



Foto: Alex Proimos

BAKGRUND

Av Charlie Haldén

Det finns de som tror att det här med att komma ut är en engångsgrej. De kan fråga ”När kom du ut?” Som om det vore något man gör en gång och så är det klart och färdigt sen.

Om man bor på en liten ort där alla känner alla, eller om man är känd, så kanske det kan vara så. Men för många av oss är det en process som fortsätter hela livet. När man träffar nya människor, börjar på ett nytt jobb, småpratar med okända bordsgrannar på fest.

Nu kanske du tänker att det väl inte alls är nödvändigt att komma ut för bordsgrannar eller arbetskamrater. Att det låter onödigt dramatiskt eller självutlämnande. Men det kan vara så trivialt och enkelt som att svara på en fråga om vad man gjorde i helgen, eller rätta någons antagande om att man har en man för att man är gift.

Men enkelt är det sista det är. Inför nästan varje beslut om att komma ut, att säga pojkvän istället för det neutrala sambo, så dunkar hjärtat och axlarna spänns, för man vet aldrig vad reaktionen kommer att bli. Om man kommer att behöva bemöta fördomsfulla skämt eller rejält negativa attityder.

Man behöver komma ut extra ofta, och garderobsdörren är extra tung, om man har en identitet som inte är antingen-eller-binär utan både och eller mittemellan. Som bisexuell behöver man komma ut även i hbtq-sammanhang, och riskera otrevliga reaktioner även där. Och även om man har förklarat räcker det ibland inte. Folk läser en som homo eller hetero utifrån den partner de ser en med, även om man har kommit ut.

Men det är ändå lättare att komma ut som homo- eller bisexuell än som transperson. Det finns fler fördomar kvar om transpersoner, större risk att möta sårande och klumpiga frågor.

Som ickebinär låter jag bli att komma ut i många sammanhang, eftersom risken är stor att jag får hela min identitet ifrågasatt. Det blir ett köpsläende i hjärna och hjärta – gör det mer ont att vara tyst och bli felkönad eller att komma ut och behöva försvara min existens?

Jag hade ändå min bästa komma ut-upplevelse just om könsidentitet nyligen. Den partiförening där jag hade engagerat mig hade möte. En äldre dam pratade entusiastiskt om hur många kvinnor vi var, och räknade med mig. Felkönandet skavde tillräckligt mycket för att jag skulle ta risken och säga ”Fast jag är inte kvinna, jag identifierar mig som ickebinär”. Det tog bara någon sekund, sedan log hon och sa ”Aha, nej då var vi ju inte tio kvinnor här, utan nio”. Och så fortsatte samtalet.

Känslan när det går precis så lätt att komma ut går knappt att förklara för någon som aldrig behöver göra det. Lättnaden och glädjen när det får vara så enkelt, så oladdat. När man accepteras och välkomnas som den man är.

MÄTAREN

Trigger

4

Svårighet

3

BERÄTTELSE UR GARDEROBEN

Av Eva Wei

Antalet spelare: 3-6 spelare

Speltid: 1-2 timmar

Rekvisita: Papper, pennor, maskeringstejp, sexsidig tärning, en mask (om skuggor ska användas)

Nyckelord: Komma ut, intensivt, slump

Skapa en roll

I. Varje spelare väljer en roll som ska komma ut ur garderoben som hbtqi. Välj rollerna i den ordning som de kommer. Är det bara tre spelare används bara rollerna 1 till 3, deltar 5 spelare använder en istället rollerna 1 till 5, och så vidare.

1. Harley (Homosexualitet)
2. Billie (Bisexualitet)
3. Taylor (Transsexualitet)
4. Quinn (Queer)
5. Ines (Intersexualitet)
6. Alexis (Asexualitet)

Varje spelare tar sedan en bit maskeringstejp, skriver rollens namn och sätter det väl synligt på bröstet.

II. Varje spelare väljer ett föredraget pronomen för rollerna 1, 2 och 6. För rollerna 3, 4 och 5, väljer spelaren två pronomen. Ett pronomen som rollen föredrar och ett annat pronomen som övriga samhället använt fram till nu. Varje spelare tar ytterligare en maskeringstejp och skriver upp detta/dessa pronomen och placerar det väl synligt på bröstet under namnet. För de roller som valt flera pronomen skriver spelaren det pronomen som övriga samhället använt fram till nu inom [hakparenteser].

INTRODUKTION

Berättelser ur Garderoben är ett spel om att komma ut. Varje spelare skapar sig en roll som identifierar sig med var sin bokstav ur hbtqi-spektrat. Spelarna turas sedan om att spela birollerna i varandras komma ut-berättelser.

Syftet med spelet är att gemensamt berätta och porträttera många olika komma ut-historier, jämföra deras likheter och olikheter och konstatera att såväl de egna som omgivningens reaktioner till största delen beror på slumpen. Berättelser ur Garderoben är inte ett spel som du kan vinna.

FÖRBEREDELSE

Presentation

Samla alla deltagare i en grupp. Be samtliga presentera sig med sitt namn, föredragna pronomen och om en vill, ens förväntningar på spelet. Ta en bit maskeringstejp och skriv upp spelarens pronomen och sätt det synligt mitt på magen.

III. [Frivilligt] Slå en sexsidig tärning. Slumpa fram en känsla för rollens utgångsläge då rollen går in i scenen. Detta kan komma att ändras under spelets gång, men det är med denna känsla som rollen börjar scenen med.

1. Stolt
2. Skamsen
3. Rationell
4. Känslösam
5. Beslutsam
6. Osäker

IV. Ge spelarna några minuter att fundera över sina roller. Det finns möjlighet att skriva ner några karaktärsdrag som rollen har och kan återkomma till.

Fundera på vem rollen är, hur hen kom på att hen tillhörde hbtqi-spektrat, vad som hänt innan i hens liv, vad som gör hen glad och vad hen oroar sig för. Låt varje spelare sedan välja ut tre nyckelord om sin roll som hen får dela med sig av till resten av gruppen.

SCENER

Spelet kommer att spelas ut i lika många scener som det finns deltagare (3-6). Börja med scen 1 och avsluta med scen 6. Varje scen är någonstans mellan 5 och 10 minuter lång och en av rollerna kommer att vara i fokus i varje scen. Låt varje spelare slå en tärning. Tärningen bestämmer i vilken kontext som rollen kommer ut i.

SCENARION

1. För familjen strax innan de ska ut på en gemensam aktivitet.

Biroller: Partner, barn

2. För nära vänner under en utekväll efter lite för många glas vin.

Biroller: Bästa vän, barndomskompis, studiekamrat, resekamrat, syskon

3. För släkten under en gemensam högtidsmiddag.

Biroller: Föräldrar, släktingar.

4. För jobbet runt fikabordet under eftermiddagsfikat.

Biroller: Kollegor

5. I media under en presskonferens.

Biroller: Journalister, fotografer

6. För träningsbekantskaper i omklädningsrummet

Biroller: Motionärer, tränare

SPELMEKANIK

Scenstart: Varje scen börjar med att den roll som är i fokus slår en tärning för att avgöra birollernas utgångsreaktion (mer om detta nedan). Spelaren i fokus berättar sedan i jag-form med max fem meningar vad scenen handlar om. Övriga spelare är tysta och lyssnar. När rollen som är i fokus är redo säger hen "Jag är X", där X är det som rollen kommer ut som, ex. homosexuell, transperson, etc, varvid scenen börjar.

Scenavslut: Scenerna avslutas med att någon säger jag/vi borde gå nu eller något liknande. En kan tidigast avsluta en scen efter 5 minuter och senast efter 10 minuter.

När någon lämnat spelytan avslutas scenen och nästa spelare vars roll är i fokus tar upp tärningen och upprepar det som står angivet under "scenstart".

Biroller och deras reaktioner: Spelarna som inte spelar rollen i fokus kommer att spela biroller under samtliga övriga scener. Birollerna kan vara anhängiga, åhörare och liknande roller. Som biroll är ditt syfte att representera det normativa samhället och dess okunskap kring hbtqi-rörelsen.

Birollernas reaktioner kommer basera sig på ett tärningsslag. Tärningen finns inte med i spelet, utan kommer vara helt utanför spel. Den som kommer ut ska slå om tärningen minst en gång (utöver det första tärningsslaget) och max 3 gånger under sin scen för att ändra birollernas reaktioner.

Det är endast rollen i fokus som får slå om tärningen och hen bestämmer när tärningsslaget ska göras. För enkelhetens skull har birollerna samma pronomen som det pronomen som spelaren föredrar off. Försök se till att birollerna inte själva tillhör hbtqi-spektrat, utan endast har rudimentära kunskaper om detta.

Birollernas reaktioner

1. Kärleksfulla/omhändertagande/bekräftande
2. Rationella/oroliga
3. Ifrågasättande
4. Förminskande
5. Skuldbeläggande
6. Aggressiva

Säkerhet

Alla spelare har alltid möjlighet att när som helst under spelet avbryta spelet. Sättet att göra detta är att säga ordet off. Spelet avbryts då omedelbart.

Om en spelare blir obekvämd under spelets gång eller på annat sätt upplever att hen nått sin gräns för spelets intensitet men inte vill avbryta spelet, kan spelaren säga gult. Detta betyder att spelet inte avbryts, men att övriga spelare inte ska öka spelets intensitet, utan istället hitta ett sätt att minska det emotionella trycket eller intensiteten i scenen.

Om en spelare vill indikera att allt är väl och att spelet kan fortgå precis som innan kan spelaren säga ordet grönt. Detta ord kan även användas som en fråga av en spelare som vill kolla av med en annan spelare om allt är okej. Spelaren kan då svara med grönt, gult, eller off, varvid relevanta åtgärder ska vidtas. (Ex. Grönt? Gult!)

DEBRIEF

När sista scenen spelats ut samlas alla spelarna i en cirkel. Spelarna tar bort tejpens med rollernas namn och pronomen och säger sedan i tur och ordning sitt riktiga namn, sitt föredragna pronomen och, om de vill, vad de behöver just nu. När spelgruppen gått hela varvet runt släpps ordet fritt att diskutera spelet och jämföra det med eventuella egna erfarenheter om att komma ut.

SPELTIPS

Här kommer lite speltips för att få ut en så intressant spelupplevelse som möjligt. Välj hur mycket mycket av instruktionerna ni vill ta in, eller bestäm helt själva hur ni vill spela spelet.

Bejaka varandra: Vi bygger berättelserna tillsammans. Kom ihåg att bejaka varandras spel och acceptera varandras berättelser. Om någon hittar på något, bejaka det som en sanning och utveckla sedan historien i din riktning. Det finns inga fel i berättandet och försök undvika att rätta varandra och underkänna varandras berättelser.

Var inte överens: Sträva efter att inte vara överens under speltidens gång. Om en som spelare märker att gruppen börjar nå konsensus bör hen se till att skaffa sig en avvikande åsikt och propa för den. Det är viktigare att inte vara överens än att vara konsekvent i sina åsikter.

Spela ut: Eftersom detta spel kretsar kring relativt korta scener bör en inte vänta för länge med varken hemligheter, känslor eller ageranden. Få hellre ut saker i spel än att vänta för länge, och känn hellre lite för mycket än för lite under din scen.

Speltips till birollerna

- Förstärk det normativa samhällets fördomar i så stor utsträckning som möjligt.
- Resonera kring normativt partnerskap och avkommor.
- Ställ många ingående medicinska frågor om kön och könsorgan.
- Ställ många ingående frågor om rollens sexliv.
- Ta upp tankar om hur resten av samhället kommer tycka och döma.
- Invalidera rollens kön och/eller sexuella läggning.
- Prata om hur rollen i fokus kön och/eller sexuella läggning påverkar din birolls känslor.
- Bestäm vad rollen i fokus borde känna och tycka om sitt kön/sin sexualitet.
- Välj felaktiga pronomen vid tilltal av rollerna.

ÖVERKURS

Skugga som motvikt

Om spelgruppen vill kan en frivillig spelare välja att spela skugga till rollen i fokus istället för att spela en biroll. Sträva efter att alla som vill ska få spela skugga under en scen. Den som spelar skugga spelar skuggan under hela scenen.

Skuggans syfte är att agera som motvikt till birollernas reaktioner. Tärningen som spelaren i fokus slår kommer därför att representera följande agenda för skuggan.

1. Självhat/självförakt
2. Känslösam
3. Säker på sin sak
4. Bejakande
5. Självsäker
6. Bekräftande

Skuggan utgör en manifestation av rollens inre tankar och funderingar och kan bland annat göra följande saker:

- Viska saker i öronen på rollen i fokus. Detta tolkas i spel som en idé, en tanke eller en känsla som plötsligt dyker upp hos rollen.
- Ta tag i rollen i fokus och tvinga hen att göra saker. Detta tolkas som att karaktären "kände sig tvungen att göra något".
- Rollen i fokus kan också prata med skuggan och hålla en slags inre monolog. Birollerna ser då att rollen i fokus ser ut att vara försjunken i tankar. Dessa kan fråga hur det är men hör inte vad som sägs. Emellertid kan spelaren använda informationen på en metanivå för att förstärka exempelvis en känsla.

Det finns inga krav på att göra exakt som skuggan säger, men försök att alltid ta in och på något sätt agera på vad den gör med rollen. Vill spelaren inte ha med skuggan att göra går det alltid bra att vifta bort skuggan, som då måste lyda.

Roller

1. Harley (Homosexualitet)
2. Billie (Bisexualitet)
3. Taylor (Transsexualitet)
4. Quinn (Queer)
5. Ines (Intersexualitet)
6. Alexis (Asexualitet)

Känsla för rollen

1. Stolt
2. Skamsen
3. Rationell
4. Känslösam
5. Beslutsam
6. Osäker

Birollernas reaktioner

1. Kärleksfulla/omhändertagande bekräftande
2. Rationella/oroliga
3. Ifrågasättande
4. Förminskande
5. Skuldbeläggande
6. Aggressiva

TÄRNINGSSLAG

Scenarion

1. För familjen strax innan de ska ut på en gemensam aktivitet.
Biroller: Partner, barn
2. För nära vänner under en utekväll efter lite för många glas vin.
Biroller: Bästa vän, barndomskompis, studiekamrat, resekamrat, syskon
3. För släkten under en gemensam högtidsmiddag.
Biroller: Föräldrar, släktingar.
4. För jobbet runt fikabordet under eftermiddagsfikat.
Biroller: Kollegor
5. I media under en presskonferens.
Biroller: Journalister, fotografer
6. För träningsbekantskaper i omklädningsrummet
Biroller: Motionärer, tränare

FRÅGOR

Scenarion

Krama honom och dö
Berättelser ur garderoben

Öppna och reflekterande svar

- Hur mår du nu?
- Har du eller någon i din omgivning kommit ut?
- Var det något under lajvet som du upplevde var en passande parallell till en verklig upplevelse? Vad var det/på vilket sätt?
- Har du lärt dig något nytt om hur det är att komma ut, brottas med sin sexuella läggning?
- Är det någon särskild del av processen att komma ut som du upplevde som särskilt skavig eller jobbig att belysa?

Mer konkreta frågor (lämpligt för flervalsmetoder)

- Vad är mest problematiskt med att ha en annan läggning än straight idag?
- Osynliggörande/bristande representation - negativ exponering/hatbrott

Vad tror du är det största problemet med att komma ut idag?

- Socialt stigma (fördomar)
- Juridiska problem (ex. svårare att adoptera)
- Våldsbrott
- Annat

Följdfråga: varför har du valt det du valt?

