



EL PANÒPTIC

EL JOC DE LA TEORIA QUEER

Treball de fi de Grau, tercer trimestre, 2019

Facultat de Comunicació

Universitat Pompeu Fabra

Resum: El treball, en format briefing, consisteix en la creació i el disseny del joc de taula “El Panòptic”, amb l’objectiu d’educar a joves sobre conceptes de la Teoria Queer. El motiu de la creació d’aquest joc és la complexitat de la teoria en qüestió i la necessitat de crear una eina comunicativa fàcil i entretinguda per conscienciar a la població adolescent. Es comença fent una anàlisi de la situació actual, es defineix un client i un públic i s’idea l’estratègia de comunicació. Seguidament, s’afegeix una investigació sobre la Teoria Queer basada en l’obra de Michel Foucault, Judith Butler, Paul B. Preciado, Miquel Missé i Gerard Coll-Planas. Amb aquests coneixements es conceptualitza i dissenya el joc en qüestió, amb l’objectiu que es difongui per centres educatius i de lleure.

Paraules clau: briefing, queer, heteronormativitat, cisheterosexualitat, gènere, sexe, sexualitat, identitat, biopolítica, interseccionalitat, advergaming, joc, panòptic, disseny, educació, adolescència.

Abstract: *The Briefing consists of the creation and design of “El Panóptico” a board game with the aim of educating young people about the concepts of Queer Theory. The reason for the creation of this game is the complexity of this theory and the need to create an easy and entertaining communication tool to raise awareness among the teen population. In the beginning, an analysis of the current situation has been done. In addition, the client and audience have been defined and the communication strategy set. After that, an investigation is added about Queer Theory based on the work of Michel Foucault, Judith Butler, Paul B. Preciado, Miquel Missé, Gerard Coll-Planas. With this knowledge, the board game is conceptualized and designed with the objective of being disseminated through educational centers.*

Keywords: *briefing, queer, heteronormativity, cisheterosexuality, gender, sex, sexuality, identity, biopolitics, intersectionality, advergaming, game, panoptic,*

**“Construir una
subjetividad que
resista la norma, que
resista lo político.
A eso llamo yo
construir la libertad”**

Paul B. Preciado, 2019

A la meva tutora, la Pilar Medina, per les indicacions, la llibertat i ànims que m'ha donat durant la realització del treball. A la Laia, l'Andrea i la Inés per ser les primeres persones a provar el joc. També al Pàvel, l'Aran, la Irina i el Lluç per donar la seva opinió i expressar com es sentien. També a l'Andrea, per ser una ajuda constant i a la Mireia pel durant aquells dies a l'apartament del Madrid. A la Clara pel seu llibre. També a la meva mare, per estar 24/7 responnent dubtes i encoratjant-me durant el treball i al meu pare pels seus ànims i confiança.

Finalment, agrair el monogràfic de gènere per obrir-me els ulls sobre aquest tema i ficar-me tants dubtes i tanta curiositat dins del cap.

ÍNDEX

8**01 INTRODUCCIÓ****10****02 BRIEFING**

- 1.1 Problema i Oportunitat
- 1.2 Client
- 1.3 Objectius
- 1.4 Públic
- 1.5 Estratègia de Comunicació
- 1.6 To i estil

16**03 INVESTIGACIÓ D'ANTE-
CEDENTS I CONTINGUT**

- 2.1 Teoria del Panòptic
- 2.2 Biopoder i Sexualitat
- 2.3 Interseccionalitat
- 2.4 Gènere i Sistema Cisheteronormatiu
- 2.5 Noves i Antigues Perspectives

22**04 EL PANÒPTIC**

- 3.1 Estructura
- 3.2 Justificació Conceptual

32**05 BIBLIOGRAFIA**



INTRODUCCIÓ

Actualment, amb l'auge de les noves tecnologies i la diversificació de mitjans i formats, s'ha produït una *"notable pérdida de eficacia del modelo de publicidad dirigida a las grandes masas a través de los medios de comunicación tradicionales"*. (Selva 2009, 142).

Per donar resposta a aquesta crisi publicitària, ha sorgit una nova forma de comunicar i atraure el públic desitjat: el joc. El teòric del joc, Brian Sutton-Smith, ja va destacar la importància d'aquest a nivell psicològic, social i biològic en el seu llibre *"The Ambiguity of Play"*. D'altra banda, Miguel Sicart, acadèmic del joc i escriptor, destaca la seva força com a mitjà de representació i com a eina per expressar i difondre missatges. Més enllà de la funció lúdica, els jocs esdevenen un mitjà de comunicació: *"Videogames are powerful mediums of representation. What they represent and how they represent it should be analysed in order to contribute to their comprehension and development*

not only as entertainment machines but also as forms of expression" (Sicart 2014)

L'ús dels jocs amb finalitats publicitàries no és una novetat, ja existeixen formats com l'advergaming on la publicitat pren forma de joc. De fet, aquest compta amb l'avantatge que aconseguix que el missatge no es percebi com a publicitari i així elimina el rebuig inicial del públic. A més a més, aconseguix una retenció i fidelització difícilment possible amb altres suports publicitaris.

I per què la necessitat de difondre didàcticament els coneixements Teoria Queer? La idea sorgeix, per una banda del seu caràcter delicat i per la complexitat del seu contingut i d'altra banda, per l'estigma que té en el nostre entorn i la nostra societat. Com es comenta en el següent fragment, *"Se ha criticado la teoría Queer por ser inaccesible y estar llena de palabras difíciles."* (Barker and Scheele 2016, 13), Queer és

una teoria plena de contradiccions, paraules acadèmiques i veritats difícils d'assimilar i, és per això, que rep un rebuig inicial per part d'una bona part de la societat. Aquestes barreres produeixen un estancament social en temes de conscienciació i visibilitat dels seus conceptes. No s'ensenya a assimilar tots els canvis que s'estan produint en els últims anys i això acaba reproduint les idees del sistema binari i cisheteronormatiu.

És francament interessant la crida educativa que va fer Pol B. Preciado en una entrevista al canal Bétuvé, en la que comentava:

"Es la escuela la que nos enseña a discriminar, es la escuela la que nos enseña a agredir y por tanto hay que hacer una crítica de las instituciones. Necesitamos una profunda terapia anti colonial y anti patriarcal en las instituciones. En las instituciones educativas"

(Preciado 2019)

Per donar resposta a aquesta crida, es va decidir crear i dissenyar una eina dinàmica i educativa per utilitzar a centres escolars, educatius o de lleure, amb l'objectiu de conscienciar i informar a joves sobre aquesta temàtica. En aquest context, es decideix crear "El Panòptic", un joc per començar a diluir la imposició binària existent, visibilitzar els col·lectius oprimits i conèixer l'acció dels agents biopolítics socialitzadors. Com, en un principi, que no té una finalitat comercial, esdevé primordialment una eina educativa i de comunicació social. La intenció final es vendre el joc a la cooperativa Abacus perquè aquesta pugui realitzar la corresponent distribució en centres i particulars.



La intenció d'aquest treball és agafar experiència en un àmbit de la carrera al que em vull dedicar, el Disseny Gràfic. Espero que aquest joc sigui d'utilitat per al meu Màster en Disseny Gràfic i el meu futur professional.

01

BRIEFING

1.1 PROBLEMA I OPORTUNITAT

PROBLEMA

Com es comenta en el fragment citat en la introducció, *“Se ha criticado la teoría Queer por ser inaccesible y estar llena de palabras difíciles.”* (Barker and Scheele 2016, 3). La Teoria Queer, està formada per un conjunt de conceptes que no s’ensenyen a l’escola i que la majoria d’eines pedagògiques per accedir a ells són llibres extensos amb un llenguatge molt acadèmic i complex. A causa del seu difícil accés i l’escassa divulgació, els joves no es formen d’aquest tema i només ho fan si realment estan interessats i fan l’esforç d’accedir a eines acadèmiques denses.

Després de preguntar a un conjunt de joves sobre el tema, afirmen que el consideren un tema *“molt liat i barreja molts conceptes”* (veure annex 1. p.4) i que volen que se’ls hi expliqui amb un *“tracte personal, amb poca gent i amb calma”* (veure annex 5 p.4). Estan interessats però tenen molts dubtes al respecte i molt desconeixement, ja que no se’ls hi ha explicat bé. Si la població no pren consciència ni es forma, aquesta no pot donar resposta a la transformació social que està sorgint en temes de gènere i sexualitat i això produeix l’estancament i el rebuig de certes identitats a la nostra societat. Sorgeix la necessitat de crear una eina fàcil i pedagògica per educar a infants i joves sobre la diversitat i la visibilització de la Teoria Queer.

ANTECEDENTS I OPORTUNITAT

Actualment no hi ha cap oferta al mercat d’eines lúdiques per treballar i conèixer la Teoria Queer i l’heteronormativitat. Si es mira l’oferta educativa d’Abacus, el més interessant que es pot trobar és un llibre il·lustrat anomenat *“Teoría Queer; Una Historia Gráfica”*, escrit per Meg-John Barker i Julia Scheele, que presenta els principals aspectes de la teoria de forma fàcil i acompanyada d’il·lustracions. Tot i ser una eina acadèmica, és més accessible i permet un fàcil enteniment dels seus continguts. Serveix com a primera aproximació a la teoria i facilita la comprensió de molts conceptes difícils d’interpretar.

A part d’aquest llibre, no existeix cap joc ni material pedagògic que ensenyi aquests coneixements, fet que deixa palès el gran buit de mercat que existeix. Deixant la banda Abacus i investigant més enllà, s’han trobat tres jocs de taula que tracten conceptes relacionats. Aquests són els següents:

SEXPRESSION

Es descriu com *“Board game dedicated to turning the subject of sexuality into a more light-hearted and entertaining topic of discussion.”* És un joc de taula creat per la dissenyadora Jade Morea que tracta sobre la sexualitat, la identitat, el gènere i les relacions. Segons la descripció, el joc pretén millorar l’auto coneixent de cada jugador i el descobriment del sexe i les diferents experiències existents. Va adreçat a infants i joves de 8 a 15 anys.

CÓSMICA

És un joc de taula sobre el feminisme creat per la dissenyadora Claudia Palazón. L’objectiu del joc és arribar viva al final del taulell i anar superant els diferents obstacles, responent preguntes o realitzant proves. Amb aquest, es volen ensenyar les normes imposades

a les dones. El joc va acompanyat d'una estratègia de difusió per Facebook, que pretén oferir informació sobre el feminisme a qui estigui interessat. No hi ha una franja d'edat definida.

FEMINISMOS REUNIDOS

És un joc de taula amb la mateixa estructura que el Trivial. Va ser creat per Sangre Fucsia, un projecte radiofònic impulsat per un grup de dones. El joc tracta el feminisme des de molts punts de vista, com el pensament, la pràctica, la història de les dones o l'activisme. El model de joc és preguntes i respostes, i consta de 1200 preguntes, dividides en sis categories: *Academia, Calle, Cuerpos, Cultura, Derechos i Herstory*. Pel que fa al perfil d'aquest joc, no hi ha una edat definida i les creadores comenten, *“No importa tu nivel académico, cuantos puntos tengas en tu carné activista, ni la tendencia feminista con la que más te identifiques.”*

Tot i tractar temes relacionats amb la cisheteronormativitat i la Teoria Queer, aquests jocs no estan basats explícitament en aquesta temàtica. Per la qual cosa, es genera una oportunitat de negoci molt gran per introduir el joc.



Còsmica



Sexpression



Feminismos Reunidos

1.1 CLIENT: ABACUS

Abacus és una cooperativa dedicada a la venda de llibres, elements de papereria i treballs manuals, joguines, productes tecnològics i tèxtil escolar. Va ser creada el 1968 per un grup de mares, pares, professors i professores i el seu objectiu és oferir productes pedagògics de qualitat i amb una bona relació qualitat-preu. Aposten per un consum cultural i educatiu de forma responsable i sostenible i estan configurats en cooperativa amb una comunitat de sòcies i socis dispersos per tot el territori. Estan presents a Catalunya, València i Illes Balears i tenen un conjunt de 48 establiments.

Pel seu caràcter educatiu, cooperatiu i responsable, encaixa perfectament amb el projecte de joc que es vol realitzar. A més, després d'analitzar la seva oferta, es constata que no contenen cap altre joc educatiu sobre la Teoria Queer. La posterior distribució del producte es deixa a criteri del client.

Abacus ●●●

1.3 OBJECTIUS

Els objectius plantejats a assolir amb aquest treball i la creació del joc són els següents:

01

Analitzar aspectes de la Teoria del Gènere i la Queer per crear una base acadèmica estable sobre la qual construir la temàtica i estructura del joc.

02

Evidenciar la utilitat del joc com a mitjà difusor i comunicador de coneixements i idees.

03

Educar a joves en termes de Teoria Queer i introduir aquesta temàtica a les aules i altres espais educatius.

04

Despertar l'esperit crític dels joves sobre l'estat de la societat actual i generar debat sobre els continguts en qüestió.

1.4 PÚBLIC

Per definir l'edat adequada per començar a transmetre aquests conceptes, s'ha fet una anàlisi de com es percep i configura la identitat del gènere en les diferents fases de creixement. Com comenta la psicòloga Maria Jaime Zaro en el seu estudi *La Identidad de Género*, “*Todo el proceso de adquisición y consolidación de la identidad de género se establece a lo largo del proceso de socialización, a través de estereotipos, roles, y la consecuente construcción subjetiva que cada persona realiza de las informaciones de género, dándoles un contenido psicológico propio*” (Jayme 1999, 16). Es defineixen cinc etapes de creixement en relació amb la identitat de gènere:

I Assignació del gènere: primera etapa que s'inicia abans o en el moment que la persona neix, quan se li assigna un sexe determinat. Amb aquest acte, s'introdueix a l'individu dins del gènere masculí o femení. Els agents que participen en aquesta etapa són els progenitors.

I Discriminació del gènere: aquesta dura fins als cinc anys i és l'etapa de coneixements associats al gènere que se li ha assignat. Aquí es comença a consolidar les bases de la identitat de gènere, a l'edat aproximada dels quatre anys. L'agent principal en aquesta etapa segueix sent el nucli familiar, però comença la relació amb el grup d'iguals i l'escola.

I Identificació del gènere: A partir dels cinc o sis anys, els infants comprenen que tant el sexe com el gènere són invariables i es consolida la identitat personal. En aquesta etapa són especialment influenciables pel seu entorn social.

I Flexibilitat de gènere: Etapa dels set als onze anys, on s'acaba entenent que la diferenciació de gènere i els seus significats no són normes de comportament estables i que es poden modificar. Tot i això, per influència exterior,

s'entén que és més pràctic no transgredir aquesta diferenciació i mantenir-se en el seu àmbit.

I Redefinició del gènere: Aquesta última etapa té lloc a l'adolescència i és el moment d'adquirir una identitat personal determinant pel món adult. Comencen a eliminar-se límits per la identitat del gènere i, com comenta l'autora, “*supondrá una nueva búsqueda de la identidad de género, nutrida ahora por una mayor capacidad cognitiva y nuevos conocimientos del mundo y del sí mismo*” (Jayme 1999, 16).

Durant les quatre primeres etapes, els infants no tenen la capacitat per entendre i assimilar tots els conceptes de gènere que podria proporcionar el joc i encara estan sota una influència paterna molt gran. Tot i que el procés comença en el moment d'assignació de gènere, no es pot incidir en el tema fins més endavant, quan l'escola entra en acció com a agent socialitzador.

Per tot l'esmentat, s'ha determinat que l'edat del públic objectiu del joc serà a partir dels catorze anys, quan l'individu està en plena adolescència i ja han començat a veure com els límits del gènere i identitat no són tan restrictius com es pensava. Alhora, es vol plantejar en aquest període per posar a la seva disposició totes les possibilitats possibles per consolidar una identitat personal de cara a la vida adulta. De totes maneres, no s'ha volgut posar una limitació màxima d'edat perquè s'ha considerat que el coneixement de la teoria queer, encara que no produeixi un canvi en la seva identitat, pot ser útil en qualsevol edat, per temes de visibilitat i acceptació del col·lectiu.

Es vol difondre principalment en centres escolars i d'educació en el lleure, on es puguin treballar pedagògicament aquests conceptes amb tranquil·litat i amb l'ajuda d'un referent adult que pugui guiar l'activitat i, alhora, resoldre possibles dubtes que puguin anar sorgint. De totes maneres, no es vol limitar la seva distribució a altres àmbits.

1.5 ESTRATÈGIA DE COMUNICACIÓ

S'ha escollit el joc com a format més adequat per difondre els coneixements de la teoria Queer al target en qüestió, joves a partir de 14 anys, ja que es considera una metodologia poderosa per educar, sensibilitzar i transmetre missatges d'una manera entretinguda. Així ho deia el psicòleg constructivista Vigotsky: *“Es imposible definir la infinidad de posibilidades que se abren al juego: se ensayan nuevos roles, se prueban diferentes formas de manejarse, se conocen aspectos propios y ajenos, se fomenta la tolerancia recíproca y se trabaja en pequeños grupos, donde se promueve la generación de zona de desarrollo próximo en tanto el estudiante resuelve situaciones que exceden su posibilidad de respuesta individual pero que logra resolver con compañeros más capaces”* (Vigotsky 1988, 133).

Dins de la publicitat, l'ús del joc com mitjà difusor rep el nom d'advergaming. Aquesta tècnica consisteix en difondre missatges publicitaris a través de l'estructura lúdica del joc. Una definició molt encertada d'aquest concepte, és la de Chen i Ringuel *“el uso de la tecnología interactiva de juego para difundir a los consumidores mensajes publicitarios integrados [...] a través de la incorporación del branding directamente al entorno de juego. En pocas palabras, el mensaje publicitario es central al juego”* (Chen, Jane i Ringel, Matthew 2001). Aquests tenen una finalitat comercial, la de vendre una marca, servei o producte.

Tanmateix, el joc en qüestió, com que no té l'objectiu de comercialitzar una marca o producte sinó difondre uns coneixements, està més relacionat amb un altre concepte, el de Serious Games. Aquest concepte engloba jocs que la seva finalitat és conscienciar socialment i educar als jugadors. Per aquest motiu, està més relacionat amb la difusió de la Teoria Queer

que es pretén desenvolupar. Tot i això, ambdós termes, advergaming i serious games, fan referència exclusivament a l'àmbit digital, per la qual cosa, es podria categoritzar el joc com una versió analògica d'aquests. La finalitat última del joc de taula és la conscienciació i

1.6 TO I ESTIL

El to i l'estil juguen un paper molt important en aquest joc, ja que s'ha d'aconseguir utilitzar un to col·loquial, proper i senzill per transmetre uns coneixements acadèmics complexos.

El joc utilitzarà un to irònic, però intentant mantenint, en tot moment una credibilitat i un esperit crític, ja que no s'ha d'oblidar que és un joc educatiu. L'estil serà molt clar i simple, utilitzant suports gràfics per acompanyar conceptes de difícil comprensió. S'utilitzaran icones i colors per diferenciar els diferents apartats del joc i es buscarà una coherència gràfica entre tots els elements del joc i un estil enèrgic per engrescar als jugadors durant la partida.

02

INVESTIGACIÓ D'ANTECEDENTS I CONTINGUT

La paraula queer, no té un significat concret sinó molts. Originalment, tenia un caire negatiu, fent referència a alguna cosa que era estranya o diferent. Amb el temps, el col·lectiu s'ha re apropiat del terme i es pot utilitzar com *“un paraguas para las personas que estan fuera de la norma heterosexual”* (Barker and Scheele 2016, 7). És una paraula desafiant, que incita al canvi i al trencament de les normes.

En aquest apartat es farà una anàlisi sobre els continguts teòrics del Gènere i la Teoria Queer. S'analitzaran una selecció d'obres rellevants sobre el tema i això servirà com a base del contingut que després s'aplicarà al joc i com a justificació conceptual i de la seva estructura.

Per començar, es farà un breu incís sobre les normes culturals de pensament que s'han imposat sobre el sexe. Això, servirà de base per començar a deconstruir utilitzant les diferents teories de sexe i gènere. El llibre *“Queer. Una historia gràfica”*, posa sobre la taula tres suposicions que s'han imposat culturalment sobre com ha de ser el nostre sexe i sexualitat. Aquestes, són les següents:

“Les identitats són fixes i essencials. La sexualitat i el gènere són binaris. Es possible arribar a una distinció útil sobre el sexe normal i anormal.”

(Barker, and Scheele 2016, 28-30)

A partir d'aquests supòsits, la Teoria Queer desenvolupa un seguit de respostes que poden desembocar en intensos debats i contradiccions. Tot i això, hi ha unes afirmacions que comparteixen la majoria de teories i que volen contraposar les imposicions culturals afirmades anteriorment. Les esmentades són:

**Qüestionar l'existència d'identitats essencials
Desafiar els binarismes existents, com hetero/homo
i masculí/femení. Resistir-se a categoritzar a les
persones.**

En aquest punt s'obren un gran ventall de teories. Les que s'analitzaran principalment en aquest treball són la Teoria del Panòptic del llibre *“Sociedad Punitiva”* de Michael Foucault, el Biopoder de la *“Historia de la Sexualidad”* també de Foucault, i el tracte del gènere i la sexualitat del *“El género en disputa”* de Judith Butler, el *“Manifiesto Contrasexual”* de Paul. B. Preciado i *“El Género Desordenado”* de Miquel Missé i Gerard Coll-Planas. També són presents elements dels diferents articles inclosos a la bibliografia.

2.1 TEORIA DEL PANÒPTIC

El filòsof francès Michael Foucault, va utilitzar l'estructura cancel·laria del panòptic de filòsof utilitarista Jeremy Bentham, per explicar com funcionava la societat contemporània. Aquesta estructura consisteix en un edifici amb una torre de vigilància situada al centre i un cercle de cel·les al seu voltant. El guàrdia de les presons es col·locava a la torre del mig i podia controlar tots els presos sense que ells el veiessin. situada al centre i un cercle de cel·les al seu voltant. El guàrdia de les presons es col·locava a la torre del mig i podia controlar tots els presos sense que ells el veiessin. D'aquesta manera, els presos vigilaven el seu comportament, a l'estar constantment exposats a la vigilància del guàrdia. Foucault ho comenta al següent fragment: *“En el panòptico, cada*

uno según su puesto, está vigilado por todos los demás, o al menos por alguno de ellos; se está en presencia de un aparato de desconfianza total y circulante, porque carece de un punto absoluto. La perfección de la vigilancia es una suma de insidias". (Foucault 2005, 20)

Ell va relacionar aquesta estructura amb l'alt nivell de vigilància i control que existeix a la societat o la percepció que es té d'aquesta. Aquesta vigilància no l'exerceix una persona concreta, sinó que no té rostre, tothom vigila i és vigilat. Com a conseqüència, les persones apliquen l'autocensura, al ser conscients de la mirada crítica del que els envolta i amb la pressió d'integrar-se dins la definició de normals. Tothom exerceix violència sobre si mateix per por al càstig o al rebuig. I tot això funciona pel detall següent: *"La esencia del panóptico es sentirse controlado cada minuto del día, sin saber cuándo se está controlado en realidad. Según Bentham, esto reduciría de manera sustancial el deseo de volver a infringir la ley."* (González 2007, 5)

La percepció que s'està vigilat en tot moment, crea una pressió en la conducta que deriva en "presentar al mundo un "yo" positivo y de éxito, basado además en los mensajes que reciben sobre lo que cuenta cómo normal" (Barker and Scheele 2016, 66). D'aquesta manera, les persones censuren parts de les seves identitats i n'adapten d'altres per tal de no ser excloses.

2.2 BIOPODER I SEXUALITAT

Totes les normes creades al voltant del cos i el comportament de l'individu, circulen a través d'un nou model de poder, el biopoder, que controla els cossos dels ciutadans. Preciado definia la biopolítica com a "fase de las sociedades contemporáneas en la que el objetivo es la producción y el control de la vida misma" i destaca que aquesta s'amaga entre els cossos i les estructures socials. Per explicar la naturalesa d'aquest biopoder i la seva manifestació, es

important destacar un fragment del llibre "Historia de la Sexualidad. 1. La voluntad del saber." de Foucault: *"La mecànica del poder que describe a toda esta disparidad no pretende suprimirla, sino dándole una realidad analítica, visible y permanente: la hunde en los cuerpos, la desliza bajo las conductas, la convierte en el principio de clasificación y de inteligibilidad, la constituye en razón de ser y orden natural del desorden."* (Foucault 2005, 45)

Aquest esdevé un poder subtil, un poder que la població no és capaç de controlar perquè són ells mateixos qui el reproduïxen, un poder que no veuen i que exerceix un control sobre l'àmbit privat de les persones. Foucault comenta que el segle XX es pot considerar l'època de les perversions, on es limita la sexualitat i es dicta que entra i que no. Un exemple d'això és el que descriu sobre el matrimoni en el següent fragment: *"El sexo de los cónyuges estaba asediado por reglas y recomendaciones. La relación matrimonial era el más intenso foco de coacciones"* (Foucault 2005, 38)

És també interessant la reflexió que Preciado fa sobre la sexualitat com a eina biopolítica. Diu que les pràctiques sexuals estan limitades a certs moviments i zones erògenes que giren al voltant del penis i creen una dominació masculina per sobre la femenina. Amb aquest objectiu de dominació, es controla el sexe *"haciendo coincidir ciertos afectos con determinados órganos, ciertas sensaciones con determinadas reacciones anatómicas."* (Preciado 2018, 18). Amb aquests exemples, es pot veure com es destaca l'ús del sexe com a arma discursiva al servei del poder. S'imposa una disciplina corporal, un control del plaer i un cànon de normalitat als individus, dictant com s'han de comportar i quines pràctiques sexuals passen a ser perversions. Lliga als individus a ell i els fa desitjar-lo, controlar-lo i difondre'l amb la finalitat d'estabilitzar-lo i reproduir aquest discurs. D'aquesta manera, acaben lligats a aquestes pràctiques i aquest dispositiu de poder.

La biopolítica categoritza el cos a través de diferents eixos com el gènere, la raça, la salut mental, la diversitat funcional l'edat o l'aparença, i afegeix la sexualitat com a element identitari més. A través d'aquests eixos es creen estructures de dominació i els proporcionen un control sobre la seva posició dins de cada eix identitari. Quan aquests eixos s'interseccionen creen relacions de poder complexes i diferents nivells de privilegi. Aquí és quan es comença a parlar del concepte d'Interseccionalitat.

2.3 INTERSECCIONALITAT

El que estudia principalment la interseccionalitat, és la relació entre els diferents eixos de poder i com aquesta crea diferents punts d'opressió i privilegis a les persones. El concepte el va crear l'acadèmica i advocada Kimberlé Crenshaw, basant-se en les idees feministes negres i per visibilitzar jurídicament les dimensions d'opressió que patien unes treballadores afroamericanes de General Motors.

Les feministes negres, com Angela Davis, Audre Lorde o Elisabeth Spelman, criticaven el punt de vista blanc, de classe mitjana i cristià que tenia la conceptualització del gènere. Deien que s'obviaven temes de raça, classe i orientació sexual i que es deixaven fora molts col·lectius que hi havia al darrere. Segons elles, existien uns "sistemas de opresión entrelazados" (La Barbera 2017, 192) que creaven una "interconexión entre el patriarcado, heterosexualidad, el racismo, el capitalismo y el nacionalismo". (La Barbera 2017, 192)

Com a conclusió, es va afirmar que no es podia abastar l'eix del gènere des d'una sola perspectiva perquè aquest no es trobava aïllat, sinó que s'encreuava amb altres eixos generant noves opressions. D'això mateix, parla Butler en el següent fragment: "el género no siempre se constituye de forma coherente o consistente en contextos históricos distintos, y porque se entrecruza

con modalidades raciales, de clase, étnicas, sexuales y regionales de identidades discursivamente constituidas. Así, es imposible separar el "género" de las intersecciones políticas y culturales en la que constantemente se produce y se mantiene." (Butler 2007, 49)

2.4 GÈNERE I SISTEMA CISHETERONORMATIU

En l'estudi del gènere destaca àmpliament l'obra de l'autora Judith Butler. En el llibre "El Género en Disputa" fa una reflexió al voltant de la categoria del gènere, com sorgeix i com es desenvolupa. Fa una crítica a la naturalesa binaria, a la imposició de la relació sexe-gènere-desig i a la pressuposició d'una naturalesa biològica del sexe. L'autora comença fent referència a les teories feministes i fent una reflexió sobre la seva posició davant del gènere. De fet, comença amb la següent afirmació:

"Toda teoría feminista que limite el significado del género en las presuposiciones de su propia práctica dicta normas de género excluyentes en el seno del feminismo, que con frecuencia tiene consecuencias homofóbicas." Ella vol anar més enllà, vol analitzar el significat ampli que acompanya ser "dona" i les conseqüències que aporta com a objecte d'opressió.

Ella i Miquel Missé, autor de "El Género Desordenado" (2011), afirmen que el gènere és una categoria que crea un sistema de dominació. En aquest sistema, un dominador sempre necessita algú a qui dominar i en el cas del gènere, el grup subordinat són les dones. I perquè tot això funcioni, es necessiten unes estructures de biopoder que ho legitimin, és aquí on entra en relació amb la Biopolítica de Foucault. Dins d'aquestes estructures, els agents socialitzadors, com l'escola, els mitjans i l'estat, tenen un paper molt clau.

LA CONSTRUCCIÓ DEL GÈNERE

Per analitzar aquest apartat, cal recuperar dues de les afirmacions culturals comentades de com tendim a interpretar el sexe i el gènere. Aquestes són les següents: *“Les identitats son fixes i essencials. La sexualitat i el gènere són binaris.”* (Barker, and Scheele 2016 28-30)

Aquestes dues afirmacions entren dins del que Butler denomina com “la matriu heterosexual” i que explica com els agents de poder culturals ajunten el sexe, el gènere i el desig en una relació de determinació. Aquesta relació afirma que posseïm un sexe de caràcter binari (mascle o femella) sobre el qual es construeix culturalment un gènere estable (masculí o femení) que determina una orientació sexual cap al mateix sexe o cap al contrari (homosexual/heterosexual).

L'autora vol sortir de la relació de conseqüència entre sexe, gènere i desig i anar més enllà de l'afirmació que el gènere és l'assignació cultural del sexe biològic. Ella afirma que encara que es pressuposi que el sexe és binari i biològic, element que posa en dubte més endavant, aquest no pot determinar ni el gènere ni desitjos sexuals de la persona. Butler no creu que el gènere reflecteixi i estigui limitat pel sexe i vol trencar amb la construcció binària home/dona que domina la nostra societat. En referència a això, destaca aquest fragment de la seva obra: *“Cuando la condición construida del género se teoriza como algo completamente independiente del sexo, el género mismo pasa a ser un artificio ambiguo, con el resultado de que un hombre y masculino pueden significar tanto un cuerpo de mujer como uno de hombre, y mujer y femenino tanto uno de hombre como uno de mujer”.* (Butler 2007, 54). Amb aquesta referència, Butler intenta trencar amb la relació de determinació entre sexe i gènere, i així, amplia el significat i les opcions de gènere.

A través d'una cita de la filòsofa francesa Simone de Beauvoir *“no se nace mujer: llega una a serlo”* (Butler 2007, 57) l'autora va més enllà i qüestiona el caràcter

biològic i essencial de la categoria de “sexe”. Quan l'autora francesa fa aquesta afirmació, afirma que el gènere és una construcció cultural, un element a assolir. Butler, a partir d'això, afirma que el cos no és un objecte passiu receptor de significats culturals, sinó que la forma que tenim de llegir-lo i categoritzar-lo és cultural. Més endavant, Paul B. Preciado afirma que *“No es posible aislar los cuerpos (como materiales pasivos o resistentes) de las fuerzas sociales de construcción de la diferencia sexual”.* (Preciado 2018, 146). Amb això s'afirma que la categoria de sexe també és cultural, ja que suposa la distinció i classificació dels cossos a partir d'uns elements en concret, els genitals. S'acaba conclouent que el sexe també és gènere i que un cos sense sexe definit, no és socialment considerat normal.

Alhora, és també important el punt de vista de Preciado, que dóna importància a la construcció social que es fa del cos i la seva utilitat com a eina biopolítica. Afirma que el cos és una eina dins de la *“historia de la producción-reproducción sexual, en la que ciertos códigos se naturalizan, otros quedan elípticos y otros son sistemáticamente eliminados o tachados”* (Preciado 2018, 18)

I com es construeix aquest gènere? el que Butler defensa durant tot el llibre és que el gènere es construeix de forma performativa, és a dir, a través dels actes i accions corporals de les persones. Nega que sigui una característica interna, essencial i inamovible de l'ésser humà i afirma que aquest es forma a través de les nostres expressions i comportaments que ja tenim naturalitzats, però que tenen origen cultural. La idea seria afirmar que *“el género es lo que haces, no quién eres”* (Barker and Scheele 2016, 79).

2.5 NOVES I ANTIGUES PERSPECTIVES

Dins dels llibres estudiats, s'han trobat diferents perspectives de futur per combatre l'estructura binària. En aquest apartat es destacaran dos dels autors Preciado i Missé.

La primera és la *Contrasexualidad* de Preciado. En aquesta perspectiva, l'autor crea una societat, la *Sociedad Contrasexual*, que pretén deconstruir les pràctiques sexuals, ja que, estan influenciades pel sistema heteronormatiu i perpetuen la divisió binària del gènere i la sexualitat. Preciado, prenent aquesta idea com a punt de partida, pretén canviar les practiques sexuals creant una nova forma d'entendre-les i practicar-les, deixant fora les *“oposiciones hombre/mujer, masculino/femenino, heterosexualidad/homosexualidad”* (Preciado 2018, 12). És així com amb tretze articles i la proposta de noves pràctiques, pretén re significar el sexe i buscar nous codis de conducta i noves zones erògenes més enllà de les normatives. Es finalitza aquesta teoria amb una proposta de contracte a firmar per formar part d'aquesta societat. Aquest contracte, resumeix totes les característiques de la *contrasexualidad* i s'inicia amb el següent fragment: *“renuncio a mi condición natural de hombre o de mujer, a todo privilegio (social, económico, patrimonial) y a toda obligación (social, económica, reproductiva) derivados de mi condición sexual en el marco del sistema heterocentrado naturalizado”* (Preciado 2018, 36)

La segona apareix en el llibre *“El Género Desordenado”* de Miquel Missé i Gerard Coll-Planas i teoritza sobre els límits de l'antítesis del sistema binari actual. Segons ells, si es deixa de limitar el gènere i el desig sexual de les persones, i es deixa total llibertat, la categorització final a la que s'arriba és que existeixen tantes possibilitats identitàries com persones. Per tant, acaben sent unes

categories que es dicten des de l'àmbit personal. Com ells expressen, *“En cuando afirmamos el derecho a la expresión personal, llegamos a un no-binarismo de género, cuyas formas y consecuencias son múltiples”* (Missé i Coll-Planas 2011, 109). Amb l'existència d'aquestes i la consegüent llibertat, es dona forma a diferents col·lectius de gènere i sexuals al voltant dels dos majoritaris, *“orientaciones blandas y difusas, situándose en las periferias de las mayoritarias”* (Missé i Coll-Planas 2011, 109) i es pot anar polaritzant cada cop més. Si s'arriba al límit de l'expressió personal, s'acaba eliminant la categoria del gènere i amb ella, el binarisme.

Així mateix, si es mira fora de la societat occidental, es troben estructures identitàries anteriors a les actuals que ja trencaven amb el binarisme de gènere. Un exemple d'aquestes són els indis natiu Nord-Americans, que comptaven amb un tercer gènere, que posseïa aspectes dels altres dos i era anomenat Two-Spirit. Aquest és definit com *“Native persons who have attributes of both genders, have distinct gender and social roles in their tribes, and are often involved with mystical rituals (shamans)”* (Green & Peterson 2006, 10). Igualment, a la cultura Zapoteca existia la categoria de “muxe” que s'atribuïa a persones que no tenien un gènere definit, i a la Costa de la República del Ecuador estava acceptada l'androgínia. En aquests dos indrets *“secularmente, de manera perfectamente integrada, se han llevado vidas masculinas o femeninas con completa independencia del sexo biológico de quienes las viven.”* (Missé, Coll-Planas 2011, 97)

03

EL PANÒPTIC

El joc de “El Panòptic” agafa els elements de l’apartat anterior i pretén difondre’ls de forma fàcil i lúdica. L’objectiu principal del joc és fer reflexionar i prendre consciència sobre els límits del sistema binari actual i el control biopolític de la vida en societat. Alhora, es vol visibilitzar a col·lectius que queden apartats a causa del predomini dels altres i fer evidents els graus de privilegi que rep cada col·lectiu.

3.1 ESTRUCTURA

L’objectiu final de cada jugador es aconseguir una identitat amb els màxims punts de visibilitat. El joc té una estructura lineal i cada jugador, amb el llançament d’un dau, va passant per diferents caselles que l’ajuden a configurar la seva identitat. El joc combina l’atzar amb l’estratègia i la seva estructura està basada en elements presents a la societat.

El joc s’acaba quan un jugador ha arribat a la casella final. El guanyador no és qui abans finalitza el taulell, sinó el jugador que suma més punts de visibilitat un cop s’ha arribat a la casella final

PUNTS DEL JOC

Amb les cartes que es proporcionen a les diferents caselles es poden obtenir dos tipus de punts, els de privilegi i els de visibilitat.

I Privilegi: Els punts de privilegi es guanyen amb certes

cartes del catàleg. Els privilegis són més alts en cartes referides a col·lectius o categories socials que tenen un privilegi més gran dins de la societat, com seria, la carta d’home, la d’heterosexual o la de blanc.

El jugador amb més punts de privilegi de la partida passa a tenir el dildo i cada cop que tiri el dau i avanci pel taulell, podrà moure’s una casella endavant o una endarrere de la que li ha tocat. Si un altre jugador aconsegueix més punts, se li haurà de cedir el dildo. En cas d’empat, es tira el dau i qui tregui in número més alt, se’l queda.

I Visibilitat: Els punts de visibilitat també es guanyen amb certes cartes del catàleg. En canvi, són més alts en les cartes referides a les categories o col·lectius més invisibilitzats, com seria la carta d’intersex, agènere o demisexual.

El jugador amb més punts de visibilitat quan arribi a la casella final, serà el vencedor de la partida. Aquests són els punts que realment importa acumular durant el joc, ja que són els que decideixen qui guanya la partida.

TAULELL I CASELLES

S’avança pel taulell de forma lineal, tirant un dau per torn cada jugador. El recorregut del taulell està dividit en dues fases. Primer s’han de donar voltes per les caselles del voltant del taulell fins que els jugador aconsegueixin quatre cartes del catàleg (una de cada subgrup) i dues d’intersecció. Un cop les han aconseguit, poden començar a avançar per les caselles del centre que porten a la casella final. La partida s’acaba quan un jugador arriba a la casella final, la del centre. Si un jugador treu un número més elevat de les caselles que li falten, aquest fa rebot i torna enrere seguint el número del dau. Al llarg del taulell, els jugadors es troben amb diferents tipus de caselles que els faran fer diferents accions:

Catàleg: Aquesta casella permet escollir cartes d'identitat. Està dividida en 4 grans grups: Sexe, Gènere, Expressió i Orientació. Si es cau en alguna d'aquestes caselles s'ha de tornar a tirar el dau. El número que toqui, és el nombre de cartes de catàleg que el jugador pot agafar. D'aquestes, només se'n pot quedar una. Si un jugador torna a passar per una casella de catàleg i ja té la carta d'aquell grup, té l'oportunitat de provar sort i canviar-la per una altre.

Control: Aquesta casella obliga als jugadors a agafar cartes sancionadores. Si es cau a la casella, s'ha d'agafar una carta i quedar-se-la.

Intersecció: Aquesta casella permet escollir cartes d'altres matrius d'identitat que s'interseccionen amb el gènere i sexualitat. D'aquestes, només es poden retenir dues, una cada torn i sense tirar prèviament el dau. Si es torna a passar per una casella de catàleg i el jugador ja té dues cartes d'interseccionalitat, aquest té l'oportunitat de provar sort i canviar-la per una altre.

Aclariment: En el cas d'obtenir dues cartes d'Intersecció oposades, en comptes de retenir les dues, s'intercanvia una per l'altra.

Preguntes: En aquesta, el jugador agafa una carta i llegeix la pregunta. Tindrà 30 segons per respondre a la pregunta. Si la resposta és correcta, podrà bloquejar una de les cartes de Control que posseeixi. Si és incorrecte, no canviarà res.

Aclariment: En cas de caure en aquesta casella i no tenir cap carta de Control, es pot retenir la carta de Pregunta fins que es caigui. Un cop es caigui a la casella de Control, s'agafa la carta corresponent i es col·loca a sota de la de Pregunta, així aquesta quedarà bloquejada.

Queer: aquesta casella permet intercanviar la carta de catàleg que es vulgui per la d'un altre jugador. Es dona la possibilitat de barrejar diferents seccions.

CARTES

Dins del joc, hi ha quatre grans grups de cartes. Cadascuna aporta als jugadors uns tipus de punts. La classificació i el valor de cadascuna és la següent:

Cartes del catàleg: Aquestes, com s'ha comentat anteriorment, permeten a cada jugador construir una identitat durant la partida. Només poden retenir 4 cartes, una de cada secció del catàleg. Les quatre seccions són: sexe, gènere, expressió, sexualitat (o orientació). En cada secció hi ha cartes amb diferents opcions i cada carta té un determinat nombre de punts de privilegi i de visibilitat, segons el seu contingut. Dins de cada grup hi ha la carta comodí, que permet o no identificar-se o que el jugador creï el seu propi subgrup al moment.

Cartes de Control: estan compostes per diferents elements controladors i agents biopolítics. Cada carta n'és un de diferent i et resta algun tipus de punts, segons el seu contingut. Moltes cartes de control, estan relacionades amb cartes de catàleg, per tant, només es perden punts si tens la carta de catàleg en qüestió. De tota manera, encara que la carta de Control no estigui relacionada amb cap de les que posseeix el jugador, aquest ha de retenir la carta durant tota la partida. Només es podrà bloquejar si s'aconsegueix una de Preguntes.

Cartes d'Intersecció: Com les de catàleg, aquestes mostres diferents opcions d'identitat, però aquestes queden fora de l'eix sexe-gènere. Cadascuna conté uns punts de privilegi i uns de visibilitat. Només es poden retenir 2, i es poden fer canvis si es torna a caure a la casella i ja tens 2 cartes.

Cartes de Preguntes: Són les úniques cartes que permeten bloquejar les cartes de Control. Això s'aconsegueix si responen correctament a una pregunta

sobre la Teoria Queer. Si es respon incorrectament, no hi ha cap penalització.

Aclariment: És important que un altre jugador agafi la carta, ja que la resposta està escrita a l'inferior de la carta en qüestió.

MATERIAL COMPLEMENTARI

A part del Taulell i les cartes, el joc conté el següent material complementari:

5 fitxes: S'assigna una per cada jugador i aquests l'utilitzen per avançar per les caselles del taulell.

Dau: Es tira a l'inici de cada torn (i una segona vegada si es cau a una de les caselles de Catàleg) i indica el nombre de caselles que s'han d'avançar.

Rellotge de sorra: Que indica el temps màxim que els jugadors tenen per respondre les preguntes.

Peça de dildo: Que té el jugador amb més punts de privilegi durant la partida.

A més, el joc compta amb tres suports escrits que serveixen com a guia als jugadors i educadors:

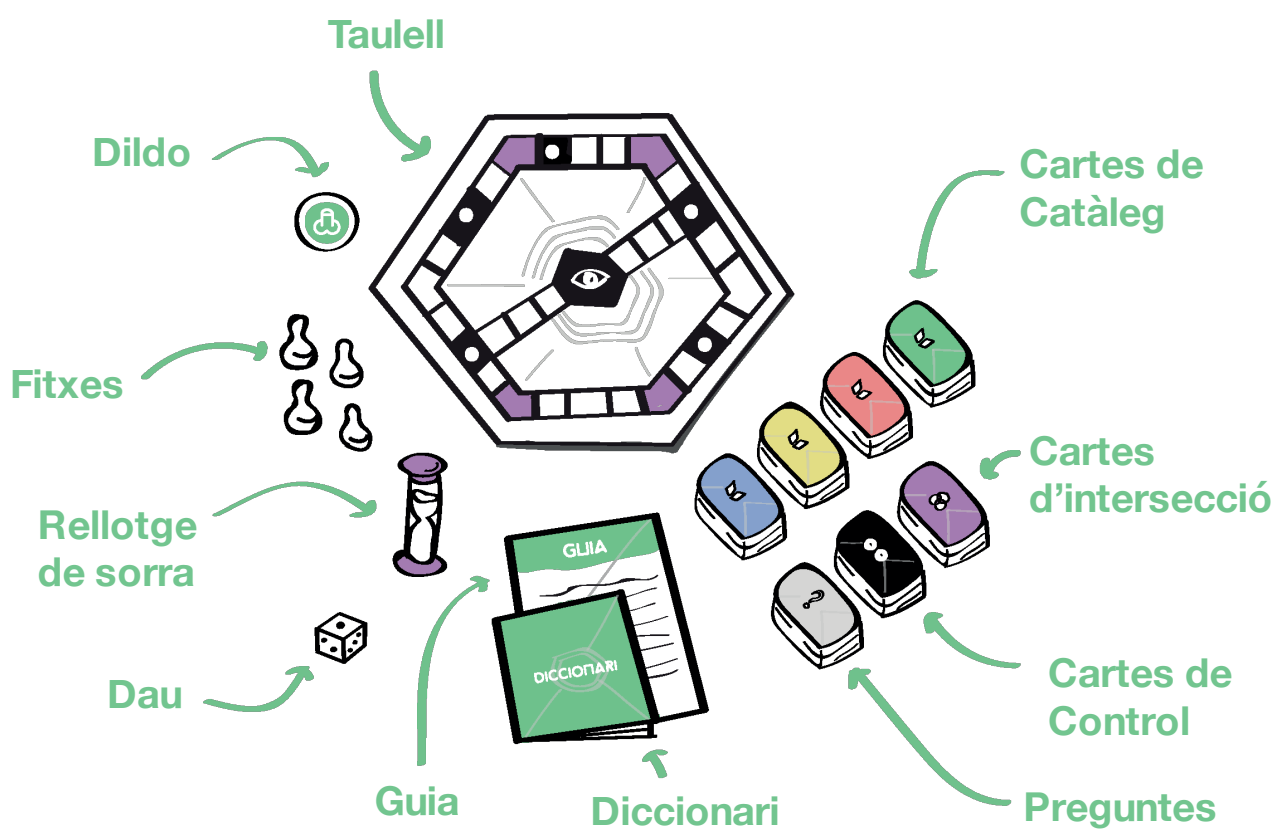
Llibre d'instruccions: on estan explicats, de forma fàcil i gràfica, cadascun dels components del joc i es donen indicacions de com s'ha de jugar. Aquest inclou un apartat amb aclariments, per si els jugadors es bloquegen en algun moment de la partida.

Diccionari de Conceptes: recull tots els conceptes presents al joc i relacionats amb la Teoria Queer. Amb aquest, es vol facilitar la comprensió de conceptes i afavorir l'enteniment del contingut que es vol transmetre, evitant així possibles confusions.

Guia de l'educador: és una guia de seguiment adreçada a un adult, sigui educador o algun altre tipus de rol. Aquesta tindrà diferents indicacions per guiar la partida als jugadors, i dinàmiques de reflexió prèvies o posteriors a la partida. S'ha trobat adequat afegir aquesta opció, sobretot per a jugadors menors de 18 anys, ja que això pot afavorir a l'enteniment del joc i dels conceptes si és la primera vegada que es juga. A més, amb aquesta guia es vol facilitar la introducció del joc dins de les aules o altres espais educatius.



Material Gràfic dels elements a l'annex 1



*Il·lustració de les
Instruccions del joc
Veure annex 2*



Joc Impres



Cartes de El Panòptic

3.1 JUSTIFICACIÓ CONCEPTUAL

CONCEPTE DEL JOC

El nom neix de la Teoria del Panòptic, creada per Foucault al llibre *“La Sociedad Punitiva”* i basada en el de control dels cossos i la vida de les persones. El taulell agafa la forma d’aquesta estructura, amb un ull al centre que vigila totes les caselles. El valor que aporta aquest concepte és que al llarg de la construcció de la identitat que cada jugador realitza durant el joc, aquests sempre estan sotmesos a la mirada del control. Només quan un arriba a la casella final, on es trobaria el subjecte controlador, es trenca amb el control i s’acaba el joc.

TAULELL

El taulell del joc pren forma de la planta de l’estructura carcerària ideada per Jeremy Bentham i utilitzada per Foucault a la seva teoria. Les caselles constitueixen cadascuna de les cel·les i la casella final, col·locada al centre i amb un gran ull obert, representa la torre del guàrdia.

Com s’esmenta en el marc teòric: *“La esencia del panóptico es sentirse controlado cada minuto del día, sin saber cuando se está controlado en realidad”* (González 2007, 5). Agafant com a base aquest fragment i el seu significat, la idea és que els jugadors estaran vigilats tota la partida per l’ull del mig, que en aquest joc no té un significat concret, més enllà del concepte de vigilància. Tot i això, només seran intervinguts quan caiguin en les caselles de control. La partida s’acaba quan es trenca el panòptic, perquè un jugador arriba a torre de vigilància i acaba amb aquest control. Amb això, se li vol donar al joc aquest simbolisme, de que quan el jugador arriba a la meta, ha assolit la seva identitat plena i és en aquell moment quan trenca amb el control sobre ell.

CATÀLEG

Amb les cartes de catàleg es vol fer referència a diferents aspectes de la teoria de gènere. Per una banda es vol refusar l’afirmació de *“les identitats son fixes i essencials”* (Barker and Scheele 2016, 28) i trencar amb la matriu heterosexual que denomina Bulter, és a dir, amb la relació de determinació entre sexe, gènere i desig. Es vol trencar amb aquesta teoria, deixant que els jugadors escullin les diferents cartes d’identitat per separat, sense cap necessitat de relació entre elles, més enllà de la que decideixi el jugador.

Alhora, es posen a disposició del jugador un gran nombre d’opcions que trenquen amb la matriu binària. És una reflexió sobre els límits del no binarisme basada en un fragment de Miquel Missé: *“En cuando afirmamos el derecho a la expresión personal, llegamos a un no-binarismo de género, cuyas formas y consecuencias son múltiples”* (Missé i Coll-Planas 2011, 109). El catàleg intenta acostar-se a aquesta utopia d’expressió personal donant l’oportunitat d’escollir cartes de contingut obert, que son les cartes comodí. Alhora, el catàleg també inclou el que ell anomena com *“orientaciones blandas y difusas, situándose en las periferias de las mayoritarias y fluctuando de unas a otras”* per no invisibilitzar grups minoritaris que també necessiten veu.

Un altre element al que es fa referència és a la performativitat del gènere, de Judith Butler, que defensa que la identitat de gènere es construeix a partir d’accions i comportaments, no es neix amb ell. Com en aquesta teoria, en el joc es comença amb una tabula rassa i la identitat de cada jugador es va construir a mesura que avança el joc i va escollint diferents cartes.

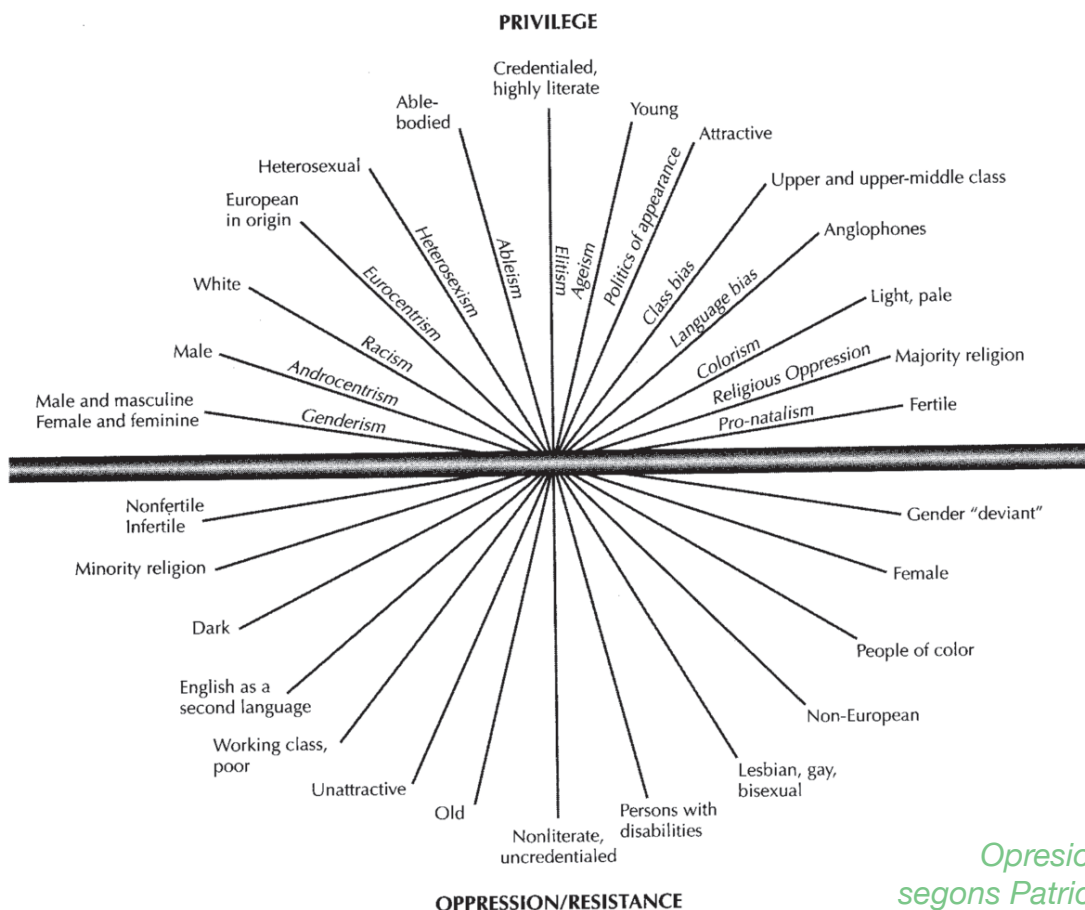
Finalment, els termes utilitzats per les diferents opcions del catàleg són extrets d’estudis i llistes presents a la bibliografia i principalment s’extreu de *“LGBTTSQ/ Terminology”* escrita per Eli Green i Eric N. Peterson.

És important remarcar, que tot i que el joc està basat en aquestes fonts, és probable que no s'hagin inclòs tots els termes existents, per la qual cosa, es pot donar el cas de que algun grup no quedi identificat. Per donar resposta a aquesta problemàtica, s'ha introduït la carta de comodí que dóna la possibilitat oberta que algun jugador no identifiqui algun aspecte de la seva identitat o n'aporti un que el joc no inclou.

relacions de poder que creen les matrius quan es creuen. Per crear les cartes d'aquest apartat, s'ha pres com a base un esquema elaborat per la sociòloga Patricia Hill Collins on es mostren els principals eixos d'interseccionalitat. En aquest esquema, més enllà de la "Trinidad sagrada" gènere-raça-classe, s'integren altres eixos que l'autora considera també essencials, tant micra sociològics com macro sociològics. L'esquema és el següent:

INTERSECCIÓ

Tal i com expressa Butler, *"Es imposible separar el "género" de las intersecciones políticas y culturales en la que constantemente se produce y se mantiene"*. (Butler 2007, 49). S'ha cregut convenient incloure l'apartat d'intersecció, fent referència a la interseccionalitat, per fer evidents les diferents



Opresions i privilegis
segons Patricia Hill Collins

QUEER

Com es comenta en el marc teòric, el gènere i sexualitat es construeixen performativament i són elements canviants. A partir de la frase *“el género es lo que haces, no quién eres”* (Barker and Scheele 2016, 79), es crea una casella que permet als jugadors intercanviar una de totes les seves cartes del catàleg, per evidenciar i posar èmfasi en la possibilitat de canviar algun element de la identitat sexual i combatre el pensament comú de que aquestes són *“fixes i essencials”* (Barker and Scheele 2016, 28). S’ha utilitzat el terme “queer”, ja que es considera un terme que abasta tots els elements fora de la norma cisheterosexual, segons la *“LGBTTSQ/ Terminology”* i la fluctuació entre aquests.

CONTROL

La casella i cartes de Control fan referència al biopoder que Foucault explica en *“Historia de la Sexualidad”*, ja que es pretén controlar els cossos i identitat dels jugadors a través d’imposicions. Són unes caselles i cartes restrictives, que a partir de l’ús de certes paraules como homofòbia o heteronorma, es limiten els punts de visibilitat de cada jugador que hi caigui. D’altra banda, encara que la biopolítica de Foucault s’amagui entre els cossos i les estructures socials, *“la hunde en los cuerpos, la desliza bajo las conductas”* (Foucault 2005, 45), en el joc aquesta es fa evident, com si fos un peatge, perquè així facilita l’enteniment del concepte entre els jugadors. Les caselles de control recorden als jugador que, tot i que estiguin creant la seva identitat amb les cartes del catàleg, encara estan dins del Panòptic, per tant, encara estan sota l’ull del control i són objectes del biopoder.

PREGUNTES

Aquesta casella, com ja s’ha comentat, dona la oportunitat als jugadors de bloquejar una carta de control, si responen correctament a una pregunta. El

sentit d’aquesta casella és més ampli, ja que representa l’afirmació *“El coneixement es poder”*, formulada pel filòsof Francis Bacon, entre d’altres, i recuperada per Michael Foucault en les seves reflexions sobre coneixement i poder. Les cartes de preguntes, permeten als jugadors desafiar les caselles de control i les imposicions identitàries que fan durant tot el joc. Alhora, també estan orientades a proporcionar coneixement i informació sobre diferents temes de la Teoria Queer.

PUNTS DE PRIVILEGI

Com expliquen Miquel Missé i Gerard Coll-Planas a *“El Género Desordenado”*, les categories com el gènere creen un sistema jeràrquic de dominació. En aquesta jerarquia, es dicta que hi ha identitats que estan per sobre d’unes altres com, per exemple, la de “home” està per sobre que la de “dona”. El que s’expressa amb els punts de privilegi és que hi ha identitats que, pel simple fet de ser-ho, tenen més facilitats per moure’s pel món i altres que menys. És per aquest motiu que els punts de privilegi otorguen més llibertat de moviments al jugador que n’obtingui més, però a la llarga no fan guanyar la partida, ja que aquest no és l’objectiu del joc.

El jugador amb més punts de privilegi passa a tenir el dildo, un concepte extret del Manifiesto Contrasexual de Preciado, amb forma de penis que fa referència al fal·lus centrisme i l’organització del privilegi i les pràctiques sexuals al voltant de l’òrgan sexual masculí, el fal·lus.

PUNTS DE VISIBILITAT

Aquests punts són els que fan guanyar la partida al jugador. El missatge final que es vol donar amb aquest joc és la importància de visibilitzar totes les cartes del catàleg i, en conseqüència, tots els col·lectius que hi ha darrere d’aquestes cartes. Per sobre de tot, s’incideix en aquells que queden més amagats a causa de

l'estructura binària de la societat i es pretén donar força a aquelles "*orientaciones blandas y difusas*" (Missé i Coll-Planas 2011, 109) de les que parlava Miquel Missé. Els punts de visibilitat busquen trencar amb aquestes estructura i proposen ampliar les opcions en comptes de limitar-les.

A més a més, com els col·lectius més invisibilitzats, com a conseqüència, són els que tenen menys privilegis, la distribució de punts a les diferents cartes sempre és equilibrada, és a dir, com més punts de privilegi tingui una carta, menys punts de visibilitat tindrà.

04

BIBLIOGRAFIA

- Barker, Meg-John, and Julia Scheele. 2017. *Queer. Una historia gràfica*. [Santa Cruz de Tenerife]: Melusina.
- Butler, Judith. 2017. *El Género En Disputa*. Madrid: Paidós.
- Chen, Jane i Ringel, Matthew. 2001. Can Advergaming be the Future of Interactive Advertising? (23.01.2009):
- Clérici, Carolina. 2012. El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior. *Diálogos Pedagógicos*
- Foucault, Michel, Bernard E Harcourt, François Ewald, Alessandro Fontana, and Horacio Pons. 2018. *La Sociedad Punitiva. Tres Cantos* (Madrid): Akal.
- Foucault, Michel, and Martí Soler. 2012. *Historia De La Sexualidad*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- González Santana, Alazne. 2007. *La Mirada Panóptica*. Euskal Herriko Unibertsitatea
- Green, Eli and Peterson, Eric N. 2006. *LGBTTSQI Terminology*. Tran-Academics.org
- Hill Collins, Patricia, and Sirma Bilge. 2016. *Intersectionality*. Cambridge: Polity.
- Jayme Zaro, Maria. 1999. *La identidad de género*. Facultad de Psicología (UB). Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológicos.
- LaBarbera, MariaCaterina. 2017. *Interseccionalidad*. Universidad Nebrija
- Miller, SJ. 2018. Enseñando, afirmando y reconociendo a jóvenes trans* y de género creativo: un marco de enseñanza queer. Alameda: Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Missé, Miquel, i Gerard Coll-Planas. 2011. *El Género Desordenado*. Barcelona: Egales.
- Preciado, Paul B. 2018. *Manifiesto Contrasexual*. 2nd ed. Barcelona: Anagrama.
- Preciado, Paul B. 2019. Soy un disidente del sistema sexo-género TV. <https://www.youtube.com/watch?v=Aa-RiOuYIE4&t=3s>
- Selva, David. 2009. El Videojuego como Herramienta de Comunicación Publicitaria: una Aproximación al Concepto de advergaming. *Comunicación*, número 7, volum 1. Sevilla, Espanya.
- Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Playful thinking series.
- Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity Of Play*. Harvard University Press.
- Trujillo, Gracia. 2015. *Pensar desde otro lugar, pensar lo impensable: hacia una pedagogía queer*. Universidad de Castilla- La Mancha
- Viveros Vigoya, Mara. 2016. *La interseccionalidad*:

una aproximación situada a la dominación. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia

“Feminismos Reunidos”. 2019. Sangre Fucsia | Podcast Feminista. <https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/>.

“Queer Dictionary | Queerevents.Ca”. 2019. Queer Events. <https://www.queerevents.ca/queerevents/queer-dictionary>.

“SEXPRESSION BOARD GAME — JADE MOREA DESIGN”. 2019. JADE MOREA DESIGN. <http://www.jademorea.com/sexpression>.

“Tiendas Abacus Cooperativa - Juguetes, Papelería, Libros Y Manualidades”. 2019. Abacus Cooperativa. <https://abacus.coop/es/tiendas/#>.

“Judith Butler - El Genero En Disputa El Feminismo Y La Subversion De La Identidad”. 2019. Issuu. https://issuu.com/luizguilhermefonseca/docs/judith_butler_-_el_genero_en_disput.



ΑΠΠΕΧΕΣ

ÍNDEX

04

ANNEX 1: PROVA PILOT

1.1 Transcripció entrevista

1.2 Conclusions

08

ANNEX 2 : MATERIAL GRÀFIC

2.1 Fotografies

2.2 Dissenys

ANNEX 1

PROVA PILOT

1.1 TRANSCRIPCIÓ ENTREVISTA

S'ha realitzat una prova del joc amb 4 joves de 15 a 17 anys. Com a fase prèvia a la prova pilot es van realitzar un seguit de preguntes sobre la seva percepció i interessos sobre la Teoria de Gènere i Queer.

CLARA: Entrevistadora

LLUC
PÀVEL
IRINA
ARAN

CLARA- Hola a tots, us faré un seguit de preguntes per fer el meu TFG. No hi ha resposta correcta, així que podeu respondre amb total llibertat.

LLUC: Guay

IRINA: Vale

CLARA: La primera és, Què creieu que és el gènere?

ARAN: Buf, no se, una imposició?

LLUC: Una classe social

IRINA: Quan ens divideixen en femení masculí

PÀVEL: Si, es si ets home o dona, no?

ARAN: Si, però t'ho imposen des de sempre.

CLARA: D'acord, i us han parlat del tema? A l'escola o

a algun altre ambient educatiu com el cau?

LLUC: A mi a l'escola em van fer una xerrada sobre gènere. Que ens ho explicaven i ens deien que podíem ser gays i tot això. També que no ens havíem de comportar d'una manera si érem nois o noies. I ens feien moltes preguntes

CLARA: Però preguntes teòriques o personals?

LLUC: No, no, eren personals. De com et senties tu, de si veies que estan fent bullying a algú per temes de gènere o així.

CLARA: Però aleshores anava més adreçat a temes de bullying i assetjament?

LLUC: Bueno si, de com ens tractàvem i de si algú se sentia malament perquè l'havien insultat o així. I també ens van explicar coses més general però no em va quedar clar del tot, m'hagués agradat que m'ho haguessin explicat amb més calma.

ARAN: Al cau hem tractat el tema per sobre, però no me'n recordo gaire. És bastant liat y barreja molts conceptes.

CLARA: I us agradaria aprendre més? Descobrir sobre el tema?

IRINA: I tant, és molt important, perquè no sabem les opcions que hi ha. Si no ens expliquen sobre el sexe i el gènere i com hem de ser, anem molt perduts.

PÀVEL: Jo vull saber més però em fa una mica de por, perquè és molt complicat. No acabo d'entendre moltes coses.

ARAN: A mi m'agradaria que m'ho expliquessin amb calma. Perquè és molt liat i barreja molts conceptes. M'agradaria un tracte personal, amb poca gent i amb calma.

LLUC: M'encantaria tenir un espai per aclarar dubtes i parlar-ho bé.

IRINA: Si

PÀVEL: Els hi hem de demanar als caps, haha

LLUC: Si!

CLARA: Vale, i per acabar, com us imagineu un joc de taula que us ensenyi sobre aquest tema?

LLUC: Osti, no sé...

ARAN: Com una oca? Així amb un taulell

IRINA: Com un Trivial amb preguntes i això

PÀVEL: O com un joc de rol! Molaria molt!

ARAN: Si, que et digues com actuares i tal...

LLUC: Pues jo m'imagina amb un dau i targetes, rollo oca però més complet.

IRINA: I estaria guay afegir preguntes personals.

CLARA: Perfecte, moltes gràcies a totes. Ja us ensenyaré el joc quan el tingui fet.

IRINA: Si! Jo vull jugar!

1.2 CONCLUSIONS

Amb les mateixes quatre persones es va realitzar una prova pilot amb un prototip del joc. Amb aquesta prova vaig trobar alguns errors a corregir i situacions sense definir que s'havien de modificar. Les principals conclusions que es van extreure són les següents:

Definir dues formes de jugar al joc, la primera seria creant la identitat amb més visibilitat per guanya la partida. La segona pot ser crear la teva pròpia identitat, element que serveix per visualitzar quin es el teu lloc de privilegi dins de tota la matriu d'opcions.

Canviar les icones dels punts: durant el joc els diferents jugadors han tingut problemes per definir quins eren els punts de privilegi i quins els de visibilitat de les cartes, ja que les icones de l'ull obert i tancat produïen un alt grau de confusió. S'ha decidit canviar la icona de privilegi per fer el joc més entenedor.

Diferenciar opcions de les cartes de catàleg: S'ha trobat que hi ha diverses cartes de catàleg que per la definició escollida semblen el mateix o la diferencia no acaba de quedar clara. Això ha passat amb les cartes de grisexual i demisexual i amb les de bisexual i pansexual. S'ha d'afegir una diferenciació aclaridora en la definició.

Canviar la disposició d'algunes caselles: S'ha vist que té més sentit col·locar més caselles de Catàleg al principi del taulell i posar les de Queer a partir de la meitat. Així, els jugadors poden acumular les cartes de Catàleg a l'inici de la partida, i tindran més opcions per intercanviar quan arribin a la casella Queer. Alhora, es col·locaran més cartes de Control a la meitat i les de Pregunta començaran més endavant per facilitar el seguiment del joc.

Impedir cartes d'intersecció oposades. S'ha donat la situació que un jugador ha agafar la carta d'Europeu en el primer torn i de No Europeu en el segon. Com són cartes oposades i excloents, no té sentit posseir les dues a la vegada. per solucionar-ho, s'ha decidit que si es dona aquesta situació, s'intercanvia la carta que es tenia prèviament per la nova, en comptes de retenir les dues com es faria normalment.

Afegir informació d'interès en les preguntes: En molts casos s'ha donat la situació que els jugadors saber més sobre les respostes de les cartes de preguntes. Basant-se en això, s'ha decidit afegir aclariments, tant a les cartes com al diccionari, per donar més informació. Tampoc es farà en tots els casos ja que es pretén crear una voluntat de saber més als jugadors i així, se'ls encoratja a fer recerca sobre el tema.

Cartes de Control: Si s'agafa una carta de Control que no està relacionada amb les cartes que té el jugador (un exemple seria agafar la carta d'Homofòbia i no tenir la carta d'Homosexual) aquesta es retè igualment durant tota la partida, però els punts no es restaran si no s'aconsegueix la carta en qüestió.

Aclarir la relació entre les cartes de Control i les de Preguntes. Durant la partida han sortit dues situacions que han generat confusió als jugadors. La resposta que s'ha donat a cada situació és la següent:

1. Si es cau en una casella de Preguntes abans que es tingui una carta de Control, en el cas de respondre correctament la pregunta, es pot retenir la carta i utilitzar-la més endavant quan es caigui en el Control.

2. Quan es cau en una casella de Control i el jugador ja té una carta de Pregunta, aquest ha d'agafar la carta de Control i col·locar-la a sota de la de Pregunta, i així, la carta de Control queda bloquejada. En el cas d'obtenir una segona carta de Control, la de Pregunta es podrà canviar a la disposició del jugador, bloquejant la carta de Control que li interressi més.

Aclarir la situació entre les cartes de Control i les de Catàleg. S'ha afirmat que les cartes de Control no bloquegen cap identitat, sinó que només restaren punts, per tant no es col·locaran a sobre d'una identitat, sinó apart. Els jugadors podran canviar la seva identitat si desitgen que la carta de Control no li resti punts, però aquesta no es col·locarà a sobre de la de catàleg.

Allargar la partida: S'ha criticat la poca durada de la partida. És per això que s'ha decidit posar més caselles i afegir l'opció de rebot, si el dau mostra un número més elevat que el nombre de caselles que li falten al jugador per arribar al final.

Afegir una guia: S'ha observat que per jugar amb edats més petites, és necessària l'actuació d'un adult que vaig guiant la partida. Per això, s'afegirà una guia de seguiment del joc perquè els educadors puguin utilitzar durant la partida.



Imatges prova pilot
amb el borrador del joc



DICZIONARI

CONCEPTES

S'ha realitzat un diccionari de conceptes a partir de la traducció i l'adaptació dels presents en LGBTTSQI Terminology de Eli Green i Eric N. Peterson.

Agènere: Persona que internament no posseeix un gènere.

Aliat: Algú que afronta els privilegis d'heterosexisme, homofòbia, bifòbia, transfòbia, heterosexual i normativitat de gènere en si mateixos i en els altres; una preocupació pel benestar de lesbianes, gais, bisexuals, trans i intersexuals; i la creença que l'heterosexisme, l'homofòbia, la bifòbia i la transfòbia són qüestions de justícia social.

Androgin/ Andrògina: Persona que no s'identifica com a home o dona i presenta un gènere mixt o neutre.

Asexual: Persona que no sent atracció sexual cap a ningú o no té una orientació sexual.

Auto determinació de gènere: És el dret inherent a ocupar el propi gènere i prendre decisions per auto identificar-se d'una manera que autentifiqui l'expressió pròpia.

Autodeterminat: Pressuposa el dret a prendre decisions per auto identificar-se d'una manera que autentifiqui l'expressió i acceptació pròpies. Rebutja la imposició de ser externament controlat, definit o regulat, i pot desestabilitzar el coneixement per generar noves possibilitats de llegibilitat.

Bifòbia: La por a, discriminació contra, o odi als bisexuals, el qual està sovint relacionat als

estàndards binaris actuals. Aquesta es pot trobar tant dins de la comunitat LGBTQI com en la societat en general.

Bisexual: Una persona que sent atracció emocional, física i/o sexual tant per mascles/homes o femelles/dones. Aquesta atracció no té perquè estar repartida equitativament entre els gèneres i pot haver preferència per un gènere per sobre dels altres.

Cisgènere o cissexual: Una persona que per naturalesa o per elecció s'ajusta a les expectatives de gènere basades en la societat. Els individus cisgènere tenen una identitat de gènere que està alienada amb el seu sexe de naixement i per tant tenen una autopercepció i expressió de gènere que coincideix amb els comportaments i rols considerats apropiats pel seu sexe de naixement. Un exemple seria una persona que va néixer dona i s'identifica com a femenina. D'aquí neixen els dos termes dona cis i home cis.

Demisexual: Persona que no experimenta atracció sexual llevat que formi una connexió emocional forta amb algú. El terme demisexual ve de l'orientació que està a mig camí entre" sexual i asexual.

Discriminació: prejudici + poder. Succeeix quan membres d'un grup social més poderós es comporten de manera injusta o crear amb membres amb un grup social menys poderós. La discriminació pot agafar diferents formes, incloent accions individuals d'odi o injustícia o negació de privilegis per part de les institucions.

Dona Trans: Una etiqueta d'identitat, de vegades adoptada per transsexuals de masculins a femenins, per indicar que són dones mentre

continuen afirmant la seva història com a homes.

Drag: La interpretació teatral d'un o múltiples gèneres. Quan una persona interpreta el femení, es diu Drag Queen i quan interpreta el masculí Drag King.

Expressió de gènere: Les eleccions o manipulacions que una persona fa sobre les senyals de gènere. L'expressió del gènere pot estar o no estar influenciada pel sexe biològic d'una persona.

Femella: Persona identificada com a femenina de qualsevol sexe/gènere.

Femme Queen: Terme utilitzat per descriure una persona que té un cos d'home, però que s'identifica i s'expressa amb el gènere femení. Es va començar a utilitzar en les comunitats urbanes, particularment en comunitats de color i les comunitats de les sales de ball de Nova York.

Gay: 1. Terme utilitzat en diferents paràmetres culturals per representar homes que se senten atrets per homes d'una forma romàntica, eròtica i/o emocional. No tots els homes que desenvolupen un comportament homosexual s'identifiquen com a gays, per tant aquesta etiqueta s'ha d'utilitzar amb cura.

2. Terme utilitzat per referir-se a la comunitat LGTBQI en general, o com una etiqueta individual per qualsevol que no s'identifiqui com a heterosexual.

Gènere: Expressió de la masculinitat, feminitat o androgínia d'un mateix en paraules, persones, organismes o característiques.

Gènere Binari: La idea de que hi ha dos gèneres, mascle-femelles o home-dona i que les persones han d'estar estrictament classificades amb aquest.

Gris-asexual: Persones que normalment no experimenten atracció sexual, que el seu desig sexual és baix. Són persones amb un desig sexual no lo suficientment fort com per actuar en ells. La diferència amb demisexual és que el motiu no està estretament relacionat amb la connexió emocional que es tingui.

Gènere fluid: Persona que no s'identifica amb una sola identitat de gènere, sinó que circula entre varies.

Genderfuck: La idea de jugar amb "les senyals de gènere", normalment a través de la roba, per confondre a propòsit els estàndards o estereotips d'expressió de gènere.

Gènere Queer: Una persona amb un gènere divers que la seva identitat de gènere no és ni home ni dona, està entre gèneres, més enllà dels gèneres o és duna combinació d'aquests.

Hermafrodita: terme despectiu i antiquat per referir-se a una persona intersex.

Heteroflexible: Similar a bisexual, però amb una indicada preferència heterosexual.

Heteronormativitat: la assumpció per part d'individuals o institucions, de que tothom és heterosexual, y de que la heterosexualitat es superior a la homosexualitat i la bisexualitat.

Heterosexual: Persona que sent atracció primària emocional, física i/o sexual cap a membres del sexe contrari, partint d'una visió binària del sexe.

Heterosexisme: prejudici contra individuals o grups que exhibeixen comportaments o identitats no heterossexuals, combinat amb el poder majoritari d'imposar aquest prejudici. Qualsevol actitud, acció, o pràctica, promogut pel poder institucional, que discrimina persones per la seva orientació sexual.

Home Trans: Una etiqueta d'identitat, de vegades adoptada per transsexuals de femenins a masculins, per indicar que són homes tot i que encara afirmen la seva història com a dones.

Homofòbia: La por o odi irracionals cap a les persones homosexuals, o qualsevol comportament o creença que no es conformi amb els rols sexuals estereotipats.

Homosexual: Una persona que sent una atracció primària emocional, física i/o sexual cap a membres del mateix sexe.

Identitat de gènere: El sentit d'una persona de sentir-se masculina, femenina o algun altre gènere.

Identitat sexual: Com una persona s'identifica físicament: femella, mascle, entremig, més enllà o cap.

Intergènere: Una persona que la seva identitat de gènere està entre gèneres o és una combinació de gèneres. Sinònim: Pangènere.

Interseccionalitat: la naturalesa interconnectada de les categoritzacions socials, com ara la raça, la classe i el gènere tal com s'apliquen a un individu o grup, considerats com a sistemes de discriminació o desavantatge superposats i interdependents.

Intersex: una persona que el seu sexe no es

categoritza com a mascle o femella. Una persona que la seva combinació de cromosomes, hormones, gònades, òrgans sexuals interns i/o genitals divergeixen de un o dos patrons esperats.

Invisibilitat: L'assumpció constant de la heterosexualitat torna invisible i aparentment inexistents a les persones gay i lesbianes, particularment durant la joventut.

Lesbiana: Terme utilitzat per descriure persones identificades com a dones que se senten atretes romànticament, eròticament i/o emocional cap a persones també identificades com a dones. El terme "lesbiana" deriva del nom de l'illa grega Lesbos i per això no té perquè representar les identitat Africanes-Americanes o altres grups no europeus.

LGBTTSQI: Una abreviació de la comunitat de lesbianes, gays, bisexuals, trans, two spirit, queer i intersex.

Marimacho: Terme despectiu utilitzat per fer referència a una lesbiana masculina.

Matriu heterosexual: relació de determinació entre el sexe, el gènere i el desig creada pels agents de poder culturals.

Muxe: gènere denominat a la regió zapoteca del Istmo de Tehuantepec (Mèxic) que defineix una persona nascuda amb genitals masculins que assumeix rols femenins en l'àmbit social, sexual i/o personal.

Orientació sexual: El desig d'una relació íntima, sexual o emocional amb persones del mateix gènere/sexe, diferent gènere/sexe o múltiples gèneres/saxes.

Pangènere: Persona que la seva identitat de gènere està formada per totes o moltes expressions de gènere.

Pansexual/ Omniseual: Algú atret emocional, romàntica, sexual i espiritualment per totes les identitats i expressions de gènere, incloent aquelles fora del binari de gènere. La diferència amb bisexual és que aquest descarta deliberadament el binari de gènere.

Queer: Un terme paraigües que inclou un conjunt de preferències sexuals, orientacions i hàbits de la majoria no exclusivament heterosexual i monògama. Queer inclou lesbianes, homosexuals, bisexuals, persones trans, persones intersexuals, les comunitats sexuals radicals i molts altres exploradors sexualment transgressors.

Sexe: Un terme mèdic que designa una certa combinació de gònades, cromosomes, òrgans de gènere externs, característiques sexuals secundàries i equilibris hormonals. Com que generalment es subdivideixen en "masculí" i "femení", aquesta categoria no reconeix l'existència de cossos intersexuals.

Sapiosexual: persona que sent atracció sexual, emocional i íntima cap a la intel·ligència i no l'aparença física de les persones.

Sexualitat: L'exploració personal dels actes sexuals, l'orientació sexual, el plaer sexual i el desig.

Skoliosexual: Persona que només sent atracció per subjectes que posseeixen una identitat sexual i de gènere no binària, és a dir, intergènere i transgènere.

Stone Butch: Persona lesbiana que té una expressió masculina.

Trans: Una abreviatura que de vegades s'utilitza per referir-se a una persona de gènere divers. Aquest ús permet a una persona indicar una identitat gènere que no es correspon amb la sexual sense haver realitzat un cap tractament hormonal o quirúrgic.

Transandrogínia: Expressió del gènere que no té un alt component masculí o femení.

Transgènere: Una persona que viu com a membre d'un gènere diferent del que s'esperava basat en el sexe anatòmic. L'orientació sexual varia i no depèn de la identitat de gènere.

Transfòbia: La por irracional d'aquells que són de trans i / o la incapacitat de tractar amb l'ambigüitat de gènere.

Transsexual: Una persona que s'identifica psicològicament com un gènere / sexe diferent del que se'ls va assignar en néixer. Els transsexuals sovint volen transformar els seus cossos de manera

Travesti: Algú que porta roba generalment atribuïda al gènere/sexe oposat.

Two-Spirit: Les persones natives que tenen atributs d'ambdós gèneres, tenen rols socials i de gènere diferents a les seves tribus, i sovint estan involucrats amb rituals místics (xamans). El seu vestit sol ser una barreja d'articles masculins i femenins i es veuen com un sexe separat o tercer. El terme "dos esperits" normalment es considera específic per a la tribu Zuni.