

The background features a vibrant, abstract composition of geometric shapes. A large white circle is split vertically into green and white halves. Below it, a green vertical bar connects to a white area containing a black cross on the left and three black circles on the right. The overall palette includes shades of pink, purple, green, and white, with thin yellow lines and small green circles scattered throughout.

VIDEOGIOCO:  
**FEMMINILE,  
PLURALE**

Fabrizia Malgieri, Fiorenzo Pilla,  
Tiziana Pirola, Lorena Rao

Ledizioni 



Fabrizia Malgieri  
Fiorenzo Pilla  
Tiziana Pirola  
Lorena Rao

# **Videogioco: femminile, plurale**

Ledizioni

Edizione PDF distribuita in Open Access:



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Per le altre edizioni:

© 2024 Ledizioni LediPublishing

Via Boselli 10 – 20136 Milano – Italy

[www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)

[info@ledizioni.it](mailto:info@ledizioni.it)

*Videogioco: femminile, plurale*

Fabrizia Malgieri, Fiorenzo Pilla, Tiziana Pirola, Lorena Rao

Prima edizione: luglio 2024

Progetto grafico copertina: Gaetano Rosano

ISBN cartaceo 9791256001491

ISBN eBook 9791256001507

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe dell'editore:

[www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Ledizioni.

# Indice

Prefazione <i>di Alessandra Contin</i>	7
Storia delle donne nell'industria dei videogiochi <i>a cura di Lorena Rao</i>	11
L'inizio di tutto	11
Professioniste agli albori dell'industria del gaming	18
Professioniste nell'industria del gaming oggi	27
Riflessioni	34
La rappresentazione delle donne nei videogiochi <i>a cura di Fabrizia Malgieri</i>	37
Una questione di genere: breve storia della rappresentazione femminile nei videogiochi delle origini	42
Gli archetipi delle prime donne videoludiche: da "damigelle in pericolo" a "damigelle utili"	48
Il fenomeno Lara Croft	56
Le nuove donne del videogioco: verso nuovi (non) archetipi femminili	81
Figlie da salvare: la retorica dei <i>dad games</i> in attesa dell'autodeterminazione dell'eroina	92
Inizia il viaggio circolare dell'eroina: i casi <i>The Last of Us: Parte II</i> , <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> e <i>Horizon: Zero Dawn/Forbidden West</i>	98
Riflessioni	108
La comunità delle videogiocatrici <i>a cura di Tiziana Pirola</i>	111
La cultura nerd come terreno maschile	111
La maschilità nerd: dai margini al mainstream	123

L'identità di gamer	133
“Giochi da femmine”	138
Le videogiocatrici tra <i>gatekeeping</i> e marginalizzazione	145
<i>Welcome to the Internet: trolling, trash talk</i> e molestie nel gaming online	155
Cultura misogina nel gaming	167
<i>a cura di Tiziana Pirola</i>	
“Don't ask, don't tell”: l'ethos tecno-utopico e l'invisibilizzazione delle differenze	167
Il Gamergate: l'esplosione della misoginia nella cultura videoludica	173
La tossicità nell'industria videoludica	186
“Annoying Feminist Killed”	196
<i>a cura di Lorena Rao</i>	
Punti di contatto tra specifiche realtà del gaming e le galassie della Manosphere	204
<i>a cura di Fiorenzo Pilla</i>	
Le donne nel mondo del Game streaming	213
<i>a cura di Tiziana Pirola</i>	
L'ascesa di Twitch	213
Sessismo, molestie e <i>double bind</i> : l'esperienza femminile su Twitch	215
Nuovi orizzonti per rappresentazioni più inclusive	233
<i>A cura di Fabrizia Malgieri</i>	
Diversità e inclusione: le azioni intraprese dalle aziende e le reazioni del pubblico dentro e fuori il videogioco	233
La nuova scrittura al femminile nella narrazione videoludica	238
Bibliografia	249

# Prefazione

*di Alessandra Contin*

Il dettagliato viaggio di *Videogioco: Femminile, plurale* narra le gesta di un manipolo di eroi nell'oscuro mondo di NerdLand. Esattamente nel territorio di VideogameLand, un'oasi felice conquistata dopo aspre battaglie.

Narra di un tempo che scorreva relativamente sereno, dove sapienti Master edificavano pregevoli avventure sfidanti, progettate a immagine e somiglianza dei sogni e delle ambizioni degli eroi. Prodi che potevano dimostrare il loro valore affinando le loro competenze per infine fregiarsi di titoli come super hardcore gamer, evangelist del J-RPG di nicchia o turbo pro-gamer.

Un mondo letteralmente fantastico, soprattutto un universo dove il Femminile plurale era mirabilmente rappresentato dalla fisica delle tette sviluppata da Tomonobu Itakagi o, al limite, dalla fanciulla disincarnata a cui si elargiva il privilegio di essere co-primaria del guerriero. Un mondo in cui Master ed eroi potevano riprodursi per partenogenesi, ovvero in una riproduzione virginale che fotocopiava maschi, generalmente bianchi ed eterosessuali.

VideogameLand era un mondo stupendo dove tutto si poteva fare ma soprattutto dire, senza remore o censure dettate da quell'urticante concetto del politicamente corretto.

Tutto questo avveniva prima. Prima dell'avvento della grande piaga: l'ascesa del femminismo pop, un flagello in grado di tingere di rosa woke anche la luna rossa di Zelda.

Secondo Sarah Banet-Weiser, professoressa di Comunicazione all'Università della California del Sud, questa ondata femminista possiede uno spiccato carattere popolare che si manifesta in interventi e pratiche che circolano sia in media popolari sia in quelli commerciali. A fargli da contrappeso c'è quel movimento che sempre la Banet-Weiser definisce come "misoginia popolare", che vede le sue massime manifestazioni negli spazi digitali della cosiddetta maschiosfera.

Come ben capirete leggendo *Videogioco: Femminile, plurale* uno degli spazi principe della maschiosfera è proprio VideogameLand.

Lo studio di Lorena, Fabrizia, Tiziana e Fiorenzo ripercorre la genesi di VideogameLand, illustra come questo sfaccettato universo sia stato edificato prevalentemente da maschi bianchi eterosessuali, mette in luce come le istanze di pluralità o le richieste di rappresentazione, portate avanti da donne o dalla comunità LGBTQ+, siano state gestite più in un'ottica marketing che culturale.

Il libro parla anche di pioniere e nuove femministe pop che sono entrate in VideogameLand senza accettarne le regole, che si sono rifiutate di varcare la soglia delle varie "Cosby Suite" denunciandone le pratiche tossiche.

Nel 2008 uno dei personaggi secondari di *Grand Theft Auto*, Elizabeta Liz Torres, pronunciava queste parole: "Ho voluto lottare alla pari in un mondo di uomini e ho perso". Il prossimo *Grand Theft Auto*



*VI* vedrà invece il primo personaggio femminile, Lucia, non avatar ma una protagonista principale con la sua personalità, una voce nel nuovo coro Femminile plurale.



# Storia delle donne nell'industria dei videogiochi

*a cura di Lorena Rao*

## L'INIZIO DI TUTTO

*Tennis for Two*, considerato uno dei primi esempi di intrattenimento videoludico, fu sviluppato nel 1958 da William Higinbotham, fisico statunitense del Brookhaven Laboratory di Long Island a New York, che in passato aveva partecipato ai test della bomba atomica utilizzata dagli Stati Uniti contro il Giappone nella Seconda guerra mondiale. Per *Tennis for Two*, Higinbotham creò un tentativo di replica, in forma virtuale e interattiva, di una partita di tennis. L'intento era quello di stupire i visitatori e le visitatrici del Brookhaven Laboratory, dando così prova concreta dell'avanguardia tecnologica *made in USA*, da contrapporre a quella dell'Unione Sovietica. D'altronde, il contesto in cui nacque *Tennis for Two* era quello della Guerra fredda, che dal 1947 al 1991 suddivise il mondo in blocco occidentale capitalista e blocco orientale comunista. Nel 1962, nel pieno della corsa allo spazio tra Stati Uniti e Unione Sovietica<sup>1</sup>, un informatico del MIT (Massachuset-

---

<sup>1</sup> Nel 1957 l'Unione Sovietica lanciò il suo primo satellite, lo Sputnik; nel 1961 mandò il primo uomo nel cosmo, Jurij Gagarin, e nel

ts Institute of Technology) di nome Steve Russell, con l'aiuto di altri colleghi, sviluppò *Spacewar!*, un videogioco incentrato sulle battaglie spaziali. Un risultato stupefacente per quegli anni, che valse al titolo una certa popolarità nei college statunitensi: tramite il passaparola degli studenti, *Spacewar!* si diffuse negli atenei d'America, che potevano contare su computer massicci e potenti, come il PDP-1 su cui venne sviluppato lo stesso gioco di Russell, ancora non disponibili per l'uso privato. Sono gli esordi del videogioco, anche se lontano dal prodotto di massa come è conosciuto oggi. Per quello occorrerà aspettare un'altra decina di anni. Nel contesto appena dipinto, dove erano le donne americane? Quelle principalmente bianche e di estrazione borghese portavano a termine gli studi universitari, soprattutto in materie umanistiche o legati a settori reputati tipicamente femminili, quali industria leggera, commercio al dettaglio, terziario, salute e istruzione<sup>2</sup>. Basti pensare che per vedere la prima dottoranda in informatica negli Stati Uniti – la suora Mary Kenneth Keller dell'Università Wisconsin–Madison – servirà attendere il 1965. Dopo gli studi, di norma, la donna media americana ambiva a diventare moglie e madre. Un immaginario tipico dell'*American Way of Life* del secondo dopoguerra, che implicava una famiglia felice, una casa con giardino e garage, fornita di tutti gli agi che il mercato aveva da

---

1963 la prima donna, Valentina Tereškova. Gli Stati Uniti risposero con il primo americano al di fuori dell'orbita terrestre, Alan Shepard, nel 1961 e con l'allunaggio del 1969. La prima donna nello spazio americana, Sally K. Ride, arriverà solo nel 1983.

2 Cfr. E. Vezzosi, *Mosaico americano. Società e cultura negli USA contemporanei*, Carocci Editore, Roma 2005.

offrire, e una buona posizione sociale nei rapporti di quartiere. Altri tipi di ambizione non erano ben visti. Per molti il lavoro avrebbe ridotto il potenziale riproduttivo delle donne<sup>3</sup>. Un rischio non da poco, considerando che, con l'esplosione della Guerra fredda, la famiglia tipicamente a stelle e a strisce e la sua prole assumevano una funzione salvifica da opporre al comunismo sovietico e ai rischi di una guerra atomica contro di esso. In altre parole, la donna media americana non aveva libero arbitrio: divisa tra l'accudimento dei figli, le faccende domestiche e le attività sociali di quartiere, accumulava un profondo senso di frustrazione, depressione e ansia, perfettamente dipinto nel libro del 1963 intitolato *La Mistica della Femminilità*, scritto da Betty Friedan, attivista e teorica femminista. "Comincio a sentire di non avere personalità. Sono una persona che serve il cibo, fa infilare i pantaloncini e sistema il letto, sono qualcuno che puoi chiamare quando ti serve qualcosa. Ma chi sono io?"<sup>4</sup>, è quanto si può leggere in una delle testimonianze raccolte da Friedan. Per l'impatto che ha avuto, *La Mistica della Femminilità* divenne uno dei simboli delle lotte femministe degli anni '60 e '70, epoca di rivoluzioni, di reggiseni bruciati<sup>5</sup>, di posti dei bianchi occupati dai neri<sup>6</sup>, di

---

3 *Ibidem*.

4 B. Friedan, *The Feminine Mystique*, Norton & Company, New York 1963.

5 Nel 1968, ad Atlantic City, una manifestazione femminista gettò nelle pattumiere oggetti associati alla sfera femminile come reggiseni, lacca per capelli, ciglia finte, pentole e altro. Un segno di protesta contro Miss America e gli standard di bellezza imposti alle donne.

6 Nel 1955 Rosa Parks si rifiutò di cedere il posto in autobus a un bianco, innescando il boicottaggio di Montgomery. L'evento e Rosa

scontri della polizia contro le comunità LGBTQ+ delle città<sup>7</sup>. Diritti come il divorzio<sup>8</sup> e l'aborto<sup>9</sup>, così come una maggiore indipendenza economica derivata dalla diffusione di lavori part-time, permisero alle donne di acquisire un certo grado di indipendenza nella società, ma non abbastanza da ottenere spazio nel nascente settore videoludico. Negli anni '70, l'informatico Nolan Bushnell creò qualcosa di pionieristico. Ammaliato da *Spacewar!* durante i suoi studi all'università dell'Utah, capì che il videogioco poteva essere reso monetizzabile. Nel 1972 fondò, assieme a Ted Dabney, Atari, l'azienda videoludica che di fatto rese il videogioco un prodotto commerciale, tra grandi successi *arcade* come *Pong* e console casalinghe come Atari2600. Oggi Bushnell è considerato una figura controversa per aver favorito un clima sessista e umiliante per le dipendenti di Atari. L'azienda, ideologicamente, ricalcava la visione anarchica, narcisistica e antigerarchica tipica del movimento hacker. Non è una casualità: anche i primi sviluppatori di videogiochi, come Russell, si formarono in quel contesto<sup>10</sup>. Questo voleva dire niente *dress-code*, niente orari d'ufficio. Il lavoro

---

Parks ebbero un grande impatto per il movimento per i diritti civili dei cittadini afroamericani.

7 Nel 1969 ebbero inizio i moti di Stonewall, una serie di scontri tra la comunità gay di Manhattan e la polizia, che influenzarono i movimenti LGBTQ+.

8 Nel 1969, la California divenne il primo stato americano ad approvare una legge sul divorzio senza colpa.

9 Risale al 1973 la sentenza della Corte Suprema nota come *Roe v. Wade*, che rese legale l'aborto negli Stati Uniti.

10 Per approfondire il fenomeno degli hacker cfr. F. Mazzini, *Hackers. Storia e pratiche di una cultura*, Edizione Laterza, Bari-Roma 2022.

doveva essere divertente, come i videogiochi. Spiega Marsha Newbery della Simon Fraser University:

Questo mix di individualismo anticonformista e valori hacker di programmatori e ingegneri informatici ha contribuito a generare una cultura/economia basata sull'innovazione e una forza lavoro di entusiasti tecnologici anti-commerciali. È nel contesto sociale della reinterpretazione del lavoro e della nuova economia dell'informazione che è nata l'industria dei videogiochi.<sup>11</sup>

Entrando ancora più nel dettaglio, le testimonianze interne alla compagnia raccolte da Keith Stuart per *The Guardian*<sup>12</sup> raccontano di prototipi di videogiochi chiamati in codice da Bushnell con i nomi delle dipendenti per lui più attraenti, di inviti nella vasca da bagno in ufficio e tutta una serie di pratiche riconducibili alla *frat boy culture* tipica delle confraternite studentesche. Fenomeno che tuttora sopravvive nelle software house, come si vedrà più avanti. Nel 1983, Atari fallì e il mercato videoludico statunitense sprofondò in una crisi che affossò il settore, permettendo tuttavia ad altri attori di emergere e divenire predominanti. Gli anni '80 e '90 furono dominati da due aziende giapponesi, Nintendo e Sega (ai quali poi si aggiungerà anche Sony con PlayStation). Il successo di icone come Donkey Kong, Super Mario, Sonic generò una nuova interpretazione *kawaii* del videogioco, graziosa, fanciullesca, opposta a quella machista tipica dei videogiochi di matri-

---

11 M. Newbery, *Gender and the Games Industry: The Experiences of Female Game Workers*, Simon Fraser University (BC), 2013.

12 <https://www.theguardian.com/games/2018/feb/01/nolan-bushnell-atari-pioneer-award-game-developers-conference-san-francisco>

ce americana, incentrati sullo sparare, sulla spettacolarizzazione e la violenza, per attirare il pubblico adolescente maschile americano. Ecco come Matt Alt, autore di *Pop. Come la cultura giapponese ha conquistato il mondo*, descrive la reazione della divisione Nintendo America per Donkey Kong:

Quando i membri [americani] dello staff [della divisione Nintendo America] provarono per la prima volta Donkey Kong, rimasero orripilati. Non era per niente cool, anzi, era addirittura carino! Sembrava un maledetto cartone animato per mocciosi! Quale adolescente americano sano e patriottico avrebbe mai voluto giocarci?<sup>13</sup>

Una reazione del genere non deve sorprendere. La cultura americana si basa su un'idea di machismo aggressivo e intraprendente legato al mito della frontiera americana. Un'immagine riassunta in *The Winning of The West*, pubblicato da Theodore Roosevelt nel 1889, durante la prima ondata femminista delle suffragette, con lo scopo di restaurare la mascolinità americana perduta. Nonostante le vittorie femministe nel Novecento, il machismo bellico e violento, basato sulle armi e sull'annientamento del nemico, sopravvive ancora nella cultura americana del XXI secolo.

Chiusa questa parentesi utile per comprendere la caratterizzazione culturale degli Stati Uniti, è il caso di tornare ai videogiochi. Nel 1981, *Donkey Kong* fruttò 180 milioni di dollari a Nintendo. L'azienda di Kyoto continuò dunque a investire sui videogiochi, portando alla nascita titoli oggi simboli della cultura pop quali *Super Mario*, *The Legend of Zelda*,

<sup>13</sup> M. Alt, *Pop. Come la cultura giapponese ha conquistato il mondo*, ADD Editore, Torino 2023.



*Kirby*. Dietro questi successi c'erano Shigeru Miyamoto, Masahiro Sakurai e altri giovani game designer giapponesi che si avvicinavano allo sviluppo videoludico per la prima volta. Quanto alle donne nel mondo lavorativo giapponese, un caso esplicativo è quello della Sanrio, la compagnia dove è nata Hello Kitty. A creare l'icona felina nel 1975 fu Yuko Shimizu, giovane artista formatasi alla Musashino Art University di Tokyo. L'anno successivo Shimizu lasciò la compagnia fondata da Shintaro Tsuji nel 1960 poiché incinta. Spiega Alt:

Per quanto sembri inspiegabile che la creatrice di un design così iconico abbia appeso la matita al chiodo tanto presto, nella società giapponese si dava per scontato. Le donne dovevano mollare tutto e concentrarsi sulla famiglia, dopo essere rimaste incinte [...]. Malgrado tutto il suo progressismo nel dare spazio e potere alle dipendenti donne, questo era un trend culturale che Tsuji non volle sovvertire. Dal suo punto di vista gli assicurava un ricambio costante di nuove leve, rifornendo il suo staff di talenti giovani e freschi, molto più vicini di lui all'età della clientela della Sanrio. [...] Questo genere di marginalizzazione dei talenti femminili era endemico nei posti di lavoro all'epoca<sup>14</sup>.

La mentalità tendenzialmente progressista in Sanrio era evidente anche dal fatto che lì le dipendenti non erano costrette a servire il tè agli uomini nei primi anni di servizio come accadeva nelle altre grandi società del tempo.

La storia di Yuko Shimizu e delle accortezze attuate da Tsuji è indicativa del ruolo della donna in Giappone, paese in cui la società ha una struttura ri-

---

<sup>14</sup> Ibidem.

gida e conservatrice, nonostante i diversi movimenti giovanili che dal secondo dopoguerra animarono sottoculture in seguito diventate mainstream. La peculiare struttura sociale giapponese trova la sua origine negli insegnamenti buddhisti del '600, i quali reputavano la donna inferiore all'uomo. "Queste concezioni avrebbero via via influenzato il costume e la mentalità collettiva e, specie con l'affermazione di una società fondata sull'etica guerriera, le donne sarebbero state relegate a una posizione del tutto secondaria"<sup>15</sup>. Questo breve excursus storico è necessario per capire lo status delle donne nel momento in cui si va a formare il settore videoludico negli Stati Uniti e in Giappone, due dei principali mercati. Come molti altri settori, l'industria videoludica nasce in una prospettiva genderizzata, che esclude o allontana le donne per ragioni culturali e sociali. Ciò non vuol dire che non esistano esponenti femminili di rilievo nella nascente industria videoludica. Fino a poco tempo fa nessuno raccontava le loro storie. I loro nomi stanno acquisendo spazio solo di recente, parallelamente alla crescente sensibilità sulle questioni di genere nei videogiochi.

#### PROFESSIONISTE AGLI ALBORI DELL'INDUSTRIA DEL GAMING

Era il 1977 quando RCA COSMAC VIP, un microcomputer in grado di supportare i videogiochi, approdò sul mercato. Tra i titoli disponibili c'era *TV Schoolhouse I*, un quiz game sviluppato da Joyce Weisbecker. Fu la prima donna a sviluppare un vi-

---

<sup>15</sup> R. Caroli – F. Gatti, *Storia del Giappone*, Editori Laterza, Roma-Bari 2006.

deogioco commerciale. All'epoca aveva solo 19 anni e studiava ingegneria informatica alla Rider University, nel New Jersey. Sin da piccola, crebbe attornata da pezzi di computer e aggeggi tecnologici vari, grazie al padre ingegnere, Joseph Weisbecker, con il quale condivideva la passione per la tecnologia. La carriera di Joyce Weisbecker non durò a lungo: dopo altri tre titoli per RCA nel 1978 – *Slide*, *Sum Fun* e *Sequence Shoot* – decise di abbandonare lo sviluppo dei videogiochi intrapreso da autodidatta per dare priorità ai suoi studi universitari. Oggi è ricordata anche per essere la prima sviluppatrice indipendente della storia.

Autodidatta fu anche Roberta Williams, casalinga appassionata di avventure testuali, tra tutte *Colossal Cave*. Come racconta la serie documentaristica Netflix *High Score*, fu proprio il videogioco di William Crowther del 1976 a darle l'ispirazione per *Mystery House* su Apple II, un'avventura testuale nonché il primo videogioco di avventura ad avere una grafica. Era il 1980. Tutto questo non sarebbe stato facile senza il supporto del marito Ken, programmatore IBM. Nel 1979 i Williams fondarono la On-Line Systems, poi conosciuta come Sierra, una software house diventata nota negli anni '90 per avventure testuali su computer. Roberta si ritirò nel 1996, con un curriculum che annovera trenta successi videoludici, tra cui *King's Quest* e *Phantasmagoria*. Quest'ultimo era particolarmente avanguardistico, in quanto utilizzava scene registrate in *full motion video* per dare l'effetto di un film interattivo. Per la qualità della scrittura e la resa innovativa, il titolo riuscì a generare 12 milioni di dollari nella

prima settimana del lancio, avvenuto nel 1995<sup>16</sup>. Di recente i Williams sono ritornati sotto i riflettori per l'annuncio di *The Secret*, risalente al 2021. Tra le prime sviluppatrici figura anche Carol Shaw, prima in Atari, poi in Activision. Nel 1978 realizzò *3D Tic-Tac-Toe*, ma il titolo per cui divenne nota fu *River Raid*, un videogioco sparattutto a scorrimento verticale, reputato dalla stampa come il migliore gioco Atari 8-bit del 1982. In seguito alla supervisione di *River Raid II* del 1988, Shaw decise di dire addio al settore videoludico.

Ben più triste la storia di Dona Bailey, che nel 1980 entrò in Atari come sviluppatrice. Nonostante il suo immenso amore per *Pong*, non aveva idea concreta di come si sviluppasse un videogioco. Poco importava: come detto in precedenza, in Atari regnava un clima antigerarchico, per cui non c'erano figure superiori che guidavano il lavoro del team. Un'impostazione del lavoro così descritta da Bailey: "Ecco il tuo cubicolo, ora fai il tuo gioco"<sup>17</sup>. Bailey dovette presto imparare da sola a creare elementi di gioco, i cosiddetti "sprite", ma anche fare animazioni e scrivere il codice a mano. Il risultato di così duro lavoro fu *Centipede*, titolo arcade del 1981 sviluppato in collaborazione con il collega Ed Logg. Fu una grande hit per Atari. Ciononostante, Bailey lasciò il settore, per poi ritornare 26 anni dopo. In occasione della conferenza Women in Games del 2007, rivelò le ragioni del suo ritiro: pressioni e critiche da parte di colleghi uomini che l'hanno spinta a dubitare di se stessa fino alla volontà di abbandonare

---

16 M. Kenney – S. Perera, *Gamer Girls. 25 Women Who Built the Video Game Industry*, RP Teens, New York 2022.

17 M. Kenney – S. Perera, *Gamer Girls*, cit.

tutto<sup>18</sup>. Oggi Bailey, mentre insegna nelle università, incoraggia le donne a intraprendere una carriera videoludica. Tra le sviluppatrici, forse Brenda Romero è tra le poche ad essersi saputa ritagliare un suo spazio e a divenire un nome di rilievo femminile nell'industria. Il suo inizio di carriera fu peculiare. Grande appassionata di *Dungeons&Dragons*, Romero entrò nel 1981 nella Sir-Tech come membro del personale che doveva rispondere al telefono per fornire suggerimenti agli utenti bloccati in un gioco. Ai tempi non c'erano i *walkthrough* su YouTube né i siti di trucchi e codici, per cui negli anni '80 diverse aziende si specializzarono in servizi del genere per aiutare i gamer disperati. In un'intervista del 2007 per MTV, Romero raccontò di come i genitori presero la notizia del suo nuovo lavoro. "Oggi i genitori pensano che sia strano quando i figli dicono che vogliono crescere ed essere un game designer" disse Romero. "Immaginate come fosse quando si diceva una cosa simile nel 1989..."<sup>19</sup>. Romero lavorò 18 anni presso la Sir-Tech e lo fece assumendo diversi ruoli – tester, sceneggiatrice, programmatrice. Dopo il fallimento dell'azienda nel 2001 approdò in Atari. La compagnia era sotto Hasbro. Lì lavorò a *Dungeons&Dragons: Heroes* per Xbox nel 2003. In seguito passò alla software house Cyberlore Studio, per la quale realizzò *PlayBoy: The Mansion* nel 2005. Degni di nota di Romero sono anche i suoi progetti individuali. Il più noto è *The Train*, gioco da tavolo del 2009 in cui i giocatori devono stipare i passeggeri su un treno per poi scoprire alla fine che è diretto ad Auschwitz. In breve, un gioco sull'Olocausto.

18 <https://www.lifewire.com/women-in-history-of-video-games-729746>

19 M. Kenney – S. Perera, *Gamer Girls*, cit.

Romero è sempre stata una grande sostenitrice dei giochi come forma d'arte e di critica, e *The Train* ne è la dimostrazione. Un'opera dal forte impatto, citata in modo velato in *Tomorrow, Tomorrow, Tomorrow*, romanzo di Gabrielle Zevin con protagonisti tre giovani sviluppatori, due ragazzi e una ragazza, alle prese con i propri sogni e turbamenti. Uno dei best-seller del 2023.

Questo è un breve excursus sulle sviluppatrici videoludiche americane con lo scopo di saggiare la presenza e il lavoro di figure femminili nel settore sin dall'inizio. E in Giappone? Nonostante una società rigida e conservatrice, è possibile individuare figure di spicco anche nella *game industry* nipponica. Tra queste, Keiko Erikawa, cofondatrice di Koei nel 1978 assieme al marito Yōichi Erikawa e ideatrice degli *ootome games*, videogiochi paragonabili alle *visual novel*, rivolti a un pubblico femminile, in cui l'obiettivo è ottenere l'amore di uno dei vari candidati presentati nel corso della storia. Erikawa ebbe l'idea di realizzare prodotti per ragazze dopo aver preso la consapevolezza di essere l'unica donna in Koei. Da qui la volontà di creare una divisione femminile, Ruby Party, che avrebbe creato giochi per sole donne, finora escluse dal mercato. Non fu un'impresa facile, ma nel 1990 Ruby Party concluse i lavori di *Angelique*, un *ootome* che richiamava lo stile e le atmosfere degli anime più in voga del tempo, come *Candy Candy*. Il titolo uscì poi nel 1994 per Super Nintendo Entertainment System. Quella di Erikawa si rivelò una grande intuizione, legata allo stato del mercato dell'epoca: i giochi erano sviluppati da maschi per un pubblico di maschi. Nel momento in cui però cominciò ad accogliere proposte rivol-

te anche a un giovane pubblico femminile, questo si dimostrò attivo e partecipe. Negli stessi anni, ma dall'altra parte del mondo, Brenda Laurel era giunta alle stesse conclusioni. Producer in Atari dal 1980 al 1983, passò ad Activision nel 1987. Negli anni '90 lavorò come consulente creativa su diversi giochi di LucasArts Entertainment. Durante questo periodo, entrò come membro nel personale di ricerca presso l'Interval Research Corporation per uno studio sulla relazione tra genere e tecnologia. In quegli anni, Laurel si dedicò a promuovere una nuova visione, secondo la quale i videogiochi non dovevano essere basati esclusivamente sullo sparare e il combattere e potevano avere un'audience più ampia, che guardasse anche alle bambine, in termini di marketing. In un articolo per *Wired* nel 1997, Laurel scrisse: "Il business dei giochi è nato da programmi per computer scritti da e per giovani uomini tra la fine degli anni '60 e l'inizio degli anni '70. Hanno funzionato così bene che hanno generato abbastanza rapidamente un'industria molto redditizia. Ma ciò che ha funzionato per quel gruppo demografico non ha assolutamente funzionato per la maggior parte delle ragazze e delle donne". In altre parole, i videogiochi erano reputati maschili perché il mercato aveva sempre considerato i giovani adolescenti come pubblico di riferimento, ma questo non si traduceva in un disinteresse intrinseco da parte delle ragazze nei confronti dei videogiochi. Semplicemente non ce n'erano di adatti a loro. Intanto il settore stava prendendo la stessa coscienza di Laurel, innescando il periodo "pink games", caratterizzato dall'uscita di titoli rivolti specificatamente a bambine e ragazze. Il titolo apripista fu *Barbie Fashion Designer* di Mattel,

che vendette tanto quanto *Doom*<sup>20</sup> (pietra miliare degli sparattutto, creato da John Romero, marito di Brenda), un milione di copie. Da lì nacquero numerosi giochi caratterizzati dal rosa e dalla giocabilità lenta. Nel 1996 Laurel fondò Purple Moon, un team di sviluppo supportato dall'istituto in cui lavorava dedicato ai "purple games", ossia a titoli non stereotipati e standardizzati rivolti a un giovane pubblico femminile. Nel 1997 Purple Moon uscì con *Rockett's New School and Secret Paths in the Forest*. Entrambi i titoli si focalizzavano sulla scrittura e richiamavano contesti in cui le bambine degli anni '90 potevano immedesimarsi, come la scuola. Erano insomma delle *visual novel*, dei racconti interattivi in questo caso all'occidentale, incentrati su valori come l'amicizia. Purple Moon istituì pure Purplemoon.com, una sorta di forum, un *Reddit ante litteram*, dove le giocatrici potevano confrontarsi sulle scelte e sui personaggi dei giochi della casa. Un tentativo di creare una community di giocatrici. Quella di Erikawa e Laurel è la storia di due donne che ai lati opposti del mondo avevano compreso che le bambine avevano interesse nei videogiochi, bastava solo farglielo capire con prodotti alternativi, sperimentali e specialmente coinvolgenti da una prospettiva femminile. Tra le altre esponenti della prima industria videoludica giapponese è impossibile non citare Kazuko Shibuya. Una donna timida, appassionatissima di anime, finita per caso nel mondo dei videogiochi. Tutt'oggi non si definisce una gamer<sup>21</sup>. A metà anni '80 fu assunta da Square Soft, giovane software house al tempo impegnata in un nuovo gioco di

20 M. Kenney – S. Perera, *Gamer Girls*, cit.

21 Ibidem.



ruolo, *Final Fantasy*. Nonostante la sua formazione in animazione, Shibuya si ritrovò ad affrontare sfide mai viste, il tutto senza alcun supporto. I suoi compiti erano tra i più vari: realizzazione dei menu, dell'interfaccia e, soprattutto, la trasformazione in *sprite* dei personaggi e dei mostri illustrati dall'artista Yoshitaka Amano. Non fu affatto facile, ma alla fine Shibuya ci riuscì, sfruttando a suo favore i limiti tecnologici del tempo. Nel 1986 *Final Fantasy* debuttò in Giappone su Nintendo Entertainment System, sancendo l'inizio di una saga storica. Quanto a Shibuya, lavorò alla serie fino a *Final Fantasy VI*. A differenza di colleghi quali Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu e il già citato Yoshitaka Amano, che godono quasi di un'aura di venerazione tra i fan e le fan della serie, Shibuya è praticamente sconosciuta. Vero è che ai tempi dei primi *Final Fantasy*, i credits nei videogiochi non erano una pratica comune. La ragione è tuttavia un'altra: durante la sua carriera, Shibuya non ebbe la possibilità di partecipare a interviste o eventi che le permettessero di acquisire visibilità al pari di altri colleghi. Indicativa anche l'esperienza di Yoko Shimomura. Doveva laurearsi all'Osaka College of Music e diventare un'insegnante di piano; invece, nel 1988 entrò in Capcom come sound designer di *Street Fighter*. Successivamente passò a Square Soft/Square Enix dove curò le colonne sonore di *Kingdom Hearts* e *Final Fantasy XV*. Anche la famiglia di Shimomura, come quella di Romero, non reagì positivamente alla notizia di un lavoro nei videogiochi. "I miei genitori piangevano, i miei amici erano preoccupati e la mia insegnante era sbalordita", ha detto Shimomura in un'intervista per *Rocketbaby*. "Stiamo parlando di tanto tempo fa,

quando la musica dei videogiochi non era popolare come oggi”.<sup>22</sup>

Anche in Europa ci furono professioniste che diedero il loro contributo alla giovane *game industry*. È il caso di Muriel Tramis, definita oltreoceano come la “Roberta Williams francese”. Il titolo per cui è ricordata è *Freedom: Rebels in the Darkness*, un’avventura con componenti strategiche e di ruolo ambientato in una piantagione di cotone francese del XVIII secolo, quando ancora c’era lo schiavismo. Un titolo impegnato, soprattutto per gli anni ’80, che valse a Tramis un posto tra le sviluppatrici più avanguardiste della prima industria videoludica. In Italia invece è da citare Laura Maestri. A differenza dei profili qui delineati, incentrati sullo sviluppo, Maestri si è occupata della distribuzione. Assieme al marito Ugo Grandolini fondò nel 1984 Lago, casa di distribuzione videoludica prima nazionale poi internazionale. *Dragon’s Lair*, *Canton*: tanti sono stati i titoli pubblicati da Lago, mentre affrontava problemi legati alla nascente pirateria videoludica. Nel 2012 l’azienda chiuse. In un’intervista di Damiano Gerli su *Genesis Temple*, Maestri ha commentato di essere una delle poche donne presenti nell’industria internazionale videoludica, ma non ha mai subito disagi di alcuna sorta, anzi ricorda con grande nostalgia i tempi di Lago. Ha affermato Maestri:

Le altre donne che ho incontrato, le poche che ricordo di aver incontrato, erano per lo più segretarie o assistenti, tranne una che lavorava alla Electronic Arts. Ma le poche che ho conosciuto erano davvero fantastiche! Trascorrere quegli anni lavorando con le persone è stato il modo

---

22 [https://rocketbaby.net/interviews\\_yoko\\_shimomura.shtml](https://rocketbaby.net/interviews_yoko_shimomura.shtml)

in cui ho finito per scegliere il mio lavoro attuale, ovvero la comunicazione<sup>23</sup>.

Fin qui appare chiaro come le varie professioniste qui citate, allo stesso modo delle controparti maschili, si siano formate principalmente da autodidatte. A volte sono state supportate dalle famiglie, altre volte no. Spesso sono e continuano a essere videogiocatrici, ma ciò non rappresenta la regola. In altre parole, le storie delineate sopra dipingono un settore in fermento, variopinto, giovane e giovanile, seppur problematico. Un tuffo nel passato per comprendere com'era l'ambiente di lavoro degli anni '70, '80 e '90, e soprattutto come questo si rapporta al presente.

## PROFESSIONISTE NELL'INDUSTRIA DEL GAMING OGGI

A partire dagli anni 2000, con l'entrata in campo di Microsoft con Xbox, l'industria videoludica è stata travolta da una progressiva crescita – in termini di fatturato, pubblico, software house – fino al 2022, anno in cui il boom avuto durante la pandemia di COVID-19 si è attenuato. Nel frattempo, il medium ha acquisito una maturità tale da ottenere una valenza artistica agli occhi del pubblico, sia per le sceneggiature sempre più profonde e cinematografiche, sia per l'elevata qualità estetica e grafica che caratterizza grandi produzioni e titoli indipendenti. A questa crescita generale non è però corrisposto

---

23 <https://genesistemple.com/interview-with-laura-maestri-female-pioneer-of-italian-gaming-industry>

un miglioramento delle condizioni di lavoro<sup>24</sup>, in primis femminile, rispetto a determinate dinamiche emerse nel paragrafo precedente. Amy Hennig, Jade Raymond. Due nomi giganti all'interno del settore contemporaneo. La prima, appassionata sin da giovane dei film di Indiana Jones, cercò di portare il cinema hollywoodiano nei videogiochi, anche se in questo ambito, ai tempi dell'esordio di Hennig nel 1989, molti credevano che la trama fosse solo un elemento di contorno rispetto al gameplay. Riuscì comunque a coronare il suo sogno, prima con la direzione, nel 1999, di *Legacy of Kain: Soul Reaver* in Crystal Dynamics, poi con la trilogia di *Uncharted* (2007-2011) in Naughty Dog, una delle principali icone PlayStation. Per il suo contributo dato all'industria, è stata premiata nel 2019 con il Life Time Achievements Award ai Game Developers Choice Awards, divenendo la prima donna a vincerlo da quando il premio è stato istituito, nel 2001<sup>25</sup>. Il fattore riconoscimenti e visibilità è fondamentale per la narrazione che si è creata attorno al medium videoludico, che oggi può contare sulle sue icone, non solo tra i personaggi, ma anche tra game designer e sviluppatori, come Ken Levine, Hideo Kojima, Sam Lake. Lo status di celebrità che circonda gli autori videoludici ha contribuito alla formazione di un immaginario collettivo, di un racconto pop attorno

---

24 L'ambiente dello sviluppo soffre di alcune problematiche, principalmente legate al "crunch", termine che indica le condizioni di lavoro massacranti a cui sono sottoposti sviluppatori e sviluppatrici per consegnare un titolo secondo la data prestabilita di lancio. Per approfondire cfr. J. Schrier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, Harper, New York 2017.

25 M. Kenney – S. Perera, *Gamer Girls*, cit.

al medium. Una narrazione che tuttavia si rivela a senso unico: tra gli sviluppatori più noti all'interno della community di gamer è davvero difficile individuare un nome femminile. Questo rafforza l'idea che il mondo dei videogiochi sia ad appannaggio esclusivamente maschile. Quanto a Jade Raymond, ha lavorato a serie come *The Sims Online*, *Assassin's Creed*, *Watch Dogs* e *Splinter Cell*. Oggi ricopre il ruolo di CEO e founder di Haven Studios, una software house con sede a Montreal, in Canada, specializzata in titoli PlayStation. In breve, una carriera stellare, nonostante lo scivolone in Google Stadia tra il 2019 e il 2021. Eppure, la maggior parte delle interviste che la vedono protagonista sono incentrate sul suo essere donna. Di seguito la reazione di Raymond a una domanda durante un'intervista del 2007 per *GameReactor UK*:

*GameReactor UK*: "Pensi che abbia fatto la differenza il fatto che tu sia una donna attraente in questo settore a predominanza maschile?"

Jade Raymond: "Quando vengo intervistata dai media, ricevo molte domande sull'essere una ragazza. [...] È un po' come essere canadese e lavorare a un gioco, o essere in parte cinese e lavorare a un gioco [...] Sono una donna e, secondo me, ricevo molta attenzione senza motivo".<sup>26</sup>

Raymond viene descritta dai media come una donna attraente. Aspetto che la community di gamer userà a proprio vantaggio per denigrarla. Quando il primo *Assassin's Creed* uscì sul mercato, Raymond fu soggetta a messaggi di molestie e contenuti pornografici con lei protagonista, come un fumetto

---

<sup>26</sup> <https://www.gamereactor.eu/video/1596/Jade+Raymond+personal+interview/> - minuto 4:56.

che la ritraeva nuda. Accadeva sette anni prima del Gamergate, il movimento diffamatorio (minacce di morte, molestie e campagne d'odio) nato sul web – nel dettaglio 4chan, Twitter e Reddit – contro la sviluppatrice indipendente Zoë Quinn e altre esponenti del settore, di cui si parlerà meglio in seguito.

Ad oggi, la situazione non è migliorata. Al di là delle sensibilità sull'inclusione e l'equità di genere, il mondo videoludico resta un ambiente fortemente misogino, anche internamente.

Nel 2021, il Department of Fair Employment and Housing (DFEH) della California ha accusato Activision Blizzard, la software house nota per serie come *Call of Duty*, *World of Warcraft* e *Overwatch*, per la perpetrazione della *frat boy culture* sul luogo di lavoro, con il benessere dell'allora CEO Bobby Kotick, dimessosi solo nel 2023. La denuncia da parte del DFEH ha fatto emergere un ambiente professionale tossico. Si annoverano colloqui umilianti, come quello fatto nel 2015 ad Emily Mitchell, ricercatrice ed esperta di cybersecurity. Si era presentata per una posizione lavorativa legata al “penetration testing” o “pen testing”, termini attraverso i quali si intende il controllo della vulnerabilità dei sistemi di sicurezza. Su *Vice* ha raccontato di come i tre dipendenti dell'azienda l'abbiano derisa e umiliata. Dapprima con domande sul perché fosse lì presente, se si fosse persa, se fosse in compagnia del suo ragazzo, se avesse idea di cosa fosse un “pen testing”, fino ad arrivare a vere esternazioni sessiste. “Uno di loro mi ha chiesto quando è stata l'ultima volta che sono stata penetrata personalmente, se mi piaceva essere penetrata e quanto spesso sono

stata penetrata”<sup>27</sup>. A questo esempio si aggiunge la “Cosby Suite”, camera d'albergo dedicata all'attore condannato per stupro, Bill Cosby, usata per eventi aziendali dall'ex designer Alex Afrasiabi, noto anche tra i superiori per molestie ed avance alle colleghe, così come il “cube crawl”, attività in cui i dipendenti, dopo aver bevuto grandi quantità di bevande alcoliche, strisciavano (letteralmente) tra i cubicoli degli uffici per disturbare e molestare le colleghe impegnate a lavorare. Tra i casi più gravi menzionati dal DFEH vi è pure un caso di suicidio: un'impiegata si è tolta la vita durante un viaggio aziendale dopo aver ricevuto pesanti molestie dal suo supervisore, tra cui la diffusione di foto di nudo durante una festa tra esponenti dell'azienda. Quello di Activision Blizzard non rappresenta un'eccezione. Sempre nel 2021, anche Ubisoft è stata accusata di essere un ambiente di lavoro tossico nei confronti delle dipendenti, provocando l'allontanamento delle personalità più controverse. Nel 2019, più di duecento sviluppatrici di Riot Games, la software house di *League of Legends*, si sono riunite sotto gli uffici per protestare contro le molestie e le scarse possibilità di scatto di carriera. Un'ex dipendente, Jessica Negron, ha affermato più volte di non aver ottenuto alcuna promozione benché avesse svolto il lavoro che competeva al suo superiore<sup>28</sup>. Altre, durante le proteste, hanno condiviso storie di molestie ricevute in azienda<sup>29</sup>. È

---

27 [https://www.vice.com/en/article/3aq4vv/blizzard-recruiters-asked-hacker-if-she-liked-being-penetrated-at-job-fair?utm\\_source=VICE\\_Twitter&utm\\_medium=social+](https://www.vice.com/en/article/3aq4vv/blizzard-recruiters-asked-hacker-if-she-liked-being-penetrated-at-job-fair?utm_source=VICE_Twitter&utm_medium=social+)

28 <https://tech.fanpage.it/riot-games-gli-sviluppatori-di-league-of-legends-protestano-contro-la-discriminazione-sessuale/>

29 <https://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-riot-games-walkout-protest-forced-arbitration-20190506-story.html>

possibile individuare casi di misoginia ancora più recenti, come lo scandalo esploso alla Game Developers Conference (GDC) di San Francisco ad aprile 2023. Le testimonianze, come quelle della sviluppatrice Leena van Deventer, raccontano di droghe nei drink ai party di *networking* e di aggressioni nelle camere d'albergo durante i pitch. Guy Blomberg, uno degli organizzatori delle serate nonché vicepresidente di Stride PR (lo studio di *Dying Light 2*) e fondatore dell'associazione di networking inclusiva Games Industry Gathering, ha reagito con un post su Twitter che ben inquadra la situazione interna al settore.

Sono furioso non solo perché questo è successo, ma perché tende ad accadere così frequentemente da diventare quasi un luogo comune. NON è maledettamente ok o accettabile.

Stiamo facendo tutto il possibile per lavorare con la sede, guardare i filmati di sicurezza e raggiungere varie persone<sup>30</sup>.

“Luogo comune”. Il recente susseguirsi di scandali ha reso evidente quanto sia normalizzato il sessismo nella *game industry*. Dagli inviti nelle vasche da bagno negli uffici in Atari ai *cube crawl* di Activision Blizzard: non c'è rottura tra un'epoca in cui le donne, per ragioni sociali e culturali, avevano minori possibilità d'accesso al settore e il contesto attuale, che, pur contando su un numero maggiore di componenti femminili all'interno degli studi di sviluppo, rimane ancorato a una visione escludente ed ostile verso ciò che non viene dal mondo maschile bianco ed eterosessuale. Perché è chiaro che nel di-

---

30 <https://x.com/YugSTAR/status/1639706799497519104>



scorso della tossicità nel settore rientrano fenomeni come razzismo, omofobia, transfobia. La differenza, rispetto al passato, è che adesso c'è più sensibilità, ci sono nuovi spazi (i social) in cui poter far emergere le brutture del settore, se non quelle dell'intera società.

A settembre 2023, l'organizzazione non-profit per l'equità di genere nel settore Women in Games ha pubblicato il suo manifesto. Una dichiarazione intitolata "Quattordici Ragioni per Supportare Women in Games" per promuovere la fine della discriminazione di genere. Al suo interno, una menzione al movimento suffragista femminile del Regno Unito, che 110 anni prima aveva pubblicato il suo manifesto, intitolato "Quattordici Ragioni per Supportare il Suffragio Femminile". Gli obiettivi riguardano sia le giocatrici, sia le sviluppatrici.

La rappresentanza delle donne nella comunità di sviluppo videoludico rimane estremamente bassa rispetto alla loro occupazione nel mondo del lavoro generale: il rapporto 2022 di GDC ha rivelato che è scesa al 20%. Altre ricerche, come quella condotta da Ukie, suggerirebbero che nel Regno Unito questa percentuale raggiunga il 30%, anche se la mancanza di una comprensione granulare dei ruoli specifici che le donne svolgono nelle diverse discipline e livelli rende impossibile comprendere il loro reale coinvolgimento.<sup>31</sup>

In occasione della pubblicazione del Manifesto, anche la CEO di Women in Games si è espressa in merito alla condizione femminile nell'attuale *game industry*:

---

<sup>31</sup> Manifesto Women in Games, [https://www.womeningames.org/wp-content/uploads/2023/09/Wig\\_Manifesto23\\_ID1.pdf](https://www.womeningames.org/wp-content/uploads/2023/09/Wig_Manifesto23_ID1.pdf)

Le donne che lavorano nel settore hanno meno probabilità di ricoprire ruoli di sviluppo e programmazione e meno probabilità di ricoprire posizioni senior. E solo pochi studi sono posseduti e gestiti da donne. Ci sono sfide serie nel settore gaming, con tossicità nei confronti delle ragazze e delle giocatrici online e molestie sessuali durante i principali eventi aziendali, insieme alla discriminazione sul posto di lavoro.<sup>32</sup>

## RIFLESSIONI

Il settore ha ancora molte sfide da superare, nonostante i grandi passi in avanti. In questa parte di trattazione si è cercato di tracciare un percorso cronologico per analizzare le disparità di genere del settore da una prospettiva più ampia e coesa. La nuova narrazione videoludica sta accogliendo esponenti e personaggi femminili, ma questi emergono come singoli profili che non riescono ad evidenziare le questioni sociali e culturali che spiegano perché, oggi, le donne nel gaming, sia in termini lavorativi che, come si vedrà dopo, anche rappresentativi, stiano ancora lottando per avere equità salariale, ambienti di lavoro sicuri e una voce rispettata in un settore che sin dagli esordi le ha marginalizzate. E a quale scopo? Rinunciare ad estendere gli orizzonti si traduce in un impoverimento dello stesso videogio. “Avendo lavorato in un team in cui c’era un numero quasi uguale di uomini e donne, mi sono resa conto che [la diversità] può aprirti all’ascolto di una maggiore varietà di idee e alla condivisione di

---

32 <https://www.gamesindustry.biz/women-in-games-unveils-manifesto-urging-for-equality-in-the-industry#:~:text=Additionally%2C%20the%20organization%20highlighted%20that,comprise%2030%25%20of%20the%20industry>

una più ampia diversità.”<sup>33</sup>. A dire queste parole su *Wired* è stata Aya Kyogoku, game director di *Animal Crossing New Horizons*. La sua carriera in Nintendo iniziò negli anni 2000. Lavorò a *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, capitolo del 2006 per Nintendo GameCube, prima di approdare nella divisione di *Animal Crossing* per lo sviluppo del capitolo *New Leaf*, uscito poi nel 2012. L'ultimo capitolo, *New Horizon*, diventato fenomeno videoludico durante gli anni dell'isolamento della pandemia<sup>34</sup>, è riuscito a toccare il più alto numero di giocatrici nella storia di Nintendo. La storia di Aya Kyogoku è uno spunto che testimonia i benefici di una pluralità di prospettive, non solo per il bene della realtà, ma anche per il bene dei futuri mondi immaginari di cui sono fatti i videogiochi.

---

33 <https://www.wired.com/2014/03/animal-crossing-director/>

34 *Animal Crossing New Horizons* per Nintendo Switch ha venduto 11 milioni di copie dieci giorni dopo il lancio, avvenuto il 20 marzo 2020, per arrivare a un totale di 41,59 milioni, divenendo il secondo gioco più venduto nella storia di Nintendo. <https://www.ilpost.it/2020/05/09/nintendo-switch-animal-crossing-coronavirus/>



# La rappresentazione delle donne nei videogiochi

*a cura di Fabrizia Malgieri*

“I videogiochi non sono prodotti per bambine”.

“Smettila di giocare ai videogiochi, non sono pensati per le femmine”.

Se appartenete alla generazione dei Millennials e siete donne, è molto probabile che avrete perso il conto delle volte in cui il vostro genere ha rappresentato un ostacolo alla fruizione del medium videoludico. Per quanto oggi i dati raccontino una realtà molto diversa rispetto a quella in cui siamo cresciute – secondo l’ultimo rapporto annuale fornito da IIDEA<sup>1</sup> relativo al 2022, guardando solo all’Italia il 42% dei videogiocatori è donna – essere donna e videogiocatrice ha rappresentato per molto tempo un’eccezione o, forse, più uno stigma, anche a causa della complessa relazione che i videogiochi hanno intessuto con la rappresentazione femminile dei propri personaggi. Per molto tempo personaggi secondari o addirittura assenti, le eroine videoludiche sono state costrette ad un lungo esilio, molto spesso per lasciare spazio agli unici e soli protagonisti di un medium che per troppo tempo è stato concepito

---

<sup>1</sup> Italian Interactive Digital Entertainment Association, *Rapporto Annuale - I videogiochi in Italia nel 2022*, aprile 2023, [https://www.iideassociation.com/wp-content/uploads/2024/01/IIDEA\\_I-videogiochi-in-Italia-nel-2022.pdf](https://www.iideassociation.com/wp-content/uploads/2024/01/IIDEA_I-videogiochi-in-Italia-nel-2022.pdf)

to ad appannaggio maschile: gli uomini, appunto. Se è vero che oggi lo scenario videoludico contemporaneo è caratterizzato da un certo equilibrio tra personaggi maschili e personaggi femminili, non è sempre stato così: soprattutto nel videogioco delle origini e del periodo classico, le donne virtuali hanno fatto molta fatica a ritagliarsi uno spazio importante all'interno del medium (salvo alcune piccole eccezioni, come nel caso di *Ms. Pacman* nel 1981). In realtà, il loro ruolo è stato relegato a quello di accessorio per molto tempo: nella stragrande maggioranza dei casi, i personaggi femminili fungevano infatti da contorno, il cui ruolo – soprattutto negli anni '80 – era quello di motore narrativo che spingeva l'eroe (uomo) a muoversi lungo il mondo di gioco per salvare la sua “damigella in pericolo”. La donna videoludica era poco più di un oggetto, di un antico vaso da portare in salvo, in cui il ruolo era funzionale a raccontare le vicende di un protagonista maschile, che era l'unico e solo eroe possibile in un mondo dominato da soli uomini. Racconti stereotipati, senza dubbio, ma che – come vedremo a breve – avevano anche ragioni tecniche: il videogioco dei primi anni era un medium molto limitato dalla tecnologia disponibile all'epoca, e che dunque necessitava di narrazioni molto lineari e poco complesse per essere comprese facilmente dal videogiocatore – soprattutto perché l'aspetto narrativo non aveva la stessa importanza che riveste oggi rispetto, invece, al *gameplay*. Tuttavia, non appena il medium videoludico ha iniziato ad introdurre migliorie tecnologiche importanti che hanno permesso lo sviluppo dello stesso anche in termini narrativi, soprattutto a partire dalla seconda metà degli anni '90, gli svi-

luppatori hanno cominciato a sperimentare a poco a poco con la creazione di nuovi personaggi più solidi. Peccato che il risultato – soprattutto nel caso dei personaggi femminili, ma non è stato di minor impatto anche per quelli maschili – è stato quello di fare leva ancora una volta su stereotipi o su pratiche di iper-sessualizzazione degli stessi, due tendenze usate molto spesso per giustificare la presenza di un personaggio o di una protagonista femminile all'interno dell'esperienza. Non si fa fatica a ricordare le forme eccessivamente sinuose di Lara Croft nei primissimi *Tomb Raider*, così come gli abitini succinti di Kitana in *Mortal Kombat* o i body super aderenti di Cammy in *Street Fighter*. In altre parole, i personaggi videoludici femminili degli anni '90 diventano un'inquietante accozzaglia di luoghi comuni e corpi da possedere con lo sguardo, la cui valenza era quella di offrire un'esperienza di gioco piacevole da un punto di vista visivo, propinando ogni tanto la visione di qualche grazioso fondoschiena – questo anche grazie all'introduzione della telecamera all'interno del gioco – o di qualche generoso décolleté sobbalzante tra un salto in aria o un calcio laterale. L'obiettivo ultimo era quello di appagare un *male gaze*, in quanto il videogioco – almeno all'epoca – era ancora considerato un mezzo di intrattenimento esclusivamente pensato e sviluppato per un pubblico maschile.

La pratica dell'ostentazione e della sessualizzazione dei corpi femminili nei videogiochi (così come in altri media, a partire dalla televisione) è in realtà figlia di un ventennio, quello degli anni '80 e '90, pervaso dall'oggettificazione delle donne. In fin dei conti, erano gli stessi anni in cui in Italia, ad esem-

pio, andavano in onda programmi quali *Drive In* o *Ciao Darwin*, come analizzato dalla regista e attivista Lorella Zanardo nel suo documentario *Il corpo delle donne* (2009); oppure su MTV giravano videoclip di popstar “lolite”, strette in divise da scolarette microscopiche o in tutine di latex, e dove era ancora più facile imbattersi per strada in un cartellone pubblicitario raffigurante giovanissime soubrette che sponsorizzavano biancheria intima, mostrando il loro “lato B” lasciando poco all’immaginazione.

In qualità di prodotto culturale, il videogioco ha indubbiamente risentito degli effetti che la società e la cultura predominanti, in cui esso stesso era calato, hanno riflesso al suo interno. Come detto, negli anni Ottanta e Novanta (a cui potremmo aggiungere anche i primi anni del 2000) prevale un’immagine femminile fortemente stereotipata, annichilita e oggettificata – frutto soprattutto delle ideologie dominanti – e che ha contribuito a costruire un immaginario femminile analogo all’interno del medium videoludico. Tuttavia, dalla metà degli anni ‘10 in poi e in relazione al grande impulso derivato dal movimento MeToo e dallo scandalo Gamergate l’attenzione attorno al tema del *gender* è diventata sempre più vivace e ha messo in evidenza un sostanziale mutamento in diversi ambiti, a partire dai videogiochi, che ha prodotto al contempo un discorso mediale e accademico particolarmente sostenuto. Questo ha condotto in modo inevitabile ad un ripensamento dei personaggi femminili affinché riflettessero il nuovo *status* sociale e le differenti sovrastrutture identitarie che hanno iniziato a prendere corpo a partire da quegli anni, dando vita a eroine nuove, indipendenti e, soprattutto, capaci



di badare a loro stesse. In realtà, l'aspetto predominante che ha pervaso la scrittura di queste nuove rappresentazioni femminili è la scelta di non cedere ancora una volta al fascino degli archetipi prestabiliti. Come analizzeremo a breve, questi personaggi non si limitano ad essere una versione femminile di archetipi pensati per i personaggi maschili, ma sono piuttosto connotati da caratteristiche proprie che permettono loro di avere personalità uniche e molto diverse tra loro. E questo anche grazie al fatto che a scrivere di queste donne videoludiche non sono più *solo* uomini, ma iniziano (finalmente) ad essere coinvolte *anche* autrici, permettendo a questi personaggi di essere più autentici e meno stereotipati, magari riflettendo anche su temi difficilmente esplorati o raccontati in passato. Tuttavia, prima di addentrarci in un'analisi approfondita delle diverse tipologie di figure femminili che hanno abitato i mondi virtuali del videogioco, diventa fondamentale comprendere in che modo la loro rappresentazione sia stata sviluppata e forgiata nel tempo, a partire proprio dagli anni in cui la loro assenza non faceva rumore. In particolare, si vedrà in primo luogo come i personaggi femminili siano riusciti nel corso degli anni ad acquisire sempre più spazio (e dunque, una loro *rappresentanza*) all'interno del medium videoludico, anche se non sempre in modo esemplare; a questo aspetto si andrà ad aggiungere un'analisi sulle modalità in cui queste nuove protagoniste sono oggi formulate e ritratte per comprendere meglio il processo che le ha rese personaggi sempre più complessi e multi-sfaccettati.

## UNA QUESTIONE DI GENERE: BREVE STORIA DELLA RAPPRESENTAZIONE FEMMINILE NEI VIDEOGIOCHI DELLE ORIGINI

Tra i numerosi temi analizzati dai *game studies*, la rappresentazione delle figure femminili all'interno del medium videoludico ha assistito ad un'importante trasformazione, in cui l'archetipo classico della "damigella in pericolo", presente nei primi videogiochi degli anni '80, è stato a progressivamente sostituito da nuovi modelli sempre più complessi e articolati. Sin dai primi studi condotti sui contenuti presenti all'interno dei videogiochi, la rappresentazione della figura femminile è stata un tema importante per il dibattito accademico. Tra i primi autori ad accorgersi di un significativo squilibrio tra personaggi maschili e femminili all'interno dei videogiochi sono Claude Braun e Josette Giroux<sup>2</sup> nel 1989. Il lavoro di Braun e Giroux rappresenta un pilastro fondamentale nello studio delle rappresentazioni maschili e femminili all'interno dei videogiochi, la cui ricerca è partita dall'analisi dei videogiochi *arcade* pubblicati nel corso degli anni '70 e '80. In particolare, i due autori evidenziano che il 60% dei personaggi presenti all'interno del panel preso in analisi erano uomini, mentre appena il 2% era rappresentato da personaggi femminili. Un altro aspetto interessante rilevato da Braun e Giroux è il modo in cui entrambe le tipologie di personaggi vengono rappresentate: a prevalere, infatti, sono qualità stereotipate, in cui quelle maschili erano fortemente sovrarappresentate. Appena un paio di anni dopo,

---

2 C.M.J. Braun – J. Giroux, "Arcade video games: Proxemic, cognitive, and content analyses", *Journal of Leisure Research*, 21, 1989, pp. 92-105.

nel 1991, Eugene F. Provenzo<sup>3</sup> riprende le fila dello studio condotto da Braun e Giroux. Nella sua indagine, l'autore utilizza la stessa metodologia adoperata nel 1989, ma questa volta concentrandosi sull'analisi delle illustrazioni presenti sulle copertine di 47 videogiochi di Nintendo – l'azienda di sviluppo videoludico più importante in quegli anni. Dei 124 personaggi umani rappresentati sulle *cover* dei videogiochi in esame, Provenzo si accorge che il 92% erano uomini, mentre solo l'8% erano donne. Tuttavia, l'aspetto più interessante del lavoro di Provenzo è che l'autore si sia concentrato sul *modo* in cui questi personaggi erano rappresentati in copertina: tutte le illustrazioni riguardanti gli avatar maschili vedevano questi protagonisti assumere una posizione dominante e attiva, mentre le donne erano costrette ad assumere una posizione di sottomissione. L'anno successivo Christine Gailey amplia l'analisi<sup>4</sup> condotta da Provenzo sulle illustrazioni delle cover, rintracciando una situazione sostanzialmente invariata: ancora una volta, le donne videoludiche sono rappresentate come sottomesse e passive rispetto alle loro controparti maschili, che sono sempre gli unici e soli protagonisti dei prodotti videoludici. A quanto si evince dai primi studi effettuati sui contenuti dei videogiochi pubblicati nei primi anni di esistenza del medium, c'è dunque una sostanziale assenza dei personaggi femminili all'interno dei giochi digitali, che risultano così sotto-rappresentati rispetto alla loro controparte maschile. In quei pochi

---

3 E.F. Provenzo, *Video kids: Making sense of Nintendo*, Cambridge (MA), Harvard University Press 1991.

4 C. Gailey, "Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games", *Journal of Popular Culture*, 27, 1993, pp. 81-97.

sporadici casi in cui i videogiochi presentano figure femminili, queste sono rappresentate come sottomesse o passive, senza alcuna possibilità di emancipazione rispetto alla loro posizione di “damigella in pericolo”. I primi timidi segnali di cambiamento – o quanto meno, di una maggiore rappresentanza delle donne videoludiche – arrivano nel 1998, quando Tracy L. Dietz pubblica un altro importante articolo sul tema<sup>5</sup>. Nello studio, infatti, l’autrice segnala che nell’elenco di videogiochi analizzati circa il 15% dei personaggi presenti erano donne, tuttavia persiste una loro posizione di sottomissione rispetto agli uomini, che figurano ancora come gli unici eroi all’interno delle storie giocabili. Lo squilibrio tra personaggi maschili e femminili continua a persistere durante il corso degli anni ’90, nonostante in quel decennio si evidenzi un aumento progressivo delle donne come personaggi principali all’interno dei videogiochi. A fronte di un accrescimento in termini di rappresentanza per ciò che interessa i personaggi femminili, il settore accademico inizia ad interessarsi ai *modi* in cui le figure femminili vengono rappresentate all’interno dei videogiochi. Nel 2001 viene pubblicata un’importante rilevazione<sup>6</sup> commissionata dall’organizzazione *Children Now*: in particolare, l’indagine ha evidenziato che sui 70 videogiochi presi in esame dal gruppo di ricerca, il 64% dei protagonisti erano uomini, mentre il 17% erano

---

5 T.L. Dietz, “An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior”, *Sex Roles*, 38, 1998, pp. 425-442.

6 C.R. Glaubke et al., *Fair play? Violence, gender, and race in video games*, *Children Now* 2001, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED463092.pdf>

donne. Un segnale positivo in termini di rappresentanza dei personaggi femminili, non c'è dubbio, se non fosse che l'aspetto che maggiormente colpisce di questo studio è il *modo* in cui i personaggi, a partire da quelli femminili, vengono rappresentati all'interno di questi titoli. Secondo l'indagine, infatti, emerge che la maggior parte dei personaggi femminili risulta iper-sessualizzato, con forme fisiche irrealistiche e vite molto strette, le cui caratteristiche vengono messe in risalto attraverso abiti succinti e parziali nudità. In termini di rappresentanza, nuovi segnali incoraggianti arrivano attraverso la rilevazione condotta da Santos Urbina Ramírez e il suo team di ricerca nel 2002, che replica e aggiorna lo studio di Provenzo<sup>7</sup> condotto nel 1991. Da qui, si scopre una tendenza interessante: infatti, il 50% dei personaggi femminili analizzati sono rappresentati in posizione dominante (e dunque, non più sottomesse come nel decennio precedente); tuttavia, continuano a persistere elementi di iper-sessualizzazione e nudità, che tendono ancora a reificare questi personaggi e a creare, al contempo, una straordinaria frizione tra le loro rappresentazioni fisiche e quelle psicologiche. In tal senso, risulta fondamentale il contributo di Downs e Smith del 2005<sup>8</sup>, in cui la questione legata ad una rappresentazione iper-sessualizzata dei personaggi femminili persiste con forza nella produzione videoludica dei primi anni

---

7 S. Urbina Ramírez, "El rol de la figura femenina en los videojuegos", *Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 15, 2002, <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>

8 E. Downs – S. Smith, *Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis*, paper presented at the meeting of the International Communication Association, New York City 2005.

2000. Tra gli studi condotti sul tema e che rilevano un primo cambiamento di tendenza in termini di rappresentazione femminile nei videogiochi è il lavoro messo a punto da Jeroen Jainz e Raynel G. Martis nel 2007, dal titolo, chiaro ed esplicativo, *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games*. Attraverso un'analisi attenta e puntuale riguardante i filmati introduttivi di dodici videogiochi narrativi pubblicati tra il 2001 e il 2003, i due autori si accorgono che finalmente qualcosa sta cambiando: le donne videoludiche – sempre meno rappresentate in posizione di sottomissione – iniziano ad avere un ruolo principale all'interno di queste narrazioni, diventando esse stesse eroine che vanno a salvare gli uomini. Jainz e Martis definiscono questa tendenza *The Lara Phenomenon*<sup>9</sup>, dal nome dell'eroina videoludica della serie *Tomb Raider*, Lara Croft, in cui le rappresentazioni femminili che prevalgono sono tutte donne forti, competenti e mostrate in posizione dominante – proprio come la protagonista della serie. Chiaramente, i videogiochi analizzati e citati dai due studiosi nel testo sono esclusivamente prodotti di genere narrativo, caratterizzati da strutture ancora poco complesse rispetto ai prodotti videoludici a cui siamo abituati al giorno d'oggi. Sono videogiochi con trame lineari, semplici, che nella maggior parte dei casi si affidano all'utilizzo di determinati archetipi narrativi (Campbell,

---

9 J. Jansz – R. Martis, “The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games”, *Sex Roles*, 56, 2007, pp. 141-148.

1949<sup>10</sup>; Propp, 1969<sup>11</sup>; Vogler, 1999<sup>12</sup>). Nello specifico, Jainz e Martis individuano tre archetipi narrativi ricorrenti all'interno di queste opere (eroe, antagonista e aiutante), ma per cui le donne videoludiche ne "interpretano" principalmente due: quello dell'aiutante o dell'eroe. Tuttavia, c'è un aspetto decisivo che emerge dall'analisi di Jainz e Martis, ossia che le protagoniste femminili, anche quando ricoprono un ruolo principale e svolgono la funzione di eroe all'interno della narrazione, vengono sempre rappresentate in modo iper-sessualizzato, quasi con l'intento di limitare e soverchiare la loro personalità dominante, come nei casi di Lara Croft o di Jennifer Tate (la protagonista del videogioco *Primal*, che ha il compito di portare in salvo il suo fidanzato). Tuttavia, la scelta di rendere questi personaggi, comunque, un oggetto del desiderio, anche quando sono eroine protagoniste di un videogioco, sembra sottolineare ancora una sorta di controllo da parte del giocatore, il cui sguardo viene appagato proprio attraverso il modo (estremo) in cui esse vengono rappresentate. In altre parole, il loro essere eccessivamente iper-sessualizzate sembra quasi sottolineare l'intenzione di depauperare il loro profilo psicologico, di renderle meno "minacciose" per il giocatore uomo – che continua a mantenerne il controllo – e questo, di conseguenza, rischia di renderle meno credibili nei loro ruoli anche in termini archetipici. La rappresentazione iper-sessualizzata che caratte-

---

10 J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Edizioni Lindau, Torino 2016 (ed. originale *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, New York 1949).

11 V. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966.

12 C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 1999.

rizza le donne videoludiche dagli anni '90 in poi crea un contrasto interessante anche per quanto riguarda le videogiocatrici a partire da Lara Croft in avanti. Secondo quanto evidenziato da Jainz e Martis, se da un lato, le donne hanno finalmente un personaggio in cui identificarsi in quanto donna – e, dunque, vivere un'avventura videoludica nei panni di una protagonista femminile – dall'altro, la rappresentazione irrealistica di queste figure inculca ideali di bellezza e femminilità “errati” nelle giocatrici (ma anche nei giocatori) che le interpretano. Come vedremo a breve, il personaggio di Lara Croft segna uno spartiacque molto importante in tal senso, in quanto ha *in nuce* una prima idea di *empowerment* femminile molto potente – è un'archeologa che viaggia da sola, che sa sparare e affrontare i nemici senza paura – ma al tempo stesso è condizionata da una sua rappresentazione estetica estrema, che è determinata da uno sguardo prettamente maschile – sia da chi l'ha creata/ideata sia per chi la controlla giocando.

#### GLI ARCHETIPI DELLE PRIME DONNE VIDEOLUDICHE: DA “DAMIGELLE IN PERICOLO” A “DAMIGELLE UTILI”

Come analizzato nell'*excursus* storico ripercorso poc'anzi, la rappresentazione femminile all'interno del videogioco si è rivelata particolarmente problematica sin dagli albori, anche a causa degli archetipi narrativi dominanti che hanno caratterizzato le prime produzioni videoludiche a partire dai primi anni '80. Tra le autrici più attive, che hanno concentrato la propria produzione accademica sull'analisi degli archetipi femminili ricorrenti all'interno del



videogioco, c'è sicuramente Anita Sarkeesian. Sarkeesian ha raggiunto la popolarità internazionale quando ha fondato e avviato un progetto *no-profit* online, chiamato "Feminist Frequency", in cui vengono raccolti video e commenti che analizzano le diverse rappresentazioni femminili all'interno della cultura popolare. In particolare, l'autrice ha curato una serie documentaria intitolata *Tropes vs. Women in Video Games*<sup>13</sup>, in cui esamina i *topoi* ricorrenti nella rappresentazione dei personaggi femminili all'interno del medium videoludico, a partire dall'archetipo per eccellenza: quello della "damigella in pericolo". Secondo la critica dei media, tale archetipo – mutuato dal mondo delle fiabe e successivamente introiettato anche dal cinema – avrebbe annichilito le figure femminili all'interno delle diverse narrazioni medialì, di cui, ovviamente, fa parte anche il videogioco. Sarkeesian identifica due momenti specifici in cui il tropo della *damsel in distress* inizia a proliferare all'interno della cultura popolare contemporanea: in primo luogo, con il cartone animato "Braccio di Ferro" a partire dai primi anni '30 del '900, in cui l'omonimo eroe salva continuamente la sua timida ed esile fidanzata Olivia dalle grinfie di un uomo grosso e dispotico chiamato Bruto; l'altro momento fondamentale è l'arrivo nelle sale di *King Kong* (1933), *kolossal* diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack, in cui avviene uno dei più importanti rapimenti della storia del cinema. Non a caso, entrambe le opere sono diventate terreno fertile per uno dei videogiochi più famosi della storia:

---

13 A. Sarkeesian, "Tropes vs Women Ms. Male Character", *Feminist Frequency*, 18 novembre 2013, <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>

*Donkey Kong* (1981) di Nintendo. Chi ha giocato almeno una volta nella vita a *Donkey Kong* conoscerà molto bene lo scopo del titolo: Jumpman (l'eroe baffuto successivamente noto come Super Mario) ha il compito di salvare una donna di nome Pauline, rapita da un gorilla chiamato Kong. Lo schema narrativo si ripeterà anche nella serie videoludica più famosa di Nintendo, *Super Mario Bros.* (1985), che può considerarsi un'espansione del *concept* di *Donkey Kong*. In questa nuova avventura, l'ex Jumpman Mario torna a vestire i panni dell'eroe con il compito di salvare la Principessa Peach da una mostruosa tartaruga antropomorfa e sputafuoco, chiamata Bowser, saltellando da un tubo all'altro e attraversando il Regno dei Funghi. Ancora una volta un eroe (uomo) viene incaricato di portare in salvo una principessa indifesa e passiva per riuscire a ristabilire l'equilibrio precedente al ratto.

In parallelo, l'anno successivo a *Super Mario Bros* viene pubblicato il primo capitolo della longeva saga *The Legend of Zelda*, in cui viene reiterata la medesima struttura narrativa: un eroe (uomo) di nome Link viene incaricato di salvare la Principessa Zelda per ripristinare l'ordine precedente al suo rapimento. Anche in questo caso, l'unico personaggio giocabile è, di nuovo, un uomo – controllato dal giocatore – mentre la Principessa Zelda resta completamente passiva e inerme di fronte al dipanarsi delle vicende. Da qui un *modus* narrativo ricorrente, che da allora in avanti rappresenterà uno standard all'interno dell'industria videoludica negli anni a venire. In *Tropes vs. Women in Video Games*, Anita Sarkeesian “accusa” Nintendo (ma non solo Nintendo) di aver perpetuato e alimentato un modello narrativo

squilibrato all'interno del medium videoludico, in cui le donne si limitano ad essere oggetti da salvare, rapire, abusare, mentre gli uomini sono eroi invincibili e coraggiosi, chiamati a contrastare il Male. I personaggi femminili sono totalmente soggiogati e dipendenti da un eroe uomo che è disposto ad affrontare un viaggio, pericoli e nemici pur di portarle in salvo. Già, perché le Principesse di queste narrazioni non sono mai in grado di salvarsi da sole.

L'unico spazio che viene riservato alle donne all'interno delle opere videoludiche di questa prima fase del medium – quando non sono state rapite e/o impegnate a farsi salvare – è quello di personaggi secondari, per cui anche in questo caso esistono archetipi ricorrenti e precisi. Soprattutto quando si prova a scavare in alcuni generi specifici del videogioco – a partire dall'RPG (*Role-playing Game*) o nel suo sottogenere JRPG (*Japanese Role-playing Game*), in cui i personaggi vengono suddivisi in classi (ad esempio, guerriero, paladino, mago, barbaro, etc.) – le donne spesso ricoprono ruoli meno legati all'azione diretta nel *gameplay*, come ad esempio le classi di "curatore" o "monaco". Si pensi al caso di *Final Fantasy VII* (1997), in cui gli unici due personaggi femminili presenti, Tifa Lockhart e Aerith Gainsborough, ricoprono ruoli più "passivi" sul campo di battaglia rispetto, invece, a eroi maschili come Cloud Strife (il protagonista) e Barrett Wallace. In altre parole, le donne videoludiche di questa prima fase del medium sono relegate a oggetti inanimati o a personaggi collaterali, la cui funzione è principalmente quella di fare da supporto al personaggio principale che, nella stragrande maggioranza dei casi, è e resta l'uomo. Personaggi come Tifa o Aerith, ma anche

Zelda quando diventa il misterioso eroe Sheik in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) vengono classificati da Anita Sarkeesian con un appellativo interessante: quello di “damigelle utili”. Secondo la sua definizione, le “damigelle utili” sono quei personaggi femminili che fanno proprie le caratteristiche fisiche maschili (Zelda, ad esempio, quando è Sheik è travestita da eroe uomo, nascondendo la sua femminilità) e che proprio grazie al loro “travestimento” possono essere d’aiuto all’eroe. Tuttavia, nel momento in cui Zelda smette i panni di Sheik e torna a vestire i panni della Principessa – e dunque, perde quelle caratteristiche fisiche maschili che le hanno permesso di non essere più un personaggio passivo – viene depauperata di quei vantaggi riservati ad un eroe maschile e torna ad essere un oggetto passivo.

L’unica grande eccezione all’interno di questo universo costellato da damigelle in pericolo e principesse da salvare, che ormai persiste da diversi anni, è Samus Aran, la cacciatrice di taglie spaziale e protagonista della saga Nintendo *Metroid*. Apparsa per la prima volta nel 1986, Samus rappresenta un’ulteriore conferma di quanto il mondo dei videogiochi non fosse ancora abbastanza maturo all’epoca per accogliere una protagonista femminile. Il giocatore, infatti, scopre di aver interpretato una donna solo alla fine del primo gioco, quando la cacciatrice di taglie toglie la sua armatura. Una sorpresa per i giocatori dell’epoca, certo, ma che mette in evidenza un’ulteriore problematicità di questa decisione presa da Nintendo: la compagnia ha scelto di celare la reale identità di Samus per tutto il corso del gioco, costringendola a “nascondere” la sua identità e di fatto annullandola, in quanto questo aspetto avreb-

be potuto rappresentare un ostacolo alla sua credibilità in quanto eroe. Se da un lato il personaggio di Samus rappresenta un'eccezione importante nei primi due decenni della storia del videogioco, al tempo stesso conferma la diffidenza da parte dell'industria nell'affidare una storia ad una protagonista femminile – uno scetticismo che, come analizzeremo più avanti, si estende fino ad epoche più recenti.

Se è vero che quanto discusso da Anita Sarkeesian traccia un quadro puntuale di ciò che concerne l'universo rappresentativo dei personaggi femminili all'interno del videogioco, c'è tuttavia un aspetto che spesso non viene preso in considerazione quando si prova a individuare lo scenario all'interno del quale questi personaggi videoludici hanno preso vita, ossia il contesto tecnologico in cui operano i videogiochi dei primi anni. La scelta da parte degli studi di sviluppo di affidarsi a narrazioni archetipiche dipende solo da una propensione a prediligere esclusivamente personaggi maschili in ruoli principali? Oppure le cause sono da rintracciare in altri scenari? È vero, oggi siamo abituati a videogiochi molto complessi, con narrazioni e tempi diluiti, dettati anche dal tipo di *hardware* che hanno a disposizione sia le aziende sia gli utenti stessi. La complessità narrativa è un aspetto che è stato possibile applicare nel momento in cui, a partire dai primi anni '90, hanno iniziato ad essere sviluppati motori grafici in grado di spostare l'azione da un formato bidimensionale – si pensi ai vari *Pong*, *Space Invaders* o allo stesso *Super Mario Bros.* – ad un formato 3D. L'arrivo della terza dimensione all'interno del videogioco e del concetto della profondità di campo rappresenta un'innovazione importante in termini di *gameplay*,

in quanto permette al giocatore un maggior controllo da un punto di vista dell'azione interna al quadro. È il 1993 quando id Software lancia sul mercato *Doom*, il quale – insieme a *Wolfenstein 3D* – rappresenta un caposaldo del genere FPS (*first-person-shooter*). Grazie all'introduzione della tecnologia 3D, il giocatore ha la possibilità di esplorare ogni anfratto dello schermo e tenere sotto controllo la situazione. La scelta del punto di vista in soggettiva diventa necessaria per questioni di gameplay: *Doom* diventa così un lungo piano-sequenza, dove il giocatore, senza soluzione di continuità, si addentra in scenari labirintici, annienta nemici e tiene sempre d'occhio ciò che accade attorno a lui. La scelta del piano sequenza e della profondità di campo – aspetti esplorati e teorizzati in modo esemplare nel cinema da Orson Welles in *Quarto Potere* (1941) – viene dunque applicata a poco a poco anche nel videogioco, affinché il giocatore possa allenare il suo sguardo a osservare quante più cose possibili accadono sullo schermo. E averne, di conseguenza, consapevolezza e sempre un maggior controllo. Tuttavia, l'utilizzo della tecnologia 3D offre agli sviluppatori anche nuove opportunità narrative in quanto – attraverso l'esplorazione e il posizionamento della telecamera virtuale alle spalle dell'avatar controllato dal giocatore o coincidente con il punto di vista del personaggio – crea i presupposti per offrire all'utenza storie narrate sempre più complesse e stratificate, con trame più ricche e fitte da sperimentare.

Non solo: grazie ad una sempre maggiore penetrazione delle console nei salotti di tutto il mondo – una pratica, ricorderemo, avviata grazie all'Atari 2600 nel 1977 – il tempo di gioco (o unità minima

di fruizione) non rappresenta più una condizione limitante dell'esperienza stessa del videogioco. Se prima, infatti, il giocatore aveva a disposizione poco tempo, scandito dalla durata e dal costo di una moneta inserita nel cabinato, anche per comprendere lo scopo del gioco in pochi istanti, con l'arrivo massiccio delle console e dei personal computer nelle case il fattore tempo non rappresenta più una discriminante per godersi una partita al proprio videogioco. In altre parole, il motivo per cui molti sviluppatori degli anni '80 fino alla prima metà degli anni '90 hanno fatto uso (e talvolta anche abuso) di determinati archetipi narrativi era legato principalmente alla possibilità di raccontare storie semplici e facilmente riconoscibili, e che fossero immediate da fruire, soprattutto a causa delle diverse condizioni (ambientali, spaziali, temporali) in cui si faceva esperienza del videogioco stesso.

Certo, quanto detto finora non vuole in alcun modo risultare un'assoluzione plenaria riguardo alle rappresentazioni successive dei personaggi femminili nel videogioco, ma offre un contesto più preciso e adeguato all'interno del quale il videogioco – quanto meno quello definito “classico”<sup>14</sup> – ha mosso i primi passi per diventare un prodotto di massa. I limiti tecnologici che hanno caratterizzato le prime annate videoludiche hanno creato le condizioni in cui determinati archetipi narrativi, così come successivamente precisi stereotipi, hanno continuato a proliferare per molto tempo, impedendo uno sviluppo equilibrato dei personaggi femminili, esattamente come accaduto per i personaggi maschili – anche

---

14 L. Mosna, *Il videogioco: Storie, forme, linguaggi, generi*, Dino Audino, Roma 2018.

questi ultimi “vittime” a loro volta di una narrazione stereotipica che per molti anni ne ha impedito una crescita psicologica ed emotiva. Tuttavia, come detto, l’arrivo degli anni ‘90 segna uno spartiacque importante per lo sviluppo dei personaggi femminili, perché all’orizzonte si profila l’arrivo della prima protagonista femminile apertamente dichiarata (a differenza di Samus Aran), accolta con entusiasmo, ma al tempo stesso anche con grande perplessità e diffidenza: parliamo, ovviamente, di Lara Croft.

## IL FENOMENO LARA CROFT

Chissà se il designer e autore videoludico Toby Gard, quando gli è stato commissionato di immaginare un personaggio femminile per un nuovo videogioco, si sarebbe mai aspettato il grande successo di Lara Croft. La protagonista della serie *Tomb Raider* è riuscita a costruire attorno a sé un fenomeno dirompente, creando una frattura decisiva tra quello che era stato l’immaginario videoludico femminile precedente e quello futuro. Da maggiorata sensuale, stretta in pantaloncini e canottiera che lasciavano poco all’immaginazione del pubblico, la giovane avventuriera intraprendente e impavida – una rilettura in rosa del mito di Indiana Jones – è diventata negli anni uno dei personaggi emblema del settore videoludico per diverse ragioni. Specchio (digitale) di una società che comincia a mutare la sua concezione nei confronti della rappresentazione femminile all’interno dei media, il fenomeno Lara Croft ha assunto negli anni un importante valore simbolico, in quanto è attraverso il percorso estetico e psicologico intrapreso dal personaggio che è scaturita una profonda riflessione sul ruolo delle donne nell’uni-



verso videoludico contemporaneo, grazie alla quale i personaggi femminili hanno acquisito un'importanza radicale.

Era il 1996 quando Eidos Interactive e Core Design pubblicarono *Tomb Raider*, il primo capitolo di una serie destinata a scrivere la storia del medium. La sua protagonista, l'ambiziosa e tenace archeologa Lara Croft, entrò di prepotenza in un mondo fino ad allora riservato ad eroi di sesso maschile. Nonostante l'esploratrice non fosse la prima protagonista femminile a calcare le scene digitali (lo abbiamo visto, il primato per certi versi spetta a Samus Aran di *Metroid*), Lara Croft è stata una delle prime a mettere in discussione un mondo virtuale popolato da eroi esclusivamente maschili. Sono gli anni immediatamente successivi al trionfo di videogiochi del calibro di *Doom* o *Quake*, in un'epoca in cui l'archetipo ricorrente non era più quello dell'eroe leggendario tipico delle fiabe, ma quello del soldato *macho* e testosterone. Dagli inizi degli anni '90 in poi, infatti, predominano nei videogiochi protagonisti maschili votati alla violenza fisica come affermazione del proprio *status*. Tale forma di rappresentazione viene definita da diversi autori<sup>15</sup> *mascolinità militarizzata*, per cui si intende quell'idea di virilità in cui si esaltano la forza fisica, la violenza, la dominazione e l'aggressività. Lara Croft nasce, dunque, in un contesto complesso per ciò che riguarda l'immaginario narrativo dei videogiochi, da cui le due aziende videoludiche Eidos e Core decisero di prendere le distanze. Il loro desiderio, infatti, era quello

---

15 S. Kline – N. Dyer-Witheford – G. de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montréal 2003.

di puntare su qualcosa di nuovo e per tale ragione decisero di rivolgersi ad un autore illuminato come Toby Gard. E dunque, perché non puntare su qualcosa di realmente innovativo come una protagonista femminile per un videogioco d'avventura dai toni molto oscuri? Una mossa azzardata, non c'è dubbio, ma che doveva comunque motivare il potenziale pubblico di giocatori di quel titolo, costituito in larga parte da un'audience maschile, a controllare un personaggio femminile. Così, per venire incontro alle esigenze del target videoludico che avrebbe acquistato il gioco e per invogliarlo a interpretare una donna in *pixel*, Gard tratteggiò la nuova eroina caratterizzandola con curve sinuose e prorompenti, oltre ad abiti estremamente succinti. La leggenda narra che Gard aumentò "per errore" il volume del seno di Lara del 150% nel suo primo bozzetto, una sorta di *boutade* che, tuttavia, suscitò grande ilarità da parte dello studio di sviluppo, al punto di decidere di mantenere questo aspetto del personaggio nel gioco finale, trasformandolo, alla fine, in una sorta di marchio di fabbrica per i successivi dieci anni della serie. E poi, si sa, il resto è storia.

La grande fortuna di *Tomb Raider* in quanto serie è, in realtà, un'interessante combinazione di fattori molto diversi tra loro. In primo luogo, c'è il fatto che il gioco venne lanciato come *killer application* della nuova console Sony Playstation, aprendo la strada ad un genere, quello dei videogiochi *action*, che era stato per lungo tempo un'esclusiva dei giocatori PC. Questo era principalmente dovuto ai limiti tecnici che caratterizzavano le diverse *home-console* dalla seconda metà degli anni '80 alla prima metà degli anni '90. Infatti, l'arrivo di PlayStation nel 1994

permette finalmente ai videogioicatori console di poter godere degli ultimi progressi tecnologici in termini di game design; e *Tomb Raider* è il gioco ambizioso ideale che permette di sfruttare al meglio le potenzialità della nuova “nata” di casa PlayStation. Il videogioco di Eidos vanta, infatti, uno spazio di gioco tridimensionale navigabile, una colonna sonora semplice ma suggestiva e un livello di realismo che per l'epoca era ritenuto impensabile – soprattutto per quei limiti tecnologici di cui si parlava poco prima. Insomma, gli ingredienti che costituiscono l'universo di *Tomb Raider* – a cui va ad aggiungersi una trama intrigante e ben concepita, portata avanti da una protagonista connotata da uno straordinario carisma – sono la formula giusta affinché il titolo possa avere successo.

Ben presto la popolarità di Lara Croft ha catturato l'attenzione e l'interesse anche da parte della comunità scientifica, la quale ha però iniziato a dividersi su quello che è l'effettivo apporto del personaggio in termini di rappresentazione femminile nei videogiochi. Lara è un personaggio ambivalente, e il suo uso controverso (e per certi versi opportunistico) da parte dei suoi produttori (e più in generale, del mercato videoludico del tempo) non ha mancato di sollevare perplessità in merito al suo valore. Per dirlo attraverso le parole della ricercatrice statunitense Helen W. Kennedy, Lara vive in bilico tra l'essere un'icona femminista e una *cyberbimbo* (dove con il termine anglofono “bimbo” si intende una giovane donna affascinante, ma frivola e poco intelligente). In particolare, nel suo lavoro *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? - On the Limits of Textual Analy-*

sis<sup>16</sup>, Kennedy compie un'accurata ricostruzione delle due "anime" di Lara Croft, rintracciando in lei sia caratteri femministi di rilievo sia letture più critiche del personaggio, in particolare in relazione alla rappresentazione del suo corpo. In merito a quest'ultimo punto, sono interessanti le considerazioni che emergono a partire da un saggio di Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975)<sup>17</sup>, rispetto alla mascolinizzazione del corpo femminile attuato dal cinema di genere, in particolare a partire dagli anni '70. Come spiega Kennedy, il corpo di Lara Croft – proprio come i corpi femminili cinematografici analizzati da Mulvey – funge da oggetto erotizzato dallo sguardo maschile e offre a chi lo guarda (uno spettatore/giocatore maschile) piaceri feticistici e scopofilici. L'altra argomentazione che Kennedy applica a Lara Croft rispetto alla lettura offerta da Mulvey è che i personaggi femminili "attivi" o "forti" rappresentano una potenziale minaccia per l'ordine maschile, quanto meno a partire da una lettura psicoanalitica dei processi inconsci. Più precisamente, all'interno di questa narrazione il corpo femminile viene percepito come un corpo (maschile) castrato e, in quanto tale rappresenta la minaccia della castrazione stessa. Come sostenuto da Kennedy:

Questa minaccia viene sconfessata o resa sicura dalla fallicizzazione del corpo femminile. In altre parole, la femminilità di Lara Croft – e dunque, la sua castrazione

---

16 H.W. Kennedy, "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis", *The international journal of computer game research*, 2(2), 2002.

17 L. Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, 16(3), 1975, pp. 6-18.

– viene sconfessata attraverso la pesante stratificazione di significanti feticistici che vengono attribuiti ai suoi occhiali, alle sue pistole, alle fondine/reggicalze e ai suoi lunghi capelli ondeggianti.

Proprio in merito alla “castrazione” dei personaggi femminili – anche in termini di scrittura di questa categoria – torneremo più avanti in modo più dettagliato, anche perché è stato un altro problema molto importante che ha limitato la crescita e lo sviluppo delle figure femminili nel videogioco per molto tempo, e da cui oggi si sta provando a correre ai ripari. Non sorprenderà sapere che il dibattito attorno al suo personaggio ancora oggi è un oggetto di discussione irrisolto, come vedremo a breve.

Tuttavia, sarebbe ingenuo non tenere in considerazione il contesto storico e sociale in cui il personaggio di Lara Croft prende vita, soprattutto oggi che possiamo avvantaggiarci della giusta distanza storica per poter analizzare il fenomeno in modo più lucido. Ci troviamo a metà degli anni ‘90, quando il videogioco sta diventando oramai un prodotto di consumo di massa. Per tale ragione gli stessi produttori si rendono conto che concentrarsi solo ed esclusivamente su un pubblico maschile (come era avvenuto negli anni ‘80 e primi anni ‘90), escludendo un target altrettanto appetibile come quello delle videogiocatrici, era oramai fuori tempo massimo. Sono gli anni in cui aziende come Mattel e Purple Moon danno vita alla corrente dei cosiddetti “pink games” (o “purple games”, come verranno etichettati successivamente dai movimenti femministi ispirandosi al nome della loro azienda produttrice più famosa), ossia videogiochi pensati esclusivamente per un pubblico di ragazze dagli 8 ai 14 anni.

Nello specifico, si tratta di titoli che ruotano attorno a gusti o preferenze solitamente associati in modo stereotipico alle donne (trucco, pettegolezzi, relazioni amorose, etc.), come ad esempio *Barbie Fashion Designer* (1996), *Barbie Magic Hair Styler* (1997) o ancora la serie *Secret Paths*.

Ma non solo: sono anche gli anni della consacrazione di Madonna, del successo di una pellicola come *Thelma & Louise*, dell'ascesa delle Spice Girls e del trionfo delle *girlband*; sono gli anni del *girl power*, un fenomeno culturale (ma soprattutto commerciale) che, tuttavia, fa da accattivante apripista ad una lettura femminista in chiave pop per le adolescenti di fine Millennio. Un *pink-washing ante litteram* (o meglio, una corrente post-femminista, diremmo oggi), che tuttavia ha nascosto per anni i suoi intenti più legati al marketing in virtù di un movimento frizzante che ha spinto tante giovani donne a puntare tutto sulla loro autodeterminazione. In un'atmosfera così effervescente, Lara Croft non poteva non diventare la portavoce di un ideale, l'icona perfetta del *girl power* in formato videogioco, al punto da guadagnarsi una copertina sul magazine britannico *The Face* nel 1997. Lara è un personaggio che piace a tutti: piace alle donne, perché finalmente possono immedesimarsi in un avatar femminile energico e carismatico; ma piace anche agli uomini, perché appaga il loro sguardo con il suo "corpo acrobatico" (*stunting body*<sup>18</sup>, ossia figure femminili che, attraverso la loro esibizione di imprese straordinarie, minano la comprensione convenzionale del corpo femminile) per utilizzare una definizione offerta da

---

18 M. Russo, *Female Grotesque: Risk, Excess and Modernity*, Routledge, New York 1994.

Mary Russo nel 1994; o ancora con il suo “corpo in movimento” – come viene definita dalle studiose Giovanna Cosenza ed Agata Menghelli nel 2010<sup>19</sup>. Come afferma Kennedy:

Il fatto che [Lara Croft] occupi un mondo tradizionalmente maschile, il suo rifiuto di particolari valori patriarcali e delle norme della femminilità, così come gli spazi fisici che attraversa, sono tutti in netta contraddizione con la tipica collocazione della femminilità all'interno dello spazio privato o domestico. Se le donne compaiono all'interno di questi spazi maschili, il loro ruolo è solitamente quello dell'interesse amoroso (spesso bisognoso di essere salvate) o della vittima. La presenza di Lara all'interno di uno spazio prettamente maschile è di per sé trasgressiva. Essendo lì, disturba il simbolismo naturale della cultura maschile.

Lara Croft è una donna algida, forte, ma al tempo stesso dotata di un incredibile senso dell'umorismo. Seppur sia stata concepita come oggetto del desiderio per appagare il *male gaze*, il suo personaggio *in-game* non è mai oggetto di un intrigo romantico o sessuale. E ancora una volta, prevale la forte dicotomia del suo personaggio: la donna videoludica più sensuale di questi anni, potentemente iper-sessualizzata, resta sospesa tra l'essere oggetto del desiderio irraggiungibile e una donna capace di autodeterminarsi, a prescindere dalla presenza o meno di un compagno.

Il dibattito accademico e attivista attorno al personaggio di Lara Croft si è fatto sempre più comples-

---

19 G. Cosenza – A. Menghelli, “Corpi in gioco”, paper presentato durante il Convegno “Faregame 2010”, Cineteca di Bologna, [http://fondazione.cinetecadibologna.it/faregame2010/ev/far\\_games\\_convegno/29maggio](http://fondazione.cinetecadibologna.it/faregame2010/ev/far_games_convegno/29maggio)

so, soprattutto quando il personaggio diventa sempre più vittima e parodia di se stessa. La forte personalità di Lara ha iniziato via via a scontrarsi con precise logiche di mercato, che hanno letteralmente accorciato e ristretto i suoi abiti per soddisfare ulteriormente quello sguardo maschile all'apparenza inappagabile. Proprio in merito al *male gaze*, e, più nello specifico, al fascino voyeuristico che si consuma attorno al personaggio di Lara Croft, c'è una riflessione molto importante e articolata che vale la pena ripercorrere – e che, ancora una volta, mette in luce la complessità che la protagonista di *Tomb Raider* porta con sé. In un suo articolo del 2000<sup>20</sup>, Mike Ward lavora sul forte potere voyeuristico che la Lara videoludica sottende rispetto, ad esempio, alla sua controparte umana (ancor prima della saga cinematografica con Angelina Jolie), la modella Lara Weller, che ha interpretato il personaggio per scopi pubblicitari. Il problema che evidenzia Ward in quest'ultima rappresentazione deriva dal fatto che l'immagine della Lara pubblicitaria (interpretata da Weller) crei un cortocircuito rispetto alla sua controparte videoludica, in quanto il personaggio di Lara “umana” osserva chi la sta guardando – uno sguardo che Ward interpreta come un segnale di consapevolezza di se stessa in qualità di oggetto dello sguardo. Questo è qualcosa che non accade mai nel gioco ed è anche ciò che detta il piacere voyeuristico da parte del giocatore: il potere di guardare senza essere visti. Inoltre, la Lara Croft del videogioco – soprattutto nei primi capitoli – difficilmente si ribella a chi la con-

---

20 M. Ward, “Being Lara Croft, or, We are All Sci Fi”, *Pop Matters*, 14 January 2000, <https://www.popmatters.com/being-lara-croft-2496033577.html>



trolla e a chi la guarda: le uniche parole che il personaggio pronuncia sono un laconico “No” quando il giocatore prova a farle eseguire una mossa che non è possibile compiere *in-game*. A quanto emerso finora, appare evidente quanto il piacere di interpretare Lara Croft nel gioco sia principalmente legato all’opportunità di padronanza e controllo di un corpo femminile da parte di un giocatore prevalentemente maschile – o femminile, ma con intenzioni più legate ad un ideale aspirazionale. In altre parole, la figura femminile incarnata da Lara Croft – come già teorizzato da Kennedy nei primi anni 2000 – vive un profondo contrasto anche sulla base delle diverse correnti (a partire da quelle femministe) che analizzano il fenomeno: da un lato, infatti, abbiamo alcune attiviste, secondo cui Lara Croft non è altro che una fantasia maschile, poiché è stata creata da un uomo, il suo corpo è idealizzato e sessualizzato, e la scelta di un punto di vista della telecamera in terza persona consente al giocatore (maschio) di vedere costantemente il corpo di Lara in piena vista da dietro, come teorizzato a più riprese dalla studiosa Maja Mikula<sup>21</sup> nei primi anni 2000. Tuttavia – come continua la stessa Mikula – la violenza di cui Lara è artefice nel gioco, il fatto che sia una donna determinata e intraprendente, è un ulteriore elemento di attrazione per i giocatori di sesso maschile, i quali sono invitati a identificarsi in lei e, al tempo stesso, a oggettivarla. D’altro canto, esistono alcune teorie (post)femministe che tendono a celebrare – come

---

21 M. Mikula, “Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy”, in R. Schubart – A. Gjelsvik (eds.), *Femme Fatalities: Representations of Strong Women in the Media*, Nordicom, Goteborg 2004, pp. 57-70.

esplorato in precedenza – la vecchia Lara come un’icona femminista e vedono invece il suo corpo idealizzato come un simbolo di potere e autocontrollo, poiché lo usa per combattere. Il principale potenziale sovversivo della vecchia Lara risiede quindi nel fatto che è un significante vuoto, che può essere (o diventare) tutto ciò che i consumatori vogliono che lei sia, e quindi apre la possibilità di appropriazione “femminista” del personaggio. Come sostenuto da Janine Engelbrecht, quest’ultimo aspetto che caratterizza la “vecchia” Lara non è così sovversivo come credono le letture (post)femministe:

La combinazione tra la traducibilità di Lara e il suo corpo sessualizzato l’ha innegabilmente resa più facile da oggettivare anziché sovvertire l’oggettivazione del corpo femminile digitale. In questo modo, l’uso della sessualità e della femminilità da parte della vecchia Lara (e per estensione, del post-femminismo) come strategia di emancipazione si rivela controproducente.<sup>22</sup>

A proposito della corrente del post-femminismo, all’interno della quale molti critici e teorici inseriscono dunque la stessa Lara Croft, appare necessario offrire un paio di definizioni teorizzate da Stephanie Genz, la quale ha identificato diversi tipi di rappresentazioni post-femministe delle donne nel XXI secolo all’interno della cultura popolare. Tra queste forme di rappresentazione individua nello specifico quella della *super girl*<sup>23</sup>, ovvero l’eroina

---

22 J. Engelbrecht, “The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider”, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 20(3), 2020.

23 S. Genz – B.A. Brabon, *Postfeminism: Cultural Texts and Theories*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009.

*action* moderna che problematizza “la femminilità passiva e la mascolinità attiva in termini di opposizione diametrica e mutua esclusività” – all’interno della cui categoria individua non solo Lara Croft, ma anche altre eroine successive come Cereza (la protagonista della serie *Bayonetta*, su cui torneremo). Secondo l’autrice, dunque, la *super girl* post-femminista adotta alcune caratteristiche tradizionalmente associate alla mascolinità come mezzo di *empowerment*, come la forza e l’azione, ma è connotata anche da un’esagerata “femminilità” in termini di attributi fisici. In altre parole, il ruolo della *super girl* “svolge una funzione culturale paradossale poiché contesta e riafferma gli assoluti e gli stereotipi normativi”<sup>24</sup>, essendo al contempo sia un’icona femminista che un simbolo patriarcale. Per tale ragione, molti teorici e molte attiviste femministe fanno molta fatica ad individuare in Lara Croft uno spiccato simbolo di cambiamento in termini di rappresentazione femminile nel videogioco, proprio perché manifesta evidenti ambiguità e dualismi al suo interno. C’è un’altra rilettura molto interessante che riguarda il personaggio di Lara Croft e che, ancora una volta, si serve del cinema per identificarne l’archetipo: la *femme fatale*. Per *femme fatale* si intende un personaggio femminile “sessualmente attraente e pericoloso per l’eroe maschio poiché è inconoscibile, misteriosa ed egocentrica”<sup>25</sup>. Solitamente, questa tipologia di personaggio è caratterizzata da una bellezza provocante a cui si sposano uno spietato cinismo e una seducente morbosità, rendendo la *femme*

---

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> K. Waltonen, “The New Femme Fatale”, in R. Schubart – A. Gjelsvik (eds.), *Femme Fatalities*, cit.

*fatale* un personaggio solitamente associabile all'archetipo del "malvagio" o, comunque, moralmente ambiguo. A partire dalla fine del secolo scorso, la *femme fatale* è considerata un personaggio liminale, che tende costantemente a muoversi sul confine tra il bene e il male, agendo senza scrupoli per ottenere qualunque cosa desideri. La studiosa Amanda Du Preez rintraccia in Lara Croft le caratteristiche tipiche della *femme fatale*, in quanto "[Lara] è bella, ma fuori portata" e "seduce senza donarsi"<sup>26</sup>. L'intoccabilità e il distacco della prima versione di Lara sono, come detto, elementi tipici e ricorrenti dell'archetipo della *femme fatale*, così come l'indifferenza della stessa allo sguardo maschile, poiché Lara è "ignara del comportamento perverso e odioso" dei giocatori di sesso maschile che la controllano. Tuttavia, il ruolo di Lara Croft all'interno e al di fuori del dibattito accademico non si limita esclusivamente a delle criticità: nel 2002 Gerard Jones sostiene la positività di un personaggio come la protagonista di *Tomb Raider* per permettere ai giovani giocatori di confrontarsi con ruoli di genere mutevoli. In questo modo, secondo Jones, i ragazzi stanno intessendo una sorta di "sicurezza in se stessi nel riuscire a trovare attraenti anche donne forti e stimolanti, e che non saranno sopraffatti dalle loro paure quando si trovano ad avere a che fare con ragazze in carne ed ossa"<sup>27</sup>. Inoltre, Jones sostiene che questi personaggi femminili sexy e potenti forniscono risorse complesse sia per la fantasia che per l'identificazio-

---

26 A. Du Preez, "Virtual Babes: gender, archetypes and computer games", *Communication*, 26(2), 2000, pp. 18-27.

27 G. Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence*, Basic Books, New York 2002.

ne man mano che i ruoli di genere stabili vengono erosi. Giocare nei panni di Lara Croft, dunque, consente ai giocatori un maggior coinvolgimento con una figura femminile attiva di fantasia, offrendo opportunità di esplorazione di versioni alternative di se stessi. Non di meno, secondo l'autore il fatto che i giovani spesso scelgano di giocare nei panni di un personaggio femminile – sia quando viene data loro la scelta o viene data l'opportunità di progettarne uno *ex novo* – dipende dal fatto che ciò consente loro di sperimentare una gamma più ampia di complessità emotive. Infine, Jones sostiene che la popolarità di questi giochi e dei personaggi femminili sia un segno positivo di maggiore flessibilità di genere e di una licenza generale a sperimentare identità alternative. Dopo qualche capitolo di grande popolarità, che segna in modo indelebile la sua ascesa (in particolare *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* del 1998, che consacra la serie), a partire dal quarto capitolo in poi, fino allo sfortunato *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003), la stella di Lara Croft inizia lentamente a spegnersi. Nonostante il mondo del cinema abbia iniziato ad investire nel suo personaggio proprio in quegli anni con due pellicole interpretate da Angelina Jolie (*Lara Croft: Tomb Raider* e *Tomb Raider – La culla della vita*), il destino della coraggiosa avventuriera sembra oramai segnato a scivolare nell'oblio. Neanche i successivi giochi della seconda trilogia (*Tomb Raider: Legend*, 2006; *Tomb Raider: Anniversary*, 2007; e *Tomb Raider Underworld*, 2008), sviluppati questa volta da Crystal Dynamics, riescono a risollevarne le sorti di un marchio oramai usurato. Ci troviamo alle soglie dei primi anni '10 del 2000, un momento cruciale per

ciò che riguarda la rappresentazione dei personaggi femminili nei diversi media. La corrente pop del *girl power* che aveva caratterizzato la seconda metà degli anni '90, così come la nascita di nuove ondate del movimento femminista, rappresentano aspetti che non possono più essere ignorati. Le grandi contraddizioni che hanno connotato il personaggio di Lara Croft sin dalle sue origini – e che hanno rappresentato anche la sua inestimabile fortuna – iniziano a mettere in crisi il suo modello femminile, oramai incapace di riflettersi in quel pubblico (a partire dalle videogiocatrici) che ha vissuto le sue avventure. Se è vero che in tutti questi anni hanno continuato a prosperare tipologie di personaggi femminili fortemente iper-sessualizzati e/o caratterizzati da personalità molto deboli o sottomesse in molti generi videoludici (*picchiaduro*, *JRPG*, *MMORPG*, *FPS*, etc.), il videogioco *action/adventure* o, più in generale, quello di stampo prettamente narrativo inizia a comprendere che i tempi sono oramai maturi per sperimentare con modelli archetipici alternativi. Le opportunità tecnologiche offerte dallo sviluppo del medium che investe quegli anni – complice anche un avvicinamento sempre maggiore al linguaggio cinematografico e al fotorealismo – hanno incoraggiato forme di *storytelling* videoludico sempre più complesse, oltre alla possibilità di dare vita a personaggi capaci di prendere le distanze dai modelli eccessivamente rigidi del passato.

Non sorprende che tra i primi personaggi ad essere interessati da una rilettura radicale – e che meglio possa sposarsi con il nuovo contesto socio-culturale, che inizia a delinearsi in questi ultimi anni (e che esploreremo a breve) – ci sia proprio Lara Croft. Tut-

tavia, occorre attendere il 2013 prima che la storia di Lara Croft venga finalmente riscritta e la serie *Tomb Raider* torni a vivere una seconda giovinezza tra i giocatori. Ad infondere nuova linfa alla leggendaria avventuriera è la sceneggiatrice videoludica Rhiana Pratchett, la quale dà vita ad una Lara Croft nuova di zecca, più giovane e sproveduta rispetto alla guerriera impavida vista nelle due precedenti trilogie. E qui c'è il primo grande cambiamento: il fatto che a lavorare sul nuovo personaggio di Lara sia proprio una donna. Il materiale con cui la Pratchett si confronta è una storia delle origini, il racconto sul percorso che la giovane aristocratica britannica, da esploratrice alle prime armi, compie per diventare la Croft che il pubblico aveva amato a partire dalla seconda metà degli anni '90. Per la prima volta, dopo molti anni, il nuovo corso intrapreso dalla nuova trilogia (*Tomb Raider*, 2013; *Rise of the Tomb Raider*, 2015 e *Shadow of the Tomb Raider*, 2018) permette di esplorare i lati più oscuri e difficili del passato di Lara, a partire dal suo rapporto con il padre Richard, anch'egli un famoso archeologo, ma anche con la madre (un aspetto che viene esplorato *ad hoc* con il DLC *Blood Ties*). Una delle critiche che i giocatori hanno mosso nei confronti della saga *Tomb Raider*, in particolare per quanto riguarda gli ultimi tre capitoli della prima serie, è che la protagonista mancasse di profondità, rendendo spesso difficile coinvolgere il pubblico nelle sue avventure da un punto di vista emozionale. Con la nuova trilogia, Crystal Dynamics (al lavoro sui primi due capitoli, mentre il terzo è stato affidato a Eidos Montreal) ha voluto colmare questa lacuna grazie alla storia scritta da Pratchett, che ha intessuto, nel frattempo, legami con le

serie precedenti, in modo da rendere il racconto coeso e coerente. Proprio attorno alla partecipazione di Rhianna Pratchett alla riscrittura del personaggio sono state condotte alcune analisi teoriche molto interessanti, a partire da quella di Esther MacCallum-Stewart sulla nuova Lara Croft del *reboot*<sup>28</sup>. In particolare, il primo capitolo della nuova trilogia (*Tomb Raider - Reboot*, 2013) è stato pubblicato in un momento critico della storia dell'industria videoludica, in cui giocatori e sviluppatori (sia uomini che donne) stavano diventando sempre più consapevoli del sessismo operante all'interno del settore dei videogiochi – e appena un anno prima dell'arrivo del Gamergate che, come vedremo tra poco, creerà una spaccatura profonda tra quello che era stato il settore videoludico prima e dopo quel momento. Il ruolo di Pratchett nella creazione della nuova Lara in qualità di capo sceneggiatore del *reboot* di *Tomb Raider* è diventato, dunque, cruciale sotto molti punti di vista: da un lato perché oramai le giocatrici rappresentavano una percentuale pari quasi alla metà del pubblico (quanto meno negli Stati Uniti, ma come abbiamo visto all'inizio di questo capitolo, sono numeri che oramai interessano buona parte del mondo, a partire dall'Italia); dall'altro perché, proprio alla luce di questo cambiamento in termini di audience, è diventato necessario coinvolgere le donne a tutti i livelli della produzione di videogiochi, affinché i personaggi femminili raccontati in essi si rivelassero autentici. Il lavoro attuato sulla psicologia del personaggio di Lara Croft è decisivo da molti punti di vi-

---

28 E. MacCallum-Stewart, “‘Take That, Bitches!’ Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives”, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 14(2), 2014.



sta, e non solo in termini di scrittura: quest'operazione è stata possibile, ancora una volta, anche grazie al comparto tecnologico all'avanguardia disponibile agli sviluppatori nel momento storico in cui la serie *reboot* ha preso vita. Rispetto alla tecnologia a disposizione dalla metà degli anni '90 ai primi anni del 2000, Crystal Dynamics può contare, ad esempio, sulla *motion capture*, che permette di dare una maggiore complessità ed emotività al personaggio "registrando" le espressioni e la performance dell'attrice che interpreta Lara Croft (Camilla Luddington) prima che questa diventi un personaggio digitale. La protagonista di *Tomb Raider* non è più un personaggio piatto e bidimensionale come nei primissimi giochi, ma un'eroina dotata di emotività: è proprio questo aspetto che impedisce ai giocatori di oggettivarla, o di identificarsi con lei, perché, come sostiene Steve Poole nel 2000<sup>29</sup>, era "il vuoto [della vecchia Lara] ad incoraggiare la proiezione psicologica del giocatore (maschio o femmina)". La nuova Lara va oltre il vuoto significante, ha più sostanza sia in qualità di personaggio sia come entità del videogioco; non si limita più ad essere un mezzo attraverso cui il giocatore può navigare ed esplorare il mondo di gioco – come sostenuto da Engelbrecht, ad esempio – ma vanta tutte quelle caratteristiche psicologiche che le permettono di diventare un personaggio a tutto tondo e, al tempo stesso, molto diversa rispetto all'eroina degli albori. C'è tuttavia un altro aspetto critico che contraddistingue la nuova Lara rispetto alla sua versione precedente e che, indubbiamente, rappresenta anche uno degli elemen-

---

29 S. Poole, *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate Ltd., London 2000.

ti distintivi di quello che è il nuovo percorso intrapreso dai personaggi femminili a partire dall'ultimo decennio, alla ricerca di una loro nuova identità rispetto a quelli maschili: la sua vulnerabilità. Alla luce di quanto abbiamo appena ricostruito, parlare di vulnerabilità nei nuovi personaggi femminili potrebbe risultare per certi versi paradossale, se non addirittura antitetico, soprattutto se il nostro tentativo fin qui è stato quello di provare a ripercorrere un po' alla volta le problematiche e i limiti che hanno caratterizzato le figure femminili nei videogiochi finora, ostacolandone la presenza e la crescita in quanto protagoniste. Come scrive Mikula, infatti, un'enfasi sulla vulnerabilità di Lara Croft invita nuovamente i giocatori maschi a prendersi cura e proteggere il personaggio di Lara. Addirittura, in modo più problematico, la "vulnerabilità" mentale che caratterizza la nuova Lara può anche perpetrare nozioni arcaiche ed essenzialiste riguardo al dualismo donne e isteria<sup>30</sup>; in particolare, questa criticità legata alla vulnerabilità mentale di Lara Croft è stata oggetto di una dettagliata analisi condotta da Hye-Won Han e Se-Jin Song nel 2014. In particolare, i due autori si sono concentrati sul trailer di presentazione di *Rise of the Tomb Raider*<sup>31</sup>, in cui vediamo Lara impegnata in una seduta dallo psicologo dopo gli avvenimenti a Yamatai, che hanno fatto da sfondo al primo gioco. Secondo i due studiosi, infatti, mettere l'accento sulla sua vulnerabilità mentale rischiereb-

---

30 M. Mikula, "Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy", in R. Schubart – A. Gjelsvik (eds.), *Femme Fatalities*, cit.

31 H. Han – S. Song, "Characterisation of Female Protagonists in Videogames: A Focus on Lara Croft", *Asian Journal of Women's Studies*, 20(3), 2014, pp. 27-49.

be di reiterare lo stereotipo della damigella in pericolo, la quale si affida ancora una volta ad un uomo (lo psicologo) per scappare da un problema. In realtà, come vedremo a breve (soprattutto a partire dal prossimo paragrafo), la grande forza nella costruzione psicologica dei personaggi femminili contemporanei risiede proprio nella possibilità di abbracciare le diverse sfaccettature (anche negative) che forgiavano le loro molteplici personalità, prendendo le distanze da quelli che fino a quel momento avevano rappresentato i caratteri costitutivi degli eroi videoludici maschili. E tutto, ancora una volta, parte proprio da Lara Croft – dalla sua nuova versione scritta da Rhianna Pratchett. Infatti, se il personaggio dei primi videogiochi appare, per certi versi, invincibile e in grado di affrontare qualsiasi ostacolo con grande semplicità (può arrampicarsi dappertutto, ad esempio), la Lara Croft degli anni '10 del 2000 fa quasi fatica a sopravvivere al mondo che la circonda. La vulnerabilità della nuova Lara rende il personaggio più realistico, almeno secondo la definizione offerta da Alexander Galloway nel 2004<sup>32</sup>: per l'autore, infatti, il realismo nei videogiochi non dovrebbe semplicemente tendere alla “rappresentazione realistica”, ma dovrebbe “riflettere criticamente sulle minuzie della vita quotidiana, piena com'è di difficoltà, drammi personali e ingiustizie”. Di conseguenza, il senso di vulnerabilità della nuova Lara può offrire una rappresentazione della femminilità che non è poi molto lontana dalle esperienze vissute da molte donne nella società del Ventunesimo secolo, nonostante i progressi ottenuti dal femminismo

---

32 A.R. Galloway, “Social realism in gaming”, *Game Studies*, 4(1), 2004, <http://gamestudies.org/0401/galloway/>.

nel secolo scorso. A tal riguardo, c'è una sequenza molto criticata, ma al contempo altrettanto importante, nel primo videogioco del *reboot*, che si inserisce all'interno di questo discorso, e che per molti versi rappresenta (anche) il controverso motore narrativo che innesca la storia delle origini di Lara: un tentativo di stupro subito dalla protagonista. Siamo nelle prime ore del gioco: una ventenne Lara Croft, da poco laureata in archeologia, si imbarca per una spedizione sulla nave *Endurance*, capeggiata dal capitano Conrad Roth, un vecchio amico di famiglia, alla ricerca di un regno leggendario chiamato Yamatai. Tuttavia, una tempesta violenta sorprende la compagnia e la nave, costringendo il gruppo a naufragare su una misteriosa isola ai margini del Giappone. Andando avanti nel gioco, si scopre che l'isola è oggetto di attenzione da parte di un misterioso culto (i Solarii), che presto catturerà Lara e un suo compagno. La giovane donna si ritrova con le mani legate dietro la schiena, tenta di sgattaiolare via da un gruppo di uomini armati che danno la caccia a lei e ad altri sopravvissuti sull'isola. Accortosi del suo tentativo di fuga, uno dei cultisti (un uomo dall'accento russo chiamato Vladimir) attira Lara a sé, le accarezza i fianchi e il collo prima che lei possa afferrare la sua pistola. Nel tentativo di sfuggire all'assalto dell'uomo, Lara inizia una colluttazione e gli spara, uccidendolo. Resasi conto dell'atto commesso e a seguito dello choc subito, la giovane scoppia in lacrime e vomita. Ed è da quel momento in poi che Lara si trasforma e diventa una feroce assassina tra i membri dei cultisti; ma c'è una giustificazione narrativa nei suoi atti di violenza estrema: quello che Vladimir ha provato a fare con lei, chiunque

que di loro potrebbe riprovarci. La stessa capo-sceneggiatrice, Rhianna Pratchett, nel tentativo di dare un contesto ulteriore alla sequenza, sostiene che l'aggressione di Vladimir è il tipo di violenza che Lara deve affrontare a causa del contesto dei Solarii: "Stiamo parlando di una comunità su quell'isola che è esclusivamente maschile. Sembrava giusto che questo personaggio provasse questo genere di cose. Sta cercando di terrorizzare Lara più di ogni altra cosa". Tuttavia, nonostante la scena rappresenti un momento nevralgico all'interno del primo gioco (così come dell'intera trilogia), Pratchett ha sempre negato che il tentativo di violenza sessuale subita da Lara Croft rappresenti un arco tematico nel gioco o che la scena dell'aggressione fosse un "momento che definisce il personaggio di Lara" – eppure, è proprio da lì che Lara Croft cambia, si trasforma, oltre al fatto che l'episodio con Vladimir diventa oggetto di continui rimandi e dialoghi all'interno del gioco, quasi come se non si volesse far perdere traccia al giocatore dei motivi per cui Lara Croft, da giovane spaventata e disorientata, diventa una spietata macchina da guerra. Se tuttavia proviamo ad addentrarci in una lettura più attenta della sequenza, l'episodio può essere interpretato in modo diverso, e per certi versi si ricollega a quello che ha rappresentato Lara Croft fino a quel momento. L'atto di ribellione innescato dalla giovane donna, respingendo il suo aggressore al punto di ucciderlo in un estremo atto di difesa, rappresenta il rifiuto (attivo e agente) nei confronti della sua reificazione, del suo essere stata per anni oggetto (iper)sessualizzato. Da donna oggetto, Lara Croft avvia il suo processo per diventare una "donna soggetto", dove la stessa nar-

razione del gioco assume un ruolo cruciale in questo percorso di cambiamento: più che mossa da un desiderio di vendetta nei confronti degli uomini, Lara Croft sembra essere spronata a contrastare la minaccia della perdita di sé (in quanto donna e individuo agente) all'interno di uno scenario ostile composto principalmente da uomini. L'ascesa di Lara Croft, avviata con la nuova trilogia sviluppata da Crystal Dynamics, rappresenta un'importante metafora dell'*iter* – tumultuoso e accidentato – che i personaggi femminili hanno intrapreso e continuano ad intraprendere per autodeterminarsi e sfuggire a forme di rappresentazione che non possono e non devono più essere tollerate.

Il lavoro messo a punto da Crystal Dynamics sul personaggio non si limita, però, ai soli risvolti psicologici: la grande novità è che Lara Croft viene completamente ridimensionata da un punto di vista fisico, eliminando tutte quelle caratteristiche iper-sessualizzate che erano state criticate e dibattute per anni. Il corpo di Lara resta comunque snello e atletico come in passato ma, come sostenuto da MacCallum-Stewart, lo fa “senza oltrepassare gli attuali ideali di femminilità atletica”; non è più iper-femminizzato o iper-sessualizzato, come quello che connotava la “vecchia Lara”. Non solo: lo stesso trattamento viene riservato anche al vestiario della popolare archeologa, da sempre oggetto di dibattito, ma anche di attenzione da parte del pubblico. Fino al 2008 (e dunque con *Tomb Raider Underworld*), il giocatore poteva sbizzarrirsi con le possibilità di scegliere tra una varietà di abiti per Lara Croft, in un modo non tanto dissimile da una Barbie virtuale. Man mano che il gioco va avanti, l'utente è in

grado di sbloccare abiti differenti, con cui è possibile personalizzare Lara. Il loro valore è puramente estetico e non conferisce al personaggio alcun *perk* o abilità ai fini del gameplay: ancora una volta, tale opportunità era pensata solo ed esclusivamente per appagare lo sguardo di chi controlla il personaggio. E questo, ovviamente, ha portato a momenti surreali all'interno dell'esperienza di gioco: ad esempio, Lara poteva razziare una tomba o scalare una scogliera ripida e scoscesa indossando un bikini dorato, creando un cortocircuito interessante tra le azioni eroiche del personaggio e l'effettiva utilità pratica del capo d'abbigliamento. Con l'arrivo della serie *reboot*, anche questo aspetto è stato ripensato, ma non eliminato del tutto: a partire dal secondo gioco della trilogia di Crystal Dynamics (*Rise of the Tomb Raider*, 2015), Lara Croft ha a disposizione 18 nuovi abiti, che tuttavia questa volta hanno anche dei vantaggi tattici significativi ai fini dell'esperienza di gioco (alcuni aumentano la sua abilità nel tiro con l'arco, altri aumentano la portata delle munizioni, e così via). In altre parole, l'utente sceglie i capi di abbigliamento sulla base delle necessità (anche ambientali) in cui è inserita Lara Croft, dal momento che i diversi costumi rappresentano un fattore determinante per la sua stessa sopravvivenza. Viene da sé che, per tali ragioni, anche le fattezze stesse degli abiti sono state ripensate: addio a pantaloncini cortissimi e canottiere attillate, e dunque ad un immaginario iper-sessualizzato ed eccessivamente esposto come accaduto nei videogiochi precedenti del franchise.

Lara Croft si conferma un fenomeno importante – e probabilmente unico nel suo genere – all'inter-

no delle forme di rappresentazione femminile nei videogiochi. Osannata e criticata da frange di appassionati, teorici e movimenti femministi, la protagonista di *Tomb Raider* ha avuto il grande pregio di dare vita ad un dibattito vivace e decisivo sul tema delle figure femminili, di aver aperto la strada alla questione di tali personaggi all'interno dei videogiochi – per troppo tempo costretti a svolgere ruoli di second'ordine o, ancora peggio, totalmente passivi. Da icona iper-sessualizzata, ma al contempo simbolo di un'emancipazione femminile necessaria che stava investendo vecchi e nuovi media a partire dalla metà degli anni '90 (inclusi i videogiochi), la natura complessa sottesa al personaggio di Lara Croft ha rappresentato il pilastro attorno cui il settore videoludico ha lavorato (e lavora ancora oggi) per forgiare personaggi femminili autentici o, quanto meno, credibili all'interno di uno scenario mediatico che non può più prescindere dal contesto socio-culturale in cui si inserisce. Sia la vecchia sia la nuova Lara Croft hanno contribuito alla nascita di nuove eroine – come, ad esempio, Aloy di *Horizon Zero Dawn*, Amanda Ripley di *Alien: Isolation* o ancora Senua di *Hellblade: Senua's Sacrifice*, giusto per citarne alcune e che approfondiremo a breve – capaci di veicolare personaggi credibili e multi-stratificati, senza inciampare (più) in fastidiosi stereotipi. Entrambe le Lara Croft sono state indispensabili per comprendere quanto sia abbandonare archetipi narrativi pensati esclusivamente per i personaggi maschili sia affidarsi al coinvolgimento delle donne in tutti i livelli del settore videoludico fossero passi indispensabili da compiere, affinché i personaggi femminili



potessero avere lo spazio e le forme rappresentative necessari per risultare finalmente autentici.

### LE NUOVE DONNE DEL VIDEOGIOCO: VERSO NUOVI (NON) ARCHETIPI FEMMINILI

Anche a distanza di anni, il fenomeno di Lara Croft rappresenta ancora oggi un tassello indispensabile da cui partire per comprendere e analizzare i grandi cambiamenti che hanno attraversato il videogioco e le rappresentazioni femminili da quel momento in avanti. Con l'affermazione della nuova Lara Croft a partire dal 2013, hanno gradualmente iniziato ad emergere nuove protagoniste femminili che condividono con l'eroina di *Tomb Raider* molti aspetti comuni, ma anche elementi che hanno permesso loro di superare quel modello rappresentativo. Il contesto storico e sociale in cui questo processo di cambiamento si attua diventa altrettanto importante: sono gli anni in cui l'industria dei media viene caratterizzata dall'impulso travolgente del movimento Me Too, ma soprattutto è il momento in cui il settore videoludico viene investito in modo impetuoso dal caso Gamergate nel 2014. Non entreremo in dettaglio qui su ciò che concerne la portata e le caratteristiche del fenomeno – in quanto sarà oggetto approfondito di uno dei prossimi capitoli – ma appare necessario offrire quanto meno un contesto per comprendere le ragioni della sua importanza, dal momento che ha scosso dall'interno l'assetto dell'intera industria videoludica e ha contribuito a dare vita ad un importante processo di ristrutturazione e ricostruzione della stessa, anche per ciò che riguarda la rappresentazione delle figure femminili. Il Gamergate prende il via dopo che Zoë Quinn, la

sviluppatrice indie di *Depression Quest* – un videogioco testuale che racconta l’esperienza con la depressione vissuta dalla stessa Quinn – ha ricevuto recensioni positive da parte della critica, ma negative da parte di alcuni utenti contrari all’uso di determinati temi all’interno della cultura videoludica. Quinn è diventata per mesi oggetto di molestie, tra cui minacce di stupro e morte, e la scelta di parlare con i media di quanto subito non ha fatto altro che inasprire ulteriormente l’astio di quella fetta di videogiocatori. La reazione della sviluppatrice ha messo in moto una vera e propria crociata da parte di un gruppo di utenti che è andata a colpire molte donne operanti nel settore videoludico, dalle sviluppatrici alle giornaliste, fino ad arrivare alle divulgatrici, alle giocatrici e alle content creator.

Il terremoto generato dal Gamergate – che ha scoperto un drammatico vaso di Pandora fatto di *gatekeeping*, maschilismo tossico e violenza di genere che interessa il mondo virtuale del *gaming* esattamente come quello reale – ha innescato un movimento di protesta che ha rivoluzionato (almeno in parte) il settore dall’interno, dando più spazio alle donne nell’industria videoludica a più livelli, e di conseguenza a più protagoniste femminili all’interno dei prodotti videoludici stessi. E i risultati sono stati tangibili già dopo pochi anni: basti pensare ai dati riportati nel report annuale di Feminist Frequency nel 2020<sup>33</sup>, proprio in merito alla presenza di personaggi femminili all’interno dei videogiochi presentati in occasione delle fiere e degli eventi di settore. Rispetto al 2015, anno in cui Feminist Fre-

---

33 <https://feministfrequency.com/2020/10/15/gender-breakdown-of-games-in-2020/>

quency ha avviato la prima raccolta dei dati, i giochi con protagoniste femminili presentati agli eventi *industry* più importanti erano pari al 18%, mentre invece nei cinque anni immediatamente precedenti erano pari al 9%. Si tratta di un raddoppio importante, che dimostra quanto le aziende videoludiche abbiano dato il via ad un *iter* volto ad una maggiore apertura nei confronti dei personaggi principali femminili, raggiungendo quasi una parità rispetto ai protagonisti maschili (nel 2020, questi erano pari al 23%). Come scopriremo tra poco, c'è sempre più una crescente consapevolezza che circonda le donne nel *gaming*: man mano che lo *status* delle donne che lavorano all'interno dell'industria videoludica sta migliorando, anche la rappresentazione dei personaggi femminili dei videogiochi sta ottenendo risultati migliori; e laddove le donne sono maggiormente coinvolte nella creazione e nello sviluppo dei videogiochi, le protagoniste femminili tendono ad essere in linea con rappresentazioni più progressiste, che a loro volta tendono ad influenzare la percezione delle donne nella società nel suo complesso. Il nuovo modello di eroina inaugurato con Lara Croft, ad esempio, si allontana chiaramente dall'ideale postfemminista della *super girl* incarnata dalla vecchia Lara, ma questo non vuol dire che rappresenti necessariamente una versione migliore della femminilità. Come sostenuto da Janine Engelbrecht, la nuova Lara rappresenta una versione *diversa* della femminilità, una versione più progressista e rappresentativa della femminilità nel Ventunesimo secolo – che, come detto, si riflette nella sua vulnerabilità e che la rende più riconoscibile e raggiungibile rispetto alla *super girl*. Riconoscibilità, raggiungibilità o, più

semplicemente, *normalità*: come vedremo tra poco, queste rappresentano tutte parole chiave fondamentali per dare vita ai nuovi personaggi femminili che gravitano oggi attorno al medium videoludico.

Ma c'è di più. In realtà, sono diversi i fattori che stanno contribuendo al cambiamento avviato in questi anni, e che per certi versi si collegano (anche) alla natura commerciale ed economica del medium stesso. Se proviamo a ripercorrere le diverse produzioni videoludiche che hanno preso vita nel solo ultimo decennio (Tripla A e indipendenti), da un lato viene confermato quel progressivo aumento di videogiochi con protagoniste e comprimarie femminili di cui già testimoniano i dati, e dunque una maggiore *rappresentanza* di donne all'interno di questo nuovo scenario mediale; d'altro canto, si è assistito ad un decisivo cambiamento nei modelli/archetipi predominanti femminili (e dunque, di *rappresentazioni*) nell'arco temporale da noi individuato, anche e soprattutto in relazione alle forme distributive di tali prodotti, accresciuta a dismisura negli ultimi anni.

Questa bulimia produttiva, favorita anche dall'affermazione di tante piattaforme distributive (Steam, Gog, Epic Games Store, Apple Store, Google Play, etc.) e nuovi servizi dedicati (Xbox GamePass, PlayStation Now, etc.), ha innescato un'opportunità importante per *diversificare* anche le figure femminili fino ad oggi contemplate, portando non solo ad una maggiore presenza di donne in ruoli primari, ma anche alla possibilità di *sconfinare* oltre quegli archetipi e canoni classici cui gli stessi generi narrativi sono talvolta costretti a sottostare.

Oltre all'ascesa dei *nuovi* personaggi femminili in queste produzioni, in cui ricorrere allo stereotipo diventa sempre meno frequente rispetto al passato, le diverse metodologie distributive di tali prodotti hanno influito sulla costruzione di rappresentazioni del femminile alternative. Da un lato, infatti, abbiamo le produzioni degli studi di sviluppo videoludici tripla A, in cui l'approccio alle nuove figure femminili appare un po' più timido, in quanto molto spesso le protagoniste vengono modellate a partire da archetipi maschili. Le ragioni sono semplici: proprio perché vengono toccate narrazioni di genere, con canoni narrativi molto strutturati, aperte ad un pubblico *mainstream* a prevalenza maschile, la scelta di propendere per modelli femminili costruiti a immagine e somiglianza delle loro controparti maschili rende tale cambiamento meno traumatico e più graduale, quanto meno agli inizi. Tuttavia, gli stessi personaggi dei casi analizzati – anche solo da un capitolo all'altro, come vedremo – hanno assistito ad un'ulteriore evoluzione, avvicinandosi a modelli femminili sempre più autentici, slegandosi a loro volta da quegli archetipi che le hanno caratterizzate in precedenza, acquisendo contorni rappresentativi più sfumati e meno definiti, talvolta persino ambigui o in contrasto con le loro rappresentazioni precedenti.

Mosse da un desiderio di sperimentazione più elevato, anche per contraddistinguersi dalle produzioni *mainstream* appena individuate, le nuove piattaforme distributive (a cui solitamente si appoggiano studi di sviluppo indipendenti o Doppia A) hanno preferito, al contrario, provare strade differenti e connotare questi personaggi con forme di rappre-

sentazione più autentiche e meno legate ai canoni dettati dal genere. Protagoniste come Amanda Ripley nell'*horror survival Alien: Isolation* (2014), Jesse Faden nel videogioco *sci-fi Control* (2019) o ancora Senua di *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2018), Gris dell'omonimo videogioco (2018), Madeline in *Celeste* (2018) e Marissa Marcel in *Immortality* (2022), propongono un'alternativa agli archetipi storicamente predominanti in queste produzioni, in favore di rappresentazioni più articolate e innovative, affrontando anche tematiche e problematiche più concernenti l'universo femminile.

Questo pone una nuova sfida nel modo di raccontare i personaggi femminili contemporanei: se è indubbio che l'aumento esponenziale dell'offerta abbia richiesto di ampliare le *library* con titoli inclusivi e allo stesso tempo coinvolgenti per pubblici sempre più eterogenei e competenti, e al tempo stesso di presentare contemporaneamente un catalogo concorrenziale e aperto ai nuovi modelli fruitivi e distributivi, il passo successivo è stato quello di costruire eroine che vantino caratteri propri e diversificati rispetto ai modelli maschili fino ad oggi dominanti. Se il percorso di trasformazione ha iniziato a delinarsi in modo più decisivo solo negli ultimissimi due o tre anni, questo è perché la moltiplicazione dell'offerta su diversi canali e la maggiore diversità (di genere, di etnia, etc.) autoriale hanno contribuito ad una più rapida e maggiore diversificazione dell'offerta, proprio per inseguire quel pubblico non più necessariamente *mainstream* o strettamente ancorato ai canoni di genere. L'audience delle *nicchie* (apparenti), in un mondo in cui i giocatori richiedono prodotti che vadano sempre

più ad intercettare aspetti minoritari, rappresenta il nuovo strumento attraverso cui i personaggi femminili possono evolversi ulteriormente, andando a cogliere le necessità di un pubblico che sempre più desidera di essere rappresentato.

I nuovi personaggi femminili del videogioco contemporaneo sono eroine sfuggenti, difficili da incasellare in categorie ben precise proprio perché – come già visto con la nuova Lara Croft – riflettono esigenze di rappresentazione molteplici al fine di renderle sempre più autentiche. Tra i primi personaggi significativi che hanno mosso i primi passi in questo nuovo territorio inesplorato, vale la pena annoverare Amanda Ripley di *Alien: Isolation*, figlia di quella stessa Ellen Ripley che ha letteralmente rivoluzionato l'universo cinematografico femminile con *Alien* nel 1979, offrendo un personaggio nuovo, multi-sfaccettato, costretta dagli eventi a diventare eroina. Ellen altro non era che una semplice impiegata della corporazione immaginaria Weyland-Yutani, per cui il coraggio è direttamente proporzionale alla paura, dove l'istinto di sopravvivenza è l'unico vero motore che l'ha condotta ad intrufolarsi nelle condutture d'aria del Nostromo per sfuggire allo Xenomorfo. In modo analogo, anche la Ripley videoludica offre un personaggio che non nasce come eroina, ma è una semplice ingegnera, determinata ad affrontare l'ignoto per scoprire la verità sulle sorti di sua madre. C'è poi Faith Connor, la protagonista di *Mirror's Edge* (2008) e del suo sequel *Mirror's Edge Catalyst* (2014). Su Faith gli sviluppatori non avevano dubbi: volevano che fosse, seppur attraente, un personaggio più raggiungibile e molto più reale, dove il suo aspetto rifletteva anche la sua atleticità

– in fin dei conti, il personaggio è una “runner”, un corriere che ha il compito di portare comunicazioni di gruppi rivoluzionari che evitano di comunicare tramite canali telefonici ed e-mail per non essere rintracciati. Ha un look distintivo, che riflette la sua personalità molto tagliente, come scarpe da ginnastica stilose o guanti rosso brillante, così come il suo corpo tatuato; il tutto, pur mantenendo un design che fosse conforme all'estetica pulita e minimalista del gioco. A proposito della rappresentazione fisica, la tendenza che si è sviluppata già a partire da Lara Croft è quella di dare vita a caratteri variegati, ma che al tempo stesso non sacrificano e non enfatizzano determinati lati della multi-personalità femminile. Jane Shepard (*Mass Effect*), Ciri e Yennefer (*The Witcher 3*), Emily Kaldwin (*Dishonored*), Selene Vassos (*Returnal*), Cassandra (*Assassin's Creed Odyssey*) e tantissime altre, sono solo alcuni esempi del fatto che i personaggi femminili si avviano a rappresentazioni, sia fisiche sia psicologiche, sempre più stratificate e strutturate – e per tale ragione, molto difficili da inserire in categorie archetipiche più rigide come quelle del passato.

Tuttavia, non tutti i generi videoludici hanno compiuto o stiano compiendo gli stessi passi in termini di *diversity* e *inclusivity*: si pensi a quanto generi come i *first-person-shooter*, i *picchiaduro*, i JRPG o i MOBA – ancora fortemente legati ad un pubblico maschile – facciano ancora molta fatica ad abbracciare nuove forme di rappresentazione femminile, puntando ancora o su sotto-rappresentanze di personaggi femminili o su immagini stereotipate. Pensiamo ad *Overwatch*, lo sparatutto multiplayer online di Blizzard Entertainment: nonostante lo studio abbia



lavorato tanto per offrire rappresentazioni femminili molto variegata e funzionanti (tra queste, spiccano personaggi come Ana, Zarya, Brigitte o Moira, tutte caratterizzate da età e fisicità molto diverse), si è percepita comunque una certa resistenza (quantomeno all'inizio) ad abbandonare certi modelli estetici femminili oramai ritenuti superati o poco in linea con l'attuale scenario rappresentativo di questi personaggi – probabilmente dettato dal timore che il pubblico di videogiocatori non fosse ancora pronto. Eroine come Mercy o Widowmaker, ad esempio, erano caratterizzate – quanto meno in una fase iniziale – da un'anatomia iper-sessualizzata accentuata da abiti inutilmente provocanti, al punto che gli sviluppatori – a partire dal *game director* Jeff Kaplan – hanno deciso di rivedere il design dei personaggi già prima del lancio definitivo nel 2016, soprattutto dopo diverse polemiche da parte di alcuni membri della *community*. Analogamente, anche uno dei personaggi iconici del gioco, Tracer, è stata oggetto di critiche significative a causa di uno dei filmati in cui il personaggio, in posa vittoriosa, ostentava i suoi fianchi a favor di telecamera e sorridendo da dietro una spalla. Anche in questo caso il team di sviluppo ha accolto i *feedback* della *community*, eliminando il video prediligendo una versione che fosse meno ammiccante, e soprattutto più in linea con il suo personaggio. Ciò detto, è evidente che, quanto meno agli inizi di questo nuovo percorso rappresentativo, per gli sviluppatori sia stato molto complesso abbandonare molti modelli e archetipi – ma questo, come sottolineato a più riprese, è dovuto anche al fatto che la stessa industria videoludica (e dunque, chi quei giochi li realizza) è ancora fortemente costituita da uomini.

Non solo: molto spesso, e questo aspetto lo affronteremo in dettaglio nel prossimo paragrafo quando andremo ad analizzare casi più specifici (come *Horizon: Zero Dawn* e il suo sequel *Forbidden West* o *The Last of Us: Parte II*), l'ascesa di nuove rappresentazioni femminili viene in qualche modo vissuta dai videogiocatori (uomini) come una politicizzazione dello spazio videoludico, come un'invasione da parte di istanze progressiste all'interno di un perimetro che è stato per un lungo periodo di tempo dominato dagli uomini. Che è anche il motivo per cui, oggi, accanto a feroci polemiche accese da giocatori che vivono questa conquista come un'imposizione dettata dal *politically correct*, persistono tipologie di giochi in cui gli utenti (uomini) mantengono ancora una sorta di controllo, di potere, su quei personaggi. Pensiamo ai videogiochi con le *waifu*, termine con cui si indica un personaggio femminile tratto da un anime, un manga o un videogame, di cui un *otaku* è innamorato perdutamente, tanto da considerarla virtualmente la propria "moglie". Questi giochi – nella maggior parte dei casi di produzione cinese o giapponese, come nel caso della serie *Granblue Fantasy* o di *Genshin Impact* – presentano al loro interno ragazze estremamente idealizzate, ampiamente stereotipate e, ancora una volta, iper-sessualizzate.

In conclusione, ciò che si evince dall'attuale scenario in cui è immerso il medium videoludico contemporaneo è la presenza di un settore che si sta muovendo ancora a due velocità: da un lato c'è la volontà di offrire rappresentazioni femminili slegate da archetipi (maschili) per connotare i personaggi di una propria autenticità, andando anche a esplorare tematiche più legate al mondo femminile (tra que-

sti, la maternità, di cui ci occuperemo nel corso delle prossime pagine). Questo processo è stato possibile grazie al fatto che c'è una maggiore apertura – anche se ancora non completamente sufficiente – nei confronti delle donne da parte del settore, in ruoli cruciali come la scrittura e la direzione artistica. Dall'altro lato, come visto, c'è ancora una tendenza a perpetrare modelli rappresentativi fortemente stereotipati in alcuni generi videoludici, principalmente perché c'è una forte resistenza al cambiamento e sussiste la percezione secondo cui alcuni generi siano ancora ad appannaggio maschile – e dunque, ancora una volta si predilige la necessità di soddisfare quel *male gaze* di cui già parlava Laura Mulvey nel 1975 in relazione ai personaggi femminili del cinema. Tuttavia, è proprio la diversificazione dell'offerta videoludica attraverso canali distributivi molteplici ad aver dato comunque un primo impulso necessario a questo cambiamento radicale: le donne videoludiche diventano sempre più eroine che intraprendono un viaggio (identitario), affrontando gli ostacoli in una società che tende ad escluderle o a non percepirle mai all'altezza, in un rapporto complesso che le vede prima identificarsi con figure maschili di riferimento (a partire da quella paterna) fino al rifiuto di quell'archetipo. Un viaggio, quello dell'eroina, che come teorizzato da Maureen Murdock nel 1990 in risposta a *L'eroe dai mille volti* (1949) di Joseph Campbell, ha una struttura circolare: perché il cerchio è inclusivo, non tende ad escludere, prevede collaborazione e, di conseguenza, non prevede subordinazione.

FIGLIE DA SALVARE: LA RETORICA  
DEI DAD GAMES IN ATTESA  
DELL'AUTODETERMINAZIONE DELL'EROINA

Quando nei primi anni '90 Maureen Murdock pubblica *Il Viaggio dell'Eroina: La risposta al femminile del Viaggio dell'Eroe*<sup>34</sup> viene messo in discussione per la prima volta il ruolo delle donne all'interno delle diverse forme di narrazione, siano esse appartenenti al mondo finzionale sia a quello reale. C'è un minimo comune denominatore che caratterizza entrambe queste dimensioni: tutte queste donne hanno abbracciato lo stereotipo del viaggio dell'Eroe maschile per ottenere successo. In altre parole, hanno sempre teso a eludere la propria dimensione femminile, hanno castrato la propria femminilità (perché vista come disvalore) affinché potessero ottenere riconoscimenti positivi in un mondo dominato da uomini, sia esso relativo alla dimensione privata (il padre o il marito) sia a quella sociale (colleghi, compagni, etc.). Secondo Murdock, in un certo momento della propria vita, le donne sono costrette ad annullare la propria natura femminile (definito "strappo madre/figlia", che genera rifiuto nei confronti della figura materna e, più in generale, delle figure femminili) per sposare modelli e archetipi narrativi maschili per acquisire credibilità e sentirsi riconosciute. In altre parole, le donne, per farsi riconoscere come capaci e indipendenti, abbracciano valori maschili e scelgono solo dei mentori maschili. Questo desiderio di approvazione del mondo maschile – unito all'allontanamento dal femminile – genera, tuttavia, disorientamento: le donne vivono

---

34 M. Murdock, *Il viaggio dell'eroina*, Audino, Roma 2010.

in un faticoso confronto con un universo che tende costantemente a rifiutarle (soprattutto se e quando si trovano a tornare a riabbracciare la loro femminilità, con la maternità ad esempio), ma al tempo stesso, quando provano a non giocare più secondo regole patriarcali, perdono quelle che sono state per loro delle importanti linee guida. Inizia così una fase che Murdock definisce “confronto con il femminile oscuro”, un viaggio sacro in cui le donne si ritrovano a riconquistare le proprie parti perdute e abbandonate per abbracciare i valori di un universo maschile, ma anche a ricucire lo strappo “madre/figlia”, la ferita che ha generato il rifiuto iniziale del femminile.

Il viaggio dell'eroina diventa il costrutto teorico attorno cui si dipana il nuovo percorso dei personaggi femminili all'interno dell'universo videoludico. Tuttavia, prima che questo processo abbia inizio e assuma valore, c'è ancora una tappa intermedia che vale la pena analizzare e che ha contribuito ulteriormente a riscrivere le identità femminili all'interno del videogioco in ottica contemporanea. Se è vero che l'archetipo della damigella in pericolo e quello della damigella utile, come ripercorso da Anita Sarkeesian, sono stati per molto tempo l'unico modo per rappresentare i personaggi femminili all'interno dei videogiochi, superati successivamente dal modello delle *super girl* e poi ancora dalle nuove protagoniste sancite dalla “nuova Lara”, la seconda metà degli anni '10 del 2000 vede comunque il ritorno di alcune categorie narrative legate alle donne, volte a offrire una nuova interpretazione dei personaggi maschili – ora più sempre più complessi e meno legati a quel concetto di mascolinità militarizzata

che aveva caratterizzato gli anni Novanta e i primi Duemila.

In particolare, un fenomeno che ha teso a diffondersi in questi anni soprattutto nei videogiochi *action/narrativi* – quei titoli che, come detto, si prestano maggiormente alla riscrittura dei personaggi sia femminili sia maschili – è la pratica della *patriificazione* dei videogiochi (*daddening of video games*). Tale concetto è stato teorizzato per la prima volta dal giornalista e critico videoludico Stephen Totilo<sup>35</sup>, il quale coglie una tendenza sempre più diffusa nei videogiochi contemporanei ad avere i padri come protagonisti di molte opere videoludiche contemporanee – motivo per cui vengono definiti *dad games*. Totilo sostiene che tale fenomeno non dipenda solo da una necessità di maturazione vissuta dal medium, ma anche dagli stessi giocatori: quei giocatori che, per lungo tempo, hanno interpretato il ruolo di figli, di giovani eroi, sono oggi padri di famiglia e affinché possano provare maggiore empatia con i protagonisti videoludici che oggi interpretano, appare necessario fornire loro figure in cui fosse più semplice identificarsi. Il lancio di videogiochi come *BioShock 2* (2010), *Heavy Rain* (2010), *The Last of Us* (2013), *BioShock: Infinite* (2013), *Telltale's The Walking Dead* (2012-2019), *God of War* (2018) e *God of War: Ragnarok* (2022) – i quali ruotano tutti attorno a figure paterne – confermano questo trend sempre più in crescita, che ha generato sia tanto entusiasmo, ma anche tante criticità. In particolare, vi è la reiterazione del tropo della damigella in pericolo: questo perché la maggior parte dei *dad games*, infatti, è incen-

---

35 S. Totilo, "The daddening of video games", *Kotaku*, 9 febbraio 2010, <http://kotaku.com/5467695/the-daddening-of-video-games>

trato su una relazione padre-figlia, in cui il genitore eroe – il più delle volte un uomo maschio bianco, eterosessuale, violento e iper-virile – ha il compito di portare in salvo la propria figlia, naturale o putativa (Ellie in *The Last of Us*, Elizabeth in *Bioshock Infinite*, etc.), la quale è solitamente rappresentata come personaggio passivo e incapace di badare a se stessa. La riproposizione di questa dinamica narrativa ha fatto in modo che, ancora per diverso tempo, le figure femminili – nonostante comprimarie, ma non giocabili nella maggior parte di questi videogiochi – non fossero ancora in grado di salvarsi da sole. Probabilmente i due esempi di *dad games* più significativi in tal senso, e che forse meglio esemplificano le grandi criticità insite nella rappresentazione del rapporto padre-figlia all'interno di questa tipologia di videogiochi, sono esattamente *BioShock Infinite* e *The Last of Us*<sup>36</sup>. Il grande tema che caratterizza entrambe le esperienze è la possibilità per i due padri (Joel e Booker) di riuscire finalmente a lasciarsi il passato alle spalle e redimersi salvando due giovani donne, le quali si limitano a sottostare alle richieste (costanti) dei rispettivi genitori. Tuttavia, ci sono delle differenze importanti tra i due giochi e, in particolare, tra le due figlie: se è vero che sia Elizabeth di *BioShock Infinite* sia Ellie di *The Last of Us* vengono percepite come passive – in quanto costrette a sottostare ad un egoismo delle figure paterne, che sono alla ricerca di una (propria) redenzione anche

---

36 G. Voorhees, “Daddy issues: Constructions of fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*”, *ADA: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 9, 2016, <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/26813/ada09-daddy-vo0-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

a scapito della salute fisica e mentale delle proprie figlie – nell’opera di Naughty Dog si percepiscono i primi cambiamenti. Entrambe le ragazze sono personaggi *iper-ludici* – secondo la definizione offerta da Conway<sup>37</sup>, si intendono quei personaggi per cui il giocatore/padre non è costretto a badare a loro dal momento che i nemici non possono attaccarli – e non possono in alcun modo ignorare le esigenze paterne, Ellie tuttavia si rivela più autonoma rispetto a Elizabeth. Inoltre, già il fatto che il giocatore possa interpretare Ellie in *The Last of Us* (anche se per una brevissima sezione) o nel DLC *Left Behind* è sintomo di un primo cambiamento, questo anche perché Ellie è il vero *alter ego* del videogiocatore in quanto tutto ciò che scopre sul mondo di gioco avviene quasi esclusivamente attraverso l’esperienza vissuta dalla ragazzina. Il giocatore non sa cosa sia accaduto nei vent’anni intercorsi tra lo scoppio dell’epidemia e gli eventi raccontati nel gioco, e raccoglie tutte le informazioni sull’universo distopico in cui è ambientata l’esperienza attraverso le domande che Ellie pone continuamente a Joel, anche attraverso le sue reazioni emotive. D’altro canto, la possibilità di giocare nei panni della ragazzina, anche se per pochi istanti, conferma in via definitiva la relazione che lega i due personaggi. Affrontando il freddo inverno e un mondo pieno di pericoli e avversità, Ellie salva la vita a Joel. È qui che viene sancito un patto silente tra i due personaggi, che porta all’epilogo complesso di *The Last of Us*, dove il giocatore torna ad essere il padre. Raggiunta la sede delle Luci, Joel

---

37 S. Conway, “Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game”, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4 (2), 2010, pp. 135-147.



affida la giovane ai dottori, ma scopre che l'unico modo per trovare una cura all'epidemia è quello di porre fine alla vita di Ellie. Per riscattare se stesso, in quanto incapace di impedire la morte di sua figlia Sarah vent'anni prima, e in segno di gratitudine per la ragazzina che gli ha salvato la vita, Joel decide di portare via Ellie dalla struttura, uccidendo alcuni medici presenti. Quello che appare un gesto decisivo ai fini del rapporto oramai indissolubile tra i due personaggi, diventa in realtà una condanna che segnerà la vita di Joel (e quella di Ellie) nel gioco successivo, *The Last of Us: Parte II*. La scelta di Joel si rivelerà fatale non solo per se stesso, ma soprattutto per Ellie, a cui, come vedremo, verrà impedita la possibilità di autodeterminarsi nel capitolo seguente. Questa digressione sui *dad games* e, più in generale, sul rapporto padre-figlia è stata necessaria per riuscire a dare un contesto importante su quella che è l'applicazione del modello del viaggio dell'eroina in quei videogiochi che hanno come protagoniste nuove figure femminili e che, per diverse ragioni, devono confrontarsi con figure maschili, a partire da quelle paterne. Rispetto al rapporto che i personaggi femminili dei primi anni Dieci instaurano con i loro padri (naturali o putativi), le nuove protagoniste videoludiche puntano ad emanciparsi rispetto a quelle figure genitoriali, verso cui hanno anelato per lungo tempo. Questo, tuttavia, non significa che il ruolo dei padri perda la sua importanza all'interno di questo percorso che, come detto, Murdock definisce ciclico, tutt'altro: l'identificazione con il maschile rappresenta una tappa fondamentale che porta queste eroine, in un secondo momento, a riabbracciare la propria dimensione femminile, a

costruirsi un'identità indipendente da quelle figure maschili che per tanto tempo hanno rappresentato l'unica controparte con cui confrontarsi.

*INIZIA IL VIAGGIO CIRCOLARE DELL'EROINA: I CASI  
THE LAST OF US: PARTE II, HELLBLADE: SENUA'S  
SACRIFICE E HORIZON: ZERO DAWN/FORBIDDEN WEST*

Lo abbiamo detto: già a partire dal 2020 si riscontra una proliferazione importante di personaggi femminili che ricoprono ruoli da protagoniste in un numero sempre più significativo di titoli. Tuttavia, non si tratta di una semplice questione numerica: l'aspetto più interessante che investe le nuove eroine videoludiche è il *modo* in cui esse iniziano ad essere raccontate, appoggiandosi sempre più a forme di *storytelling* che valorizzano la loro identità in quanto individui femminili, con tutte quelle peculiarità che le rendono uniche, e per cui sono previsti percorsi differenti rispetto alle loro controparti maschili. Questo è possibile in quanto si assiste ad una pluralità di canali e di voci (a partire da quelle di autrici) attraverso cui queste storie videoludiche femminili vengono narrate e veicolate. Non si ricorre più ad archetipi e viaggi standardizzati: le nuove donne del videogioco vengono raccontate attraverso stilemi innovativi, puntando su quelli che sono i loro punti di forza e le loro fragilità. Ogni personaggio rappresenta un mix di elementi che non appiattisce in alcun modo le loro personalità e identità: si parla (anche) di fallimenti personali (*Night in the Woods*), di depressione (*Gris*, *Celeste*, *Sea of Solitude*), di salute mentale (*Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Gone Home*) o di maternità (*Death Stranding*, *What Remains of*

*Edith Finch*). Se è vero che questo percorso di cambiamento viene intrapreso inizialmente soprattutto dai videogiochi legati a produzioni più indipendenti – proprio perché gli sviluppatori vantano una diversa libertà di azione rispetto alle grandi produzioni – ben presto anche i videogiochi AAA si avvicinano necessariamente a queste diverse forme narrative. Per tale ragione, non sorprende che anche un videogioco per certi versi critico sulla rappresentazione femminile come *The Last of Us* – da intendersi sulla base della chiave di lettura dei *dad games*, come analizzato poco fa – al momento del suo sequel (*The Last of Us: Parte II*) si trova costretto a scompaginare, riscrivere e ripensare completamente il suo DNA; e questo anche in ottica di una scelta molto precisa nel cambiare il proprio *focus* sui personaggi.

Ma prima diamo un contesto narrativo a *The Last of Us: Parte II*: sono trascorsi cinque anni da quando Ellie e Joel sono fuggiti dal laboratorio delle Luci e i due si sono trasferiti nella Contea di Jackson (nel Wyoming), con una nuova comunità di sopravvissuti all'epidemia. Quella che sembra l'inizio di una nuova vita viene interrotta bruscamente quando Joel viene ucciso in un agguato teso da un gruppo ribelle, capitanato da una giovane donna di nome Abigail Anderson. Si scopre che Abby è la figlia del medico chirurgo che Joel aveva ucciso nel finale di *The Last of Us*, quando la ragazza era appena adolescente, e che era sulle tracce dell'uomo da molto tempo in cerca della sua vendetta. Dopo aver assistito di persona al violento omicidio del padre putativo, nonostante le venga risparmiata la vita, Ellie promette di vendicarsi per la morte di Joel e di uccidere a sua volta Abby. Il primo grande cambiamento

messo in atto da *The Last of Us: Parte II* è determinato dal fatto che il giocatore interpreta non una, ma ben due protagoniste femminili: per la prima metà del gioco, infatti, gli utenti vivono la storia dal punto di vista di Ellie, mentre nella seconda parte dal punto di vista di Abby. Tutto questo accade fino a quando le due trame non si trovano a convergere e non si assiste al primo importante scontro tra le due donne. La seconda grande novità di *The Last of Us: Parte II* – non solo rispetto al suo predecessore, ma più in generale rispetto a molte produzioni videoludiche contemporanee – è dettata dal fatto che i due personaggi principali non hanno caratteri definiti, o quanto meno ascrivibili a categorie narrative precise o rigide. Entrambe le donne, infatti, sono sia protagoniste sia antagoniste all'interno di questo racconto, entrambe si confrontano con il concetto di maternità – la compagna di Ellie, Dina, è incinta, mentre Abby decide di «adottare» il giovane transessuale Lev, dopo che quest'ultimo è stato rifiutato dalla sua stessa madre – e, ancora più affascinante, entrambe sono costrette a fare i conti con le rispettive eredità paterne (e dunque con il proprio viaggio dell'eroe/eroina), tuttavia con esiti differenti.

Proviamo a partire proprio da quest'ultimo punto, che è anche l'elemento che contraddistingue *The Last of Us: Parte II* rispetto a *The Last of Us* in relazione al concetto di *dadification* e di come questo abbia avuto un ruolo cruciale nell'autodeterminazione delle figlie.<sup>38</sup> In questo titolo, è evidente quanto – quanto meno agli inizi – le colpe dei padri si rifletta-

---

<sup>38</sup> F. Malgieri, “Di madri assenti e padri da redimere: la genitorialità nei videogiochi, tra rapporti disfunzionali e questioni di genere”, in F. Vittorini – F. Bortolini (a cura di), *Normal People*.

no su entrambe le figlie. Sia Joel sia Jerry Anderson sono segnati da una colpa: da un lato c'è Joel, il quale ha ucciso un uomo per salvare la vita di Ellie, ma al tempo stesso ha condannato l'umanità a non trovare una possibile cura all'epidemia che sta decimando il mondo. Dall'altro lato, invece, c'è Jerry, il quale è disposto a sacrificare una bambina della stessa età di sua figlia pur di onorare la sua causa in qualità di medico. Nonostante questi punti di tangenza tra i due personaggi, la grande differenza rispetto ai loro rispettivi padri è che sia Ellie che Abby comprendono che l'unico modo per lasciarsi alle spalle le colpe paterne sia quello di interrompere quel loop infinito di vendetta e violenza. Dopo essersi inseguite per due terzi del gioco, ciascuna in cerca della propria rivincita, il finale di *The Last of Us: Parte II* regala un passaggio molto significativo – che coincide esattamente con quella tappa del Viaggio dell'Eroina che Murdock definisce “Guarire la ferita del maschile”. Abby è in fin di vita e appare molto diversa rispetto alla giovane donna muscolosa e vigorosa con cui i giocatori hanno condiviso quel viaggio; Ellie, reduce da diversi episodi di *burnout* causati da disturbo post-traumatico da stress legati alla morte violenta di Joel, è stanca e gravemente ferita, ma ha finalmente trovato Abby. Obbliga la donna ad un ultimo scontro, nonostante l'altra faccia fatica a restare in piedi; le due iniziano a lottare nell'acqua e nel momento in cui Ellie è sul punto di annegarla, ha una visione. Rivede Joel, proprio la sera prima del suo omicidio: i due avevano litigato violentemente, in quanto l'uomo – divorato da un profondo senso di

---

*Gender e generazioni in transito tra letteratura e media*, Pàtron Editore, Bologna 2022.

colpa – aveva confessato alla figlia putativa quanto accaduto cinque anni prima, quando l’aveva portata via dalle Luci con l’inganno. Ellie aveva reagito con rabbia alla sua confessione, in quanto questa azione, oltre a condannare l’umanità alla sofferenza, ha impedito alla giovane di compiere una propria scelta, di autodeterminarsi. Eppure, i due decidono in qualche modo di riprovarci: Ellie comprende che portare rancore nei confronti del padre sia inutile e gli promette che proverà a perdonarlo. Il perdono: le due donne comprendono che questa è l’unica strada percorribile per spezzare finalmente la catena di eventi negativi che hanno mosso *The Last of Us* e *The Last of Us: Parte II*, lasciando andare quell’identificazione con la figura maschile che aveva caratterizzato il proprio percorso alla ricerca spasmodica di rivalsa. Un perdono salvifico, balsamico, necessario, che non è solo quello che l’una concede all’altra, ma è soprattutto un perdono che le due donne si auto-concedono (è la tappa dell’eroina che Murdock definisce “Riconnettersi con il femminile”). È dopo quel flashback che Ellie decide di lasciar andare Abby e provare a ricominciare. Tuttavia, l’esito per entrambe le donne è differente: se è vero che ad Abby viene data una seconda occasione, ricominciando una nuova vita con Lev e ricongiungendosi alle Luci, a Ellie questa possibilità viene negata. Sebbene abbia interrotto la maledizione che la legava a doppio filo a Joel, la sua scelta di rinunciare alla sua famiglia con Dina in favore di un desiderio di vendetta, la condanna verosimilmente ad una vita di infelicità. Ellie è segnata dalle forme narrative legate alla violenza che hanno caratterizzato il primo gioco; il modo in cui è stata cresciuta da Joel,

in cui prevalgono forza fisica e brutalità, continua a riflettersi sulla sua psiche, impedendole di vivere una vita diversa da quella imposta da suo padre con le sue azioni (fa un passo indietro e ritorna alla stazione definita da Murdock “Identificazione con il maschile”). Al contrario, Abby ha la possibilità di prendere in mano la propria vita e cominciare un nuovo percorso (la tappa del viaggio dell’eroina che Murdock chiama “Integrazione del maschile e del femminile”, dove avviene l’accettazione e il superamento del passato), anche grazie all’opportunità di affiancare Lev in una fase critica qual è l’adolescenza e soprattutto da figlio ripudiato dalla sua comunità. In merito al rapporto conflittuale tra padre e figlia, e al superamento di quest’ultimo (“Riconnettersi con il femminile”, secondo la lettura di Murdock), un altro caso interessante è quello di *Hellblade: Senua’s Sacrifice*. Sviluppato da Ninja Theory, il gioco è incentrato sul viaggio che una guerriera pitta chiamata Senua intraprende verso l’Helheim (il Regno dei Morti secondo la mitologia norrena) per chiedere alla dea Hela di resuscitare il suo compagno Dillion, ucciso durante un’invasione da parte dei Norreni. Ma il viaggio si rivela tutt’altro che semplice: affetta da psicosi, la giovane guerriera è costretta a fare i conti con il suo passato, ma soprattutto con la figura di suo padre, un druido profondamente religioso chiamato Zynbel. Incapace di comprendere la malattia mentale da cui è affetta la figlia (ma anche la moglie, nonché madre di Senua, la sacerdotessa Galena), ritenendola piuttosto una maledizione da parte degli dèi, l’uomo viene spinto a sacrificare la moglie su una pira e a educare Senua con insegnamenti sempre più violenti, sia fisici che psicologi-

ci, per reprimerne quelli che egli considera poteri oscuri. È l'arrivo di Dillion nella sua vita a ridare nuova speranza a Senua, con cui decide di scappare visto che il padre ostacola la loro unione. Sebbene Dillion successivamente muoia, Senua è comunque determinata a riportarlo nuovamente in vita e affronta questa difficile avventura emotiva, nonostante i gravi problemi di salute.

Anche se *Hellblade: Senua's Sacrifice* riproduce alcuni degli stilemi narrativi visti, almeno in parte, nei precedenti *dad games*, la prima grande differenza risiede nel fatto che il giocatore vive l'esperienza esclusivamente dal punto di vista dell'eroina<sup>39</sup>. Il racconto che si snoda all'interno del gioco è brutale, esattamente come la sua protagonista: l'oscurità che la circonda, l'ombra soffocante che la insegue nel suo viaggio verso l'Helheim, rappresenta il passato dal quale prova a rifuggire, ma invano. Il finale amaro che accompagna le ultime sequenze di *Hellblade*, poco prima dei titoli di coda, è suggestivo quanto spiazzante: i giocatori sono costretti ad imbattersi in uno scontro finale con la dea Hela da cui Senua, suo malgrado, uscirà sconfitta. Per quanto affondi la sua spada magica nella gigantesca ombra evanescente che continua ad attaccarla senza tregua, la donna diventa vittima, ma anche carnefice, della sua stessa follia (la tappa del viaggio, in questo caso, viene definita "Iniziazione e discesa verso la Dea"). Infatti, l'unico modo per concludere il gioco è abbandonare il combattimento, e dunque soccombere all'oscurità, fare in modo che quelle voci che tormentano Senua dal profondo prendano il sopravvento affinché

---

39 F. Malgieri, "Di madri assenti e padri da redimere", cit.



possa trovare finalmente la pace<sup>40</sup>. L'accettazione del male e del dolore che sono parte inscindibili della sua vita, così come quella della morte di Dillion, rappresentano il modo con cui Senua avvia un percorso personale di auto-consapevolezza, per riuscire finalmente a rinascere. Imparando ad accettare quel lato oscuro della sua esistenza, che ha contribuito a forgiare l'eroina che è diventata in quel lungo e difficile percorso, Senua si lascia alle spalle l'Helheim, pronta per quella che sarà la sua nuova vita d'ora in poi. Nel momento in cui accetta l'imperfezione o, più semplicemente, il suo dualismo interiore, Senua può dare il via al suo nuovo viaggio ciclico. La forza di questo personaggio, dunque, risiede ancora una volta nella sua capacità di superare l'eredità paterna e scendere a patti con la sua malattia mentale, partendo da un punto zero, completamente inedito rispetto a quanto visto finora, che rappresenta la sua rinascita in quanto eroina. Probabilmente è con Aloy, la protagonista di *Horizon: Zero Dawn* (2017) e del suo sequel *Forbidden West* (2022) – che il viaggio dell'Eroina di Maureen Murdock diventa parte integrante di un percorso di trasformazione nei modi di raccontare i nuovi personaggi femminili. In *Horizon: Zero Dawn*, il giocatore segue le avventure di Aloy, una cacciatrice in un mondo post-apocalittico dominato da robot ostili (le Macchine) che hanno costretto gli esseri umani a vivere in fazioni tribali. Dopo un passato da emarginata dalla tribù dei Nora, l'eroina decide di saperne di più dei motivi che hanno portato al suo allontanamento dal gruppo e com-

---

40 F. Malgieri, "Il lato oscuro di Senua, eroina dei videogiochi", *Leggendaria – Libri, letture e linguaggi: Sul doppio*, n. 135, 2019, pp. 34-35.

prendere, al contempo, le cause scatenanti di questa calamità che ha devastato l'umanità, riportandola ad un'epoca quasi preistorica.

La grande differenza narrativa che si rintraccia in *Horizon: Zero Dawn* rispetto ai diversi mondi distopici e post-apocalittici visti in altre produzioni videoludiche è la società matriarcale su cui si sorregge l'universo di gioco. Nonostante il matriarcato che domina questo universo, la vita di Aloy parte in modo complesso: etichettata dalle matriarche come "senza madre" in quanto ritrovata abbandonata in fasce all'interno di una caverna – un'onta che rende le persone automaticamente dei paria – la bambina viene considerata immeritevole di entrare a far parte della tribù e viene affidata a un Nora emarginato di nome Rost, che vive al di fuori del complesso tribale. Seppur incarni un'importante figura paterna, Rost non interviene mai nelle scelte di Aloy, ma da mentore la supporta e accetta di prepararla per la «Prova degli Audaci Nora». Quest'ultima è una sfida che, una volta vinta, permetterebbe ad Aloy di essere riammessa nella tribù in qualità di guerriera, ma anche di interrogare le matriarche sulle sue misteriose origini. Da un punto di vista del racconto del suo personaggio, l'aspetto innovativo che caratterizza sin da subito il personaggio è il fatto che il superamento della prova di Aloy coincide con la morte di Rost. L'uomo, che l'ha cresciuta come una figlia, rappresenta l'ultimo grande ostacolo che separa la giovane guerriera dalla sua autodeterminazione in quanto individuo. Aloy afferma di non essere interessata ad entrare a far parte della tribù Nora, in quanto questo implicherebbe l'abbandono del padre putativo, che resterebbe un emarginato, nonostante

il reintegro di Aloy nella tribù. La morte del mentore/padre rappresenta l'unica occasione possibile per permettere alla ragazza di abbandonare il suo passato e iniziare una nuova vita come giovane adulta, senza alcun vincolo o dettame paterno.

L'altra grande novità di *Horizon: Zero Dawn*, che si riflette anche nel suo sequel, è il fatto che Aloy non rappresenta mai il doppio di un eroe uomo, non rappresenta una traduzione al femminile di una controparte maschile. La giovane dai capelli rossi incarna molte di quelle caratteristiche che vengono richieste alle eroine contemporanee, oramai non più costrette a vivere nell'ombra e nella devozione dei personaggi maschili. Aloy è slegata da qualsiasi logica *al maschile*, ma questo aspetto non si limita solo al suo personaggio; grazie alla scelta di un *setting* con una società matriarcale, questo permette anche di far emergere tante altre figure femminili molto variegata e ben rappresentate come difficilmente visto in precedenza. I personaggi non giocabili di *Horizon* permettono di esaminare la femminilità in un modo inedito, inaspettato, e contribuiscono ad arricchire il mondo di gioco e farlo sentire vivo. L'altro elemento distintivo è che le donne presenti in *Horizon* sono tutte ugualmente rappresentate, in qualità di alleate, antagoniste, leader o commercianti. Nessuna di queste rappresentazioni prevale sull'altra e il loro *status* non sembra in alcun modo determinato dal sesso, ma a fare la differenza sono esclusivamente le loro abilità in quanto individui. Rispetto a determinati archetipi che hanno spesso incasellato sia le donne sia gli uomini nelle diverse narrazioni videoludiche, i personaggi femminili di *Horizon* non sono mai tutti buoni o cattivi, giusti o

malvagi; proprio come in *The Last of Us: Parte II*, si assiste ad una maggiore fluidità sui ruoli interpretati che permette sia alla protagonista sia alle tantissime comprimarie di non essere limitate da categorie precise, ma di offrire tante diverse sfumature che tendono a ispessire il personaggio.

## RIFLESSIONI

L'evoluzione cui hanno assistito i personaggi femminili nel corso della storia dei videogiochi può dirsi tutt'altro che conclusa. Nonostante i significativi passi avanti compiuti rispetto ai modelli che hanno caratterizzato le donne videoludiche per molto tempo, che hanno comportato un ripensamento e un ammodernamento delle logiche ad essi sottese, è evidente che la strada da percorrere per una maggiore diversificazione e pluralità di rappresentazioni è ancora piuttosto lunga – basti vedere come alcuni generi videoludici siano restii ad abbandonare certi modelli estetici e archetipici per raccontare i personaggi femminili ancora oggi. Tuttavia, come abbiamo visto, la direzione intrapresa dal settore negli ultimi dieci anni è quella giusta: dopo essere state damigelle in pericolo, damigelle utili e *super girl*, finalmente a partire dalla nuova Lara Croft in avanti, le donne dei videogiochi che ricoprono ruoli da protagoniste, con personalità molto eterogenee l'una dall'altra, sono sempre più numerose; ma soprattutto, la scelta di abbandonare archi narrativi che si confanno ad eroi maschili è stata il punto di svolta cruciale che ha permesso a questi personaggi di emanciparsi. L'adozione del concetto di Viaggio dell'Eroina teorizzato da Maureen Murdock – un *iter* circolare, che spinge le protagoniste femminili

a ritornare più volte sui propri passi affinché possa emergere un'identità unica, caratterizzata da mille sfumature – ha permesso a questi personaggi di autodeterminarsi e a rendersi indipendenti rispetto alle loro controparti maschili, che tuttavia svolgono necessariamente una funzione da mentore e con cui tali eroine spesso si identificano, quanto meno agli inizi.

Ma c'è di più: si è osservato che molti videogiochi di genere – in particolare quelli ambientati in universi post-apocalittici o mondi distopici – assistono ad una maggiore presenza di donne al potere o al comando. Si tratta di vere e proprie società matriarcali, che operano sia a livello micro – come una famiglia (*What remains of Edith Finch*), un'azienda governativa (*Control*) o spaziale (*Returnal*) e un'organizzazione avversa al sistema (le Luci nella serie *The Last of Us*) – sia a livello macro – come una tribù (la serie *Horizon*) o una versione post-apocalittica degli Stati Uniti d'America (*Death Stranding*). La tendenza generale in questi titoli è che le società matriarcali, sempre più ricorrenti, siano percepite come unica forma organizzativa possibile per affrontare i mondi post-apocalittici virtuali, o più semplicemente come risposta ad un disordine globale. Resta da capire se tale scelta narrativa possa identificarsi ancora una volta con una forma di rappresentazione stereotipata dei personaggi femminili, in quanto legata, ad esempio, al concetto di maternità (inteso come “individuo in grado di prendersi cura di”), oppure ci sia una volontà di esplorare nuovi archetipi, ora che le narrazioni videoludiche sono sempre più complesse. Sebbene solo in due titoli tra quelli da noi menzionati vi sia un preciso riferimento alla maternità

(*What remains of Edith Finch* e *Death Stranding*), nel complesso il ruolo di potere che tali personaggi rivestono non viene mai associato al loro essere donne e dunque possibili *madri* – portando ad una loro *delegittimazione* o inadeguatezza per quel ruolo di potere – né viene utilizzato con finalità stereotipiche o per depauperare le protagoniste del ruolo che rappresentano all'interno delle rispettive comunità di appartenenza.

Al contrario, le eroine protagoniste di questi videogiochi ricoprono quella carica in quanto *legittimate* dal superamento di una prova (Aloy nella serie *Horizon*) o dalle loro competenze al ruolo che vanno a ricoprire (Selene Vassos in *Returnal*, Jesse Faden in *Control*, Amelie e Fragile in *Death Stranding*, Marlene in *The Last of Us – Parte I* e Abby o Ellie in *The Last of Us – Parte 2*). Alcuni personaggi ricorrono in sequel (Aloy, Ellie) o sono stati creati *ex novo* (Selene Vassos, Abby), e in esse si rintraccia una maggiore attenzione al ruolo che occupano all'interno delle rispettive comunità anziché all'aspetto estetico, che oramai non è più in alcun modo preponderante o caratterizzante del personaggio. Anzi, la loro rappresentazione estetica tende quasi ad annullarsi, sconfinando in modelli imperfetti, quasi androgini (Ellie, Abby, Selene Vassos), tuttavia senza necessariamente perdere la loro *femminilità* (Aloy, Jesse Faden, Fragile); tale imperfezione si riflette anche nella loro psicologia, dando vita ancora una volta a rappresentazioni sempre più autentiche e meno imbrigliate ad archetipi narrativi precostituiti.

# La comunità delle videogiocatrici

a cura di Tiziana Pirola

## LA CULTURA NERD COME TERRENO MASCHILE

Perché il mondo videoludico si è costituito, nell'immaginario collettivo e nella pratica, come un mondo non solo maschile, ma spesso anche escludente e ostile nei confronti della partecipazione femminile?

Una prima risposta viene dai capitoli precedenti, in cui si è analizzata la presenza delle donne nell'industria videoludica da una prospettiva storica e la rappresentazione dei personaggi femminili all'interno dei videogiochi stessi. Ma per formulare una risposta più completa occorre guardare anche alla più ampia cultura al cui interno si situano le pratiche dei videogioicatori: la cultura nerd.

Questa è caratterizzata dal consumo di prodotti culturali come videogiochi, giochi di ruolo, giochi da tavolo, giochi di carte collezionabili, fumetti e manga, e associata a generi letterari come fantasy e fantascienza. La sua nascita è marcata da una serie di date spartiacque, fra cui non possiamo non citare l'invenzione di quello che è considerato nell'immaginario collettivo il capostipite del videogioco commerciale<sup>1</sup>, il primo a raggiungere un pubblico di

---

<sup>1</sup> Per un approfondimento sui primi videogiochi sperimentali e sul dibattito rispetto a quale sia "il primo videogioco della storia", si veda L. Mosna, *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*, Audino, Roma 2018.

massa, *Pong* di Atari (1972), e l'invenzione del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* (*D&D*) da parte di Gary Gygax e Dave Arneson nel 1974. Pochi anni dopo, nel 1985 giunge sul mercato statunitense il Nintendo Entertainment System (NES), che rappresenta una svolta significativa nel mercato delle console domestiche, risollestando il mercato dei videogiochi dalla crisi del 1983 e introducendo i primi titoli di saghe tutt'ora iconiche come *Super Mario Bros* (1985), *Metroid* (1986) e *The Legend of Zelda* (1987). Negli anni '90 un'altra tappa storica della cultura nerd è marcata dall'introduzione dei celebri giochi di carte collezionabili *Magic: the Gathering* (1993), *Pokémon* (1998) e *Yu-Gi-Oh!* (1999), il cui successo perdura ancora oggi. Prima dell'avvento di Internet, avvicinarsi al mondo subculturale nerd richiedeva un notevole investimento in termini di tempo e denaro. Ciò consentiva ai fruitori di sviluppare forme di attaccamento non solo verso gli oggetti, ma anche un modo espressivo specifico di intrecciare relazioni, di costruire appartenenza e di elaborare un'identità attorno al consumo di questi prodotti culturali caratterizzati da un lato dal loro essere di nicchia, dall'altro dal richiedere impegno e abilità per padroneggiarli. L'investimento di tempo e risorse per acquisire il capitale subculturale nerd era abbinato ad una marginalità di questi prodotti culturali rispetto alla cultura mainstream, per cui essi non godevano di legittimazione e popolarità né all'interno della cultura giovanile più ampia, né da parte della cultura adulta veicolata dai mass media. Tutto questo ha fatto sì che la cultura nerd si costruisse sull'orgoglio dell'abitare i margini, di essere, o considerarsi, *outsider* rispetto al gruppo dei pari e sull'esclusività



dell'ottenimento del capitale subculturale. In altre parole, essere nerd era una medaglia d'onore che si poteva ottenere passando i pomeriggi a consumare i polpastrelli sui cabinati di *Street Fighter* (1989) o in lunghe campagne di D&D a casa di amici, una medaglia che aveva tanto più valore quanto più i pasatempi legati all'identità di nerd erano sviliti come 'roba da sfigati'. Matthew Gault sintetizza l'esperienza di una generazione di nerd scrivendo:

I ragazzini come me venivano bullizzati. Ci piacevano i fumetti, leggevamo troppi libri e conoscevamo lingue strane come il Klingon e l'Elfico. Invece di giocare a calcio, giocavamo ai videogiochi e trascorrevamo il nostro tempo in mondi digitali, ritrovandoci, commiserandoci e ripetendoci che tutto sarebbe andato meglio quando fossimo cresciuti. Era uno dei metodi più popolari per affrontare la situazione – aggrapparci alla speranza che un giorno le dinamiche di potere si sarebbero invertite e i bulli sarebbero stati costretti a lavorare nelle nostre fabbriche. Sapevamo di essere più intelligenti di loro e che, se solo fossimo riusciti a resistere, il nostro futuro sarebbe stato molto più luminoso di quello delle persone che torreggiavano su di noi usando la violenza. Avevamo ragione.

Il nostro mondo è un mondo fatto da e per i nerd. Le storie per cui mi picchiavano alle medie oggi dominano la nostra cultura. L'universo Marvel ha conquistato i botteghini. *Star Wars* è un evento culturale che si rinnova anno dopo anno.

I videogiochi sono così popolari che orde di adolescenti preferiscono giocare che lavorare<sup>2</sup>.

Soprattutto durante l'adolescenza, il consumo di specifici prodotti culturali diventa la base per costruire la propria identità e costruire legami con i pari,

---

2 <https://warisboring.com/how-internet-trolls-became-terrorists/>

perché è attraverso la condivisione di interessi che si trovano e formano gruppi di amici. Storicamente, la cultura nerd si è costruita come un terreno di socializzazione maschile, in particolare per la stretta associazione con la tecnologia: ancora oggi, come attesta la scarsissima presenza femminile in corsi di laurea come informatica e ingegneria, la figura dello 'smanettone' è associata nel nostro immaginario collettivo alla maschilità. Questo stereotipo ha le sue radici nella progressiva mascolinizzazione del lavoro informatico: se in origine la programmazione era vista come un lavoro femminile, nel momento in cui il prestigio di questa professione crebbe, essa andò a costituirsi come un ambito maschile. Negli Stati Uniti l'industria videoludica sorse negli anni '60 all'interno di università e istituti di ricerca pubblici, in quanto essi erano in origine gli unici luoghi dove erano presenti programmatori in grado di scrivere programmi di gioco e computer con sufficiente potenza per eseguirli. In seguito, anche quando i videogiochi iniziarono a diffondersi a un pubblico più vasto, la maggioranza dei programmatori era costituita da uomini, il che contribuì al mantenimento dello stereotipo dei videogiochi e del lavoro informatico come 'cose da maschi'.

Prima dell'introduzione delle console e dei computer domestici, i videogiochi nacquero per spazi di socialità adulta come i bar e funzionavano a gettone, in modo non dissimile dalle macchine da flipper, di cui costituiscono una diretta evoluzione. In seguito, si svilupparono le sale giochi come luoghi appositamente dedicati all'intrattenimento videolu-

dico, nella forma dei cabinati *coin-op*<sup>3</sup>. Questi spazi conobbero la loro fortuna fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 e divennero territorio per bambini e ragazzi che grazie ad essi si avvicinarono al mondo videoludico. Già all'epoca l'utenza era prevalentemente maschile e le ragazze rappresentavano un'eccezione alla regola. Come scrive ironicamente Marco 'Farenz' Farina rievocando la propria infanzia:

Di fianco al tizio che sta giocando a *Ghosts'n Goblins* vedo l'unica ragazza presente nella sala giochi. [...] La sola presenza di due cromosomi X all'interno di un essere umano lontanamente coniugabile con il settore videoludico scatenava l'inferno tra gli XY. Fiumi di parole, di consigli, di "lì si fa così", di "hai perso l'armatura, coglione!" avrebbero distratto qualsiasi giocatore impegnato in quella sessione di gioco, e l'unico effetto concreto ottenuto fu l'allontanamento della ragazza, che sul più bello se ne andò via, lasciando tutti così, a rodersi "perché ha dato retta a un altro non cagando me"<sup>4</sup>.

Anche dopo l'introduzione dei videogiochi nello spazio domestico – iniziata con la prima console in grado di raggiungere un successo di massa, l'Atari 2600, entrata in produzione nel 1977 – le barriere d'accesso restavano piuttosto elevate, sia in termini economici che di abilità tecnica necessaria per imparare a padroneggiare computer e console, ed era più probabile da un lato che fossero i ragazzi a mostrare interesse per la tecnologia e a insistere

3 Abbreviazione di *coin-operated*, in riferimento al fatto che ogni partita richiedeva l'inserimento di un gettone o di una moneta. Anche detti *arcade*, dal termine inglese che indica le sale giochi.

4 M. Farina, *Press play on tape. Storie di un videogiocatore senza Commodore 64*, Limited Edition Books, Reggio Emilia 2014.

con i genitori per investire in un PC, e dall'altro che i genitori ritenessero questi interessi più adatti ai maschi che alle femmine.

A consolidare questa visione della tecnologia e dei videogiochi in particolare come 'cose da maschi' contribuì il *video game crash* del 1983, una crisi del mercato videoludico americano dovuta alla saturazione del mercato con prodotti di scarsa qualità e alla diffidenza dei consumatori, che non disponevano di informazioni chiare per valutare la qualità dei titoli prima dell'acquisto, ma anche all'entrata in scena del Commodore 64, uno dei primi computer realmente accessibili alle famiglie, con un costo di circa 600 dollari. A uscire vincitrice dalla crisi, risollevando di fatto il mercato dei videogiochi su console negli Stati Uniti, fu Nintendo, che nel 1985 introdusse nel mercato americano il NES, presentandosi come una garanzia di qualità grazie agli stringenti controlli imposti sul rilascio di licenze per lo sviluppo di titoli per la propria console e al prezzo decisamente accessibile di 89 dollari per la versione base della console. Come nota Graeme Kirkpatrick, esperto di storia dell'industria videoludica, in quel momento storico:

I cambiamenti tecnologici nella produzione di videogiochi innalzarono significativamente i costi di sviluppo di nuovi titoli, il che significava che le aziende dovevano prestare più attenzione alla gestione dei rischi connessi al lancio di nuovi prodotti. La formazione di una comunità di gusto attorno a un set di valori specifico e facilmente leggibile (quelli di un ragazzino adolescente insicuro) operò in questa direzione<sup>5</sup>.

---

5 G. Kirkpatrick, "How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981-1995", *Media, Culture & Society*, 39(4), 2017,

Dovendo ricostruire un mercato in una situazione di incertezza, Nintendo in particolare si focalizzò sull'individuazione di un segmento consolidato di consumatori su cui puntare. Le prime ricerche di mercato svolte negli anni '80 restituirono un dato che divenne una profezia autoavverantesi: più ragazzi che ragazze giocavano ai videogiochi. Di conseguenza, fra la fine degli anni '80 e gli anni '90, il marketing per console e titoli iniziò a orientarsi sui bambini prima, e sugli adolescenti poi, in concomitanza con la crescita delle potenzialità delle console di nuova generazione e dei PC, in grado di supportare livelli sempre più elevati di complessità sia nel *gameplay* e nella costruzione di ambienti che nella narrazione, permettendo ai videogiochi di rivaleggiare con i film di Hollywood. Emblematico in questo senso *Final Fantasy VII* (1997), uscito nello stesso anno del celebre film di fantascienza *Men in Black*: se quest'ultimo ha avuto un costo di realizzazione di 90 milioni di dollari e ne ha incassati 500 milioni, il titolo di Squaresoft per PlayStation a fronte di un costo di realizzazione di 80 milioni ne ha incassati 834. I videogiochi conquistano così la loro maturità come medium e si configurano definitivamente come prodotti di intrattenimento da fruire nello spazio domestico: le sempre migliori performance delle console e dei PC decretano, a metà degli anni '90, la morte delle *arcade*.

Dalla seconda metà alla fine degli anni '90 ebbe breve vita il cosiddetto *Girls' Games Movement*, in cui si costituirono case produttrici che si ponevano esplicitamente l'obiettivo di sviluppare videogiochi per bambine e ragazze basati sui loro interessi. Il

fallimento di questo esperimento fu interpretato come una conferma del fatto che le ragazze non erano interessate ai videogiochi, il che portò a rafforzare il focus su adolescenti e giovani adulti maschi come mercato principale. In questa fase si diffuse inoltre l'utilizzo della sessualizzazione delle donne nelle pubblicità e nelle copertine dei prodotti videoludici.

Come nota Tracey Lien in un articolo per *Polygon*<sup>6</sup>:

L'industria videoludica ha creato una sorta di situazione alla 'prima l'uovo o la gallina'. Le ricerche di marketing svolte negli anni '80 e '90 hanno mostrato che più ragazzi che ragazze giocavano ai videogiochi. I ragazzi avevano inoltre più probabilità di essere interessati alle nuove tecnologie, di essere *early adopter* e di essere sostenuti da insegnanti e genitori nel perseguire le materie STEM a scuola. Le ragazze hanno da sempre giocato ai videogiochi, ma non erano la maggioranza. Sulla scia del *video game crash*, la ricerca da parte dell'industria videoludica di un mercato sicuro e stabile l'ha condotta a focalizzarsi sui maschi adolescenti. E così sono iniziate le campagne pubblicitarie che promuovevano i videogiochi come 'cose da maschi', trasmettendo un messaggio chiaro: non è roba per ragazze.

In questo modo, i videogiochi si posizionano come parte della cultura giovanile maschile, incorporando una demarcazione di generazione e di genere che è stata poi ripresa e rafforzata dall'auto-rappresentazione degli stessi esponenti della cultura nerd diventando fondamento della definizione di un "noi" dalle caratteristiche ben definite: ragazzi adolescenti accomunati dalla passione per prodotti culturali

---

6 <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

di nicchia, disprezzati dagli adulti e dai coetanei, etichettati come ‘sfigati’ ma orgogliosi di essere diversi e delle proprie passioni.

Graeme Kirkpatrick ha osservato<sup>7</sup> come negli anni '80, nelle nascenti riviste dedicate alla cultura videoludica, i videogiochi vengono concepiti come una classe distinta dagli altri programmi per computer, che vengono giudicati non in virtù di quanto siano programmati bene, ma in base a quanto è avvincente l'esperienza che offrono ai giocatori, il *gameplay*, e comincia a emergere il valore dell'abilità del giocatore, intesa come performance basata sui riflessi, sulla destrezza e sull'abilità strategica. È in questo contesto che nasce l'identità di *gamer* come distinta da quella del *computer nerd*, come parte di un'operazione da parte dell'industria videoludica per prendere le distanze dagli stereotipi negativi legati agli appassionati di informatica e di elettronica per costruire invece i videogiochi come una forma di intrattenimento *cool* ed esclusiva proprio in quanto disprezzata da coloro che non la capiscono. Gli elementi su cui si fonda la costruzione del *gaming* come ambito maschile e adolescenziale sono quelli del rischio e della sfida, intesa sia come sfida che il gioco pone al giocatore, sia come sfida alle regole e alla disapprovazione del mondo adulto, in modo non dissimile da altri fenomeni culturali che si sono affermati nello spazio del conflitto generazionale, come la musica rock e le subculture che ne sono derivate.

---

7 G. Kirkpatrick, "Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s", *New Media & Society*, 8(18), 2019, pp. 1439-1454.

Amanda Cote, nel suo studio di *Nintendo Power*, il magazine ufficiale di Nintendo, fra il 1994 e il 1995, osserva che nelle pagine della rivista viene dedicato significativamente meno spazio ai personaggi femminili e ai contributi delle lettrici rispetto alle loro controparti maschili, e conclude:

Immaginando i gamer come quasi esclusivamente maschi, la stampa rivolta ai consumatori ha reso difficile per le ragazze identificarsi come videogiocatrici e fare dei videogiochi una componente chiave della loro identità, minando gli sforzi per espandere la comunità dei videogiocatori.<sup>8</sup>

Le riviste specializzate si pongono come siti di produzione e riproduzione della cultura videoludica e di mediazione fra il discorso dell'industria e la voce dei fan, e insieme alle campagne pubblicitarie, e alle scelte di rappresentazione dei personaggi e delle trame, giocano quindi un ruolo chiave nel costruire i videogiochi come terreno maschile.

L'iniziale disuguaglianza di genere nell'accesso e nell'interesse verso la tecnologia e l'informatica, sia nel pubblico adolescente che nella generazione adulta degli sviluppatori, si è coagulata nel creare un ambito prevalentemente maschile. Il marketing ha rafforzato questa connotazione ricorrendo a un immaginario che metteva in risalto sesso e combattimento come elementi centrali del mondo videoludico e costruendo attorno a un target di giovani maschi etero messaggi escludenti nei confronti delle donne, rappresentate come oggetti sessuali oppure

---

8 A. Cote, "Writing 'Gamers': The Gendered Construction of Gamer Identity", *Nintendo Power (1994-1999)*, *Games and Culture*, 13(5), 2018, pp. 1-25.



come creature fastidiose e petulanti, in competizione con i videogiochi per l'attenzione degli uomini ma destinate a perdere in confronto ai piaceri del mondo videoludico.

L'oggettivazione sessuale del corpo femminile costituisce una violenza simbolica che esclude le ragazze dall'essere considerate partecipanti legittime alla fruizione del medium videoludico e alla sua cultura: il loro diritto di cittadinanza in questo spazio è negato dalla barriera simbolica che costruisce un soggetto maschile agente – e guardante – e un oggetto dello sguardo femminile e passivo. Il pubblico femminile, per potersi riconoscere come potenziale acquirente di questi prodotti e partecipante a questa cultura, deve adottare un posizionamento maschile: quello del soggetto guardante e non del corpo oggetto dello sguardo. Dagli annunci pubblicitari alla possibilità di giocare solo nei panni di eroi impegnati a salvare damigelle in pericolo – o delle rare eroine comunque fortemente sessualizzate, come Lara Croft – le ragazze sono rimaste a lungo invisibili nel mondo videoludico e la loro partecipazione alla cultura videoludica era vincolata a questa condizione di invisibilità.

L'assenza di un pubblico femminile per il quale creare videogiochi diventa quindi letteralmente una profezia che si autoavvera nel momento in cui il campo si struttura come maschile, respingendo le ragazze oppure obbligandole a restare invisibili al suo interno. Ciò è reso possibile anche da forme di 'cecità selettiva' in cui i videogiochi con un'utenza prevalentemente femminile vengono considerati eccezioni o ridefiniti come marginali, come afferma la sviluppatrice Brenda Romero:

Poiché gli sparatutto sono molto popolari, possiamo dire ‘Gli uomini giocano agli sparatutto e gli sparatutto sono il genere più popolare’ e poi fare il salto logico di dire ‘Gli uomini giocano ai videogiochi – i videogiocatori sono soprattutto maschi’. Ma *Myst* [un’avventura grafica del 1993 dalla *user base* soprattutto femminile] è stato in cima alle classifiche, e non diciamo che le donne dominano il settore videoludico. *The Sims* ha più giocatrici che giocatori, ma non usiamo questa statistica per dipingere il quadro dell’intero mondo videoludico<sup>9</sup>.

In altre parole, laddove le videogioatrici sono presenti in modo visibile, la loro presenza viene categorizzata come ‘eccezione che conferma la regola’, lasciando intatto lo stereotipo.

In sintesi, il mondo videoludico si è costituito come uno spazio maschile in tutte le sue componenti: dalla netta prevalenza di uomini nell’industria, alle storie e ai personaggi offerti nei prodotti, fino alla costruzione di un’audience di maschi adolescenti e giovani adulti. Questi tre elementi si sono co-costruiti e rafforzati a vicenda e hanno gettato le basi per l’elaborazione di una cultura attorno ai videogiochi che li percepisce e li circoscrive non solo come ‘cose da maschi’, ma come un ambito difficilmente permeabile da parte delle ragazze, la cui partecipazione a questa cultura è stata descritta in termini di *cittadinanza condizionata* all’accettazione di codici e pratiche spesso caratterizzati da sessismo e ostilità verso le donne.

---

9 <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

## LA MASCHILITÀ NERD: DAI MARGINI AL MAINSTREAM

Per comprendere più in profondità le ragioni dell'esclusione delle ragazze dalla cultura nerd, al di là delle contingenze storiche, occorre guardare a quest'ultima come spazio che sorregge la costruzione di una specifica maschilità. La dimensione ludica ha da sempre rappresentato un terreno di sperimentazione e costruzione dell'identità maschile attraverso la competizione in uno spazio separato sia rispetto al mondo adulto, sia rispetto al mondo femminile, come ci ricordano romanzi quali *La guerra dei bottoni* di Louis Pergaud (1912) o *I ragazzi della via Pál* di Ferenc Molnár (1906), dove ai ragazzini è concessa la libertà di formare delle bande ed esplorare gli spazi aperti della città e dei boschi creando i propri quartieri generali, mentre le bambine restano ai margini, confinate nello spazio della casa e vincolate alle responsabilità del lavoro domestico. Ancora oggi le aspettative delle famiglie nei confronti delle figlie femmine includono una maggiore collaborazione nei lavori domestici rispetto ai figli maschi e una maggiore diligenza nello studio, che lasciano le ragazze con meno tempo libero in confronto ai coetanei.

Il mondo videoludico è stato descritto da Betsy DiSalvo<sup>10</sup> come spazio della *digital boyhood*, ovvero come terreno di socializzazione fra maschi imperniato su narrazioni legate ad ambiti tipicamente

---

10 B. DiSalvo, "Gaming masculinity. Constructing masculinity with video games", in G. Richard – B.M. Tynes – Y.B. Kafai (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*, Carnegie Mellon - ETC Press, Pittsburgh (USA) 2016.

virili: la tecnologia, lo sport, la guerra, il crimine, l'esplorazione e la figura dell'eroe. In una fase della vita come l'adolescenza, dove la propria identità deve continuamente essere costruita e dimostrata attraverso l'affermazione di sé, quello videoludico si configura come spazio dove la propria maschilità può essere riaffermata attraverso le relazioni omosociali con il gruppo dei pari e l'immersione in mondi narrativi 'a misura di uomo' che sostengono gli ideali della maschilità permettendo di 'mettere in pausa' i conflitti e le negoziazioni che i ragazzi devono affrontare nel mondo reale nel momento in cui si relazionano con l'alterità, e in particolare con il femminile. Per DiSalvo, la *digital boyhood* può essere vista come uno spazio dove il giocatore può ritrovare l'ordine rassicurante di un mondo di cui è l'eroe e in cui la sua identità maschile non è messa in discussione e sfidata dal confronto con l'altro, ma riaffermata e valorizzata dalle narrazioni proposte.

Quello dei computer e dei videogiochi si struttura quindi come un ambito di competizione alternativo rispetto alle forme tradizionali usate dagli adolescenti per affermare la propria identità e ottenere riconoscimento nel gruppo dei pari. Come afferma Megan Condis<sup>11</sup>, questo ambito ha offerto un modo per quei soggetti maschili che si ritrovavano esclusi dai privilegi associati alla capacità di incarnare la maschilità tradizionale nel mondo fisico (come la forza fisica e l'atleticità) di (ri)affermare un nuovo tipo di virilità. Offrendo opportunità di eccellere in un terreno al di fuori del *mainstream*, il mondo subculturale nerd ha costituito un rifugio per quei

---

11 M. Condis, *Gaming masculinity. Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*, Iowa University Press, Iowa City 2018.

ragazzi che non si riconoscevano in, o non riuscivano a incarnare il modello di mascolinità egemone, costruito come una maschilità caratterizzata dall'attività fisica, dall'esaltazione della performance sportiva, dalla sicurezza di sé nelle interazioni sociali e dall'acquisizione senza sforzo apparente di una posizione di leadership o di prestigio nel gruppo dei pari.

La maschilità nerd si sviluppa ai margini di questi spazi e costruisce un set di valori alternativi, caratterizzati da dimostrazioni di competitività, padronanza della tecnologia, disponibilità a correre rischi, comportamenti asociali e dal rifiuto del corpo fisico in termini di sessualità, cura del proprio aspetto e atleticità. Questo rifiuto della corporeità offre una risposta alle insicurezze adolescenziali circa il proprio corpo, inteso sia come aspetto fisico e attività per le ragazze, sia come strumento di performance negli ambiti tradizionali di competizione maschile. Inoltre, esso si presta alle logiche di uno spazio digitale, dove la corporeità degli avatar o dei personaggi non è vincolata dagli stessi limiti fisici che sperimentiamo come esseri umani, come stanchezza, affaticamento, fame, sete e dolore. Il videoludico diventa quindi al contempo uno spazio dove competere al di là dei limiti del corpo fisico, una competizione basata su altri tipi di abilità, e dove sperimentare l'identificazione con un corpo in grado di realizzare performance sovraumane. L'industria si è rivolta a questi bisogni costruendo personaggi maschili caratterizzati dal possesso degli attributi tradizionali della maschilità egemone, che devono muoversi all'interno dello spazio narrativo del videogioco usando la forza per abbattere ostaco-

li, sconfiggere nemici e portare a termine la propria missione, che spesso includeva il salvataggio di una fanciulla in pericolo, intesa come ricompensa per il protagonista e per il videogiocatore. La *trope* della fanciulla come ricompensa permette di sublimare le ansie relative al rapporto con le ragazze, esacerbate dalla collocazione al di fuori della mascolinità egemone e dalla percepita inadeguatezza rispetto ai suoi canoni estetici e di performance fisica.

Inoltre, il videoludico rappresenta un nuovo terreno per praticare la maschilità attraverso il consumo e lo sfoggio di conoscenze. Nelle culture in cui il consumo è un terreno di definizione e messa in mostra della propria identità, gli uomini performano la maschilità attraverso investimenti – emotivi ed economici – negli strumenti, nelle risorse e nelle conoscenze specialistiche legati ai loro interessi. Nel caso dell'identità di gamer, lo sfoggio di conoscenze sul mondo videoludico svolge la funzione di rimarcare il proprio ruolo di esperto, il quale a sua volta contraddistingue l'appartenenza autentica alla cultura. Non basta essere attratti dal mondo videoludico e approcciarsi a questo mondo con curiosità e interesse per essere riconosciuti come partecipanti legittimi alla cultura videoludica, ma occorre anche dimostrare la propria competenza: come in altre comunità di pratiche, i 'novellini' restano ai margini finché non sono in grado di dimostrare di aver acquisito la cultura specifica della comunità. L'acquisizione e la condivisione di conoscenze all'interno di una comunità che condivide gli stessi interessi e lo stesso investimento emotivo e identitario in quegli interessi è quindi una parte centrale della costituzione di una cultura nerd. Tali conoscenze diventa-

no il terreno su cui si giocano il riconoscimento da parte dei pari e il prestigio all'interno del gruppo.

Una caratteristica importante dell'identità nerd è quella di percepirsi come orgogliosi della propria diversità, ma al contempo come vittime di discriminazione in quanto 'sfigati', e quindi di aver vissuto con sofferenza il non essere accettati e riconosciuti dai pari, e nello specifico il non essere attraenti per le ragazze. Questa ferita è centrale nell'identità nerd, ed è una ferita con chiare connotazioni di genere: il nerd è vittima del disinteresse delle ragazze nei suoi confronti, e le ragazze sono percepite come dotate del potere sociale di respingere i nerd come potenziali partner, e quindi come un soggetto con il potere di vittimizzare. In questo percepito dislivello di potere fra l'oggetto del desiderio e l'impossibilità di raggiungerlo si inseriscono i coetanei 'popolari', che hanno successo con le ragazze in virtù della loro capacità di incarnare la maschilità egemone senza sforzo apparente.

La maschilità nerd si costituisce quindi attorno a due pilastri: la valorizzazione dell'intelligenza e della competenza relativa alla tecnologia rispetto ai valori privilegiati da altre forme di maschilità come la prestanza fisica e l'eccellenza negli sport, e la rivendicazione di uno status di *outsider* in cui la marginalizzazione si traduce nell'orgoglio di essere diversi, una diversità che viene costruita come superiorità intellettuale. Di conseguenza, l'immaginario della cultura nerd si nutre anche di una fantasia di rivalsa nei confronti del gruppo dei coetanei percepiti come in grado di performare una maschilità vincente nelle relazioni con le ragazze, responsabili dell'esclusione e della derisione dei nerd.

L'autorappresentazione dell'identità nerd è stata sostenuta dal discorso contenuto nei prodotti culturali rivolti a questo pubblico, che hanno offerto narrazioni in cui da un lato le ansie relative all'inadeguatezza rispetto alla competizione nella gerarchia delle maschilità trovavano rassicurazione, dall'altro veniva riaffermata la più ampia gerarchia sociale legata all'ordine di genere, in cui gli uomini (bianchi, etero, *cisgender*) occupano una posizione preminente rispetto a tutte le altre identità (donne, persone di colore, persone LGBTQ+). Questo avviene producendo discorsi che da un lato riflettono il senso di inadeguatezza dei nerd rispetto al corpo e alle aspettative di virilità, e dall'altro offrono la possibilità di superarlo nell'identificazione con personaggi, *gameplay* e narrazioni che permettono di vivere l'esperienza della mascolinità come *power fantasy*. Il *game designer* Anjin Anhut sintetizza la questione così:

Gli sviluppatori e le case produttrici *mainstream* sfruttano il desiderio di status e creano attraverso il marketing un ambiente che vede i maschi cis etero in cima alla gerarchia sociale. Nutrono l'ansia sociale attorno a questa gerarchia e offrono un rimedio a quell'ansia creando la maggior parte dei loro contenuti attorno all'idea di performare la maschilità, dal modo in cui sono disegnati i protagonisti, all'enfasi su *gameplay* che si sviluppano attorno al combattere e conquistare, al rifiuto di qualsiasi cosa abbia connotazioni femminili<sup>12</sup>.

Se nei modelli tradizionali di mascolinità egemone alle donne era negato il riconoscimento di una

---

12 A. Salter – B. Blodgett, *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, trolling and identity policing*, Springer International Publishing, Cham 2017.



condizione di parità con gli uomini sulla base di una costruzione del genere che attribuiva a questi ultimi, e negava alle prime, caratteristiche di forza fisica, coraggio, leadership ed *agency*, nel modello di mascolinità nerd alle donne è negato, o riconosciuto in misura minore, il possesso delle caratteristiche distintive legate alla sfera intellettuale, come la maestria tecnica (che si esprime nell'abilità con i computer e i videogiochi). Il maschio nerd si rappresenta, quindi, come un *outsider* marginalizzato sia dalle mascolinità egemoni sia dalle donne, ma accetta l'esistenza di ruoli di genere essenzializzati che strutturano una differenza netta, binaria, fra maschile e femminile. Se la gerarchia fra i generi è naturalizzata e data per scontata, la posizione nella gerarchia delle mascolinità è invece temporanea. Questo perché ciò che 'manca' ai nerd è solo il riconoscimento sociale della loro superiorità rispetto ad altre forme di maschilità.

Sebbene la mascolinità nerd costruisca la propria narrazione su uno status di *outsider* in attesa della propria rivincita sociale, la centralità della tecnologia nella vita quotidiana e la terziarizzazione dell'economia hanno ridotto ampiamente il prestigio delle mascolinità 'da colletti blu' celebrate dalla cultura dei decenni precedenti e hanno creato nuove icone legate al mondo della tecnologia: nomi come quelli di Bill Gates, Mark Zuckerberg e Steve Jobs sono ormai celebri in tutto il mondo, affiancati più recentemente da quelli di Elon Musk e Jeff Bezos. Il successo economico e l'ascesa alla celebrità di queste figure portano con sé una maggiore visibilità dei nerd, che contribuisce ad ampliare il ventaglio di rappresentazioni della maschilità egemone e a in-

corporare caratteristiche prima socialmente svalutate, come appunto le competenze legate alla tecnologia, nei requisiti normativi della mascolinità. Come scrive Laurie Penny, in un contesto in cui gli ambiti STEM – Science, Technology, Engineering and Mathematics – sono “i più importanti campi dello sviluppo umano e della mobilità sociale in questi tempi, i luoghi dove il potere viene creato e cementato”:

Due generazioni di ragazzi che sono cresciuti alla base della violenta gerarchia della mascolinità tossica – gli sfigati, i nerd, quelli che avevano paura di essere considerati quelli strani – hanno raggiunto l’età adulta e si sono ritrovati con le polarità invertite. Improvvisamente, sono loro ad avere potere e status<sup>13</sup>.

Al contempo, anche grazie al *revival* di film e serie TV di culto simbolo degli anni '80 come *Star Trek*<sup>14</sup>, *Star Wars*, *Blade Runner*, *Dune*, *Top Gun*, *Tron* e *Indiana Jones*, in un clima culturale dove la nostalgia è un potente motore economico di produzione di *sequel*, *reboot* e reinterpretazioni (si pensi alla celebre serie Netflix *Stranger Things*) che introducono i classici di un'epoca alle nuove generazioni, altri marcatori dell'identità nerd conoscono una rinnovata accettazione nel *mainstream*, venendo scoperti e apprezzati anche da chi non c'era. L'universo cinematografico Marvel e, con meno successo, quello della

---

13 <https://www.newstatesman.com/politics/society/2014/12/on-nerd-entitlement-rebel-alliance-empire>

14 Qui il riferimento non è tanto alla serie classica (1966-1969), quanto a *Star Trek: the Next Generation* (1987-1994), con protagonista il capitano Jean-Luc Picard interpretato da Patrick Stewart, di cui è stato recentemente prodotto lo spin-off *Star Trek: Picard* (2020-2023).

concorrente DC Comics portano i supereroi a un livello di popolarità impensabile per il fumetto, da sempre prodotto di nicchia anche per via della mancanza di *entry point* facilmente accessibili ai nuovi fruitori a causa della complessità delle saghe, tra *crossover* che spaziano fra molte serie diverse, archi narrativi che richiedono ampia conoscenza di eventi pregressi, repentine interruzioni fra un arco narrativo e l'altro e *reboot* che riportano il mondo narrativo allo *status quo*. Parallelamente a tutto questo, anche la fruizione di prodotti culturali giapponesi come *anime* e *manga* cessa di essere una nicchia subculturale, le fiere del fumetto diventano eventi culturali dotati di ampia visibilità e rilevanza anche economica, si diffondono pratiche come quella del *cosplay*, il ricreare un personaggio attraverso costumi, parrucche e make-up, la fantascienza e il fantasy vengono rivalutati come generi letterari capaci di parlare di temi importanti e al contempo di costruire narrazioni originali e avvincenti, superando lo stereotipo che li considerava in qualche modo 'di serie B'. L'identità nerd vede quindi cadere il suo fondamento in una duplice marginalizzazione, come maschilità socialmente svilita e come subcultura di nicchia, in concomitanza con il ruolo sempre più quotidiano e pervasivo del suo immaginario culturale e delle tecnologie nelle nostre vite.

Da questo processo discende una contraddizione fra i fondamenti dell'identità nerd e le forme di privilegio implicate in questa identità. Due risposte possibili a questa tensione sono l'apertura dell'identità in senso più inclusivo – rinunciando all'autorappresentazione consolidata del nerd come *outsider* in attesa di riscatto sociale in favore di un'accettazio-

ne del fatto che si tratta di un'identità *mainstream* e proprio per questo accessibile a tutti – oppure la chiusura difensiva a protezione dell'identità, percepita come qualcosa che si deve meritare. Su questa tensione si gioca il carattere di terreno contestato della cultura nerd e, più specificamente, della cultura videoludica, in cui si contrappongono spinte verso l'inclusività e spinte di *backlash* che puntano a difendere i confini dell'identità da coloro che sono percepiti come 'invasori' che la rivendicano senza aver sperimentato la sofferenza costitutiva che definisce tale identità.

Anastasia Salter e Bridget Blodgett, nel loro volume *Toxic Geek Masculinity in Media*, commentano:

I nerd, abituati alla marginalizzazione dei loro prodotti culturali e dei loro *fandom*, sono posti di fronte a una scelta: accogliere la nuova popolarità e il picco di interesse per queste opere, o difendere il loro terreno dai nuovi arrivati, che non hanno mai dovuto soffrire per il loro essere nerd. Molti nerd hanno scelto la seconda strada, scatenando una guerra culturale che ha come posta in gioco la definizione dell'identità nerd<sup>15</sup>.

Questa caratterizzazione della maschilità nerd ci aiuta a comprendere le tensioni sessiste e misogine che attraversano la cultura nerd e nello specifico l'ambito videoludico, e che possiamo leggere come *growing pains* di una subcultura che si ritrova ad essere *mainstream* e si divide fra spinte reazionarie volte a proteggere l'esclusività della propria identità e del proprio capitale subculturale, e spinte verso l'inclusività e l'apertura dei propri confini per accogliere i nuovi arrivati.

15 A. Salter – B. Blodgett, *Toxic Geek Masculinity in Media*, cit.

Resta il fatto che, se da un lato la cultura nerd ha rappresentato un rifugio e un terreno di socializzazione per molti giovani che non si riconoscevano nei modelli di maschilità proposti come vincenti dalla cultura più ampia, dall'altro questo spazio è stato spesso escludente per le ragazze che attraversavano le stesse crisi, e che nemmeno fra i nerd hanno potuto trovare la propria casa.

### L'IDENTITÀ DI GAMER

La relazione tra videogioco e videogiocatore esiste quindi all'interno di un contesto che orienta le scelte degli individui anche sulla base delle loro identità, da un lato, e contribuisce a produrre identità attraverso le pratiche legate al mondo videoludico e alla sua cultura, dall'altro. La costruzione dell'identità nerd come maschile e del mondo videoludico come uno spazio maschile nell'immaginario culturale costituiscono una parte ineludibile di questo contesto, rendendo l'identità di gamer più accessibile per alcuni soggetti – soprattutto giovani maschi bianchi etero – e, per converso, un terreno di identificazione più contestato e conflittuale per coloro che non corrispondono a questa norma. Alla luce di tutto questo, l'identità di gamer risulta un'identità contestata lungo le linee del genere, dell'appartenenza etnica e dell'orientamento sessuale: per coloro che non appartengono alla norma che si è andata costruendo nella cultura videoludica, rivendicare questa identità – e con essa, il diritto di cittadinanza come partecipanti a pieno titolo alla cultura – non è un atto privo di conseguenze, ma comporta negoziazioni e conflitti per il riconoscimento.

Una delle costruzioni discorsive più rilevanti al fine del mantenimento dell'esclusività dell'identità di gamer è la creazione di una distinzione fra un *ingroup* di *hardcore gamer* e un *outgroup* di *casual gamer*. Tali definizioni hanno confini sfumati e opachi, perché esistono per svolgere una funzione di *gatekeeping* nei confronti dell'identità di 'vero' (*hardcore*) gamer, delegittimando come 'casual' tutte e tutti coloro che non appaiono conformi alle aspettative presenti nella cultura videoludica attorno ai requisiti per rivendicare l'identità di gamer. In generale, si può affermare che il giocatore *hardcore* ha abilità, conoscenze, esperienza con titoli che richiedono capacità di coordinazione, strategia, riflessi ecc. ottenibili solo con un certo investimento di tempo ed energie nella curva d'apprendimento, sia nell'ottica di completare il gioco, sia nell'ottica della competizione con altri giocatori. Il giocatore *casual* invece si orienta su titoli caratterizzati da una maggiore semplicità e da curve di apprendimento meno ripide, che presentano quindi minori barriere d'accesso in termini di capacità necessarie per iniziare il gioco e per progredire in esso e, spesso, minori barriere d'accesso in termini economici, come nel caso dei giochi per smartphone (che tendono ad essere gratuiti e non richiedono l'acquisto di una console o di un PC ad alte prestazioni, al contrario della maggior parte dei titoli 'tripla A' che rappresentano il nocciolo dei giochi considerati *hardcore*). Per questo motivo, i giochi *casual* sono spesso considerati come 'non veri giochi' da coloro che ritengono che la sfida alle capacità del giocatore e la possibilità di fallire siano elementi imprescindibili del concetto di videogioco.

Il vero videogiocatore, l'*hardcore gamer*, è colui che di fronte alla difficoltà e all'insuccesso non sceglie la strada più facile, ma affronta la frustrazione e continua a scontrarsi con gli ostacoli che si trova di fronte fino ad acquisire l'abilità necessaria a superarli. Il fallimento e la punizione sono parte integrante dell'esperienza, in modo non dissimile da altri domini tradizionalmente intesi come banchi di prova della virilità, come l'allenamento fisico. In questo senso, l'espressione *git gud* (alterazione di *get good*) svolge la stessa funzione del motto *no pain no gain* nelle culture sportive: la sofferenza, lo sforzo, la capacità di rialzarsi dopo un fallimento sono parte integrante dell'*ethos* del giocatore *hardcore*. Un episodio emblematico della centralità di questo elemento nella cultura videoludica è la campagna di ostilità online nei confronti della sviluppatrice Jennifer Hepler per aver dichiarato in un'intervista<sup>16</sup> il suo desiderio per la possibilità di saltare i combattimenti per vivere il gioco come un'esperienza narrativa più che come un'esperienza legata al *gameplay*. L'idea del videogioco come medium narrativo prima che, o anziché, come esperienza di competizione – sia contro gli ostacoli creati dal gioco stesso che contro altri giocatori – è stata vissuta da una parte della comunità dei giocatori come un attacco. Per questo si è avuta una reazione molto violenta, a fronte di uno scenario puramente ipotetico, contro Hepler, accusata di voler rovinare la cultura videoludica sottraendole un tratto importante della sua identità. La percezione della gravità di questa minaccia all'ordine delle cose è tanto più acuta quanto più appare

---

<sup>16</sup> <https://www.killerbetties.com/killer-women-jennifer-hepler/>

provenire da un outsider, in questo caso una donna. Come afferma Nicholas Hanford:

La separazione dei giocatori lungo la linea fra *casual* e *hardcore* ha rappresentato una forza significativa nel definire la legittimità degli individui, e questa stratificazione si pone nel contesto di un medium dove la legittimità è vista come qualcosa che si ottiene attraverso lo sforzo<sup>17</sup>.

Nella visione della cultura videoludica come uno spazio meritocratico, l'identità di gamer può essere rivendicata solo da coloro che la meritano, avendo dimostrato le proprie capacità di videogiocatori, e va protetta e difesa dai *poser*. La necessità di impiegare la divisione binaria *casual/hardcore* come criterio di distinzione identitaria si è fatta più pressante a fronte dell'accresciuta visibilità del *casual gaming*, divenuto un fenomeno di massa grazie alla diffusione di giochi su piattaforme come Facebook, prima (l'esempio più noto è *Farmville* [2009], simulatore gestionale di una fattoria che raggiunse i 30 milioni di utenti attivi al giorno) e dei giochi per smartphone, poi (fra i titoli più noti, *Candy Crush Saga*, uscito nel 2010, che nel 2019 contava 270 milioni di utenti attivi al giorno). Nel momento in cui il *casual gaming* viene assimilato al 'giocare ai videogiochi' *tout court* e chiunque può essere considerato un videogiocatore, l'identità di gamer viene percepita come sotto attacco, a rischio di essere annacquata e svilita da questa associazione e di perdere il valore di orgogliosa distinzione legato all'appartenenza a una subcultura con propri codici e un proprio ethos.

---

17 N.A. Hanford, "At the intersection of difficulty and masculinity: crafting the play ethic", in N. Taylor – G. Voorhees (eds.), *Masculinities in Play*, Palgrave Macmillan, Cham 2018.



Storicamente, le etichette di *hardcore* e *casual* sono state impiegate per porre ai margini della cultura videoludica le forme di partecipazione di ragazze e donne, attraverso la sovrapposizione fra giochi ‘casual’ e ‘giochi da ragazze’. In altre parole, è l’immaginario genderizzato costruito attorno alle categorie di *casual* e *hardcore* ad essere significativo per la costruzione dell’identità di gamer, poiché esso influenza le possibilità degli individui di prendere parte o meno a certe comunità. L’associazione fra donne e giochi *casual* contribuisce a negare diritto di cittadinanza alle donne nella cultura videoludica e apre alla contestazione i loro tentativi di autodefinirsi come gamer.

L’identità assume valore nelle relazioni che si sviluppano all’interno di spazi e comunità dedicati alla cultura videoludica, dove il capitale subculturale ha valore per gli altri partecipanti e può essere messo in mostra. Ed è qui che la presenza femminile è significativamente minoritaria: Paaßen e colleghe<sup>18</sup> riportano che su 200 membri dello staff dei 100 più popolari siti che si occupano di recensioni e notizie sul mondo videoludico, l’86% sono uomini; sui 100 canali di gaming con più iscritti su YouTube, solo il 2% include conduttrici donne. Esiste inoltre una forte evidenza che le videogioatrici siano bersaglio di molestie sessuali e attacchi sessisti nel gioco online, per cui molte scelgono di proteggersi nascondendo il proprio genere: secondo una ricerca di mercato svolta dalla società Reach3Insights nel 2021, il 59% delle giocatrici intervistate adotta

---

18 B. Paaßen – T. Morgenroth – M. Stratemeyer, “What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture”, *Sex Roles*, 76(7-8), 2017, pp. 421-435.

questa prassi per evitare conflitti e discriminazioni oppure interagisce con altri giocatori solo all'interno di spazi sicuri il cui accesso è controllato.

La minore visibilità delle donne sia negli spazi d'interazione di gioco, sia nelle community online, sia nei media che ruotano attorno alla cultura videoludica contribuisce a rafforzare l'idea che il mondo videoludico sia uno spazio maschile, dove le donne che affermano pubblicamente l'identità di gamer sono un'eccezione. Ciò comporta che lo stereotipo del gamer maschio persista come una profezia che si autoavvera: l'associazione gamer-maschio riduce la visibilità delle videogiocatrici, in quanto da un lato esse si sentono meno accolte nella community e si identificano meno come gamer, e dall'altro lo stereotipo assume una valenza prescrittiva che può anche essere causa di discriminazioni verso le ragazze negli spazi della cultura videoludica; a loro volta, questi processi rafforzano l'associazione gamer-maschio e riducono lo spazio a disposizione delle donne per rivendicare e affermare la propria identità di gamer sentendosi protette e sicure nel farlo. Inoltre, l'invisibilità delle videogiocatrici nell'immaginario culturale del gaming costituisce una barriera simbolica all'accesso all'identità di gamer da parte delle ragazze, rendendo così più probabile che esse non compiano un investimento identitario nella pratica videoludica e non la condividano nella loro cerchia di amicizie.

### “GIOCHI DA FEMMINE”

Uno dei processi con cui l'industria videoludica ha contribuito a costruire una posizione di alterità per le ragazze è stata la creazione di 'giochi per ra-

gazze'. Il tentativo di creare una nicchia di mercato fortemente genderizzata ha contribuito a rafforzare l'immaginario che rappresentava i videogiochi come uno spazio maschile e a relegare le ragazze ai margini, se non all'esterno, del mondo videoludico. È quindi rilevante osservare come l'industria videoludica si è rivolta al pubblico femminile, individuato non come una componente della propria audience già esistente, ma come un segmento di mercato altro, estraneo, ancora da raggiungere. In questa costruzione, bambine e ragazze sono viste come disinteressate al mondo dei videogiochi, il che ha contribuito a rendere invisibili le videogiocatrici.

A metà anni '90, come si è detto, l'industria videoludica aveva ormai fermamente individuato la propria *core audience* in una specifica demografica, i maschi adolescenti e giovani adulti, bianchi ed etero, e aveva costruito i propri prodotti e la propria narrazione attorno ai presunti desideri di questa audience, principalmente fantasie eroiche imperniate sul combattimento e la conquista, dove le donne erano rappresentate come trofei per il vincitore. In questo periodo si sviluppò tuttavia un movimento, sostenuto da una parte dell'industria, da attiviste femministe e da esponenti del mondo accademico, che si poneva come obiettivo quello di rimediare allo scarso coinvolgimento di bambine e ragazze nel mondo videoludico. L'idea sottostante era che l'acquisizione di competenze legate ai videogiochi fosse propedeutica allo sviluppo di un interesse per i computer, la tecnologia e l'informatica e quindi all'orientamento verso un settore cruciale dell'economia. Di conseguenza, il (presunto) disinteresse delle bambine verso i videogiochi le poneva in una

posizione di svantaggio che rischiava di ampliare il divario di accesso alle materie STEM, e in generale di ridurre le possibilità occupazionali delle donne in un contesto in cui l'alfabetizzazione digitale si stava dimostrando un'abilità fondamentale nel mercato del lavoro.

La causa della (presunta) indifferenza femminile verso i videogiochi fu individuata nei contenuti e nel *gameplay* dei titoli dominanti all'epoca: in sintesi, si affermava che le bambine non erano interessate a competere e combattere, e che la forte genderizzazione al maschile del mondo videoludico risultava respingente. Per questo, furono svolti studi accademici e ricerche di mercato volti a indagare le preferenze e i *pattern* delle bambine in relazione al gioco, con l'obiettivo di offrire loro spazi per esplorare il mondo digitale affini ai loro interessi. Quando alla sua uscita, nel 1996, *Barbie Fashion Designer* vendette quanto un titolo popolare come *Doom* (1993), il Girls' Games Movement (GGM) acquisì slancio e nacquero case produttrici dedicate a giochi per ragazze, come Purple Moon, Girl Games ed HeR Interactive. I titoli prodotti da queste case possono essere raccolti in due categorie: i giochi 'rosa' (*pink games*), i cui contenuti erano basati su interessi stereotipicamente femminili, e i giochi 'viola' (*purple games*), più focalizzati su situazioni di vita reale e di costruzione di relazioni, che si riteneva potessero coinvolgere le ragazze attraverso l'empatia. Le caratteristiche individuate come più attrattive per il giovane pubblico femminile comprendevano, a grandi linee, preferenze per la collaborazione rispetto alla competizione, per l'esplorazione rispetto al combattimento; per la possibilità di costruire relazioni

e negoziare soluzioni ai problemi anziché risolverli attraverso il conflitto; per *gameplay* dove lo svolgere un'attività era lo scopo del gioco, anziché per una struttura narrativa in cui la progressione nella trama è guidata dal raggiungimento di obiettivi. Negli studi svolti da Yasmin Kafai negli anni '90, dai videogiochi disegnati da bambine e bambini emergevano chiari *pattern* di differenze: le bambine preferivano ambientazioni realistiche e personaggi non chiaramente identificati in termini di genere, *gameplay* meno centrati sulla violenza e più sull'interazione, e assenza di feedback negativi a fronte di errori del giocatore<sup>19</sup>.

Entrambi i filoni, *pink* e *purple games*, furono criticati da ricerche e contributi accademici che sottolinearono il carattere essenzialista del presupporre che bambine e ragazze avessero preferenze 'naturali' diverse da quelle di bambini e ragazzi. In altri termini, nel costruire giochi per bambine e ragazze attorno a interessi stereotipicamente femminili, si circoscrive il nucleo delle esperienze possibili per bambine e ragazze a ciò che viene considerato adatto a loro, contribuendo a sostenere una costruzione binaria del genere e a restringere lo spazio di possibilità loro accessibile, da un lato, ma precludendo anche la possibilità di osservare altri spazi d'azione e quali forme d'interazione con le *affordances* e i vincoli di quegli spazi emergono quando a bambine e ragazze viene data la possibilità di interagire con essi.

---

19 M.D. Dickey, "Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design", *British Journal of Educational Technology*, 37(5), 2006, pp. 785-793.

Il Girls' Games Movement come iniziativa politica esaurì il suo impulso alla fine degli anni '90 per via di una serie di fattori concomitanti: da un lato, l'epoca dei giochi per PC su CD-ROM stava tramontando; dall'altro, le sviluppatrici e le attiviste che lo avevano portato avanti si divisero sulla strategia da adottare: laddove alcune ritennero necessario partire da interessi e temi stereotipicamente femminili per avvicinare bambine e ragazze alla tecnologia, altre ritennero che perpetuare stereotipi di genere tradizionali fosse dannoso per le stesse bambine e ragazze, preferendo concentrarsi sulla creazione di spazi per loro all'interno della cultura videoludica, ad esempio con mod che permettevano di volgere al femminile il proprio avatar<sup>20</sup> o comunità inclusive verso le ragazze. Il risultato, secondo Amanda Cote<sup>21</sup>, fu quello di disperdere gli sforzi e le risorse di entrambi i gruppi, diminuendo così la loro efficacia come agenti di cambiamento. Tuttavia, l'autrice sottolinea anche che gli sforzi delle attiviste del GGM non furono raccolti e sostenuti dall'industria videoludica e della stampa specialistica, che non colsero l'occasione per ampliare il proprio target demografico, ma marginalizzarono sia i titoli che le istanze di questo movimento. A prescindere dai difetti del GGM e dall'intreccio di fattori che ne determinarono il fallimento, quest'ultimo produsse conse-

---

20 Ad esempio, le mod di Anne-Marie Schleiner che permettevano di avere versioni femminili dei protagonisti in FPS come *Doom* (1993), *Marathon* (1994) e *Quake* (1996). Schleiner è stata anche una componente del gruppo The Velvet Strike Team, che realizzò una mod per *Counter Strike* (1999) che rendeva possibile disseminare per l'ambiente di gioco dei graffiti di protesta contro la guerra.

21 A. Cote, "Writing 'Gamers': The Gendered Construction of Gamer Identity", cit.

guenze significative: il fallimento concomitante di molte piccole case di produzione che si rivolgevano a un pubblico femminile ebbe come conseguenza che l'industria videoludica vedesse le premesse stesse del GGM come un fallimento. I produttori di giochi mainstream decisero quindi di rifocalizzarsi sul loro mercato di default, quello centrato sullo stereotipo del gamer come giovane maschio bianco, ritenendo che presentasse meno rischi rispetto al tentativo di catturare il pubblico delle ragazze.

Nonostante questa rifocalizzazione sul pubblico maschile sia durata per quasi tutti gli anni 2000 – seppur con eccezioni – le principali case produttrici di videogiochi ebbero una nuova spinta a produrre titoli per cercare di catturare un pubblico femminile con l'uscita di console sviluppate per il *casual gaming*, in particolare il Nintendo DS (2004) per le console portatili e il Nintendo Wii (2006) per quelle fisse. La popolarità di queste console anche al di fuori delle tradizionali demografiche dell'industria videoludica, sia in relazione all'età che al genere, aprì un nuovo spazio per la produzione di titoli che si rivolgevano agli interessi solitamente associati all'immaginario femminile, come la serie *Giulia passione*<sup>22</sup> (nell'originale *Imagine*) prodotta da Ubisoft fra il 2007 e il 2013 o trasposizioni videoludiche di franchise per bambine come *Bella Sara*, *Barbie*, *Bratz*, *Winx* o *Hannah Montana*. La qualità di questi prodotti, in termini di *gameplay*, grafica e nar-

---

22 Nei 47 titoli della serie i giocatori possono incarnare diversi ruoli professionali, fra cui stilista, veterinaria, maestra, baby-sitter, cantante, ballerina, attrice, estetista, chef e wedding planner, tutti evocativi di un universo di riferimento altamente genderizzato e stereotipato.

razione, era spesso scarsa, anche in virtù del fatto che il segmento di mercato a cui essi erano rivolti era composto da bambine più che da ragazze adolescenti o giovani adulte. Questo ha contribuito a rendere i 'giochi per ragazze' oggetto di derisione all'interno della cultura videoludica e a cementare l'idea che il videoludico sia uno spazio maschile, in quanto al pubblico maschile sono destinati i 'veri' videogiochi, mentre il pubblico femminile è marginale e non 'meritevole' di prodotti di qualità. La forte genderizzazione dei prodotti rivolti a un pubblico di bambine e bambini e il suo ruolo nel perpetuare stereotipi di genere e limitare gli spazi di possibilità di entrambi i generi sono ampiamente documentati. Il mondo videoludico non fa eccezione, e l'atto stesso di circoscrivere come femminile uno specifico segmento di prodotti sostiene un binarismo che rafforza l'idea che 'tutto il resto' sia rivolto al pubblico maschile. Inoltre, la quasi completa assenza di titoli pensati per un pubblico femminile adolescente o adulto ribadisce lo stereotipo per cui le ragazze non giocano ai videogiochi.

Più recentemente, il discorso dell'industria ha continuato a riproporre una narrazione essenzialista delle preferenze della propria audience. Ad esempio, la società di ricerche di mercato Rivaltech (2020) riporta che le videogiocatrici avrebbero preferenze diverse dai giocatori maschi in termini di esperienze ricercate in un gioco, e in particolare si orienterebbero verso il completamento del gioco (17.0%), verso l'evasione dalla quotidianità in mondi fantastici (16.2%) e verso i giochi basati sul design (14.5%), mentre gli uomini preferirebbero gli aspetti legati alla competizione (14.1%), alla distruzione



(11.9%), e al completamento degli obiettivi (10.2%). Affermare che uomini e donne abbiano preferenze distinte, e quindi costituiscano nicchie di mercato distinte, contribuisce a negare il diritto di cittadinanza delle donne nella cultura videoludica e a mettere in secondo piano le ragioni per cui le donne partecipano in misura minore a questa cultura, in particolare il fatto che la cultura si sia strutturata come escludente e ostile. Inoltre, il discorso dell'industria e le pratiche dell'industria rischiano di porsi come profezie autoavverantisi, come scrive Megan Condis:

Le donne e le ragazze giocano ai giochi *casual* perché l'industria dice loro che i giochi *casual* sono i giochi progettati per loro, e l'industria tende a progettare i giochi *casual* per un pubblico femminile perché parte dal presupposto che l'unico modo per raggiungere il target femminile sia di introdurre le ragazze al medium videoludico attraverso giochi annacquati, facili da giocare. In sintesi, i giochi *casual* sono stati pensati e venduti come appropriati (sia in termini di norme sociali che di difficoltà delle meccaniche e giocabilità) per bambine e donne, mentre i giochi *hardcore* sono costruiti e pubblicizzati per bambini e uomini<sup>23</sup>.

## LE VIDEOGIOCATRICI TRA GATEKEEPING E MARGINALIZZAZIONE

Naturalmente, il discorso e le pratiche dell'industria videoludica rappresentano solo una faccia della medaglia: la relazione fra ragazze e mondo videoludico è molto più complessa di come apparirebbe limitandosi a guardare come l'industria ha costruito il proprio pubblico e cosa ha offerto alle bambine e

23 M. Condis, *Gaming masculinity*, cit.

alle donne. Tuttavia, è importante mettere in luce le pratiche dell'industria come contesto rispetto al quale leggere le scelte e le forme di partecipazione di bambine, ragazze e donne alla cultura videoludica. È differente entrare in un mondo costruito 'su misura' per la propria identità, in cui ogni elemento della cultura suggerisce un riconoscimento del proprio diritto di cittadinanza, dall'entrare in un mondo in cui la propria partecipazione è condizionata da barriere simboliche e materiali: in quest'ultimo caso l'accesso e la permanenza all'interno di uno spazio si configurano come oggetto di tensioni, negoziazioni e conflitti che comportano un delicato e sempre precario lavoro relazionale e identitario.

Anche in tempi più recenti le disuguaglianze di genere nell'avvicinarsi al mondo videoludico persistono, replicandosi secondo meccanismi non dissimili da quelli che le hanno prodotte agli albori della diffusione dei computer nei contesti domestici. L'accesso materiale alle risorse tecnologiche nell'infanzia continua a essere differenziato per genere. Secondo i dati riportati da Marta Mulas<sup>24</sup>, in media i genitori sono più inclini a comprare un PC a un figlio maschio rispetto a una figlia femmina, e questo comporta che più bambini/ragazzi posseggano un PC rispetto alle bambine. Nel 2006 il PC era quindi utilizzato dal 46,9% dei bambini da 3 anni in su e dal 36,1% delle bambine della stessa età. I dati indicano inoltre per il 2003 che il 39,5% dei bambini dai sei anni in su aveva accesso a Internet, a fronte del 29% delle bambine. Questo divario è certamente diminuito con la progressiva diffusione di queste

---

24 M. Mulas, *Maschiacci. La costruzione del genere nel lavoro informatico*, Regina Zabo, Sinnai (CA) 2014.

tecnologie, ma i dati restano rilevanti perché i bambini e le bambine nati nei primi anni 2000 sono i giovani adulti di oggi, e l'accesso alle tecnologie durante l'infanzia resta un nodo importante per l'avvicinamento al medium videoludico.

Tuttavia, bambine e ragazze hanno sin dagli inizi della storia dei videogiochi partecipato, seppure in modo minoritario, al mondo videoludico. La loro partecipazione si può descrivere come una progressiva conquista di spazio e visibilità partendo da una posizione di marginalità, un processo tuttavia non fluido e lineare, ma intermittente, caratterizzato da negoziazioni, conflitti, rinunce e spazi ritagliati nell'accesso alle console e ai computer sia in casa, nei confronti degli altri membri della famiglia, sia nei gruppi di amici.

Ritorniamo per un attimo alla sala giochi di Tione, ritrovo dei ragazzini in vacanza, descritta da Farenz all'inizio del capitolo: in quel contesto la presenza femminile si caratterizza come un'eccezione, e la giovane videogiocatrice viene circondata dall'attenzione di tutti i presenti proprio in quanto 'anomalia' in un ambiente maschile. Al contrario dei coetanei, lei non ha la possibilità di concentrarsi sul gioco da sola, ma la sua sessione è oggetto dell'attenzione di tutti: possiamo intuire la pressione esercitata da questa situazione, che conduce al fallimento e alla decisione di abbandonare la sala giochi. Per quanto benevola, l'attenzione nei confronti di una ragazza in quanto tale rende saliente la sua differenza da tutti gli altri videogiocatori presenti e può attivare fenomeni di minaccia dello stereotipo, in cui la performance nell'esecuzione di un compito risulta peggiore in virtù del peso psicologico derivante dal-

la consapevolezza di essere chiamati a confermare o disconfermare uno stereotipo sul proprio gruppo di appartenenza (in questo caso, che le ragazze non giocano ai videogiochi o non sono capaci).

Non si tratta di una situazione eccezionale: nel 2000, Gareth Schott e Kirsty Horrell, nella loro ricerca basata su interviste con due gruppi di videogioatrici (bambine attorno agli otto anni e donne adulte) scrivevano:

I negozi di videogiochi, come le sale giochi, sono una riserva maschile. Questa attitudine è riassunta in modo efficace da una delle nostre giovani videogioatrici, che ha affermato che a volte guarda i ragazzi giocare ai nuovi giochi nei negozi, ma non ha mai avuto il coraggio di partecipare in quel particolare contesto<sup>25</sup>.

Anche le giocatrici adulte intervistate riportavano che raramente giocavano con gli amici in gruppi di genere misto, preferendo assumere il ruolo di spettatrici. Pure nella dimensione domestica l'accesso di bambine e ragazze al mondo videoludico non è privo di tensioni: sebbene spesso le bambine fossero formalmente le proprietarie della console di famiglia, il loro accesso al gioco – e, con esso, alla possibilità di migliorare le proprie abilità e arrivare alla padronanza tecnica – era spesso ristretto dai familiari maschi, che occupavano la console per più tempo oppure prendevano il controllo del gioco per 'aiutare' le bambine a superare i punti più difficili, relegandole spesso al ruolo di spettatrici del gioco altrui. La ricerca ha mostrato inoltre come le bambine preferissero evitare situazioni in cui rischiava-

---

25 G.R. Schott – K.R. Horrell, "Girl gamers and their relationship with the gaming culture", *Convergence*, 6(36), 2000, pp. 36-53.

no di perdere una vita o di incappare nel *game over*, perché esse comportavano la fine del loro 'turno' con il controller e l'obbligo di cederlo ai compagni di gioco. Di conseguenza, preferivano focalizzarsi sull'esplorazione dell'ambiente di gioco, compito che richiede meno destrezza e impegno e comporta minori rischi di fallire, per poter prolungare la propria sessione di gioco. Alcune di loro non avevano accesso alle versioni complete del gioco, ma solo a dischi demo (spesso offerti in abbinamento alle riviste specialistiche) contenenti una porzione limitata di gioco, in cui il progresso attraverso la narrazione non era possibile, per cui ripetevano l'esplorazione delle stesse aree. Possiamo quindi vedere minori opportunità di raggiungere lo stesso livello di abilità dei coetanei maschi, un ritirarsi dalla competizione e dall'assumere il ruolo di videogioatrici in spazi pubblici, e una sorta di deferenza nei confronti dell'esperienza e dell'abilità dei giocatori maschi. In sintesi, l'esperienza di bambine e ragazze con i videogiochi avviene spesso sotto uno sguardo maschile che, per quanto benevolo, preclude loro la possibilità di tentare, fallire e migliorare le proprie abilità in modo autonomo, e quindi di acquisire un senso di competenza e fiducia nelle proprie capacità di videogioatrici.

Occorre ricordare che nei primi anni 2000 il discorso dei media attorno ai videogiochi e ai videogioicatori era di carattere allarmistico, centrato sulle presunte conseguenze negative dei videogiochi in termini di aumento dell'aggressività e dei comportamenti antisociali e di riduzione del rendimento scolastico e dell'attività fisica, in ossequio allo stereotipo del nerd che passa le sue giornate chiuso in

casa davanti al computer, nonostante la mancanza di evidenze scientifiche forti a supporto di queste affermazioni. In questo stereotipo mediatico si cristallizza la rappresentazione del videogiocatore come maschio adolescente e si cimenta l'invisibilizzazione delle videogiocatrici. Questa invisibilizzazione si collega, secondo Jo Bryce e Jason Rutter<sup>26</sup>, al fatto che le culture adolescenziali delle ragazze tendono a svilupparsi attorno alla dimensione domestica a causa della loro marginalizzazione negli spazi pubblici dominati dai coetanei maschi, come appunto le sale giochi e i negozi di videogiochi, ambienti caratterizzati da una dimensione competitiva del gaming. Bryce e Rutter illustrano il loro punto affermando:

Gli spazi pubblici dedicati al gaming come i tornei o i LAN party possono essere considerati spazi maschili. Questa percezione contribuisce a porre vincoli all'accesso e alla partecipazione delle ragazze ad attività di carattere pubblico legate al gaming. Questa esclusione può essere rafforzata dal comportamento stereotipico e offensivo di alcuni giocatori verso le ragazze negli spazi pubblici dedicati al gaming, come lo sminuire le videogiocatrici come "solo ragazze", la condiscendenza verso le avversarie oppure l'oggettivazione sessuale attraverso l'esposizione di pornografia negli spazi dove si svolge l'evento<sup>27</sup>.

---

26 J. Bryce – J. Rutter, *Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility*, Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002, pp. 243-255.

27 A questo proposito, è esperienza di chi scrive che le *convention* dedicate alla cultura nerd e altri spazi pubblici come i tornei di giochi di carte collezionabili siano spesso caratterizzati dalla presenza visibile di contenuti che propongono personaggi femminili fortemente sessualizzati, che siano tappetini raffiguranti ragazze *anime* in bikini, magliette *ahegao* o poster. La funzione simbolica di

La costruzione degli spazi pubblici dedicati al gaming come poco accoglienti o addirittura respingenti contribuisce quindi a confinare le pratiche videoludiche delle ragazze nello spazio domestico, dove comunque il loro accesso risulta oggetto di conflitti, negoziazioni ed ulteriori esperienze di marginalizzazione. Bryce e Rutter affermano:

L'esclusione genera l'aspettativa di essere respinte e questo, insieme al fatto che il gaming è identificato come un'attività maschile, scoraggia le donne dal tentare di entrare nelle pratiche legate al gaming o dall'identificarsi come "gamer".

Dieci anni dopo, la situazione di marginalità delle videogiocatrici descritta da Schott e Horrell risultava confermata dal lavoro di Jennifer Jenson e Suzanne de Castell<sup>28</sup> con un gruppo di preadolescenti: le autrici descrivono una situazione in cui quasi tutte le partecipanti alla loro ricerca non avevano grande esperienza pregressa con le console, e anche quando affermavano di aver già 'giocato' alcuni titoli, in realtà emergeva che il loro modo di 'giocare' era in realtà fare da spettatrici a fratelli, zii, padri o cugini maschi. Le autrici notano inoltre che le ragazzine non avevano familiarità con il funzionamento delle console, nonostante tutte ne possedessero una a casa, a dimostrazione del fatto che le loro possibilità di cimentarsi effettivamente, in prima persona,

---

questi elementi nel marcare uno spazio come maschile può essere facilmente compresa facendo un paragone con i calendari pornografici nelle officine meccaniche.

28 J. Jenson – S. de Castell, "Girls@Play. An ethnographic study of gender and digital gameplay", *Feminist Media Studies*, 11(2), 2011, pp. 167-179.

con i videogiochi erano scarse. Per dimostrare che il disinteresse e le minori capacità delle ragazze con i videogiochi non sono altro che il riflesso delle condizioni di minore accesso ai videogiochi stessi, le ricercatrici hanno compiuto una ricerca durata tre anni istituendo club dedicati ai videogiochi per bambine e bambini (12-13 anni), dapprima divisi per sesso e successivamente misti. Lo spazio separato del club femminile ha permesso alle partecipanti, che inizialmente avevano un'esperienza 'di seconda mano' – come spettatrici, non come giocatrici – con il mondo videoludico di prendere familiarità con il funzionamento delle console, dedicando del tempo a imparare le meccaniche dei giochi e dei comandi in un contesto di inesperienza condivisa e in un clima di reciproco supporto e incoraggiamento, che le autrici descrivono come "competizione benevola". All'interno di uno spazio sicuro, protetto dai rischi del fallimento – derisione, umiliazione, perdita di controllo sulla propria sessione di gioco – e guidato da un'assistente di ricerca che si definiva come una gamer e aiutava le ragazze a imparare a giocare, le partecipanti hanno potuto affinare le proprie abilità e acquisire sicurezza di sé, al punto che nel terzo anno di svolgimento del club hanno proposto alle ricercatrici di organizzare un torneo a squadre miste, nel corso del quale si sono dimostrate altrettanto competitive e capaci dei coetanei maschi. Jenson e de Castell scrivono, riflettendo su questa esperienza:

Le "differenze di genere" che così spesso "vengono trovate" negli studi sul genere e l'esperienza di gioco, e che abbiamo "trovato" anche noi nelle fasi iniziali del nostro lavoro con queste ragazze e questi ragazzi, diventavano meno evidenti nel tempo, e alcune di esse sono del tut-



to scomparse, quando alle ragazze sono state date reali possibilità di accesso, supporto, una “girl-gamer” come modello, e il diritto di scegliere a cosa giocare, quando e con chi.

Questo ci mostra che i comportamenti di bambine e ragazze nella loro relazione con i videogiochi non riflettono preferenze o differenze di capacità innate, ma sono una reazione al trovarsi in minoranza in uno spazio maschile, dove hanno ridotte opportunità di competere alla pari e affermare il proprio diritto di cittadinanza. È infatti raro che le ragazze possano fare esperienza dei videogiochi in spazi omosociali, mentre per i ragazzi questa situazione è la norma. Il vivere l’esperienza dei videogiochi sotto lo sguardo maschile può portare allo sviluppo di strategie di negoziazione e adattamento come quelle descritte, ma anche a scoraggiare la partecipazione delle ragazze – o, quantomeno, la partecipazione visibile – spingendole a ritrarsi in spazi privati (il gioco offline in *single-player* o comunità protette ad accesso controllato) o a rendere invisibile il proprio genere in contesti di gioco online. Inoltre, questa esperienza può produrre una sensazione di vulnerabilità e di esclusione, come scrive Emma Vossen nel racconto autoetnografico della propria storia di videogiocatrice<sup>29</sup>:

Tutto è cambiato attorno ai 13 anni, quando mi sono resa conto che giocare con o attorno a dei ragazzi che non erano mio fratello non era la stessa cosa. Io e mio fratello abbiamo sempre collaborato per giocare a giochi

---

29 E. Vossen, “The magic circle and consent in gaming practices”, in K.L. Gray – G. Voorhees – E. Vossen (eds.), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, London 2018.

troppo difficili per dei bambini. [...] All'opposto, quando giocavo con altri ragazzini mi prendevano in giro, si arrabbiavano con me, diventavano troppo competitivi, diventavano ostili quando perdevano contro di me, o, cosa che vivevo come un affronto, esprimevano incredulità di fronte al fatto che mi piacesse giocare ai videogiochi.

Per l'autrice, la scoperta di essere trattata con ostilità in un terreno che considerava familiare e in cui dava per scontato il suo diritto di cittadinanza si traduce in una progressiva ritirata dal condividere l'esperienza videoludica con giocatori maschi, preferendo adottare il ruolo della spettatrice e minimizzare il suo interesse per i videogiochi. Ritirarsi dalla competizione può anche essere una tattica per evitare conflitti. Vossen scrive:

Ho provato a giocare con altre persone per uscire dalla mia *comfort zone* e affrontare le mie paure, ma non è mai finita bene. Questi esperimenti finivano quasi sempre con qualcuno che cercava di dirmi cosa fare nel gioco, metteva in discussione le mie capacità, faceva commenti sul livello di difficoltà, cercava di portarmi via il controller per mostrarmi come fare, o finiva perfino per lanciare il controller contro il muro se lo battevo.

Al contrario, le giocatrici possono anche assorbire l'aspettativa che le ragazze siano meno capaci e riprodurla in contesti di genere misto, performando il ruolo atteso da loro, come si evince in questo stralcio di intervista tratto dalla ricerca di Helen Thornham su diversi gruppi di giovani adulti (22-32 anni)<sup>30</sup>. Qui l'intervistata, Sara, è l'unica ragazza nella casa, che condivide con tre coinquilini maschi:

30 H. Thornham, "‘It’s a boy thing’. Gaming, gender, and geeks", *Feminist Media Studies*, 8(2), 2008, pp. 127-142.

Non prendevo il gaming molto sul serio. Me ne andavo in giro a fare la scema e a fare casino e facevo finta di non riuscire a capire cosa dovessi fare. E non mi sono impegnata a cercare di migliorare come videogiocatrice, perché quello era il mio ruolo. [...] Così loro trovavano divertente che io fossi così scarsa, e stavano sempre a dirmi cosa fare. Ma i ragazzi sono così, no? Devono fare i maestri...e giocare ai videogiochi era il modo in cui ho scelto di legare con le persone, ma non ha cambiato il modo in cui interagivo con loro. Ero comunque 'la Ragazza'.

Possiamo quindi vedere come dover continuamente riaffermare il proprio diritto di cittadinanza nello spazio del gioco risulti uno sforzo che spesso le videogiocatrici non sono disposte a sostenere. Esclusione e auto-esclusione, barriere implicite ed esplicite si intrecciano, mostrando chiaramente il carattere di cittadinanza condizionata della partecipazione femminile alla cultura videoludica.

#### *WELCOME TO THE INTERNET: TROLLING, TRASH TALK E MOLESTIE NEL GAMING ONLINE*

Con la diffusione di Internet, il fenomeno del gioco online è diventato predominante nella cultura videoludica. Questo ha aperto un nuovo terreno dove le ragazze devono negoziare la propria presenza e portare il peso della propria differenza laddove scelgano di renderla visibile, per esempio con un nickname o un'immagine del profilo che suggeriscono un'identità femminile oppure attraverso la chat vocale. Le molestie e il sessismo nei confronti delle videogiocatrici – ma anche nei confronti dei giocatori di colore e di coloro che dichiarano pubblicamente un'identità LGBTQ+ – sono un fenomeno ben do-

cumentato, al punto da essere noto come un tratto distintivo della cultura del gaming online.

All'interno della cultura del gaming online una pratica diffusa e distintiva è quella del *trash talk*, l'uso di un linguaggio aggressivo e provocatorio nei confronti dei giocatori avversari. Di conseguenza, essere un membro legittimo della cultura videoludica significa anche imparare a non farsi scalfire dal *trash talk* degli avversari e saper rispondere a tono. Il *trash talk*, oltre a esprimere uno stile di interazione in cui si realizza la performance della maschilità, ha anche una funzione tattica, quella di spezzare la concentrazione degli avversari sul gioco (nei casi più estremi, inducendoli ad abbandonare la partita). Anche non cadere nella 'trappola' reagendo emotivamente a insulti e provocazioni diventa parte della performance della maschilità, espressione di autocontrollo e capacità di restare 'con la testa in partita'. L'aspettativa condivisa è quindi che insulti, volgarità e provocazioni siano pienamente accettabili come parte dei codici culturali della cultura videoludica e della libertà di espressione dei giocatori nello spazio del gioco, e che la responsabilità di costruirsi una 'corazza' ricada sui singoli. Al contrario, offendersi e protestare contro il comportamento di altri giocatori è considerato un'espressione di debolezza, permalosità, incapacità di stare allo scherzo e di comprendere i codici che regolano le interazioni nello spazio del gaming online.

Il *trash talk*, in quanto espressione della performance dell'ipermascolinità, incorpora spesso un linguaggio sessista, razzista e omofobico. L'idea che legittima l'espressione di questo tipo di linguaggio è che ciò che accade all'interno del 'cerchio magi-

co' del gioco non ha implicazioni nella vita reale e pertanto l'uso di termini razzisti, sessisti oppure omofobici nel *trash talk* non costituisce realmente razzismo, sessismo od omofobia, e i destinatari di questi termini non hanno diritto di sentirsi offesi: al contrario, prendere sul serio questo linguaggio è una violazione del codice culturale. In questo modo, la volgarità e gli insulti si caratterizzano al contempo come una forma di “spazzatura discorsiva”, per usare una definizione di Lisa Nakamura<sup>31</sup>, priva di alcun reale significato (e quindi priva di impatto sui riceventi) e come un aspetto distintivo e inevitabile della cultura del gaming online. L'uso del termine ‘spazzatura’ non è casuale: come l'impatto dei nostri rifiuti scompare dalla vista nel momento in cui li gettiamo via, così il *trash talk* dovrebbe scomparire senza lasciare traccia alla fine della partita, assolvendo da ogni responsabilità chi ha pronunciato insulti e frasi aggressive.

Nei confronti di coloro che si presentano online con un'identità femminile, nello specifico, il *trash talk* secondo Milena Droumeva svolge una funzione precisa, quella di

reinscrivere le donne nei loro corpi. Seppur anche i giocatori uomini subiscono *trash talk*, è nel caso delle donne nello specifico che gli insulti e le minacce assumono un carattere visceralmente genderizzato, letteralmente riducendo le donne a specifiche parti del loro corpo e

---

31 L. Nakamura, “Gender and Race Online”, in M. Graham – W.H. Dutton (eds.), *Society and the Internet: How networks of information and communication are changing our lives*, Oxford University Press, Oxford 2014.

implicando una violenza di carattere inconfondibilmente sessuale<sup>32</sup>.

Questo avviene attraverso l'uso del linguaggio sessista e del linguaggio della violenza e della dominazione sessuale, che costituiscono forme di violenza simbolica specificamente rivolte al corpo femminile. Le molestie sessuali sono frequenti negli ambienti fortemente mascolinizzati, dove vigono norme sociali che privilegiano forme di mascolinità tradizionali e attribuiscono valore all'espressione di durezza, aggressività e competitività. All'interno di questi ambienti, la presenza femminile è vissuta come una minaccia all'ordine simbolico maschile in quanto spezza la complicità omosociale e introduce un elemento di disturbo. Inoltre, le molestie sessuali sono spesso rivolte a coloro che deviano dalle norme di genere, come nel caso di ragazzi che adottano forme di espressione di sé connotate come 'effeminate' o di ragazze che rivendicano una presenza visibile e non solamente ornamentale in ambiti maschili. In questo caso le molestie rappresentano una punizione per la devianza percepita nei confronti delle norme culturali. Nel mondo videoludico, secondo una ricerca di mercato svolta dalla società Reach3Insights (2021), il 77% delle giocatrici intervistate riporta di aver subito istanze di discriminazione di genere, che includono insulti, messaggi inappropriati a sfondo sessuale, altri giocatori che abbandonavano la partita nello scoprire di essere in squadra con delle giocatrici, forme di *gatekeeping* e di paternalismo,

---

32 M. Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The media politics of the female voice in games and game cultures", in K.L. Gray – G. Voorhees – E. Vossen (eds.), *Feminism in Play*, cit.

venire giudicate in modo più severo per le proprie capacità di videogiocatrice, *mansplaining* e consigli non richiesti.

Le molestie sessuali sono state difese dal giocatore professionista di *Tekken* Aris Bakhtanians, quando, durante il torneo Cross Assault del 2012, la compagna di squadra Miranda Pakodzi si ritirò dalla competizione a seguito di pesanti commenti sul suo corpo da parte dello stesso Bakhtanians. Alla domanda se fosse possibile avere una scena dei *fighting games* senza molestie sessuali, Bakhtanians replicò:

Non è possibile. Non è possibile perché sono una cosa sola. Questa è una community che ha, insomma, 15 o 20 anni, e le molestie sessuali sono parte della cultura, e se venissero tolte dalla community dei *fighting games*, non sarebbe più la stessa cosa<sup>33</sup>.

Il discorso di Bakhtanians esplicita come la presenza delle donne negli spazi del gaming online debba essere subordinata all'accettazione di codici e pratiche sessisti, che rappresenterebbero una parte costitutiva e ineliminabile della cultura videoludica. Le donne non sono esplicitamente escluse, ma non possono richiedere che i codici culturali cambino: i tentativi di protestare contro l'uso di linguaggio sessista, omofobo o razzista spesso producono solo un'intensificazione degli attacchi.

In questa prospettiva, il *trash talk* può essere letto come uno strumento per presidiare gli spazi dedicati al gaming online e garantire che essi restino territorio di coloro che si considerano i soli legittimi partecipanti alla cultura, escludendo coloro che

---

33 Citato in L. Nakamura, "Gender and Race Online", cit., p. 92.

non riflettono l'identità di gamer per come è stata costruita da discorsi e rappresentazioni interni alla cultura – donne, persone di colore e persone LGBTQ+ – attraverso l'uso di un linguaggio che rimarca il fatto che essi non siano cittadini legittimi del mondo videoludico.

Accanto al *trash talk* si colloca il *trolling*, che consiste nel postare contenuti volti a provocare una reazione emotiva o a disturbare il flusso di interazioni in uno spazio online. Nei loro confronti, il codice culturale di Internet prevede una sola strategia: “Don't feed the troll”, non cadere nella trappola, non dare loro soddisfazione. In altre parole, la risposta normativa nei confronti dei troll è quella di ignorarli, di trattarli come un fatto inevitabile e costruirsi la propria corazza, una strategia che ricalca il modo in cui generazioni di ragazzini sono stati invitati ad affrontare il bullismo: come un problema della vittima, non del bullo. Questa norma culturale si può leggere anche come “chi si infiamma per primo ha perso”: le reazioni emotive di rabbia e sdegno sono esattamente ciò che il troll cerca, perché dimostrano l'ingenuità e la mancanza di competenza culturale di chi reagisce.

Il *trolling* è un fenomeno presente già agli albori di Internet: una delle prime analisi è quella di Susan Herring del 2002, che ha studiato le tattiche di un troll su un forum femminista<sup>34</sup>. Herring ha messo in luce come la strategia del troll si fondasse sull'esprimere un interesse di facciata per una discussione razionale fondata sull'evidenza, per poi negare il valore delle argomentazioni e delle prove portate

---

34 S. Herring, “Searching for safety online: Managing ‘trolling’ in a feminist forum”, *The Information Society*, 18, 2002, pp. 371-384.



dagli altri utenti e spostare continuamente la posta in gioco del discorso. Il troll faceva inoltre appello al valore della libertà d'espressione, creando una situazione per cui per i suoi avversari non esisteva possibilità di vincere: se fosse stato bannato dal forum, avrebbe potuto 'dimostrare' l'intolleranza e l'incapacità di argomentare dei suoi avversari; se gli fosse stato concesso di restare, avrebbe potuto continuare a inquinare le acque della discussione e a provocare gli utenti in un dibattito inutile, in quanto non fondato su premesse di onestà intellettuale.

La funzione del *trolling* di distinguere fra *insider* e *outsider* in una data comunità online è spiegata da Michele Tepper:

Quando si svolge all'interno di una singola community dai confini definiti, il *trolling* può essere accettato e sostenuto nella subcultura perché svolge la duplice funzione di rafforzare gli standard della community e accrescere la coesione interna, operando come un gioco in cui tutti quelli che conoscono le regole possono giocare contro quelli che non le conoscono. Funziona al contempo come un gioco e come un metodo per tracciare i confini della subcultura perché le pedine del gioco non sono segnalini o denaro, ma pezzi di informazione<sup>35</sup>.

I pezzi di informazione di cui parla l'autrice sono quelli che consentono ai membri di riconoscere le intenzioni del troll e non cadere nella trappola, dimostrando una conoscenza superiore dei codici e delle pratiche del gruppo e della cultura online in senso più ampio. Questo implica tuttavia affermare che subire abusi con una connotazione di genere è parte delle regole del gioco per abitare certi spazi

---

35 Citato in M. Condis, *Gaming masculinity*, cit., p. 18.

online: di fronte a una norma culturale che impone di non lasciarsi scalfire dal *trash talk* o dalle provocazioni dei troll, i destinatari di queste tattiche hanno poco spazio per criticare e protestare contro questi comportamenti, perché il solo fatto di reagire con veemenza è visto come un'ammissione di vulnerabilità e di inesperienza, il che diminuisce il loro status di membri nella cultura.

In questo contesto, le videogiocatrici hanno a disposizione diverse strategie, più o meno efficaci, per affrontare le ostilità di cui sono bersaglio. Amanda Cote nel 2017 ha svolto interviste in profondità con 37 giocatrici di età differenti per indagare queste strategie<sup>36</sup>, riscontrando che la più frequente resta quella di abbandonare il gioco online e ritirarsi a giocare solo in *single-player* o *multiplayer* locale con amici e familiari. Tuttavia, questa strategia risulta problematica in quanto contribuisce ad acuire la percezione del videoludico come spazio maschile, il che a sua volta rafforza l'idea che le donne non appartengano realmente a questo mondo e quindi rischia di intensificare il sessismo verso coloro che restano visibili negli spazi del gaming online. La seconda strategia più utilizzata dalle giocatrici è quella di evitare gli estranei, scegliendo di giocare online solo con persone conosciute (nella vita reale oppure online). Questo permette di evitare sia le esternazioni di aggressività e sessismo, sia le avances indesiderate; inoltre, la presenza di amici nella partita contribuisce a ridurre la pressione delle interazioni sgradite e aiuta le giocatrici a ignorarle o

---

36 A. Cote, "I can defend myself': Women's strategies for coping with harassment while gaming online", *Games and Culture*, 12(2), 2017, pp. 136-155.

a controbattere. La terza strategia è quella di celare la propria identità femminile, evitando di intervenire nella chat vocale e scegliendo nomi utente e immagini del profilo neutrali oppure maschili. Alcune giocatrici, al contrario, hanno affermato di mantenere anche un account che rendeva esplicita la loro identità femminile con l'obiettivo di affermare la propria visibilità e il proprio diritto di cittadinanza come videogioatrici, anche a prezzo delle ostilità. Tuttavia, nessuna di loro manteneva questo posizionamento combattivo 'a tempo pieno', preferendo alternare in modo tattico contesti/momenti in cui mimetizzarsi e contesti/momenti in cui rendersi visibili, allo scopo di proteggere il proprio benessere mentale mantenendo il controllo su quando immergersi nel flusso di ostilità per sfidarlo. Un'ulteriore strategia messa in campo dalle giocatrici è quella di controbattere alle ostilità mettendo in risalto le proprie capacità e la propria esperienza. Dalle interviste raccolte dall'autrice è emerso che le molestie sono più frequenti verso le donne quando sono percepite come meno competenti, ma tendono a cessare quando esse si dimostrano più capaci dei giocatori molesti durante la partita. La messa in mostra delle abilità rende quindi più saliente l'identità di gamer rispetto a quella di ragazza. Tuttavia, questa strategia richiede un impegno costante per tenere affinate le proprie abilità e potersi quindi 'elevare' al di sopra del trattamento normalmente riservato alle giocatrici, e molte delle intervistate hanno descritto la pressione derivante dal tentativo di applicare questa strategia per periodi prolungati. Infine, la strategia meno impiegata per difendersi dalle molestie è quella di sviluppare una personalità più aggressiva

e dura per ‘ripagare con la stessa moneta’ i molestatori: in altre parole, si tratta di incorporare l’*habitus* videoludico del *trash talk* e riuscire a costruirsi quella corazza di sarcasmo e aggressività che fa parte delle aspettative normative della cultura, in modo da guadagnarsi il rispetto dei pari. Anche in questo caso la strategia risultava poco utilizzata perché a rischio di ritorcersi contro le giocatrici: l’aggressività veniva derubricata a emotività, evocando lo stereotipo della donna isterica e incapace di stare allo scherzo. Amanda Cote nota come alle donne non sia concesso di impiegare le stesse strategie retoriche degli uomini, perché il loro posizionamento è precario, oscillante fra inclusione ed esclusione ad opera degli uomini in posizione dominante. Il lavoro necessario per gestire e disinnescare la tossicità attraverso queste strategie di adattamento di per sé rende l’esperienza femminile nel mondo videoludico differente da quella maschile e genera un attrito alla loro partecipazione, impedendo loro di essere *soltanto* giocatrici. Alle donne non è dato il privilegio di vivere il proprio genere in modo irriflesso, di poterlo ‘mettere tra parentesi’, perché in ogni interazione il genere diventa un filtro attraverso cui leggere le loro azioni, attivando stereotipi che richiedono un complesso lavoro di negoziazione e/o conflitto per essere disconfermati.

Anche quando le interazioni con le videogioatrici non assumono caratteri sessisti o comunque ostili, spesso il fatto di essere un soggetto femminile all’interno dello spazio del gaming si traduce in attenzioni sgradite. Come abbiamo visto sopra, anche le attenzioni benevole rimarcano il fatto che una donna che gioca ai videogiochi è un’anomalia

e spostano l'attenzione sul suo genere anziché sul gioco, creando una sorta di scarto che rende manifesto come le donne nel mondo videoludico siano ancora *Altro* rispetto ai cittadini di default e la loro presenza ancora qualcosa da rimarcare. Contrattare alla violenza simbolica nei confronti delle videogiocatrici è la loro feticizzazione. Emma Vossen, nel raccontare la sua esperienza, scrive:

Come donna che gioca ai videogiochi, ho sentito spesso un tipo molto specifico di mancanza di rispetto e oggettivazione quando venivo sessualizzata per la mia identità di videogiocatrice, restando al contempo al gradino più basso della gerarchia dei gamer. I commenti sulle mie abilità, o sul mio essere una “fake gamer girl”, erano frequenti, ma quelli che ci provavano con me solo perché ero una “gamer girl” erano altrettanto frequenti – come videogiocatrice, mi sentivo al contempo adorata e disprezzata<sup>37</sup>.

Questa breve ricognizione ci mostra che, anche se le donne sono sempre state parte della cultura nerd e sono sempre state videogiocatrici, la loro erosione e invisibilizzazione nel modo in cui la storia della cultura nerd è stata raccontata – e nel modo in cui i nerd sono giunti a rappresentare sé stessi – ha reso possibile rappresentarle come ‘nuove arrivate’ nel momento in cui la loro presenza è diventata così consistente da essere impossibile da ignorare o classificare come eccezione. La ‘scoperta’ delle donne nei *fandom* nel momento di passaggio della cultura nerd dall’essere di nicchia all’essere mainstream si è tradotta in una narrazione per cui questi spazi

---

37 E. Vossen, “The magic circle and consent in gaming practices”, cit.

prima maschili sono stati ‘invasi’ o ‘colonizzati’, e rappresenta i nerd come vittime travolte da due processi intrecciati, il *mainstreaming* della loro cultura e l’“arrivo” delle donne. Questa rappresentazione della cultura nerd come ‘sotto assedio’ e delle donne come ‘nuove arrivate’ ha importanti conseguenze in termini di ostilità nei confronti delle donne, perché le posiziona come delle estranee che minacciano l’identità nerd su due fronti, minandone l’esclusività e il carattere di territorio maschile. Ciò è favorito dalle narrazioni che associano i due processi, suggerendo che il *mainstreaming* sia la causa dell’avvicinamento alla cultura nerd delle donne. Ciò è tanto più vero nella misura in cui le donne non solo rivendicano il proprio diritto di cittadinanza, ma mettono in discussione i codici e le pratiche della cultura: non si tratta solo di una ‘nuova’ visibilità della presenza femminile, ma di una presenza femminile che trova una voce collettiva nel chiedere riconoscimento e cambiamenti.

# Cultura misogina nel gaming

a cura di Tiziana Pirola

## “DON’T ASK, DON’T TELL”: L’ETHOS TECNO-UTOPICO E L’INVISIBILIZZAZIONE DELLE DIFFERENZE

Gli anni fra il 2009 e il 2014 sono stati segnati dal fiorire di iniziative volte a mettere in luce il sessismo e l’ostilità nei confronti delle donne all’interno della cultura nerd, nello specifico nell’ambito fumettistico e in quello videoludico, attraverso progetti come l’analisi degli stereotipi femminili nei videogiochi portata avanti dalla critica Anita Sarkeesian nella serie “Tropes VS Women in Video Games” sul suo canale YouTube Feminist Frequency, i blog che raccoglievano testimonianze di sessismo nella cultura videoludica come *Fat, Ugly or Slutty* o *Not in the Kitchen Anymore*, o progetti come *Escher Girls* e *The Hawkeye Initiative*, che facendo uso dell’ironia mettevano in luce come i personaggi femminili fossero rappresentati in pose e abbigliamenti iper-sessualizzati e anatomicamente impossibili.

La crescente visibilità di istanze femministe all’interno della cultura nerd è stata accolta con ostilità. Megan Condis, ad esempio, ha analizzato le reazioni alla decisione, da parte della casa produttrice BioWare, di includere le parole “gay” e “lesbica” nella lista di termini proibiti all’interno dei forum ufficiali dedicati al videogioco *Star Wars: The Old Repu-*

*blic*<sup>1</sup>. Le motivazioni della decisione sono rinvenibili nel fatto che nel *trash talk* “gay” e “lesbica” sono frequentemente utilizzati come insulti, ma numerosi giocatori hanno affermato che tale decisione elide la loro identità e contribuisce alla marginalizzazione delle persone LGBTQ+, impedendo che i giocatori e le giocatrici gay e lesbiche possano dichiarare pubblicamente la loro identità e trovarsi a vicenda per costruire spazi sicuri all’interno del gioco. La decisione di BioWare è stata quindi intesa come un atto che politicizza lo spazio del gioco obbligando i giocatori gay e le giocatrici lesbiche a restare ‘in incognito’ e a non poter parlare della propria identità. Tuttavia, numerosi partecipanti alle discussioni hanno affermato il proprio favore nei confronti di questa decisione, argomentando che gli spazi di gioco dovrebbero restare nettamente separati dal ‘mondo reale’, e che ogni forma di linguaggio politico mina le fondamenta di questa divisione, spezzando il cerchio magico che circonda la dimensione ludica e reinscrivendola nella realtà.

Questa argomentazione riflette l’*ethos* tecno-utopico secondo cui Internet è uno spazio di assoluta libertà e uguaglianza dove le identità ascritte che plasmano l’esperienza dei soggetti nel ‘mondo reale’ – genere, appartenenza etnica, orientamento sessuale – sono ininfluenti e possono essere messe tra parentesi. In questo discorso, la cancellazione di ogni forma di discorso politico dagli spazi online dedicati al gioco è necessaria per proteggere il carattere ludico di tali spazi e permettere a ogni giocatore di esistervi solo come tale, indipendentemente dalla posizione occupata all’interno delle gerarchie

---

1 M. Condis, *Gaming masculinity*, cit.



di potere e privilegio esistenti nella società. Il discorso ha anche un contenuto normativo: nel tentare di reintrodurre la dimensione ‘politica’ dell’identità nello spazio ludico, i sostenitori di questa posizione starebbero compromettendo il carattere libero e neutrale del gioco e, di conseguenza, non possono essere veri fan, e quindi non meritano di essere ascoltati dalle case produttrici. Ad essere percepito come politico è il discorso che chiede riconoscimento delle identità radicate nella corporeità dei videogiocatori e delle videogioiatrici, sulle quali si inscrivono le disuguaglianze sociali: secondo l’*ethos* tecno-utopico, proprio perché negli spazi virtuali tali marcatori di identità sono invisibili, sono anche irrilevanti, e riportarli al centro della scena significa violare la “santità” della cultura virtuale, libera dalla corporeità e fondata sull’anonimato. Rendere visibile la corporeità equivale quindi a politicizzare lo spazio videoludico.

Tuttavia, rendere invisibile l’omosessualità non apre spazi per i giocatori e le giocatrici LGBTQ+ per vivere la loro identità senza ripercussioni, nell’invisibilità, ma al contrario rafforza l’assunto di default che i videogiocatori siano etero (o maschi, o bianchi). L’identità ha sempre una componente sociale che si fonda sul riconoscimento da parte degli altri, e preconditione di tale riconoscimento è che essa sia dicibile e visibile. Rivendicare una norma culturale fondata sul ‘*don’t ask, don’t tell*’ esilia e nega le identità altre e rafforza il privilegio di cui godono i soggetti che incarnano la norma culturale.

In questo modo, la norma culturale qui rivendicata contribuisce a garantire che resti intatta la fantasia utopica di un mondo virtuale libero dalla

differenza e proprio per questo libero dal conflitto politico che la differenza porta con sé nel momento in cui diviene la base per discriminare. Possiamo leggere questa fantasia nei termini della *digital boyhood*, lo spazio dove gli uomini possono evadere dalle responsabilità del confronto con la differenza, confronto che in sé ha una natura politica perché si fonda su riconoscimento/esclusione. In altre parole, gli utenti che chiedono che la dimensione politica sia esclusa dagli spazi ludici stanno compiendo un atto politico di esclusione, implicando che la differenza non è benvenuta nel cerchio magico del gioco, ma lo fanno sotto mentite spoglie, affermando di voler proteggere il carattere neutrale e inclusivo dello spazio e affermando inoltre che tale posizionamento non ha delle conseguenze reali sulle lotte per il riconoscimento e l'uguaglianza, perché ciò che accade nel mondo virtuale del gioco è del tutto separato dalla vita reale.

Bróna Nic Giolla Easpaig ha individuato altre strategie retoriche impiegate nel dibattito sul sessismo nella cultura videoludica<sup>2</sup>: la prima consiste nel misconoscimento dei comportamenti sessisti nel gioco online, la seconda nel negare la dimensione genderizzata delle interazioni moleste, e la terza nell'apporre delle qualificazioni su chi ha il diritto di esprimersi legittimamente ed essere ascoltato sulla questione del sessismo nella cultura videoludica.

La prima strategia si fonda sull'affermare che comportamenti che sono parte costitutiva delle pratiche del gaming online – provocazioni, battute, *trash talk*

---

2 B. Nic Giolla Easpaig, "An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain", *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), 2018, pp. 119-135.

– vengono erroneamente interpretati come molestie sessuali. Proprio perché parte delle pratiche delle comunità di videogiocatori, si afferma, il compito di proteggersi da tali comportamenti spetterebbe alle videogiocatrici, che invece di “andare a frignare su Internet” dovrebbero imparare a rispondere a tono oppure a non farsi scalfire. Secondo questa retorica, il sessismo rappresenta una parte integrante della cultura videoludica, e proprio per questo può essere sfidato solo sul piano delle interazioni, attraverso strategie individuali e contingenti come l’evitamento o l’affermazione della propria competenza *in-game*. Il discorso interno alla cultura videoludica contrasta i tentativi di definire il sessismo come un problema strutturale, collettivo, producendo un codice normativo che impone di poterlo affrontare solo individualmente.

La seconda strategia retorica consiste nel negare il carattere genderizzato delle molestie, affermando che esse colpiscono indistintamente tutti i giocatori e non c’è evidenza che le donne siano afflitte da quantità superiori di insulti, provocazioni o *trash talk* rispetto agli uomini. In alcuni casi questo argomento viene portato avanti contrapponendo al sessismo altre forme di discriminazione come quelle fondate sull’orientamento sessuale, sull’appartenenza etnica/razziale oppure sull’età, con una strategia che impedisce di considerare congiuntamente tali forme di discriminazione come attacchi a coloro che presentano identità diverse da quella di default di giovane maschio bianco etero.

La terza strategia consiste nel circoscrivere chi ha diritto di parola sulla questione del sessismo e delle molestie nella cultura videoludica: tale diritto è

riservato a chi dimostra di possedere i requisiti di autenticità necessari ad affermare la piena cittadinanza all'interno della comunità dei videogiocatori, mentre a coloro che sono ritenuti outsider viene negata autorevolezza sull'argomento perché considerati privi della necessaria conoscenza del contesto, dato dai codici e dalle pratiche della cultura del gaming. Questa strategia si riallaccia all'etichettare alcune donne come *fake gamer*, le quali rivelerebbero intenzionalmente il proprio genere online per attirare l'attenzione, e sarebbero quindi responsabili di tutte le attenzioni ricevute, positive o negative, in una sorta di logica del 'chi semina vento raccoglie tempesta'. La stessa costruzione della dicotomia fra vera videogiocatrice e *fake gamer girl*, grazie ai suoi contorni sfumati, conferisce a chi la impugna un potere, perché l'unico modo per combattere il potere di delegittimazione della propria voce che discende dall'essere etichettata come *fake* è rivendicare il proprio status di membro del gruppo, e così facendo contribuire a rafforzare la dicotomia stessa. Il potere di definire i codici e le pratiche della cultura videoludica resta saldamente in mano maschile e viene usato per sminuire le accuse di sessismo provenienti dalle videogiocatrici, in modo da preservare quella che è considerata una parte costitutiva della cultura. Per esempio, in un articolo su *Vice*, Linda Codognesi descrive le proprie esperienze di videogiocatrice, in cui appaiono due delle tre strategie retoriche sopra descritte e come lei stessa spesso rinunci a rivelare la sua identità "perché la convivenza durante la partita è oggettivamente più facile". L'articolo di Codognesi è un impressionante catalogo di stereotipi misogini sulle videogiocatrici: da chi sostiene l'in-

nata inferiorità delle ragazze nel giocare ai videogiochi, a chi sostiene che solo le ragazze brutte giocano ai videogiochi, e solo per compensare la propria inferiorità estetica; da chi accusa una ragazza che posta uno screen delle proprie vittorie di stare solo cercando attenzione, a chi definisce “atteggiamento vittimista” e “lamentele inutili” quelle delle ragazze che sollevano il problema del sessismo<sup>3</sup>. Le tre strategie retoriche individuate da Nic Giolla Easpaig creano, congiuntamente, un discorso in cui il sessismo è negato, le donne sono incoraggiate a mantenere l’invisibilità negli spazi del gioco (inclusa l’invisibilità della propria sessualità e femminilità) e le loro qualifiche per la partecipazione sono sempre soggette allo scrutinio maschile. In questo discorso, sono le donne a costituire il problema, non il sessismo: sono loro a non essere capaci di rispondere a tono o costruirsi una corazza abbastanza spessa, a richiedere un trattamento speciale che altererebbe il carattere del gaming online, a cercare attenzione e mettersi in mostra. Quello che dovrebbero fare, secondo questa retorica, è simile a quello che era richiesto agli utenti LGBTQ+ nel discorso analizzato da Megan Condis: rendere invisibile la propria differenza ed essere soltanto videogiocatori.

## IL GAMERGATE: L’ESPLOSIONE DELLA MISOGINIA NELLA CULTURA VIDEOLUDICA

Le tensioni che covavano all’interno della cultura nerd fra le spinte verso il cambiamento in direzione di una maggiore inclusione della diversità e

---

3 <https://www.vice.com/it/article/kb3jx3/il-sessismo-nei-videogiochi--ancora-un-problema>

il *backlash* volto al mantenimento di un'invisibilità delle differenze che privilegiava il nocciolo originale dell'identità nerd – giovani maschi bianchi etero – sono giunte a un punto di rottura nel 2014, con il cosiddetto Gamergate. Tuttavia, negli anni precedenti si erano verificati eventi degni di nota che indicavano “un *pattern* di misoginia all'interno della cultura videoludica e un tentativo di affermare un privilegio di stampo patriarcale”, come scriveva Mia Consalvo, una delle più importanti studiosse di *game studies*, in un articolo del 2012<sup>4</sup>. Fra questi possiamo individuare una violenta campagna volta a sabotare la raccolta fondi sulla piattaforma Kickstarter per la produzione di una serie sulla rappresentazione dei personaggi femminili nei videogiochi da parte della critica femminista Anita Sarkeesian, una serie di attacchi nei confronti di Courtney Stanton, *game designer* e fondatrice di Women in Games Boston, per aver criticato una battuta sullo stupro nel fumetto online Penny Arcade, disegnato dai fondatori di una delle più importanti convention di cultura nerd negli USA, Penny Arcade Expo (PAX), e i già citati attacchi nei confronti di Jennifer Hepler, sceneggiatrice per la casa di produzione BioWare, per aver incluso la possibilità di relazioni omosessuali in *Dragon Age II* e per aver suggerito, durante un'intervista, la possibilità di introdurre l'opzione di saltare i combattimenti così come si possono saltare le *cut-scene*. Consalvo indicava questi eventi come riflesso di un conflitto derivante dalle trasformazioni prodotte dalla crescente visibilità delle videogio-

---

4 M. Consalvo, “Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars”, *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*, 1, 2012.

catrici, dall'ampliamento della platea dei giocatori grazie all'affermazione dei giochi *casual* e dall'ampliamento della definizione di videogioco grazie allo sviluppo di giochi *indie*, spesso caratterizzati dall'esplorazione di temi ed esperienze lontane dal mainstream e molto più focalizzati sulla narrazione che sul *gameplay*.

Il punto d'inizio del Gamergate avviene nell'agosto 2014, con la pubblicazione da parte di Eron Gjoni di un lungo post sul suo blog<sup>5</sup> in cui dettagliava, con ampia documentazione di *screenshot* e stralci di conversazioni private, l'infedeltà e – a suo dire – le manipolazioni emotive da parte della sua ex, Zoë Quinn, *game designer* femminista autrice del gioco indie *Depression Quest*, che aveva già ricevuto diverse critiche e recensioni negative che lo dipingevano come un tentativo di imporre valori femministi estranei alla cultura del gaming e come un prodotto mediocre, non definibile come un “vero videogioco”, che veniva celebrato non per i suoi meriti, ma per il fatto di essere stato creato da una donna. Un articolo di Simon Parkin per il *New Yorker*<sup>6</sup>, datato 9 settembre 2014, riporta le minacce ricevute da Quinn da anonimi utenti di 4chan:

La prossima volta che si fa vedere a una conferenza... le infliggeremo una ferita che la lasci invalida, che non guarisca mai del tutto...una bella solida ferita alle ginocchia. Avrei detto danni cerebrali, ma non vogliamo fare in modo che finisca per essere così ritardata da non avere paura di noi.

5 <https://thezoepost.wordpress.com/>

6 <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinns-depression-quest>

Le accuse di Gjoni implicavano che Quinn avesse tradito il suo partner con cinque uomini, fra cui spiccava il nome di Nathan Grayson, giornalista di *Kotaku*, una testata dedicata ad anticipazioni, notizie, recensioni, analisi e commenti sulla cultura videoludica. In diversi spazi online, fra cui Reddit e 4chan, si è sviluppata l'accusa che Quinn avesse scambiato favori sessuali con Grayson in cambio di una recensione positiva di *Depression Quest*. Il disinteresse delle testate e dei blog che trattano temi legati ai videogiochi per lo 'scandalo' sollevato da Gjoni ha prodotto indignate affermazioni di corruzione all'interno di questi spazi<sup>7</sup> (da cui l'asserzione per cui il movimento sarebbe in realtà volto a combattere la corruzione nel giornalismo videoludico). A seguito di queste accuse, Quinn è stata vittima di attacchi online sempre più violenti, culminati nel *doxxing*, ovvero la pubblicazione online di informazioni personali come numero di telefono e indirizzo di casa, che l'hanno spinta a lasciare la propria abitazione e a chiedere l'intervento delle forze dell'ordine.

Nell'ottobre del 2014 Anita Sarkeesian è stata insignita dell'Ambassador Award ai Game Developers Choice Awards per il suo lavoro nel promuovere consapevolezza sugli stereotipi sessisti nei videogiochi attraverso la serie di video-saggi *Tropes VS Women in Video Games*, per la quale era già stata vittima di numerosi attacchi, fra cui vandalismi di carattere pornografico sulla sua pagina Wikipedia, segnalazioni di massa dei suoi account social, pubblicazione online di dati personali come indirizzo e numero di telefono, e perfino la creazione di un gio-

---

7 <https://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamerga-1646145844>



co intitolato *Beat Up Anita Sarkeesian*, il cui unico obiettivo era infliggere un pestaggio sul volto della critica. Pochi giorni prima dell'evento, gli organizzatori avevano ricevuto un messaggio anonimo in cui si minacciava di far esplodere una bomba alla convention se non fosse stato ritirato il premio a Sarkeesian; a distanza di qualche settimana, la Utah State University (USU) ha ricevuto un messaggio dello stesso tenore, in cui si minacciava una sparatoria se l'invito a tenere un discorso da parte di Sarkeesian non fosse stato revocato dall'università:

Anita Sarkeesian rappresenta tutto ciò che c'è di sbagliato nelle femministe, e morirà urlando come una piccola puttana codarda se la lasciate venire all'USU<sup>8</sup>. Scriverò il mio manifesto nel suo sangue... le femministe mi hanno rovinato la vita e avrò la mia vendetta<sup>9</sup>.

Il rifiuto da parte della polizia del campus di prendere sul serio la minaccia e controllare che i partecipanti all'evento non avessero armi con sé ha portato Sarkeesian a cancellare il proprio intervento.

Sempre a ottobre, anche la *game designer* Brianna Wu è entrata nel radar degli aggressori misogini per un pezzo scritto per *Polygon* sulle molestie sessuali di cui sono vittime le donne nell'industria videoludica. Wu è stata vittima a sua volta di *doxxing*, di minacce di morte e di stupro, tutte afferenti a una campagna coordinata che ha avuto il suo epicentro in 8chan. Nel suo articolo, Wu scriveva:

---

8 <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/gamergate-scandal-erupts-video-game-community>

9 <https://warisboring.com/how-internet-trolls-became-terrorists/>

Viviamo in una società che è sessista in modi che ha difficoltà a comprendere. Una delle conseguenze è che gli uomini sono estremamente sensibili all'essere criticati dalle donne. Penso che li faccia sentire minacciati a livello istintuale, e il privilegio maschile li fa sentire liberi di reagire aggressivamente<sup>10</sup>.

Nel contesto dell'intensificarsi degli attacchi nei confronti di Quinn, Sarkeesian e Wu, l'attrice Felicia Day – nota per il suo ruolo in *Supernatural* e per aver creato la sitcom *The Guild*, con protagonista un gruppo di nerd e le loro avventure in una gilda di *War of Warcraft* – ha pubblicato un post sul proprio account *Tumblr*, descrivendo le molestie ricevute durante la sua carriera e il timore che prendere posizione contro il Gamergate potesse esporla a sua volta ad attacchi di matrice misogina<sup>11</sup>. In risposta, anche Day è stata vittima di *doxxing*, con la pubblicazione del suo indirizzo e del suo numero di telefono personale<sup>12</sup>.

L'hashtag Gamergate è stato coniato dall'attore Adam Baldwin (figura nota nella cultura nerd per il ruolo di Jayne Cobb nella serie-culto *Firefly* di Joss Whedon e doppiatore in titoli videoludici delle serie *Halo* e *Mass Effect*) ed è divenuto rapidamente la bandiera sotto cui si auto-definiva questo movimento, che si è coagulato in una serie di campagne di virulenta ostilità online nei confronti di personaggi pubblici percepiti come “SJW”, acronimo di *social*

---

10 <https://www.polygon.com/2014/7/22/5926193/women-gaming-harassment>

11 <https://thisfeliciaday.tumblr.com/post/100700417809/the-only-thing-i-have-to-say-about-gamer-gate>

12 <https://www.seattletimes.com/entertainment/despite-the-threats-and-sexism-felicia-day-believes-in-the-gaming-world/>

*justice warriors*. L'idea sottostante al Gamergate è che i *social justice warriors* e le femministe stessero cercando di corrompere la cultura videoludica attraverso il tentativo di snaturare e censurare i videogiochi per sostituirli con narrazioni politicamente corrette. Zoë Quinn è divenuta il catalizzatore di questa retorica, in quanto la sua opera *Depression Quest* è un videogioco 'atipico', che utilizza il medium videoludico per affrontare il tema della depressione, una malattia spesso stigmatizzata come una forma di debolezza di chi ne soffre, non un reale problema di salute mentale ma il sintomo dell'incapacità di adattarsi alla società sviluppando una 'corazza' emotiva sufficientemente robusta. Il fatto che Quinn fosse una donna, una femminista, e la (presunta) presenza dell'infedeltà sessuale hanno creato la tempesta perfetta, innalzandola a capro espiatorio di questa narrazione. Ma, oltre il pretesto scatenante, il Gamergate rappresenta una reazione misogina al fatto che le voci femminili nella cultura videoludica non solo si fanno portatrici di istanze di denuncia di uno *status quo* dove il sessismo, le rappresentazioni sessualizzate e le molestie sessuali sono la norma, ma cominciano a ottenere riconoscimento da parte dell'industria, producendo così un cambiamento culturale che i *gamergaters* denunciano come forzato e oppressivo, come un tentativo di distruggere l'autenticità della cultura videoludica attraverso una politicizzazione dei videogiochi. In altre parole, il Gamergate nasce dalla paura del cambiamento che diventa rabbia, che a sua volta si esprime nel tentativo di silenziare con la violenza e l'umiliazione le voci portatrici di quel cambiamento. E questo è particolarmente evidente guardando chi sono le

donne prese a bersaglio da questi attacchi: donne in posizioni di visibilità, apertamente critiche verso lo status quo nell'industria videoludica e nella cultura nerd, in grado di costruire discorsi alternativi rispetto a quello mainstream e portatrici di posizioni più o meno apertamente femministe.

Il *frame* della battaglia per la riconquista del mondo videoludico contro le 'impostore' che cercano di distruggerlo attraverso la critica è particolarmente visibile considerando due delle "operazioni" attorno a cui si sono concentrati gli sforzi del Gamergate: "Operation Disrespectful Nod" e "Operation Digging DiGRA". La prima è consistita nel bersagliare le aziende che avevano investito in pubblicità sulle testate accusate di essere complici del tentativo di imporre il politicamente corretto sul mondo videoludico con *mail bombing* e tweet al fine di convincerle che tali testate avevano offeso la comunità dei videogiocatori, nel tentativo di indurre i proprietari delle testate a licenziare i/le giornaliste/i 'nemici' del movimento per non perdere gli sponsor. La seconda operazione, invece, si poneva l'obiettivo di fare 'fact-checking' su tutta la produzione accademica femminista relativa al mondo videoludico della Digital Games Research Association, con l'obiettivo di 'colpire le femministe dove fa più male', cioè, minando la loro credibilità all'interno della comunità scientifica e spingendole a sentirsi insicure all'interno dei propri spazi. Partendo da documenti accessibili online, i partecipanti al Gamergate hanno descritto le ricerche che adottano una prospettiva di genere come evidenza di una 'conquista ideologica' della DiGRA da parte delle femministe: l'attività dell'associazione è divenuta il centro di una teoria

del complotto che estende le accuse di corruzione del mondo videoludico oltre i *social justice warriors*, le femministe e la stampa specializzata per coinvolgere il mondo accademico e le istituzioni che finanziano la ricerca, nel tentativo di imporre la *political correctness* e il “marxismo culturale” nel mondo videoludico, trasformando i videogiochi in strumenti di manipolazione dei giovani maschi con l’obiettivo di “distuggere la mascolinità egemonica”. Ricercatori e ricercatrici nel campo dei *game studies* i cui nomi sono stati associati dal Gamergate a questa cospirazione sono divenuti a loro volta vittime di pesanti attacchi online, nel tipico *modus operandi* del movimento.

Katherine Cross, in un’analisi scritta a caldo durante il Gamergate, osserva:

Il Gamergate, sin dall’inizio, ha visto la critica femminista come la testa di ponte di un’invasione, e questo assunto ha definito il tono del movimento – nonostante il fatto che solo lo 0,41% degli articoli sulle principali testate di gaming toccasse temi femministi<sup>13</sup>.

È questa teoria del complotto che raccorda in modo più stretto il Gamergate con l’*alt-right*, la corrente della destra americana legata alla cospirazione di QAnon e all’elezione di Donald Trump. *Breitbart*, la famosa testata diretta da Steve Bannon, è stata una delle principali casse di risonanza e di legittimazione del movimento sin dalle sue prime battute, grazie al coinvolgimento del ‘giornalista’ britannico Milo Yannopoulos, che ha attizzato il fuoco del Gamergate rendendo pubblica una mailing list di gior-

13 <http://www.firstpersonscholar.com/we-will-force-gaming-to-be-free/>

nalisti che si occupano di gaming come ‘evidenza’ di una collusione nella stampa. Yannopoulos, una delle figure mediatiche più prominenti dell’*alt-right* – anche in virtù del suo essere giovane, gay e di origini ebraiche – ha cavalcato l’onda del movimento e ha contribuito a radicalizzare i partecipanti al Gamergate ponendosi come paladino di una stampa videoludica libera dall’influenza nefasta dei *social justice warrior* e capace di scoperchiare la corruzione che si annida nella stampa *mainstream*.

Karla Mantilla ha coniato nel 2013 il termine *gendertrolling* per definire gli attacchi online di matrice misogina caratterizzati dalla partecipazione coordinata di un numero elevato di attori, dalla credibilità delle minacce (attestata dal *doxxing* di informazioni riservate sulle vittime), dalla durata sostenuta nel tempo e dal fatto che tendano ad avvenire in risposta a istanze in cui le donne prendono la parola in modo visibile e pubblico contro il sessismo, configurandosi quindi come una strategia esplicitamente volta a ridurre le donne al silenzio. L’autrice scrive:

le molestie svolgono la funzione di presidiare i confini di genere, utilizzando insulti, odio e minacce di violenza e/o stupro per assicurarsi che donne e ragazze siano escluse, o poste in ruoli subordinati, in ambiti maschili. Le molestie sessuali nei confronti delle donne impediscono alle donne di occupare pienamente gli ambienti professionali e di competere alla pari con gli uomini<sup>14</sup>.

Di particolare interesse per comprendere la rabbia sottostante al Gamergate sono gli attacchi nei confronti di Leigh Alexander, editorialista di *Gamasutra*,

---

<sup>14</sup> K. Mantilla, “Gendertrolling: Misogyny Adapts to New Media”, *Feminist Studies*, 39(2), 2013, pp. 563-570.

a seguito della pubblicazione di un articolo dal titolo “‘Gamers’ don’t have to be your audience. ‘Gamers’ are over”<sup>15</sup> in cui criticava il senso di *entitlement* sviluppatosi attorno all’identità di *gamer*, intesa come identità maschile fondata sull’orgoglio di abitare i margini e sul senso di rivalsa. La giornalista mette in luce come le trasformazioni nell’industria e l’ampliamento del pubblico abbiano decentrato i *gamer* dalla loro posizione privilegiata di *core audience* dell’industria videoludica, mettendo in discussione il fondamento dell’identità di *gamer* stessa fino a minacciare di dissolverla, di renderla insignificante. Alexander rappresenta queste trasformazioni come al contempo irreversibili e benvenute: solo abbattendo lo stereotipo del *gamer* sarà possibile rendere il mondo videoludico uno spazio realmente aperto e inclusivo, non più lo spazio reso asfittico e sterile da un’industria che ripete le stesse narrazioni per soddisfare le fantasie di un gruppo di consumatori che rivendicano aggressivamente una posizione dominante nel definire la cultura videoludica. L’articolo di Alexander e altre riflessioni sullo stesso tema pubblicate su diverse testate e blog durante la tempesta del Gamergate sono stati letti come prove di un attacco deliberato e trasversale all’identità di *gamer* stessa, con l’obiettivo di distruggere il mondo videoludico come ‘santuario’ della *digital boyhood*.

Shira Chess e Adrienne Shaw interpretano il Gamergate come un tentativo di dare senso ai cambiamenti che stanno attraversando il mondo videolu-

---

15 <https://web.archive.org/web/20240228020701/http://www.firstpersonscholar.com/we-will-force-gaming-to-be-free/>

dico<sup>16</sup> – la crescente presenza delle videogiocatrici, il progressivo ingresso dei videogiochi nella cultura *mainstream*, il nuovo focus dell'industria sui giochi *casual*, lo sviluppo di produzioni indipendenti con un focus su temi percepiti come 'politici', il decentramento dell'*hardcore gamer*, la critica ai codici e alle pratiche della cultura nerd – attribuendo la 'colpa' a specifici individui e gruppi, anziché a trasformazioni sistemiche, e di riappropriarsi del potere di definire e plasmare il mondo videoludico 'a propria immagine e somiglianza'. Il Gamergate sarebbe quindi un riflesso delle ansie legate alla percezione di una perdita di potere, il potere della maschilità nerd di esercitare un'egemonia sulla cultura videoludica. Il fatto stesso che una fazione di videogiocatori si sia mobilitata per cercare di arrestare i cambiamenti in corso nella cultura videoludica testimonia del fatto che tali cambiamenti sono in movimento. Il tentativo di rivendicare spazio per la diversità – di rappresentazioni, di storie, di voci, di pubblico – nella cultura videoludica è quindi il vero nemico del Gamergate. La posta in gioco va letta attorno all'intreccio fra continuità e cambiamento nelle relazioni di genere, non solo interne alla comunità dei videogiocatori e all'industria videoludica, e il movimento costituisce un punto d'osservazione su come le disuguaglianze di genere vengono da un lato messe in evidenza e contestate, dall'altro riprodotte attraverso la violenza simbolica e materiale contro le donne.

---

16 S. Chess – A. Shaw, "A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 2015, pp. 208-220.



Tuttavia, il Gamergate non è rimasto incontrastato: le voci a favore di una cultura videoludica più inclusiva si sono raccolte in particolare attorno all'hashtag #INeedDiverseGames, che è stato il fulcro di una conversazione collettiva sul bisogno di avere personaggi e storie in grado di rappresentare la diversità di identità dei videogiocatori, non solo sul piano del genere ma anche su quello dell'appartenenza etnica e dell'orientamento sessuale. L'hashtag incarna il fatto che, di fronte agli espliciti tentativi di respingere come 'politica' ogni rappresentazione della diversità, sempre più giocatori e giocatrici rivendicano invece il bisogno di quella diversità per sentirsi inclusi. In seguito, #INeedDiverseGames si è costituito come un'organizzazione no-profit per promuovere diversità e inclusione nel mondo videoludico, partendo dal principio che:

Vediamo la diversità come un modo per arricchire l'esperienza videoludica, non come una quota da riempire o un modo per evitare le critiche. La diversità è essenziale non solo per riflettere la varietà della nostra community, ma anche per espandere i limiti dell'immersione, per offrire al pubblico prospettive che non hanno mai incontrato prima e, infine, per nutrire l'empatia verso gli altri.<sup>17</sup>

Il Gamergate, in ultima analisi, ha reso visibili le tensioni interne alla cultura videoludica, aprendo così lo spazio per una conversazione collettiva sul sessismo e la misoginia circolanti al suo interno, non più relegata solo ad analisi accademiche o a spazi femministi sull'Internet, ma che ha coinvolto anche i media *mainstream* e ha costretto l'industria ad

---

17 <https://www.patreon.com/INeedDivGms/about?ty=a>

aprire gli occhi rispetto agli aspetti più tossici della cultura del *gaming* e alla necessità di impegnarsi per migliorare sia la rappresentazione che la partecipazione delle donne in questo ambito. Sicuramente più passi avanti sono stati fatti sul primo fronte che sul secondo, e in ogni caso il Gamergate non ha segnato la fine del sessismo nel mondo dei videogiochi: oggi, possiamo pensare questo ambito come un terreno contestato, dove le spinte verso l'inclusività e il riconoscimento della diversità si contrappongono a un rifiuto, talvolta violento, dei cambiamenti.

## LA TOSSICITÀ NELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA

L'ascesa del *live streaming* e degli eSports – di cui si parlerà nel cap. 5 – ha aperto nuovi terreni per il *gendered gatekeeping*: anche in questi ambiti le donne devono lottare contro stereotipi e pregiudizi per affermare la propria professionalità a fronte di ampi squilibri di genere. Un caso emblematico è quello della pro-player di *Overwatch* Kim Se-yeon, in arte Geguri, che nel 2016, a soli 17 anni, si è affermata come una fra i migliori giocatori al mondo del personaggio di Zarya, con un tasso di vittorie superiore all'80%. L'incredulità nei confronti del fatto che un'esordiente, e per di più una ragazza, potesse avere una tale precisione ha portato alcuni giocatori ad accusarla di barare utilizzando un software per la mira automatica, il che ha reso Se-yeon vittima di molestie e attacchi online. Per rispondere alle accuse dei suoi detrattori, Geguri si è prestata a dimostrare le proprie capacità giocando nello studio di un sito coreano di eSports in condizioni controllate e in diretta, in uno *stream* che ha ottenuto più di 3

milioni di visualizzazioni<sup>18</sup>. Due anni dopo, Geguri è diventata la prima giocatrice donna nella *Overwatch League*.

Per quanto riguarda la partecipazione delle donne nell'industria videoludica, già nel 2012 attorno all'hashtag #1ReasonWhy si era sviluppata una conversazione su Twitter attorno ai motivi per cui questo mondo risultava ostile alle donne. Attraverso più di 36.800 tweet, nati in risposta alla domanda "Perché non ci sono più donne nell'industria videoludica?", donne impegnate a vario titolo in questo ambito hanno preso la parola per spiegare che la cultura dell'industria videoludica non è solo permeata di pregiudizi che sminuiscono la loro professionalità ed *expertise*, ma è anche caratterizzata da un clima in cui le donne sono spesso messe a tacere, ignorate e rese invisibili attraverso molestie e micro-aggressioni, il tutto nel contesto di una cultura dove rendere pubbliche le esperienze negative è nel migliore dei casi sconsigliato, nel peggiore rende oggetto di ritorsioni. Queste stesse esperienze venivano ribadite in una lunga inchiesta di Cecilia d'Anastasio<sup>19</sup>, pubblicata su *Kotaku* a quattro anni di distanza dal Gamergate: attraverso 28 interviste a dipendenti ed ex dipendenti di Riot Games, la giornalista ha messo in evidenza la persistenza di una "bro culture" all'interno dell'azienda produttrice del celebre titolo *League of Legends*. Dall'inchiesta è emerso che le dipendenti di Riot erano oggetto di frequenti

---

18 [http://www.espn.com/espn/feature/story/\\_/id/20692051/how-teenage-gamer-became-reluctant-icon-south-korea-feminist-movement](http://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/20692051/how-teenage-gamer-became-reluctant-icon-south-korea-feminist-movement)

19 <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>

commenti sessisti sul loro aspetto, che era pratica diffusa inviare foto non richieste di genitali a colleghe e colleghi, che esistevano liste di dipendenti “scopabili” che circolavano fra i dirigenti dell’azienda, e che in generale il clima culturale somigliava a quello di una confraternita, con atteggiamenti ‘goliardici’ che scivolavano spesso nel sessismo e nelle molestie. Le donne intervistate hanno inoltre descritto esperienze in cui si sono sentite valutate diversamente rispetto ai colleghi maschi, soprattutto se non rispondevano all’ideale di gamer che rappresenta il target di Riot. L’essere un videogiocatore *hardcore* – soprattutto di titoli MOBA come *League of Legends* e soprattutto in prima persona – ha rappresentato un requisito preferenziale per essere assunti e promossi all’interno dell’azienda, creando così un percorso spesso discriminante per le donne, dal momento che le donne sono solo il 10% dei giocatori di MOBA e il 7% dei giocatori di sparatutto in prima persona. Le donne si trovavano così ad essere in forte minoranza (circa il 20% dei dipendenti), venivano prese meno sul serio se le loro preferenze in fatto di videogiochi si orientavano verso altri generi, sperimentavano doppi standard nei processi di assunzione e valutazione delle loro performance, venivano ignorate e interrotte durante le riunioni e penalizzate per non essere abbastanza assertive e determinate. Questo tipo di ambiente scoraggia le donne che provano a mettere in luce il sessismo, come se il problema fosse la loro incapacità di stare allo scherzo o di accettare le avance, e la loro “scelta” di offendersi. Tre mesi dopo l’inchiesta di *Kotaku* su Riot Games, alcune dipendenti ed ex dipendenti

hanno intentato una *class action* contro l'azienda<sup>20</sup>, accusandola di discriminazioni nella retribuzione e nelle promozioni, nonché di un clima dove le molestie sessuali e il sessismo erano tollerati. Secondo quanto dettagliato nell'accusa, uno dei manager avrebbe dichiarato che “la diversità non dovrebbe essere un punto focale nel design dei prodotti Riot Games perché la cultura del gaming è l'ultimo rifugio sicuro rimasto ai maschi adolescenti bianchi”: un'affermazione che rende chiaro come preservare la *digital boyhood* avvenga a discapito di tutti coloro che vi sono esclusi, nei videogiochi come nell'industria. Nel 2019, la *class action* contro Riot si è conclusa con un accordo da 10 milioni di dollari di risarcimento che l'azienda ha versato alle vittime<sup>21</sup>.

Poco meno di due anni dopo, nel 2020, sono circolate online accuse di molestie sessuali, sessismo, razzismo e comportamenti tossici perpetrati da alcuni dirigenti di Ubisoft<sup>22</sup>, azienda francese produttrice di titoli come *Assassin's Creed* e *Far Cry*. In un sondaggio anonimo commissionato dall'azienda è emerso che il 25% dei quasi 14.000 dipendenti è stato testimone o vittima di comportamenti inappropriati<sup>23</sup>. Le inchieste hanno portato alla luce un clima di omertà in cui le segnalazioni delle dipendenti venivano ignorate dalle risorse umane, in cui le dipendenti sentivano che sarebbero state “mar-

---

20 <https://kotaku.com/current-and-former-employees-sue-riot-games-for-gender-1830262786>

21 <https://www.latimes.com/business/technology/story/2019-12-02/riot-games-gender-discrimination-settlement>

22 <https://kotaku.com/ubisoft-employees-have-grave-concerns-over-toronto-stud-1844277486>

23 <https://www.theverge.com/2020/10/2/21499334/ubisoft-employees-workplace-misconduct-ceo-yves-guillemot-response>

chiate da una lettera scarlatta” se avessero denunciato le molestie subite e in cui i molestatore non erano sottoposti a nessuna conseguenza per le proprie azioni. La cultura aziendale degli studios Ubisoft di Toronto, caratterizzata da party a base di alcol, ha creato un ambiente in cui le molestie erano normalizzate come naturale conseguenza dell’ubriachezza. Nonostante le azioni intraprese dall’azienda per affrontare il problema, fra cui il licenziamento di personaggi di spicco coinvolti nelle accuse, molti dipendenti ed ex dipendenti intervistati da *Kotaku* hanno sottolineato come, senza un cambiamento nella cultura aziendale che legittima e normalizza atteggiamenti sessisti, queste operazioni di “ripulitura” non possono affrontare davvero il problema<sup>24</sup>. A distanza di un anno, i reportage di *Kotaku* raccontano di una situazione in cui i cambiamenti appaiono solo di facciata e le segnalazioni di molestie continuano a cadere nel vuoto<sup>25</sup>. Nel 2022, il portale francese *3DVF* riportava che il sindacato Solidaires Informatique ha sporto denuncia contro Ubisoft, responsabile di aver “creato e istituzionalizzato un sistema in cui mobbing e molestie sessuali erano tollerati” e di aver protetto i molestatore anziché le vittime, mettendo i profitti al di sopra della sicurezza dei dipendenti<sup>26</sup>.

---

24 <https://kotaku.com/ubisofts-metoo-reckoning-two-months-later-1844717203>

25 <https://kotaku.com/despise-filing-harassment-reports-employees-say-ubisoft-1847907748>

26 <https://3dvvf.com/en/sexual-misconduct-allegations-against-ubisoft-the-latest-developments/#:~:text=Last%20summer%2C%20French%20worker%20union,were%20tolerated%20in%20the%20company%E2%80%9D>.

Sull'onda dei casi Riot e Ubisoft, nel 2021 il Department of Fair Employment and Housing della California, che sovrintende ai casi di discriminazione sul lavoro nello Stato, ha intentato una causa civile nei confronti della direzione di Activision-Blizzard<sup>27</sup>, colosso dell'industria videoludica proprietario di brand come *Call of Duty*, *World of Warcraft* e *Overwatch*. Le indagini, portate avanti a partire dal 2018 a seguito di numerose denunce da parte di dipendenti dell'azienda, hanno rivelato segnalazioni e denunce ignorate o sminuite da parte dei responsabili. L'azienda è accusata di coltivare una cultura da "frat boy"<sup>28</sup>, di aver ignorato le necessità delle dipendenti e di aver causato loro danni economici e psicologici (ritardi nei pagamenti, mancate promozioni, taglio dei benefit) e non avere implementato *policy* volte a proteggere l'identità delle/dei dipendenti nelle segnalazioni alle risorse umane, cosa che ha permesso ai superiori di rivalersi nei loro confronti. Secondo le accuse del DFEH, Activision-Blizzard, un'impresa in cui solo il 20% delle dipendenti sono donne, si caratterizza come un ambiente dove le donne riescono solo con difficoltà a raggiungere ruoli apicali, vengono pagate meno dei colleghi uomini, sono assunte in ruoli con meno opportunità di carriera e di benefit, e vengono licenziate più spesso. L'accusa afferma:

In ufficio, le donne sono sottoposte alla pratica dei "cube crawl", in cui i dipendenti uomini bevono grandi quanti-

---

27 <https://aboutblaw.com/YJw>

28 Con cultura da *frat boy* si intende l'ambiente socioculturale proprio delle confraternite nei college americani: un mondo di maschilità tossica simboleggiato dal motto "bros before hoes", feste a base di grandi quantitativi di alcol, molestie sessuali e omertà.

tà di alcol mentre si aggirano fra i vari cubicoli degli uffici e spesso hanno atteggiamenti molesti e inappropriati verso le colleghe. I dipendenti uomini si presentano al lavoro con i postumi di una sbornia, giocano ai videogiochi durante l'orario di lavoro delegando le loro responsabilità alle colleghe, si vantano delle proprie conquiste sessuali, discutono apertamente dei corpi delle colleghe e fanno battute sullo stupro<sup>29</sup>.

L'accusa descrive come i dirigenti siano complici nel sostenere e legittimare un ambiente di lavoro ostile alle donne, in particolare per quelle incinte o al rientro dal congedo di maternità, e per le donne nere, soggette a giudizi più aspri e a una sorveglianza più severa. Alcuni dei fatti più eclatanti riguardano la famigerata "Cosby Suite", ovvero la stanza d'albergo di Alex Afrasiabi, all'epoca direttore creativo di *World of Warcraft*, così chiamata "in onore" dell'attore Bill Cosby, accusato di abusi sessuali e stupro da più di 70 donne, e il suicidio di una donna vittima di diffusione non consensuale di materiali sessualmente espliciti messi in circolazione da un suo superiore con cui aveva una relazione.

Alcune dipendenti erano marginalizzate per il loro rifiuto di partecipare alle feste organizzate dall'azienda e per il fatto di non essere appassionate videogiocatrici, e in diversi casi le dipendenti che avevano denunciato le discriminazioni e le molestie alle risorse umane erano state trasferite, licenziate, avevano ricevuto valutazioni negative sulla propria performance, o erano state tolte loro le responsabilità dei progetti su cui stavano lavorando. Il documento del DFEH afferma che Activision-Blizzard:

---

29 <https://www.documentcloud.org/documents/21014562-blizzard-activision-lawsuit-ca-dfeh>



ha intenzionalmente operato discriminazioni contro le donne nelle opportunità di avanzamento e di promozione. Per esempio, le donne sono state assegnate a ruoli e livelli meno retribuiti e con minori opportunità di carriera, le loro promozioni sono state posticipate, sono state negate loro opportunità offerte invece ai colleghi uomini, e sono state rifiutate loro promozioni sulla base della possibilità che rimanessero incinte anche laddove le donne hanno svolto mansioni superiori al loro grado per periodi prolungati. (p. 18)

In seguito alla denuncia, numerose testate – fra cui il *Washington Post*<sup>30</sup> e *Polygon*<sup>31</sup> – hanno iniziato a investigare sulla cultura aziendale di Activision-Blizzard e a pubblicare ulteriori rivelazioni, grazie alle testimonianze di dipendenti ed ex dipendenti, corroborando le accuse del DFEH. Due mesi dopo queste accuse, anche la SEC (Securities and Exchange Commission) ha aperto un'indagine su Activision-Blizzard riguardo alla gestione delle accuse di molestie e discriminazione, e in particolare se il consiglio di amministrazione e gli investitori fossero stati messi a conoscenza dei fatti<sup>32</sup>. Poco dopo, l'azienda ha concluso un accordo per 18 milioni di dollari con l'Equal Employment Opportunity Commission, l'agenzia federale che vigila sul rispetto delle pari opportunità nell'impiego, per chiudere la causa intentata dall'agenzia. Nei mesi successivi, 37 persone coinvolte nelle accuse sono state licenziate e altre 44 sono state oggetto di san-

30 <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/06/blizzard-culture-sexual-harassment-alcohol/>

31 <https://www.polygon.com/22824117/activision-blizzard-sexual-harassment-allegations-lisa-bloom-attorney>

32 <https://www.wsj.com/articles/sec-is-investigating-activision-blizzard-over-workplace-practices-disclosures-11632165080>

zioni disciplinari, in un tentativo da parte dell'azienda di ripulire la propria immagine dallo scandalo, secondo quanto riportato dal *Wall Street Journal*<sup>33</sup>. Il quotidiano riporta inoltre che l'amministratore delegato, Bobby Kotick, non avrebbe informato il consiglio d'amministrazione di casi di aggressioni sessuali perpetrati all'interno dell'azienda di cui era a conoscenza da diversi anni, e avrebbe ignorato numerosi altri casi di comportamenti inappropriati nei confronti di dipendenti donne<sup>34</sup>. Questi casi mostrano come la cultura condivisa nelle community di videogiocatori e nell'industria videoludica – per cui sollevare un problema equivale ad essere il problema, per cui molestie e *trash talk* sono scherzi inoffensivi di fronte a cui occorre solo costruirsi una robusta corazza emotiva, e per cui solo certi titoli certi generi qualificano un vero videogiocatore – si fonda su un substrato di *digital boyhood* che alimenta spazi spesso impregnati di misoginia e sessismo. Alle donne è richiesto di essere “one of the boys”, una dei ragazzi, di adeguarsi con una risata alla cultura dominante, fatta di pacche sul sedere, battutine sessiste e foto di peni: puoi essere una donna, ma solo nella misura in cui non diventa un problema, in cui la differenza non diventa richiesta di cambiare le cose. Se ti lamenti, significa che non fai parte del gruppo, perché se facessi parte del gruppo non ti lamentaresti, una logica circolare che lascia le donne senza nessuna reale possibilità di agire, ma con

---

33 <https://www.wsj.com/articles/activision-blizzard-pushes-out-dozens-of-employees-over-workplace-misconduct-11642428001>

34 <https://www.wsj.com/articles/activision-videogames-bobby-kotick-sexual-misconduct-allegations-11637075680>

due sole scelte: adeguarsi o andarsene. L'industria videoludica, e più in generale la *tech industry*, sin dai loro albori hanno fatto dell'oggettivazione dei corpi delle donne un tratto distintivo su cui costruire una complicità con un pubblico prevalentemente giovane e maschile, e non deve sorprendere che questa "cultura da fraternità" permei tutt'ora ambienti lavorativi, eventi e convention. Elissa Shevinsky ha raccolto nel libro *Lean Out*<sup>35</sup> una serie di testimonianze su quanto sia pervasiva e diffusa la misoginia nella Silicon Valley e come la scarsità di donne in questi settori non sia un problema delle donne, ma dell'ostilità degli ambienti lavorativi nei loro confronti. Per molte donne, il prezzo da pagare per un posto al tavolo nel mondo della tecnologia è fatto di molestie, avance indesiderate, commenti sessisti, non essere prese sul serio e un costante logoramento della propria salute mentale nel tentativo di esistere in un ambiente tossico e al contempo essere il volto della diversità nella propria azienda.

La pervasività e il familiare *pattern* delle molestie e delle discriminazioni nell'industria videoludica mostrano inoltre che il problema del sessismo nella cultura del gaming non è un problema di ragazzini adolescenti, e nemmeno qualcosa che si è concluso con il Gamergate e il ripudio pubblico della frangia più estremista di gamer misogini. Si tratta invece di un problema sistemico di una cultura che si è sempre pensata come un club maschile, alimentando una complicità fondata sull'oggettivazione e sull'esclusione delle donne, perfettamente riassumibile nel motto "tits or GTFO" (traducibile con "escile o

---

35 E. Shevinsky (ed.), *Lean Out. The struggle for gender equality in tech and start-up culture*, OR Books, London - New York 2015.

vattene”): le donne sono accolte nella misura in cui sono compiacenti oggetti delle attenzioni maschili, ma marginalizzate se rivendicano il diritto di essere trattate alla pari. L'industria videoludica, e in più in generale il mondo del gaming, nonostante il Gamergate non si sono confrontati davvero con il sessismo annidato al proprio interno e hanno ancora molta strada da fare per diventare spazi realmente accoglienti e inclusivi per le donne, per le persone di colore e per le persone LGBTQ+.

## “ANNOYING FEMINIST KILLED”

*a cura di Lorena Rao*

In seguito alla Guerra civile che impegnò gli Stati Uniti dal 1860 al 1865, si diffusero i primi movimenti femministi volti ad estendere il diritto di voto alle donne (arriverà nel 1920 col XIX Emendamento), e più in generale a garantire loro una partecipazione più attiva nella vita politica del Paese. In quanto madri e mogli, dovevano avere voce sull'andamento della società per la tutela degli uomini di casa. Questo voleva dire più controllo sui beni domestici, più provvedimenti contro l'immoralità (alcol e prostituzione) e più protezione alle lavoratrici e ai lavoratori. Il tutto intraprendendo la strada della non-violenza: le suffragette del tardo Ottocento si organizzavano tramite volantinaggio e proteste pacifiche per strada.

Questo aspetto è ben dipinto in *Red Dead Redemption II*, epopea western sviluppata da Rockstar Games (la stessa software house di *Grand Theft Auto - GTA*) nel 2018. Il gioco è un *open world* ambientato negli Stati Uniti del 1899. È un delicato momento

di transizione: la frontiera selvaggia dell'Ovest è ormai stata conquistata e sta lasciando posto alla modernità del Novecento. Protagonista di questo mutamento è Arthur Morgan, fuorilegge appartenente al vecchio mondo in declino, ora messo alla prova dalle sfide del nuovo secolo. *Red Dead Redemption II* fa un accurato lavoro di ricostruzione storica. Reduci della Guerra civile, cacciatori, magnati dell'industria ferroviaria, suffragette: i vari NPC (*Non-player Character*, personaggi non giocanti) che popolano il mondo di gioco, pur non avendo un ruolo centrale nella trama principale, si rivelano fondamentali per calare l'utente all'interno di un'ambientazione *viva*, che tenta di rispecchiare i sentimenti degli Stati Uniti dell'epoca. Nel caso delle suffragette, si incontrano per la prima volta a Rhodes, cittadina fittizia del Sud, fatta di case bianche in stile coloniale e di immense piantagioni ora libere dallo schiavismo. Chiedono ad Arthur di essere scortate durante una protesta. Spesso gli slogan delle suffragette attirano insulti se non veri e propri casi di violenza da parte di uomini e donne che preferiscono mantenere lo *status quo*. Arthur ne è testimone, se decide di accettare la missione. In caso contrario, il mondo di *Red Dead Redemption II* continua ad andare avanti.

C'è poi una suffragetta nella strada dei negozi di Saint Denis, città ispirata a Saint Louis, simbolo della florida industrializzazione degli Stati Uniti di fine Ottocento. La donna ha un cartello che recita "Voto alle Donne Abolire la Discriminazione di Metà di Tutti". Se le si passa accanto nei panni di Arthur, recita alcuni slogan per il cambiamento. Nient'altro. È un classico NPC, di quelli di contorno che però servono a dare colore al contesto. È proprio lei la

protagonista dei video di Shirrako, un *creator* con base nel Regno Unito che oggi conta oltre 2 milioni di iscritti su YouTube. Nel 2018, anno dei video in questione, ne aveva 1,5 milioni. Nella sua serie, Shirrako mostra come uccidere la suffragetta: dandola in pasto a un alligatore delle paludi che circondano Saint Denis; picchiandola; gettandola in una miniera. Tutti i video presentano l’NPC come “Annoying Feminist”, femminista fastidiosa. Com’è facile aspettarsi, la maggior parte dei commenti è di natura misogina. La testata *Motherboard* ne fa un articolo<sup>36</sup> catalizzando l’attenzione sull’episodio. YouTube decide allora di eliminare i video e bloccare il canale di Shirrako per la violenza dei suoi contenuti, ma il suo pubblico insorge per censura. Lo stesso Shirrako e altri colleghi creator iniziano a pubblicare sui social contenuti contro YouTube, i SJW (*Social Justice Warrior*<sup>37</sup>) e la stampa di settore statunitense, per aver dato rilevanza ai video solo perché hanno come protagonista una femminista. Probabilmente a causa del movimento di solidarietà nato attorno al creator, l’azienda di Google fa marcia indietro, ripristinando canale e video, e concedendo interviste.

“Le Linee guida della community di YouTube vietano, tra le altre cose, la violenza gratuita, la nudità, le attività pericolose e illegali e l’incitamento all’odio”, ha detto a *The Verge* un portavoce di YouTube. “I formati creativi come i videogiochi possono essere difficili da valutare, ma quando il contenuto

---

36 <https://www.vice.com/en/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game>

37 Termine dispregiativo con il quale si indicano le persone sensibili a tematiche sociali legate alle minoranze.

oltrepassa il limite e viene segnalato alla nostra attenzione, agiamo se necessario”.<sup>38</sup>

Il *ban* a Shirrako rischia di creare un effetto domino sui contenuti legati al gaming, spesso di natura violenta. Basti pensare a un qualsiasi sparatutto. Insomma, la situazione è complessa per YouTube, che decide alla fine di fare un passo indietro. Intanto il *creator*, contattato dalle testate giornalistiche, afferma che i suoi video non hanno niente di politico – prima della suffragetta, Shirrako aveva pubblicato dei video simili con i membri del Ku Klux Klan, la setta per la supremazia bianca, presenti nel gioco. Spiega pure la natura del titolo dato alla serie: le urla della suffragetta lo disturbavano mentre faceva shopping presso i negozi della città.

L’NPC è fatto per essere piuttosto fastidioso. Quando provi a fare acquisti di vestiti nel gioco, il tuo dialogo con la negoziante continua a essere interrotto dalle sue urla, quindi volevo semplicemente fare acquisti in pace.<sup>39</sup>

Aggiunge inoltre di non appoggiare i commenti sessisti che campeggiano sotto i suoi video, ma che non può fare nulla a riguardo, perché è contro la censura e rispetta le opinioni altrui. Ancora oggi, andando sotto al video “Annoying Feminist Fed To Alligator”, è possibile leggere commenti del genere, anche posteriori alla vicenda. Alcuni sono contro la stampa, accusata di aver preso troppo seriamente la questione.

---

<sup>38</sup> <https://www.theverge.com/2018/11/8/18075826/youtube-feminist-suffragette-red-dead-redemption-ban>

<sup>39</sup> Ivi.

@benjinlama8108

2 anni fa

Lol, anche l'alligatore ha dato un morso e ha detto "No, non la mangerò, è cancro"

@thegoldenanvil124

4 anni fa

Questo è sbagliato!!! Cosa ti ha fatto quel povero alligatore per meritare una simile tortura... :(  
Premi F per rispetto verso l'alligatore...

@raserandom4785

5 anni fa

Adoro il modo in cui le persone si arrabbiano così tanto per aver ucciso un mucchio di pixel

@fax\_spitter

2 mesi fa

Il bro ha maltrattato e insultato l'alligatore regalandogli una schifosa femminista... 🤡

@orbazel

9 mesi fa

Ricordo quando usarono questo clip alla BBC per mostrare la violenza contro le donne nei videogiochi. È stato divertente. 😊

@farisalghamdi146

2 anni fa

È così sorprendente che il gioco ti dia la libertà di fare quello che vuoi.

Tuttavia, penso che questo video incoraggi le persone a maltrattare gli alligatori.<sup>40</sup>

---

40 <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU>



Tornando ai giorni del *ban* di Shirrako, un collega, il creator KEEM, si è scagliato contro YouTube tramite un video pubblicato su Twitter. Non si capacita di come sia potuto esplodere il putiferio per un'uccisione di una femminista, quando poi in *Red Dead Redemption II* si uccidono «tonnellate di uomini»<sup>41</sup>. È vero, nei giochi Rockstar si uccide parecchio, e spesso le vittime sono uomini, che rappresentano la totalità dei nemici veri e propri. D'altro canto, però, i personaggi femminili di *Red Dead Redemption* o *Grand Theft Auto* sono quelli che finiscono al centro di pratiche di intrattenimento disturbanti, che esulano totalmente dagli eventi del gioco in quanto semplici NPC. È il caso della suffragetta, così come quello delle sex worker di *GTA*, di solito uccise e derubate dai giocatori dopo averle ingaggiate per una prestazione. Tali pratiche vengono poi immortalate in clip e pubblicate su social e piattaforme video, generando aggregazione tra gamer di stampo sessista.

Afferma Emanuel Maiberg di Vice:

Non credo che i videogiochi possano essere accusati di provocare la violenza nel mondo reale, ma fanno parte della nostra infrastruttura culturale che permette a qualcuno di interpretare il ruolo di assassino antifemminista (un problema di preoccupante gravità nel mondo reale), di caricarne un video su YouTube a scopo di lucro, e permettere ad altri di usare quel video come punto di partenza per discutere di quanto odiano le donne nel mondo reale<sup>42</sup>.

---

41 <https://x.com/KEEMSTAR/status/1060236115632947200>

42 <https://www.vice.com/it/article/ev3gmm/video-red-dead-redemption-2-giocatori-uccidere-npc-femministe>

Avversione nei confronti delle donne, della stampa di settore, della politica nei videogiochi.

Ecco l'impatto del Gamergate, che ha portato alla normalizzazione di una visione che esercita odio in rete (ora non più solo su 4chan, Reddit e 8chan) con lo scopo di mantenere il videogioco ancorato agli standard che hanno caratterizzato il medium negli anni '80 e '90, ossia un prodotto creato da uomini bianchi ed eterosessuali per l'intrattenimento di un pubblico maschile, bianco ed eterosessuale. Un porto sicuro dal progressismo del mondo reale messo in atto dal femminismo, dalle comunità LGBTQ+ e dalle minoranze. Via, dunque, la politica dai videogiochi per i gamer *anti-politically correct*. Ma non è anche questa una scelta politica? Dell'interconnessione tra il sottobosco nerd e l'estrema destra ha parlato Angela Nigle nel 2018: in *Contro la vostra realtà. Come l'estremismo web è diventato mainstream*, l'accademica traccia un percorso tra videogiochi, nazifascismo, manga e violenza estrema. È però in seguito all'assalto di Capitol Hill del 2021<sup>43</sup>, evento che ha messo in luce le fragilità delle attuali democrazie occidentali, che il rapporto tra le due parti risulta più evidente, come spiega Matteo Lupetti.

---

43 Il 6 gennaio 2021, una folla di sostenitori del presidente uscente Donald Trump ha invaso il Campidoglio durante una sessione congiunta del Congresso per certificare i risultati delle elezioni presidenziali del 2020 che hanno visto il candidato democratico, Joe Biden, vincitore. I manifestanti hanno causato caos, danneggiando la struttura, interrompendo il processo legislativo e minacciando i membri del Congresso. La violenza ha portato alla morte di cinque persone e ha scatenato ampie condanne nazionali e internazionali. Subito dopo l'assalto, il Congresso ha completato la certificazione dei risultati e il presidente Trump è stato accusato di incitamento all'insurrezione.

Il Gamergate ha insegnato all'*alt-right* come le piattaforme social e internet in generale, potevano essere usate per costruire sul terreno fertile del capitalismo, del patriarcato, dell'imperialismo e del suprematismo bianco statunitense, ha reso celebri volti che poi avrebbero usato quella notorietà per supportare Trump (come Mike Cernovich, uno delle promotori del PizzaGate), ha costruito le infrastrutture che sarebbero state usate in seguito e ha contribuito alla definizione delle tattiche dell'*alt-right*, come il trolling e il camuffamento della propaganda come scherzo e battuta (che sia misogina, omotransfoba, antisemita o in generale razzista), spesso mediata attraverso meme<sup>44</sup>.

È ormai chiaro come anche il termine *politically correct* sia un'arma impugnata dalla retorica delle destre globali, come affermato da Matteo Pascoletti su *Valigia Blu*<sup>45</sup>, come lo sono i meme e le "battute" che, spinti dal mantra del "non si può più dire niente", continuano ad alimentare odio all'interno della società, inclusa quella videoludica. È quello che è accaduto sotto i video di Shirrako. Certo, non è detto che tutti i commenti provengano da utenti affiliati al Gamergate o alla destra, ma è chiaro che quanto esacerbato nel 2014 sia ormai accettato e normalizzato. Le *image board* anonime come 4chan, così come la sezione commenti di YouTube, diventano luoghi di aggregazione, di community, di massa fatta di sessismo, razzismo, omotransfobia, che si ritrova sotto video all'apparenza ilari, i quali però celano l'accettazione di un cultura d'odio. Dietro dun-

---

44 <https://www.dinamopress.it/news/1%C7%9D-videogiocatore%C7%9D-stat%C7%9D-le-cavie-della-grande-radicalizzazione-portato-all'assalto-capitol-hill/>

45 <https://www.valigiablu.it/politicamente-corretto-falso-mito-destra/>

que a un NPC ribattezzato “Annoying Feminist” si può individuare dunque una prospettiva più ampia che va ad intaccare frange della società ancora escluse, marginalizzate, se non addirittura demonizzate.

## PUNTI DI CONTATTO TRA SPECIFICHE REALTÀ DEL GAMING E LE GALASSIE DELLA MANOSPHERE

*a cura di Fiorenzo Pilla*

Nell'esplorare il tessuto che unisce le specifiche realtà del gaming e le intricate galassie della *Manosphere*, emerge una complessa rete di ideologie condivise che si alimentano reciprocamente, promuovendo una visione del mondo profondamente segnata da atteggiamenti antifemministi e da una rigida adesione a stereotipi di genere nocivi.

Questa fusione ideologica si radica in una percezione distorta e polarizzata dei rapporti di genere, dove la mascolinità viene considerata sotto assedio da parte dei movimenti femministi, descritti come eccessivi e faziosi, e da cambiamenti sociali che minacciano le tradizionali dinamiche di potere.

Al centro di questa percezione si trova la narrazione di una “crisi della mascolinità”, un racconto originato dalla convinzione che gli uomini siano diventati le vere vittime di un'epoca in cui, a loro avviso, i diritti delle donne non solo sono stati raggiunti, ma hanno prodotto una disparità inversa in cui i privilegi femminili vengono costantemente utilizzati per calpestare i diritti del genere maschile.

Tale visione, che intenzionalmente chiude gli occhi di fronte alle persistenti discriminazioni verso le donne a favore di un'impostazione che dipinge

l'uomo come vittima, si nutre di un'interpretazione distorta delle dinamiche sociali, nel sostenere che gli uomini sono oppressi da una "presa di potere femminista" che si colloca all'interno di un non meglio definito complotto anti-maschile, con lo scopo di annullare il nemico in una ipotetica battaglia tra generi.

All'interno dello scenario descritto, il mondo del gaming diviene una cassa di risonanza per questo tipo di teorie, un luogo dove la narrazione della mascolinità assediata si concretizza nell'esaltazione di personaggi e trame che celebrano valori antichi, opponendosi attivamente a qualsiasi tentativo di rappresentazione equa e inclusiva di genere e sessualità.

Si tratta di un'esposizione che trova terreno fertile sia nelle comunità di gaming che in quelle della *Manosphere* e il risultato di questa comunione si manifesta attraverso la promozione di contenuti che enfatizzano stereotipi di genere radicati, con uomini dominanti e donne in ruoli sottomessi o marginali, questo sia nei giochi che nelle dinamiche sociali delle comunità online.

Accade quindi che parte delle due comunità si sovrapponga identificandosi come appartenente sia a talune correnti della *Manosphere*, su tutte quelle che fanno proprie le ideologie *Incel*, sia al mondo degli *hardcore gamer*.

Il termine *Incel*, acronimo di *involuntary celibate* (tradotto: *celibe involontario*), viene utilizzato da chi aderisce all'omonima ideologia per descrivere coloro che, principalmente uomini, si ritrovano in uno stato di celibato non volontario e attribuiscono questa condizione a una serie di fattori sociali, biologici o

culturali che, secondo il loro punto di vista, li rendono indesiderabili come partner sessuali o romantici.

Sebbene il concetto possa sembrare innocuo se interpretato come la semplice frustrazione per la mancanza di relazioni intime, nel contesto del movimento *Incel* assume connotazioni più profonde e talvolta pericolose.

Il movimento *Incel* è emerso online verso la fine degli anni '90 e si è diffuso attraverso vari forum e siti internet, dove i membri condividono le proprie esperienze e frustrazioni, cavalcando, come già scritto, ideologie misogine e antifemministe. Questi spazi sono diventati *eco chamber* che amplificano sentimenti di rabbia, risentimento e senso di ingiustizia percepito nei confronti delle donne, additate come le principali responsabili della propria condizione. Alcuni membri del movimento *Incel* adottano una visione estremista e nichilista della società, promuovendo discorsi di odio, sessismo e, nei casi più estremi, giustificando la violenza contro le donne e coloro che percepiscono come avversari sociali.

Quando questa visione tossica si incrocia, come descritto, con frange estreme del mondo videoludico ancorate a una concezione esclusivistica del gaming e con una fortissima propensione al *gatekeeping*<sup>46</sup>, i fenomeni si combinano dando vita a una declinazione specifica, parimenti violenta e sessista,

---

46 Con il termine *gatekeeping* ci si riferisce all'atto di limitare l'accesso o il diritto di partecipare a determinate comunità, attività o identità basandosi su criteri soggettivi stabiliti da un individuo o un gruppo. Originariamente usato in contesti come il giornalismo e la psichiatria per descrivere il controllo dell'informazione o l'accesso alle cure, il concetto di *gatekeeping* si è espanso e, oggi, viene riferito a una vasta gamma di ambiti, inclusi hobby, cultura pop, professioni e questioni di identità di genere.

delle tematiche *Incel*. Gli *hardcore gamer* che cavalcano l'onda della *Manosphere* hanno sviluppato, nel tempo, un codice e tratti che possono essere considerati distintivi rispetto ad altre frange e ad altre correnti della *Manosphere*.

L'apparente contraddizione che vede nella donna, spesso attraente, irraggiungibile e codificata con i nomi *Stacy* o *Veronica*, il principale nemico e, al tempo stesso, il principale oggetto del desiderio ricalca la suddivisione in maschi *Alpha*, codificati come *Chad*, desiderabili sessualmente per caratteristiche fisiche o status sociale, *Beta*, meno desiderabili ma appetibili come possibile ripiego per le donne che non riescono ad “accoppiarsi” con un maschio *Alpha* o per quelle che hanno visto la propria bellezza sfiorire, e infine maschi *Omega*, categoria a cui gli *Incel hardcore gamer* sentono di appartenere e che non avrà mai, dal loro punto di vista, alcuna appetibilità sentimentale o sessuale.

Con una differenza.

Gli *Incel hardcore gamer* condividono l'idea che la comunità cui appartengono abbia qualità e capacità intellettive superiori alla media, condizione che li porta a essere marginalizzati esclusivamente per le proprie caratteristiche fisiche e per una serie di con-

---

Nel contesto dei social media e delle comunità online, il *gatekeeping* si riferisce spesso all'azione di alcuni membri di una comunità che cercano di escludere altri basandosi su quello che considerano “puro” o “autentico” all'interno di quella comunità o attività. Un esempio applicabile al mondo del gaming potrebbe essere quello di alcuni giocatori che affermano che solo chi gioca a determinati titoli particolarmente difficili può considerarsi un “vero gamer”, escludendo coloro che preferiscono giochi considerati più accessibili o mainstream.

venzioni e stereotipi sociali contro cui è necessario combattere e ribellarsi.

Non è un caso che uno degli stilemi più diffusi nella comunità che stiamo descrivendo è dato dal continuo riferirsi a, e identificarsi con, la figura del Joker, antagonista del supereroe Batman.<sup>47</sup> In particolare, ci si riferisce alle interpretazioni di Joaquin Phoenix nel film *Joker* del 2019 e di Heath Ledger ne *Il cavaliere oscuro* del 2008. Queste due figure vengono prese come riferimento ideologico, in una connessione profonda e oscura tra la subcultura *Incel* e la cultura popolare.

L'affinità dichiarata va oltre la semplice ammirazione per il personaggio, toccando un senso di alienazione, abbandono e un desiderio di vendetta contro una società percepita come ingiusta, che il Joker incarna. La figura di Arthur Fleck, che si trasforma nel Joker, risuona particolarmente con la comunità *Incel* a causa della sua profonda alienazione sociale, dell'incapacità di conformarsi ai ruoli di genere tradizionali e per la sua successiva ribellione violenta contro il sistema che lo ha emarginato.

---

47 La frase “We live in a society” usata nel contesto del meme “Gamer Joker” può essere considerata l’origine della commistione tra il mondo degli *hardcore* gamer e la figura del *Joker*. “We live in a society” riflette un’osservazione sarcastica sulle norme sociali e le aspettative culturali, sottolineando le incongruenze e le ipocrisie percepite dalla comunità dei gamer. Questo meme è divenuto veicolo per esprimere dissenso e frustrazione verso questioni di esclusione, giudizio sociale e la lotta per il riconoscimento all’interno di una società che spesso non comprende o valuta adeguatamente la subcultura dei videogiochi. “We live in a society” si è trasformato in un leitmotiv di denuncia ironica di queste dinamiche. <https://knowyourmeme.com/memes/gamer-joker-gamers-rise-up-we-live-in-a-society>



La narrazione del film, che mostra il fallimento di Fleck nel soddisfare le aspettative di successo romantico o sessuale e il suo sentimento di tradimento da parte delle figure femminili, sia personali che nella più ampia società di Gotham, riecheggia nelle percezioni degli *Incel* di essere vittime di un sistema sociale che, a loro dire, favorisce ingiustamente le donne e, in subordine, gli uomini sessualmente attraenti.

La trasformazione di Fleck nel Joker e la sua vendetta contro il sistema sono viste da alcuni come una metafora dell'aspirazione *Incel* alla vendetta contro le strutture sociali ritenute responsabili della loro sofferenza, inclusa la percezione di ingiustizia nei confronti del mondo femminile.

Sull'altro versante, l'interpretazione di Ledger asurge a paradigma nell'incarnare il caos, l'anarchia e una critica radicale all'ordine stabilito.

Nelle correnti della *Manosphere* che incrociano l'*hardcore gaming*, il personaggio di Ledger non è ammirato solo come antieroe o *villain*, diviene simbolo della lotta personale contro un sistema che percepiscono come ingiusto e oppressivo.

L'ingiustizia a cui ci si riferisce vede spesso contrapposti i *gamer*, rappresentati come intelligenti, dolci e bravi ragazzi, frustrati nelle proprie aspirazioni romantiche da una società che li considera poco appetibili proprio in quanto *gamer* e poco attraenti, all'universo femminile, raffigurato come denso di donne ciniche, vuote e attratte solo da uomini prestanti ma stupidi e insensibili.



Figura 1 – Un esempio di meme con le figure del Joker e di Veronica<sup>48</sup>

In questo contesto, la rappresentazione del Joker come un personaggio che sfida le convenzioni sociali e crea disordine si allinea con il desiderio di vendetta o ribellione contro le strutture che ritengono averli emarginati per la scarsa prestanta fisica, per la loro passione per i videogame, forma culturale non “socialmente riconosciuta”, e, non ultimo, per il fatto di essere intellettivamente superiori alla media.

Si va oltre il semplice rancore; si tratta di una critica radicale ai cambiamenti sociali che promuovono l’uguaglianza di genere, visti come una minaccia alla propria identità e status. Il Joker di Ledger, con il suo rifiuto di ogni regola e il suo approccio distruttivo, diventa un modello per esprimere il proprio dissenso e la propria rabbia, un modo per dare voce alla propria insoddisfazione attraverso un per-

<sup>48</sup> <https://cheezburger.com/5320453/these-gamer-joker-memes-are-examples-of-next-level-criinge>

sonaggio che incarna la resistenza contro un ordine percepito come oppressivo.

E giustifica anche la violenza contro il genere femminile, in nome di un diritto al sesso tradito, perché, come nella narrativa *Incel*, l'uomo ha un naturale diritto al sesso, diritto negato dalle donne che detengono il potere di scelta.



Figura 2 – Altro esempio di meme misogino, più violento, che richiama la figura del Joker<sup>49</sup>

La donna diventa quindi *bitch* (stronza) e *femoid*, ovvero *female humanoid*, per sottolineare una percezione delle donne come meno che umane, oggetti destinati al soddisfacimento del piacere maschile piuttosto che persone con piena e totale umanità.

Le donne vengono relegate a un'astratta categoria biologica inferiore, quasi meccanica.

Per questo pensare che possano essere oggetto di violenza, soprattutto sessuale, viene astrattamente considerato plausibile.

<sup>49</sup> <https://cheezburger.com/5320453/these-gamer-joker-memes-are-examples-of-next-level-criinge>

Ci si rifà, in questi casi, all'esempio della "fetta di torta" che viene spesso utilizzato nei contesti *Incel* per negare il concetto stesso di stupro. Le torte sono buone, si sostiene, e mangiare una fetta di torta è qualcosa di piacevole, di conseguenza, continua la teorizzazione, mangiare una fetta di torta quando non si ha molta fame può essere meno appagante, ma sarà comunque piacevole. La strumentalizzazione *Incel* rende il sesso un'esperienza paragonabile: se il sesso è piacevole, fare sesso, sebbene contro voglia, non sarà poi così male, tanto da rendere la locuzione "violenza sessuale" sostituibile con "sesso contro voglia".

È solo uno degli aspetti che rendono pericolosa l'ideologia *Incel*, soprattutto se diffusa in contesti popolati da giovani maschi che vivono concrete difficoltà nel relazionarsi con l'universo femminile.

In questi casi la possibilità di spostare all'esterno "la colpa" di questa difficoltà, identificando le donne come nemico invece di affrontare il proprio disagio, diviene enormemente appetibile.

Con i problemi e i disagi che ampiamente ne derivano.

# Le donne nel mondo del Game streaming

a cura di Tiziana Pirola

## L'ASCESA DI TWITCH

Le trasformazioni più significative della cultura videoludica negli ultimi anni si snodano attorno a due fuochi principali, entrambi legati allo sviluppo del *gaming* come *spectator activity*: lo sviluppo dello streaming su Twitch e la professionalizzazione del gaming competitivo, con la trasformazione dei tornei dei principali titoli giocati in *multiplayer* a squadre in veri e propri eventi sportivi, da cui il nome eSports. Se gli eSports rappresentano la dimensione pubblica della *spectatorship*, lo streaming è invece una declinazione più intima dello stesso fenomeno, in cui la condivisione dell'esperienza videoludica avviene all'interno di comunità dove si sviluppano forti legami sociali fra i membri e verso cui sviluppa un senso di appartenenza.

Twitch è una piattaforma che offre agli utenti intrattenimento e costruzione di comunità attorno alla condivisione dell'esperienza videoludica mediata dallo streamer. La metafora usata dal co-fondatore Emmett Shear è quella secondo cui ogni canale è un falò attorno a cui le persone si radunano per condividere intrattenimento in una forma che permette la comunicazione fra creatori e pubblico. Il tratto di-

stintivo di Twitch è la chat in tempo reale, che rende possibile l'integrazione dei commenti alle azioni compiute dallo streamer nello stream stesso, creando una dimensione di partecipazione attiva da parte del pubblico e di scambio fra pubblico e streamer. La piattaforma è inoltre strutturata per consentire la monetizzazione della relazione fra streamer e community, permettendo così ai creatori di successo di costruire delle vere e proprie carriere e di diventare figure influenti, quando non vere e proprie celebrità, nel mondo videoludico, che sia per le loro abilità come *pro player* che competono nei tornei di eSports o per le loro capacità di intrattenere e coinvolgere il pubblico nelle loro esperienze videoludiche.

Se da un lato Twitch offre grandi possibilità di crescita, dall'altro queste possibilità non sono equamente distribuite: i dati sulle entrate degli streamer rivelati da un *leak* nel 2021 hanno mostrato che più di metà dei guadagni versati complessivamente dalla piattaforma ai suoi *content creator* erano catturati dall'1% degli streamer più di successo, mentre  $\frac{3}{4}$  degli streamer hanno guadagnato 120\$ al mese o meno<sup>1</sup>. Queste opportunità sono inoltre condizionate da genere, appartenenza etnica e orientamento sessuale: gli streamer che si discostano dall'identità dell'*hardcore gamer*, come vedremo, devono navigare sfide e ostacoli aggiuntivi per affermarsi e ottenere riconoscimento. In un contesto a maggioranza maschile, il fatto stesso di essere una donna costituisce un elemento che attrae l'attenzione e l'interesse del pubblico, soprattutto in una piattaforma che

---

<sup>1</sup> <https://www.theguardian.com/games/2021/nov/26/i-am-not-gonna-die-on-the-internet-for-you-how-game-streaming-went-from-dream-job-to-a-burnout-nightmare>

accentua l'aspetto della relazione parasociale con la streamer grazie all'immediatezza della diretta, alla quantità di tempo che è possibile trascorrere 'con' lei e all'intimità dello spazio personale. Questo è particolarmente vero nel caso di ragazze attraenti che giocano ai videogiochi e sembrano incarnare l'idea di ragazza ideale presente nella cultura nerd. Spesso le streamer si vestono in modo sexy ed enfatizzano, nel posizionamento della webcam, il proprio corpo, in modo da attrarre l'attenzione degli spettatori maschi. Lena Uszkoreit ha osservato 32 canali<sup>2</sup> e ha concluso che le streamer donne tendevano ad avere porzioni di schermo più ampie dedicate al feed della webcam rispetto alla trasmissione del *gameplay* di quanto non avvenisse per i colleghi uomini, a offrire più informazioni personali nella descrizione del proprio canale e ad avere una presentazione di sé più curata ed elaborata. Inoltre, le streamer tendevano a offrire come ricompense agli abbonati al loro canale forme di accesso più o meno diretto alla propria persona, per nutrire il senso di esclusività derivante dall'appartenere a una cerchia ristretta a cui la streamer dedica tempo e attenzioni personalizzate.

### SESSISMO, MOLESTIE E *DOUBLE BIND*: L'ESPERIENZA FEMMINILE SU TWITCH

Tuttavia, essere una donna in posizione di visibilità significa anche essere esposte a forme di sessismo da parte del pubblico: tale fenomeno è stato

---

2 L. Uszkoreit, "With great power comes great responsibility: video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers", in K.L. Gray – G. Voorhees – E. Vossen (eds.), *Feminism in Play*, cit.

analizzato da Nakandala e colleghi nella loro ricognizione sulle conversazioni presenti nella chat di 200 streamer maschi e 200 femmine, da cui è emerso che le streamer ricevono molti più commenti a sfondo sessuale sul loro corpo, mentre gli streamer ricevono molti più commenti attinenti al loro *gameplay*<sup>3</sup>. Ruvalcaba e colleghi hanno invece riscontrato che le streamer donne avevano maggiori probabilità di ricevere commenti positivi, sia rivolti alla loro persona che al loro *gameplay*, rispetto ai colleghi maschi nell'ambito del gaming competitivo, mentre non hanno riscontrato differenze nei commenti negativi. Tuttavia, all'interno del campione di commenti positivi il 37% di quelli rivolti alle donne riguardavano l'aspetto fisico, a fronte di un 7,5% di commenti riguardanti l'aspetto rivolti agli streamer uomini. Gli autori hanno inoltre riscontrato che le streamer donne ricevevano commenti contenenti molestie sessuali in misura 11 volte superiore rispetto agli streamer uomini (1,66% contro 0,15% del campione di commenti analizzati)<sup>4</sup>.

Nakandala e colleghi hanno inoltre riscontrato una differenza significativa fra i canali più popolari e quelli meno popolari per le streamer donne: in questi ultimi si ha una maggiore proporzione di parole che fanno riferimento alla moderazione nella chat e una minore proporzione di parole che attengono alla sfera del corpo sessualizzato rispet-

---

3 S. Nakandala – G.L. Ciampaglia – N.M. Su – Y. Ahn, *Gendered conversation in a social game-streaming platform*, 2016, disponibile su <https://arxiv.org/abs/1611.06459v2>

4 O. Ruvalcaba – J. Shulze – A. Kim – S.R. Berzenski – M.P. Otten, "Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play", *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 2018, pp. 295-311.



to ai primi. Questo suggerisce che nei canali meno popolari sia presente una moderazione più robusta rispetto a quelli più popolari per quanto concerne l'espressione di commenti a sfondo sessuale rivolti alle streamer, suggerendo che per le streamer si strutturi un *trade-off* fra il mantenimento di una moderazione rigorosa, che garantisce uno spazio sicuro rispetto al sessismo e ai commenti a sfondo sessuale, e l'ottenimento di una maggiore visibilità. Gli autori scrivono:

Twitch offre entrate agli streamer attraverso un sistema di abbonamenti, e molti streamer incoraggiano le donazioni per ottenere altre entrate. Di conseguenza, vi sono degli incentivi economici ad aumentare i propri abbonati e a conformarsi alle aspettative degli spettatori maschi, la maggior parte dei "clienti" di molte streamer. Questi incentivi possono consolidare la popolarità delle streamer che non affrontano (o che sostengono) l'oggettivazione delle donne, facilitando i comportamenti abusivi verso le videogiocatrici. Questo circolo vizioso può rafforzare il problema strutturale degli squilibri di genere nelle comunità online dedicate al gaming.

Se bannare gli utenti che esprimono in chat commenti molesti e/o sessisti verso le streamer comporta una possibile perdita economica, le streamer devono scegliere se mantenere una community "pulita", limitando le proprie opportunità di crescita, o alimentare le aspettative degli spettatori che desiderano vedere contenuti ammiccanti. Tuttavia, in contrasto con questi risultati che sembrano suggerire che lo sfruttamento del proprio capitale erotico costituisca un vantaggio in termini di popolarità su Twitch, altre ricerche hanno proposto un quadro più complesso focalizzandosi sul discorso che circola at-

torno alle streamer che scelgono di puntare su una presentazione di sé che mette in risalto femminilità e attrattività sessuale. In particolare, Bonnie Ruberg e colleghe hanno analizzato i discorsi attorno a una specifica costruzione retorica, quella delle “titty streamer”, un termine svilente usato per indicare le streamer che metterebbero in mostra la propria scollatura e/o altre forme di presentazione di sé e di performance sessualizzata per attirare spettatori<sup>5</sup>.

Nel discorso che circola sulla piattaforma, ricorrere al ‘mostrare le tette’ è considerato un modo di ‘barare’, di scegliere la strada facile per arrivare al successo invece di puntare sulle proprie capacità di videogiocatrice. In altre parole, l’*erotic capital* è visto come opposto al *gaming capital*, il capitale subculturale che marca l’appartenenza alla cultura videoludica, ed è visto come una risorsa illegittima da impiegare su Twitch. I discorsi che circondano lo stereotipo della ‘titty streamer’ riguardano l’intreccio fra due dimensioni dello streaming, l’autenticità e la monetizzazione. Usando il proprio corpo per ottenere successo ‘facile’, le ‘titty streamer’ violano le norme implicite della community di Twitch perché il mettere in mostra il corpo sarebbe una forma di competizione sleale rispetto agli e alle altre/i streamer che invece vogliono conquistare il successo ‘meritandoselo’, cioè usando solo le proprie capacità di videogiocatori e di intrattenitori.

Un valore cruciale che definisce Twitch come campo culturale è quello dell’autenticità: gli spettatori

---

5 B. Ruberg – A.L.L. Cullen – K. Brewster, “Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming”, *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 2019, pp. 466-481.

esigono di poter costruire un dialogo autentico con gli streamer e le streamer, e che essi si presentino in modo trasparente e genuino, senza indossare una maschera. Solo in alcuni casi allo streamer è riconosciuto il diritto di interpretare un personaggio e il patto comunicativo implicito fra community e streamer è che il tono dello stream sia scherzoso e goliardico, da non prendere sul serio. Tuttavia, diversi streamer hanno descritto il peso emotivo derivante dal sostenere la performance di un personaggio per lunghi periodi di tempo, scegliendo di rivelare il proprio malessere alla community e parlando apertamente delle proprie difficoltà in termini di salute mentale, stress professionale e *burnout*.

Su Twitch – ma più in generale nella cultura nerd – autenticità e sessualizzazione sono viste come incompatibili. Scegliere di enfatizzare la propria femminilità in modo sexy marca una ragazza come un'*attention whore*, un termine dispregiativo che implica che mettersi in mostra equivalga a “prostituirsi” in cambio dell’attenzione maschile, un atteggiamento che tradisce l’assenza di un genuino interesse per la cultura nerd – in questo caso, per i videogiochi. In queste accuse emerge una nuova declinazione della narrazione che sorregge la costruzione della mascolinità nerd, quella secondo cui la cultura nerd è uno spazio ‘riservato’ a ragazzi che hanno sofferto l’esclusione sociale da parte dei pari, e soprattutto delle donne, e questo spazio sta ora venendo ‘invaso’ da persone che non vi appartengono, che non sono in grado di rispettarne la cultura e perseguono solo il profitto, rischiando così di distruggere l’ultima fortezza rimasta per la cultura nerd. L’esempio più emblematico di questo discorso – che

comprova come le tensioni esplose durante il GamerGate siano lontane dall'essere risolte – è un'invettiva pronunciata durante una live dallo streamer Trainwreck nel novembre 2017:

Un tempo questa era una maledetta community di gamer, nerd, ragazzini che venivano bullizzati, presi in giro, ragazzini che si sono rifugiati nel mondo dei videogiochi perché il mondo reale era troppo duro, troppo di merda, troppo solitario, troppo triste e deprimente. Ora è dominata dalle stesse maledette fottute puttane che ci hanno respinto, le stesse puttane che sceglievano i ragazzi popolari invece che noi. Le stesse puttane che ora stanno entrando nelle nostre community, prendendosi i soldi, prendendosi gli abbonati, proprio come facevano allora<sup>6</sup>.

Oltre al disprezzo sessista, in questa invettiva è evidente una chiara contrapposizione fra “noi”, i ragazzini nerd, e “loro”, le ragazze e i ragazzi popolari, che non sono benvenuti nella cultura nerd perché il loro ingresso porterebbe via ai nerd l'ultimo santuario della *digital boyhood* loro rimasto, da un lato, ma dall'altro anche perché il loro desiderio di avvicinarsi a questo mondo è inautentico, mosso solo dall'avidità. Questo discorso mostra come l'idea che l'identità di gamer sia un dominio esclusivamente riservato ai nerd, e che la sofferenza di essere stati respinti dalle ragazze sia un tratto che definisce i nerd, persista ancora in una parte della cultura videoludica. Questo tipo di retorica nega ogni possibilità per le donne di rivendicare l'identità di gamer e le confina a priori nel ruolo di *fake*. Sebbene lo

---

6 <https://kotaku.com/streamers-hateful-rant-revives-debate-about-women-on-tw-1820418898>

streamer sia stato punito con cinque giorni di *ban* dalla piattaforma in seguito a questo evento, l'invettiva ha aperto una conversazione all'interno della community di Twitch in cui è emersa chiaramente la presenza di due fazioni, una che ha ritenuto ingiusto il *ban* a Trainwreck 'per aver detto le cose come stanno' e l'altra che ha sottolineato sia la fallacia dell'idea secondo cui le streamer sexy 'ruberebbero' visualizzazioni e abbonamenti ai gamer, sia il diritto delle donne di indossare e di trasmettere ciò che vogliono, sottolineando come l'etichetta di 'titty streamer' non sia altro che una forma di *gatekeeping* sessista.

Pochi mesi dopo, a gennaio 2018, un articolo di approfondimento della testata dedicata alla cultura videoludica *Kotaku*<sup>7</sup> ha affrontato lo stereotipo secondo cui stare su Twitch comporta necessariamente esporsi al sessismo e ai commenti a sfondo sessuale di parte del pubblico maschile – in altre parole, vorrebbe dire 'andarsela a cercare' perché si cercherebbe di capitalizzare sulla propria attrattività sessuale – attraverso interviste a diverse streamer di alto profilo. Nell'articolo, le donne intervistate hanno discusso il modo in cui si relazionano con le aspettative sessiste riguardo alla loro presentazione di sé. Amouranth, streamer con 4,3 milioni di follower nota per i contenuti *soft-porn*, ha affermato riguardo alle molestie che riceve su Twitch:

Per le ragazze va così, ogni giorno. Benvenuti nell'essere una ragazza. Sarei oggettivata anche se mi coprissi fino al collo. Quando mi sento davvero impertinente, mi fin-

7 <https://kotaku.com/the-stereotype-that-women-on-twitch-are-asking-for-it-1822454131>

go super offesa e gli lascio credere di aver vinto. Poi loro postano quella clip su Reddit o su YouTube e io ottengo più visualizzazioni.

La perdurante rilevanza delle conversazioni sull'oggettivazione sessuale delle streamer indica che, all'interno di un ambito maschile in cui le donne sono *outsider* sia dal punto di vista quantitativo che da quello qualitativo, la creazione di un *personal brand* non può prescindere dal genere, dimensione dell'identità che non può essere 'messa tra parentesi' ma deve essere gestita attraverso un abile posizionamento in relazione alla rivendicazione dell'identità di gamer. Qualunque sia il modello di femminilità adottato, tuttavia, osserva Andrew Zolides, "le videogiocatrici performano la loro femminilità *all'interno* e *contro* le aspettative di uno spazio e di una cultura che privilegia e promuove le donne come oggetti sessuali"<sup>8</sup>.

Come afferma in un'intervista la streamer italiana Sara 'Kuroilily' Stefanizzi, l'aspetto fisico è ineludibile nel modo in cui le donne vengono percepite:

Se da una parte ci sono quelli che dicono 'oh mio dio, una ragazza, perderemo', ce ne sono altrettanti che dicono 'oh mio dio, una ragazza, ora le comprerò migliaia di regali e le scriverò ogni giorno'. Per le donne che creano contenuti ciò significa che in un modo o nell'altro ci si rende conto che il proprio aspetto fisico finisce per scavalcare ciò che si porta al pubblico. Ci si impegna per creare prodotti ben fatti, ben articolati, poi arriva qual-

---

8 A. Zolides, "Lipstick bullets. Labour & gender in professional gamer self-branding", *Persona Studies*, 1(2), 2015, pp. 42-53.

cuno e commenta ‘che bella che sei’, scavalcando interamente il contenuto.<sup>9</sup>

Questa dichiarazione riecheggia quanto osservato da Lena Uszkoreit, che ha riscontrato una correlazione negativa fra personalità e/o capacità nel *gameplay* da un lato e attrattività fisica dall’altro come fattori ritenuti importanti dal pubblico per il successo di una streamer: in altre parole, l’attrattività e la capacità di intrattenere, che sia attraverso i contenuti videoludici o una personalità carismatica e coinvolgente, sono percepite come due qualità in antitesi fra loro, per cui per una streamer non è possibile puntare su entrambe le cose senza rischiare di incorrere in attriti derivanti da questa percezione da parte del pubblico. Queste aspettative creano una struttura di vincoli che le streamer devono navigare: per alcune la scelta può essere quella di puntare sull’aspetto fisico e sulla sensualità e rivendicare (più o meno ironicamente) lo stereotipo della *e-girl*, come nel caso di Amouranth, mentre altre possono scegliere di dedicare energie a cercare di affermare e valorizzare al contempo personalità, competenze e bellezza, e altre ancora possono scegliere di dare meno importanza al proprio aspetto fisico per cercare di essere prese sul serio per i propri contenuti. Come afferma Michela ‘Banshee’ Sizzi, ex giocatrice professionista di *Call of Duty* e oggi streamer<sup>10</sup>:

Se io, come giocatrice donna, gioco col mio ragazzo, e si capisce che è il mio ragazzo, ciao, spariti. Perché la donna deve essere accessibile su questa piattaforma. [...]

9 <https://www.eurogamer.it/non-e-ancora-un-paese-per-videogiocatrici>

10 <https://www.youtube.com/watch?v=ZgnWB7mBprc>

L'idea di dover risultare per forza accessibile a una persona per essere apprezzata non mi piace, perché io porto un contenuto che è gaming competitivo. [...] Quello che mi dà fastidio è, perché vengono da me, Banshee, a dire, 'Perché non ti metti nella piscinetta, perché non fai vedere le tette?'

Il successo di queste strategie è sempre precario: poiché uno stream è fruibile da tutti coloro che si imbattono in esso (salvo restrizioni spesso oggetto di disapprovazione, come la scelta di aprire la chat ai soli abbonati), le streamer possono essere esposte in ogni momento a critiche e attacchi che mettono in evidenza le tensioni circolanti all'interno della cultura videoludica in relazione al nesso genere-identità di gamer. I *double bind* che le donne incontrano possono essere riassunti in questi termini: da un lato, puntare sul capitale erotico può rappresentare una scorciatoia per ottenere più attenzione, ma al prezzo di non essere prese sul serio come videogioatrici e *content creator*; dall'altro, puntare sulle proprie credenziali di videogiocatrice e tentare di mettere in secondo piano la femminilità significa scontrarsi con tutta un'altra serie di stereotipi sulle capacità delle donne e porsi in competizione con una folta platea di streamer uomini. E in ogni caso, nessuna delle due opzioni garantisce di essere al sicuro dalle molestie, dai commenti a sfondo sessuale e dal sessismo.

Il 'problema' del genere non si collega solo alla presentazione di sé e alla gestione del corpo – nel quale il genere diventa visibile – ma emerge anche nel fatto di essere rappresentanti di una minoranza femminile in uno spazio numericamente e culturalmente connotato come maschile, e dover quindi



dimostrare il proprio valore scontrandosi con i pregiudizi che vedono le ragazze come meno capaci. Michela Sizzi ricorda la sua esperienza nell'ambito competitivo in questi termini<sup>11</sup>:

Ci sono state tante problematiche legate al fatto che “Eh, non vogliamo una donna in team perché creano problemi”. [...] C'è sempre stata una discriminazione nei confronti dei team misti, e anche ad oggi [...] è difficilissimo trovarne. Tendenzialmente le donne giocano in team femminili, perché ti ritrovi a dover dimostrare il doppio rispetto agli altri, come se partissi svantaggiata o, tra virgolette, se si può dire, con un handicap – che non hai, perché come gamer siamo tutti uguali, abbiamo tutti le stesse potenzialità.

Le streamer devono quindi navigare e negoziare con aspettative legate al genere e alla sessualità, che diventano marcatori della loro alterità negli spazi della cultura videoludica, per rivendicare il proprio diritto di cittadinanza *in quanto donne* nella cultura videoludica. Spesso sulle donne in posizioni di visibilità ricade l'onere di rappresentare il proprio genere, di essere – volenti o nolenti – *role model*, ambasciatrici e apripista per una maggior partecipazione femminile nel proprio ambito e di diventare il termine di riferimento in base a cui altre donne sono giudicate: ciò rientra nelle aspettative legate al genere con cui le donne devono relazionarsi, mentre gli uomini godono del privilegio derivante dall'invisibilità del proprio genere, che permette loro di far risaltare l'identità individuale nella costruzione del proprio *personal branding*, e di non avere nulla da

---

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ZgnWB7mBprc>

dimostrare in nome del proprio genere. Per via di tutto questo, scrive Andrew Zolides:

Le videogiocatrici professioniste affrontano ostacoli aggiuntivi nel definire le proprie identità online in questi spazi, perché devono esplicitamente spiegare, negoziare e performare la propria femminilità. Per le videogiocatrici, la posta in gioco non è solo il pagare le bollette, ma le loro identità come donne, come gamer, e come donne gamer<sup>12</sup>.

La pervasività dello stereotipo della ‘titty streamer’ o della *e-girl* lo rende un’ombra che si staglia in modo ineludibile su ogni streamer donna, soprattutto in quanto lo stereotipo costruisce l’identità di gamer come incompatibile con una presentazione di sé sessualizzata e iperfemminile e viene usato per insultare e delegittimare le streamer<sup>13</sup>. Il discorso costruito attorno a questo stereotipo ha importanti ripercussioni in quanto chiama in causa la legittimità di certi comportamenti su Twitch e la dimensione economica: la rilevanza della questione è emersa con chiarezza quando è divenuta oggetto di specifica attenzione da parte della piattaforma stessa. Nel 2018, infatti, Twitch ha aggiornato le proprie linee guida per la community, un cambiamento preceduto da un annuncio sul blog ufficiale della piattaforma, proprio per rispondere alle proteste nei confronti della ‘proliferazione’ delle cosiddette *titty streamer* e *cam girls*. Le modifiche nelle linee guida sono state rivolte, pur mantenendo una parvenza di neutralità rispetto al genere, a normare le forme di

12 A. Zolides, “Lipstick bullets”, cit.

13 <https://www.polygon.com/2018/6/27/17506414/amouranth-twitch-hot-streamer-cosplayer-alinity-backlash>

presentazione della sessualità e del corpo femminile. L'implicazione è che il corpo femminile sia *sempre* portatore di una 'carica erotica' che deve essere normata e circoscritta in forme accettabili, definite dalle linee guida di Twitch attraverso il riferimento a un abbigliamento accettabile in spazi pubblici come per strada, in un centro commerciale o in un ristorante<sup>14</sup>.

La posta in gioco nel normare le cosiddette 'titty streamers' riguarda quindi le economie di attenzione, monetizzazione e autenticità della piattaforma. Il discorso portato avanti da chi contesta la presenza di queste streamer riguarda la loro appropriazione, percepita come indebita, di risorse che spetterebbero invece a chi possiede i giusti requisiti di autentica appartenenza alla cultura videoludica, e il presunto vantaggio sleale derivante da una presentazione di sé imperniata sulla sessualizzazione. Di conseguenza, l'intenso scrutinio a cui sono soggette le streamer, sia da parte dello staff che vigila sull'applicazione delle norme che da parte degli utenti che vigilano sulla legittimità delle forme di espressione di sé e sull'autenticità dell'identità di gamer che le streamer affermano, costituisce un'altra forma attraverso cui si rende manifesta la cittadinanza condizionata delle donne nella cultura videoludica.

Un caso emblematico di questo conflitto è il cosiddetto "hot tub meta", fenomeno assurdo alla ribalta nel marzo 2021 in cui numerose streamer svolgevano le proprie dirette (collocate nella popolare categoria "Quattro chiacchiere") stando in costume

---

14 A. Zolides, "Gender moderation and moderating gender: Sexual content policies in Twitch's community guidelines", *New media & Society*, 23(10), 2020, pp. 1-17.

da bagno all'interno di piscine gonfiabili e simili, in modo da aggirare le regole sull'abbigliamento, le quali consentono eccezioni legate al contesto, come nel caso degli stream in piscina o in spiaggia in cui i costumi da bagno sono ammessi, purché non rivelino la nudità sottostante. La collocazione nella categoria "Quattro chiacchiere" ha permesso a questi stream di raggiungere un'elevata visibilità, rinfocolando il dibattito sull'uso del corpo femminile e della sessualità per incrementare visualizzazioni e donazioni. Lo stesso termine con cui il fenomeno è giunto ad essere noto include una connotazione ironica, se non derisoria, che implica che questi contenuti siano diventati il nuovo "meta" di Twitch, soppiantando i titoli videoludici più popolari. Nei resoconti giornalistici del fenomeno è stata posta attenzione sul fatto che le streamer che realizzano questo tipo di contenuti ricevono ampie quantità di commenti oggettivanti se non contenenti molestie sessuali<sup>15</sup>, il che ci riporta ai risultati riscontrati da Nakandala e colleghi, secondo cui alla crescita in popolarità si accompagna un aumento dei commenti a sfondo sessuale rivolti alle streamer. La popolarità del fenomeno si è poi smorzata a seguito dell'intervento di Twitch con la creazione di una categoria apposita per questi contenuti, "Pools, Hot Tubs, and Beaches".

Il solo fatto di esistere e resistere in un ambiente ostile, negoziando costantemente il proprio diritto di cittadinanza, contribuisce a ridefinire i codici e le pratiche della cultura videoludica e ad ampliare i confini dell'identità di gamer. Nonostante Twitch

---

15 <https://kotaku.com/twitchs-hot-tub-meta-has-sparked-off-yet-another-debate-1846600932>

sia un luogo dove vengono riprodotti discorsi ideologici ed escludenti in merito al ruolo delle donne nel mondo dei videogiochi, esso rappresenta anche uno spazio dove le voci dei e delle gamer portatori di identità marginalizzate possono trovare un pubblico e, attraverso questa visibilità, porsi come agenti di cambiamento.

Come si è detto, essere donna su Twitch può essere al contempo un ostacolo e una risorsa: ciò richiede alle streamer di governare aspettative contraddittorie sulla propria immagine, sulla propria femminilità e sulla propria identità di gamer, con l'obiettivo di ottenere riconoscimento delle proprie capacità, costruire una community e muoversi lungo il complesso percorso di costruirsi una carriera sulla piattaforma. Trovare il proprio spazio fra queste tensioni contrapposte comporta un peso emotivo spesso difficile da gestire: se da un lato streammare può essere un modo per sentirsi più sicure di sé e anche per condividere le difficoltà della vita quotidiana con una community presente e supportiva, dall'altro può anche essere difficile affrontare la tossicità sessista che circola su Twitch e, più in generale, nella cultura videoludica. Sempre Michela 'Banshee' Sizzi al riguardo afferma la necessità di:

Cercare di crearsi una difesa psicologica, uno scudo, dove veramente devi andare a far scivolare tutto quello che ti dicono. [...] Non è colpa tua, non c'entri tu, non c'entra...niente, c'entra proprio la loro mentalità che è retrograda; quindi, bisogna proprio partire veramente avendo molta forza d'animo, perché è più difficile per noi fare questa strada e crescere. Quindi affronteremo – affronterai, ragazza, parlo con una ragazza ipotetica – molti, molti ostacoli in più rispetto a un ragazzo, e devi essere pronta a schermarti da tutto quello che ti verrà

detto, e sono tante cose, che possono saltare fuori. Sullo streaming vai pure oltre, perché poi lì ti devi esporre, ti esponi tu e ti esponi anche a livello social; quindi, lì veramente è come entrare nel mare, eh, prima o poi arrivano, i troll o comunque gente particolarmente invidiosa che farà di tutto per buttarti giù. Bisogna avere molta forza d'animo, questo sì<sup>16</sup>.

Nonostante queste difficoltà, le videogiocatrici resistono e persistono, convinte del valore della loro presenza sulla piattaforma non solo per contribuire a scardinare gli stereotipi su donne e videogiochi, ma anche per creare community dove la tossicità non trova spazio, coltivando una cultura del rispetto e dell'empatia partendo proprio dall'aprirsi con i propri spettatori, dal bannare gli utenti che fanno commenti sessisti, dall'usare l'ironia per ridicolizzare i tentativi di farle sentire fuori posto. Nel momento in cui le streamer riescono a costruire spazi di riconoscimento per sé stesse in quanto ragazze e videogiocatrici, sfidando i discorsi sessisti oppure confinandoli fuori dagli spazi sicuri delle proprie community, contribuiscono a depotenziare quei discorsi e a renderli sempre più illegittimi e marginali nell'intera cultura videoludica. Possiamo quindi dire che esiste un legame fra l'ampliamento dei confini simbolici dell'identità di gamer grazie al riconoscimento della cittadinanza delle donne nel mondo del gaming e la ridefinizione dei rapporti di genere in questo ambito in direzione di una maggiore parità.

Twitch costituisce uno spazio di produzione culturale dove non solo vengono messe in atto strategie

---

16 <https://www.youtube.com/watch?v=ZgnWB7mBprc>

di adattamento individuale ai codici e pratiche della cultura videoludica, ma vengono anche messe a tema istanze di cambiamento collettivo che da un lato chiamano in causa la piattaforma come *enabler* di una cultura del gaming tossica, dall'altro si pongono in modo critico nei confronti di quella stessa cultura, rifiutandone la normalizzazione. Come abbiamo visto, la caratteristica più significativa di Twitch è la reintroduzione della corporeità nella performance videoludica: rendendo visibile il corpo e quindi le identità ascritte di cui esso è portatore, Twitch contribuisce a incrinare l'*ethos* tecnoutopico del mondo videoludico e a decentrare la norma invisibile del gamer maschio bianco eterosessuale, dando voce e visibilità alle identità marginalizzate. Il prezzo da pagare da parte degli e delle streamer per la loro 'violazione' di questa norma è la violenta ostilità di cui sono vittime nel momento in cui rendono visibile la differenza e rivendicano il proprio diritto di cittadinanza entro la cultura videoludica e sulla piattaforma.





# Nuovi orizzonti per rappresentazioni più inclusive

*A cura di Fabrizia Malgieri*

## DIVERSITÀ E INCLUSIONE: LE AZIONI INTRAPRESE DALLE AZIENDE E LE REAZIONI DEL PUBBLICO DENTRO E FUORI IL VIDEOGIOCO

La rappresentazione delle figure femminili all'interno dello scenario mediale contemporaneo resta un tema tuttora molto discusso, portando avanti un dibattito piuttosto vivace all'interno dei media, a partire dal videogioco. Se ancora sono tangibili gli effetti dirompenti generati dal movimento MeToo e dal caso Gamergate della seconda metà degli anni Dieci, oggi l'impegno da parte dell'industria dell'intrattenimento – in particolare quella legata al settore videoludico – non si limita solo a nuove forme di rappresentazione, ma si occupa della questione a tutto tondo, affiancando il proprio impegno nel diversificare e a dare vita a nuovi archetipi narrativi a vere e proprie campagne di sensibilizzazione sul tema.

Tuttavia, i modi con cui le aziende di settore si sono approcciate alla questione hanno avuto esiti molto diversi, generando *feedback* da parte del pubblico di varia natura. Se è vero che di fronte all'inalzare di richieste da parte di un'audience, come quella dei videogiocatori, che chiede sempre più di

sentirsi rappresentata in modi differenti, gli studi di sviluppo hanno dimostrato di prestare ascolto alle obiezioni mosse da questi ultimi, vale la pena comprendere la natura effettiva di queste forme di sensibilizzazione e di attenzione. Lo abbiamo già visto negli anni '90, quando le compagnie videoludiche hanno iniziato a rendersi conto che stavano escludendo un pubblico di videogiocatori potenziale (quello femminile), e sono corse ai ripari prima dando vita ai “pink games” e in seconda istanza alla prima eroina protagonista di una serie videoludica di ampio respiro, come Lara Croft di *Tomb Raider*. Allo stesso modo, quando lo scenario storico-sociale ha delineato nuove necessità rappresentative agli inizi degli anni Dieci del Duemila, le aziende del settore hanno provato a dare delle risposte immediate: maggiore rappresentanza delle donne in ruoli principali, rappresentazioni femminili meno stereotipate e sempre più eterogenee, racconti che potessero offrire sguardi differenti, addirittura inediti, su quei personaggi. L'urgenza di posizionarsi per accontentare un pubblico di videogiocatori sempre più dinamico, o semplicemente di cavalcare una tendenza, ha tuttavia dato vita ad una pratica che, dai giocatori più critici e restii al cambiamento, viene percepita come *pink-washing*.

Se, infatti, è innegabile che la diversificazione dei parametri narrativi, così come la raffigurazione estetica dei personaggi stessi, abbia condotto a nuove forme di racconto – anche e soprattutto in generi da sempre ad appannaggio esclusivamente maschile – tale cambiamento ha dovuto inevitabilmente fare i conti con *feedback* poco entusiastici da parte di alcu-

ni membri (pochi, ma rumorosi) delle *community* di appassionati del mondo del *gaming*.

Lo abbiamo ribadito nelle scorse pagine: l'ascesa di queste nuove figure femminili è stata spesso vissuta in modo negativo da una fetta di videogioicatori (uomini) in quanto viene percepita come un atto di politicizzazione dello spazio videoludico. Tra le proteste più significative in tal senso, ritroviamo ad esempio quelle mosse da piccoli gruppi di utenti nei confronti di alcuni personaggi femminili, a partire da quelli di alcuni videogiochi di Sony; in particolare, si tratta dei casi di *The Last of Us: Parte II* e *Horizon: Forbidden West*. Nel primo caso, sono diversi i motivi che hanno agitato alcuni utenti, e sono tutti legati ai due personaggi femminili che fungono da protagoniste (Abby e Ellie): da un lato perché l'inclusione nella storia di tematiche LGBTQ+, in quanto la protagonista Ellie è omosessuale, è stata percepita dai giocatori – in particolare negli Stati Uniti – come un'imposizione dettata dal *politically correct*; peccato solo che questo tema fosse già stato ampiamente trattato nel DLC di *The Last of Us, Left Behind*, dove gli utenti scoprono che Ellie prova dei sentimenti per la sua amica Riley, a cui si dichiara con un piccolo bacio sulle labbra. Tuttavia, nonostante l'appartenenza alla comunità LGBTQ+ fosse già stata resa esplicita per il personaggio nel 2014, questo aspetto di Ellie è stato vissuto come uno snaturamento o, meglio, come una strumentalizzazione del tema da parte di Naughty Dog per intercettare quella che, a loro detta, è una corrente orientata al *buonismo*.

Non meno discutibile è il trattamento riservato all'altra protagonista femminile di *The Last of Us: Parte II*, Abby Anderson. In quanto responsabi-

le dell'omicidio del protagonista di *The Last of Us*, Joel, il personaggio è stato per lungo tempo oggetto di critiche, ma – aspetto ancora più inquietante – i giocatori contrariati hanno iniziato a inviare minacce di morte nei confronti sia della doppiatrice che presta la voce al personaggio nella versione originale, l'attrice Laura Bailey<sup>1</sup>, sia della modella e attrice Jocelyn Mettler<sup>2</sup>, che presta il suo volto ad Abby nel gioco. Non solo: sia Ellie sia Abby sono state a lungo criticate in quanto entrambe le protagoniste non rispettavano, a detta dei contestatori, modelli femminili canonici, ma piuttosto sono state esaltate caratteristiche fisiche più androgine.

Qualcosa di analogo è accaduto anche a seguito della pubblicazione di uno dei primi trailer di gameplay di *Horizon: Forbidden West*, sequel di *Zero Dawn* che ha visto il ritorno della protagonista Aloy. Proprio su Aloy sono piovute diverse critiche in merito al suo aspetto fisico: a detta degli utenti, il personaggio presentava un'eccessiva quantità di peluria sul viso, oltre al fatto che il suo aspetto fisico fosse apparso più appesantito rispetto al precedente capitolo. Alcuni utenti di Twitter, in particolare, hanno sottolineato il fatto che il personaggio presentasse peluria sopra la bocca oppure vicino alle orecchie. Tuttavia, è altrettanto vero che le critiche in questione sono state al contempo contestate da tanti altri utenti, come avvenuto su *Reddit*<sup>3</sup>, che hanno provato a spegnere le inutili polemiche riservate alla protagonista di *Forbidden West*.

---

1 <https://twitter.com/LauraBaileyVO/status/1279173199918292992>

2 [https://x.com/Jocelyn\\_Mettler/status/1626366916989419520?s=20](https://x.com/Jocelyn_Mettler/status/1626366916989419520?s=20)

3 [https://www.reddit.com/r/PS4/comments/ssp034/horizon\\_forbidden\\_west\\_twitter\\_people\\_are\\_so/](https://www.reddit.com/r/PS4/comments/ssp034/horizon_forbidden_west_twitter_people_are_so/)

In virtù di una resistenza ancora piuttosto rumorosa da parte di una specifica fetta di giocatori – ma al tempo stesso di un'esigenza sempre più sentita in termini di pluralità, diversità e inclusione – molte aziende operanti nel settore videoludico hanno provato a promuovere alcune iniziative orientate a supportare una maggiore presenza e una migliore rappresentazione delle donne all'interno del settore a più livelli. Tra le iniziative commerciali che hanno fatto più scalpore, ad esempio, vi è la campagna promozionale condotta da Sony PlayStation Italia in occasione del lancio del videogioco *Horizon: Forbidden West* (2022). La protagonista Aloy, infatti, è stata scelta come simbolo di una campagna intitolata *The PlaceHolder*, che ha coinvolto le piazze di alcune città italiane. In occasione dell'uscita del gioco, Sony PlayStation Italia ha posizionato in Piazza della Madonna della Neve a Firenze una statua dedicata ad Aloy, in rappresentanza di tutte quelle donne italiane – impegnate nella scienza, nella letteratura e nella politica – che non hanno mai ottenuto alcun riconoscimento con strade, piazze o statue al contrario dei colleghi uomini; e da qui il nome del progetto, *The PlaceHolder*. Tale iniziativa è stata successivamente affiancata anche da una promessa da parte dell'azienda internazionale di diffondere sia all'interno che all'esterno messaggi di inclusione maggiore nei propri prodotti e nelle loro attività, confermando un impegno costante a rendere il settore sempre più attento a tematiche di genere. Se è encomiabile il lavoro condotto da Sony PlayStation Entertainment nella promozione di nuovi modelli femminili più intraprendenti e autentici all'interno dei loro stessi prodotti, d'altro canto persistono an-

cora importanti criticità da risolvere legate alla percezione che il pubblico ha nei confronti di queste iniziative.

Il fatto che tali progetti vengano ancora intesi come pratiche di *pink-washing* (e dunque, con un'accezione negativa) dimostra quanto, anche a fronte di attività lodevoli, una ristretta parte dell'audience coinvolta non riconosca autenticità in esse, ma solo un modo per l'azienda di inseguire una tendenza dettata dalle esigenze di una maggiore rappresentazione talvolta non richiesta – quanto meno, da quel pubblico che si riconosce come *gamer*. La speranza è che – nonostante il clima resistente da parte di una piccola minoranza di appassionati – le compagnie videoludiche continuino a promuovere diversità e inclusione sia all'interno che all'esterno dei loro prodotti per permettere al videogioco di essere sempre più un prodotto culturale democratico e rappresentativo della società contemporanea.

## LA NUOVA SCRITTURA AL FEMMINILE NELLA NARRAZIONE VIDEOLUDICA

Per dare vita a narrazioni femminili autentiche o, quanto meno credibili, nel mondo dei videogiochi è necessario che più donne entrino a far parte a più livelli nell'industria dei videogiochi. È un discorso che abbiamo affrontato più volte all'interno di questo testo, ma offre anche una delle possibili spiegazioni al motivo per cui le figure femminili sono state le grandi assenti dal tessuto narrativo dei videogiochi per decenni. Se è vero che il numero delle sviluppatrici e, più in generale, di donne che lavorano all'interno del settore è sensibilmente aumentato negli ultimi anni, i dati sono ancora piuttosto de-

ludenti. Secondo un'indagine riportata da Zippia<sup>4</sup>, negli Stati Uniti le donne sviluppatrici rappresentano appena il 23,7%; dati confermati anche dall'ultimo report biennale sui videogiochi pubblicato da IIDEA nel 2023<sup>5</sup>, secondo cui le donne nel settore videoludico italiano rappresentano un solo operatore su quattro – nonostante questo sia un dato in crescita rispetto alla precedente rilevazione. Il problema legato a numeri poco incoraggianti rispetto alle donne impegnate nell'industria videoludica si manifesta anche attraverso una parziale assenza di alcune determinate dinamiche narrative e di temi legati all'universo femminile, che per molto tempo non hanno fatto parte del tessuto narrativo dei videogiochi stessi.

Tuttavia, è proprio grazie a quel seppur timido segnale relativo alle posizioni ricoperte dalle donne nell'industria che si è assistito negli ultimi anni a forme di rappresentazione femminile migliori e più autentiche. Con il contributo di autrici come Rhiana Pratchett in *primis* – colei che, in qualche modo, ha dato vita a nuovi modelli femminili riscrivendo il DNA di Lara Croft della serie *Tomb Raider* – o Halley Gross (*The Last of Us: Parte II*, 2020) o ancora Cornelia Geppert (*Sea of Solitude*, 2019), coinvolte nella scrittura o nella direzione di questi prodotti, le protagoniste videoludiche hanno iniziato a trovare un loro spazio all'interno dell'attuale scenario vi-

---

4 <https://www.zippia.com/video-game-developer-jobs/demographics/>

5 Italian Interactive Digital Entertainment Association, *Rapporto Annuale - I videogiochi in Italia nel 2022*, aprile 2023, [https://www.iideassociation.com/wp-content/uploads/2024/01/IIDEA\\_I-videogiochi-in-Italia-nel-2022.pdf](https://www.iideassociation.com/wp-content/uploads/2024/01/IIDEA_I-videogiochi-in-Italia-nel-2022.pdf)

deoludico, in quanto, per pura proprietà transitiva, sono più presenti le donne che danno loro vita in formato digitale.<sup>6</sup>

C'è un tema, o in particolare l'assenza di un tema, che ancora oggi desta un quantomeno parziale disinteresse e che è strettamente legato alle donne: la totale mancanza di figure materne, siano esse protagoniste o personaggi secondari. Il disinteresse nei confronti della maternità è in realtà una questione che interessa da sempre diversi media, e non solo, dunque, il videogioco. Nel cinema di genere, ad esempio, come quello *action* o *super hero*, le madri sono figure marginali o assenti (spesso defunte), che non contribuiscono mai alla creazione identitaria di un proprio figlio o di una propria figlia. Anzi, nelle pellicole in cui è protagonista una (super) eroina, il merito di quanto questa sia forte e capace viene quasi sempre attribuito unicamente al padre (single), che è riuscito a crescerla nel modo giusto, andando persino a compensare l'assenza totale della madre. Un tema ricorrente in queste storie è, infatti, quello secondo cui super-eroina o un'eroina *action* sia stata allevata o guidata da un uomo anziché da una donna. Alcune delle superdonne più forti, complesse e indipendenti della mitologia moderna sono state cresciute da un padre single, mentre la loro madre è quasi sempre fisicamente assente – oppure emotivamente non disponibile, perché magari malata.

L'assenza o, ancora peggio, una caratterizzazione in negativo delle madri all'interno dei videogiochi è stata (ed è tuttora) oggetto di indagini di molti studiosi e critici videoludici, i quali hanno provato ad analizzare il fenomeno per comprendere quali

---

6 F. Malgieri, "Di madri assenti...", cit.



fossero le ragioni dietro questo vuoto. Se provassimo a ripercorrere alcuni dei videogiochi più o meno famosi della storia, ci accorgeremmo che la maggior parte delle madri sono morte o assenti; anzi, spesso è proprio la loro assenza a rappresentare un utile espediente narrativo, ma anche un modo per dare un contesto narrativo alla psicologia dei protagonisti maschili. Secondo la giornalista e game designer tedesca Nina Kiel<sup>7</sup>, ci sono tre archetipi ricorrenti che interessano le madri videoludiche: l'angelo del focolare, la giovane donna attraente e la *raven* (o *monster*) *mother*. Il primo archetipo, quello più ricorrente anche perché rimanda all'immaginario tipico delle fiabe, immagina la madre come quella figura immobile che è in costante attesa del ritorno del figlio. Tra i videogiochi che maggiormente fanno ricorso a questo archetipo sono quelli della serie Pokémon, in cui la madre viene persino privata del nome (viene identificata solo come «Mamma») vista la sua funzione praticamente nulla all'interno delle dinamiche di gameplay. Il secondo archetipo, quella della “donna giovane e attraente”, altro non è che una reiterazione del modello delle donne iper-sessualizzate di cui abbiamo già discusso in precedenza. Si tratta di donne molto attive, energiche, egocentriche, ma soprattutto caratterizzate da una sessualità estrema. Infine, il terzo modello è certamente quello più interessante: la *raven* o *monster mother*. È affascinante la definizione che offre Kiel a tal proposito, in quanto la identifica come “un personaggio iper-sessualizzato e sinistro, che è a volte

---

7 L. Ludwig, “Why Portrayals of Moms in Video Games Are So Messed Up”, *Vice*, 14 maggio 2017, <https://www.vice.com/en/article/nejzkb/why-portrayals-of-moms-in-video-games-are-so-messed-up>

orribile e caratterizzato soprattutto dalla sua natura senza scrupoli” – una caratteristica che entra pienamente in conflitto con quello che è l’immaginario solitamente associato alla figura materna.

Accanto a questi archetipi ricorrenti, non mancano anche quelli riguardanti le madri deboli o quelle che sono state punite (spesso con la morte) per aver tenuto atteggiamenti ribelli. Un altro elemento ricorrente – e che spesso è utile per caricare di drammaticità l’eroe (maschile) – è quello della madre depressa, solitamente morta suicida (*Uncharted 3: L’inganno di Drake*); tale figura narrativa viene utilizzata con l’intento di colpevolizzare le madri e di renderle responsabili della condotta sconsiderata o criminale del figlio. Inoltre, spesso è proprio la loro assenza fisica (il *reboot* di *God of War*) o emotiva (*BioShock 2*) a scatenare un conflitto tra i due personaggi o fungere da puro espediente narrativo per fare in modo che l’eroe (rigorosamente uomo) possa compiere il suo destino in quanto tale.

In altre parole, l’interpretazione che ha caratterizzato fino ad oggi le figure materne all’interno dell’universo videoludico è tutt’altro che positiva: madri snaturate, madri mostruose, madri prepotenti, madri arroganti, madri servili, madri scomparse. La tendenza che emerge nella maggior parte di questi titoli, soprattutto antecedenti alla rivoluzione che ha interessato il settore dalla metà degli anni Dieci in avanti, è che l’assenza o l’eccessiva invadenza delle figure materne all’interno di queste narrazioni abbia dato vita a famiglie disfunzionali o a crisi esistenziali dei protagonisti.

E non solo: (quasi) nessuna di queste madri è un personaggio interpretabile dal giocatore, generando

un ulteriore distacco con tali figure genitoriali. Raramente i videogiocatori hanno potuto interpretare il ruolo di una madre; tuttavia, tra i casi più interessanti, ma anche tra gli unici modelli di maternità positiva che possiamo rintracciare nei videogiochi, c'è sicuramente Bayonetta, protagonista dell'omonimo titolo *action* del 2009. Nel corso del gioco, la strega combattente si prende cura di una bambina di nome Cereza, che continua a chiamarla «mamma», per poi scoprire che in realtà quella stessa bimba, che lei fa di tutto per proteggere, è in realtà se stessa da piccola, rapita da una dimensione temporale alternativa affinché possa risvegliare un'antica entità magica. Tuttavia, la forza del personaggio materno nella serie viene (in parte) successivamente depauperata dallo *spin-off*, *Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon* (2023), in cui Cereza, qui poco più che quindicenne, viene cresciuta da una severa e stoica insegnante chiamata Morgana, dopo il suo esilio da casa, in quanto la giovane è frutto dell'amore proibito tra un Saggio di Lumen e una Strega di Umbra. Una notte, a seguito dell'ennesimo litigio con Morgana, nonostante il suo duro lavoro nel padroneggiare i suoi poteri, Cereza decide di avventurarsi nella proibita Foresta di Avalon, guidata lì da un misterioso ragazzo che ha visto nei suoi sogni. Nella radura, la giovane apprendista viene attaccata da un gruppo di fate. Senza altra opzione, Cereza decide di eseguire un rituale di evocazione di demoni, invocando con successo uno spirito chiamato Cheshire. Quest'ultimo, però tenta di attaccarla dopo aver posseduto il gatto di peluche di Cereza, sebbene non possa ferire la sua evocatrice. Cereza e Cheshire iniziano così con riluttanza un viaggio

insieme attraverso la foresta di Avalon, con la promessa che Cereza potrà trovare il potere di cui ha bisogno per salvare sua madre (tenuta prigioniera in quanto peccatrice), ma anche per rispedire il demone Cheshire all'Inferno. Nonostante l'obiettivo dietro la liberazione della madre nasca con l'intento (positivo) di far percorrere a Cereza un iter di formazione che la porterà ad essere lei stessa la prossima Strega di Umbra, ancora una volta una figura materna (assente o intrappolata) funge da motore narrativo che smuove un personaggio dalla sua staticità – impoverendo o sminuendo il suo ruolo, in realtà, cruciale nella crescita e nella formazione di Cereza.

Un altro dei pochissimi esempi che abbiamo di maternità positiva è la protagonista di *What Remains of Edith Finch* (2017). Edith Finch Jr. è una giovane donna in dolce attesa (il giocatore scopre questo dettaglio più avanti nell'esperienza di gioco), che decide di compiere un viaggio nella vecchia casa di famiglia per raccontare al futuro nascituro la storia complessa e drammatica della stirpe dei Finch. Il modello di maternità che viene offerto dal gioco di Giant Sparrow è inedito: seppur l'esperienza sia quella di un *walking simulator* – e dunque un videogioco che non prevede azioni vere e proprie in termini di gameplay, se non risolvendo piccoli enigmi e camminando – resta ad oggi una delle migliori rappresentazioni della maternità che il videogioco sia stato in grado di offrire fino ad oggi. Il desiderio della futura mamma di riconnettersi alle sue radici familiari, mentre appunta tutto in un diario per permettere al suo bambino di scoprire chi sia e da dove provenga sua madre, si rivela un percorso emozio-

nante, nonostante i due personaggi non possano mai interagire direttamente: il giocatore, infatti, può interpretare solo Edith. La novità sta, inoltre, nel fatto che l'utente non sa, quanto meno all'inizio, che Edith sia incinta – il che rende il percorso ancora più intimo e suggestivo nel suo delicato ma struggente finale.

Un'altra tendenza ricorrente all'interno dei videogiochi più recenti – e che in qualche modo, mira a compensare l'assenza di queste figure – è quella delle madri che non sono madri – ma che lo diventano, spesso, per scelta. Pensiamo, ad esempio, a The Boss (*Metal Gear*), Yennifer di Vengerberg (*The Witcher 3: Wild Hunt*), Kara (*Detroit: Become Human*) e persino Abby Anderson (*The Last of Us: Parte II*): tutti questi personaggi femminili sono esempi di rappresentazioni materne positive, pur non essendo loro le vere madri dei personaggi che decidono di “adottare”, che rendono loro figli. Sebbene ci siano dei primissimi segnali incoraggianti che dimostrano quanto il racconto della e sulla maternità sia oggi un elemento che non può più essere accantonato – ma anzi, ci sia sempre più necessità di colmare questo vuoto – l'unico modo attraverso cui è possibile trattare temi di questo tipo è far sì che questi personaggi femminili vengano raccontati da altre donne. Il problema legato alla mancanza di autenticità rintracciato in molte delle figure materne (e, più in generale, in quelle femminili, come abbiamo visto più volte) dipende ancora una volta dalla grave mancanza di donne che lavorano nel settore videoludico. In altre parole, finché le donne videoludiche continuano ad essere scritte da uomini e non da altre donne, rischiano di mancare di quella veridicità,

di quel realismo, di quella autenticità necessari ai personaggi femminili contemporanei.

Questo discorso ci porta inevitabilmente a fare i conti con un ulteriore problema che ha da sempre caratterizzato i personaggi femminili all'interno dello *storytelling* videoludico, ossia che tutte queste donne vengono rappresentate il più delle volte come «oggetti» e mai come «soggetti». Detto in altri termini, la reificazione dei personaggi femminili – che per lungo tempo ha caratterizzato questa categoria – ha impedito la presenza, ad esempio, di mamme mentori, madri salvatrici, madri eroine e persino di madri antieroine. Il paradosso di queste ultime – una caratteristica che le mamme videoludiche condividono anche con tante controparti televisive e cinematografiche – è dettato dal fatto che il concetto di maternità entra in contrasto con l'archetipo stesso dell'antieroina. Una donna capace di mettere al mondo un bambino è altrettanto incapace di essere imperfetta e dalla condotta moralmente discutibile, come invece richiesto a un antieroe. La madre non può, in quanto generatrice di vita, essere al tempo stesso generatrice di male, di morte – ancora una volta, dunque, restiamo intrappolati in quei costrutti patriarcali che impediscono a quei personaggi di compiere un salto qualitativo differente.

Ancor prima di poter parlare di una rappresentazione efficace delle madri appare evidente che l'unica soluzione a questa criticità risieda nella necessità di dare corpo a nuovi personaggi femminili all'interno del medium, che siano quanto più diversificati e rappresentativi delle diverse sfumature che connotano le donne – e ciò è possibile solo attraverso una maggiore rappresentanza delle don-

ne all'interno dell'industria. I modelli narrativi che hanno imperversato fino ad oggi si rivelano oramai inadeguati nel rispondere a determinate richieste da parte di un pubblico che sta cambiando forma da diverso tempo. Come ribadito a più riprese, non basta trasformare eroi in eroine: il racconto di queste nuove protagoniste deve passare soprattutto attraverso un ripensamento e una riscrittura di molte logiche archetipiche che hanno caratterizzato il videogioco fino ad oggi, parlando direttamente con, per e di donne. Insomma, si ribadisce l'ovvio: ciò che è vitale oggi per una migliore rappresentazione del femminile è, inevitabilmente, una maggiore presenza di donne che lavorano nell'industria dei videogiochi a 360°.





## Bibliografia

- Batti, B. (2015), "Mom's a Victim, Dad's a Hero: The Problematic Representation of Motherhood in Video Games", *NYMGamer*, <https://www.nymgamer.com/?p=8943>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009), "The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept", *Sex Roles*, 61 (11), 808-823.
- Braun, C. M. J., & Giroux, J. (1989), "Arcade video games: Proxemic, cognitive, and content analyses", *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105.
- Brice, M. (2013), *The dadification of video games is real*, <http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/>.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2002), "Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility", *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, 243-255, <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/download/4/4/1>
- Burrill, D. (2008), *Die tryin': Videogames, Masculinity, Culture*, Peter Lang, New York City.
- Campbell, C. (2016), "Where are all the video game moms?", *Polygon*, <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms>
- Campbell, J. (2016), *L'eroe dai mille volti*, Edizioni Lindau, Torino (ed. originale *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, New York 1949).

- Chess, S., & Shaw, A. (2015), "A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208-220.
- Chirchiano, E., & Tuselli, A. (2016), "Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico", *H-ermes*, J. Comm. 7, 295-320.
- Condis, M. (2018), *Gaming masculinity. Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*, Iowa University Press, Iowa City.
- Cosenza, G., & Menghelli, A. (2010), "Corpi in gioco", paper presentato durante il Convegno "Faregame 2010", Cineteca di Bologna, Bologna, [http://fondazione.cinetecadibologna.it/fargame2010/ev/far\\_games\\_convegno/29maggio](http://fondazione.cinetecadibologna.it/fargame2010/ev/far_games_convegno/29maggio)
- Cote, A.C. (2017), "I can defend myself': Women's strategies for coping with harassment while gaming online", *Games and Culture*, 12(2), 136-155.
- Cote, A.C. (2018), "Writing 'Gamers': The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994-1999)", *Games and Culture*, 13(5), 1-25.
- Cote, A.C. (2020), *Gaming Sexism – Gender and Identity in the era of casual videogame*, New York University Press, New York.
- Dickey, M.D. (2006), "Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design", *British Journal of Educational Technology*, 37(5), 785-793.
- Dietz, T.L. (1998), "An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications

- for gender socialization and aggressive behavior”, *Sex Roles*, 38, 425–442.
- Disalvo, B. (2016), “Gaming masculinity. Constructing masculinity with video games”, in Richard, G.T., Tynes, B.M., & Kafai, Y.B. (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*, Carnegie Mellon - ETC Press, Pittsburgh.
- Downs, E., & Smith, S. (2005), *Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis*, paper presented at the meeting of the International Communication Association, New York City (May).
- Droumeva, M. (2018), “From Sirens to Cyborgs: The media politics of the female voice in games and game cultures”, in Gray, K.L., Voorhees, G., & Vossen, E. (eds.), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, London.
- Du Preez, A. (2000), “Virtual Babes: gender, archetypes and computer games”, *Communication*, 26(2), 18-27.
- Engelbrecht, J. (2020), “The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider”, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 20(3).
- Farina, M. (2014), *Press play on tape. Storie di un videogiocatore senza Commodore 64*, Limited Edition Books, Reggio Emilia, <https://drive.google.com/file/d/1BBuPDrajJ6iQ-1FMckYorjOjoXQW28CM/view>
- Gailey, B. (1993), “Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games”, *Journal of Popular Culture*, 27, 81–97.

- Genz, S., & Brabon, B.A. (2009), *Postfeminism: Cultural Texts and Theories*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Gray, K. (2017), "Why is motherhood so poorly portrayed in video games?", *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/09/video-games-motherhood>
- Gray, K., Voorhes, G., & Vossen, E. (2018), *Feminism in Play*, Palgrave MacMillan, London.
- Han, H., & Song, S. (2014), "Characterisation of Female Protagonists in Videogames: A Focus on Lara Croft", *Asian Journal of Women's Studies*, 20(3), 27-49.
- Hanford, N.A. (2018), "At the intersection of difficulty and masculinity: crafting the play ethic", in Taylor, N., & Voorhees, G. (eds), *Masculinities in Play*, Palgrave Macmillan, Cham.
- Hemovich, V. (2018), "From Princess to Protagonist. Redesigning the video game super hero", in Goodrum, M., Prescott-Johnson, T., & Smith, P., *Gender and the Superhero Narrative*, University Press of Mississippi, 205-218.
- Herring, S. (2002), "Searching for safety online: Managing 'trolling' in a feminist forum", *The Information Society*, 18, 371-384.
- Ipsos (2021), *Women played. Women paid. Women made. The many ways in which women contributed to video game industry in 2020*, <https://www.ipsos.com/ipsos-mori/en-uk/women-played-women-paid-women-made>
- Italian Interactive Digital Entertainment Association (2023), *Rapporto Annuale - I videogiochi in Italia nel 2022*, <https://www.iideassociation.com/wp-content/>

- uploads/2024/01/IIDEA\_I-videogiochi-in-Italia-nel-2022.pdf
- Jansz, J., & Martis, R. (2007), "The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games", *Sex Roles*, 6, 141-148.
- Jenson, J., & de Castell, S. (2008), "Theorizing Gender and Digital Gameplay: Oversight, Accidents and Surprises", *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2, 2008, 15-25.
- Jenson, J., & de Castell, S. (2011), "Girls@Play. An ethnographic study of gender and digital gameplay", *Feminist Media Studies*, 11(2), 167-179.
- Johnson, A.G. (2001), *Privilege, Power, and Difference*, Mayfield Publishing Company, Mountain View, C
- Joho, J. (2014), "The Dadification of Games, Round Two", *Kill Screen*, <https://killscreen.com/previously/articles/dadification-videogames-round-two/>
- Jones, G. (2002), *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence*, Basic Books, New York.
- Juul, J. (2012), *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, MIT press, Boston.
- Kennedy, H.W. (2002), "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis", *The international journal of computer game research*, 2(2).
- Kirkpatrick, G. (2016), "Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s", *New Media & Society*, 8(18), 1439-1454.

- Kirkpatrick, G. (2017), "How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981-1995", *Media, Culture & Society*, 39(4), 453-468.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2003), *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montréal.
- Loveridge, S. (2018), "Why do video games have such a problem representing positive mothers and motherhood?", <https://www.gamesradar.com/why-do-video-games-have-such-a-problem-representing-mothers-and-motherhood/>
- MacCallum-Stewart, E. (2014), "'Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives", *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 14(2).
- Malgieri, F. (2019), "Il lato oscuro di Senua, eroina dei videogiochi", *Leggendaria – Libri, letture e linguaggi: Sul doppio*, 135, 34-35.
- Malgieri, F. (2022), "Di madri assenti e padri da redimere: la genitorialità nei videogiochi, tra rapporti disfunzionali e questioni di genere", in Vittorini, F., & Bortolini, F. (a cura di), *Normal People. Gender e generazioni in transito tra letteratura e media*, Pàtron Editore, Bologna.
- Malkowski, J., & Russworm, T.M. (2017), *Gaming Representation – Race, Gender and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press.
- Mantilla, K. (2013), "Gendertrolling: Misogyny Adapts to New Media", *Feminist Studies*, 39(2), 563-570.

- Mikula, M. (2003), "Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft", *Continuum*, 17(1), 79-87.
- Mikula, M. (2004), "Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy", in Schubart, R., & Gjelsvik, A. (eds.), *Femme Fatalities: Representations of Strong Women in the Media*, Nordicom, Göteborg, 57-70.
- Mosna, L. (2018), *Il videogioco: Storie, forme, linguaggi, generi*, Dino Audino, Roma.
- Mulas, M. (2014), *Maschiacci. La costruzione del genere nel lavoro informatico*, Regina Zabo, Sinnai.
- Mulvey, L. (1975), "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, 16(3), 6-18.
- Mulvey, L. (1996), *Fetishism & Curiosity*, BFI, London.
- Murdock, M. (2010), *Il viaggio dell'eroina. La risposta al femminile del viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma.
- Nakamura, L. (2014), "Gender and Race Online", in Graham, M., & Dutton, W.H. (eds.), *Society and the Internet: How networks of information and communication are changing our lives*, Oxford University Press, Oxford.
- Nakandala, S., Ciampaglia, G.L., Su, N.M., & Ahn, Y. (2016), *Gendered conversation in a social game-streaming platform*, <https://arxiv.org/abs/1611.06459v2>
- Nic Giolla Easpaig, B. (2018), "An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain", *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), 119-135.

- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017), "What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture", *Sex Roles*, 76(7-8), 421-435.
- Poole, S. (2000), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate Ltd, London.
- Propp, V. (1966), *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino.
- Provenzo, E.F. (1991), *Video kids: Making sense of Nintendo*, Harvard University Press, Cambridge MA.
- Ramírez, S.U., Forteza, B.R., Hernando, J.L.O., & y Martorell, S.G. (2002), "El rol de la figura femenina en los videojuegos", *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 15, <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>
- Reach3Insights (2021), *The future of gaming is her*, <https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=c671dd46-45c6-4a44-9298-5124f9ccf449>
- Rivaltech (2020), *What you need to understand about women in gaming*, <https://www.rivaltech.com/women-in-gaming-report>
- Ruberg, B., Cullen, A.L.L., & Brewster, K. (2019), "Nothing but a 'titty streamer': legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming", *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481.
- Russo, M. (1994), *Female Grotesque: Risk, Excess and Modernity*, Routledge, New York.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S.R., & Otten, M.P. (2018), "Women's Experiences



- in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play”, *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2017), *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, trolling and identity policing*, Springer International Publishing, Cham.
- Sarkeesian, A. (2013), “Tropes vs Women Ms. Male Character”, *Feminist Frequency*, 18 novembre 2013, <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>
- Schott, G.R., & Horrell, K.R. (2000), “Girl gamers and their relationship with the gaming culture”, *Convergence*, 6(36), 36-53.
- Shevinsky, E. (ed.), *Lean Out. The struggle for gender equality in tech and start-up culture*, OR Books, London - New York.
- Smith, C. (2014), “Gaming’s Mom problem: Why do we refuse to feature mothers in games?”, *Polygon*, <https://www.polygon.com/2014/11/10/7173757/mothers-in-video-games>
- Stuller, J.K. (2010), “Who’s your daddy? On fathers and their superdaughters”, in Stuller, J.K., *Ink-stained amazons and cinematic warriors: Superwomen in modern mythology*, I.B. Tauris, London.
- Tasker, Y., & Negra, D. (eds.) (2007), *Interrogating postfeminism: Gender and the politics of popular culture*, Duke University Press, Durham.
- Thornham, H. (2008), “‘It’s a boy thing’. Gaming, gender, and geeks”, *Feminist Media Studies*, 8(2), 127-142.

- Totilo, S. (2010), "The daddening of video games", *Kotaku*, <http://kotaku.com/5467695/the-daddening-of-video-games>
- Uszkoreit, L. (2018), "With great power comes great responsibility: video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers", in Gray, K.L., Voorhees, G. & Vossen, E. (eds.), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, London.
- Vogler, C. (1999), *Il Viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma.
- Voorhees, G. (2016), "Daddy issues: Constructions of fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*", *ADA: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 9, <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/26813/ada09-daddy-voo-2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vossen, E. (2018), "The magic circle and consent in gaming practices", in Gray, K.L., Voorhees, G. & Vossen, E. (eds.), *Feminism in Play*, Palgrave Macmillan, London.
- Ward, M., (2000), "Being Lara Croft, or, We are All Sci Fi", *Pop Matters*, <https://www.popmatters.com/being-lara-croft-2496033577.html>
- Zolides, A. (2015), "Lipstick bullets. Labour & gender in professional gamer self-branding", *Persona Studies*, 1(2), 42-53.
- Zolides, A. (2020), "Gender moderation and moderating gender: Sexual content policies in Twitch's community guidelines", *New media & Society*, 23(10), 1-17, <https://doi.org/10.1177/1461444820942483>





## Degli stessi autori nel nostro catalogo

- \* Cupini, De Santo, Di Maio, Dolce, Pilla, *Uno nessuno ChatGPT*, 2023
- \* Dolce, Santamaria, Pilla, *Love Sex & Web*, 2022
- \* Fiorenzo Pilla, *Webvolution*, 2020
- \* Dolce, Pilla, *Il Web che odia le donne*, 2019
- \* Aiello, Dolce, Pilla, *Digital Love*, 2018
- \* Bonanomi, Pilla, *Prontuario per genitori di nativi digitali. 100 domande e risposte su tecnologia e genitorialità*, 2018
- \* Bonanomi, Dolce, Giacomello, Pilla, *Manuale per difendersi dalla post-verità. Come combattere bufale e inganni del mondo digitale*, 2017
- \* Giacomello, Dolce, Pilla, *Social family*, 2016
- \* Falistocco, Giacomello, Pilla, *Io Digitale*, 2014

Per altri volumi di questi ed altri autori, visitate  
[www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)