

# Homozapping: un caso di studio sulla creazione di un videogioco sulla sessualità

**Luca Carrubba**

Arsgames  
08034 Universidad de Barcelona  
Spagna  
+34 622527311  
luca.carrubba@arsgames.net

**Phd Eurídice Cabañes**

Arsgames  
47007 Universidad Isabel I  
Spagna  
+34 6564336789  
euridice.cabanes@arsgames.net

## ABSTRACT

Si presenta come caso di studio la creazione del videogioco «Homozapping» da parte di due dei suoi autori, sviluppato durante l'attività del collettivo ArsGames: Playlab ~~XY01~~. Si introducono alcuni studi accademici sulla storia della rappresentazione dell'identità di genere e della sessualità nei videogiochi. Si presenta una breve descrizione della metodologia utilizzata per la creazione del *Playlab* e delle sue caratteristiche. Il Playlab è qui proposto come un processo di ricerca aperta e partecipata attraverso cui avvicinarsi al gioco per esplorare il suo potenziale critico, la sua capacità di creare spazi sociali e le possibilità in termini di apprendimento e autoformazione.

Successivamente si spiegano le decisioni di disegno prese durante il processo di creazione. Il gioco consiste in una raccolta di 16 video e 8 mini giochi che vengono presentati in ordine casuale al giocatore in successioni di due video e un minigioco. Tutti i video hanno un contenuto direttamente connesso con la sessualità, ponendo il giocatore o la giocatrice di fronte all'immaginario sessuale a cui siamo sottoposti quotidianamente in quanto consumatori di televisione e pubblicità. Si conclude presentando i dati di gioco raccolti durante i primi tre mesi dalla pubblicazione.

## Keywords

Genere, sessualità, rappresentazione, queer, creazione

Transactions of the Digital Games Research Association Conference  
DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza

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

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

## 1. INTRODUZIONE AL TEMA: LA RAPPRESENTAZIONE DEL SESSO E DEL GENERE NEI VIDEOGIOCHI

I videogiochi sono prodotti sempre più importanti per la loro centralità sia come bene di consumo che come oggetto culturale, essendo quest'ultimo l'aspetto che ci interessa nella nostra analisi: pixel, meccaniche e linguaggi di programmazione, uniti nell'universo dei videogiochi, trasmettono valori, ideali estetici e norme sociali, che influenzano, nella maggior parte dei casi inconsapevolmente, i giocatori nella loro vita quotidiana. Secondo Shaw «i videogiochi permeano l'educazione, le tecnologie mobili, gli allestimenti museali, le strutture sociali, le interazioni familiari e i luoghi di lavoro» (2009). In questo senso dunque la costruzione sociale dell'immaginario si forma attraverso il gioco che diventa un dispositivo di addomesticamento con cui imparare le regole stabilite e introiettare simbolicamente le norme e le gerarchie sociali (Schröder, 2008). Per quanto riguarda la rappresentazione di genere e la sessualità possiamo osservare una certa uniformità nella maggior parte dei videogiochi che riproducono valori e universi simbolici esistenti nella nostra cultura. Precedenti ricerche hanno identificato come il sesso maschile risulti essere maggiormente rappresentato rispetto al femminile (Williams *et al.*, 2009 ; Robinson *et al.*, 2008 ; Miller & Summers, 2007; Burgess *et al.*, 2007; Ivory, 2006). Altri studi suggeriscono che gli avatar di sesso maschile sono quantitativamente più giocati rispetto ad altri (Burgess *et al.*, 2007).

Mentre l'analisi della maggior parte delle proposte dell'industria conferma questi risultati, non è possibile affermare che tutte le produzioni del settore riproducono questa rappresentazione binaria ed etero-normativa. Nella sua analisi sull'inclusione delle identità non eterosessuali all'interno della saga *Fable* Greer segnala:

*A differenza del sesso del personaggio del giocatore in Fable II e Fable III, [dove] una decisione binaria è effettuata all'inizio del gioco, la sessualità emerge performativamente dalle scelte del giocatore nel corso del gioco. Inoltre, mentre è possibile stabilire più relazioni (e differenti famiglie) di diverso tipo, la capacità di comporre e ordinare tali relazioni in un'identità sessuale, coerente o no, è lasciata al giocatore. Anche se il sesso, il matrimonio e il divorzio (e la prostituzione) sono apertamente riconosciuti nella meccanica del gioco e nella dimensione narrativa, sono pochi i riferimenti diretti, se proprio si vogliono trovare, alla propria sessualità del personaggio del giocatore: i termini 'gay' e 'straight' non appaiono da nessuna parte all'interno dei dialoghi o del manuale d'istruzione che accompagna il gioco. (S. Greer, 2013)*

Nel contesto tecnologico attuale e tenendo conto della definizione di «*videogames zinesters*» (Anthropy 2012) il gioco diventa una pratica creativa sempre più inclusiva, che vive un periodo di crescita esponenziale non solo per il numero di nuove proposte ma anche per la tipologia delle stesse. *Homozapping*, l'oggetto di questo articolo, si inserisce chiaramente in questa classe di produzione che cerca di estendere il concetto stesso di videogioco verso un territorio poco esplorato e che affronta la rappresentazione della sessualità e di genere come tema centrale su cui prospettare nuovi immaginari. Come si può ricavare dallo studio condotto da Díez Gutiérrez (2004), i videogiochi trasmettono valori sessisti e stereotipati che rafforzano e perpetuano la cultura in cui viviamo. Secondo Greer (2013) «le nostre identità non sono semplicemente create da noi stessi ma si costruiscono attraverso la (re)iterazione delle norme che determinano configurazioni accettabili e culturalmente intelligibili del sesso, del genere e della sessualità». Fin dalla nascita dell'industria videoludica la rappresentazione della femminilità ha seguito gli schemi di una cultura patriarcale: l'intrinseca necessità del sesso maschile per raggiungere la libertà (come esempio paradigmatico citiamo il caso della principessa *Peach* di «*Super Mario Bros*»), da un lato, o corpo oggettivato e normativo, dall'altro.

Una rappresentazione femminile che nel complesso corrisponde allo stereotipo del *ready for sex* in contrapposizione al carattere maschile *ready for violence*. Ciò che Kline *et. al.* (2003) descrivono come la «mascolinità militarizzata» presente nella maggior parte dei giochi evidenzia una tradizione tecnologica del XX secolo, in cui è compreso il giocatore, maschio e bianco, che è il prodotto di una cultura che ha sperimentato con le macchine creando i primi videogiochi come «*Tennis for Two*» (1958) e «*SpacerWar!*» (1962) appropriandosi di conoscenze tecnico-scientifiche. I videogiochi richiedono la padronanza e il controllo di sistemi complessi (Keogh, 2016) in una gara in cui è sempre in evidenza il maschio come figura egemonica della narrazione tecnologica e che illumina allo stesso tempo le disuguaglianze di genere inerenti alla conoscenza scientifica. La sociologa Judy Wajcman nel suo approccio femminista alla tecnologia mette in evidenza come:

*I giochi sono l'attrazione principale dei computer per i bambini. Dato che si tratta di uomini (spesso hacker) che progettano videogiochi e software, non sorprende che i loro progetti appellano a fantasie tipicamente maschili. (Judy Wajcman 1991, p. 154 citato in B. Keogh 2016)*

I giochi digitali riprendono e *rimediano* (Bolter, 1999) un immaginario maschile e bianco rappresentando all'interno di una narrazione militarista e competitiva le relazioni di potere che operano nella realtà e guidano il ciclo di produzione e consumo (Dyer-Whiteford e Peuter 2009). Cosicché i giochi digitali fin dal loro inizio possono essere interpretati come una trasposizione al nuovo mezzo di pratiche di gioco collegate a stereotipi del maschile come la guerra, la razza, il combattimento (Keogh, 2016). In breve, si tratta di «personaggi che corrispondono, nella maggior parte dei casi, a stereotipi profondamente radicati nella nostra cultura, riducendo le nostre possibilità - per la riproduzione del concetto di sé, l'autocoscienza etero o per la sperimentazione - alla sola riproduzione di questi stereotipi. Siamo tenuti a selezionare un *avatar* definito in precedenza con certe caratteristiche determinate che dobbiamo fare nostre, questo è perché l'attuale approccio dell'industria del videogioco riproduce costantemente modelli androcentrici.» (Cabañes e Rubio, 2011). Secondo Gansmo *et al.* (2003) «il femminile è costruito su stereotipi che si traducono in disegni di gioco costruiti intorno alle relazioni sociali, le storie d'amore, le emozioni e i giochi di ruolo» (citato in Shaw, 2009). D'altra parte i videogiochi hanno dimostrato più volte che possono essere un laboratorio di sperimentazione sessuale e di genere molto potente (Corneliussen, 2008). Ciò che Alexander Galloway (2006) chiama *counterplay* ha rappresentato una delle pratiche più interessanti di resistenza al totalitarismo dell'algoritmo all'interno di ambienti di gioco commerciali, dove la schematizzazione binaria di genere e la costante repressione delle azioni non normative hanno trovato una via di fuga in grado di dare corpo ai sentimenti di giocatori frustrati dal funzionamento della macchina. Un modo di giocare *queerly* (Greer, 2013).

Nello spazio videoludico i corpi, i ruoli e le pratiche sessuali, acquistano lo status di simulacro. In questa relazione simbolica i videogiochi si possono considerare quindi come un potenziale laboratorio di sperimentazione sessuale in quanto possono permettere di esplorare altri tipi di sessualità: una sessualità immaginata, fluida e mutevole secondo le diverse condizioni che può superare certe difficoltà che si incontrano nella vita reale. Se, come è stato scritto, il «[...] gioco critico e radicale può essere considerato come l'avanguardia del *medium* videogioco» (Flanagan, 2009: 15), allora l'atto del giocare apre la porta a una concezione del sesso non ancorata alle categorie normative, alla genitalità o agli stessi corpi. Se è vero che «è più probabile trovare giochi con contenuti che sollevano

domande su temi socio-politici rilevanti in prodotti di nicchia che non in quelli che cercano di raggiungere un mercato di massa» (King & Krzywinska, 2006: 228, citata Shaw, 2009) con il progetto *Homozapping* abbiamo voluto sperimentare dentro e attraverso questa nicchia. Queste sono le riflessioni dal quale parte il laboratorio che ha dato vita al gioco. Anche se durante il Playlab abbiamo trovato un altro modo di utilizzare il gioco e un nuovo motivo per farlo che non erano contemplato nelle considerazioni di disegno originale.

## **2.- METODOLOGIA: IL PLAYLAB**

Il gioco oggetto di questo articolo é stato creato durante il workshop denominato *Playlab XY01*<sup>†</sup>. Il *playlab* é un workshop con un formato centrato sulla creazione sperimentale di giochi proposto e realizzato dall'associazione culturale Arsgames<sup>ii</sup> nel quale, durante due settimane, alcuni membri di Arsgames assieme alle persone che si sono unite al workshop liberamente, hanno fatto ricerca e hanno sperimentato con il fine di realizzare un gioco che trattasse il tema della sessualit  non normativa. Le persone che hanno partecipato al workshop e quindi considerate a pieno titolo co-creatori del gioco sono: Bernardo Arroyo (graphic designer) Eur dice Caba es (fil sofa y game designer), Luca Carrubba (soci logo y programmazione informatica), Nadia Cort es (ricercatrice), N stor Jaimen (musicista), Javier Gonz lez Viveros (programmazione informatica), Galamot Shaku (graphic designer), Maximiliano Valent n L pez (studente di liceo), Quetzali OcaQui (psicologa) y Ale Esc rcega (graphic designer). Solo gli autori del presente articolo appartenevano ad Arsgames al momento dell'inaugurazione del workshop.

Il concetto *playlab*<sup>iii</sup> propone esplorare il contesto del gioco e del videogioco come uno spazio per la creazione, la sperimentazione, l'apprendimento e la riflessione, dentro un ambito propizio alla collaborazione e alla interdisciplinari . Questo formato trova la sua ispirazione nel metodo *VAP – values at Play* – elaborato da Flanagan e Nissenbaum e cerca di «incorporare valori specifici in un disegno [di gioco] dato» (2007). Le attivit  del *playlab* si inquadrano dunque come un processo di ricerca aperto e partecipativo attraverso cui approssimarsi al videogioco, fenomeno sempre pi  esteso e influente nella societ  contemporanea, e esplorare il suo potenziale critico, la sua capacit  di creare spazi di socializzazione e le sue possibilit  come metodo per l'apprendimento. Il *playlab* ha l'obiettivo di aumentare le possibilit  del gioco come spazio di azione recuperando cos  la tradizione delle avanguardie artistiche e politiche quali Dada, Situazionismo, Fluxus, che usavano il gioco come strumento di riflessione (Coter n, 2012). Entrando pi  nello specifico, i gruppi di lavoro esplorano in modo collettivo, interdisciplinare e collaborativo l'uso degli strumenti hardware e software, cos  come la metodologia di creazione dei videogiochi e i suoi usi in altri contesti come quello culturale, musicale, artistico, educativo. Questa edizione del *playlab* si   realizzata tramite una chiamata alla partecipazione pensata per un pubblico adulto, formato e critico, e specialmente diretta ai collettivi LGBT, alle attiviste e agli sviluppatori di videogiochi specialmente interessati alla rappresentazione della sessualit . Il workshop non ha previsto nessun sistema di selezione previo giacch  si   costruito su valori quali la collaborazione, la solidariet , la condivisione, l'attenzione e la cura tale come si definiscono nel laboratorio di prototipazione (Lafuente e Ardoni, 2013). L'obiettivo del workshop   stato generare un semplice videogioco web in lingua spagnola che permettesse alle giocatrici e ai giocatori di esplorare la sessualit  oltre la sua rappresentazione normativa. Nonostante ci , il workshop non si   centrato sulla sola produzione, ma ha posto particolare enfasi sul processo di creazione dando cos  priorit  alla ricerca, l'analisi critica, la riflessione teorica e la sperimentazione in un ambiente inter e transdisciplinare. Trovando quindi ispirazione nelle esperienze laboratoriali di "design partecipato" e le sue ultime revisioni

(Shapiro, 2010) si è ideato e organizzato il workshop come una piattaforma per la ricerca, la produzione e l'apprendimento collettivo.

### 3. Il workshop

Il workshop si è svolto durante 80 ore suddivise in 10 sessioni. Le prime 12 ore sono state dedicate all'introduzione teorica durante la quale sono stati affrontati molteplici temi col fine di stimolare la riflessione attraverso la presentazione del lavoro teorico di alcune autrici e di alcuni casi di cronaca usati come casi di studio. Citazioni e revisioni dei libri «Corpi che importano» (Buttler, 2002), «La tecnologia di genere» (De Laurentis, 1996) e «*Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*» (Haraway, 1991), «Storia della sessualità» (Foucault, 2008), hanno guidato la riflessione sul sesso e sul genere intesi come costruito culturale osservando come il linguaggio condiziona i corpi e mostrando quindi come la materialità, intesa come l'ultimo residuo storico della natura (l'essenziale, l'invariabile, ciò che non è costruito), sia anch'essa influenzata dalla costruzione discorsiva. In base a tale riflessione abbiamo adottato il concetto di "regime di verità" di Foucault (1991) per definire "un particolare tipo di parola e di un insieme di pratiche" che possono stabilire un particolare insieme di esperienze che costituiscono una «connessione intelligibile che [...] può legiferare su queste pratiche in termini di vero e falso» (p.18). Per tale ragione abbiamo iniziato occupandoci dei casi di intersessualità, dove si rende evidente come i discorsi agiscano - letteralmente - sui corpi, sulla materia, attraverso pratiche mediche che disciplinano ciò che si trova in natura col fine di adattarlo alla costruzione culturale dei generi normativi. Crediamo che il problema più grave che si pone in evidenza in questi fenomeni è che i modelli di realtà che costruiamo (come ad esempio il dimorfismo sessuale) non sono soggetti a revisione anche quando emergono nuovi casi che sfuggono al modello interpretativo, ma, invece, si forza la lettura (materiale) della realtà affinché lo stesso metodo interpretativo resti valido. È per questo che il nostro approccio si apre all'idea che si possa anche cambiare la realtà cambiando i discorsi che costruiamo su di essa, piuttosto che perpetuarla pedissequamente (Wittgenstein, 1988). La teoria secondo la quale l'orientamento sessuale è un costrutto sociale è stata al centro del dibattito. Attraverso una ricerca delle diverse tipologie di pratiche sessuali (Preciado, 2008) abbiamo evidenziato come le pratiche discorsive agiscano pure nell'intimo dell'atto sessuale con il risultato di promuovere e influenzare pratiche eteronormative. Per avanzare su tali tematiche è stato preso ad esempio il caso dell'atto sessuale concentrato solo sui genitali contestualmente ad un ragionamento sulle forme in cui si manifesta il desiderio sessuale in un corpo di età avanzata.

In questo contesto, abbiamo proposto un approccio critico al concetto di queer, che secondo la definizione di Greer «è inteso come un termine che si riferisce non solo alle persone lesbiche, gay, bisessuali e identità trans, ma per una serie di identità che non possono (o non vogliono) essere contabilizzate all'interno delle categorie normative esistenti di sesso, genere e sessualità» (in Sedgwick 1994:8 citato in Greer, 2013). Infine tutti i problemi intorno alla sessualità che sono emersi in modo generico, sono invece stati affrontati dal punto di vista specifico del videogioco, sulla base di ricerche precedenti come "Video Games: un laboratorio di costruzione di identità sessuale e di genere" (Cabanes e Rubio, 2013), "Videogiochi e sessualità: esplorare la rappresentazione e le pratiche" (Cabanes, 2015A) o "La sessualità al di là del genere, i videogiochi come un laboratorio" (Cabanes, 2015b).

Oltre al lavoro teorico sono stati esaminati una varietà di giochi sull'argomento tra i quali troviamo:

- *Dys4ia* (Anthropy, 2013), un'autobiografia interattiva composta da una serie di piccoli *puzzle*, molto semplici da risolvere attraverso cui si narra un momento nella vita di una persona transessuale che sta subendo la terapia ormonale sostitutiva.

- *Coming out simulator* (Case, 2014), un mini gioco realizzato dall'autore di *Nothing to hide* che è letteralmente un simulatore di "coming out" autobiografico in cui si interpreta il ruolo del suo autore quando si è trovato nella situazione di dover parlare per la prima volta con i suoi genitori della sua relazione omosessuale.

- *Fragments of him* (SassyBot, 2015), non riflette un conflitto di genere, ma il momento della perdita della persona amata e l'assimilazione di un sentimento comune a tutte le persone senza distinzione di sesso, genere o orientamento sessuale. L'omosessualità in questo gioco non è presentata come un conflitto, ma piuttosto come una normalizzazione.

- *Orgasm simulator* ([Molleindustria](#), 2004), un videogioco che sovverte la sessualità normativa attraverso della caricatura. Lo scopo del avatar femminile nel gioco è quello di simulare un orgasmo per soddisfare l'uomo. Così facendo l'autore utilizza l'universo simbolico della nostra società (e quindi dei videogiochi) smascherandolo e così portandolo in qualche modo nel terreno del cosciente in modo che diventi un chiaro oggetto di critica.

- *Queer power* (Mollesindustria, 2003), è uno sforzo interessante per cercare di rappresentare identità multiple e diverse opzioni di relazione sessuale permettendo al giocatore di "mutare" (cambiare il sesso del vostro avatar) durante l'atto sessuale nel gioco (anche se continua a ridurre le possibilità a una scelta binaria maschio/femmina e in qualche modo continua a riprodurre stereotipi).

La breve presentazione di opere videoludiche che affrontano questi temi e in generale uno sguardo rapido ai modelli di rappresentazione della sessualità nei videogiochi ha chiarito come vi sia una certa difficoltà a immaginare corpi che rompano con gli stereotipi: dare vita a personaggi che potrebbero esprimere una sessualità oltre le categorie è stato uno dei punti di maggior riflessione e allo stesso tempo di difficoltà oggettiva nell'avanzare nel processo di disegno. Shaw ci ricorda che:

*La caratterizzazione è spesso la parte più debole della scrittura interattiva. I personaggi sono spesso molto stereotipati (ragazze sexy, cattivi molto cattivi, eroi con grandi muscoli ...). [...] Gli stereotipi sono utilizzati come forze disciplinari per delimitare chiaramente gli omosessuali dagli eterosessuali. Invece di parlare di se gli stereotipi sono veri o offensivi, è meglio chiedersi quale scopo stanno servendo nel testo. (Shaw, 2009)*

Per questo motivo ci è sembrato interessante passare dalla ricerca di una rappresentazione critica del corpo al porre l'immaginario sessuale del giocatore e della giocatrice al centro del progetto. Così facendo non solo abbiamo convertito questo nel nostro oggetto di ricerca ma allo stesso tempo invitiamo all'azione, a prendere decisioni e a riflettere su di esse al termine del gioco.

#### **4. IL GIOCO: HOMOZAPPING**

*Homozapping* è il nome del gioco sviluppato in seguito alle sessioni teoriche. Come detto in precedenza, uno dei principali intenti è stato quello di confrontare il giocatore con se

stesso utilizzando il videogioco come un ambiente propizio per la sperimentazione senza conseguenze (Griffiths, 2002) e come spazio ludico di comfort in cui sentirsi al sicuro. Per questa ragione si è disegnato il gioco come un dispositivo che solleva una serie di questioni a coloro che lo giocano, questioni che in altri contesti potrebbero urtare alcune sensibilità. Attraverso un confronto costante di coloro che giocano con l'universo simbolico della cultura in cui sono immersi (Shaw, 2010) il gioco diventa una sorta di sondaggio giocabile la cui meccanica è inizialmente sconosciuta e occultata. Questa ignoranza, insieme al comfort generato dal contesto ludico, così come la velocità frenetica con cui si alternano i minigiochi, ci fornisce risposte affidabili che ci mostrano l'inconscio che opera su ognuno di noi (Milyavsky *et al.*, 2012). Dalle decisioni prese dai giocatori si estraggono alcune informazioni utilizzate alla fine della partita per facilitare la riflessione e così facendo costruendo un dispositivo che mentre viene giocato genera dati di ricerca. Secondo quanto sopra si può affermare dunque che *Homozapping* è un videogioco in cui la ricerca e la produzione si alternano e si alimentano attraverso il suo utilizzo per la raccolta dei dati (Luis von Ahn & Laura Dabbish, 2004).

Come lo stesso nome indica, il gioco ha lo scopo di dare l'idea di *zapping* davanti a un televisore, una scatola con video e videogiochi ciascuno con differenti stili grafici e meccaniche. Se «la TV digerisce i generi tradizionali per trasformarli in un caleidoscopio di frammenti, visioni e ombre» (Abruzzese e Miconi, 2002: 241), consideriamo dunque che con il remix di differenti generi di gioco e stili grafici ci appropriamo di queste ombre, presentando nel «livello degli elementi minimi della rappresentazione audiovisiva» (p. 248) un immaginario marginale e personale. La mancanza di uniformità rappresenta quindi un modo per rompere la categorizzazione di genere che opera sia nei giochi che nei corpi. Non c'è un solo mondo in cui tutte le persone si possano riconoscere nella scelta binaria di solo due generi o due orientazioni sessuali possibili, ma consideriamo che esiste una molteplicità di persone che affrontano la vita negoziando la propria identità in modo dinamico. Le proposte interattive presentate al giocatore nel nostro sistema di gioco, sono veloci, occasionali, erranti, guidate da prove, inferenze contingenti, operate per conoscenze minime (Abril, 2013). Lo zapping, a sua volta, è un atto di decisione, seppur minimo. Se «lo zapping è dunque la capacità di costruire conoscenza significativa da flussi di informazioni audiovisive e testuali discontinue» (Faccin, 2011) la decisione di cambiare il canale è ad ogni modo limitata dall'offerta della programmazione televisiva. Si tratta dunque di una sorta di allegoria o di critica del piccolo margine di scelta che abbiamo - quasi sempre di tipo binario - su questioni di identità sessuale. Allo stesso tempo, d'accordo con Perdecini (2006), si ha l'obiettivo di aprire finestre su altri mondi rompendo la presunta neutralità dell'apparato.

Tutto il contenuto del gioco è direttamente collegato alla sessualità: il sesso e il genere come costrutti sociali, il discorso medico sull'intersessualità, la censura in rete dei capezzoli femminili, la sessualità come stimolo genitale, le philie sessuali, etc. sono alcuni degli argomenti trattati nel gioco in modo frenetico col fine di stimolare quella stessa ansia che si genera quotidianamente nel prendere decisioni su tali questioni.

Il gioco consiste in una raccolta di 16 video e 8 mini giochi che vengono presentati in ordine casuale in la sequenza di due video e un minigioco. Tutti i video presentano contenuti direttamente connessi alla sessualità che, nelle parole di Gonzalo Abril, si configurano come un breve «dizionario delle citazioni» (1996) che confronta il giocatore con l'immaginario sessuale a cui è soggetto come consumatore di televisione e di pubblicità: i discorsi medici sull'intersessualità, gli annunci di giochi dal colore rosa per le ragazze o rasoi altamente tecnologici per gli "uomini veri", il sesso nel mondo animale, l'uso commerciale delle scene di amore lesbico, la notizia di indulgenza alle donne che hanno abortito da parte del Papa, etc. Questa selezione rappresenta gli aspetti essenziali di

come il nostro immaginario sessuale è colonizzato da messaggi che promuovono una separazione rigida e chiara dei ruoli tra uomini e donne.

Come accade con i video, l'intero contenuto dei minigiochi è direttamente collegato alla sessualità:

- In «esconde lo que te delata» si invita a nascondere alcuni degli oggetti ubicati nella stanza fra i quali troviamo un dildo, un preservativo, un *Gameboy*, un crocifisso e così via. Ognuno degli oggetti è collegato a un differente caso di philia sessuale.
- In «alerta intersexual» si interpreta un dottore che deve decidere se e come operare un bambino intersessuale.
- In «censor de pezones» vengono mostrati in modo aleatorio immagini di capezzoli maschili e femminili sollecitando la censura dei soli capezzoli femminili.
- In «arrastra la respuesta», sia nella versione maschile che femminile, bisogna identificare i riquadri corretti che corrispondono alle differenti parti dell'apparato riproduttore maschile e femminile.
- In «señala el diferente» si dà la possibilità di selezionare e quindi eliminare uno o più personaggi che scorrono orizzontalmente sullo schermo fra i quali una prostituta, una monaca, un nudista, un uomo con cravatta, etc. La maggior parte dei personaggi utilizzati si basano su casi di discriminazione presentati nella cronaca latina americana.
- In «excítame» viene presentato uno dei sei personaggi possibili che aleatoriamente appare sullo schermo - un uomo giovane, una donna giovane, un anziano, un'anziana, un robot, e un alieno - che dovremmo eccitare stimolando una delle zone erogene identificate.
- In «elige la mujer» si invita a selezionare il personaggio femminile fra tre figure assolutamente identiche fra loro per quanto riguarda aspetto esteriore e forma di vestire.

Al termine del gioco, nella schermata dei risultati, è possibile visualizzare le fonti e i casi di studio che sono stati usati per la costruzione dei minigiochi.

## 5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

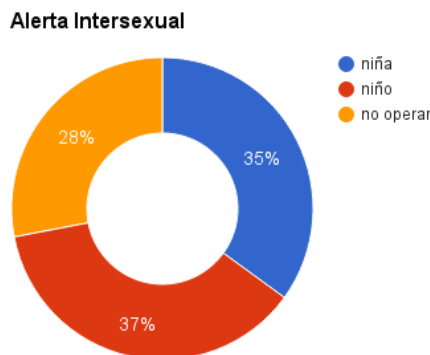
Questo progetto ha generato una pratica di disegno radicale basandosi su un quadro teorico e filosofico fra le correnti del femminismo e del post marxismo. D'accordo con la definizione di Flanagan (2009) di *radical game design* la creazione di *Homozapping* ha seguito un modello di sviluppo alternativo che incorpora i valori e gli obiettivi dei disegnatori assieme agli obiettivi di disegno convenzionali tipici del processo di pianificazione gioco. Secondo il concetto di radicalità in base al quale i giochi si disegnano non solo per l'intrattenimento, ma «per la critica artistica, politica e sociale o per l'azione» (p. 2) con questo progetto è stato proposto il disegno come dispositivo chiarificatore proponendo ai partecipanti un sistema di pensiero critico per analizzare alcuni dei meccanismi del proprio universo simbolico in relazione alle pratiche sessuali e all'identità di genere. Per dirla con le parole di Harvey «*queers le norme del disegno di giochi*» (2014). Per questa ragione si è deciso di adottare il gioco come strumento di ricerca (Donchin *et al.*, 1995). Mentre propone una critica sistematica all'immaginario sessuale, *Homozapping* ha lo scopo di raccogliere dati sulle tendenze e immaginari intimi dei giocatori i quali realizzano questa operazione inconsciamente. Ognuno dei minigiochi



registra le decisioni degli utenti in modo anonima; queste sono presentate attraverso grafici e arricchite di una sezione di informazioni che raccoglie i casi di studio che hanno ispirato la creazione di ogni gioco aggiungendo collegamenti ipertestuali che operano come documentazione. Il gioco è stato pubblicato il 18 Gennaio 2016 attraverso la casa editrice del Centro di Cultura Digitale Mexico DF, luogo che ha ospitato le attività di laboratorio, ed è visualizzabile presso la pagina <http://editorial.centroculturadigital.mx/es/pieza/homozaapping.html>. È stato pubblicato in Spagna con la casa editrice «Sello ARSGAMES» nel mese di maggio 2016 ed è stato presentato in diverse occasioni sia in ambito formale che informale come «Jornada sobre juegos, videojuegos y comunidad LGBT+» (2016, Bilbao), «Simposio Videojuegos y política» (Mexico D.F., 2016), «¿El género invisible? Experiencias críticas desde el feminismo en los videojuegos» (Madrid, 2016), «Fem Tour Track - I Edición Internacional de Cine Feminista de Acción» (Barcelona, 2016), «Jornadas de Política y videojuegos» (Madrid, 2016), «La noche OUT» (Mexico D.F., 2016), «Jornadas Género y Videojuegos - Medialab-prado» (Madrid, 2016), «Videojuegos que cuestionan nuestra identidad de género» (Medellin, 2017). Tra il 18 gennaio 2016 e 18 Marzo 2016 si è compiuta una prima raccolta di dati per leggere le tendenze nelle decisioni dei giocatori. Il numero totale di giocatori registrati nel periodo di tempo preso in considerazione è stato 68. Non è stato registrato il sesso dei giocatori. Anche se lo sviluppo del gioco non si è basato su soluzioni analitiche per affrontare la raccolta di dati (Donchin, 1995) consideriamo che i dati che presentiamo di seguito definiscono alcune tendenze interessanti e utili per future modifiche al progetto o per immaginare un nuovo disegno di gioco che abbia lo stesso approccio e la stessa tematica.

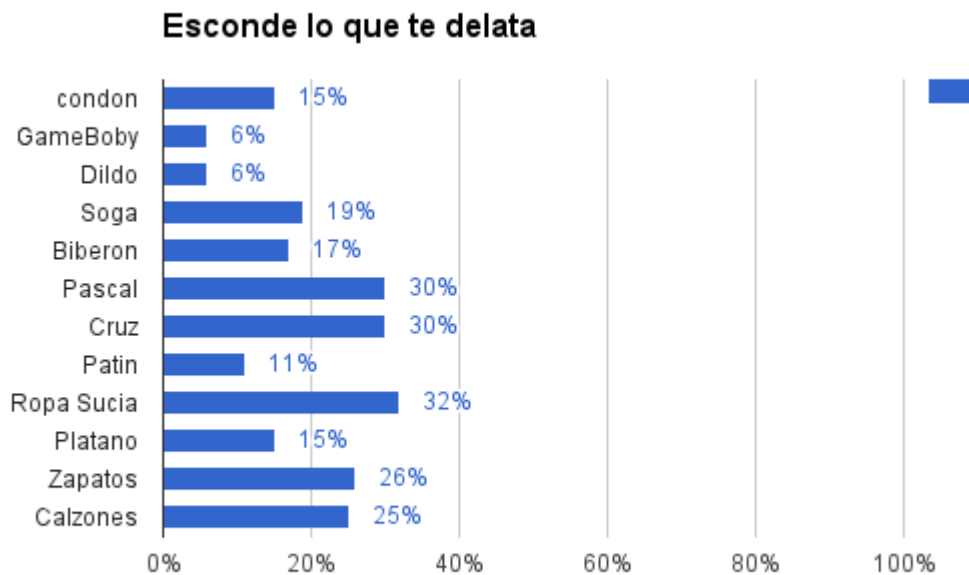
Le seguenti figure mostrano i risultati per ognuno dei mini giochi nel formato percentuale rispetto al numero totale di giocatori per quanto riguarda le decisioni prese in ogni partita:

Fig. 1.



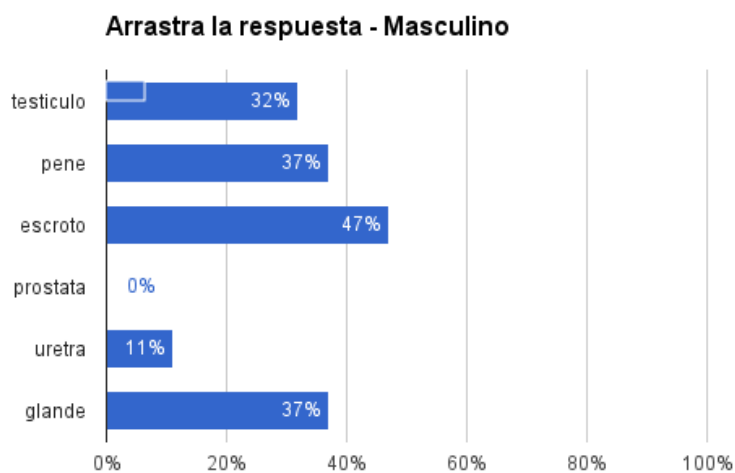
**Fig. 1.** Il gioco «Alerta Intersexual» presenta tre possibili opzioni in un caso di intersessualità. Il grafico mostra la percentuale di giocatori per ogni opzione.

Fig. 2



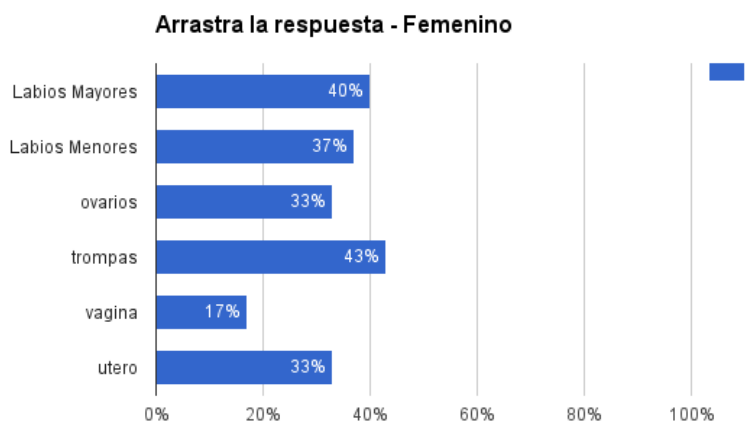
**Fig. 2.** Il gioco «Esconde lo que te delata» propone di nascondere una lista di 12 oggetti. Questo grafico mostra la percentuale di occultamento per ciascuno degli oggetti.

**Fig.3**



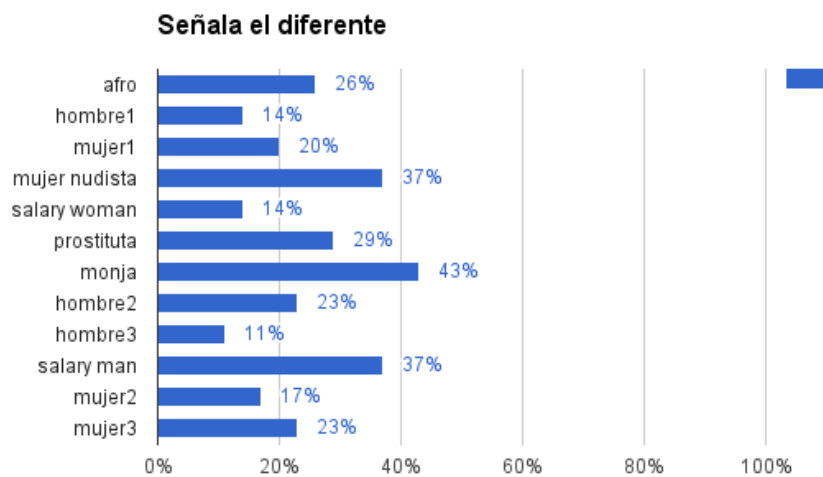
**Fig. 3.** Il gioco «Arrastra la respuesta - Masculino» propone di disporre ciascuno degli elementi dell'organo riproduttivo maschile nella loro posizione corretta. Il grafico mostra la percentuale di giocatori che posiziona correttamente, per ogni elemento. È interessante notare che finora nessuno giocatore abbia identificato correttamente la posizione della prostata.

**Fig.4**



**Fig. 4.** Il gioco «Arrastra la respuesta - Femenino» propone di disporre ciascuno degli elementi dell'organo riproduttivo femminile nella loro posizione corretta. Il grafico mostra la percentuale di giocatori che posizionare correttamente, per ogni elemento.

Fig. 5



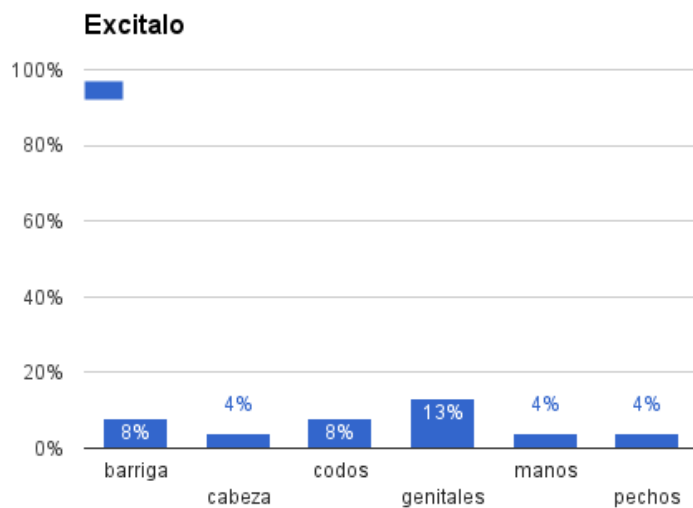
**Fig. 5.** Il gioco«Señala el diferente» propone segnalare diversi tipi di uomini e donne. Il grafico mostra la percentuale per ciascuno di essi in tutte le partite giocate.

**Fig. 6**



**Fig. 6.** Il gioco «Denuncia los pezones» propone selezionare solo i capezzoli femminili rispetto a una sequenza di immagini di capezzoli di uomini e donne. Il grafico mostra la percentuale di successo nell'incontrare i capezzoli femminili nel totale di partite giocate.

**Fig. 7**



**Fig. 7.** Il gioco «Excitalo» propone eccitare il corpo del personaggio presente sullo schermo. Il grafico mostra la percentuale di clic per ciascuna delle aree "sensibili", registrando nel sistema solo il primo click sulla prima area attiva selezionata. Come possiamo vedere c'è una certa tendenza alla genitalità.

È intenzione degli autori tornare su questi dati entro 12 mesi per confrontare l'evoluzione di ogni variabile e, una volta messo in luce le tendenze più importanti, utilizzarle per sviluppare un altro progetto di gioco sulla sessualità e di genere. Per questa ragione è stato progettato un sistema di API - *Application Programming Interface* - che permette ricevere i dati in qualsiasi momento senza giocare.

Lo studio qui presentato indaga gli elementi della rappresentazione piuttosto che gli elementi di simulazione (Frasca 2003) ed è stato progettato basandosi sulle esperienze personali dei partecipanti al laboratorio, comunque respingendo l'idea di un «giocatore ideale» (Kücklich, 2002). Ci rendiamo conto che questo sistema di produzione e consumo di videogiochi, queste proposte ibride tra creazione e ricerca aprono nuove possibilità metodologiche, artistiche e scientifiche nell'ambito dei *games studies* che sono tuttavia da esplorare. Con questo primo studio si ha l'obiettivo di dare un primo passo per esplorare e analizzare le possibilità reali che questo tipo di processo è capace di generare a livello metodologico e discorsivo.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Abril, G. (1996). La noticia, lo cotidiano y el espejo de la ficción. *Cuadernos de información y Comunicación*, 2, 57-62.

Abril, G. (2013). *Cultura visual, de la semiótica a la política*. Pozuelo de Alarcón: Plaza y Valdés.

Abruzzese, A., & Miconi, A. (2002). *Zapping: Sociología de la experiencia televisiva*. Madrid: Cátedra.

Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2003). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Burgess, M. C., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex roles*, 57(5-6), 419-433.

Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"* Buenos Aires: Paidós.

Cabañes, E. (2015a). «Videogames y sexualidades: explorando representación y prácticas». *Bit y aparte - Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, Núm. 3, pp. 15-21.

Cabañes, E. (2015b). «Sexualidad más allá del género, los videogames como laboratorio» [online]. *Revista 404*. Editorial del Centro de Cultura Digital. [Consultato il: 11/01/16]. <[editorial.centroculturaldigital.mx/es/publicacion/sexualidad-mas-alla-del-genero-los-videogames-como-laboratorio.html](http://editorial.centroculturaldigital.mx/es/publicacion/sexualidad-mas-alla-del-genero-los-videogames-como-laboratorio.html)>.

- Cabañes, E. y Rubio, M. (2013). «El videojuego como laboratorio de experimentación sexual y de género» [online]. *Filosofías subterráneas. Topografías*. Madrid: Plaza y Valdés Editores, pp. 231-253. [Consultado el: 05/02/16]. <[plazayvaldes.es/libro/filosofias-subterranas/1538/#](http://plazayvaldes.es/libro/filosofias-subterranas/1538/#)>.
- Corneliussen, H., & Rettberg, J. W. (2008). *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press.
- Coterón, L. S., (2012). *Arte y videojuegos mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*.
- De Lauretis, T. (1991). La tecnología del género. *Diferencias. Etapas de un camino a través del feminismo*.
- Díez Gutiérrez, E. J. (ed.) (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.
- Donchin, E. (1995). Video games as research tools: The Space Fortress game. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 27(2), 217-223.
- Dyer-Witheford, N., & Peuter, G. D. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Faccin, M. L. (2011). Didáctica del lenguaje multimediale e audiovisuale\_E-generation ed Homo zappiens.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2007). A game design methodology to incorporate social activist themes. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '07*.
- Foucault, M., & Guiñazú, U. (2008). *Historia de la sexualidad*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M., Varela, J., & Alvarez-Uria, F. (1991). *Saber y verdad*. Madrid: La Piqueta.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. *The video game theory reader*, 221-235.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Greer, S. (2013, 03). Playing queer: Affordances for sexuality in Fable and Dragon Age. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 5(1), 3-21
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Gansmo, J. H., Lagesen, V. A., & Sørensen, K. H. (2003). Out of the boy's room? A critical analysis of the understanding of gender and ICT in Norway. *NORA-Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 11(3), 130-139.

- Haraway, D. J., & Harriott, S. B. (2014). *Manifiesto para cyborgs: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Mar de Plata (Argentina): Puente Aéreo.
- Harvey, A. (2014). Twine's revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design. *G/A/M/E Games as Art, Media, Entertainment*, 1(3).
- Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.
- Keogh, B. (2016). Hackers and cyborgs: binary domain and two formative videogame technicities. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(3).
- King, G., & Krzywinska, T. (2006). *Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts*. IB Tauris.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Kücklich, J. (2002). The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System. In *CGDC Conf.*
- Lafuente, A., & Alonso, A. (2013). Taller de prototipado: la hospitalidad como cultura y como tecnología.
- Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex roles*, 57(9-10), 733-742.
- Milyavsky, M., Hassin, R. R., & Schul, Y. (2012). Guess what? Implicit motivation boosts the influence of subliminal information on choice. *Consciousness and cognition*, 21(3), 1232-1241.
- Perdecini, P. (2006) Radical Game Design Notes on Political Games Rhetoric, *molleindustria*, publicación propia.
- Preciado, B. (2008). *Testo yonqui*. Madrid: Espasa Calpe.
- Robinson, T., Callister, M., Clark, B., & Phillips, J. (2008). Violence, sexuality, and gender stereotyping: A content analysis of official video game web sites. *Web Journal of Mass Communication Research*, 13, 1-17.
- Rubio Méndez, M., & Cabañes Martínez, E. (2011). Videojuegos y género en la práctica docente. In *Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género, [libro de actas]. Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Sevilla, 16 y 17 de junio de 2011. (Coord.) Isabel Vázquez Bermúdez; (Com. cient.) Consuelo Flecha García... [et al.] (pp. 1785-1082)*. Sevilla: *Unidad para la Igualdad, Universidad de Sevilla*. Universidad de Sevilla.

- Schröder, A. (2008). " We don't want it changed, do we?"-gender and sexuality in role playing games. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 2(2), 241-256.
- Shapiro, D. (2010). A modernised participatory design. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 22(1), 69-76.
- Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253.
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4)
- Von Ahn, L., & Dabbish, L. (2004, April). Labeling images with a computer game. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 319-326). ACM.
- Wajcman, J. (1991). *Feminism confronts technology*. University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.

## **GIOCHI CONSULTATI**

- Anthropy, A., *dys4ia*. [browser] AuntiePixel, 2013. Giocato il: 13/01/16]. <[wizardofovore.itch.io/dys4ia](http://wizardofovore.itch.io/dys4ia)>.
- Case, N., *Coming Out Simulator*. [browser] Case, 2014. Giocato il: 13/01/16]. <[ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014](http://ncase.itch.io/coming-out-simulator-2014)>.
- Perdecini, P., *Orgasm Simulator*. [browser] Molleindustria, 2003. Giocato il: 13/01/16]. <[molleindustria.org/en/orgasm-simulator/](http://molleindustria.org/en/orgasm-simulator/)>.
- Perdecini, P., *Queer Power*. [browser] Molleindustria, 2004. Giocato il: 13/01/16]. <[molleindustria.org/en/queer-power/](http://molleindustria.org/en/queer-power/)>.
- Sassybot, *Fragments of Him*. [Windows], Sassybot, 3 maggio 2016. Giocato il: 13/01/16].

---

i Maggiori informazioni <<http://playlab.arsgames.net/es/2015/09/playlabxy01/>>.

ii ARSGAMES è un collettivo di ricerca, sviluppo e analisi del videogioco nel crocevia tra diverse discipline come la filosofia, la sociologia, l'arte interattiva e la programmazione informatica. Conta con diversi partecipanti tra Spagna e America Latina distribuiti in quattro sedi: Madrid, Malaga, Valencia Città del Messico. Maggiori informazioni <<http://www.arsgames.net>>.

iii Maggiori informazioni <<http://playlab.arsgames.net>>.