



Master di Alta Formazione in Psicosessuologia

Tesi di Master

Avatar e Gender Identity: il videogioco come spazio di esplorazione e affermazione del sé nelle persone transgender e con disforia di genere

RELATORE

PROF.

Marta Giuliani

TESISTA

Beatrice Nuti

Abstract

Lo scopo di questa tesi è evidenziare il videogioco e l'avatar come mezzi nuovi, diversi e abbastanza sicuri per l'esplorazione e l'affermazione del sé nelle persone Transgender e con Disforia di Genere.

Nel primo capitolo viene affrontato il concetto di Identità Sessuale e Disforia di Genere, evidenziando come i cambiamenti fisici e il ruolo del digitale abbiano un impatto sulla percezione del proprio corpo. Qui viene toccato anche il concetto di Minority Stress, fenomeno composto da più fattori che possono indurre l'individuo a vivere il proprio orientamento sessuale in modo conflittuale.

Il secondo capitolo, invece, tratta del concetto di Avatar. Oltre ad analizzare la sua derivazione linguistica, verranno toccati alcuni esperimenti che hanno permesso di affermare come la relazione Essere Umano – Avatar soddisfi una serie di criteri per una relazione sociale autentica e intima. Grazie anche a determinati studi effettuati sull'effetto Proteus (l'incarnazione di un avatar coerente con la propria identità può influenzare l'auto-percezione e i comportamenti anche offline), si è visto come l'uso di un avatar personalizzabile all'interno di un videogame possa indurre risposte comportamentali che consolidano l'identificazione di genere e il senso di agency del giocatore.

Il terzo capitolo si focalizzerà esclusivamente su ricerche che mostrano come la personalizzazione degli avatar permette ai giovani Transgender e Gender-Diverse di sperimentare l'aspetto desiderato e offre una fuga immersiva dal mondo reale, fornendo un mezzo per esplorare, sviluppare e mettere in pratica le identità di genere da loro vissute, spesso come passo preliminare al coming-out nel mondo reale.

Nell'ultimo capitolo verranno approfondite ulteriori prospettive cliniche, andando a generare ipotesi di intervento ed integrazione terapeutica. Qui sono presenti anche i rischi e pericoli che un percorso simile può comportare, insieme alle considerazioni etiche necessarie. Ho ritenuto quest'ultimo capitolo come conclusione adeguata per questo elaborato, sintetizzando al meglio le considerazioni finali all'interno dello stesso.

Sommaio

Introduzione.....	4
Capitolo 1 Identità Sessuale e Disforia di Genere	5
Paragrafo 1.1: Definizione e costruzione del concetto di Identità Sessuale	5
Paragrafo 1.2: Il ruolo del corpo.....	7
1.2.1 Ruolo del digitale nello sviluppo dell'identità personale	7
Paragrafo 1.3: Disforia di genere.....	8
1.3.1 Minority Stress	10
Capitolo 2 Avatar	12
Paragrafo 2.1: Cos'è un Avatar e da cosa deriva	12
Paragrafo 2.2: Relazione essere umano – avatar	13
2.2.1 Tassonomia di Banks	13
2.2.2 Effetto Proteus	14
Capitolo 3 Oltre la frontiera del “Gioco”	17
Paragrafo 3.1: Come il mondo virtuale può supportare i soggetti con Disforia di Genere.....	17
Capitolo 4 Prospettive Cliniche, Etiche e di Intervento	22
Paragrafo 4.1: Ipotesi di integrazione terapeutica	22
Paragrafo 4.2: Considerazioni etiche, rischi e criticità	23
4.2.1 Possibili suggerimenti di intervento	24
Ringraziamenti	26
Bibliografia.....	28