

normativos. Así surgió el videojuego *Homo-zapping*, que cuestiona los imaginarios sobre sexo y género.

## ¿QUÉ ES UN PLAYLAB?

*«La primera edición se celebró en el 2010 y marcó una novedad absoluta en la forma de pensar, prototipar y experimentar con los videojuegos. La palabra “experimentar” no se refiere sólo a la dimensión tecno-estética o de diseño de juegos. Lo que hace del PlayLab algo totalmente único en el área iberoamericana es la fuerza de hibridación que ha logrado en todas sus ediciones como espacio mestizo de artistas, game designers y amantes de los juegos en general» (Carrubba, 2014: 13).*

El concepto PlayLab propone explorar el contexto del juego y del videojuego como espacio para la creación, la experimentación, el aprendizaje y la reflexión, siempre dentro de un ámbito propicio para el trabajo colaborativo y la confluencia entre distintas disciplinas. PlayLab es un espacio híbrido para la innovación, la creación y el prototipado de (video)juegos y aplicaciones derivadas de éstos en donde pensamos que debe fluir la creatividad gracias a la colaboración entre perfiles de distintas disciplinas —técnicas, sociales, artísticas y/o científicas— para una producción también híbrida y multidisciplinar. Este formato de taller encuentra inspiración en el método VAP —*Values at Play*— elaborado por Flanagan y Nissenbaum (2007) y busca «incorporar valores particulares en un diseño dado».

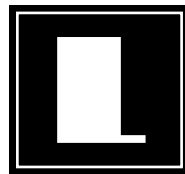
Las actividades de PlayLab se proponen como un proceso de investigación abierto y participativo desde el que abordar este fenómeno cada vez más extendido e influyente del videojuego en nuestra sociedad contemporánea, explorando su potencial crítico, su capacidad para crear espacios de socialización más allá de lo puramente comercial y estandarizado, sus posibilidades para el aprendizaje y, en general, su influencia en las relaciones humanas. Retomando la tradición de movimientos artísticos y políticos como dadaísmo, surrealismo, Fluxus —que usaban el juego como herramienta de reflexión (Coterón y Munárriz, 2012)—,

# HOMOZAPPING:

*sexualidad y videojuegos*

EURÍDICE CABAÑES Y LUCA CARRUBBA

## INTRODUCCIÓN



Los videojuegos pueden ser una excelente herramienta para abordar temas complejos como, en este caso, el cuestionamiento de los discursos normativos sobre la sexualidad. Por un lado como herramienta empoderadora que puede dar voz a quienes habitualmente no la tienen, y por otro como un entorno de experimentación sin consecuencias que permite confrontar tus propios pensamientos y decisiones. Siguiendo esta idea, durante el mes de octubre de 2015 tuvo lugar el PlayLab *XXI*, un laboratorio de experimentación con videojuegos y sexualidad llevado a cabo por ARSGAMES en el Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México con el objetivo de generar un videojuego web sencillo que permitiese a sus usuarios y usuarias explorar la sexualidad más allá de los discursos

con el PlayLab se intenta expandir las posibilidades del juego como espacio de acción. Hasta la fecha se han celebrado siete PlayLab, siendo el PlaylabXYOT el que nos ocupa.<sup>1</sup>

## PLAYLABXYOT

El laboratorio duró 80 horas divididas en 10 sesiones. Las primeras 12 horas se dividieron en 3 sesiones de carácter teórico durante las cuales se abordaron multiplicidad de temas, estimulando la reflexión a partir de la presentación del trabajo teórico de algunos autores y de historias de personas que han llegado a la prensa internacional y tomadas como casos de estudio: citas y revisiones de los libros *Cuerpos que importan* (Butler, 2002), *La tecnología del género* (de Laetitia, 1996) y *Manifiesto para cibernautas: ciencia tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx* (Haraway, 1991), encaminaron y centraron la reflexión sobre el sexo y el género como constructos culturales en los cuales se puede observar claramente cómo los discursos operan sobre los cuerpos, mostrando cómo la materialidad, entendida históricamente como último reducto de la naturaleza —lo esencial o lo invariable, lo no construido—, también es afectada por los discursos.

Es por esa razón que arrancamos tratando los casos de intersexualidad, donde se evidencia cómo los discursos operan sobre —literalmente— los cuerpos, sobre la materia, operando, medicando y regulando lo que se da de modo natural, para que encaje en la construcción cultural de los géneros normativos.

Para ello nos servimos del texto de la bióloga Anne Fausto-Sterling (2006) *Cuerpos sexuados: la política de género y la construcción de la sexualidad* y de varios documentales sobre la intersexualidad<sup>2</sup> en general y sobre casos concretos de personas intersexuales como Doro Dorshner,<sup>3</sup> Javier<sup>4</sup> o Phoebe Hart.<sup>5</sup>

Quizá la cuestión más grave que queda evidenciada en estos temas es que

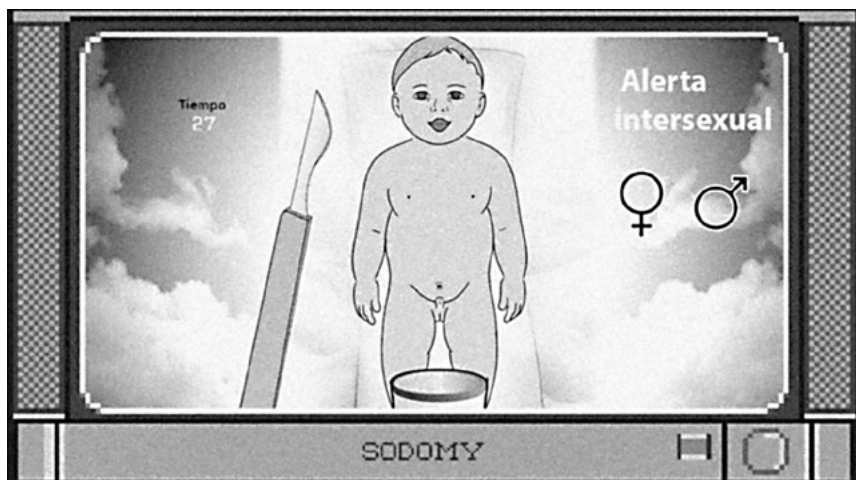
los modelos que construimos sobre la realidad —como por ejemplo el dimorfismo sexual— no son modificados una vez encontramos casos que se escapan del modelo, sino que, en su lugar, modificamos la realidad —la materialidad— para que se adapte al discurso. Es por ello que también se abre la esperanzadora idea de que podemos cambiar la realidad cambiando los discursos que llevamos a cabo sobre ella en lugar de perpetuarlos *ad nauseam*.

Tomando esto como punto de partida avanzamos debatiendo sobre la orientación sexual también como cons-

(Cabañes, 2015a) o “Sexualidad más allá del género, los videojuegos como laboratorio” (Cabañes, 2015b).

Además de los trabajos teóricos se examinaron una gran variedad de videojuegos sobre la temática entre los que podemos encontrar:

— *Dys4ia* (Anthropy, 2013), una autobiografía interactiva compuesta de una serie de pequeños puzzles muy sencillos de resolver a través de los que se narra un capítulo en la vida de una persona transexual que está atravesando la terapia de reemplazo hormonal.



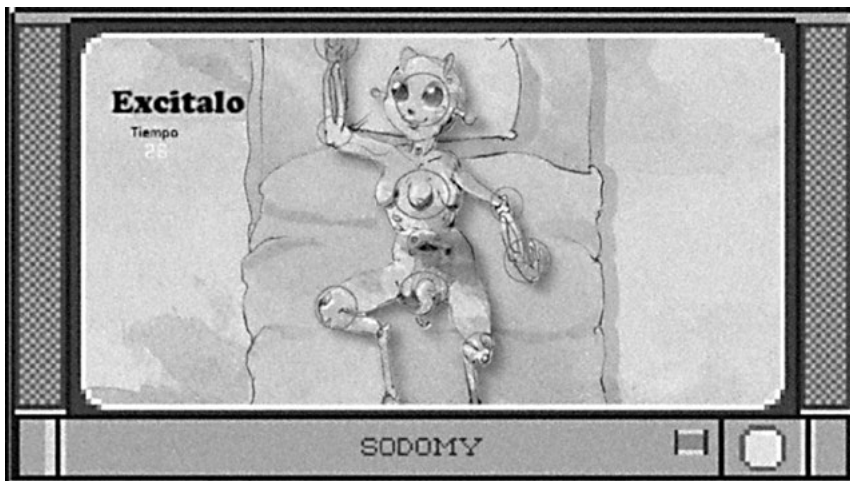
tructo, cuya presunta esencialidad quedó cuestionada, y los diferentes tipos de prácticas sexuales para analizar cómo los discursos operan incluso en lo más íntimo del acto sexual, promoviendo y afectando prácticas heteronormativas, centradas en lo genital y excluyendo de ellas a muchos sujetos —como personas con diversidad funcional, ancianos, etcétera—.

Finalmente, todos los temas en torno a la sexualidad que fueron tratados de modo general se abordaron desde el punto de vista específico del videojuego, basándose en trabajos previos de investigación como “Videojuegos: un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género” (Cabañes y Rubio, 2013), “Videojuegos y sexualidades: explorando representación y prácticas”

— *Coming out simulator* (Case, 2014), un minijuego llevado a cabo por el autor de *Nothing to hide* que, literalmente, es un simulador de “salir del armario” autobiográfico en el que interpretas el papel de su autor cuando se encontró con la situación de tener que hablarles a sus padres de su relación homosexual.

— *Fragments of him* (SassyBot, 2015), por el contrario, no refleja un conflicto de género sino el momento de la pérdida del ser amado y la asimilación del mismo, algo común a todas las personas independientemente de su sexo, género u orientación sexual. La homosexualidad en este videojuego no supone un conflicto, sino que más bien podemos ver una normalización.





— *Orgasm simulator* (Molleindustria, 2004), un videojuego que subvierte la sexualidad normativa a través de la caricaturización extrema. El objetivo de tu avatar femenino en el juego es el de simular un orgasmo para que el hombre quede satisfecho. De este modo, el autor emplea el propio universo simbólico de nuestra sociedad (y por ende de los videojuegos) desenmascarándolo y haciéndolo patente, trayéndolo de algún modo al terreno de lo consciente de modo que se convierte en una clara crítica al mismo.

— *Queer power* (Mollesindustria, 2003), que supone un interesante esfuerzo en tratar de representar identidades múltiples y múltiples opciones de relación sexual entre ellas permitiendo al jugador “mutar” (cambiar el sexo de su avatar) durante la práctica sexual en el juego. Aunque continúa reduciendo las posibilidades a dos (hombre/mujer), presenta prácticas sexuales limitadas y continúa de algún modo reproduciendo estereotipos, es un buen intento en esa dirección.

La breve muestra de obras videolúdicas que abordan este tipo de temáticas y en general una mirada rápida a las representaciones de la sexualidad en los videojuegos dejó claro que hay cierta dificultad en imaginar cuerpos que se escapan de los estereotipos: dar vida a personajes que pudiesen expre-

sar una sexualidad más allá de las categorías fue uno de los puntos de mayor reflexión y al mismo tiempo de dificultad objetiva en avanzar. Por esta razón se nos hizo interesante cambiar el enfoque del discurso, pasar de la representación del cuerpo al imaginario sexual del jugador/a: poner al jugador/a en el centro, convertirle en objeto de la investigación, interpeleándolo a la acción, a tomar decisiones y a reflexionar posteriormente sobre ellas.

## HOMOZAPPING

*Homozapping* es el nombre del juego desarrollado a partir de las sesiones teóricas. Como se ha declarado anteriormente, una de las intenciones principales fue confrontar al jugador consigo mismo, empleando el entorno de experimentación sin consecuencias que supone el videojuego (Griffiths, 2002), un espacio lúdico de confort en el que sentirse seguras/os y confiadas/os. Asimismo se ha diseñado el juego como dispositivo que plantea una serie de cuestiones a quien juega, las cuales, en otros contextos, podrían incomodar ciertas sensibilidades. Confrontando así a quien juega consigo misma/o y con el universo simbólico de la cultura en la que está inmersa/o (Shaw, 2010) el juego se convierte de este modo en una

suerte de encuesta jugable cuya condición es desconocida por quien lo juega. Este desconocimiento, sumado a la situación cómoda en el entorno lúdico, así como la velocidad frenética con la que se alternan y transcurren los minijuegos, nos proporciona respuestas fiables que nos muestran el inconsciente que opera sobre todos/as nosotros/as (Milyavsky *et al.*, 2012).

A partir de las decisiones tomadas por los jugadores/as se extrae cierta información que se emplea, a final de partida, para ayudar a la reflexión sobre las mismas construyendo un dispositivo de juego que a la vez genera datos de investigación. De acuerdo con lo anterior podemos afirmar entonces que *Homozapping* es un videojuego en el que investigación y producción se alternan y retroalimentan a través de su uso para la colección de datos (von Ahn y Dabbish, 2004).

Como su propio nombre indica, el juego pretende dar la idea de un *zapping* frente a un televisor, una caja con vídeos y videojuegos cada uno con diferentes estilos gráficos y mecánicas. Si «la televisión digiere los géneros tradicionales para transformarlos en un caleidoscopio de fragmentos, visiones y sombras» (Abruzzese y Miconi, 2002: 241), entendemos que con la remezcla de géneros de juego y estilo gráficos nos apropiamos de estas sombras, poniendo en «el plano de los elementos mínimos de la representación audiovisual» (Abruzzese y Miconi, 2002: 248) un imaginario marginal y a la vez personal. La falta de uniformidad representa entonces una manera de romper la categorización de los géneros que opera tanto en los juegos como en los cuerpos. No hay un mundo en el que todos encajan en sólo dos sexos, dos géneros o dos orientaciones posibles, sino una multiplicidad de personas que frente a situaciones de la vida van negociando su propia identidad de forma dinámica. Las prácticas receptivas propuestas al jugador, bajo este sistema de juego, son veloces, ocasionales, erráticas, guiadas por indicios, por inferencias contingentes, por saberes mínimos (Abril, 2013).

El *zapping*, a su vez, es un acto de decisión, aunque sea mínimo, ya que la decisión de cambiar de canal está condicionada por lo que se ofrece en la programación televisiva. Es una suerte de alegoría o crítica al pequeño margen de elección —de carácter casi siempre binario— en cuestiones de identidad sexual que tenemos. Al mismo tiempo, y de acuerdo con Perdecini (2006), rompiendo la presunta neutralidad del aparato se pretende así abrir ventanas sobre muchos otros mundos.

Todo el contenido del juego está directamente conectado con la sexualidad: el sexo y el género como constructos, los discursos médicos sobre intersexualidad, la censura de pezones femeninos en la red, la sexualidad como genitalidad, filias, etc., son algunos de los temas que se abordan en el juego, que acontece de un modo frenético generando la propia ansiedad de las decisiones de género que tenemos que tomar cotidianamente.

Por ejemplo, en “Alerta intersexual” nos convertimos en un doctor a quien se le presenta un bebé intersexual y tiene que decidir si lo opera para hacerlo hombre, mujer, o no operar, mostrando casos que representan un alto porcentaje en la sociedad —más que el de albinos, por ejemplo— y prácticas médicas bastante tajantes por las que se considera que un bebé intersexual ha de ser operado antes de las primeras 24 horas para “reasignarle un sexo”. En la información adicional que puede verse en los resultados, se muestran varios casos de personas nacidas intersexuales y los problemas a los que se han enfrentado, que van desde no poder tener el derecho universal a la educación porque en la escuela le solicitan un acta de nacimiento completa —y si no tiene marcado el sexo no se considera válida— a operaciones y mutilaciones genitales por prescripción médica, pasando por la falta de aceptación familiar o social por no encajar exactamente en los patrones de lo que entendemos como hombre o mujer.

En “Excítame” nos enfrentamos aleatoriamente a uno de seis persona-

jes posibles —entre ellos hombre joven, mujer joven, anciano, anciana, robot, *alien*— a quienes tendremos que excitar estimulando una zona erógena a elegir entre genitales, pechos, cabeza, manos, codos, barriga y rodillas. Visibilizando así la sexualidad de colectivos que parece que quedan al margen de nuestro imaginario —como los ancianos— o llevando al extremo al jugador poniéndolo en el lugar de tener que excitar a un *alien*. Los resultados obtenidos en concreto en este minijuego muestran que incluso en casos no humanos como alienígenas o robots, la gente tiende a estimular la zona genital muy por encima de las otras zonas.

En “Esconde lo que te delata” se nos insta a ocultar objetos repartidos por la habitación, entre los que figuran un dildo, un condón usado, una Game Boy, un *My little pony*, un crucifijo, ropa sucia, zapatos de tacón, etcétera. Lo interesante de este minijuego es descubrir cuáles son los objetos que las personas ocultan con más frecuencia, viendo cuáles son nuestros tabúes culturales y qué tipo de objetos consumimos con culpa o entendemos que han de ser relegados al ámbito privado.

En “Censor de pezones” nos muestra pezones masculinos y femeninos instándonos a censurar los femeninos, pero sin contexto, mostrando únicamente el puro pezón. Este minijuego tiene varias inspiraciones:

— Por un lado el movimiento #FreeTheNipple, que ha tenido mucha repercusión *online* denunciando lo absurdo de la censura de los pezones femeninos en red. Esta corriente defiende el cuerpo femenino y el derecho a exhibirlo sin criminalizar a la mujer que lo hace. El origen de ‘Free The Nipple’ se encuentra en la película homónima, una cinta independiente dirigida por la activista estadounidense Lina Esco en la que se critica la doble moral de la sociedad estadounidense, donde la violencia se ve como algo natural mientras que la aparición de un pezón en cine o televisión organiza un gran revuelo.

— Y por otro el experimento llevado a cabo por una persona transexual que está cambiando de hombre a mujer mientras documenta todo el proceso subiendo sus fotografías de torso desnudo a plataformas como Instagram o Facebook, conocidas por su censura hacia los pezones femeninos, poniendo así a prueba sus sistemas para ver en qué momento comienzan a considerar que ya tiene pechos de mujer y a la vez demostrando lo absurdo de esta diferenciación que no puede sustentarse en nada esencial. Courtney Demone es una persona transexual canadiense de 24 años que se encuentra en el proceso de convertirse en una mujer. Está tomando hormonas y sus pechos han comenzado a crecer. Sus cambios



están empezando a notarse físicamente y también lo hace la percepción que la sociedad tiene de ella como mujer. Por eso ha puesto en marcha una campaña en las redes sociales, #DoIHaveBoobsNow (#Tengopechosahora), para ver en qué momento Facebook e Instagram censuran sus pechos en la red. Al mismo tiempo, invita a quien quiera escribir su historia y la de su cuerpo para que lo haga con la campaña #FreeAllBodies.

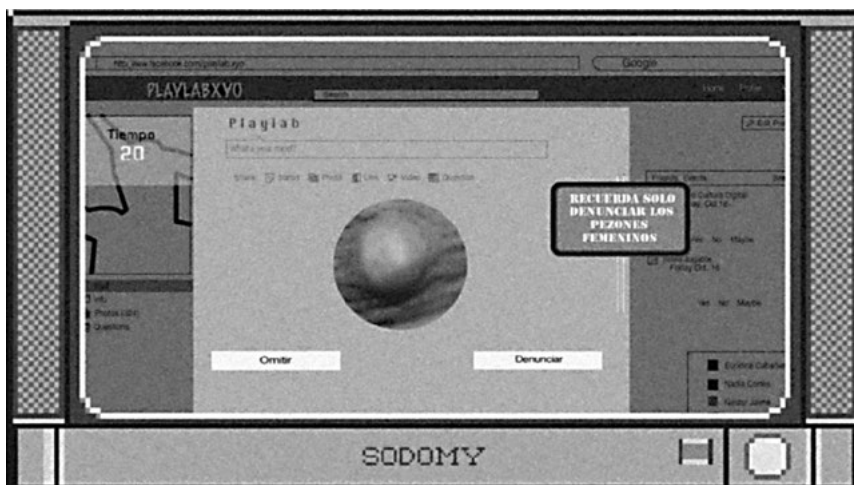
Estos algunos de los 8 minijuegos que se presentan en orden aleatorio al jugador intercalados con 16 fragmentos de vídeos que también muestran un

usuario sea correcta o incorrecta, en ningún caso se da un *feedback* a este respecto, sino que sitúa a la persona frente a sí misma y sus decisiones, confrontándola y haciéndola consciente de las mismas, al tiempo que nos permite extraer información acerca de cómo estamos entendiendo la sexualidad en nuestro contexto cultural.

El juego fue publicado el 18 de enero del 2016 a través de la editorial del Centro de Cultura Digital de México D. F. —lugar que hospedó las actividades del taller— y es visionable en <editorial.centroculturadigital.mx/es/pieza/homozaapping.html>. Se ha publicado en España con la editorial SELLO ARS-

Hemos recopilado mucha información de los jugadores/as y los resultados son muy interesantes, pero tras tanto *spoiler* preferimos que los veas al terminar el juego. 🎮

*«En el marco del PlayLab, se ha dado forma a una experimentación videolúdica que junta punks, queers, feministas, radicales, amateurs, DIY y adolescentes que se colocan de forma crítica tanto respecto a la producción mainstream como a la concepción hegemónica —patriarcal, blanca, machista— presente en muchos desarrollos independientes. Un proceso de deconstrucción colectiva que empodera a las personas y que, a partir del arte crítico, abre las puertas en el mundo de los juegos de ordenador a todas estas sujetos sociales que son típicamente dejados al margen de la narración dominante» (Carrubba, 2014: 16).*



contenido directamente conectado con la sexualidad, enfrentando al jugador/a con una comparación constante con el imaginario sexual al cual estamos sujetos diariamente como consumidores de televisión y de mensajes publicitarios. Los juguetes rosas para niñas o las maquinillas de afeitar altamente tecnolizadas para “hombres de verdad” representan los aspectos esenciales de cómo nuestro imaginario sexual está colonizado por mensajes que fomentan una separación rígida de los roles entre hombre y mujer y se insertan hasta lo más profundo de nuestras prácticas sexuales más íntimas.

El juego no se fundamenta en calificar la decisión que tomamos como

GAMES y ha sido presentado en diferentes ocasiones dentro de entornos institucionales e informales como “Jornada sobre juegos, videojuegos y comunidad LGTB+” (2016, Bilbao), “Simposio videojuegos y política” (México 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” (México D. F., 2016), “Jornadas Género y Videojuegos – Medialab-Prado” (Madrid, 2016), “Videojuegos que cuestionan nuestros imaginarios sexuales” (Medellin, 2017), entre otros.

---

1. Para más información sobre ésta y el resto de ediciones consultar <playlab.arsgames.net>.

---

2. *Intersexuales: la ciencia del género* disponible en <youtube.com/watch?v=2lR-QATd-6c>.

---

3. Cuando Doro Dorshner nació, los médicos vieron que no era posible definir su sexo, pues su cuerpo tenía órganos genitales tanto masculinos como femeninos. Pero por decisión de sus padres no le practicaron ninguna cirugía. Fue bautizado como Paulo Alberto Ibarra, creció marginado y víctima de la discriminación en su propio hogar; su padre constantemente lo insultaba por “afeminado”. Años después Doro —que ahora radica en Guadalajara, México— decidió adoptar ese nombre alemán neutro. Exámenes genéticos recientes indican que sus cromosomas sexuales —cariotipo— son 46XY, pero sus testículos no descendieron de la altura del vientre; además desarrolló mamas y posee ovarios. Más información en <youtube.com/watch?v=SEZ1fXS1s-Y>.

---

4. Niño de 12 años oriundo de Puebla (México) que fue discriminado y expulsado de la Escuela Primaria Benito Juárez negándosele el derecho básico a la enseñanza por no tener el acta de nacimiento completa, es decir, por no tener marcado el sexo dado que es intersexual. Más información en <youtube.com/watch?v=DT-C9UnCgdOQ>.

---

5. Cuando tenía 17 años su madre le dijo que tenía unos testículos en el abdomen y que padecía el síndrome de insensibilidad a los andrógenos, o SIA. Es decir, su cuerpo presentaba resistencia a las hormonas masculinas. Hart fue sometida a una cirugía invasiva para eliminar sus testículos no descendidos. Más información en <youtube.com/watch?v=k\_PNOUGdo8>.

---

## BIBLIOGRAFÍA

---

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

---

— ABRUZZESE, A. Y A. MICONI (2002): *Zapping: Sociología de la experiencia televisiva*. Madrid, Cátedra.

---

— BUTLER, J. (2002): *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Barcelona, Paidós.

---

— CABAÑES, E. (2015a): “Videojuegos y sexualidades: explorando representación y prácticas” en *Bit y aparte*, n.º 3, pp. 36–51. Madrid, SELLO ARSGAMES.

---

---

— CABAÑES, E. (2015b): “Sexualidad más allá del género, los videojuegos como laboratorio” en *Revista 404* [en línea]. Editorial del Centro de Cultura Digital.

---

— CABAÑES, E. Y M. RUBIO (2013): “El videojuego como laboratorio de experimentación sexual y de género” en MIRANDA, M. J.; SABORIDO, C. Y J. J. ALEMÁN (eds.), *Filosofías subterráneas. Topografías* [pp. 231–253]. Madrid, Plaza y Valdés.

---

— CARRUBBA, L. (2014): “Ocupando el juego: el método artístico y la creación de juegos experimentales” en *Bit y aparte*, n.º 2, pp. 10–21. Madrid, SELLO ARSGAMES.

---

— DE LAURETIS, T. (1996): “La tecnología del género” en *Revista Mora*, n.º 2, pp. 6–34.

---

— FAUSTO-STERLING, A. (2006): *Cuerpos sexuales: la política de género y la construcción de la sexualidad*. Barcelona, Editorial Melusina.

---

— FLANAGAN, M. Y H. NISSENBAUM (2007): “A game design methodology to incorporate social activist themes” en actas de la *Conference of Human Factors in Computing Systems • Politics & Activism [CHI 2007]* del 28 de abril – 3 de mayo de 2007. San Jose [CA], USA.

---

— HARAWAY, D. (1991). *Manifiesto para ciborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx*. Madrid, Cátedra.

---

— GRIFFITHS, M. (2002): “The educational benefits of videogames” en *Education and Health*. Vol. 20, n.º 3, pp. 47–51.

---

— MILYAVSKY, M.; HASSIN, R. R. Y Y. SCHUL (2012): “Guess what? Implicit motivation boosts the influence of subliminal information on choice” en *Consciousness and cognition*. Vol. 21, n.º 3, pp. 1232–1241.

---

— PERDECINI, P. (2006): “Radical Game Design: Notes on Political Games Rhetoric” en *La Moleindustria* [publicación propia].

---

— SÁNCHEZ COTERÓN, L. Y J. MUNÁRRIZ (2012): *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*.

---

— SHAW, A. (2009): “Putting the Gay in Games” en *Games and Culture*. Vol. 4, n.º 3, pp. 228–253.

---

— VON AHN, L. Y L. DABBISH (2004): “Labeling images with a computer game” en *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* [pp. 319–326]. ACM.

---



