

È IMPLICITO CHE USI IL TUO FASCINO E BELLEZZA PER AVERE VOTI MIGLIORI

Hai fatto la carina con l'insegnante? Facile prendere 8 in matematica con quegli occhioni..

Play For Your Rights!

IL TUO MODO DI VESTIRE È GIUDICATO

Ma dai, ti sembra il modo di vestirti?

Play For Your Rights!

SEI CONSIDERATA SOLO BELLA E NON INTELLIGENTE

Ma sai anche leggere? L'unica cosa che sai fare è pensare a come essere carina.

Play For Your Rights!

IL TUO ASPETTO VIENE CONSIDERATO RIDICOLO PERCHÉ NON ADERISCE A NESSUNO STEREOTIPO DI GENERE

Ma ti guardi allo specchio? Sembri un maschiaccio!

Quanto tempo passi davanti allo specchio? Sei veramente effeminato....

Play For Your Rights!

RICEVI SPIEGAZIONI PATERNALISTICHE PERCHÉ SEI CONSIDERATA/O INCAPACE DI FARE ALCUNE COSE

Lo so che è difficile per te... devi solo schiacciare questo bottone e ruotare.

Play For Your Rights!

RICEVI PROPOSTE, COMPLIMENTI INAPPROPRIATI E FASTIDIOSI

Mi fai impazzire! So dove vivi, verrò a trovarti presto...

Play For Your Rights!

UN VIDEO TI RITRAE SENZA IL TUO CONSENSO

Ti ho fatto un video mentre ti cambiavi! L'ho condiviso con tutti! Sei veramente una poco di buono...!

Play For Your Rights!

IL TUO ASPETTO VIENE USATO PER ATTRIBUIRTI UNO SPECIFICO ORIENTAMENTO SESSUALE

Guardatela, sembra un maschiaccio! È lesbica!

Guardatelo, sembra una ragazza! È gay!

Play For Your Rights!

**IL TUO ASPETTO
È USATO PER GIUDICARE
LE TUE SCELTE**

Il tuo sogno è essere
una cheerleader?
Ma stai scherzando?
Chi sarebbe capace
di sollevarti?

o

Il tuo sogno è essere
un giocatore di football?
Stai scherzando?
Ti faranno a pezzi
in 5 minuti...

Play For Your Rights!

**SEI GIUDICATO/A
PER IL TUO ASPETTO
E SEI CONSIDERATO/A
BRUTTO/A**

Guardati allo specchio.
Ti sei visto/a?
Se fossi in te starei
chiuso/a in biblioteca...

Play For Your Rights!

LO SPECCHIO



Play For Your Rights!

Rispondi con una contro-domand.

emozioni: ●●

IL GIUNCO

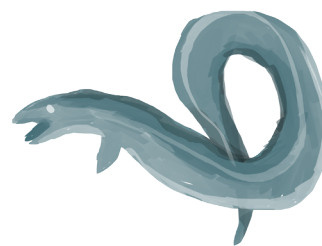


Play For Your Rights!

Resta tranquillo/a e non rispondere.

emozioni: ●●

L' ANGUILLA

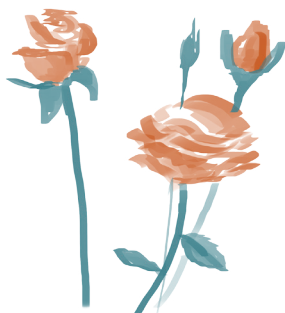


Play For Your Rights!

Cambia velocemente l'oggetto della conversazione.

emozioni: ●●

LA ROSA SENZA SPINE



Play For Your Rights!

Rispondi con un complimento inaspettato .

emozioni: ●●

IL GURU



Play For Your Rights!

Trasforma i commenti da bullo in forza.

emozioni: ●●

LO STAND-UP



Play For Your Rights!

Reagisci attraverso una battuta o un aneddoto.

emozioni: ●●

LA PAURA



Play For Your Rights!

Identifica il comportamento e parla della paura che ha il bullo/a.

emozioni: ●●

L'AIUTO



Play For Your Rights!

Non confrontarti direttamente, chiedi un aiuto.

emozioni: ●●

L'IRONIA



Play For Your Rights!

Usa l'ironia.

emozioni: ●●

L' ECO



Play For Your Rights!

Usa l'ultima parola del commento per creare una frase carina o poetica.

emozioni: ● ●

L'AMICIZIA

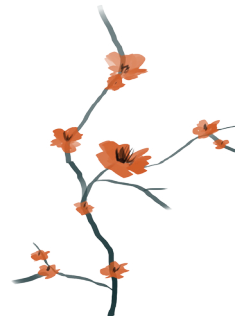


Play For Your Rights!

Mostra accordo con l'altra persona.

emozioni: ● ●

IL SAMURAI



Play For Your Rights!

Rispondi con un haiku.

emozioni: ● ●

LE PAROLE

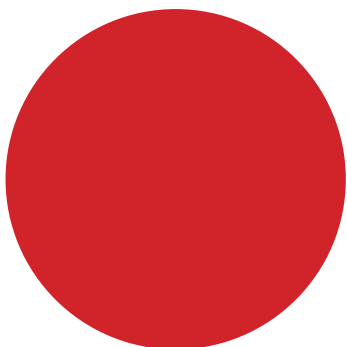


Play For Your Rights!

Parla con qualcuno di fiducia, per comprendere e condividere i tuoi sentimenti.

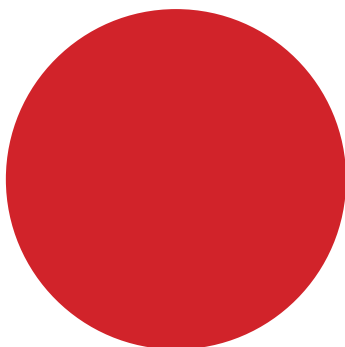
emozioni: ● ●

IMPOTENZA



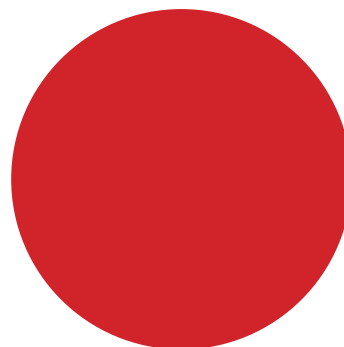
Play For Your Rights!

RABBIA



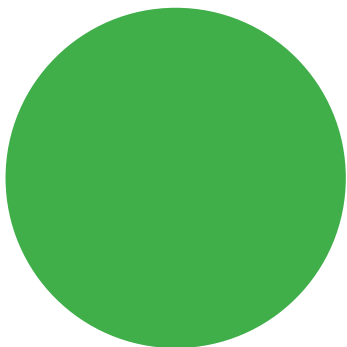
Play For Your Rights!

CONFUSIONE



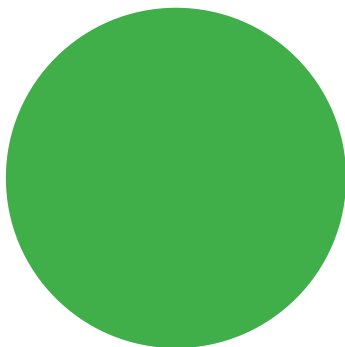
Play For Your Rights!

SENSO DI COLPA



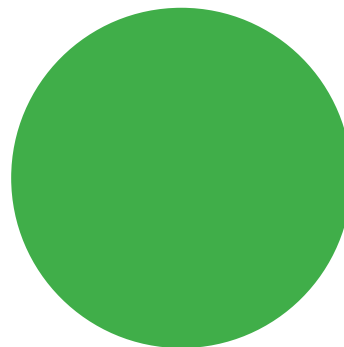
Play For Your Rights!

DISGUSTO



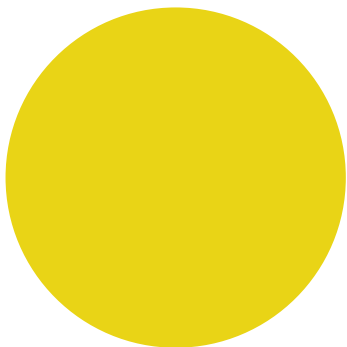
Play For Your Rights!

IMBARAZZO



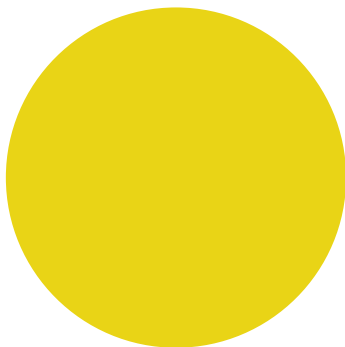
Play For Your Rights!

LUSINGA



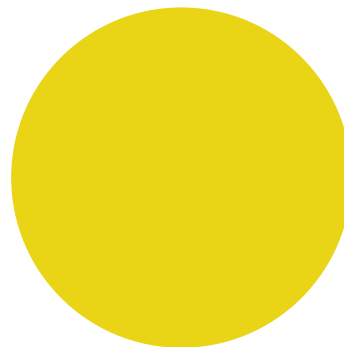
Play For Your Rights!

GIOIA



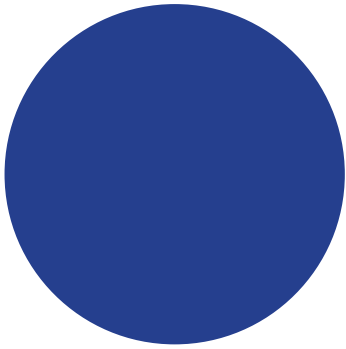
Play For Your Rights!

INDIFFERENZA



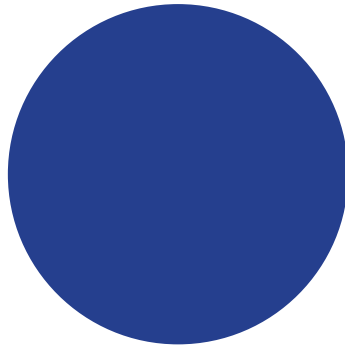
Play For Your Rights!

CONGELAMENTO



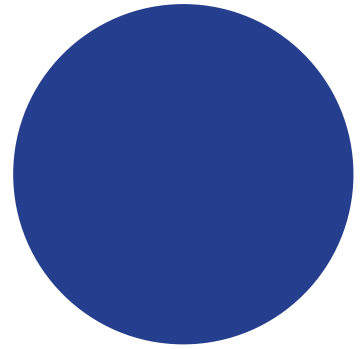
Play For Your Rights!

SOLITUDINE



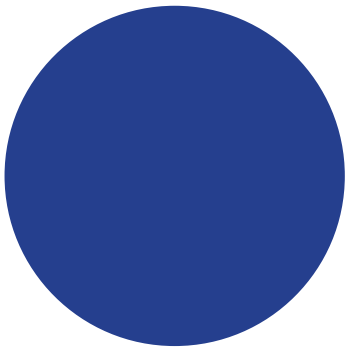
Play For Your Rights!

TRISTEZZA



Play For Your Rights!

PAURA



Play For Your Rights!