

Giocaci e sii sottomessa: **pratiche ludiche sul tema del dominio**

Isabella Patti

Università degli Studi di Firenze
Dipartimento di Architettura e Design DIDA
isabella.patti@unifi.it

ABSTRACT

Il contributo vuole indagare le problematiche legate alle identità preconcepite, maschili e femminili – e ai relativi ruoli adottati per rappresentare i personaggi all'interno dei videogiochi – in relazione al tema del dominio e del controllo. La forte sessualizzazione dei personaggi di molti videogiochi oggi in commercio riporta sostanzialmente le identità che un giocatore può scegliere in due macro categorie: i personaggi maschili che sono proposti nel gioco come dominanti-attivi, e quelli femminili presentati invece con ruoli sottomessi e/o passivi. Una terza via riguarda la possibilità “altra” di personaggi femminili-attivi: in questo caso, sono caratterizzati dalle medesime peculiarità psicologiche di quelli maschili ma con il corpo di una donna. In relazione alla preconcepita dicotomia dominante-sottomessa, che nel quotidiano è spesso definita anche con altre dicotomie (tipo “forza-debolezza, attivo-passiva, controllo-fuori controllo, maschio-femmina”), il saggio vuole evidenziare in alcune pratiche BDSM un fulcro d'analisi trasversale utile a trascendere nei videogiochi l'identità sessuale in relazione al ruolo attivo o passivo dei giocatori. Le pratiche BDSM, infatti, sono esemplificative in questo senso poiché scavalcano in toto l'identità sessuale in relazione al ruolo che gli individui vi hanno all'interno. In aggiunta, in queste comunità non vi è giudizio di valore tra chi domina e chi si sottomette ma, considerando le due “parti” indispensabili una all'esistenza dell'altra, il mondo BDSM considera paritetiche le due figure eliminando del tutto il riferimento “potere-*vs*-debolezza o forza-*vs*-umiliazione”. Tramite il confronto con i pochi (ancora) testi scientifici dedicati alle regole delle pratiche BDSM, il saggio mira a delineare alcuni tratti caratteristici del rapporto tra dominante e sottomessa/o che siano utili al game designer per la restituzione progettuale del “controllo” inteso sia nella resa dei personaggi, sia per la gestione dell'esperienza auspicata per i giocatori di un (video)gioco. Indagando il carattere di disciplina regolamentata e condivisa che è la realtà BDSM e che fa del “controllo” il suo principio generante, il contributo vuole far emergere anche le peculiarità di “gioco serio” regolamentato (obiettivi, premi, percorsi, passaggio di livello, scambio di ruolo, ecc.) evidenziando il margine di scambio tra il *gioco* BDSM e il quotidiano come un possibile ambito valoriale interessante da indagare (Czuser, 2017; Traimond, 2005).

Keywords

BDSM, dominio, controllo, Serious game, Game design

Proceedings of DiGRA 2018 Conference: Women, LGBTQI and Allies

© 2018 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

INTRODUCTION

Alla pari di altre rappresentazioni di cultura ludica, i videogiochi attuali non si sottraggono a una forte erotizzazione: la gran parte dei personaggi in essi rappresentati, infatti, sono ipersessualizzati. Nella maggioranza dei casi, l'uomo è un dominante (muscoloso, macho, attratto dalla sessualità), di contro la donna è generalmente sottomessa, sensuale, con un abbigliamento quanto meno "suggestivo" e resta spesso un oggetto, anche quando è una guerriera: spesso una donna-ombra, in attesa del riscatto ad opera dell'uomo che comanda. Alcune delle più recenti ricerche condotte in merito hanno messo in evidenza la profondità di questa problematica così affrontata e tentato di determinare l'impatto negativo di questo tipo di ipersessualità sui giocatori e sui loro comportamenti nella vita reale.

Lasciando da parte le considerazioni sulla limitazione delle molteplici implicazioni negative (di tipo pedagogico, psicologico, ludologico, sociale, economico, ecc.) che il mondo dei videogiochi oggi impone ai progettisti e ai produttori (contenimento del *moral panic*, tutela dei diritti dei minori, controllo dei contenuti violenti o volgari) (Bittanti, 2004), e senza trascurare le grandi responsabilità dell'industria dei media e della distribuzione (che con le loro regole di mercato hanno spesso offerto alla comunità dei giocatori videogiochi di indubbio valore estetico, etico e progettuale), lo scopo di un buon gioco/videogioco resta in potenza profondamente positivo. Per questo, la scelta dell'autrice è quella di affrontare la tematica della sessualità di genere nei videogiochi partendo dall'assunto della grande possibilità formativa di questo medium piuttosto che dal pericolo in esso potenzialmente contenuto, riconoscendovi essenzialmente un mezzo capace di offrire ai giocatori dei grandi vantaggi.

In primis, i videogiochi rappresentano ricchi spunti di riflessione e di analisi, soprattutto se relativi a quegli ambiti valoriali oggi diventati difficilmente approcciabili con altri sistemi comunicativi meno diffusi dei videogame (mi riferisco alla carta stampata in generale, ai libri, ai fumetti, ai giochi da tavolo e agli album, ecc.); in secondo luogo, i videogiochi sono una realtà emotivamente molto coinvolgenti in cui si riconosce contestualmente uno strumento "in potenza" positivo, soprattutto nell'ottica di una contaminazione multiculturale e una riflessione tra prospettive valoriali differenti.

Tale coinvolgimento è oggi potenziato proprio dal tipo di rapporto che s'instaura tra il gioco e i suoi giocatori: stabilito tra giocatore e interfaccia in modo individuale e quasi totalizzante nei videogiochi più vecchi (intendo almeno fino alla comparsa degli ARG), mentre oggi, anche grazie alle tecnologie che hanno aperto il videogiocare alla partecipazione on line di molti giocatori (con profili differenti per età, paese d'origine, cultura, esperienza, preferenze sessuali, professione, ecc.), il videogiocare è in grado di stimolare una determinata esperienza estetica relazionale (Norman, 2004; Pecchinenda, 1999, Felini, 2012) che si fissa maggiormente in relazione ai giocatori stessi poiché pone il concetto di "scambio" (di esperienze, di conoscenza) tra giocatore-e-giocatore piuttosto che tra utente-e-software. Partendo da queste premesse, la tematica del dominio maschile/femminile legato allo stereotipo "dominante-sottomessa" collegato direttamente al concetto di controllo del gioco tramite il personaggio con cui il giocatore *gioca*, riceve spunti d'analisi importanti, e soprattutto inconsueti, dalla prospettiva socio-culturali delle cosiddette comunità BDSM, la cui diffusione da qualche anno è quasi diventata un fenomeno virale e di "pratiche onnivore" (Delchambre, 2015: 81) se si pensa la successo editoriale della famosissima trilogia delle "*Sfumature*"¹.

UN GIOCO DI REGOLE E DI MARGINI

Il mondo BDSM è un insieme regolato di attività situate in specifiche interfacce esperienziali il cui margine è tra il gioco e il non-gioco: queste attività si manifestano attraverso varie operazioni di *framing* generanti, a loro volta, diversi tipi di esperienze

ludiche che interagiscono in un'area specifica dell'individuo (quella tra il serio e il giocoso, appunto). Per questi motivi, BDSM è un acronimo molto complesso con cui generalmente si fa riferimento a un insieme di relazioni e pratiche affettive e/o sessuali ricondotte al *Bondage* (costrizione fisica mediante corde) e *Disciplina* (B&D), alla *Dominazione* e la *Sottomissione* (D/s o Ds) e al *Sadismo* e *Masochismo* (S&M o SM). Sono queste delle macrocategorie alle quali possono essere ricondotte una gran quantità di pratiche, a volte anche dissimili tra loro, ma che trovano nel “controllo” il loro filo conduttore: controllo di una delle due parti (normalmente chiamata “dominante”) sull'altra (chiamata invece “sottomesso/a”).

Il BDSM, quindi, ha una natura proteiforme che non lo collega necessariamente all'esperienza fisica del dolore e/o ai soli rapporti d'ordine sessuale: in tutti i casi, esso rinvia a quelle interazioni o quelle relazioni dalla durata variabile che permettono a una o più persone d'esercitare un certo potere sul/la suo/a partner/s, entrambi consenzienti, chiamati anche *top* (il/la dominante anche detto Master/Mistress,) e *bottom* (il/la slave, sottomesso/a, schiavo/a). Questi ruoli non sono necessariamente fissi o esclusivi: lo testimonia per esempio la categoria degli *switch* che, oltre ai *top* e ai *bottom*, caratterizza molti individui che preferiscono variare le posizioni di *top* e di *bottom* secondo il rapporto, il contesto e/o le persone con cui interagiscono di volta in voltaⁱⁱ.

In realtà, i termini necessari a definire l'inquadramento primario del BDSM (cioè i margini generali di riferimento del suo territorio) sono inaspettatamente pochi ed essenziali:

- “dominante” e “sottomessa/o”, termini che definiscono i ruoli non collegati al tipo di sessualità ma, al contrario, determinati da una serie di libere scelte e di caratteristiche riferibili all'indole e al profilo psicologico degli individui interessati (Quattrini, 2013, 2015, 2016);
- “scena” e “gioco” termini utilizzati formalmente per designare la dimensione spazio-temporale di qualsiasi interazione BDSM che si realizza in un rapporto *top/bottom* consenziente e suscettibile di essere interrotto o variato in qualsiasi momento, cosa che fa del BDSM una sorta di celebrazione del “gioco come azione libera” (Huizinga, 1951, p. 25),
- “sessione” e “giocare” che sono generalmente usati per dare sostanza a una rapporto *top/bottom* autentico e che escludono dal BDSM qualsiasi connotazione “teatrale” o, comunque, visibilmente falsa poiché l'intensità del gioco BDSM si distingue solo tra quei rapporti *top/bottom* meno definiti spazio-temporalmente e il cosiddetto 24/7 (che consiste nell'osservazione pseudo permanente di una relazione di dominazione/sottomissione) e tra giochi “troppo veri” rispetto a giochi “troppo lunghi” che in qualche modo per la comunità BDSM non sarebbe neanche da considerarsi più un gioco.

I ruoli (frutto di scelta anche non reiterata), il tempo e la scena sono, quindi, i margini dell'inquadramento primario del mondo BDSM. La specificità di una relazione di questo tipo, infatti, non è semplicemente data dall'essere “propriamente detta”, cioè definita come tale – si fa riferimento alla necessaria “dimensione enunciativa” del BDSM teorizzata da Poutrain (2003, 11) – ma dal fatto che il BDSM non sia da considerarsi come una categoria o un “contenitore” ma come la specifica serie di contenuti che esso racchiude (Lakoff, 1990: 283). In questo caso, sono i limiti delle regole e dei ruoli che determinano i confini del BDSM e lo inseriscono in quel territorio “di mezzo” che sta tra la piena realtà ludica e la realtà quotidiana: la conoscenza di questi limiti è fondamentale per la determinazione dei ruoli e delle pratiche possibili al loro interno.

MARGINI CHIUSI DI REALIZZAZIONE

Partendo dal quadro primario dei margini di spazio, tempo e definizione del BDSM, il modo per giocare più naturale è nell'ordine di quello che Goffman (1974) chiama una "modalizzazione" (*keying*), cioè una trasformazione di situazioni già significative (perché già soggette all'inquadramento primario) in qualcosa di notevolmente diverso ma sottilmente simile, che fornisca la sensazione che le azioni così modificate non siano "reali" e che debbano essere testate letteralmente.

A questo proposito, è innegabile che le attività BDSM siano basate su schemi di script preesistenti, o che sembrino essere almeno dipendenti da relazioni macro-sociali e macro-culturali di dominio patriarcale o pseudo razziale. Il gioco, infatti, a volte consiste proprio nel cedere o chiedere la gestione del rapporto di potere, o nel drammatizzare certi eventi traumatici "rivedendoli" in chiave BDSM (Bourcier 2011, Weiss 2011: 20).

Tuttavia, il BDSM consiste anche in quello che Staal (Houseman & Severi, 2009: 179) chiama "attività primaria", riferendosi all'io fondante di ogni individuo. Poiché, infatti, nel BDSM si tratta anche di giocare con il proprio personaggio all'interno del BDSM, cioè di operare una "auto-impersonificazione", un agire naturalmente (Goffman, 1973: 254) all'interno dei suoi limiti primari.

L'area di ricezione virtuale della comunità BDSM (s'intendono i siti dedicati, la chat e le comunità presenti sul web), per esempio, è anche una sorta di sistema che genera "siti personali" per molti dei *kinksters* che non possono esprimere liberamente in pubblico ciò che sentono essere la loro vera personalità. Infatti, molte delle sessioni di BDSM offrono semplicemente la possibilità di essere se stessi o di esprimere liberamente le proprie emozioni: "La situazione, quindi, ha conseguenze ben più grandi della semplice possibilità per gli individui di giocare a ciò che non dovrebbero essere. Questi individui giocano anche a quello che dovrebbero essere" (Berger & Luckmann, 2014: 270).

Si scopre anche che il divertimento delle attività BDSM dipende in particolare dallo stesso *framework* precedentemente concordato e che consiste nell'agire "come se" questo *framework* non esistesse: pertanto, la modalizzazione del rapporto e del ruolo riguarda anche il quadro/territorio di riferimento e non solo le attività incorniciate al suo interno e concordate. Paradossalmente, nel BDSM come nei giochi più propriamente detti, la creazione di una solida struttura ludica cui riferirsi porterà con maggior probabilità a un'immersione più profonda e partecipativa dei *kinksters*. Pertanto, il *giocare* può essere considerato anche come margine di realizzazione individuale proprio grazie alla chiusura che implica l'inquadramento di questo tipo di esperienza.

La contrapposizione tra "contenersi" e "essere contenuto" che evoca Belin (2002: 52) permette di evidenziare la specificità delle attività soggette all'inquadramento BDSM. L'autore scrive come "Il soggetto che "contiene se stesso" non è mai a riposo, è completamente assorbito da se stesso, dal controllo dei suoi atti [...]. "Essere contenuti" è una posizione molto diversa [...] L'acqua contenuta in un contenitore non deve contenere se stessa: si "lascia andare" (Belin, 2002, p.52). Ecco che nel BDSM, ma anche in generale in un videogioco, l'attività del giocatore è considerata "attiva" nella stessa maniera: cioè una scelta autonoma di immersione in uno spazio-tempo diverso da quello quotidiano in cui misurarsi con abilità e percezioni.

Il "lasciarsi andare" è, infatti, una delle caratteristiche più conosciute della prassi BDSM, nel senso che è la fonte dello stato alterato di coscienza (chiamato *subspace* o *domspace*) degli individui che giocano: uno stato mentale facilitato da un numero di dispositivi (*safeword*) che consente alle persone – *top* o *bottom* non fa alcuna differenza – di lasciarsi andare. Questo atteggiamento è una sorta di "dimenticanza attiva" dei limiti del gioco, è il principio di una "svista" intenzionale dovuto in particolare all'accento del carattere autotelico e processuale di questa attività limitata nello spazio e nel tempo.

Ecco perché, così come praticato nelle comunità, il rapporto con il BDSM appare raramente strumentale: non è percepito come utile a “vivacizzare” il rapporto erotico con il partner, per esempio, ma fine a se stesso: alcune pratiche osservate, come lo shibari pongono particolare attenzione proprio al processo, piuttosto che al risultato (processo in cui il rapporto con il dominio è idealmente costante durante tutta la sessione fino alla sua conclusione).

Nel mondo BDSM così come nei giochi in genere anche i termini “gioco” e “serietà” non hanno necessariamente un valore opposto: presi nel loro significato, il “momento del gioco” o del “giocare” (la cosiddetta sessione) significa qualcosa di molto serio rispetto a tutte le altre attività della comunità, più collegate, invece, a situazioni conviviali come i *munch* (aperitivi) o le dimostrazioni/laboratori di alcune pratiche.

Se, come sostiene Henriot, è vero che “possiamo fare qualsiasi cosa giocando; [e che si] può fare la stessa cosa anche senza giocare” (1989, pp. 106-107), solo il preliminare inquadramento ludico rende possibile identificare un’attività svolta come un gioco da quella che non lo è: per questo possiamo pensare al mondo BDSM come una cerniera che congiunge e separa due margini e che ha senso di esistere solo come congiuntura e/o separazione degli stessi.

Il BDSM è uno spazio intermedio a due spazi che stanno ai suoi due margini e che ne delimitano i confini e, per questo, considerare i margini di inquadramento del gioco è esemplificativo per evidenziare le possibilità di configurare anche un videogioco su queste tematiche che sia piuttosto una “palestra decisionale e relazionale” (Rosa, 2012). Palestra in cui testare l’agire del giocatore senza utilizzare i consueti preconcetti sessisti, ma sfruttando la possibilità del gioco di far “fare esperienze significative”: in questo caso di un ruolo libero e regolamentato come quello del dominante o del sottomesso/a.

BIBLIOGRAPHY

- AESVI, *Cultura del videogioco. Studi e ricerche*, il testo disponibile al sito: http://www.aesvi.it/cms/attach/studi_e_ricerche.pdf (2017).
- Anolli L., Mantovani F. (2011), *Come funziona la nostra mente: Apprendimento, simulazione e Serious Games*, Bologna, Il Mulino.
- Ayzad, (2004), *BDSM - Guida per esploratrici dell’erotismo estremo*, Roma, Castelvechi.
- Ayzad, (2009), *Il dizionario del sesso insolito*, Roma, Castelvechi.
- Barth F. (1998), *Ethnic groups and boundaries; the social organization of culture difference*, Prospects Heights, Waveland Press.
- Bogaert A. F. (2012). *Asexuality and autochorissexualism (identity lesssexuality)*. Archives of Sexual Behavior, 41, 1513–1514.
- Boinet C. (2015), “Pourquoi ‘Cinquante nuances de Grey’ rencontre-t-il un tel succès?”, *Les Inrockuptibles*, 22 febbraio 2015, <http://www.lesinrocks.com/2015/02/22/cinema/pourquoi-cinquante-nuances-de-grey-rencontre-t-il-un-tel-succes-11564200/>.
- Caillois R. (1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, [1958], Paris, Gallimard.
- Cambi F., Staccioli G., (2007), a cura di, *Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*. Roma: Armando Editore.
- Czuser A. “Du jeu dans les marges (du jeu): de quelques gradients de ludicité dans le BDSM”, *Sciences du jeu* [online], 7 | 2017, 22 febbraio 2017, consultato il 27 avril 2018.
- Dettore D., (2001), *Psicologia e psicopatologia del comportamento sessuale*, Milano, McGraw – Hill.

- Di Raddo E. (2011), “Arte e videogiochi: interazione, ambiente ed emotività”, in Ferrari, F., Traini, L., a cura di, *Arte e Videogames. Neoludica*, Milano, Skira Editore.
- Di Raddo E., Salvador M., a cura di (2013), “Play the Aesthetics. Video game between art and media”, numero speciale di *Comunicazioni Sociali*, n. 2, maggio/agosto.
- Felini D. (2012), a cura di, *Video Game Education. Studi e percorsi di formazione*, Milano, Unicopli.
- Fossi G., Mascari P., (2001), *L’immaginario. Fantasie e sessualità*, Franco Angeli, Milano.
- Houseman M. (2012), *Le rouge est le noir: essais sur le rituel*, Toulouse, Les Anthropologiques/Presses Universitaires du Mirail.
- Huizinga J. (1951), *Homo ludens*. Paris, Gallimard.
- Jenkins H. (2002). *Games, in the New Lively Art*, testo disponibile al sito: http://www.bendevane.com/VTA2012/members/wp-content/uploads/2012/01/jenkins.games_.pdf (2018).
- Lakoff G. (1990), *Women, Fire, and Dangerous Things: what categories reveal about the mind*, Chicago/Londres, University of Chicag. Press.
- Latour B. (2012), *Enquête sur les modes d'existence: une anthropologie des Modernes*, Paris, La Découverte.
- McGonigal J. (2011), *La realtà in gioco: Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo [versione kindle, 2014].
- Norman D.A. (2004), *Emotional Design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana*, Milano, Apogeo, 2004 (ed. or. New York, Basic Books, 2004).
- Rosa A. (2012), “I videogiochi come palestra di sperimentazione valoriale”, in Felini D., (a cura di), *Video Game Education. Studi e percorsi di formazione*, Milano, Unicopli, pp. 49-64.
- Sidoti B. (2007), “Gioco e ludicità nel postmoderno”, in Cambi F. e Staccioli G., a cura di, *Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*. Roma: Armando Editore.
- Sloan L.J. (2015). *Ace of (BDSM) clubs: Building asexual relationships through BDSM practice*. In “Sexualities”, 18(5/6), 548-563.
- Stiles B.L., CLARK R.E. (2011), “BDSM: a subcultural analysis of sacrifices and delights”, in *Deviant Behavior*, n° 32, pp. 158-189.
- Sutton-Smith B. (1997), *The Ambiguity of Play*, Cambridge/London, Harvard University Press.
- Traimond J.M. (2005), *Dissection du sadomasochisme organisé. Approches anarchistes*, Lyon, ACL (trad. it. a cura di Alberto Panaro, *Piacere, dolore, potere. Un approccio anarchico al sadomasochismo*, Milano, Eleuthera, 2007).
- Pecchinenda G. (1999), “Simulare il sé. Giochi elettronici e identità”, in G. Imbucci, (a cura di), *Il gioco pubblico in Italia*, Venezia, Marsilio.
- Quattrini F. (2013), *Non smettere di giocare*, Milano, TEA S.p.A.
- Quattrini F. (2015). *Parafilie e devianza: Psicologia e psicopatologia del comportamento sessuale atipico*, Firenze, Giunti Editore.
- Quattrini F., Attanasio M. (2016). *Asessualità. Un approccio contemporaneo all'intimità*. In “Psicologia Contemporanea”, 258, Firenze, Giunti Ed.
- Zimmerman E. (2012), “Jerked Around b the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later” pubblicato su *Gamasutra*, 7 febbraio 2012, disponibile su: http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_b_the_magic_circle.

ⁱ Si intendono la trilogia dei testi scritti da E. L. James a partire dal 2011 dal titolo *Fifty Shades of Grey*, *Fifty Shades Darker* e *Fifty Shades Freed* (edizione italiana Mondadori, Milano).

ⁱⁱ Il BDSM è una realtà oggi molto radicata in America e nell'Europa del Nord: al contrario, in Italia si è consolidata piuttosto recentemente e per questo la maggior parte dei termini tecnici utilizzati sono ancora di matrice anglosassone. Il primo autorevole testo di decodifica delle regole e dei sistemi del BDSM è *Sm 101: a Realistic Introduction* di Jay Wiseman (1989) oggi non più in commercio.