

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

Corso di laurea in

Scienze storiche e orientalistiche

I videogiochi come specchio della società.
Storia delle disparità di genere nell'industria videoludica tra XX e XXI secolo.

Tesi di laurea in

Storia delle donne e dell'identità di genere

Relatore Prof.ssa: Maria Pia Casalena

Correlatore Prof.ssa: Beatrice Girotti

Presentata da: Valerio Sotera

Appello

Terzo

Anno accademico

2020-2021

Indice

Introduzione	1
La storia dei videogiochi	5
1.1 L'avvento di Atari	9
1.2 Il primo uomo sullo schermo.....	11
1.3 Sessualizzazione e damigelle in pericolo	14
1.4 La crisi	20
1.5 Gli anni Novanta.....	23
Le rappresentazioni femminili nei videogiochi.....	27
2.1 La pubblicità	28
2.2 I videogiochi d'azione e avventura.....	32
2.3 Tomb Raider	32
2.4 Urban Chaos	37
2.5 Beyond Good & Evil	38
2.6 Blasto	41
2.7 Mirror's Edge	42
2.8 Star Wars: Battlefront II	44
2.9 Le donne e lo sport	46
2.10 Le rappresentazioni femminili nei video picchiaduro	55
2.11 I videogiochi e Twitch.....	63
2.12 League of Legends.....	65
2.13 Valorant	67
2.14 Apex Legends	68
2.15 Fortnite.....	69
2.16 Counter Strike: Global Offensive	70
2.17 Call of Duty: Modern Warfare	71
2.18 Dota 2	72

2.19 Tom Clancy's Rainbow Six Siege.....	74
Le discriminazioni all'interno dell'industria videoludica	77
3.1 Diversi approcci all'esclusione femminile dalla tecnologia.....	79
3.2 #1reasonwhy	80
3.3 Il Gamergate	83
3.4 Il caso Lawhead	88
3.5 Il Blizzardgate.....	91
Conclusioni.....	97
Bibliografia.....	101
Sitografia	105
Ringraziamenti	115

Introduzione

Questo lavoro è incentrato sull'analisi dei personaggi femminili all'interno dei videogiochi e della presenza delle donne all'interno dell'industria videoludica. L'idea per la realizzazione di questa tesi è venuta fuori dal mio interesse per gli studi di genere, maturato nell'ambiente universitario, e dalla mia passione per i videogiochi, un nuovo medium di cui si parla poco negli ambienti accademici.

Il videogioco è un medium unico nel suo genere che dagli anni Novanta in poi, grazie al progresso tecnologico, ha assistito a un aumento di popolarità tale da renderlo un fenomeno culturale di massa. La sua peculiarità sta nel convogliare al suo interno elementi di altri media, come il cinema e la letteratura, enfatizzando l'aspetto dell'interattività data dall'esperienza di gioco. Con la diffusione di internet e la nascita del multigiocatore online, l'interazione non si limita a essere solamente quella tra il videogiocatore e il videogioco, ma si espande, creando così interazioni tra i singoli giocatori e tra questi e gli sviluppatori. Definire i videogiochi solamente come un medium risulta essere riduttivo. I videogiochi sono soprattutto degli artefatti culturali e, in quanto tali, incorporano significati, valori e idee del periodo storico in cui essi vengono creati. I *team* di sviluppo dei videogiochi, soprattutto grazie alla possibilità di realizzare prodotti sempre più complessi sia per quanto riguarda il lato tecnico sia per quanto riguarda la trama, infondono all'interno dei loro titoli, in maniera diretta o indiretta, le loro opinioni, più o meno influenzate da stereotipi. L'intento del mio lavoro è proprio mostrare come questi artefatti culturali risultino essere uno specchio della società in cui essi vengono creati, trasportando con loro tutte le disparità presenti al suo interno. Le differenze sociali di cui tratterò saranno soprattutto quelle legate al genere femminile.

La mia tesi si articola in tre capitoli, il secondo dei quali sarà il fulcro del mio lavoro, l'analisi delle rappresentazioni femminili all'interno dei videogiochi. Il primo e il terzo capitolo, invece, forniranno un quadro generale sulla storia e sull'industria videoludica. Il primo capitolo tratta della storia dei videogiochi, dalle loro origini, a partire dagli anni Trenta con i flipper, fino agli anni Novanta, epoca di passaggio dalle due alle tre dimensioni. In questo capitolo analizzo sia la storia dei grandi classici come *Pac-man*, *Spacewar!* e *Super Mario*, sia quella di titoli che non hanno avuto enorme successo, ma che hanno avuto l'audacia di rappresentare personaggi femminili. I personaggi femminili, la maggior parte delle volte, non saranno rappresentati esenti da stereotipi, raffigurando spesso il *topos* classico della damigella

in pericolo, una donna incapace ad agire che si trova in una situazione di pericolo e che ha bisogno dell'aiuto dell'eroe, che verrà ricompensato con l'amore. Oltre che dei titoli, parlerò anche di alcune sviluppatrici di videogiochi che si sono distinte in quegli anni come la famosissima Roberta Williams. Il secondo capitolo è il fulcro della mia tesi e consiste nell'analisi della presenza femminile e di come i personaggi vengano rappresentati all'interno dei videogiochi. Questo capitolo è diviso in tre sezioni: nella prima mi concentro sui videogiochi di azione e avventura e picchiaduro, nella seconda analizzo i videogiochi sportivi e per quanto riguarda la terza ho voluto analizzare i videogiochi più trasmessi sulle piattaforme di *streaming*. Per quanto riguarda la prima parte, ho scelto quei due generi videoludici in quanto presentano un elevato numero di rappresentazioni femminili, come la famosa Lara Croft della saga di *Tomb Raider* o Chung Li della serie *Street Fighter*, e allo stesso tempo un elevato livello di sessualizzazione e oggettificazione.

Per i giochi d'azione e avventura, non mi sono voluto limitare scegliendo solamente degli esempi negativi, ma ho preferito mostrare, attraverso una selezione di titoli che ho giocato personalmente, come nel corso degli anni ci siano stati personaggi che abbiano dato onore al genere femminile. Oltre a ciò, ho voluto prendere in analisi alcune pubblicità di videogiochi, sia trasmesse in televisione, sia stampate in delle riviste, incentrate sugli stereotipi di genere e l'oggettificazione del corpo femminile, sia reale sia digitale. Farò soprattutto riferimento alla campagna pubblicitaria del gioco *Tomb Raider*, le cui pubblicità oggettificavano totalmente l'avventurosa eroina di casa Sony. Relativamente ai picchiaduro, ho scelto di prendere in analisi due delle maggiori saghe di successo, *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, che hanno avuto anche delle rappresentazioni cinematografiche. Di queste due saghe ho analizzato i diversi costumi dei personaggi, le loro corporature e le pose assunte in battaglia. Per quanto riguarda la seconda sezione, ho scelto i titoli sportivi in quanto offrono un quadro di come le donne vengono viste nel mondo dello sport e di quali siano gli sport che socialmente vengono visti come femminili. Iniziando con l'analisi dei primi giochi sportivi con personaggi femminili, il mio studio si è spostato sui videogiochi ufficiali delle olimpiadi, focalizzandomi sulla possibilità di scegliere degli atleti di genere femminili e in quali discipline sportive fosse possibile farlo. In seguito, sono andato ad esaminare i videogiochi dedicati a uno sport in particolare scegliendo quelli di calcio, pallavolo, pallacanestro, tennis, MMA, pugilato e wrestling, notando come in molti casi le atlete fossero solamente delle aggiunte recenti.

Per l'ultima sezione, ho utilizzato la piattaforma *Gamesight* per vedere quali fossero i dieci videogiochi rientranti nella categoria eSport più visti in diretta *streaming* durante l'ultima settimana di gennaio del 2022. Dopo aver spiegato brevemente il funzionamento della piattaforma *Twitch* ho passato in rassegna otto dei dieci titoli della lista di *Gamesight*: *League of Legends*, *Valorant*, *Apex Legends*, *Fortnite*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Dota 2* e *Rainbow Six: Siege*.

Di questi videogiochi non ho solamente analizzato la quantità di personaggi femminili e le loro rappresentazioni, ma ho voluto inoltre vedere la presenza di giocatrici professioniste nel modo eSport dei rispettivi titoli. Tramite il sito *Esportsearnings*, ho controllato la classifica delle giocatrici professioniste più pagate e ho verificato quante delle professioniste dei giochi analizzati rientrassero tra le prime cento posizioni. Inoltre, ho descritto alcune delle iniziative degli ultimi anni, amatoriali e no, dedicate al miglioramento della condizione femminile e all'inclusività nel mondo eSport che per adesso è un ambiente a prevalenza maschile. L'ultimo capitolo del mio lavoro, a differenza dei due precedenti incentrati sui videogiochi, verte sull'industria videoludica e sulla posizione che le donne ricoprono in essa. Le donne risultano essere una minoranza nelle professioni STEM e tra gli sviluppatori di videogiochi. Tramite diverse indagini statistiche ho mostrato come il numero di sviluppatrici sia ancora basso, ma per lo meno sia in costante aumento.

Dopo aver parlato dei diversi approcci alla questione dell'esclusione femminile dalla tecnologia, ho scelto di parlare dei movimenti e degli scandali che hanno fatto venire a galla tutte le disparità presenti nell'industria videoludica nel secondo decennio del 2000.

Partendo dal movimento #1reasonwhy del 2012, e descrivendo poi il Gamergate, lo scandalo che ha portato alla campagna vessatoria verso la sviluppatrice Zoë Quinn, ho raccontato delle testimonianze di sviluppatrici che hanno preso coraggio e hanno pubblicato *online* le loro storie di molestie nell'industria videoludica. Alla fine ho voluto trattare dello scandalo più recente che durante il 2021 ha coinvolto Activision-Blizzard, il così detto Blizzardgate, che sta portando a un'apparente rivoluzione all'interno di una delle case di sviluppo più importanti del mondo. Per fare ciò, ho raccolto le informazioni dagli account Twitter e dai blog delle sviluppatrici, da diverse interviste dell'epoca e dai report ufficiali della FBI. Il risultato delle mie analisi mostrerà come i videogiochi sono stati e tuttora sono sotto l'influenza del *male gaze*, lo sguardo maschile che vede le donne come oggetti sessuali, ma allo stesso tempo, grazie ai movimenti femministi e alla maggiore partecipazione femminile nell'industria videoludica, la situazione è in miglioramento.

La storia dei videogiochi

Per cercare l'origine dei videogiochi bisogna tornare indietro agli anni Trenta, periodo in cui stavano nascendo i primi dispositivi di intrattenimento a gettoni, come per esempio i flipper, i giochi elettromeccanici per eccellenza. I primi flipper però non erano come quelli dei giorni nostri, dotati di alette chiamate proprio *flipper*, *bumper*, luci colorate e display con i punteggi. I primi modelli erano una versione avanzata del *Bagatelle*, un gioco estremamente popolare in Francia già dal XVII secolo composto da un piano inclinato, delle biglie e delle buche dai vari punteggi.¹ David Gottlieb, fondatore della D. Gottlieb and Company, nel novembre 1931 creò il *Daffle Ball* producendone in totale cinquantamila unità. Visto il successo di questi nuovi dispositivi cominciarono a venir fuori dei concorrenti. Il più importante di questi fu Williams che introdusse nel 1932 il meccanismo di *tilt* chiamato da lui in prima battuta *stool pigeon* e che, nel 1933, costruì *Contact*, il primo flipper elettrico ² . Visti i profitti di questi nuovi giochi, la Wester Equipment & Supply Company creò delle macchine che univano ai flipper i giochi d'azzardo. Questi giochi, chiamati *pay-out*, assicuravano ai giocatori una vincita e un pagamento istantaneo, come delle slot machine, ledendo la reputazione dei flipper. L'obiettivo di questi giochi era quello di far finire una o più palline all'interno di buche dai premi in denaro diversi. Ne esistevano diverse varianti e ognuna di esse aveva un tema specifico: *Shell game* era il gioco delle tre carte, *The winner* era una corsa dei cavalli. Per distinguere le proprie macchine dai *pay-out*, Harry Mabs, ingegnere dipendente di Gottlieb, nel 1947 ideò le alette chiamate *flipper* che permettevano un vero e proprio controllo della palla da parte del giocatore, riducendo l'aleatorietà³. *Humpty Dumpty*, questo il nome del primo flipper, aveva sei alette disposte a coppie sul piano inclinato, due in cima, due al centro e due in basso. Nel 1948 Steve Kordek, ingegnere della Genco, fissa lo standard lasciando solo le due alette in basso. In un'intervista del 2009 al Chicago Tribune Kordek afferma: "I was taught to be very conservative to hold down costs. There was no way I was going to put six flippers on a game when I could get away with two" ⁴ . I dispositivi per l'intrattenimento a gettoni non si limitavano solo ai flipper. Sono da annoverare

¹ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press., New York 2001, p. 2.

² *Ivi* pag. 4.

³ *Ivi* pag. 6.

⁴ Giangrasso K., Steve Kordek dies at 100; game designer revolutionized pinball, Los Angeles Times, 24 febbraio 2012, <https://www.latimes.com/local/obituaries/la-me-steve-kordek-20120224-story.html>.

per la loro importanza anche i jukebox e i *novelty games*. Questi ultimi erano dei veri e propri giochi arcade con componenti meccaniche: alcuni simulavano partite di baseball o calcio, altri erano dei tiri a segno.⁵ Nel secondo dopoguerra i dispositivi elettronici e quelli elettromeccanici lentamente si stavano insinuando in tutti i bar e sale giochi, diventando simbolo della cultura pop. L'ampliamento del mercato e la diffusione di queste nuove tecnologie aprì la strada a dei giochi sempre meno meccanici, ma sempre più elettronici, i videogiochi. Tra fine anni '40 e gli anni '50 cominciarono a nascere i primi computer e con essi i primi programmi e le prime simulazioni. Lo scopo di questi dispositivi però non era quello di intrattenere. Negli Stati Uniti prima la marina e poi in seguito le altre forze armate cominciarono a sviluppare le prime simulazioni belliche con lo scopo di addestrare i soldati. Nel 1952 A. S. Douglas, un dottorando all'università di Cambridge, realizzò quello che può essere definito il primo videogioco della storia, *OXO*, conosciuto anche come *Noughts and Crosses*. Douglas stava scrivendo una tesi di dottorato sulle interazioni uomo-computer e decise di accompagnare a questo suo lavoro un gioco sviluppato sull'EDSAC dell'università, uno dei primi computer digitali. Tramite questo programma, proiettato su un oscillatore al fosforo verde e controllato tramite una rotella del telefono, si poteva giocare a tris contro il computer ⁶ . Sei anni dopo, nel 1958, William Alfred Higinbotham realizzò il primo programma di intrattenimento per computer. Higinbotham era un fisico ed esperto di elettronica che aveva dedicato la sua vita all'eradicazione delle armi nucleari dopo aver partecipato al progetto Manhattan. Nel 1947 cominciò a lavorare al Brookhaven National Laboratory, un laboratorio che si occupava di cercare usi pacifici per l'energia nucleare ed è lì che gli venne un'idea geniale. Guardando gli schermi che mostravano i risultati degli studi ai visitatori si rese conto che questi erano poco attraenti. Decise quindi di riadattare questi schermi per qualcosa di più pratico e divertente, un gioco per due persone che venne chiamato *Tennis for Two*. Consisteva in una vista orizzontale di un campo da tennis con una rete in mezzo. La nuova attrazione riscosse un grande successo e l'anno dopo Higinbotham lo ripropose su uno schermo più grande, modificandone la gravità con quella della Luna e di Giove ⁷ . Il decennio degli anni '60 fu molto importante per il mondo dei videogiochi in quanto passarono da essere degli esemplari unici presenti su dei computer giganteschi, a essere prodotti di

⁵ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 10.

⁶ History Computer, *OXO Game Guide: History, Origin, and More*, 4 gennaio 2021, <https://history-computer.com/software/oxo-game-complete-history-of-the-oxo-game/>.

⁷ Smith A., *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1921 – 1982*, Taylor & Francis Group, New York, 2020, pp. 40-41.

consumo su dispositivi più compatti. L'invenzione dei transistor al germanio e soprattutto di quelli al silicio e la loro diffusione fece sì che dai pc scomparissero valvole e tubi termoionici. Prima di questo momento tutto ciò che veniva sviluppato per quelle grandi macchine era un esperimento estremamente costoso che toglieva tempo alla ricerca scientifica. Nel 1961 al MIT Steve Russel, membro del TMRC, Tech Model Railroad Club, decise di sviluppare un gioco interattivo per il nuovo arrivato PDP-1, un computer a transistor relativamente compatto dal valore di 120000 dollari.⁸ A Russel servirono tanta motivazione e oltre duecento ore del suo tempo per creare la prima versione di *Spacewar!*, che consisteva in un duello tra due astronavi, “una tondeggiante simile a quella di Buck Rogers e l'altra, sottile e lunga, simile a un razzo Redstone”⁹. I primi giocatori di *Spacewar!* erano i membri del TMRC, che migliorarono il gioco inserendo diverse nuove funzionalità al gioco. Lo sfondo fu migliorato da Pete Sampson, un sole e la gravità vennero inseriti da Dan Edwards, e inoltre Alan Kotok e Bob Sanders, per migliorare l'esperienza di gioco, assemblarono i primi controller dedicati collegabili al computer. Nel 1962 il gioco divenne una vera battaglia spaziale in tempo reale in cui i due giocatori dovevano scontrarsi in un paesaggio stellato sempre diverso, combattendo non solo tra loro ma anche con la gravità. Russel e il TMRC non guadagnarono niente da questo progetto, ma il gioco si diffuse venendo incluso nei successivi PDP.¹⁰ I videogiochi arrivarono nelle case solamente più tardi, nel 1972, con la prima console, l'*Odissey* di Magnavox. Ralph Baer fu l'ideatore della console, un ingegnere della Sanders Associates, azienda che si occupava di sistemi elettronici. A Baer nel 1966, durante un viaggio di lavoro, gli venne in mente un uso alternativo della Televisione oltre allo zapping: un dispositivo per giocare al modico prezzo di 19.95\$.¹¹ In quanto *division manager* Baer poté creare una squadra di ingegneri che già in passato avevano avuto esperienze nell'ambito dell'intrattenimento e nella programmazione. Venne così creato un primo dispositivo che nel 1967 venne potenziato con un circuito logico in grado di controllare autonomamente una pallina. Il gioco che prima consisteva nel prendere la palla controllata dall'altro giocatore si trasformò prima in Ping Pong e poi in Hockey. Il progetto venne visionato da diversi produttori e alla fine la Magnavox firmò il contratto. Ralph Baer non fu per niente soddisfatto del lavoro della Magnavox sia per quanto riguarda la produzione e i

⁸ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 17.

⁹ *Ivi* pag. 19.

¹⁰ *Ivi* pag. 20.

¹¹ *Ivi* pag. 22.

prezzi, sia per quanto riguarda la pubblicità. L'Odyssey e il suo gioco di Hockey vennero pubblicati nel 1972 (arrivò in Italia solo 3 anni dopo), ma passarono in sordina soprattutto a causa della nascente Atari¹². Nel 1971, qualche mese prima dell'uscita dell'Odyssey, stavano nascendo i primi giochi arcade basati su *Spacewar! : The Galaxy Game* di Bill Pitts e Hugh Truck e *Computer Space* di Nolan Bushnell e Ted Dabney. *The Galaxy Game* era una versione di *Spacewar!* che girava sul più economico PDP-11, un minicomputer, montato in un cabinato a gettoni nella Tresidder Union di Standford. Il gioco ebbe un grande successo e poteva essere giocato da due a otto persone al modico prezzo di dieci centesimi a partita¹³. A differenza dei creatori di *The Galaxy Game* che volevano ricreare una versione il più simile possibile all'originale *Spacewar!*, quelli di *Computer Space* volevano creare un gioco più semplice e a basso costo. *Computer Space* fece il suo debutto a Chicago alla fiera Music Operators of America nel 1971, ma fin da subito risultò un fiasco non vendendo nemmeno tutte le 1500 copie costruite¹⁴. Volendo creare un cabinato a gettoni economico e semplice, ma al contempo accattivante, Bushnell e Dabney puntarono sull'aspetto estetico. Il design del cabinato era futuristico e nel gioco bisognava distruggere due dischi volanti dal movimento simmetrico, ma mancava la gravità, elemento fondamentale del successo di *Spacewar!* Avendo utilizzato delle tecnologie per le TV invece che dei computer non era possibile il calcolo della gravità.¹⁵ Il fallimento di *Computer Space* fece sì che Bushnell decise di creare la propria società assieme a Ted Dabney con un investimento di duecentocinquanta dollari a testa. Nacque così in California l'Atari¹⁶, azienda simbolo della storia dei videogiochi che divenne in fretta un colosso economico.

¹² Ivi pagg. 24-25.

¹³ Pitts B., *The Galaxy Game*, Stanford University Infolab, 29 ottobre 1997, <http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>

¹⁴ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 34.

¹⁵ Wardrip-Fruin N., *Computer Space launched the video game industry 50 years ago – here's the real reason you probably haven't heard of it*, The Conversation, 11 ottobre 2021, <https://theconversation.com/computer-space-launched-the-video-game-industry-50-years-ago-heres-the-real-reason-you-probably-havent-heard-of-it-168349>

¹⁶ Atari è una parola giapponese che viene usata nel gioco da tavolo *Go* quando una pedina può essere catturata dall'avversario.

1.1 L'avvento di Atari

Il primo grande successo di Atari fu *Pong* che venne sviluppato dal giovane ingegnere Al Alcorn, nel 1972. Per motivare Alcorn, Bushnell mentì dicendo che aveva firmato un contratto con la General Electric per un videogioco casalingo e aveva mostrato ad Alcorn i suoi vecchi progetti di *Computer Space*. Per Alcorn quello che poi si rivelò essere un capolavoro doveva essere soltanto un banco di prova per poi realizzare in un futuro un gioco vero e proprio.¹⁷ Il gioco era semplice da realizzare, ma il problema principale era l'angolazione della pallina dopo aver colpito una delle due racchette. A differenza dell'*Odyssey* che aveva aggiunto una scheda logica per controllare la pallina, Alcorn decise di dividere la racchetta in più sezioni ognuna delle quali concedeva alla pallina una velocità e un'angolazione diverse. Per rendere il tutto più accattivante vennero aggiunti dei suoni e l'accelerazione della pallina. Il gioco all'apparenza sembrava uno spreco di risorse, ma dopo averne creato una versione da cabinato e averla posta all'Andy Capp's Tavern di Sunnyvale si resero conto che avevano davanti una miniera di quarti di dollaro.¹⁸ Vennero fabbricati altri 10 *Pong*, ma poiché nessuna azienda si fidava a produrre in serie, Atari decise di fare da sé. Nel 1972, dopo le prime campagne di marketing, sorse un grande problema relativo alla Magnavox e ai diritti d'autore. Nel 1976 l'Atari riuscì a uscirne in vantaggio, pagando una licenza per settecentomila dollari e cedendo i diritti alla Magnavox su tutto quello che veniva pubblicato l'anno dopo. Solo nel 1973 l'Atari aveva ottenuto entrate per tre miliardi di dollari con un guadagno di seicentomila dollari anche se il mercato si stava per popolare di cloni di *Pong* realizzati meglio e più accattivanti.¹⁹ Le altre aziende americane avevano tutte la loro versione di *Pong* sul mercato: Allied Leisure aveva sviluppato *Paddle Battle* e *Tennis Tourney*, Ramtek annoverava *Hockey*, *Wipe Out*, *Clean Sweep*, nel suo parco titoli. Persino in Europa stavano nascendo cloni di giochi con palle e racchette e il mercato oramai era totalmente saturo. La crisi energetica e la recessione del 1974 non aiutarono la nascente industria videoludica.²⁰ I titoli successivi di Atari come *Trak 10*, *Asteroids* e *Gotcha* furono importanti poiché introducevano nel mercato

¹⁷ Pace A., Al Alcorn, Atari: "Così ho inventato PONG", Wired, 30 gennaio 2015,

<https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2015/01/30/alcorn-atari-cosi-inventato-pong/>.

¹⁸ Smith A., *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1921 – 1982*, op. cit. pp. 161- 162.

¹⁹ Ivi pag. 171.

²⁰ Ivi pagg. 175-178.

della varietà. *Gran Trak 10*²¹ fu un primitivo gioco di guida, ma risultò in una perdita di cinquecentomila dollari per problemi di produzione. *Gotcha* fu il primo gioco basato su un labirinto, ma nonostante la sua unicità non fu un grande successo. Per la sopravvivenza di Atari dopo quell'anno disastroso fu importante la Kee Games, società rivale di Atari, ma che di fatto era controllata da essa, che vendeva titoli cloni in esclusiva ai distributori di flipper e giochi. Quando Kee Games nel 1974 produsse il gioco di successo *Tank*, Atari fu costretta ad assorbire la società per evitare la bancarotta. In *Tank* i due giocatori alla guida di due carri armati devono fare punti distruggendosi tra loro ed eliminando le mine sul campo di battaglia.²² *Midway* nel 1973 si stava affermando sul mercato e stava per fare da intermediaria tra Giappone e Stati Uniti, distribuendo titoli sviluppati nella terra del sol levante.²³ Atari fece lo stesso collaborando con Namco, azienda fondata dal giapponese Masaya Nakamura, che nel 1974 divenne il distributore ufficiale dei titoli dell'azienda americana in Giappone. Con l'arrivo di *Breakout* in Giappone nel 1976, la cui produzione per contratto era possibile solo ad Atari, sorsero diversi problemi con la Yakuza. Vista la difficoltà nell'importazione, la criminalità organizzata giapponese ne aveva approfittato, cominciando a produrre cabinati contraffatti. Per combattere questo fenomeno Namco cominciò a produrre in massa i cabinati di *Breakout* che si rivelò un enorme successo. La questione finì in un processo tra Atari e Namco che si concluse con la vittoria della prima a fine anni Settanta.²⁴ La grande impresa di Atari avvenne nel 1975 con la creazione di *Home Pong*, la versione casalinga del gioco con una pallina e due racchette, sviluppato da Al Alcorn, Harold Lee e Bob Brown. Dato che i produttori di giocattoli e di elettronica non ordinarono nemmeno una copia, Al Alcorn si rivolse a Tom Quinn della catena di distribuzione Sears, Roebuck & Company. Dopo una dimostrazione alla Sears Tower, un investimento da parte di Don Valentine²⁵ e l'acquisto di una fabbrica nuova, vennero prodotte le centocinquantamila unità richieste Quinn marchiate

Tele-Games. 26

²¹ *Gran Trak 10* fu il primo titolo a utilizzare un chip IC ROM.

²² Fulton S., Atari: The Lost Years of the Coin-Op 1971-1975 (Parts I-IV), Armchair Arcade, 30 giugno 2006, <https://web.archive.org/web/20181215065819/http://www.armchairarcade.com/neo/node/577>.

²³ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. pp. 63-64.

²⁴ *Ivi* pagg. 75-77.

²⁵ Don Valentine fu imprenditore miliardario statunitense che investì nel secolo scorso in aziende tecnologiche come Apple Computer, Cescio, Google, Electronic Arts, Youtube e Oracle.

²⁶ *Ivi* pagg. 81-86.

1.2 Il primo uomo sullo schermo

Il progressivo miglioramento delle tecnologie e le idee di alcuni sviluppatori fecero sì che, durante la seconda metà degli anni '70, si assistette all'interno dei videogiochi al passaggio da semplici forme geometriche a *sprite*²⁷ più complessi e dettagliati. I giocatori d'ora in poi non controlleranno più solamente dei semplici poligoni, ma saranno in grado di poter muovere all'interno dello scenario dei personaggi dalle sembianze umane. Questo miglioramento tecnico avvenne grazie alle ROM e ai primi processori grafici come il Fujitsu MB14241. La prima figura umana, anche se estremamente stilizzata, è l'astronauta che compare in *Moonlander* (1973), gioco scritto da Jack Burness dell'americana DEC per il DEC GT40. In *Moonlander* il giocatore controlla tramite una penna ottica su un monitor vettoriale un veicolo spaziale con l'obiettivo di compiere un allunaggio.²⁸ Se si riuscirà nell'impresa e si atterrerà senza schiantarsi, dal veicolo uscirà uno *stickman* che però non potrà essere controllato dal giocatore. I primi personaggi umani giocabili vennero introdotti dalla giapponese Taito. Agli albori i titoli della Taito prendevano spunto dai giochi Atari, ma nel 1971 lo sviluppatore Tomohiro Nishikado volle creare qualcosa di nuovo, *Sky Fighter*. Nel gioco bisognava sparare a degli aeroplani che venivano proiettati tramite specchi su una pellicola azzurra in un rullo rotante.²⁹ La creatività di Nishikado portò allo sviluppo del primo titolo con personaggi umani controllabili, ma in grado di muoversi solo su binari verticali, *TV Basketball* (1974). Il titolo era semplice, ma invece di inserire quattro rettangoli, optò per gli *sprite* di quattro cestisti.³⁰ In questo gioco sportivo da cabinato, due giocatori si sfidano controllando ciascuno due dei quattro personaggi presenti cercando di mandare la palla nel canestro dell'avversario.

Nishikado, un anno dopo, realizzò dei personaggi umanoidi liberi di muoversi in tutte le direzioni in *Western Gun* (1975), titolo in cui i giocatori prendono i panni di due cowboy armati di rivoltella da sei colpi. Il gioco, migliorato dall'americana Midway, consiste in un duello all'ultimo sangue tra i cactus e le rocce del deserto. Con questo titolo era la prima volta che veniva inserita la violenza e la morte all'interno dei videogiochi, ma ciò non generò alcuno

²⁷ Il termine *sprite* indica un'immagine in due dimensioni separata dall'immagine di sfondo e che si può muovere autonomamente.

²⁸ Willaert K., *Moonlander: One Giant Leap For Game Design, A Critical Hit!*, 11 aprile 2021, <https://www.acriticalhit.com/moonlander-one-giant-leap-for-game-design/>.

²⁹ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 198.

³⁰ I cestisti con le loro braccia alzate verranno trasformati nel 1978 da Nishikado stesso nei mostri-granchio del famosissimo videogioco *Space Invaders*.

scalpore, forse per l'abitudine nel film a vedere i duelli tra pistoleri.³¹ Il problema venne fuori quando la casa di sviluppo americana Exidy, dopo aver creato *Destruction Derby* (1976), un gioco di guida in cui bisognava scontrarsi contro le altre auto, realizzò *Death Race* (1976). La differenza sostanziale tra il primo e il secondo gioco è la sostituzione degli *sprite* delle auto da distruggere con quelli di gremlins e scheletri. Alla reporter Wendy Walker sembravano proprio umani e, dopo la pubblicazione di un articolo sulla violenza nei videogiochi, la questione si diffuse in tutti i media, ma in breve tempo tutti se ne dimenticarono.

È importante annoverare Exidy per un'altra cosa: il primo personaggio femminile giocabile all'interno di un videogioco. Fino al 1977 non esisteva un personaggio dai connotati femminili distinguibili. *Score* (1977) di Exidy è il primo titolo *arcade* che introduce un pulsante tra i due joystick per scegliere il sesso del giocatore. Il gioco è simile a *Death Race*, ma in questo caso bisogna inseguire i personaggi di sesso opposto presenti sullo schermo. Una volta raggiunti, questi si trasformano in dei cuori conferendo dei punti al giocatore.³² Ad oggi non sono stati trovati cabinet di *Score*, ma solo dépliant pubblicitari. Nel 1976 i videogiochi fecero diversi passi in avanti e cominciarono davvero a insinuarsi nelle case di molti americani. In quell'anno vennero prodotti il Telestar di Coleco e il Channel F di Fairchild Camera and Instrument. Questa seconda console cambiò gli standard di mercato per sempre introducendo le cartucce o "Videocarts", ognuna delle quali aveva un gioco programmato al suo interno. Sempre in quell'anno Atari venne venduta da Bushnell alla Warner Communications. Il 1976 fu un anno incredibile per il mercato dei videogiochi. In totale furono vendute tre milioni e duecento mila console negli Stati Uniti per un valore di mercato di centoventicinquemila dollari, rendendo i videogiochi uno dei prodotti di intrattenimento del momento. In Europa ne vennero vendute solo centoventicinquemila unità, di cui cinquantamila solo nel Regno Unito. Il mercato inglese era dominato da Videomaster che controllava circa l'80% delle vendite.³³ Nel 1977 cominciarono a venire prodotte una serie di console a cartucce. RCA rilasciò la Studio II, i cui giochi però erano soltanto in bianco e nero. A realizzare i giochi per questa console fu una programmatrice, Joyce Weisbecker, la prima donna a sviluppare un videogioco

³¹ Ivi pagg. 200-201.

³² Willaert K., Video Dames: The History Of Playable Female Protagonists, A Critical Hit, gennaio 2021, <https://www.acriticalhit.com/video-dames-the-history-of-playable-female-protagonists/>.

³³ Smith A., *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1921 – 1982*, op. cit. p. 224.

commerciale.³⁴ La Studio II non fu un grande successo poiché nello stesso anno vennero rilasciate l'Odyssey 2 di Magnavox e soprattutto il VCS, Video Computer System, di Atari. Quest'ultimo, rilasciato in ottobre, veniva venduto assieme al gioco *Combat*, due *paddle* e due *joystick*, periferica venduta per la prima volta assieme a una console, disponeva di un interruttore per selezionare gioco, cambiare difficoltà e scegliere in che modo visualizzare i giochi, a colori o in bianco e nero. I giochi venivano venduti separatamente a un prezzo di trenta dollari, prezzo che divenne lo standard.³⁵ Nonostante le migliorie tecniche non ci furono subito grandi vendite e Bushnell anche a causa di screzi interni lasciò l'azienda e si dedicò a Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre, una pizzeria con all'interno videogiochi arcade e animatronic. Con l'uscita di nuovi cabinati di successo come il famosissimo gioco *Space Invaders*³⁶ di Taito e i processori a 8 bit stava per iniziare l'età dell'oro per il mercato videoludico.³⁷ Il 1978 segnò l'inizio dei primi giochi a grafica vettoriale, una tecnologia che permetteva di avere figure in bianco e nero più elaborate, colorate tramite rivestimenti in plastica. Visto il successo del colossal *Star Wars* che nel 1977 era al primo posto negli incassi negli Stati Uniti con duecentoquattordici miliardi di dollari³⁸, Cinematronics seguì la moda del momento rilasciando una serie di giochi basati sul capolavoro di George Lucas. Inoltre, nel 1981 realizzò il primo gioco con oggetti totalmente tridimensionali, *Tail Gunner*, uno sparattutto in prima persona in cui si impersona l'artigliere di un'astronave.³⁹ Seguendo sempre il trend dello spazio Atari realizzò prima il cabinato di *Lunar Lander* (1979), simile a *Moon Lander*, e poi in seguito quello del grande successo *Asteroids*. A differenza di *Space Invaders* in cui bisognava eliminare file di alieni e proteggere la Terra, in *Asteroids* ci si trova in mezzo allo spazio, circondati da asteroidi da schivare e di UFO da distruggere. Come nel gioco di Taito il giocatore veniva ricompensato con vite extra e le partite, se si fosse stati particolarmente bravi, sarebbero potute durare a lungo.⁴⁰ Nel frattempo Midway aveva stretto accordi con Namco e sulla falsariga del titolo Taito venne

³⁴ Edwards B., Rediscovering History's Lost First Female Video Game Designer, Fast Company, 27 ottobre 2017, <https://www.fastcompany.com/90147592/rediscovering-historys-lost-first-female-video-game-designer>.

³⁵ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 107.

³⁶ L'enorme successo del titolo in Giappone portò a una carenza di monete da cento yen e obbligò la zecca a triplicarne la produzione.

³⁷ *Ivi* pagg. 118-121.

³⁸ Movieplayer.it, BOX OFFICE USA 1977, <https://movieplayer.it/film/boxoffice/usa/1977/>.

³⁹ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. pp. 129-130.

⁴⁰ *Ivi* pagg. 131-132.

realizzato *Galaxian*. Il gioco vantava una difficoltà elevata e una grafica a colori, con mostri dalle traiettorie complicate e senza ostacoli dietro cui proteggersi. L'epoca di *Space Invaders* stava però per finire. Sul mercato stavano uscendo titoli come *Missile Command* e il “*Bug Shooter*” *Centipede* di Atari, lo sparattutto a scorrimento orizzontale *Defender* della Williams Electronics e soprattutto la famosissima pallina gialla di Namco.

Centipede è di estrema importanza per due motivi: da un lato attrasse sia il pubblico femminile che quello maschile, dall'altro fu il primo gioco arcade co-progettato da una donna, Dona Bailey, assieme a Ed Logg. Bailey si occupò principalmente dell'aspetto grafico utilizzando al posto di colori molto accesi dei colori pastello, che rendevano il titolo unico.⁴¹

1.3 Sessualizzazione e damigelle in pericolo

Il pubblico femminile era in costante aumento, ma la grande crescita di quest'ultimo avvenne per merito di *Pac-man*⁴². Toru Iwatani, ingegnere appassionato di flipper, volle creare un gioco non violento puntando anche al pubblico femminile. L'ingegnere giapponese era convinto che per attirare questa fetta di mercato fosse necessario creare dei mostri colorati e non spaventosi, così nacquero i quattro fantasmini Blinky, Pinky, Inky e Clyde. Dopo un anno di progettazione venne creato il labirinto, le file di palline, la frutta e gli oggetti da mangiare. Inoltre, nel labirinto erano presenti dei puntini speciali chiamati *power pills* che rendevano i fantasmi vulnerabili per un breve periodo di tempo, dando al giocatore la possibilità di mangiare i fantasmi e ottenere più punti. Il successo di *Pac-man*, a differenza dei giochi precedenti, non fu solo nelle vendite, che negli Stati Uniti superarono le centomila unità, ma fu principalmente sociale. Tutti i media vennero travolti dalla moda del momento: la rivista Time dedicò a *Pac-man* una copertina, Hanna-Barbera un cartone animato, Jerry Buckner e Gary Garcia la canzone “Pac-Man Fever”. Nel 1981 negli Stati Uniti due milioni di quarti di dollari erano stati spesi in partite agli arcade e nel 1982 erano presenti un milione e mezzo di giochi arcade. I videogiochi adesso erano presenti in quasi tutte le attività, dalla ristorazione agli hotel. Diverse città americane fecero causa alle sale giochi poiché venivano frequentate dagli studenti durante gli orari scolastici⁴³.

⁴¹ *Ivi* pag. 162.

⁴² Il nome originale del personaggio era Puck-man, ovvero uomo disco. Il nome venne cambiato in Pac-man quando il gioco sta per arrivare sul mercato americano per evitare che il nome potesse essere storpiato.

⁴³ *Ivi* p. 152.

In quegli anni un'altra azienda giapponese stava cercando di affermarsi sul mercato estero dopo il successo che aveva avuto in patria, Nintendo. L'azienda giapponese, sotto la presidenza di Hiroshi Yamauchi, dopo aver prodotto per oltre cento anni carte da gioco, cominciò a produrre prima giocattoli e poi videogiochi. La sua console, Color TV Game (1977), e i suoi cabinati ebbero un grosso impatto in Giappone e così Yamauchi decise di voler aprire una sede negli Stati Uniti. Dopo una serie di pubblicazioni mediocri da parte dell'azienda, l'ingegnere industriale Shigeru Miyamoto realizzò uno dei capolavori del mondo videoludico, *Donkey Kong* (1981). Il falegname Jumpman, questo il nome del protagonista, deve salvare la sua fidanzata chiamata genericamente Lady dalle grinfie del suo gorilla. Jumpman, mentre scala la struttura su cui si è arrampicato Donkey Kong, deve schivare saltando i barili che gli arrivano contro, raccogliere la borsetta e l'ombrello rosa della ragazza per fare più punti. Dopo aver raggiunto la ragazza e aver fatto cadere il gorilla un cuore compare sopra i due personaggi. Con *Donkey Kong* si sviluppa all'interno dei videogiochi l'archetipo della damigella in pericolo, topos tipico delle fiabe del diciassettesimo e del diciottesimo secolo, che può trovare origine nel mito di Andromeda.⁴⁴ Il gioco fu un tale successo che con i suoi introiti milionari salvò Nintendo America dalla bancarotta. L'anno dopo uscì il seguito, *Donkey Kong Jr* (1982), in cui il protagonista è il figlio dello scimmione impegnato a salvare il padre imprigionato da Jumpman che adesso si chiama Mario⁴⁵.

Ma la compagnia che stava per avere un enorme successo sul mercato era Midway grazie alla controparte femminile del disco giallo, *Ms. Pac-man* (1981). Il tutto iniziò con un gruppo di studenti del college, con a capo due studenti del MIT, Doug Macrae e Kevin Curran, realizzarono dei kit per migliorare i giochi da cabinato, rendendoli più difficili aggiungendo più nemici e più velocità. Iniziarono con *Super Missile Attack*, una versione potenziata di *Missile Command* che accelerava il gioco e inseriva diversi nemici in più. La produzione di un kit aveva il costo di trenta dollari e loro riuscirono a venderlo per trecento. Dopo aver fondato la General Computer, gli studenti del MIT furono accusati di violazione del diritto d'autore da Atari, ma il tutto si risolse con un contratto e uno stipendio di cinquantamila dollari mensili per due anni. Forti dell'accordo ottenuto con Atari, i membri della General Computer, che già stava lavorando a un kit per *Pac-Man*, si recarono da Midway per ottenerne il benessere. La versione

⁴⁴ Trépanier-Jobin G., *Video Game Parodies: Appropriating Video Games to Criticize Gender Norms*, in Malkowski J., Russworm T. M., (a cura di), *Gaming Representation; Race, Gender and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press, Bloomington, 2017, p. 92.

⁴⁵ Il nome prende spunto da Mario Anold Segale, il locatore del magazzino di Nintendo America.

migliorata del gioco venne inizialmente chiamata *Crazy Otto* e aveva come protagonista una sorta di Pac-Man con le gambe. Dopo le negoziazioni si optò per una versione femminile del personaggio Namco, la moglie *Ms. Pac-Man*. Nel gioco, invece di avere delle gambe, la nuova protagonista era dotata di lunghe ciglia, un neo, e labbra e fiocco rosso.⁴⁶ Le decalcomanie dei cabinati e le pubblicità della Midway la raffiguravano in maniera sessualizzata, con un aspetto simile a quello di Marilyn Monroe e con pose e forme da pin-up: gambe snelle, tacchi, ombretto, una pelliccia e dei guanti bianchi, una collana di perle, il tipico fiocco rosso e delle labbra carnose rosse. Inoltre, veniva definita come: “*the new femme fatal of the game world*”⁴⁷. I livelli più difficili e colorati, i labirinti dalla forma diversa e i *pattern* casuali dei fantasmi e della frutta (e forse anche l’aspetto della nuova protagonista) fecero sì che il titolo diventasse il più venduto negli Stati Uniti con oltre centoquindicimila unità.⁴⁸ La famiglia si allargò con *Baby Pac-Man*, gioco di poco conto, che trasformò la *femme fatal* in casalinga. Con i *porting*⁴⁹ per console dei classici arcade le vendite del VCS aumentarono e questo fece scendere in campo nuovi concorrenti. La Coleco rilasciò il Telstar Arcade, una console dalla forma di piramide che disponeva sulle sue facce di diverse periferiche, e la più potente ColecoVision. Mattel invece puntò sulla potenza del processore e sulla memoria realizzando l’Intellivision.⁵⁰ Sono inoltre da annoverare i videogiochi portatili che avevano raggiunto l’apice del loro successo in quegli anni. I Game And Watch di Nintendo con i loro schermi a cristalli liquidi e il Microvision di Milton Bradley Company ne erano gli esempi migliori.⁵¹ Nel frattempo, la concorrenza stava arrivando anche da parte degli home computer. Oltre al famoso Apple II di Steve Jobs e Steve Wozniak, la Acorn aveva sviluppato l’Acorn Atom, Clive Sinclair realizzò l’economico ZX81, Commodore il VIC20 e il celebre Commodore 64.⁵² Gli scaffali dei negozi adesso erano pieni di prodotti tecnologici di intrattenimento per tutti i gusti e soprattutto per tutti i prezzi. Visto il numero di giochi cloni, i programmatori e i game designer volevano riconosciuti uno stipendio più alto e la loro proprietà intellettuale sui giochi da loro realizzati, al pari degli altri artisti. Un gruppo di programmatori insoddisfatti di Atari composto

⁴⁶ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. pp. 167-173.

⁴⁷ IMDb, *Ms. Pac-Man* (1982), <https://www.imdb.com/title/tt0221416/mediaviewer/rm1375620096/>

⁴⁸ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 173.

⁴⁹ Il *porting* è una trasposizione di un software su un altro dispositivo.

⁵⁰ *Ivi* pag. 195.

⁵¹ Glancey P., *The Complete History of Computer and Video Games*, Computer and Video Games, Londra, 1996, p. 16.

⁵² *Ivi* pag. 17.

da Miller, Crane, Kaplan e Whitehead nel 1979 si staccò dall'azienda creando nel 1980 Activision, assieme all'imprenditore Richard Muchmore e a Jim Levy. La neonata azienda cominciò a sviluppare e pubblicare in maniera indipendente videogiochi per la VCS reclamando il proprio diritto di farlo. Il capolavoro *Pitfall!* (1982) divenne un best-seller con circa quattro milioni di copie vendute anticipando nel tempo i giochi a scorrimento orizzontale. Activision cominciò a inserire nei libretti dei videogiochi i nomi dei programmatori oltre a dei premi per i giocatori che realizzavano il punteggio più alto.⁵³ Un'altra controversia per i diritti d'autore scoppio tra la casa cinematografica Universal detentrica dei diritti di *King Kong* e Nintendo. Avendo iniziato le trattative con Tiger Electronics e dopo aver scoperto l'esistenza di *Donkey Kong* tramite un accordo in sospeso tra Coleco e Nintendo, Universal fece causa a quest'ultima. Dopo che Nintendo dimostrò che King Kong era di dominio pubblico vincendo così la causa, Coleco e Atari chiesero a Universal il rimborso delle royalties.⁵⁴

Anche la Columbia Pictures volle entrare nel mercato dei videogiochi acquisendo la D. Gottlieb & Company che fino a poco tempo prima produceva flipper. La Gottlieb divenne famosa grazie a *Q*bert* (1983) una pallina arancione con gambe, piedi e una sorta di naso a proboscide. *Q*bert* è un vero e proprio gioco di abilità in cui bisogna fare saltare l'esserino sui ventotto cubi che formano la proiezione isometrica di una piramide. L'obiettivo del gioco è rendere le facce dei cubi tutte del colore indicato, schivando i due *gremlin*⁵⁵ viola e le palle rosse e scappando dal serpente Coily.⁵⁶ *Q*bert* ebbe meno successo di Pac-man, ma, nonostante ciò, fu molto popolare e gli vennero dedicati degli episodi nella serie animata Saturday Supercade della Ruby-Spears Productions sulla CBS. Oltre alla pallina arancione comparivano Frogger dell'omonimo gioco Konami *Frogger* (1981), Donkey Kong assieme a Mario e Pauline, Donkey Kong Jr, e Pitfall Harry. Dopo essere sbarcati in tv, i videogiochi stavano per raggiungere il cinema grazie alla Walt Disney e al regista Steven Lisberger. Nel 1982 con *Tron* veniva realizzato il primo film in cui si parlava di videogiochi. Al contrario nel 1983 il cinema venne incontro ai videogiochi con *Dragon's Lair*, un'avventura grafica in stile cartone animato. I filmati e gli scenari erano opera di Don Bluth, un ex-animatore della Disney che si era stancato della troppa rigidità che lo studio di animazione americano aveva assunto dopo la morte del suo

⁵³ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit., pp. 191- 194

⁵⁴ *Ivi* pagg. 210-218.

⁵⁵ I *gremlin* sono creature mitologiche simili ai goblin.

⁵⁶ *Q*bert*, «Videogiochi», 5, 1983, pp. 74-76.

fondatore⁵⁷. Nel 1979 Bluth e altri suoi colleghi, come fece Activision, fondarono la Don Bluth Production e nel 1983 realizzarono ventidue minuti di filmati animati per il gioco di Cinematronics. Grazie all'impiego di un videodisco come supporto per la memoria, fu possibile realizzare un vero e proprio film interattivo che, in base alla scelta del giocatore, riproduceva scene diverse.

La trama è molto semplice e ricorre il tema della damigella in pericolo: il cavaliere Dirk the Daring deve salvare la principessa Daphne rinchiusa nel castello di Mordok, uno mago malvagio, dal drago Singe. L'eroe attraversa diverse stanze piene di pericoli e di mostri; il giocatore deve scegliere la direzione del cavaliere oppure ordinargli di estrarre la spada per attaccare. Ogni tanto in qualche stanza si vedrà la principessa stretta nella zampa del drago che viene portata via mentre urla "save me". Dopo aver sconfitto il drago nel livello finale grazie a una spada magica e aver recuperato la chiave, Dirk libera Daphne, tirandola fuori dalla sfera di cristallo in cui era rinchiusa. La principessa non era vestita in abiti regali, bensì indossava un corpetto estremamente scollato che metteva in mostra parte del seno, le cosce e il sedere. La sessualizzazione della principessa e il topos del rapimento ritorneranno nei due capitoli successivi, rispettivamente *Dragon's Lair II: Time Warp* (1991) e *Dragon's Lair 3D: Return to the Lair* (2002). Visto l'immediato successo di questo nuovo genere, a Bluth venne commissionato un secondo gioco chiamato *Space Ace* (1983). Invece di essere ambientato in un mondo *fantasy*, il gioco è ambientato nello spazio, ma il cliché è lo stesso: l'eroe Dexter, detto Ace, deve salvare la fidanzata Kimberly rapita dal malvagio Borf. Il gioco presentava delle migliorie tecniche come la scelta della difficoltà, facile, medio e difficile, e la minore linearità, dando più possibilità al giocatore. Nonostante Kimberly sia più attiva a differenza di Daphne, non è in grado di difendersi da sola. Alla fine del gioco, dopo che Borf è stato colpito dal suo stesso raggio ringiovanente ed essere tornato neonato, la ragazza chiederà a Dexter se possono tenerlo.

Sulla stessa scia di *Dragon's Lair*, Taito assieme allo studio di animazione Toei realizzarono *Time Gal* (1985). A differenza dei film interattivi precedenti, in questo gioco la protagonista era una donna, Reika, una dei primi personaggi femminili caratterizzati. La ragazza, armata di pistola laser e con un dispositivo per il viaggio del tempo, deve inseguire per le varie epoche Luda, un criminale intenzionato ad alterare il passato. Dopo aver viaggiato dalla preistoria fino al futuro combattendo contro creature mostruose, gladiatori e robot giganteschi, Reika raggiunge Luda e lo sconfigge.

⁵⁷ Fieconi F., *Don Bluth: il Disney degli anni '80*, «Videogiochi», 18, 1984, pp. 90-93.

Nel 1982 cominciarono a venire pubblicati i primi videogiochi a luci rosse dedicati principalmente a un pubblico maschile per il VCS di Atari. *Custer's Revenge* (1982) della Mystique fu il videogioco che causò più scalpore poiché in esso veniva rappresentato uno stupro. Il generale Custer in preda a un'erezione coperto soltanto da un cappello, una bandana e degli stivali deve andare da una parte dello schermo all'altra per raggiungere una nativa americana legata a un palo, schivando frecce e cactus. Raggiunta la donna Custer compirà la sua vendetta violentando la donna e più il giocatore lo farà più guadagnerà punti. Questo titolo causò le proteste di gruppi di nativi americani e di Women Against Pornography⁵⁸. *Bachelor Party* e *Bachelorette Party* (1982) furono altri due titoli erotici per VCS. I due titoli erano dei *rip off* di *Breakout* in cui con una racchetta si lanciava un uomo contro file di donne o viceversa, tutti rigorosamente nudi.

La prima protagonista con sembianze umane non sessualizzata e non stereotipata fu la contadina Billie Sue del gioco *Wabbit* (1981) di Games by Apollo. La storia di questo gioco è molto particolare, in quanto si sono perse le tracce della sviluppatrice. Una ragazza di nome Ban Tran inviò alla casa di sviluppo diversi progetti di videogiochi che le consentirono di venire assunta come sviluppatrice⁵⁹. In *Wabbit* il giocatore controllando Billie Sue deve proteggere le carote del proprio orto dai conigli che vogliono rubarle. Per fare punti bisogna colpire i conigli lanciando loro delle uova. Più famosa di Ban Tran sicuramente è Roberta Williams, cofondatrice di Sierra Online. Come Ban Tran, neanche lei aveva studiato programmazione, ma, nonostante ciò, si è occupata del design di diciotto avventure grafiche. Williams era un'assidua lettrice che si era innamorata delle avventure testuali, un tipo di videogiochi d'avventura interattiva in cui bisogna digitare i comandi di testo per compiere scelte, interagire con l'ambiente e risolvere enigmi. Questo genere di giochi puntava tutto sulla narrativa rendendoli simili a dei libri. Dopo aver giocato diverse avventure testuali su telescrivente e su microcomputer, tra cui *Colossal Cave Adventure* (1976) che la incollò allo schermo, decise che voleva mettersi in gioco. Mentre era a casa propria realizzò il primo titolo della serie Hi-Res Adventure, *Mystery House* (1980)⁶⁰. Prendendo spunto dal romanzo di Agatha Christie "Dieci piccoli indiani", il giocatore, dopo essere entrato in una casa abbandonata in stile vittoriano, si

⁵⁸ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 226.

⁵⁹ Hernandez P., In the '80s she was a video game pioneer. Today no one can find her, Polygon, 11 febbraio 2021, <https://www.polygon.com/2021/2/11/22273073/ban-tran-atari-2600-wabbit-first-female-character-video-games-playable-history-apollo>.

⁶⁰ Nooney L., *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogames History*, «Game Studies», 13 (2), 2013, p. 9.

renderà contro che è intrappolato con altre sette persone. Seguirà una serie di omicidi e bisognerà scoprire il colpevole prima di abbandonare la casa.⁶¹ Oltre alla trama si occupò del design degli ambienti del gioco in grafica vettoriale che furono un punto di forza, permettendo al giocatore di immergersi nel gioco. Roberta Williams continuò a lavorare fino al 1995 occupandosi del design di altre avventure: *Wizard and the Princess* (1980), *Time Zone* (1982), *The Dark Crystal* (1983) il videogioco basato sul film omonimo, *King's Quest* (1984) il primo gioco con ambiente in 2.5-D, *The Colonel's Bequest* (1989) e inoltre *Phantasmagoria* (1995), uno dei primi giochi a unire attori a sfondi disegnati⁶².

Sulle confezioni dei giochi realizzati dalla sviluppatrice veniva apposto “by Roberta Williams”, oppure veniva stampato il volto della donna, cosa non comune per l'epoca. Nelle avventure grafiche e testuali Williams era diventata sinonimo di qualità.

1.4 La crisi

Tra il 1983 e il 1984 il mercato americano delle console domestiche entrò in crisi causando la fine delle console di seconda generazione. I continui tagli di prezzo dovuti alla grande concorrenza, il numero enorme di console e di videogiochi portarono al fallimento di diverse aziende sul mercato americano. Il Famicom di Nintendo e il Sega Master System di Sega riuscirono a superare Atari che stava provando a tenere testa con l'Atari 5200 e 7800. Diversi giochi fallimentari poiché realizzati male e in poco tempo causarono perdite enormi facendo perdere fiducia nelle case produttrici. È famosa la storia delle migliaia di cartucce di *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) sepolte nel deserto del New Mexico dopo il flop del videogioco e ritrovate soltanto nel 2014.⁶³ La console di Nintendo uscì in Giappone nel 1982 mentre arrivò negli Stati Uniti e in Europa rispettivamente nel 1985 e nel 1986 con un altro design e un altro nome, il Nintendo Entertainment System, abbreviato in NES. Stessa storia accadde per il Sega Mark III di Sega che venne lanciato sul mercato giapponese nel 1985 per fare concorrenza a Nintendo. Tra il 1986 e il 1987 la console venne rilasciata negli altri paesi sotto il nome di Sega

⁶¹ Nooney L., *Let's Begin Again: Sierra On-Line and the Origins of The Graphical Adventure Game*, «American Journal of Play», 10, 2017, p. 84.

⁶² Nooney L., *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogames History*, op. cit. p. 8.

⁶³ Tgcom24, New Mexico: ritrovate le cartucce di Et: erano state sepolte nel 1983, 8 maggio 2014,

https://www.tgcom24.mediaset.it/tgtech/2014/notizia/new-mexico-ritrovate-le-cartucce-di-et-erano-state-sepolte-nel-1983_2041510.shtml.

Master System, anch'essa con un design nuovo e più accattivante. La Apple nel 1984 cominciò a produrre i primi Macintosh che lentamente si affermarono sul mercato, Commodore aveva rilasciato il suo primo computer a 16-bit, l'Amiga, e molti sviluppatori si stavano dedicando ai giochi per i computer a 8-bit. Sempre nel 1984 il programmatore russo Leonidovič Pažitnov realizzava l'iconico *Tetris*. Allo stesso tempo veniva fondata l'Electronic Arts di Trip Hawkins che cominciava a pubblicare giochi sportivi inserendo i nomi e i volti degli atleti. Il primo di questi fu *Julius Eving and Larry Bird Go One on One* (1983), un gioco di basket per C64 e Apple II in cui si impersonavano i panni dei due sportivi.⁶⁴ Anche Nintendo fece la stessa cosa nel 1987 con il gioco di pugilato intitolato *Mike Tyson's Punch-Out* per il NES. Il piccolo pugile Little Mac deve affrontare una serie di incontri di boxe contro avversari grossi e buffi fino a sfidare Mike Tyson in persona. Il gioco vendette milioni di copie, ma dopo che Tyson fu accusato di violenza ai danni della sua ex moglie, Nintendo decise di non rinnovare più la licenza.⁶⁵

La seconda metà degli anni Ottanta fu caratterizzata da un incremento dei personaggi femminili sia nel mondo *arcade* che in quello delle console domestiche e dei computer. Un videogioco per Commodore 64 e Atari 8-bit invertì totalmente il topos della donna debole, incapace di salvarsi da sola. La coraggiosa e senza paura Alexandra, protagonista di *Lode Runner's Rescue* (1985), ha la missione di salvare il padre Lode Runner imprigionato dai membri dell'impero Bungeling⁶⁶. Ad affiancare i cabinati di *Double Dragon* (1987), di *Street Figher* (1987), di *Shinobi* (1987) e di *Ninja Gaiden* (1988), avevamo quelli di *Typhoon Gal* (1985) con protagonista Yuki, la prima protagonista femminile in un gioco di lotta. Indossando un *karategi*⁶⁷ di colore rosa combatte contro diversi avversari, tutti uomini. Nel gioco arcade *Flash Gal* (1985) si rivestono i panni di Flashgal, una sorta di Wonder Woman che deve combattere il crimine. Oltre che nel genere dei *fighting game* le prime eroine stavano conquistando anche gli *shoot'em up*. Assieme ai commando di *Contra* (1987) e al robot *Mega Man* (1987), a combattere gli alieni adesso c'erano anche due donne in un'armatura che non ne rivelava l'aspetto estetico. In *Baraduke* (1985) e *Metroid* (1986) le due protagoniste sono rispettivamente Toby Masuyo detta Kissy e Samus, che solo alla fine del gioco si scopre essere donne. In *Metroid*, ambientato nell'anno cosmico 2000, Samus Aran, una cacciatrice di taglie

⁶⁴ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 266.

⁶⁵ *Ivi* pag. 357.

⁶⁶ Lode Runner's Rescue (1985) Game Manual, https://archive.org/stream/LodeRunnersRescue/Lode%20Runner%20Rescue_djvu.txt.

⁶⁷ Il *Karategi* è la tipica uniforme da karateka.

assoldata dalla Federazione Galattica, deve fermare i pirati intenzionati a usare come armi biologiche i Metroid, creature in grado di risucchiare le energie vitali. In base a quanto tempo il giocatore impiegherà a completare il gioco, si otterranno cinque finali diversi. Completando il gioco in un tempo che va dalle tre alle cinque ore, Samus nella scena finale si toglierà il proprio elmo, mostrando una lunga e folta chioma. Se il giocatore era estremamente bravo e completava il gioco in meno di un'ora, veniva ricompensato con Samus in bikini, trasformando la cacciatrice di taglie in un oggetto erotico per lo sguardo altrui. A differenza di *Baraduke* che fu un *arcade* dalla moderata popolarità, *Metroid* uscì per il Famicom e diede origine a una saga di successo tuttora in corso come successe per *Super Mario* e per *The Legend of Zelda*. *Metroid* è un videogioco d'azione-avventura con elementi di platforming caratterizzato dal non essere lineare e dall'elevata difficoltà rispetto agli altri giochi per il NES.

Rispetto al numero di protagoniste, i personaggi secondari femminili erano comunque in netta maggioranza. Nelle altre due saghe principali di Nintendo sviluppate per il NES erano presenti due damigelle in pericolo, la Principessa Peach e la Principessa Zelda. Peach fece la sua prima apparizione in *Super Mario Bros.* (1985), videogioco a scorrimento orizzontale ideato da Shigeru Miyamoto, creatore di *Donkey Kong*. Il protagonista della serie è sempre Jumpman, che d'ora in avanti avrà il nome di Mario. Mario deve salvare la principessa dalle grinfie di Bowser, originariamente chiamato Kuppa, un'enorme tartaruga in grado di sputare fuoco che vuole conquistare il Mushroom Kingdom. La Principessa è in tutta la serie solamente un bottino di guerra conteso tra l'eroe e l'antagonista, persino nei capitoli più recenti.⁶⁸ L'iconica principessa Zelda invece fece la sua comparsa in *The Legend of Zelda* (1987), gioco di ruolo con visuale dall'alto innovativo per l'epoca, nato dall'ingegno di Miyamoto. Nonostante il nome della principessa compaia nel titolo, il protagonista è Link, un elfo armato di spada e scudo, che deve salvare il regno di Hyrule da Ganon, re del male. Dopo aver tentato di rubare la Triforza della saggezza ed essere stato ostacolato da Zelda, Ganon la rapisce e dissemina il mondo di mostri. Link quindi parte all'avventura per salvare il regno e la principessa Zelda. A differenza di Peach che ricompensa Mario con un bacio, tra Zelda e Link non nasce l'amore. La Principessa di Hyrule nei titoli successivi otterrà una maggiore indipendenza, ma il suo destino sarà sempre quello di venire rapita.

I giochi di ruolo cominciarono a prendere grande popolarità in quegli anni grazie a dei capolavori come *Dragon Quest* (1986) di Enix, *Final Fantasy I* (1987), *Final Fantasy II* (1988)

⁶⁸ Trépanier-Jobin G., *Video Game Parodies: Appropriating Video Games to Criticize Gender Norms*, op. cit. p. 93.

e *Final Fantasy III* (1990) di Square e *Phantasy Star* (1987) di SEGA. Questi tre titoli iniziarono saghe videoludiche che tutt'ora sono in corso. Mentre le prime due saghe hanno un'ambientazione fantasy e includono i rapimenti di due damigelle in pericolo, quella di SEGA ha un'ambientazione fantascientifica e ha come protagonista una donna forte e indipendente. Il team di sviluppo di *Phantasy Star* realizzò un titolo per l'epoca unico nel suo genere e rivoluzionario basandosi sui videogiochi di ruolo occidentali come *Wizardry* e *Ultima*, sul film *Star Wars* e sul gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*. La protagonista Alis, che possiamo trovare al centro della copertina, vuole vendicare la morte del fratello, un eroe ribelle che si stava opponendo all'impero interplanetario del tiranno Lassic. Nel corso della storia la ragazza troverà tre alleati, il mago Noah, il guerriero Odin e in gatto parlante di nome Myau che la accompagneranno in tutti l'avventura. Oltre a viaggiare su tre diversi pianeti dai biomi unici, il titolo includeva dei *dungeon*⁶⁹ 3D da esplorare⁷⁰.

1.5 Gli anni Novanta

Le console domestiche, come era già stato per i computer, stavano passando ai 16-bit mentre quelle portatili si stavano evolvendo. Dopo il discreto successo del Master System, Sega cominciò a puntare più in alto per superare la console Nintendo. Con un processore Motorola 68000 a 16-bit, un processore 8-bit dedicato all'audio e una *palette* da 512 colori venne creato il Mega-Drive, rilasciato in Giappone nel 1988.⁷¹ Ad agosto dell'anno dopo la console arrivò sul mercato americano con il nome di Genesis, con un totale di sei giochi disponibili al lancio. Iniziò così una campagna pubblicitaria da parte di Sega all'insegna di slogan come "*Genesis does what Nintendon't*" e di videogiochi con licenza ufficiale di atleti del momento: *Pat Riley's Basketball* (1990), *Arnold Palmer Tournament Golf* (1989), *Buster Douglas Knockout Boxing* (1990) e *Joe Montana Football* (1991).⁷² Oltre a sfruttare il successo degli sportivi, SEGA comprò le licenze per realizzare *Michael Jackson's Moonwalker* (1990), basato sull'omonimo film uscito da qualche anno nelle sale. Mentre il cantante cercava delle bambine rapite e combatteva dei criminali con le sue mosse di ballo, in sottofondo suonavano delle versioni

⁶⁹ I *Dungeon*, tradotti letteralmente in "segrete", sono delle sezioni di gioco composte da più ambienti, con un inizio e una fine ben stabiliti, piene di nemici e trappole che presentano alla fine una ricompensa.

⁷⁰ Thorpe N., *Phantasy Star*, «Retro Gamer», 167, 2017, pp. 53-57.

⁷¹ S. L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, op. cit. p. 401.

⁷² *Ivi* pag. 406.

realizzate al sintetizzatore di Billie Jean, Smooth Criminal, Bad, Beat It e Thriller.⁷³ Ciò che però renderà SEGA famosa fu il velocissimo riccio blue chiamato Sonic. SEGA aveva bisogno di un personaggio che rappresentasse il proprio marchio come Topolino per la Disney. Yuji Naka, designer di *Phantasy Star* e *Ghouls 'N Ghosts* (1988), volle creare un gioco simile a *Super Mario Bros.*, più semplice, ma allo stesso tempo accattivante e in grado di mostrare la vera potenza della console. Basandosi sul disegno di un riccio di Masato Oshima, venne creato Sonic. Il mondo di *Sonic The Hedgehog* (1991) in cui il riccio si muove ad alta velocità è caratterizzato da giri della morte, ripide discese, *bumper* e burroni, proprio per mettere in mostra la velocità di calcolo del Mega Drive.⁷⁴ La Saga di *Phantasy Star* intanto era arrivata al quarto capitolo Atari e Nintendo nel 1989 avevano rilasciato due nuovi dispositivi portatili, l'Atari Lynx e il Game Boy, mentre nel 1990 SEGA produceva il suo Game Gear. Grazie alle migliori caratteristiche tecniche e al suo parco titoli che includeva giochi come *Tetris*, *Metroid II: Return of Samus* (1991) e *Super Mario Land* (1989), quarto gioco della serie, il Game Boy superò le altre due console e venne prodotto fino al 1998. Lo stesso anno dell'uscita di Sonic, sul mercato americano arrivava lo SNES di Nintendo, versione internazionale del Super Famicom uscito in Giappone un anno prima. Del Super NES veniva pubblicizzata la sua superiorità tecnologica e alcuni dei suoi *porting* esclusivi come *Street Fighter II* (1991) che introduceva il primo personaggio femminile nella serie, Chun-Li. Non potevano ovviamente mancare le saghe più vendute di Nintendo. Venivano rilasciati *Super Mario World* (1990) e *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991), *Super Metroid* (1994) e *Donkey Kong Country* (1994) oltre a centinaia di titoli comuni a entrambe le piattaforme.

Gli anni Novanta furono un periodo importante di transizione soprattutto grazie al CD-ROM, che con i suoi settecento MB di memoria permetteva di immagazzinare una quantità di dati pari a 320 volte quelli di una cartuccia. La prima console che utilizzò questo supporto di memoria fu il TurboGrafx tramite una periferica aggiuntiva. Sega due anni dopo, nel 1991, rilasciò in Giappone il MEGA CD e nel 1992 in America il Sega-CD, mentre Nintendo, a causa di una causa con Sony, non produrrà un dispositivo per la lettura dei CD.⁷⁵ Nel frattempo per i PC stavano uscendo dei titoli che fecero la storia come i tre sparattutto in prima persona *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993), e *Quake* (1996) e l'avventura grafica *Myst*

⁷³ *Ivi* pag. 408.

⁷⁴ *Ivi* pagg. 428-431.

⁷⁵ *Ivi* pagg. 450-453.

(1994). A metà decennio cominciarono a venire prodotte le nuove console a 64 bit. La prima di queste fu l'Atari Jaguar che col suo scarso successo segnò la fine di Atari nel mondo delle console. Tra il 1994 e il 1995 Sony, che fino ad allora si era occupata di componenti hardware, produsse la Playstation e nello stesso anno SEGA rilasciò, il Saturn. L'anno dopo anche Nintendo passò ai 64-bit con il Nintendo 64, che però non sfrutterà i CD-Rom e nel 1998 venne rilasciato il Game Boy Color.

Le aziende giapponesi controllarono il mondo delle console fino ai primi del 2000, quando ad affiancare il Dreamcast (1998) di Sega, la Playstation 2 (2000) di Sony e il GameCube di Nintendo (2001) arrivò la Xbox (2001) dell'americana Microsoft. Sega smise di produrre il Dreamcast nel 2001 e si concentrò solamente sullo sviluppo di videogiochi. Le altre tre aziende invece sono ancora in attività. Sony dopo la Playstation 2 creò la Playstation Portable (2005-2011), Playstation 3 (2006), Playstation Vita (2012), Playstation TV (2013), Playstation 4 (2013) e Playstation 5 (2020). Nintendo realizzò il Game Boy Advance (2001-2003), il Nintendo DS (2004-2006), Nintendo Wii (2006-2012), il Nintendo DSi (2008-2010), Nintendo 3DS (2011-2017), Wii U (2012) e Nintendo Switch (2017). Microsoft si limitò alla Xbox 360 (2005), Xbox One (2013-2019), Xbox Series X e Xbox Series S (2020).

Le rappresentazioni femminili nei videogiochi

In questo capitolo voglio analizzare alcuni personaggi femminili iconici dagli anni Novanta a oggi, mettendo in luce come quello che viene definito il *male gaze* sia alle spalle della creazione di diversi di essi, mostrando come essi rappresentino alcuni stereotipi tipici. Lo sguardo maschile soprattutto fino al primo decennio del 2000 ha controllato la scena, rappresentando spesso i personaggi femminili in ruoli sottomessi, oggettificandoli e ipersessualizzandoli, non considerando i pareri dello sguardo femminile. Questo non significa però che manchino esempi positivi di rappresentazioni, soprattutto da secondo decennio del duemila. I videogiochi, essendo un artefatto culturale e un medium, come il cinema, si fanno portatori di idee e valori, siano essi positivi o negativi, degli autori e del contesto storico culturale in cui essi vivono. Wendy Griswold ha ideato il *cultural diamond*, uno strumento che mette in evidenza le relazioni tra un prodotto culturale (*cultural object*), chi lo crea (*creator*), chi lo riceve (*receiver*) e il mondo in cui essi sono inseriti (*social world*). In questo diagramma, che ha la forma di un quadrato posto su un vertice, tutti e quattro gli elementi sono collegati tra loro. Questi collegamenti però non sottintendono un rapporto di causalità tra i quattro elementi, ma semplicemente servono a mettere in evidenza la presenza di legami tra essi.⁷⁶ In prima battuta voglio descrivere i quattro elementi cardine di questo diagramma. Secondo Griswold, un *cultural object* è un prodotto della società dotato di un significato condiviso che può essere tangibile, visibile, udibile o che può essere espresso verbalmente.⁷⁷ L'autrice, quindi, non intende solamente oggetti fisici, ma anche i contenuti multimediali e le espressioni verbali. Il *creator* è colui che ha dato vita al *cultural object* e può essere una mente umana o un collettivo di persone. Nel nostro caso sono tutti quegli individui presenti nei titoli di coda del videogioco che lavorano in maniera indipendente oppure in una grande azienda. Spesso dalla collettività viene associato al prodotto il nome di un solo autore, come accade già nel cinema con la figura del regista. Per *receiver* Griswold intende tutti coloro che usufruiscono di quell'artefatto culturale, a prescindere che questi siano o meno l'audience che aveva in mente il *creator*. Coloro i quali usufruiscono di un artefatto culturale non lo fanno in maniera passiva, ma anzi, in maniera attiva producono significati. Tutto ciò può avvenire solo se il *creator* e il *receiver* sono inseriti in

⁷⁶ Griswold W., *Cultures and Societies in a Changing World*, SAGE Publications, Los Angeles, 2013, p. 14.

⁷⁷Ivi pag. 11.

quello che viene definito *social world*, ovvero un contesto storico ben preciso distinto da dinamiche sociali, economiche, culturali e politiche.⁷⁸ E' importante evidenziare come il *social world*, cioè la società occidentale, sia basato su una divisione binaria basata sul genere, sul colore della pelle, sull'orientamento sessuale e sulla classe sociale che vede nel maschio, bianco, etero della classe media il prototipo dell'essere umano. Secondo questo modello, il diverso non viene descritto tramite attributi che lo qualificano, ma viene ad essere tale in quanto carente di qualcosa. La divisione, quindi, diventa maschio contro non maschio, bianco contro non bianco, etero contro non etero e così via.⁷⁹

Il videogioco contemporaneo, estremamente legato a internet e alla socialità, rientra in quelli che vengono definiti nuovi media, unendo alla componente ludica, che in precedenza si era già unita a quella sociale (ma solo a livello locale) cinematografica, teatrale e letteraria, la possibilità di giocare e socializzare con utenti da tutto il mondo. Inoltre, internet ha permesso agli sviluppatori di videogiochi di poter aggiornare costantemente i propri titoli, sia da un punto di vista tecnico, sia da uno contenutistico. Mentre precedentemente i giochi, dopo la loro uscita in formato fisico, non subivano più cambiamenti tranne in casi eccezionali, adesso vengono rinnovati costantemente e gli utenti stessi possono decidere cosa implementare fornendo il loro feedback agli sviluppatori. Griswold per i nuovi media ha creato una seconda versione del *cultural diamond* ponendo al centro del diagramma la *participation*, sottolineando le dinamiche socioculturali. Chi riceve il prodotto diventa a sua volta un produttore influenzando sia chi gli sta intorno, sia il *producer* originale.⁸⁰

2.1 La pubblicità

Il primo strumento che lega il produttore di un videogioco al consumatore è la pubblicità. Questa ha lo scopo di attrarre una parte di pubblico il più ampia possibile, cercando di convincere il consumatore, in maniera più o meno subdola, ad acquistare un prodotto. Mentre negli anni Novanta i principali mezzi pubblicitari erano gli spot televisivi, gli annunci

⁷⁸ Ivi pag. 14.

⁷⁹ Ponterotto D., *Resisting the Male Gaze: Feminist Responses to the "Normalization" of the Female Body in Western Culture*, «Journal of International Women's Studies», 17 (1), 2016, p. 133.

⁸⁰ Ivi pp. 153-154

pubblicitari sui giornali e sulle riviste, adesso le divisioni di marketing puntano sugli annunci online, gli influencer e le fiere. L'elemento cardine che però identifica il videogioco quando un acquirente decide di comprarlo in un negozio, che sia questo fisico o digitale, è la copertina. Come accade già con i film, al centro delle copertine e delle locandine vengono posti i protagonisti dell'opera, che però nel nostro caso non sono persone in carne e ossa, ma gli avatar che il giocatore controllerà. Fino agli anni Novanta, inizio della terza ondata femminista, visto che la quasi totalità degli sviluppatori era composta da uomini bianchi, i giochi che venivano realizzati partivano dal presupposto che anche l'audience era composto solamente da maschi bianchi.⁸¹ I protagonisti dovevano quindi essere dei personaggi maschi bianchi, mentre i personaggi femminili dovevano essere l'obiettivo da raggiungere e salvare, oppure il premio per il giocatore. Come accade per i giocattoli come i soldatini, per gli sport come il calcio o il football americano o per le automobili sportive, che vengono visti come "cose da maschi", allo stesso modo i videogiochi subiscono lo stesso destino. Le pubblicità, quindi, venivano dedicate a un pubblico maschile, vertendo tutto sui tipici stereotipi di genere che vedono il maschio come il protagonista duro, in situazioni di potere e circondato da belle donne.⁸²

Una famosa pubblicità americana del videogioco *The legend of Zelda Ocarina of Time* (1998), saga di cui ho parlato nel primo capitolo, per Nintendo 64 esplicitamente comunicava al pubblico che quel prodotto fosse dedicato a un pubblico maschile, utilizzando il luogo comune che le donne non sanno giocare. Lo spot era composto da scene del gioco in cui si vedeva il protagonista Link combattere, con sottofondo la canzone *Riders of Doom* del film *Conan il Barbaro*, alternate da alcune scritte che recitavano "*Willst thou flee? Or fight? Willst thou finish? Or die trying? And in the end, Willst thou get the girl? Or play like one?*", sottolineando l'incapacità femminile a giocare ai videogiochi. La frase finale venne in seguito cambiata in "*Willst thou soar? Or willst thou suck?*" nonostante nel 1999 l'ITC, l'Independent Television Commission, non avesse preso in considerazione le lamentele da parte di settanta spettatori che non ritenevano accettabile che alcuni giochi e giocattoli fossero pubblicizzati come per soli maschi. Mentre questo fatto non veniva preso in considerazione dall'ITC, le due lamentele riguardo alla presenza di una coppia gay sul canale per ragazzi Cartoon Network vennero

⁸¹ Chess S., Evans N. J., JadDawn Baines, J., *What does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity*, «Television & New Media», 18(I), 2017, p. 38-40.

⁸² *Ibidem*.

La questione delle pubblicità divise per genere veniva portata in luce già nel 1983 nel mensile americano *Videogaming and Computer Gaming Illustrated*. Il volume di ottobre presentava un'intervista doppia condotta da June Davis a due icone femministe americane dell'epoca: Gloria Steinem e Lindsay Van Gelder. L'intervista trattava il tema delle donne e la tecnologia, in particolare i videogiochi. Steinem sottolineava proprio il rapporto stretto tra mascolinità e tecnologia e la presunta svalutazione dei prodotti in cui sono coinvolte delle donne. La cofondatrice della rivista Ms. aveva chiesto all'azienda produttrice di giocattoli Lionel Trains il perché della presenza solo di bambini sulla confezione dei trenini nonostante anche le bambine fossero interessate a questo tipo di giocattolo. La risposta che ricevette era che la presenza di una bambina sulla scatola non avrebbe attratto i bambini. Steinem metteva in luce come questo non fosse un problema legato solo al mondo dei bambini, ma che riguardava anche gli annunci pubblicitari di auto, elettronica di consumo e alcolici. Sosteneva inoltre che se le donne non erano attratte molto dai videogiochi, uno dei motivi principali era la costante presenza di violenza e del tema militare. L'intervistata non intendeva che le donne fossero meno violente, ma diceva: “[...] *we have not been raised with a masculinity to prove. You can see it in the public opinion polls regarding military spending [...]*”. L'intervista continuava trattando il tema dei videogiochi erotici e del fatto che, mentre era cosa comune e accettata realizzare titoli in cui l'obiettivo del gioco è lo stupro di una donna, facendo riferimento a *Custer's Revenge*, non veniva accettato il rappresentare uomini che venivano violentati.⁸⁴ Le pubblicità erotiche dopo gli anni Settanta hanno avuto un uso molto diffuso, soprattutto in relazione a prodotti che non avevano niente a che vedere con la sessualità. Il pubblico di riferimento inizialmente era quello maschile, che è stato dimostrato avere una risposta positiva a tali contenuti. In seguito, questo genere di pubblicità è stato utilizzato anche per prodotti pensati per un pubblico femminile, soprattutto nella cosmesi. Una ricerca recente però ha mostrato come il sessualizzare le donne nelle pubblicità, rendendole un oggetto passivo di cui l'unico elemento che svetta è la sessualità, non porti ad attrarre il pubblico femminile, ma anzi causi l'effetto contrario.⁸⁵

⁸³ Busfield S., Boy thing ads are 'not sexist', The Guardian, 1 febbraio 1999, <https://www.theguardian.com/business/1999/feb/01/3>.

⁸⁴ Davis J., *Videogaming Illustrated Profile: Gloria Steinem & Lindsay Van Gelder*, «Videogaming and Computer Gaming Illustrated», 10, 1983, p.23.

⁸⁵ Keller M., Reutner L., Walker M., *Sex Sells? The Role of Female Agency in Sexualized Advertisements*, «Social Psychological Bulletin», 15, 2020, p. 2.

Per quanto riguarda i videogiochi, questo genere di pubblicità è stato molto in voga, come detto precedentemente, soprattutto tra gli anni Novanta e i primi anni del nuovo millennio, ma non mancano esempi recenti. In questi annunci, oltre ai rimandi espliciti e impliciti alla masturbazione e al sesso, venivano raffigurate sia modelle in carne e ossa, sia le protagoniste dei videogiochi. Per attirare l'utenza si puntava a oggettificare i corpi femminili, sia che questi fossero reali o digitali, rappresentandoli in pose volutamente seducenti, oppure, con parti del corpo come il seno o i glutei messi in evidenza. Uno studio condotto nel 2016 ha analizzato cinquecentosettantuno videogiochi, andando dal 1983 al 2014, scegliendo, ove possibile, venti titoli per anno. Dividendo gli anni in quattro blocchi temporali la ricerca ha mostrato come il periodo tra il 1992 e il 1998 e quello tra il 1999 e il 2006, fossero quelli in cui i personaggi femminili venivano più sessualizzati. Inoltre, lo studio ha messo in mostra come tra il 1992 e il 1998 solamente il 20% dei personaggi femminili fosse nel ruolo di protagonista. I generi di videogiochi che presenteranno in maggior numero queste rappresentazioni sono picchiaduro e azione, in quanto tendono ad avere un pubblico prettamente maschile.⁸⁶ Chiaramente la sessualizzazione si ripercuote sul materiale pubblicitario, come nel caso di Lara Croft della serie *Tomb Raider*. Un'analisi statistica più recente condotta da *Statista* ha esaminato il genere dei protagonisti dei videogiochi dal 2015 al 2020. Mentre nei primi cinque anni la percentuale di protagoniste non raggiungeva nemmeno il dieci per cento, con un minimo del due per cento nel 2016, nel 2020 è stato raggiunto il diciotto per cento. Va anche sottolineato che è sempre presente almeno il cinquanta per cento di videogiochi che forniscono al giocatore la scelta di genere. I personaggi puramente maschili hanno visto un calo di circa venti punti percentuale dal 2016 in cui erano il quarantuno per cento.⁸⁷ Sarà necessario aspettare qualche anno per poter vedere se lo standard del 2020 diventerà la regola. Se ciò dovesse accadere, riterrei che ad aver contribuito a ciò siano stati l'aumento delle donne nell'industria videoludica e i movimenti femministi, soprattutto quelli che si sono mossi dopo gli scandali di cui parlerò.

⁸⁶ Fritz N., Lynch T., Tompkins J. E., Van Driel I. I., *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*, «Journal of Communication», 66 (4), 2016, pp. 573-577.

⁸⁷ Clement J., *Share of video game protagonists from 2015 to 2020 by gender*, Statista, ottobre 2020, <https://www.statista.com/statistics/871912/character-gender-share-video-games/>.

2.2 I videogiochi d'azione e avventura

I videogiochi d'azione e avventura sono un genere videoludico ibrido. In questo genere si alternano momenti di azione frenetica in cui il giocatore deve combattere e sconfiggere diversi nemici a fasi di esplorazione, *platformig*, risoluzione di puzzle e *problem solving*. Questo genere di titoli può essere in prima persona come *Dishonored* (2012), o in terza persona come *Tomb Raider*, può presentare delle dinamiche che inducono il giocatore a non cercare uno scontro diretto con i nemici come accade in *Thief* (2014), oppure può incentrarsi sulla sopravvivenza. Questo genere videoludico ha avuto origine negli anni Ottanta ed è diventato estremamente popolare durante gli anni Novanta. I personaggi femminili, soprattutto quelli secondari, di questo genere di titoli risultano essere i più sessualizzati del mondo video ludico, però non mancano degli esempi positivi che si distaccano dalla massa. Analizzando una serie di titoli usciti dal 1996 voglio mostrare come ci siano stati dei cambiamenti nelle rappresentazioni dei personaggi femminili, soprattutto negli ultimi dieci anni. Ovviamente però è importante affermare che la sessualizzazione è un elemento tuttora presente, ma adesso la voce dei videogiocatori e degli attivisti sta cercando di far cambiare rotta all'industria videoludica.

2.3 Tomb Raider

Tomb raider è un un franchise che ha origine nel 1996 con la saga ideata da Toby Garb e che ha ottenuta un nuovo inizio nel 2013 con la scrittrice Rhianna Pratchett. Toby Garb, all'epoca dipendente di Core Design. Garb aveva l'intenzione di creare un personaggio femminile non che non fosse una modella di un giornale erotico, ma che fosse un'eroina capace di agire.⁸⁸ Le prime idee avevano portato a Laura Cruz, un'archeologa sudamericana, ma alla fine optarono per la britannica Lara Croft. Lara è una famosa esploratrice, archeologa e scrittrice che ha deciso di viaggiare da sola stando lontano dall'alta società inglese, dopo essere l'unica sopravvissuta ad un incidente aereo sull'Himalaya. Per l'epoca il personaggio risultava estremamente innovativo, soprattutto perché rappresentava un personaggio femminile in un ruolo dominante, una donna forte che si è costruita da sola, in grado di utilizzare armi da fuoco

⁸⁸ Jenkins D., Interview with Toby Gard, Gamasutra, 23 ottobre 1998,

https://www.gamasutra.com/view/feature/3292/interview_with_toby_gard.php.

per uccidere belve feroci e criminali, ma allo stesso tempo essere una mente brillante. Persino l'antagonista dell'archeologa era una donna, Natla, un'imprenditrice di successo che voleva rivoluzionare il regno e il popolo di Atlantide, di cui lei era uno dei tre leader. Il gioco di Tomb Raider ebbe un enorme successo sia perché prendeva spunto da un altro franchise di successo, Indiana Jones, sia perché il videogioco dal punto di vista tecnico era innovativo, grazie alle sue ambientazioni in tre dimensioni estremamente varie e avvincenti, sia per il personaggio di Lara. L'avventuriera divenne un'icona in breve tempo tanto che nel 2001 uscì *Lara Croft: Tomb Raider*, film diretto da Simon West con protagonista Angelina Jolie che nel 2003 ebbe un seguito. Lara divenne pure la testimonial di marchi come Visa o Lucozade o del canale tv Sci-Fi.

L'eroina della saga di Toby Garb aveva due vite parallele, una nel mondo virtuale e una nel mondo reale: in una, era l'eroina ben caratterizzata ed emancipata, posta in un ruolo tipicamente maschile, icona del movimento girl power, nell'altra era l'oggetto del piacere maschile per via delle sue forme e di come veniva pubblicizzata. Lara Croft è quindi un personaggio liminale, a metà tra il maschile e il femminile, con lo scopo di attrarre da entrambe le parti. Le donne potevano trovare un personaggio femminile in cui identificarsi, che fosse attivo e non sottomesso, non legata sentimentalmente a nessuno e non esplicitamente eterosessuale. Lara è estremamente sarcastica e prende in giro gli uomini che tentano di ucciderla o che lavorano con lei. In *Tomb Raider II* uno scagnozzo del cattivo Marco Bartoli cerca di sparare all'archeologa, alle prese con l'apertura di una porta, che però evita ogni suo colpo. Dopo averlo sconfitto, Lara esclama: "*Pardon me, if that was just your way of trying the doors for me*". Nel gioco del 2002 *Tomb Raider The Prophecy* per Game Boy Advance, Lara alla vista di alcuni caricatori faceva una battuta sui cosmetici criticandone la loro utilità: "*Small as a make-up box, slightly more useful*". Gli uomini, d'altra parte, trovavano una donna dura che occupava uno spazio visto come tipicamente maschile, ma ciò veniva attutito dall'aspetto di Lara, che poteva essere vista come un oggetto di desiderio. La campagna pubblicitaria aveva però lo scopo di attrarre il pubblico maschile, non valorizzando la storia della protagonista e il suo ruolo di archeologa e avventuriera, ma concentrando tutto sul suo aspetto estetico. Per prima cosa, una caratteristica del modello 3D di Lara Croft sono i due poligoni che compongono il suo seno estremamente fuori scala rispetto al resto del corpo, elemento che la caratterizzerà per tutta la prima saga, fino al 2013, assieme alla vita stretta e ai fianchi larghi, messi in evidenza dagli shorts. In secondo luogo, durante il primo capitolo della serie Lara mantiene un solo completo composto da un top smanicato, dei guanti, degli shorts con una cintura, una doppia fondina e degli stivali, non proprio il vestiario

tipico di un'esplosatrice. Nei giochi successivi la protagonista indosserà vestiti diversi in base all'ambientazione. Si vociferava inoltre che fosse possibile denudare il modello della protagonista tramite codici o *patch* dal nome "nude raider", e questa notizia veniva citata in alcuni annunci. La pubblicità di un dispositivo che permetteva l'attivazione nei videogiochi di alcuni trucchi chiamato Video Game Xplorer rappresentava la biancheria intima e le pistole di Lara mentre questa stava uscendo dall'inquadratura nuda, assieme alla scritta "Want the code?". Persino una pubblicità ufficiale di *Tomb Raider III Adventure of Lara Croft* (1998) citava "nude raider", rappresentava il modello della protagonista pronta a sferrare un pugno con la scollatura in mostra con la frase: "*We improved everything you asked for, but sorry, still no nude code.*". I poster pubblicitari del primo capitolo della serie definivano il corpo di Lara come un *killer body*, sottolineando sempre la bellezza della protagonista e delle sue forme. Diverse pubblicità di *Tomb Raider II* raffiguravano l'avventuriera in pose sexy. Sulla rivista tedesca Power Play, nel numero di gennaio 1998 compariva una pubblicità in doppia pagina che raffigurava Lara sdraiata in intimo bianco con una pistola in mano, con lo sguardo diretto al lettore. Sotto di lei era stampata in tedesco la frase "*ehrlich, ich hab' die ganze Zeit an Dich gedacht*".

Un volantino pubblicitario giapponese mostrava l'ipersessualizzazione del personaggio di Lara che era posta profilo con il seno rappresentato in maniera innaturale, mentre abbassava gli occhiali per guardare in faccia lo spettatore. Il fatto che le pubblicità di Sony avessero come *audience* un pubblico di uomini adulti lo si può intuire anche da un alcuni spot televisivi. Nella pubblicità di *Greatest Hits*⁸⁹ di Sony trovavamo un padre che svegliava all'improvviso il figlio costringendolo ad andare con lui in un super store a comprare i giochi della playstation in sconto, nonostante non avessero nemmeno la console in casa. Arrivati in negozio vengono accolti da una folla inferocita, composta da uomini di mezza età con in mano mazzi di fiori e copie di Tomb Rider, che accerchia Lara Croft mentre firma gli autografi. Alla vista dell'esplosatrice, lo sguardo muta in un'espressiva eccitazione che lo porta a scavalcare le transenne, abbracciare Lara, che ha un'espressione di disgusto in volto, e farsi una foto con lei. Alla fine, il figlio chiede al padre se la mamma sa di questa foto e l'uomo, perso nei suoi pensieri per Lara esclama "*who?!*". Lara, quindi, stava venendo pubblicizzata sempre più come un sex symbol che tutti gli uomini desideravano e ciò ce lo fa capire un'altra pubblicità di *Tomb Raider III* in cui una donna vestita

⁸⁹ *Greatest Hits* è un'etichetta che veniva assegnata alle ristampe dei giochi per Playstation più venduti nel mercato americano. Il corrispettivo italiano è la serie platinum.

da Lara chiede al suo fidanzato sdraiato sul letto in mutande: “*Are you sure you want me to wear this?*”.

Sony e Eidos aveva usato come testimonial ufficiali del franchise di Tomb Raider diverse modelle nel corso degli anni. Alle grandi fiere come l'E3 svolgevano il lavoro di modelle promozionali con l'unico scopo di attirare i clienti. Un articolo del 1997 della testata IGN riguardo l'E3 di quell'anno ci dice come un sacco di partecipanti fossero alla sezione di Tomb Raider II in attesa di farsi le foto con la modella Rhona Mitra.⁹⁰ L'utilizzo di questo genere di modelle è una pratica estremamente diffusa, soprattutto nelle fiere a maggioranza maschile. Nel 2006 l'E3 aveva deciso di bandire le così dette *booth babe*, ma ciò aveva causato una riduzione dei partecipanti e il divieto durò solamente tre anni, fino al 2009. Nel 2012 un'altra fiera, il PAX, decise di bandire questo genere di attività per via definitiva. A differenza dei partecipanti *cosplayer*⁹¹, che sono un elemento cardine di tutte le fiere, le ragazze promozionali hanno il solo scopo di attrarre pubblico tramite il loro aspetto fisico, oggettificando il corpo femminile. È da sottolineare che, in quanto i personaggi da cui le *cosplayer* traggono ispirazione a volte sono estremamente sessualizzati, anche chi interpreterà il personaggio risulterà tale, ma in questo caso il problema risiede a monte, nell'aspetto del personaggio in sé. Lara si voleva rendere anche un modello per i più piccoli, soprattutto con l'uscita dei titoli per le console portatili di Nintendo. Questa era un'ottima strategia per avvicinare anche le ragazzine ai videogiochi, solo che il metodo che era stato scelto in Italia non è stato dei migliori. Per l'uscita del gioco *Tomb Raider The Prophecy*, il 26 novembre 2002 la testata Adnkronos aveva pubblicato un articolo dal titolo “Videogame: nuovo look ‘italiano’ per la sexi-eroina Lara Croft”. Questo articolo, dopo aver elogiato le “misure mozzafiato” di Lara che stava per avere un aspetto “più dolce e sbarazzino rispetto all'aggressività da dark lady” grazie al “passaporto italiano” (lo studio di produzione era Ubisoft Milano) che la rendeva più simile a Monica Bellucci o Claudia Cardinale, continuava in un annuncio per cercare una testimonial

⁹⁰ Claibron. S., Graeber B., Sanchez M. et al., E3 1997, IGN, editato il 9 giugno 2012, https://www.ign.com/wikis/e3/E3_1997#Notable_Games.

⁹¹ Un *cosplayer* è un individuo che interpreta un personaggio, tratto da qualunque medium, e ne indossa il suo costume.

pubblicitaria tra i tredici e i sedici anni da far comparire sulla rivista "Cioè".⁹² Oltre a essere un sex symbol per gli adulti, Lara doveva diventare un modello per le bambine.

Nel 2013 Tomb Raider ha ottenuto un *reboot*, ovvero una riedizione in cui il personaggio dell'avventuriera inglese è stato completamente rinnovato. Lara adesso non è solo un'appassionata di archeologia, ma è una laureata che per pagarsi i propri studi ha dovuto fare più lavori assieme. A differenza della prima saga in cui è già una personalità affermata, qui Lara è all'inizio della propria carriera ed è emotivamente fragile. Non è sopravvissuta a un incidente aereo, ma è sopravvissuta al trauma emotivo della perdita della madre e dalla scomparsa del padre.

Dopo essere partiti in un viaggio via nave verso il Triangolo del Drago, una zona nell'Oceano Pacifico tra le isole di Honshu, Luzon e Guam, alla ricerca del mitico reame di Yamatai, Lara e il resto dell'equipaggio naufragano su un'isola. La nuova saga ha un'aura molto più cupa rispetto alla precedente in quanto la ragazza scopre cosa sono la violenza e la morte. Diverse sono le situazioni in cui la protagonista è in pericolo, ma grazie alle sue forze riesce a uscirne viva. A differenza della prima saga in cui l'archeologa è colei che perpetua le violenze, in quella di Pratchet è in costante pericolo, apparendo spesso la vittima. La prima volta che la protagonista uccide una persona avviene in una scena che è stata definita da molti come "stupro". Questa scena, comparsa la prima volta nel trailer dell'E3, ha scosso l'opinione pubblica. Ron Rosenberg, il produttore esecutivo dello studio Crystal Dynamics, aveva descritto la scena in un'intervista a Kotaku in questo modo: "*Her best friend gets kidnapped, she gets taken prisoner by scavengers on the island. They try to rape her, and she's literally turned into a cornered animal. And that's a huge step in her evolution: she's either forced to fight back or die and that's what we're showing today.*"

Il capo dello studio aveva subito ritrattato le dichiarazioni dicendo che nel gioco non era presente nessuna scena di molestia sessuale. Nonostante la scena di uno stupro non fosse presente, si poteva intuire dall'atteggiamento che il rapitore aveva nei confronti di Lara che le sue intenzioni erano quelle.

Una critica mossa verso la scrittura di questo personaggio è il necessario ricorrere all'escamotage della tentata violenza sessuale per rendere Lara una donna forte. Il dibattito si

⁹² Adnkronos, Videogame: Nuovo Look 'Italiano' Per Sexi-Eroina Lara Croft: Pubblicitari cercano Lara 'made in Italy' in carne e ossa, 26 novembre 2002,

http://www1.adnkronos.com/Archivio/AdnAgenzia/2002/11/26/Cronaca/VIDEOGAME-NUOVO-LOOK-ITALIANO-PER-SEXI-EROINA-LARA-CROFT_124400.php

concentrava sul fatto che per i personaggi femminili fosse necessario ricorrere a un trauma psico-fisico o a un disturbo psichico per renderli violenti. Nel complesso però il personaggio scritto da Rhianna Pratchet risulta più realistico e umano e non ipersessualizzato. La scrittrice ha voluto cambiare un personaggio che secondo lei era stato rappresentato in maniera eccessivamente sessualizza, col solo scopo di attirare i ragazzi.⁹³ Questa versione indossa un top con dei pantaloni lunghi e degli stivali che le coprono un fisico più umano, e inoltre non brandisce più due pistole, ma le sue armi iconiche saranno arco e frecce.

2.4 Urban Chaos

Il 1999 fu un anno particolare in quanto si stava per entrare nel nuovo millennio e diverse erano le teorie su quello che sarebbe successo allo scoccare della mezzanotte. Il videogioco *Urban Chaos*, uscito proprio in quell'anno, prendeva spunto da una profezia di Nostradamus secondo la quale verso la fine del 1999 sarebbe dovuto finire il mondo. Il titolo, sviluppato da Mucky Foot Productions e pubblicato da Eidos Interactive, venne rilasciato su Pc, dove ottenne recensioni abbastanza positive, e poi su Playstation e su Dremcast, ottenendo recensioni negative. Nella città fittizia di Union City un gruppo criminale chiamato *Wildcats* sta commettendo una serie di crimini. L'agente Stern, assegnata al caso, indagherà fino a scoprire che a capo di questa gang c'è il candidato sindaco Mack Bane. Mack Bane, svelatosi come il sacerdote di un culto antico, vorrà distruggere la città prima con dei missili e poi con un Balrog, un mostro demoniaco. Dopo che la poliziotta ha salvato diverse volte la città, dovrà fronteggiare direttamente Bane, intento a evocare una divinità maligna pronta a distruggere l'umanità.

La protagonista di questo titolo è l'agente D'arci Stern, una poliziotta afroamericana dura che ha una grande conoscenza della strada. Per l'epoca il gioco era estremamente innovativo per due motivi. In primo luogo, la protagonista del titolo era una donna nera, e, in secondo luogo, l'uccisione dei criminali non era l'unica soluzione, ma si poteva ricorrere all'arresto. La poliziotta nel gioco non ha un aspetto sessualizzato, ma solamente in alcune rappresentazioni il suo giubbotto ha due coppe che mettono in evidenza il seno, come succede nelle armature

⁹³ Kapriyelov A., *Representation of Women in Video Games*, Liverpool John Moores University, 2015, pp. 10-12.

femminili dei giochi di ruolo. I suoi capelli non rispondono agli standard di bellezza occidentali, ma sono dei dread, uno stile tipicamente afroamericano, rispettando così le origini del personaggio. In una ciocca ha delle perline di colore rosso, giallo e verde che possono essere un riferimento all’Etiopia o al rastafarianesimo. Nonostante queste caratteristiche positive, il personaggio cade in un altro tipo di luogo comune: lo stereotipo del personaggio nero aggressivo e violento, basato sulla forza fisica. In un ambiente totalmente maschile, la poliziotta deve adattarsi, comportandosi come una di loro.⁹⁴ Il gioco fa notare come D’arci sia l’unica donna e l’unica afroamericana nelle forze dell’ordine. Da alcuni suoi colleghi viene vista come debole in quanto donna, ma non manca chi la supporta. Nel titolo sono presenti altre donne, una di queste è la giornalista Gordansky, che verrà rapita due volte nel gioco, ma che non risulta stereotipata o sessualizzata. Tutte le donne che però faranno parte dei cattivi ricorderanno, sia per il loro vestiario che per le loro linee di dialogo, delle prostitute. La poliziotta non risolverà il caso da sola, ma sarà guidata e aiutata da Roper McIntyre, un esperto di esplosivi andato in pensione. La protagonista per ben due volte verrà presa in ostaggio e toccherà controllare McIntyre per salvarla. D’arci da eroina diventa damigella in pericolo.

2.5 Beyond Good & Evil

Nel 2003 veniva rilasciato un videogioco che rappresentava in maniera estremamente positiva i personaggi femminili, ponendoli in posizioni di potere, non oggettificandoli o sessualizzandoli. Il gioco, dal titolo nietzschiano *Beyond Good & Evil*, è stato sviluppato da Ubisoft Montpellier con a capo Michel Ancel ed è stato rilasciato per Pc, Playstation 2, Gamecube e Xbox. Il giocatore impersona i panni di Jade, una ragazza umana che gestisce un orfanotrofio in un faro sul pianeta Hyllis, assieme allo zio adottivo Pey’j, un “Sus Sapiens”⁹⁵ esperto di meccanica. Jade inoltre ha un secondo lavoro, la fotoreporter, essendo proprietaria della “Jade Reporter & co”. Il pianeta Hillys da circa vent’anni è in guerra con i DomZ, una specie aliena parassitica che si

⁹⁴ Cosby J., *Black Representation in Games-Is Officer D’arci Stern (Urban Chaos) Problematic?*, Medium, 6 agosto 2015, <https://jamesecosby3.medium.com/black-representation-in-games-is-officer-darci-stern-urban-chaos-problematic-856509b78c19>.

⁹⁵ Nel gioco, oltre agli esseri umani, sono presenti altre specie intelligenti che prendono spunto dagli animali. I Sus sapiens sono dei suini umanoidi.

nutre dell'”energia karmica” degli esseri viventi. A proteggere gli abitanti del pianeta dovrebbero esserci le squadre alfa, un gruppo di soldati mercenari che ha sostituito l'esercito Hillyano, prendendo il controllo del governo. Si scoprirà che questi soldati sono stati resi schiavi dai DomZ e sono loro i responsabili delle sparizioni degli abitanti del pianeta, che stanno venendo spediti su Selene, la luna di Hillys. Jade farà parte della rete IRIS, un gruppo di ribelli che sta conducendo delle operazioni di sabotaggio nei confronti delle squadre Alpha. Nelle scene iniziali la protagonista ci viene subito mostrata come forte e senza paura, in grado di sconfiggere gli alieni con un solo pezzo di legno. Dopo averli sconfitti, viene però afferrata da alcuni tentacoli che la immobilizzano. Interviene così lo zio Pey’j, che cadendo in testa al mostro lo stordisce per qualche istante. A differenza di molti titoli del passato in cui il personaggio femminile viene salvato, ma non agisce in nessun modo, qui Pey’j interviene lanciando alla protagonista il suo iconico Dai-jo⁹⁶ con cui si libererà e sconfiggerà il mostro. Jade risulta essere una via di mezzo tra D’arci e una moderna Lara Croft, in grado di combattere, ma allo stesso tempo essere dotata di emozioni. La protagonista sarà in grado di sconfiggere utilizzando un misto di forza, agilità e astuzia i diversi nemici, ma in diverse situazioni non sarà costretta a ricorrere alla violenza. Il lato emotivo della ragazza viene fuori per tutto il corso del gioco, ma il momento più toccante è il monologo che avviene dopo la distruzione del faro e il rapimento di tutte le persone a lei care. Nonostante un momentaneo senso di incapacità e sopraffazione, la protagonista ritrova la speranza, pronta di nuovo a combattere. L'autore si definiva stanco di programmare giochi per maschi e afferma che una donna simile a Lara Croft, non è davvero una donna: *“Personally, I had enough of making games for men. For me, a woman with a gun in each hand and a fake vengeful look is not really a woman. If the modern woman is a woman who acts like a man, it is really sad. Jade has a tomboy side but she stays feminine and thinks about other ways to solve problems rather than using violence. Her weapon is her camera. It is the testimony of her vision of the world, and it is what brings elements that will make the population think and react. The typical modern woman is closer to the two guns type than ours but sometimes you have to swim against the current ;)”*⁹⁷. Ciò che lo sviluppatore vuole sottolineare è il suo intento di non voler realizzare un personaggio femminile, ribaltando totalmente gli stereotipi di genere, realizzando così un uomo sotto

⁹⁶ Il dai-jo è un bastone energetico da combattimento.

⁹⁷ BG&E COMMUNITY, Michel Ancel Interview By The BG&E COMMUNITY, Beyond Good & Evil, <https://web.archive.org/web/20060629081735/http://beyondgoodevil.com/uk/interview.php>, (consultato in data 10/01/22).

mentite spoglie. Da qui si deduce che Ancel punta alla valorizzazione del femminile, esaltando le differenze culturali e biologiche tra i due sessi. Il suo personaggio presenta un lato “femminile”, la cui arma è la fotocamera, e un lato che definisce da “maschiaccio”, la cui arma è il bastone. Nelle prime versioni del gioco Jade aveva un aspetto più giovane, i capelli più lunghi, uno stile di abbigliamento più bambinesco e non era dotata della sua arma caratteristica. Nella versione definitiva, per rendere il personaggio più forte, visto il suo status di reporter in periodo di guerra, presenta dei pantaloni lunghi, un top e una giacca, con una fascia che tiene fermi i suoi capelli, che stavolta sono più corti. Jade durante il gioco sarà affiancata, oltre che da Pey’j, da Doppia H., un grosso soldato infiltrato per conto dell’IRIS. Jade salverà la vita a entrambi i suoi aiutanti e, a sua volta, verrà salvata da essi. Oltre alla protagonista, diversi saranno i personaggi femminili che ricopriranno ruoli importanti. Per prima cosa, in gioco la protagonista viene contattata dalla direttrice del centro di ricerca scientifico (per l’intero gioco rimarrà una voce fuori campo, e non si vedrà mai di persona), che, in cambio di foto della fauna del pianeta, pagherà Jade. Nei media le scienziate erano rare, e la presenza di una di esse, anche se viene solamente citata, mostrava una certa apertura mentale. Nel corso della trama un’altra donna importante avrà un ruolo fondamentale nella trama: la governatrice di Hillys. Durante certe missioni, fornirà a Jade i codici e le chiavi per aprire alcune porte. È importante sottolineare che la donna ha la carnagione scura ed è posta in un ruolo di potere, non è ipersessualizzata e non è oggettificata. Oltre alle umane, nel gioco sarà presente la “*Felis sapiens*” Mei, responsabile della diffusione dei *report* della rete IRIS, e sarà citata Mamma, un rinoceronte umanoide proprietaria di un’officina dove Jade porterà il suo overcraft e la sua astronave a riparare. Beyond Good & Evil risulta essere un videogioco estremamente progressista e inclusivo, dando onore a tutti i personaggi femminili presenti al suo interno. L’unica critica che si potrebbe muovere è l’idea che la protagonista sia mossa da un motivo materno nei confronti degli orfani che vengono rapiti, venendo a creare lo stereotipo della così detta “Mama Bear”, una donna docile che diventa aggressiva quando toccano la sua famiglia, in particolare i suoi figli. Ritengo però che questo non sia il caso. La protagonista è legata alla sua famiglia, ma non sarà solo questo ciò che la farà andare avanti nella sua missione. Il forte senso di giustizia la porterà a voler far luce sulla guerra e a salvare le vite di tutti gli abitanti del pianeta.

Nello scontro finale con l’alto sacerdote si scoprirà che Jade non è totalmente un essere umano, ma un’entità contenente il potere DomZ incarnata in un corpo umano. Grazie ai poteri riottenuti

dopo lo scontro, riporterà in vita tutti gli abitanti di Hyllis, diventando l'eroina e la salvatrice del pianeta.

2.6 Blasto

La sessualizzazione femminile è un elemento presente principalmente per i personaggi secondari, anche in quei videogiochi che sono consigliati per una fascia di età superiore ai 13 anni. Il videogioco Blasto, gioco d'azione e avventura in terza persona sviluppato da Sony nel 1998 per la Playstation 1, ne è un esempio calzante. Il protagonista di questo titoli è l'omonimo Capitano Blasto, un eroe spaziale ridicolo, parodia dei supereroi anni Ottanta come Flash Gordon o Buck Rogers. Lo scopo dell'eroe è quello di sconfiggere Bosc un alieno verde che vuole invadere la Terra di cui vuole “schiavizzare le donne, mangiare i loro figli e stuprare il loro bestiame”. Il gioco presenta uno stile estremamente cartunesco e ironico, prendendosi gioco sia del protagonista sia dell'antagonista. In questo titolo i personaggi femminili sono le “pupe”, dei personaggi di contorno il cui unico scopo sarà venire salvate dal giocatore e appagarlo visivamente mentre lo fa. Questa *feature* verrà pubblicizzata nella rivista *Playstation Magazine*: “[...] La missione del nostro eroe sarà allietata dalla presenza delle mitiche “Pupe di Blasto”: ragazze discinte che Blasto dovrà salvare dalle grinfie dei malvagi alieni. Questo non sarà politicamente corretto, ma è buffo, retrò e conferisce al gioco un sapore Anni '50. [...] Anche le pupille degli eroi vogliono la loro parte.”⁹⁸ Le Pupe vengono inoltre definite proprio fanciulle in pericolo e la rivista sottolineerà questo aspetto. Tra le colonne di testo sarà presente il logo dell'eroe, una grande B verde, con poggiate due “pupe” in intimo e stivali lunghi, messe in pose seducenti. La didascalia di questo disegno parla proprio delle damigelle in pericolo:” Blasto ci va pesante col tema della fanciulla in pericolo, visto che perderete un sacco di tempo a liberare le “Blasto Babes”. Le ragazze liberate forniranno al giocatore un *pick up*⁹⁹ per recuperare la vita. Se il giocatore completerà il videogioco salvando tutte le “pupe” verrà ricompensato sbloccando il “BABE O' RAMA”. Questa modalità di gioco di fatto sarà un teatro in cui il giocatore potrà osservare tutte le pupe del gioco, totalmente oggettificate. Le ragazze, tutte vestite in maniera succinta, potranno

⁹⁸ Frost S., *Recensione Blasto*, «Playstation Magazine», 3, 1998, p. 32.

⁹⁹ Elemento fondamentale in moltissimi videogiochi, i *pick up* sono quegli oggetti che il giocatore potrà raccogliere all'interno del gioco, ottenendo così salute, armatura, munizioni etc...

ruotare sul posto, ballare, mandare baci al giocatore e assumere delle pose provocanti. Nel frattempo, Blasto farà dei commenti sessisti sui corpi delle ragazze e sui loro vestiti. Nei file di gioco è presente un'immagine non utilizzata che presenta una pupa con indosso solo i guanti e gli stivali, con il corpo nudo coperto da alcuni cartelli con scritto: "map is unavailable, see me later". Nel gioco finale, l'immagine della donna venne sostituita da quella con due ali. Inoltre, è presente, senza alcun motivo, il file di un'immagine di nudo della modella Anri Hoshino.

2.7 Mirror's Edge

La serie di videogiochi di Electronic Arts *Mirror's Edge* presenta un'altra ottima rappresentazione femminile all'interno di un videogioco. Il primo capitolo della serie uscì nel 2008 per PlayStation 3, Xbox 360 e PC vendendo più di due milioni di copie. In questo gioco d'azione e avventura in prima persona ambientato in una città senza nome, il giocatore impersona Faith Connors, una ragazza di ventiquattro anni che fa parte del gruppo dei *Runner*. I *runner* sono dei corrieri clandestini che grazie alla loro maestria nel parkour sono in grado di portare beni e informazioni in una città sotto il controllo di un regime autoritario. Faith indagherà sull'omicidio di Robert Pope, un candidato sindaco che aveva intenzione di andare contro il regime, quando la sua sorella gemella Kate membro della polizia della città verrà accusata ingiustamente. Ad aiutare la protagonista sarà Merc, un *runner* che le darà supporto durante le missioni del gioco. *Mirror's Edge* andrà contro gli stereotipi tipici dei videogiochi d'azione che vedono i personaggi femminili come quelli di supporto e quelli maschili nel ruolo di protagonisti. Dopo aver scoperto che l'assassino era in realtà la sua amica Celeste e che Kate stava per venire portata in carcere, Faith la salverà e la porterà da Merc, che però verrà ucciso. Kate verrà quindi rapita da Jacknife, un *ex-runner* organizzatore di tutto il complotto. Faith riuscirà a salvare sua sorella, uccide l'antagonista e distrugge i server che tenevano in piedi il nuovo sistema di sicurezza che serviva a controllare la città. La storia è stata scritta da Rhianna Pratchett, la stessa scrittrice che si occuperà del *revamp* di Lara Croft. Faith, come accadrà per la nuova Lara, non è la solita protagonista bianca e sessualizzata, ma anzi è tutto l'opposto. La protagonista ha delle origini asiatiche, ha una corporatura estremamente realistica. Il suo unico difetto è non avere una personalità molto sviluppata. Il suo abbigliamento non ha l'intento di valorizzare il suo corpo, ma è funzionale a ciò che deve fare, correre e saltare con agilità. Il *producer* Tom

Ferrer, in un'intervista a Kotaku, ammetteva che nel realizzare l'aspetto della protagonista voleva stare alla larga dai soliti cliché: “[...] *We really wanted to get away from the typical portrayal of women in games, that they're all just kind of tits and ass in a steel bikini. We wanted her to look athletic and fit and strong [enough] that she could do the things that she's doing. We wanted her to be attractive, but we didn't want her to be a supermodel. We wanted her to be approachable and far more real.*”¹⁰⁰

La *runner* è dotata di grande agilità e forza che le permetteranno di correre sui muri e saltare tra i palazzi. Faith però non correrà e scapperà dai pericoli per tutto il tempo. Il suo allenamento le permette anche di combattere con pugni e calci volanti e utilizzare tecniche di disarmo. Disarmando i nemici il giocatore potrà utilizzare le loro armi da fuoco. Nel 2016 il titolo ha subito una riedizione con *Mirror's Edge Catalyst*, incentrando la storia di nuovo sulle tematiche della libertà, ma approfondendo la storia della protagonista. Il videogioco presenta Faith come una *runner* appena uscita di prigione indebitata con un boss del mercato nero. La protagonista nel corso della trama farà la conoscenza oltre che di sua sorella, che questa in questa nuova storia è stata adottata quando era bambina, di due donne nere forti e intraprendenti, Plastic e Rebecca Thane. La prima è una hacker super talentuosa che aiuterà la protagonista nelle sue missioni, mentre la seconda è la capa di *Black November*, la resistenza che con la violenza vuole distruggere il Conglomerato, un'unione di dodici corporazioni che sta controllando la nazione di Cascadia. L'aggressività di Thane non è casuale o frutto di stereotipi, ma è motivata dalla perdita di diversi amici durante le Rivolte di novembre¹⁰¹ che hanno trasformato il suo spirito di giustizia sociale in pura vendetta. Faith questa volta dovrà fermare *Reflection*, un progetto che consiste nell'iniettare nella popolazione dei nanorobot per controllare le emozioni e i pensieri. La ricerca scientifica dietro questo progetto non è capitanata da un uomo, ma dalla scienziata Aline Maera. Inoltre, l'algoritmo per far funzionare questi robot era stato scritto dalla madre di Faith. Come era già successo in *Beyond Good & Evil*, ruoli tipicamente maschili legati alla scienza e alla forza vengono interpretati da personaggi femminili multietnici, rappresentando bene e in maniera massiccia il genere femminile. Le eroine saranno sia il braccio sia la mente di tutti i piani per fermare *Reflection* e persino la sorella della protagonista, a differenza di come

¹⁰⁰ Ashcraft B., Faith Is Not A 12 Year-Old With A Boob Job, 26 novembre 2008, Kotaku, <https://kotaku.com/faith-is-not-a-12-year-old-with-a-boob-job-5099050>.

¹⁰¹ È possibile che questo evento prenda spunto dalla Rivolta di novembre contro l'impero russo avvenuta nel 1830 in Polonia e Lituania.

accadeva nell'edizione del 2008, alla fine agirà eliminando il padre adottivo, ideatore del progetto.

Il *design* di Faith subirà un leggero cambiamento da un titolo all'altro. I suoi pantaloni adesso sono più attillati, indosserà sopra la sua canottiera nera un piccolo gilet e un marsupio e il suo caschetto risulterà più lungo e meno gonfio. Il tutto farà sì che la protagonista appaia più audace e combattiva, senza sfociare nell'ipersessualizzazione. Ciò non varrà solo per Faith in quanto nel gioco tutti i personaggi femminili avranno degli indumenti e delle forme che non le trasformeranno in oggetti per lo sguardo maschile.

2.8 Star Wars: Battlefront II

Electronic Arts nel 2017 rilasciava per console e PC *Star Wars: Battlefront II* uno sparatutto in terza e in prima persona ambientato nell'universo fantascientifico di Star Wars. Il titolo è il secondo di una serie iniziata nel 2004 con *Star Wars: Battlefront* sviluppato da Pandemic Studios e che è stata ripresa nel 2015 con un titolo omonimo sviluppato da EA DICE. Questa nuova serie è uscita dopo l'acquisto di Lucasfilm da parte di Disney nel 2012 e, la trama del titolo del 2017 è collegata alla terza trilogia di film. *Battlefront II* introduce una modalità storia in giocatore singolo che segue le vicende di Iden Versio una donna in comando della Squadra Inferno, un gruppo di commando d'élite dell'impero galattico schierata durante la guerra civile galattica, il conflitto rappresentato nella trilogia originale di George Lucas, per evitare la distruzione della seconda Morte Nera. La storia inizia *in medias res* con la protagonista presa prigioniera su un'astronave ribelle mentre sta venendo interrogata. Iden si libera controllando in remoto il suo droide chiamato Dio e dopo, essersi fatta strada uccidendo i soldati ribelli che tenteranno di fermarla, fuggirà, riunendosi con i suoi due commilitoni Hask e Del sulla loro astronave chiamata Corvus. La squadra viene mandata sulla luna boscosa di Endor durante l'iconica battaglia tra le forze ribelli e quelle imperiali, evento centrale nel film *Il ritorno dello Jedi* del 1983. I tre commando assisteranno all'esplosione della seconda Morte Nera e scapperanno sulla Corvus per poi raggiungere lo Star Destroyer Eviscerator, nave ammiraglia del padre di Iden, l'ammiraglio Versio. Qui Iden scoprirà della morte dell'Imperatore e del suo ultimo ordine, l'Operazione cenere. Questa operazione consisteva nel distruggere i pianeti, indipendentemente dalla loro fedeltà all'impero, per diffondere paura nella galassia e fare capire chi era ancora in comando. La protagonista scoprirà i dettagli di questo piano quando si troverà su Vardos, il pianeta in cui Iden e Hask

hanno fatto la scuola militare, vedrà che i satelliti armati saranno nell'orbita del pianeta, pronti a distruggerlo. Iden e Del, che precedentemente aveva avuto un incontro col Jedi Luke Skywalker, si ribelleranno all'Impero diventando così dei traditori, non accettando di uccidere i civili che l'impero aveva promesso di proteggere, mentre Hask informerà l'ammiraglio Versio. I due traditori si alleeranno con i Ribelli e faranno la conoscenza di Shriv, pilota e capo dello Squadrone Danger, con cui salveranno il pianeta Naboo dalla distruzione. Iden in questo momento si renderà conto che fino a quel momento aveva combattuto per la fazione sbagliata e il generale Organa le darà il benvenuto tra le fila della Nuova Repubblica. La trama proseguirà sei mesi dopo la battaglia di Endor con Iden e Del che faranno parte di una nuova Squadra Inferno della Repubblica. I due vengono mandati da Organa, divenuta senatrice del Senato Galattico, a cercare il Generale Han Solo che aveva ottenuto delle informazioni di vitale importanza. La protagonista assieme a Del, dopo aver sabotato una stazione dell'ammiraglio Versio, salverà la vita al generale Lando Calrissian e a Shriv. Successivamente Iden parteciperà alla battaglia di Jakku e lì si scontrerà con Hask e apparentemente lo ucciderà. Alla fine, la protagonista cercherà di salvare il padre che rifiuterà di abbandonare la sua astronave e scegliendo di esplodere con essa. La commando si salverà da sola lanciandosi in un guscio di salvataggio atterrando sul pianeta dove verrà trovata da Del con cui si bacerà. Passeranno trent'anni e la nave Corvus verrà catturata con a bordo Del che verrà interrogato da Kylo Ren, il Leader Supremo del Primo Ordine, un'organizzazione politica ispirata all'Impero, col controllo mentale. Dopo aver visto tutti i suoi ricordi e aver ottenuto le informazioni su Skywalker, Del viene lasciato in mano ad Hask, divenuto ufficiale del Primo Ordine, che lo ucciderà.

La trama proseguirà con il DLC Resurrection che inizierà con Iden che insegna a sua figlia Zay a pilotare i caccia stellari. La protagonista verrà contattata da Shriv, inviato in missione da Organa per investigare sul Progetto Resurrezione. Dopo aver visto i registri dell'astronave, Iden parte alla ricerca di Del che la porta su un campo di asteroidi attorno al pianeta Athulla. Qui si scontrerà con le forze di sicurezza responsabili di alcuni rapimenti legati al progetto del Primo Ordine.

Uscitane vincitrice tornerà sul suo pianeta natale Vardos dove si confronterà con Hask che svelerà in cosa consiste Resurrezione, rapire i bambini per formare un esercito per il Primo Ordine. Qui apprenderà della distruzione del Senato della Repubblica e della morte del marito Del. Iden, dopo essere scappata con Shriv, racconterà alla figlia della morte del padre e, in cerca di vendetta, decide di abbordare lo Star Destroyer di Hask per ucciderlo. La protagonista assieme e sua figlia riusciranno a uccidere Hask e distruggere la Base Starkiller del Primo

Ordine. Iden morirà per un colpo di Hask e la figlia Zay farà parte della Resistenza. Questo titolo è un ottimo esempio di come porre un personaggio femminile come protagonista di uno sparatutto. Iden non risulterà sessualizzata e inoltre non ricorderà quello dei tipici personaggi femminili *tomboy*. La protagonista sarà in grado di salvarsi da sola nelle situazioni di pericolo e, inoltre, salverà gli eroi dell'universo di Star Wars. Nonostante la sua apparenza forte dovuta all'addestramento militare, è comunque in grado di provare emozioni. Soffrirà per la perdita del marito, ma non si darà per vinta e continuerà a combattere per ciò che crede. La maternità non sarà un elemento cardine su cui ruoterà la seconda parte della storia, ma sarà solamente un metodo per introdurre un altro personaggio femminile forte. *Star Wars: Battlefront II* risulterà un gioco estremamente inclusivo e questa cosa si vedrà anche nel multiplayer in cui il giocatore avrà la possibilità di scegliere soldati di entrambi i generi.

2.9 Le donne e lo sport

Lo sport dovrebbe essere un veicolo di inclusione sociale, ma tuttora sono molto diffusi stereotipi di genere che vedono le donne come non adatte a certe attività e la maggior parte degli sport vedono maggiore partecipazione maschile. Gli stereotipi di genere fanno percepire come maschili tutti quegli sport legati a caratteristiche come forza, resistenza e contatto fisico e come femminili quelli in cui dominano la concentrazione, la grazia e la flessibilità.¹⁰² Inoltre, la sessualizzazione delle sportive è un problema ancora persistente, legato fermamente alla svalutazione delle sportive stesse, che non vengono poste sullo stesso piano degli uomini. Delle sportive viene sempre messo in luce il loro aspetto fisico, l'eterosessualità e la loro conformità alla femminilità tradizionale, rappresentandole in contesti non legati alla loro attività.¹⁰³ Nei videogiochi, le rappresentazioni delle sportive sono ancora oggi delle minoranze e ciò è anche legato a motivi economici. Le case di sviluppo, concentrandosi principalmente sul guadagno, vedevano come potenziali acquirenti solamente quelli di un determinato genere, evitando di fare investimenti in campi non proficui. La situazione però sta cambiando e anche alle donne è stato concesso di scendere in campo, soprattutto negli ultimi anni. Il secondo decennio del duemila, infatti, è stato segnato da un incremento della parità di genere nei giochi specializzati

¹⁰² Boiché J., Brunel L., Plaza M., Ruchaud F., *Sport = Male... But Not All Sports: Investigating the Gender Stereotypes of Sport Activities at the Explicit and Implicit Levels*, «Sex Roles», 76, 2017, p. 203.

¹⁰³ Nicholson M., Osborne A., Sherry E., *Images of Sports Women: A review*, «Sex Roles», 74 (7-8), 2015, p. 7.

in uno sport, soprattutto grazie a EA Sports. Le prime apparizioni femminili nei videogiochi sportivi risalgono al 1983 con *Tropical Angel* di Irem e *Joshi Volleyball* di Taito. Il primo dei due titoli era un gioco sullo sci d'acqua e il giocatore controllava Tropical Angel, un "angelo tropicale" in bikini che fa sci d'acqua in, come dice il gioco, un paradiso del sud, pieno di rocce e squali. L'obiettivo del gioco è far ottenere alla protagonista un master in sci d'acqua, superando tre prove che consistevano nel farla passare in mezzo a sei coppie di boe prima che scadesse il tempo, evitando gli ostacoli. Il titolo del gioco mirava a cogliere subito l'attenzione del giocatore comunicandogli della presenza di una bella protagonista. Nel volantino del cabinato viene descritta come una bellissima ragazza e viene fatto capire che Angel non è il suo nome: "*To obtain A MASTER OF WATER SKI, you and your ANGEL must undergo three examinations in total in the time allotted*".¹⁰⁴ La protagonista così perde l'unico carattere che la identifica, il nome, e diventa un oggetto. Questa cosa verrà evidenziata quando il giocare finirà il gioco e verrà ricompensato da un bacio di Tropical Angel.

Il gioco di Taito invece rappresentava uno sport di squadra, la pallavolo, precisamente quella femminile. In questo arcade il giocatore controlla la squadra di pallavolo femminile del Giappone, vestita in bianco e nero, contro quella della Korea, vestita in rosa. Gli arbitri sono gli unici personaggi maschili presenti nel gioco. Le atlete in questo genere di videogiochi verranno spesso escluse e quando saranno presenti appariranno sempre in minoranza. Per prima cosa voglio analizzare i videogiochi sportivi basati sui giochi olimpici, la manifestazione sportiva per eccellenza. Quattordici sono i giochi ufficiali delle olimpiadi, partendo dal 1984 con *Hyper Olympic '84* di Konami, arrivando a *Olympic Games Tokyo 2020 – The Official Video Game* di Sega. La prima comparsa femminile la ritroviamo in *Olympic Summer Games*, videogioco ufficiale delle olimpiadi di Atlanta 1996. Mentre gli atleti saranno tutti uomini, tra il personale tecnico presente durante le varie prove sarà possibile notare una grande presenza di personaggi femminili, distinguibili principalmente per i capelli più lunghi, la gonna, i tacchi e l'assenza della cravatta. Mentre nella versione per SNES e Sega Genesis saranno presenti, in quelle per 3DO e Playstation 1 non ci saranno. Passeranno altri quattro anni prima di poter giocare nei panni di un'atleta olimpica, con *Sydney 2000* di Attention to Detail, che, su dodici discipline presenti, ne avrà quattro femminili: lancio del giavellotto, salto in alto, cento metri stile libero e tuffi da 10 metri. Sempre lo stesso *team*

¹⁰⁴ The Arcade Flyer Archive, Volantino Tropical Angel 1983, 19 dicembre 2004, <https://flyers.arcademuseum.com/?page=flyer&db=videodb&id=1245&image=2>.

di sviluppo realizzerà *Salt Lake 2002*, con due discipline femminili, slalom speciale e sci acrobatico, sulle sei disponibili. Solo con *Athens 2004* avremo il primo videogioco sulle olimpiadi inclusivo in cui sarà possibile scegliere il genere del proprio atleta per l'atletica, il nuoto, l'equitazione e parte della ginnastica. Due discipline saranno disponibili solo per gli uomini, il sollevamento pesi e il tiro al volo, mentre il tiro con l'arco sarà solamente femminile. I titoli successivi non manterranno questi standard e divideranno per genere in maniera arbitraria le diverse discipline, fino a *Olympic Games Tokyo 2020 – The Official Video Game*. Nell'ultimo titolo sviluppato da Sega le gare includeranno personaggi di entrambi i generi, superando le divisioni di genere. La situazione non sarà la stessa nei videogiochi specializzati in una disciplina sportiva particolare, come il calcio, il basket o il football americano. La pallavolo, specialmente il beach volley, sarà uno degli sport in cui le donne saranno più rappresentate. Ho voluto analizzare la lista di videogiochi di pallavolo presenti sulla pagina "List of volleyball video games" dell'enciclopedia libera Wikipedia. La lista include un totale di cinquantotto titoli che riguardano la pallavolo che spaziano dal 1972 al 2022. Di questi cinquantanove, diciassette non presentano personaggi il cui sesso è distinguibile (a causa degli *sprite* non dettagliati), presentano personaggi non umani, non si svolgono partite di pallavolo o beach volley oppure non sono ancora usciti. Ho diviso i restanti quarantadue giochi in base al genere degli atleti selezionabili e alle varianti della pallavolo. In otto titoli sono presenti solamente personaggi giocabili di genere femminile, tre dei quali risultano estremamente sessualizzati, in sedici solo maschili e nei restanti diciotto videogiochi sono presenti entrambi i generi. Per quanto riguarda le discipline sportive, diciannove giochi presentano solo la pallavolo, venti solo il beach volley e tre entrambe le discipline. I personaggi femminili compariranno come personaggio giocabile principalmente nei giochi di beach volley con una presenza dell'ottanta per cento. Nel restante venti per cento avranno un ruolo secondario (arbitre o pubblico), ma saranno sessualizzate, a differenza della controparte maschile. Inoltre, in due dei tre giochi con entrambe le discipline, le donne saranno disponibili solo nel beach volley. Per quanto riguarda la pallavolo, meno del cinquanta per cento dei titoli presenterà personaggi femminili giocabili, ma, in questo caso, nessuno di essi verrà sessualizzato. Questa breve analisi mette in luce come i personaggi femminili in questo genere di sport ci siano, ma che siano presenti principalmente in titoli in cui questi possono essere rappresentati in costume e perciò venire facilmente sessualizzati e oggettificati. Come nella pallavolo, anche nel tennis e nel paddle il genere femminile troverà maggiore rappresentazione. Nel 1983 sulla

copertina di *RealSports Tennis* per Atari 2600 trovavamo la prima tennista a venire raffigurata sulla copertina di un videogioco. Bisognerà attendere il 1988 con l'arcade *Paddle Mania* per avere delle rappresentazioni di tenniste all'interno di un videogioco e per poter giocare nei loro panni nello stesso anno uscirà *Konamic Tennis* per il Famicom. Nel 1994 veniva rilasciato il primo titolo che presentava il tennis professionistico femminile con il videogioco *Date Kimiko no Virtual Tennis* per SNES che rappresentava sia in copertina sia in gioco proprio Date Kimiko, la tennista giapponese. Nello stesso anno e sulla stessa console veniva rilasciato *Super Final Match Tennis*, il primo titolo che permetteva di far competere tennisti e tenniste assieme, sia in singolo che in doppio. Il circuito professionistico femminile mondiale, Women's Tennis Association, comparve in un videogioco, *WTA Tour Tennis* di Konami, solamente nel 2001, sette anni dopo *ATP Tour Championship Tennis*, titolo sul circuito maschile. Dal 2000 cominciarono ad aumentare le rappresentazioni delle tenniste grazie a videogiochi che rappresentavano entrambi i circuiti professionistici mostrando in copertina professionisti di entrambi i generi. *Next Generation Tennis* del 2002 includeva la modalità carriera, dando al giocatore la possibilità di creare il proprio avatar anche di genere femminile. In quegli anni nascevano anche due serie di successo di videogiochi sportivi, *Top Spin* e *Virtua Tennis*. Mentre *Top Spin* (2003) concederà al giocatore la possibilità di giocare con le tenniste già dal primo capitolo, *Virtua Tennis* lo farà solamente da *Virtu Tennis 2* (2001). Nelle copertine di queste serie saranno presenti tenniste famose, che però si ritroveranno sempre, tranne in un caso, in inferiorità numerica. Mentre i primi titoli presentavano un equilibrio nei generi, gli ultimi capitoli di entrambe le serie, risalenti al 2011, avevano ridotto il numero di rappresentanti della WTA, portandoli a meno della metà di quelli dell'ATP. Negli ultimi quattro anni una nuova serie di titoli sul tennis che vuole essere il seguito di *Top Spin* chiamata *Tennis World Tour* (2018) è stata rilasciata sul mercato. Nonostante siano passati sette anni e l'inclusività nei videogiochi è in netto aumento, le tenniste presenti sono solo il venti per cento del totale. La versione completa di *Tennis World Tour 2*, seguito del 2020, porterà questa percentuale al trentacinque per cento. A differenza dei giochi sul beach volley, i giochi di tennis non presenteranno alti tassi di sessualizzazione, soprattutto in quanto l'abbigliamento delle tenniste non lasciava spazio all'immaginazione. Nonostante ciò, non mancano esempi di giochi di tennis o di pubblicità realizzati col solo fine di attrarre pubblico maschile. Per quanto riguarda i video giochi un esempio è *Love ★ Smash! 5*, un simulatore di tennis tutto al femminile uscito in Giappone nel 2003 in cui le ragazze vestivano con abiti succinti o in costumi da bagno molto piccoli e con seni prominenti dotati di fisica. Per quanto riguarda la pubblicità un esempio può

essere *Davis Cup World Tour* uscito nel 1992 per Sega Genesis, gioco basato sulla Coppa Davis. In una delle pubblicità a stampa era presente una modella vestita da tennista posta di spalle nell'atto di sollevare la gonna e mostrare i glutei. I videogiochi sul tennis e sulla pallavolo hanno avuto un numero elevato di personaggi femminili soprattutto durante gli anni Novanta e i primi anni del duemila. Negli altri sport la situazione è totalmente differente e le rappresentazioni femminili sono qualcosa di estremamente recente che ha portato persino a polemiche da parte degli utenti. Per quanto riguarda lo sport del calcio, le prime calciatrici sono scese in campo nel 2000 con il gioco *Mia Hamm Soccer 64*, un *reskin* di *Michael Owen's WLS 2000* di Silicon Dreams Studio per Nintendo 64. Il videogioco, rilasciato nel mercato nordamericano per cavalcare l'onda della vittoria degli Stati Uniti al campionato mondiale di calcio femminile del 1999, presentava in copertina proprio Mia Hamm, atleta icona della Women's United Soccer Association. Le partite avevano di sottofondo la telecronaca di un'altra donna Wendy Gebauer, una delle pioniere del calcio femminile negli Stati Uniti. Per l'epoca il gioco era una novità, ma il movente della sua realizzazione era puramente economico. Mark Greenshield, presidente di Digital Creations Studios, ammetteva che il motivo della realizzazione di questo titolo era l'incremento della richiesta di videogiochi mirati a un pubblico femminile, soprattutto vista la carenza di giochi sportivi e di modelli femminili.¹⁰⁵ Il gioco venne realizzato in 12 settimane in vista sia dell'E3, sia delle olimpiadi di Sydney in cui Hamm capitava la nazionale femminile statunitense.¹⁰⁶ Inoltre il videogioco presentava un'intelligenza artificiale volutamente resa meno difficile in quanto il gioco doveva essere rivolto a un pubblico più giovane. Sostengo che questa decisione era mossa principalmente dallo stereotipo che il pubblico femminile, che doveva essere il *target* di riferimento, fosse meno capace a giocare rispetto a quello maschile. Il gioco per l'epoca ebbe un discreto successo, nonostante i dubbi dei rivenditori che temevano di non vendere in quanto il gioco basato sul calcio femminile. Due anni dopo, nel 2002, uscì un videogioco che questa volta non rappresentava delle calciatrici reali, ma dei personaggi nuovi. *Sega Soccer Slam* era un videogioco sportivo arcade in cui il calcio non veniva rappresentato in maniera tradizionale. Due squadre composte da tre membri ciascuna più il portiere si affrontavano in partite in cui il contatto fisico era concesso, in un

¹⁰⁵ IGN Staff, Inside Mia Hamm, IGN, pubblicato il 31 agosto 2000 e aggiornato il 21 giugno 2012, <https://www.ign.com/articles/2000/08/31/inside-mia-hamm>.

¹⁰⁶ Pierce L. D., Fifteen Years Before Women Appeared On FIFA '16, There Was Mia Hamm Soccer 64, Vice, 24 settembre 2015, <https://www.vice.com/en/article/yp7y4k/fifteen-years-before-women-appeared-on-fifa-16-there-was-mia-hamm-soccer-64>.

campo da gioco piccolo e limitato da barriere, eliminando così ogni genere di fallo. In totale erano presenti nove squadre, di cui tre sbloccabili nella modalità sfida, ognuna delle quali caratterizzata dall'origine geografica dei suoi membri e da un potere legato a un particolare tema, che veniva estremizzato e stereotipato. Dei ventiquattro personaggi umani presenti (una squadra è composta da tre robot), sedici sono uomini e otto sono donne. Cinque squadre presentano una singola calciatrice, mentre una squadra, il Team Love, è composta da tre ragazze. Tutte le calciatrici hanno una personalità forte e sono ben caratterizzate, però la sessualizzazione non manca. Gli sviluppatori del gioco hanno deciso di rendere il seno di quasi tutte i personaggi dotato di fisica e, di conseguenza, sarà costantemente in movimento. Questo elemento verrà visto come un *plus* in alcune recensioni dell'epoca.¹⁰⁷ La squadra tutta al femminile è composta da tre ragazze che fanno parte di una band chiamata i Love Bunnies. Tutto ciò che le riguarda è caratterizzato dal rosa e da un costante riferimento ai dolci e all'amore, stereotipi attribuiti tipicamente al genere femminile. Nonostante ciò, Marla, una delle tre ragazze, va contro ogni stereotipo, rappresentando una dottoressa in entomologia, divenuta prima guardia del corpo di una band punk e poi cantante. Tredici anni dopo *Sega Soccer Slam*, uscì finalmente un titolo in cui si dava giustizia al calcio femminile. In *FIFA 16* di Electronic Arts, ventitreesimo titolo dell'omonima serie di successo, assieme ai calciatori, venivano rappresentate per la seconda volta nella storia videoludica le nazionali di calcio femminili. La copertina del videogioco, che fino a ora era stata occupata solamente da campioni come David Beckham, Alessandro Del Piero e Cristiano Ronaldo, accanto a Lionel Messi presentava alcune campionesse. Nell'edizione statunitense era presente Alex Morgan, in quella canadese Christine Sinclair e in quella dell'Oceania Stephanie Catley. È molto importante sottolineare che sono stati i giocatori tramite un sondaggio e non la casa di sviluppo in prima battuta, a scegliere prima dell'uscita del gioco i testimonial da mettere in copertina.

Le nazionali disponibili erano solo dodici, ma, con le edizioni successive, sono aumentate a quindici. Un ulteriore passo avanti è avvenuto nel 2018 con l'apparizione di Kim Hunter, sorellastra del protagonista Alex nella modalità "Il viaggio". Kim potrà essere controllata nella sua partita di debutto nella nazionale statunitense contro la Germania. Due edizioni dopo veniva inserita la possibilità nella modalità carriera allenatore di creare un manager di genere

¹⁰⁷ Bramwell T., *Sega Soccer Slam*, Eurogamer, 1 maggio 2002, https://www.eurogamer.net/articles/p_soccerslam_gc.

femminile. Fino ad allora ad allenare le squadre potevano essere solamente gli uomini, precludendo totalmente al giocatore la possibilità di creare un avatar femminile. L'ultima novità inclusiva è stata realizzata quest'anno in FIFA 22, con l'introduzione della possibilità di creare nella modalità di gioco "Pro Club" delle calciatrici professioniste. Inoltre, i vari professionisti creati si potranno sfidare tutti insieme, indipendentemente dal genere, che non avrà nessun impatto sul *gameplay*. Le case di sviluppo negli ultimi anni stanno puntando quindi a coinvolgere anche il pubblico femminile che non ha avuto accesso ai campi di calcio digitali, principalmente per motivi di marketing. Il mondo del calcio è a quasi totalità maschile e in Europa il novantasei per cento di chi fa parte di posizioni di direzione all'interno delle federazioni e dei club di alto livello è composto da maschi bianchi.¹⁰⁸ Visto che le donne vengono sottorappresentate sia a livello amministrativo che sul campo da gioco, nei videogiochi avviene lo stesso fenomeno. Di questa questione ne parla Miles Jacobson, direttore esecutivo di *Football Manager*, un gioco gestionale di calcio che ancora non presenta al suo interno squadre femminili. In un comunicato sul sito ufficiale del videogioco afferma di voler aggiungere al proprio titolo, dopo ben diciotto capitoli, il calcio femminile, non creando un gioco a sé stante, ma dando la possibilità di poter gestire allo stesso tempo una squadra maschile e una femminile. Jacobson ammette però che tutto ciò avrà un costo enorme, portando a esigui guadagni. Nonostante ciò, il direttore esecutivo vuole contribuire a rompere quel soffitto di cristallo che impedisce alle donne di avere pari diritti e pari opportunità, ponendo così il calcio femminile allo stesso livello di quello maschile.

109

Aumentare le rappresentazioni femminili nei videogiochi potrà essere un primo passo verso la normalizzazione della presenza femminile in sport visti come maschili. Ma questo cambiamento inclusivo deve essere costante e non un'eccezione come accadde nel 2000. Un'altra serie calcistica di successo come *eFootball* di Konami non presenta tuttora squadre femminili e non sono state fatte dichiarazioni a riguardo. Simile a quella del calcio è la situazione della pallacanestro, che fino al 2019 non presentavano personaggi femminili. Gli unici titoli in cui sono presenti sono quelli legati ad altri marchi come *Mario Slam Basketball* (2006) per Nintendo DS, gioco di basket con i personaggi del mondo di Super Mario e di *Final Fantasy*, o *Space Jam* (1996) per Playstation 1 in cui l'unico

¹⁰⁸ Bradbury S., Mignon P., Van Sterkenburg J., *The glass ceiling in European football*, Farennet, 2014, p. 7.

¹⁰⁹ Jacobson M., Come includeremo il calcio femminile in Football Manager, Football Manager, 22 luglio 2021, <https://www.footballmanager.com/it/news/come-includeremo-il-calcio-femminile-football-manager>

personaggio femminile, Lola Bunny, non è nemmeno un essere umano. Della pallacanestro è stata rappresentata principalmente la National Basketball Association con le serie videoludiche *NBA Live* di EA Sports e *NBA 2K* di 2K Sports. *NBA Live 18* è stato il primo titolo a portare sulle console e sui PC le dodici squadre della WNBA, la lega americana di pallacanestro femminile, assieme a quelle della lega maschile. Solamente con il titolo successivo, *NBA Live 19*, ai giocatori è stata concessa per la prima volta la possibilità di creare il proprio avatar femminile, facendolo gareggiare nella modalità “The One” assieme a cestisti maschi. Di fatto però le squadre della WNBA erano limitate alla modalità “esibizione” e nella modalità “The One” si poteva giocare solamente tre contro tre. Per avere delle rappresentazioni fedeli della lega femminile bisogna aspettare il 2019 con l’uscita di *NBA 2K20*. In questo titolo era possibile giocare una stagione intera, oltre che creare un proprio avatar. Quando la notizia venne diffusa la prima volta, diversi sono stati i commenti misogini che l’hanno accompagnata. Alcuni utenti ritenevano questa nuova *feature* come superflua in quanto la WNBA fosse poco popolare, altri affermavano, come era già accaduto con alcuni commenti del #1reasonwhy, che bisognasse fare un gioco a parte dedicato solo alle donne. La giocatrice di basket Candace Parker in un’intervista su Business Insider, affermava che era contenta che finalmente la lega femminile fosse disponibile, ma allo stesso tempo diceva che sarebbe dovuto succedere molto tempo fa. 110

Nel titolo successivo, *NBA 2K21*, è stata aggiunta la possibilità di fare carriera all’interno della WNBA, come era già possibile fare con un personaggio maschile nella NBA dal 2009. *NBA 2K* si è spinto oltre nel 2021 inserendo nella copertina dell’edizione del venticinquesimo anniversario della WNBA Candace Parker, la pluripremiata cestista dei Chicago Sky. Questa è stata la prima volta che una cestista veniva raffigurata in una copertina di un videogioco. L’aumento delle rappresentazioni delle sportive nei videogiochi permette alle appassionate del genere di potersi immedesimare nelle proprie beniamine, sentendosi così incluse. Allo stesso tempo, lo sport femminile aumenta di valore, grazie all’acquisizione dei diritti da parte delle case di sviluppo e alla pubblicità che ne viene fatta indirettamente. Lentamente le donne si stanno riappropriando di spazi che fino a oggi sono stati visti solamente

¹¹⁰ Webb K., The WNBA's inclusion in the world's most popular basketball video game will dramatically change the perception of women in sports, Business insider, 12 ottobre 2019, <https://www.businessinsider.com/wnba-nba-2k20-womens-sports-video-games-2019-10?r=US&IR=T#sexist-trolls-demonstrate-why-its-important-to-have-the-wnba-in-nba-2k20-2>.

come maschili. Un esempio di questo è la MMA e l'Ultimate Fighting Championship, che solamente nel 2012 ha concesso alle donne di gareggiare e il motivo principale era uno stereotipo di genere. Dana White, presidente della federazione UFC ha ammesso che tutto ciò è avvenuto grazie a un incontro di Ronda White. Fino ad allora White era convinto che non ci potessero essere donne in grado di combattere con la ferocia di un uomo.¹¹¹ Nel 2014 il videogioco *EA Sports UFC* inseriva per la prima volta nella lista dei combattenti sette atlete della divisione femminile. Visto il successo che la lega femminile stava riscontrando, nel 2020 con *UFC 3* le combattenti diventarono ben trentanove. L'esempio dell'UFC mette in evidenza la forza degli stereotipi di genere e l'impatto che hanno nell'ambito dello sport, limitando le possibilità alle atlete, che di conseguenza si ripercuote nei videogiochi. Il mondo sociale legato a certe discipline sportive con i suoi stereotipi influenza sia gli autori, sia pubblico e, ovviamente, l'artefatto culturale, alimentando così ulteriori segregazioni di genere.

Una situazione simile, se non peggiore, è quella della boxe, che nel mondo videoludico ha avuto pochissimi esempi femminili legati a videogiochi sportivi. La lega femminile di boxe è stata per la prima volta inserita in un videogioco nel 2021, *eSports Boxing Club*. Le lottatrici però saranno solamente un quinto del totale, sovrastate dalla quantità di uomini. Fino ad allora, però, le atlete erano solamente delle comparse in titoli totalmente incentrati sul pugilato maschile, come *Knockout Kings 2001*, videogioco uscito vent'anni prima. In alcuni giochi *casual* come *Black & Bruised* (2003) o *Ready 2 Rumble Boxing* (1999) erano presenti alcuni personaggi femminili. Tutti questi personaggi avevano la caratteristica di venire rappresentati con un seno di grandi dimensioni e il titolo del 2003 lo rendeva dotato di fisica. La presenza femminile nel pugilato femminile è un elemento recente. Il primo campionato mondiale si è svolto nel 2001 e solamente nel 2009 la disciplina è stata inclusa come sport olimpico. Questo elemento ha sicuramente influito sulla presenza di personaggi femminili, dimostrando di nuovo quanto i videogiochi siano lo specchio della società in cui essi vengono creati.

Mentre questi sport di combattimento solo di recente hanno visto una grossa spinta verso l'inclusività, lo sport-spettacolo del wrestling aveva già una grande rappresentazione femminile, soprattutto in Giappone e negli Stati Uniti. Negli anni Novanta *Fire Pro Joshi All Star Dream Slam* (1994) fu il primo titolo a portare su console le wrestler ufficiali della lega

¹¹¹Andrews B., *The Rise Of Female UFC Fighters: The History of Women Fighting in UFC*, NYFIGHTS, 9 dicembre 2021, <https://nyfights.com/worldwide/ufc-female-fighters-rousey-and-nunes-blaze-trail/>.

femminile giapponese. Simile a questo videogioco, ma con personaggi fittizi, l'anno dopo uscirà *Stardust Suplex* che, allo stesso modo del titolo precedentemente citato, non oggettificava e sessualizzava le atlete. Un titolo che invece presentava rappresentazioni di mosse e pose lascive delle lottatrici, nonostante il titolo non fosse indirizzato a un pubblico maggiorenne era *Super Wrestel Angels*, un gioco di carte basato sul wrestling. Nei titoli successivi di questa serie i disegni delle lottatrici vennero estremamente sessualizzati, mettendo spesso in evidenza il seno e rappresentandole in completi succinti. Nel 1995 uscì sempre in Giappone *Shiroi Ring he: Twinkle Little Star*, un titolo simulativo concettualmente molto all'avanguardia in quanto permetteva al giocatore di creare la propria wrestler e farle fare carriera, simile alle modalità carriera di cui ho parlato precedentemente. Per quanto riguarda gli Stati Uniti, bisognerà aspettare il 2000 con *WWF SmackDown!* che includerà sei "Divas"¹¹² su quarantasei personaggi giocabili. Le Divas compariranno nei titoli successivi della serie tuttora in corso, aumentando sempre di più di numero, ma tale presenza non dovrebbe causare stupore. Nello show dal vivo le atlete non saranno solamente delle sportive, ma avranno allo stesso tempo il ruolo di top model e sex symbol, ricadendo a volte nella totale oggettificazione. Esempi di ciò sono i "bikini contest", incontri in cui due atlete si sfidano in bikini avendo come giudice il pubblico, oppure i "bra and panties match", incontri in cui vince chi strappa per primo i vestiti di dosso alla rivale. Queste varietà di incontro saranno presenti anche nei videogiochi e diversi sono i video presenti sulla piattaforma Youtube che mostrano i bikini contest svolti all'interno dei titoli ufficiali della serie WWE. Il secondo decennio del duemila sarà di estrema importanza anche per il mondo del wrestling. Nel 2016 avverrà la *women evolution* che cercherà di portare verso la parità di genere l'industria del wrestling. Il termine "Diva" smetterà di venire utilizzato e verrà sostituito da "Superstar", titolo che veniva già usato per identificare i lottatori.

2.10 Le rappresentazioni femminili nei video picchiaduro

I videogiochi picchiaduro sono un genere videoludico che consiste in incontri di lotta tra almeno due giocatori. Rientrano in questo genere anche i picchiaduro a scorrimento orizzontale in cui i giocatori affrontano ondate di nemici muovendosi verso destra senza poter tornare indietro. Ho intenzione di concentrarmi sui picchiaduro a incontri in quanto tuttora sono ancora in voga.

¹¹²Divas sarà il nome che le wrestler avranno fino al 2016.

Questo genere ha visto la sua epoca d'oro proprio negli anni Novanta, decennio in cui sono nate le mosse speciali¹¹³ e in cui i combattimenti sono passati dalle due alle tre dimensioni. Questi giochi traggono origine dai film di arti marziali che trovano il loro maggiore esponente in Bruce Lee i cui primi film sbarcarono in Giappone agli albori dell'industria videoludica.¹¹⁴ Tra le più grandi serie di successo rientrano quelle di *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, che, oltre ad avere più di dieci titoli ciascuna, hanno diversi film a loro dedicate. La serie di *Street Fighter* della giapponese Capcom ha origine nel 1987 con l'omonimo gioco da cabinato in cui il giocatore controllava Ryu, un combattente che partecipava a un torneo mondiale di arti marziali. Il giocatore doveva affrontare un totale di dieci rivali provenienti da Cina, Giappone, Inghilterra, Thailandia e Stati Uniti. Se si fosse giocato in due, ci si sarebbe potuti sfidare utilizzando Ryu e Ken, il rivale del protagonista. Tutti i combattenti presenti nel primo capitolo della serie erano di genere maschile. Per ritrovare il primo personaggio femminile giocabile bisognerà aspettare quattro anni. *Street Fighter II* (1991) a differenza del primo capitolo concedeva al giocatore la possibilità di scegliere tra otto personaggi di cui uno femminile, Chun-Li, un'artista marziale cinese membro dell'Interpol. Lo *sprite* della combattente presentava una corporatura a clessidra estremamente accentuata, il seno molto pronunciato e un vestito che le metteva in mostra interamente le gambe, che venivano coperte da dei collant color carne. La muscolatura di tutti i combattenti, Chun-Li inclusa¹¹⁵, è molto accentuata e tutti i personaggi maschili presenteranno spalle larghe. *Street Fighter II* ha una sottoserie da cinque capitoli il cui ultimo è *Super Street Fighter II Turbo* (1994). In quest'ultimo titolo sono presenti sedici personaggi totali di cui due femminili, Chun-Li e Cammy. Quest'ultima è una ex killer divenuta agente del MI6. Il suo personaggio risulta essere estremamente sessualizzato indossando solamente un body azzurro con il disegno di un cuore posto sul seno prominente. Inoltre, quanto la combattente vinceva l'incontro poteva dare le spalle al giocatore, mostrando così i glutei parzialmente scoperti, per poi girarsi e ammiccare. Nel titolo successivo, *Street Fighter Alpha: Warrior's Dream* (1995), gioco che prendeva ispirazione dall'OAV *Street Fighter II: The Animated Movie* dello stesso, saranno presenti due personaggi femminili sugli undici presenti, Chun-Li e Rose, una chiromante italiana. Rose indossava un vestito rosso chiuso da dei bottoni con uno spacco quasi al livello dell'inguine,

¹¹³ Per mossa speciale si intende una qualunque abilità di un particolare personaggio che può essere usata tramite una combinazione di tasti. Una mossa speciale iconica è l'*Hadouken* di Ryu della serie *Street Fighter*.

¹¹⁴ Gill P., Street Fighter and basically every fighting game exist because of Bruce Lee, Polygon, 24 settembre 2020, <https://www.polygon.com/gaming/2020/9/24/21440150/bruce-lee-movies-street-fighter-fighting-games>

¹¹⁵ Il set di mosse di Chun-Li è incentrato sui calci, di conseguenza, presenterà delle gambe molto muscolose.

dei collant neri con dei tacchi rossi. Anche in questo caso la corporatura sarà a clessidra, con fianchi larghi e seno prominente. Chun-Li non avrà lo stesso vestito, ma questa volta indosserà una tuta blu e gialla molto aderente che ne evidenzierà le forme del corpo e, a differenza del titolo precedente, anche le sue braccia saranno muscolose. Il terzo capitolo di *Street Fighter Alpha* (1998) aumenterà la lista dei personaggi portando quelli femminili giocabili al ventidue per cento. Tra le nuove combattenti aggiunte ci saranno delle lottatrici che non mostreranno abiti succinti o corpi iper sessualizzanti, come Sakura e Karin, versioni femminili di Ryu e Ken, ma le loro gonne durante il combattimento si alzeranno facendo così vedere al giocatore i loro indumenti intimi. Un personaggio femminile che invece verrà palesemente sessualizzato è R.Mika, una wrestler formosa e con una tuta che mostra parte del suo corpo, soprattutto i glutei. Nelle due sue mosse speciali si lancerà verso l'avversario proprio con i glutei, cadendo a terra su di essi per poi massaggiarseli guardando il giocatore. Nel 1996 uscì una serie spin-off in grafica 3D dal titolo *Street Fighter Ex* composta da tre capitoli in totale. L'ultimo titolo uscito nel 2000 negli Stati Uniti e in Giappone e nel 2001 in Europa includeva, oltre a undici personaggi classici, sedici personaggi esclusivi di cui cinque femminili. Come accadeva in *Street Fighter Alpha* sarà presente, oltre a Sakura, un altro personaggio con la gonna, Nanase, a cui sarà possibile guardare gli indumenti intimi mentre combatte, un personaggio con il seno prominente, Pullum Purna, e un personaggio con gli abiti succinti, Sharon. In questo titolo i collanti di Chun-Li diventeranno di colore nero non mostrando più le gambe. *Street Fighter* presenterà diversi titoli crossover con altri picchiaduro come *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes* (1998), *Street Fighter X Tekken* (2012) o *Street Fighter X Mega Man*, ma non ne parlerò in quanto presenteranno personaggi di altri videogiochi. La serie principale continuerà con *Street Fighter III: New Generation* (1997), *Street Fighter IV* (2008) e *Street Fighter V* (2016). *Street Fighter III* includerà personaggi unici, presentando due versioni dal nome *2nd Impact* e *3rd Strike*. La lista dei personaggi presenterà venti personaggi di cui quattro della serie originale, Ryu, Ken, Akuma e Chun-Li. Solamente quattro dei venti personaggi saranno femminili. Chun-Li avrà lo stesso aspetto e la stessa corporatura di *Street Fighter II*. Elena, una principessa kenyana esperta di capoeira, verrà rappresentata con delle gambe molto lunghe, il seno prominente e con indosso solamente degli slip e il reggiseno oltre che dei bracciali e delle cavigliere dorate. Inoltre, nonostante le origini kenyane, la sua carnagione non sarà così scura e avrà gli occhi azzurri e i capelli corti color argento. In due delle sue pose assunte dopo la vittoria di un incontro assumerà delle posizioni che metteranno in mostra i suoi glutei. Ibuki, una ninja giapponese, presenterà il tipico abbigliamento *shinobi*, con dei pantaloni

molto larghi che ne evidenzieranno le cosce e la corporatura a clessidra. Inoltre, in certe pose di combattimento e di vittoria sarà possibile notare i glutei molto marcati. Makoto, una ragazza esperta di karate giapponese, indosserà il karategi, la tipica divisa d'allenamento, leggermente aperto sul petto, lasciando intravedere la presenza di un seno prominente. Dei personaggi maschili rimarrà evidente la muscolatura, presentando dei corpi scolpiti. Due personaggi, i fratelli Gill e Urien, presenteranno una corporatura da statua greca e avranno indosso solamente un perizoma.

L'ultima versione di *Street Fighter V*, chiamata *Champion Edition* e uscita nel 2020, presenterà un totale di quarantacinque, includendo anche quelli dei contenuti scaricabili a pagamento. Un terzo dei personaggi sarà di genere femminile e l'ipersessualizzazione rimarrà un tema costante in quanto il design dei personaggi rimarrà lo stesso, ma in una grafica 3D molto dettagliata. Alcuni personaggi giocabili nuovi presenteranno ancora seni di grandi dimensioni come la brasiliana Laura o l'americana Lucia. Poison, un personaggio proveniente dal picchiaduro a scorrimento orizzontale *Final Fight* (1989), indossa solamente un top bianco che lascerà intravedere il seno, degli shorts estremamente corti che mostreranno per intero le gambe, delle scarpe con i tacchi e un berretto militare rosa. La storia di questo personaggio è molto interessante in quanto, quando era in sviluppo una versione per SNES di *Final Fight*, un tester americano di Capcom aveva criticato che il protagonista dovesse picchiare delle donne e quindi voleva sostituire i personaggi femminili di Poison e Roxy. Il designer Akira Yasuda affermò che Poison e Roxy erano transgender, convinto che in questo modo il tester avrebbe cambiato idea. I due personaggi vennero sostituiti da due teppisti chiamati Billy e Sid che però mantenevano lo stile di camminata originale di Poison e Roxy. Questo ha fatto nascere dei dubbi alla community sul sesso e sul genere dei due personaggi che poi sono stati smentiti di recente da un tweet del designer dicendo che per lui sono di genere femminile.

Un nuovo personaggio femminile praticante una versione modificata del Jiu Jitsu brasiliano, la brasiliana Laura, indosserà i pantaloni di un gi e un top allacciato sotto al seno che mostrerà e esalterà le sue forme estremamente abbondanti. C'è da dire che il corpo femminile di Laura presenterà anche una muscolatura definita sia sulle braccia che sugli addominali, ma non allo stesso livello dei personaggi maschili. Un altro nuovo personaggio giocabile è Kolin, una ragazza dalle probabili origini russe che faceva da comparsa in *Street Fighter III*. Nella *skin* standard la ragazza indosserà una giacca nera che terminerà in una minigonna, delle calze nere che arriveranno fino a metà coscia e degli stivali di pelliccia. Simile all'abbigliamento di Kolin c'è quello di Falke, che indossa solamente una giacca aperta al centro all'altezza dei fianchi e

degli stivali che arrivano a metà coscia. Uno stile completamente diverso è quello di Akira, un personaggio che proviene dalla serie *Rival Schools*, ambientata nello stesso universo di *Street Fighter*. Akira è una motociclista giapponese che non presenterà nell'aspetto standard segni di sessualizzazione. Indossa un top verde mimetico, una giacca di pelle con dei teschi borchiate sulle spalle avvolta alla vita, dei pantaloni di pelle con le protezioni e degli stivali da motociclista. La muscolatura delle braccia è ben definita, e la sua corporatura risulta essere più naturale di quella delle altre combattenti. Tra i personaggi ricorrenti abbiamo Ibuki, che questa volta non indosserà dei pantaloni larghi, ma una gonna blu che, come accadrà con gli altri personaggi con lo stesso indumento, permetterà al giocatore di guardarne al disotto. Un'altra combattente ricorrente è Juri, proveniente da *Street Fighter IV*, una donna sadica coreana esperta di taekwondo che ama combattere e far soffrire i suoi avversari. Nell'ultimo titolo indossa una *catsuit*, ovvero una tuta integrale molto aderente, di colore viola e rosa, aperta sul seno, sotto la quale sarà presente un top a collo alto aderente. Tirando le somme, la serie di *Street Fighter* continua a rappresentare, nella maggior parte dei casi, i personaggi femminili in maniera estremamente sessualizzata, valorizzandone l'aspetto erotico e sensuale, allo stesso modo di come accade nel wrestling. Dei personaggi maschili invece verrà sempre evidenziata la loro forza tramite la loro muscolatura ben definita e di grandi dimensioni. Va sottolineato che ho preso come riferimento solamente le *skin* predefinite dei personaggi. Soprattutto nell'ultimo capitolo sono presenti diversi tipi di abbigliamento per i singoli combattenti che però non smentiranno la mia affermazione precedente, ma anzi la avvaloreranno.

Il secondo picchiaduro che voglio analizzare è *Mortal Kombat*, una serie che ha avuto inizio nel 1992, un reboot nel 2011 e il cui ultimo titolo, *Mortal Kombat 11*, risale al 2019. Il primo titolo della serie uscì come concorrente di *Street Fighter II* e riuscì ad avere successo grazie sia al suo stile grafico innovativo sia ad alcuni meccanismi di gioco che rendevano il combattimento più intenso e violento. I personaggi di gioco sono degli attori digitalizzati, come era già accaduto nel 1990 col picchiaduro di Atari *Pit-Fighter*, ma non presentano rallentamenti grazie al comparto tecnico di ottima qualità. Inoltre, a rendere unico il titolo sono le *fatality*, mosse che è possibile effettuare dopo aver sconfitto l'avversario per finirlo in maniera spettacolare e sanguinolenta. Come accadeva in *Street Fighter*, la trama del videogioco ruota attorno a un torneo di arti marziali shaolin, il *Mortal Kombat*, che si svolge nell'*Earthrealm* sull'isola di Shang Tsung, un malvagio stregone mutaforma che era stato scacciato sulla Terra e aveva ottenuto il controllo del torneo grazie al mostro a quattro braccia Goro, che aveva vinto

per cinquecento anni di fila. Il piano dello stregone era quello di far cadere nel caos il reame della Terra per aiutare l'*Outworld* a conquistarlo.¹¹⁶ Sette saranno i personaggio giocabili che parteciperanno al torneo più Goro e Shang Tsung: Jonny Cage, star del cinema e esperto di arti marziali, Liu Kang, monaco shaolin che vuole sottrarre a Shang Tsung il controllo del torneo, Raiden, dio del tuono che ha preso forma umana invitato personalmente dallo stregone, Kano, un mercenario di un'organizzazione criminale chiama *Black Dragon*, Scorpion e Sub-Zero, i due iconici ninja rivali, e Lt. Sony Blade, unico personaggio femminile giocabile, membro delle forze speciali statunitensi interessata a sgominare il *Black Dragon*. In quanto i personaggi saranno delle digitalizzazioni di attori reali non presenteranno corporature sessualizzate, ma ho notato una differenza evidente per quanto riguarda il vestiario. Jonny Cage indossa dei pantaloncini neri aderenti che arrivano al ginocchio e una cintura rossa che lo faranno apparire simile a un pugile, Liu Kang ha un paio di pantaloni neri lunghi e delle scarpe bianche che lo fanno assomigliare estremamente a Bruce Lee, Kano avrà un *gi* bianco, una cintura nera, delle scarpe e una bandoliera marrone, e una maschera di metallo su metà volto, Sub-Zero e Scorpion vestono con i tipici abiti da ninja, azzurri e neri il primo e gialli e neri il secondo, Raiden indossa in *gi* bianco con la cintura nera e *dōu li*, il tipico cappello a cono di paglia., il luogotenente Sonya Blade ha una *mise* da aerobica anni ottanta di colore verde e nero. Mentre quindi i personaggi maschili indossano tutti delle divise legate al mondo delle arti marziali e alla loro professione, il vestiario dell'unico personaggio femminile non avrà nulla a che fare con il suo lavoro. La serie in due dimensioni finirà con *Ultimate Mortal Kombat 3* nel 1996. In questo titolo i personaggi in totale saranno ventisette di cui sei saranno quelli femminili. Tre di questi personaggi, Jade, Kitana e Mileena, come accade per i ninja, indossano lo stesso completo, che consiste in un body aperto dal collo all'ombelico, una maschera sul viso e degli stivali fino a sopra il ginocchio, mostrando quindi le cosce e il seno. Il completo di Sonya Blade rimarrà pressoché lo stesso con l'unica differenza che il top questa volta avrà il collo alto e che i suoi colori includeranno anche il bianco. Un altro nuovo personaggio è Sindel, regina dell'*Outerworld* rinata sulla Terra e madre di Kitana. Anche lei indosserà un body viola, ma senza spalline, aperto leggermente tra i seni e degli stivali fino a metà coscia. L'ultimo personaggio femminile sarà Sheeva, una donna a quattro braccia simile a Goro. I suoi abiti saranno quelli più succinti e consistono solamente in un costume simile a un *mankini*. Il suo corpo sarà estremamente muscoloso, come quello di una *bodybuilder*, ma i pettorali verranno sostituiti da un seno molto abbondante. Per quanto riguarda

¹¹⁶ Fandom, Mortal Kombat, [https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game))

i personaggi maschili, aumenteranno sia quelli vestiti da ninja sia quelli unici e caratteristici. Già da *Mortal Kombat 2* (1992) sarà presente un personaggio afroamericano, il maggiore Jax Briggs, che in questo capitolo indosserà solamente dei pantaloni attillati neri e viola con una cintura tattica e avrà le braccia con degli impianti bionici. Un nuovo personaggio maschile sarà Nightwolf, un nativo americano protettore del proprio popolo e della sua storia, non esplicitando mai a quale popolo si faccia riferimento. Il suo aspetto era estremamente diverso rispetto agli altri nativi presenti negli altri picchiaduro come T. Hawk di *Super Street Fighter II* o Chief Thunder di *Killer Instinct* (1994), personaggi *token* inclusi nell'intento di apparire inclusivi. Mentre i personaggi degli altri giochi ricadevano nello stereotipo del nativo violento e bestiale, in *Mortal Kombat* gli stereotipi si incentrano sulla spiritualità e sul legame con la natura legati allo sciamanesimo. Nightwolf indossa dei pantaloni blu aderenti e aperti di lato, delle calzature da nativo tipiche dei film western, un gilet nero di pelle, una fascia blue con due piume sul lato e una pittura facciale rossa. La lista dei personaggi verrà arricchita anche da tre cyborg, ninja che sono stati trasformati in macchine. Da *Mortal Kombat 4* (1997) i personaggi digitalizzati lasceranno il posto a modelli in tre dimensioni che faranno sì che la sessualizzazione non si limiti solamente al vestiario. La versione *Gold* di *Mortal Kombat 4* presenta un totale di ventitre personaggi di cui quattro femminili: Sonya Blade, Mileena, Kitana e la neoaggiunta Tanya. I seni dei personaggi femminili subiranno un incremento di dimensioni e le corporature, che prima erano estremamente naturali, diventeranno tutte a clessidra, con fianchi larghi e vita stretta. I body femminili rimarranno una costante per i personaggi legati all'*Outerworld* mentre l'agente Blade avrà sempre una tenuta sportiva, ma con richiami al mondo militare come una cintura tattica, un berretto nero e degli stivali. Anche la muscolatura dei personaggi maschili subirà dei cambiamenti, divenendo scolpita e dettagliata. Cinque anni dopo uscì *Mortal Kombat Deadly Alliance*, titolo uscito sulle console di sesta generazione che ha portato a dei cambiamenti grafici anche all'estetica dei personaggi. Il titolo presenta un totale di ventitre personaggi giocabili di cui cinque di genere femminile: Li Mei, Nitara, Frost, Kitana e Sonya Blade. Tutti questi personaggi hanno un seno prominente che sembra operato chirurgicamente, con abiti che aderiscono perfettamente a esso. Il giocatore potrà scegliere tra due diversi costumi da far indossare al personaggio che, nel caso di quasi tutti i personaggi femminili, accentueranno la sessualizzazione. Li Mei nel primo costume presenterà una tuta integrale rosa e viola con una scollatura che parte dall'ombelico, mentre nel secondo indosserà un reggiseno e degli shorts fino all'inguine collegati con una catena posta sul ventre, un collarino, degli stivali e delle cinture sulle cosce. Nitara, la vampira con le ali da

pipistrello, normalmente indossa un reggiseno borchiato di pelle, una giacca rossa che le copre solo le braccia, un perizoma nero, un drappo che le scende dai fianchi coprendole i glutei delle calze che arrivano a metà coscia e delle scarpe col tacco. Nel suo secondo costume invece i suoi indumenti intimi saranno coperti da una sorta di armatura a forma di shorts e reggiseno, indosserà dei lunghi guanti neri e degli stivali di metallo con delle decorazioni simili a dei mostri. Il primo costume di Frost, allieva di Sub-zero, è quello classico dei ninja della serie, mentre il secondo sarà un body molto scollato con un drappo che cade dai fianchi. Per quanto riguarda Sonya Blade, in questo titolo l'agente delle forze speciali non indosserà più una tuta sportiva, ma al suo posto avremo un top bianco con un giubbottino aperto con diversi simboli legati all'esercito, un paio di pantaloni neri di pelle e degli stivali neri, un collarino nero e dei guanti. Nonostante all'apparenza il look non mostri segni di sessualizzazione, un dettaglio fa cambiare totalmente idea: un perizoma nero di pelle i cui elastici arrivano al di sopra dei fianchi in maniera totalmente irrealistica. Nel secondo costume il luogotenente Blade indosserà un'uniforme militare integrale di colore beige che non nasconderà le forme giunoniche, e un berretto verde. Kitana come primo costume il classico body azzurro aperto sul seno e gli stivali lunghi fino a metà coscia., mentre nel secondo il body diventerà viola e le cosce e il petto verranno coperti da una maglia di trasparente e da delle calze.

La serie classica in tre dimensioni proseguirà con altri due titoli *Mortal Kombat: Deception* (2004), *Mortal Kombat: Armageddon* (2006) e poi ci sarà un terzo titolo *crossover* con l'universo DC Comics chiamato *Mortal Kombat vs DC Universe* (2008). *Mortal Kombat Armageddon* avrà la lista dei personaggi con ben cinquanta combattenti provenienti da tutti i titoli passati di cui solamente quattordici saranno femminili. Lo stile grafico sarà lo stesso degli altri titoli in 3D e rimarrà lo stesso anche il modo di raffigurare i corpi femminili e il loro abbigliamento. Un esempio rilevante è Mileena il cui abbigliamento si è trasformato del tutto. Adesso la combattente indossa di *default* assieme ai soliti stivali un body che lascia scoperto il torace fino al pube, scoprendo anche la metà inferiore del seno. Nel costume secondario invece il body è ulteriormente ridotto, coprendo solamente i capezzoli della guerriera, lasciando la maggior parte del suo corpo in vista. Nel 2011 la serie ha subito un *reboot* in 2.5D che a oggi conta tre titoli, *Mortal Kombat* (2011), *Mortal Kombat X* (2015) e *Mortal Kombat 11* (2019). Mentre il titolo del 2011 proseguirà con lo stile della serie precedente, da quello del 2015 si noteranno dei cambiamenti importanti, soprattutto nell'ultimo videogioco. In *Mortal Kombat X* i personaggi femminili sono meno di un terzo del totale, però non tutti i costumi sono succinti. Le corporature non sono più a clessidra, e i seni non hanno una grandezza unica. La figlia di

Sonya Blade e Jonny Cage, Cassy Cage, assieme alla figlia di Jax Briggs, Jacqui Briggs, saranno i due personaggi con i seni più prominenti. Personaggi come Mileena o Kitana adesso indosseranno dei vestiti che copriranno di più i loro corpi e Sonya Blade avrà finalmente un *look* da agente delle forze speciali. Con *Mortal Kombat 11* gli aspetti i corpi dei personaggi otterranno ulteriore naturalezza e sarà presente una maggiore varietà nella personalizzazione. I seni delle due figlie dei personaggi della serie classica subiranno una riduzione di dimensioni e i body dei personaggi dell'*Outerworld* saranno meno succinti. Ad essere più comuni adesso saranno le scollature, di grandezza varia in base al personaggio e al costume selezionato. Saranno anche presenti personaggi come Frost i cui costumi non lasceranno intravedere alcune parti del loro corpo. In conclusione, *Mortal Kombat* ha subito diversi cambiamenti nel corso degli anni aumentando il numero di personaggi femminili. Soprattutto negli anni dal 2002 al 2011 questi sono state rappresentate in maniera ipersessualizzata tramite abiti succinti e corpi innaturali. Nell'ultimo decennio, con il reboot della serie, si è cercato di ridurre questo elemento, ma tuttora è presente, anche se in maniera meno accentuata. Ritengo che i franchise duraturi e di successo portino con loro un retaggio di stereotipi di genere e sessualizzazione che i designer e gli sviluppatori fanno fatica ad abbandonare per paura di perdere gli *aficionados* e, di conseguenza, importanti entrate economiche. Di conseguenza, per non “sconvolgere” gli utenti non vengono realizzati enormi cambiamenti improvvisi, ma solamente piccoli e lente modifiche.

2.11 I videogiochi e Twitch

Negli ultimi anni, soprattutto a causa della pandemia, le piattaforme di streaming hanno visto un aumento incredibile dell'utenza. Per quanto riguarda i videogiochi, le piattaforme preferite dagli utenti sono state *Twitch*, *Youtube Gaming* e *Facebook Gaming*. Solamente Twitch, la piattaforma di proprietà di Amazon che controlla il mercato dello streaming *gaming*, nel terzo quarto del 2021 ha totalizzato ben 5,79 miliardi di ore di visualizzazione a livello mondiale. La piattaforma fornisce a tutti gli utenti la possibilità di trasmettere in rete le proprie performance, non per forza legate al mondo del gaming e, se si è di successo, poter anche guadagnare tramite abbonamenti, donazioni e pubblicità. La piattaforma presenta cinque macrocategorie, giochi, IRL, Musica, Esports e Creative, ognuna delle quali presenta delle sottocategorie che spaziano da “Quattro chiacchiere”, “Arte” e “Cibi e bevande” a “Animali, acquari e parchi zoologici”, “Musica” e “Sport”. Per quanto riguarda i videogiochi e l'Esports, i miei ambiti di interesse, le

sottocategorie sono i diversi videogiochi, per qualunque dispositivo, dai videogiochi retrò a quelli per PC e dispositivi portatili. L'intrattenimento che i videogiochi concedono, di conseguenza, non è soltanto diretto, tramite quindi l'utilizzo del gioco in sé, ma è anche indiretto, per interposta persona. L'utente può quindi godere dell'esperienza del videogioco, allo stesso modo di un film o una serie TV, con la mediazione dello *streamer*, che limita in maniera involontaria tramite il suo stile di gioco ciò che lo spettatore può vedere. Questo elemento è valido per i giochi a giocatore singolo o cooperativi in cui si segue una trama o ci si scontra con l'intelligenza artificiale. Quando entra in gioco la competizione la situazione è differente. I giochi multigiocatore attraggono milioni di utenti sulla piattaforma e ciò che attrae gli utenti sono le abilità dei giocatori assieme alla loro capacità di intrattenere. Il livello più alto della competizione sono gli eSports che vengono trasmessi sulla piattaforma Twitch. Diversi sono i titoli che rientrano in questa categoria, ma ciò che li accomuna tutti è l'essere dei videogiochi di squadra oltre alla grande diffusione. La mia intenzione è vedere la presenza di personaggi femminili tra i videogiochi eSport più trasmessi in streaming. Tramite il sito Gamesight.io, piattaforma che analizza le statistiche delle visualizzazioni dei videogiochi su Twitch e Youtube, ho analizzato la classifica dei primi dieci videogiochi sotto la categoria eSport per numero di ore di visualizzazioni sulle due piattaforme dal 22 al 29 gennaio 2022.¹¹⁷ Le prime dieci posizioni sono occupate in ordine decrescente da: *League of Legends*, *VALORANT*, *Apex Legends*, *Fortnite*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Call Of Duty: Modern Warfare*, *Dota 2*, *World of Warcraft*, *Rocket League* e *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*. Questi dieci titoli appartengono a cinque generi diversi: MOBA¹¹⁸,

¹¹⁷ Gamesight, Top eSports Games, <https://gamesight.io/leaderboards/esports-games>.

¹¹⁸ MOBA è un acronimo che sta per *Multiplayer Online Battle Arena*. I videogiochi MOBA sono dei giochi strategici in tempo reale in cui ogni singolo giocatore sceglie un personaggio e un ruolo specifico, di norma cinque. La mappa in cui si gioca è chiusa ed è solitamente composta da tre corsie. L'obiettivo del gioco è distruggere la base avversaria aiutati da alcune unità controllate dall'intelligenza artificiale.

sparatutto tattico in prima persona¹¹⁹, MMORPG¹²⁰, Battle Royale¹²¹ e sportivo. In totale solamente in quella settimana gli *streaming* di questi titoli hanno generato più di centosessantatre milioni di ore di visualizzazione e tale dato ci fa capire la popolarità che questi prodotti hanno. Va messo in evidenza che otto di questi titoli sono *free-to-play*, ovvero gratis, ma con contenuti a pagamento, e, di conseguenza, accessibili a tutti. Analizzare le rappresentazioni femminili all'interno di questi videogiochi ha lo scopo di cercare di capire quanta sia la presenza del genere e come questa venga rappresentata, in modo da mostrare quale sia il pensiero collettivo alla base della creazione di tali artefatti culturali. Di questa lista non tratterò due titoli, *World of Warcraft* e *Rocket League*. Il primo, a causa della sua complessità e della vastità del mondo di gioco, richiederebbe un lavoro di ricerca a sé stante, e il secondo non presenta personaggi, ma solamente automobili.

2.12 League of Legends

League of Legends è un videogioco di Riot Games *free-to-play* di genere MOBA uscito nel 2009 disponibile solamente su PC che nel 2021 contava una media mensile di centoquindici milioni di giocatori. Nel corso di dodici anni molti sono stati i cambiamenti che questo titolo ha subito sia dal punto di vista grafico, con l'aggiornamento del motore di gioco, sia dal punto di vista contenutistico, con l'aggiunta di nuovi *champion* e di modifiche alla mappa di gioco. I *champion* sono i personaggi selezionabili dai giocatori, ciò che caratterizza il gioco, e si

¹¹⁹ Gli sparatutto sono dei videogiochi la cui componente di base è sparare e uccidere i propri avversari. Negli sparatutto tattici in prima persona la strategia e il lavoro di squadra sono fondamentali in quanto bisogna completare degli obiettivi come piazzare una bomba, salvare degli ostaggi o conquistare una posizione in varie mappe di gioco. Nei videogiochi in prima persona il giocatore vede il gioco tramite gli "occhi" del personaggio che controlla.

¹²⁰ MMORPG è un acronimo che sta per *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Nei videogiochi di ruolo i giocatori assumono il ruolo di un personaggio creato dal giocatore stesso e dotato di statistiche, posto in un'ambientazione variabile. Una caratteristica importante di questi giochi è la trama ben sviluppata che porta il giocatore a immergersi nel mondo di gioco. La versione MMO di questi titoli unisce milioni di giocatori in tutto il mondo facendoli giocare e interagire in rete.

¹²¹ I Battle Royale sono un genere di videogiochi che trae spunto dalle modalità di gioco *Last man standing* e da film come *Hunger Games* (2012) in cui i giocatori si sfidano per rimanere l'ultimo in vita. In questo genere videoludico un gruppo di giocatori viene lanciato da un velivolo su un'isola in cui saranno a disposizione armi e risorse con l'obiettivo di sopravvivere, uccidendo gli altri giocatori.

possono dividere in umani, esseri antropomorfi, mostri e yordle¹²², divisi quasi tutti per genere in maschi e femmine. Ogni personaggio presenta diverse *skin*, ovvero delle varianti dei modelli con *texture* e colori diversi, ma per queste analisi non le includerò e mi concentrerò sulle *splash art* e sui modelli delle *skin* base. Il 27 ottobre 2009 i *champion* erano in totale quaranta, undici di genere femminile, uno senza genere, e ventotto di genere maschile. I personaggi femminili, quindi, risultano in inferiorità essendo solamente circa un quarto del totale. Oltre a ciò, l'ottanta per cento di questi risulta estremamente sessualizzato venendo rappresentato con abiti succinti che mettono in evidenza un particolare canone di bellezza costituito da vita stretta e volte sproporzionato con un seno prominente. Per quanto riguarda i personaggi maschili le rappresentazioni sono più varie. Solamente il trentacinque per cento dei *champion* di genere maschile veniva rappresentato con una muscolatura ben definita e con le spalle larghe, attributi legati alla mascolinità. Nel corso degli anni nuovi personaggi si sono aggiunti alla lista raggiungendo a oggi un totale di centocinquantotto *champion*. Il totale dei personaggi femminili è aumentato a cinquantanove, aumentando la percentuale dal venticinque a più del trentacinque per cento. Dal punto di vista quantitativo la situazione è leggermente migliorata, ma ancora la parità non si è raggiunta. L'aumento di personaggi femminili è avvenuto di recente. Dal 2019 sono stati aggiunti sedici nuovi *champion* e di questi dieci erano personaggi femminili. La sessualizzazione è un elemento che si è ridotto, ma ciò che è rimasto è lo standard del corpo a clessidra. Dei nuovi personaggi femminili, circa il sessanta per cento presenta la vita stretta molto marcata e i fianchi larghi e circa il venti per cento ha il seno prominente. Dei personaggi maschili la forte muscolatura e le spalle larghe verranno ancora accentuate in più del quaranta per cento di essi. Un aspetto che ritengo sia importante analizzare è il ruolo che all'interno del gioco hanno i vari personaggi. In *League of Legends* i personaggi vengono divisi in sette classi, ognuna delle quali accorpa *champion* con caratteristiche specifiche. I *tank* sono i personaggi più resistenti, i *controller* sono i personaggi di supporto, i *fighter* sono dei *champion* resistenti basati sul combattimento corpo a corpo, i *mage* sono dei personaggi incentrati sul lancio di magie offensive, i *marksman* sono fragili e attaccano a distanza facendo danno sostenuto, gli *slayer* sono fragili ma fanno grandi quantità di danni e gli *specialist* sono dei personaggi unici che non rientrano nelle altre classi. Mentre i ruoli come *fighter*, *tank* e *slayer* vedono i personaggi maschili come la maggioranza, rispettivamente al settantasette, settantacinque e settanta per cento, i ruoli *mage*, *controller* e *marksman* sono a prevalenza femminile al quarantasei,

¹²² Gli yordle sono una razza di spiriti che prende forma in degli umanoidi di statura esigua.

sessanta e sessanta percento. Ritengo che questa divisione sia influenzata dagli stereotipi di genere. Mentre i personaggi maschili in maggioranza controllano il campo di battaglia tramite la loro forza fisica e le armi corpo a corpo, quelli femminili devono stare prevalentemente lontani dall'azione utilizzando la magia o le armi da fuoco.

2.13 Valorant

Al secondo posto della classifica è presente Valorant, uno sparatutto tattico in prima persona *free-to-play* di Riot Games uscito il 2 giugno 2020 solo su PC. Nel gioco due squadre da cinque giocatori si affrontano, una in attacco e una in difesa, con l'obiettivo di fare esplodere una bomba. I giocatori possono scegliere da una lista di diciotto agenti provenienti da tutte le parti del mondo e dotati di abilità uniche, come accade per i *champion* di *League of Legends*. A differenza del primo titolo, Riot Games ha cambiato il proprio approccio alla questione di genere creando un equilibrio tra i personaggi maschili e quelli femminili ed evitando di oggettificarli.

All'uscita del gioco gli agenti disponibili erano undici, divisi quasi equamente in cinque di genere femminile e sei di genere maschile. Ad oggi i personaggi sono aumentati a diciannove e la differenza tra i due generi è sempre di uno, che però è un robot. Il *team* di sviluppo sta puntando all'inclusività, realizzando personaggi provenienti da tutte le parti del mondo, però, per quanto riguarda l'aspetto estetico, ciò che caratterizza principalmente i personaggi femminili, tranne per un caso, è la loro magrezza. Gli abiti succinti assieme al seno prominente non ci saranno più e la vita stretta non sarà un elemento così accentuato come accadeva nell'altro titolo.

La magrezza sarà un elemento caratteristico di quasi tutti gli agenti, fatta eccezione del robot, di due personaggi maschili e uno femminile.

Anche per quanto riguarda la distribuzione degli agenti per classe, in base alle abilità che essi hanno, la parità di genere è stata mantenuta. Tra i *duelist*, gli agenti con abilità offensive che cercano per primi lo scontro diretto, due terzi degli agenti sono di genere femminile, tra i *controller*, esperti nel manipolare la mappa, e i *sentinel*, incentrati sulla difesa, risulta esserci la parità di genere, mentre tra gli *initiator*, solo un personaggio su quattro è di genere femminile. Mentre in *League of Legends* i *champion* potevano attaccare in diversi modi, in *Valorant*, ad esclusione delle abilità uniche di ogni agente, si utilizzeranno le armi da fuoco e starà ai giocatori scegliere l'approccio più indicato. I personaggi femminili verranno valorizzati grazie

alla loro presenza nel ruolo più offensivo di apripista. Riot Games a inizio 2021 ha realizzato per entrambi i suoi giochi un'iniziativa chiamata Game Changers con lo scopo di rendere l'ambiente eSport più inclusivo nei confronti delle minoranze. Tramite degli osservatori, come già avviene negli sport non digitali, e degli allenatori per formare le atlete. In *Valorant* l'iniziativa, che è stata ampiamente pubblicizzata, verteva sulla creazione di tornei di alto e basso livello, cercando di far nascere da zero una scena competitiva aperta a tutti. Invece, per quanto riguarda *League of Legends*, si sono dovute prendere delle precauzioni, non pubblicizzando l'evento allo stesso modo per paura di generare ondate di sessismo e tossicità. Inoltre, l'evento non è stato nemmeno trasmesso in diretta, facendo capire proprio quanto in questi dieci anni la *community* del MOBA di Riot Games sia rimasta pervasa da misoginia e sessismo. Contro l'azienda statunitense nel 2018 era stata fatta causa a causa di un ambiente di lavoro in cui il sessismo e le molestie fossero all'ordine del giorno, allo stesso modo di Activision Blizzard. Riot Games ha perso la causa e ha dovuto pagare cento milioni di dollari.

Nella classifica delle cento professioniste nel mondo eSport per guadagni, quattro sono le giocatrici di *Valorant* e solamente una per *League of Legends*.¹²³

2.14 Apex Legends

Al terzo posto della classifica è presente *Apex Legends*, un titolo *battle royale free-to-play* disponibile su console e su PC realizzato da Respawn Entertainment. Venti squadre composte da tre giocatori l'una vengono lanciate in una mappa di gioco con l'obiettivo di sopravvivere. Il titolo è uscito nel 2019 e da subito è stato acclamato per il modo di rappresentare i suoi personaggi, realizzando un *roster* multietnico e senza stereotipi. All'uscita del gioco i personaggi erano otto divisi in tre di genere maschile, di cui uno omosessuale e uno non sicuro del proprio orientamento sessuale, tre di genere femminile, un personaggio non binario e un robot. La grande capacità di *Apex Legends* è stata quella di normalizzare la presenza di personaggi non maschi bianchi ed etero. I personaggi femminili non sono ipersessualizzati e hanno corporature varie e reali, mentre quelli maschili non sono estremamente muscolosi, ma piuttosto dotati di vestiti e armature che li rendono grandi. Ad oggi i personaggi sono diventati diciannove e con l'aumentare di essi è aumentata anche l'inclusività. Degli undici nuovi

¹²³ Esports Earnings, Top 100 Female Players, <https://www.esportsearnings.com/players/female-players>.

personaggi sei sono di genere femminile, di cui una lesbica e una bisessuale, mentre i restanti cinque sono di genere maschile, di cui due pansessuali. Anche in questo caso gli stereotipi riguardo la mascolinità non saranno presenti e anzi la corporatura maschile non avrà un modello unico.

In questo videogioco i personaggi sono divisi in quattro classi secondo le loro abilità peculiari, *offensive*, *defensive*, *support* e *recon*. L'unica classe in cui ci sarà una differenza di genere sarà quella dei personaggi di supporto, che saranno solamente femminili. Anche qui è ricorrente il legame tra genere femminile e ruolo di supporto, come accade in *League of Legends*. Le giocatrici di *Apex Legends* nella top100 per guadagni sono tre.

2.15 Fortnite

Al quarto posto della classifica è presente *Fortnite*, un titolo di Epic Games del 2017 che ha avuto il suo picco di popolarità nel 2018 grazie alla modalità *battle royale free-to-play*. Grazie a questo videogioco diversi sono stati i creatori di contenuti che hanno ottenuto una fama ingente. L'esempio più iconico è Richard Tyler Blevins, alias Ninja, che oltre ai guadagni tramite gli *streaming* e le collaborazioni, l'ultimo dell'anno del 2018 è stato ospite a Times Square e nel 2021 ha fatto un cameo nel film sui videogiochi *Free Guy*. Fortnite è stato anche utilizzato come piattaforma per eventi dal vivo non legati al mondo dei videogiochi. Il palco digitale di *Fortnite* è stato utilizzato per eventi musicali come quelli di Travis Scott e Ariana Grande, per pubblicizzare film come *Star Wars The rise of Skywalker* e *Tenet*, oppure per eventi legati all'attivismo come "We The People x More Than A Vote" legati al movimento Black Lives Matter. Oltre a ciò diverse sono state le collaborazioni + che hanno portato nell'universo di gioco personaggi provenienti dai film Marvel, da *League of Legends* o dalla saga di Halo. Il videogioco è diviso in tre modalità di gioco: *save the world*, una modalità cooperativa in cui i giocatori devono affrontare e sconfiggere ondate di zombi, *battle royale*, una modalità competitiva in cui cento giocatori, in squadre o in solitario, si lanciano dall'iconico autobus volante su un'isola con l'obiettivo di rimanere gli ultimi in piedi, e *creative*, una modalità *sandbox* in cui i giocatori possono creare le loro mappe e le loro modalità di gioco e condividerle con la comunità. A differenza dei giochi precedenti, nella modalità *battle royale* i diversi personaggi non presentano abilità uniche risultando quindi tutti uguali sul campo di battaglia. Le uniche

differenze presenti sono estetiche. In gioco sono presenti milleduecentosettanta *outfit* a pagamento che vengono applicate ai diversi modelli di gioco. Visto la mole di aspetti presenti che andrebbero analizzati in un lavoro a parte, mi limiterò ad analizzare i *recruits*, ovvero i modelli *default* che vengono selezionati in maniera casuale se non viene scelto un *outfit*. Dalla sua uscita a oggi Fortnite ha attraversato tre capitoli, suddivisi in diciannove stagioni da tre mesi ciascuna, caratterizzate da un tema particolare. Ogni capitolo ha portato delle modifiche ai modelli *default* che sono stati ricoperti da strati di vestiti, ma la parità di genere c'è sempre stata. Nel primo capitolo sia i personaggi maschili che quelli femminili indossavano una canottiera, dei pantaloni mimetici e degli stivali militari, ma i secondi avevano molto evidente la corporatura a clessidra. Nel capitolo successivo i modelli vennero aggiornati, riducendo la corporatura a clessidra e coprendo ulteriormente il corpo dei personaggi tramite una giacca verde. Nel terzo capitolo, iniziato nel dicembre 2021. I modelli dei personaggi hanno subito ulteriori modifiche oltre a essere aumentati da otto a quattordici, aumentando la varietà e di conseguenza l'inclusività. Tutti i personaggi indossano una maglietta e un gilet smanicato con sopra un marsupio, che, nei personaggi femminili, coprirà il seno. Inoltre, la corporatura a clessidra di questi ultimi verrà ulteriormente ridotta. Di conseguenza *Fortnite*, per quanto riguarda i personaggi predefiniti è presente la parità di genere senza oggettificazione e sessualizzazione dei corpi femminili. Per quanto riguarda il lato eSport, nella top100 delle atlete per guadagni sono presenti ben dodici nomi.

2.16 Counter Strike: Global Offensive

In quinta posizione è presente lo sparattutto tattico in prima persona di Valve *Counter Strike: Global Offensive* (abbreviato in CS:GO), uscito nel 2012 su tutte le piattaforme e divenuto *free-to-play* nel 2018, seguito di *Counter Strike: Source*. La serie di *Counter Strike* ha origine nel 1999 con una *mod* di *Half-Life* nel giro di vent'anni la serie è divenuta sinonimo di sparattutto tattico. La modalità di gioco è come quella di *Valorant*, con la differenza che le due squadre che si affrontano sono composte da cinque terroristi e cinque antiterroristi, con estetiche diverse e armi diverse. A poter far esplodere o disinnescare ordigni fino al 2019 erano solamente i

personaggi maschili. In quell'anno, nell'operazione¹²⁴ *Shattered Web*, erano stati aggiunti per la prima volta gli agenti, *skin* che modificano il modello dei personaggi. Dei ventidue aspetti inseriti solamente uno ritraeva un personaggio femminile, l'agente speciale Ava. Con le due operazioni successive, *Broken Fang* e *Operation Riptide*, uscite rispettivamente nel 2020 e nel 2021, veniva aggiunto un totale di nove agenti di genere femminile sui quarantuno disponibili. Ad oggi quindi solamente il sedici per cento delle *skin* di CS:GO ritrae una donna, mostrando quindi una forte disparità di genere. A rendere più grave la situazione è la necessità di pagare per poter impersonare uno di questi agenti, rendendo quindi un *plus* ciò che dovrebbe essere la norma. In questo titolo, quindi, è esplicito che ciò che ha mosso gli sviluppatori all'aggiunta di questi personaggi è il lucro. Solamente nel 2018 Valve, tramite le transazioni in gioco, ha guadagnato quattrocentoquattordici milioni di dollari.¹²⁵ Per quanto riguarda l'eSport femminile, ESL Gaming, la più grande compagnia di Esport del mondo, a dicembre 2021 ha annunciato il primo torneo di CS:GO riservato al circuito femminile con un montepremi di cinquecentomila dollari. Questa iniziativa dal nome #GGFORALL¹²⁶ include anche la formazione di consiglio dedicato alle giocatrici oltre che a un programma per incentivare i talenti con lo scopo di creare un ambiente più inclusivo.¹²⁷ Ventisei sono le giocatrici che rientrano nella top100 delle atlete più pagate.

2.17 Call of Duty: Modern Warfare

Al sesto posto è presente *Call of Duty: Modern Warfare* titolo pubblicato da Activision uscito il 25 ottobre 2019. A rendere popolare questo videogioco è stato il contenuto scaricabile *free-*

¹²⁴ In CS:GO le operazioni sono contenute scaricabili che includono mappe di gioco e *skin* per armi e personaggi create dalla *community*.

¹²⁵ Turner O., CS:GO's million dollar skin market, GGRECON, 4 giugno 2021, <https://www.ggrecon.com/articles/cs-go-s-million-dollar-skin-market/>.

¹²⁶ L'espressione GG è uno slang tipico dei videogiochi che sta per *good game*, ovvero buona partita. GGFORALL significa quindi buona partita a tutti.

¹²⁷ ESL Gaming, SL Gaming Announces New #GGFORALL Program and Launches \$500,000 Prize Pool Women's Circuit for Counter-Strike: Global Offensive as First 2022 Initiative, 21 dicembre 2021, <https://about.eslgaming.com/blog/2021/12/esl-gaming-announces-new-ggforall-program-and-launches-500000-prize-pool-womens-circuit-for-counter-strike-global-offensive-as-first-2022-initiative/>.

*to-play stand-alone*¹²⁸ *Call of Duty: Warzone* uscito l'anno dopo. Questa espansione del gioco includeva una modalità *battle royale* che nelle ventiquattro ore successive all'uscita aveva già sei milioni di giocatori e ad Aprile 2021 raggiungeva i cento milioni. *Warzone* racchiuderà al suo interno i personaggi provenienti non solo da *Modern Warfare*, ma anche dai videogiochi successivi *Black Ops Cold War* e *Vanguard* contando un totale di novanta operatori. Di questi solamente ventiquattro sono soldatesse, meno del trenta per cento, ma almeno nessuno di questi personaggi risulta essere sessualizzato, presentando inoltre corporature e vestiario di vario tipo. Mentre i personaggi femminili provenienti dai primi due videogiochi sono circa il venti per cento, quelli di *Vanguard* raggiungono quasi il cinquanta per cento, mostrando quindi una tendenza all'inclusività. Bisogna però ricordare che la stagione di *Vanguard* è uscita il due dicembre 2021 e che quindi la tendenza potrebbe cambiare. Diversi sono i tornei amatoriali che vengono organizzati dalle giocatrici di *Warzone* con l'obiettivo di espandere le opportunità femminili. Due esempi sono "Women of Warzone" e "Call of the Ladies". Per quanto riguarda la top100, sette sono le giocatrici di *Warzone*, una di *Modern Warfare* e tre di *Vanguard*.

2.18 Dota 2

Dota 2, il videogioco MOBA di Valve rilasciato nel 2013 su PC dopo due anni di versione *beta*, si trova al settimo posto della classifica. Il titolo presenta le stesse dinamiche di gioco di *League of Legends*, ma gli eroi, i personaggi che i giocatori possono scegliere, sono centoventidue di cui solamente ventidue di genere femminile. Gli eroi sono divisi in tre categorie, forza, agilità e intelligenza, le tre statistiche principali. La distribuzione dei personaggi femminile non è equa per le tre categorie, ma è simile a quella di *League of Legends*. Sotto l'attributo forza sono presenti solamente quattro personaggi femminili su quarantatre, tre dei quali aggiunti negli ultimi due anni. Di questi quattro solamente uno indosserà un'armatura che presenterà delle coppe per il seno e uno avrà un body con un drappo davanti e dietro. Nella categoria agilità i

¹²⁸ Con contenuto scaricabile *stand-alone* si intende un'espansione di un videogioco in grado di funzionare in maniera indipendente dal videogioco per cui è stata creata.

personaggi femminili sono dieci su trentotto, risultando la categoria a maggiore presenza femminile. Tra questi personaggi, il sessanta per cento attaccherà a distanza, mentre il restante quaranta attaccherà in mischia. In questa categoria la sessualizzazione avverrà tramite le pose e gli abiti. Un personaggio di nome Luna, mentre cavalca il suo leone, inarca in maniera estremamente irrealista la schiena e porta indietro le spalle mettendo così in evidenza i glutei e il seno e inoltre indossa una tuta attillata. Mirana, un'arciere in groppa a un felino, indossa un abito scollato che farà vedere le sue cosce e parte del suo seno. Vengeful Spirit, l'essenza della vendetta, indossa degli abiti succinti, Naga Siren, creatura metà donna metà serpente acquatico, nella *skin* base ha il seno nudo, ma senza capezzoli colorati, che comunque si notano. Phantom Assassin, un'assassina membro di una setta, indossa un'armatura di metallo con le coppe per il seno. Drow Ranger è un personaggio il cui modello ha subito un cambiamento. Il suo abbigliamento, che prima faceva intravedere parte delle cosce e del seno, adesso copre di più il personaggio. Un altro personaggio di nome Templar Assassin indossa un abito *décolleté* che viene evidenziato dalla posa dell'assassina che sta con le spalle indietro e il petto in fuori. Per quanto riguarda i personaggi legati all'intelligenza, quelli femminili sono otto su quarantatre. Lina, una maga che controlla il fuoco, ha un seno abbondante messo in risalto da vestito *décolleté*, che inoltre non copre le sue cosce, e dalla postura con le spalle indietro e il petto in fuori. Windranger, un'arciere delle foreste, indossa un capo scollato e anche lei ha la schiena estremamente inarcata. Queen Of Pain, una succube, indossa un'armatura a forma di reggiseno e delle mutande. Crystal Maiden, una maga che controlla il ghiaccio, avrà la solita postura con il petto in fuori oltre alla scollatura. Come accade quindi per *League of Legends*, i personaggi femminili saranno difficilmente legati alla forza, utilizzando spesso la magia e le armi a distanza. Su *Dota 2* inoltre è presente una differenza tra personaggi *support*, le cui abilità sono incentrate sul supporto della squadra, e personaggi *carry*, utili nelle fasi avanzate del gioco. Le due categorie non sono mutualmente esclusive ed è importante notare come i personaggi femminili non rientrino solamente in quella di supporto, ma al contrario siano distribuiti in maniera

equa.

Per quanto riguarda la scena eSport, il più importante torneo di *Dota 2*, "The International 10", del 2021 ha visto la partecipazione della prima giocatrice professionista, Mira "Ephey" Riad. Nello stesso anno è nata un'organizzazione chiamata "Dota Valkyries" che ha lo scopo di supportare le giocatrici professioniste e no. Le due fondatrici, Emma e Ruby, in un'intervista sul sito *Joindota* hanno affermato che lo scopo della loro organizzazione non è creare uno spazio totalmente al femminile, ma portare le donne all'interno delle organizzazioni già

esistenti, creando così un ambiente misto. Secondo le fondatrici, le giocatrici con un MMR¹²⁹ elevato hanno paura di salire alla ribalta e questo loro progetto ha quindi lo scopo ulteriore di rendere le giocatrici più sicure di sé e orgogliose di essere donne.¹³⁰ Dota Valkyries sempre nel 2021 ha stretto un accordo con FSL, Female Esports League, un'organizzazione eSport femminile del sud-est asiatico fondata nel 2012 legata al miglioramento della condizione femminile nell'ambiente professionistico. Questo accordo ha lo scopo di aumentare l'inclusività proprio nella regione del sud-est asiatico e di creare una rete di collaborazione internazionale. Per quanto riguarda la classifica delle cento giocatrici più pagate, non è presente alcuna professionista

2.19 Tom Clancy's Rainbow Six Siege

All'ultimo posto della classifica è presente *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, abbreviato in R6S, sparattutto tattico in prima persona sviluppato da Ubisoft Montreal e uscito a dicembre 2015. Il titolo è disponibile a pagamento sia su PC che su console e le modalità di gioco sono simili a quelli di *CS:GO* e *Valorant*. Nelle modalità competitive due squadre da cinque giocatori ciascuna si sfidano, alternandosi in attacco e difesa, in tre modalità di gioco chiamate presidio, ostaggio e bomba. Prima di entrare sul campo di battaglia i giocatori scelgono gli operatori, provenienti dalle forze speciali di diversi paesi, che utilizzeranno in attacco e difesa, dotati tutti, tranne la recluta standard, di abilità uniche. Al rilascio del gioco erano disponibili venti operatori unici più la recluta e solamente tre erano di genere femminile, il quindici per cento. Ad oggi il numero degli operatori è triplicato raggiungendo quota sessantadue grazie alle espansioni che hanno portato più inclusività nel titolo. Infatti, proprio tra i quarantadue nuovi personaggi, ventitre sono di genere femminile. È importante notare come tutte le operatrici non risultano iper-sessualizzate e inoltre presentano corporature realistiche. La scena eSport di R6S ha visto nel 2018 la creazione da parte di Ubisoft Brazil della prima lega a esclusività femminile chiamata Super Liga Feminina. Questo torneo però ebbe solamente

¹²⁹ MMR è l'acronimo di March Making Rating, un parametro determinato dalle prestazioni del giocatore. Più il valore è alto, più il giocatore è competente. In base a questo valore i giocatori sono divisi in diversi ranghi.

¹³⁰ Krustofski N., Interview with Dota Valkyries: Many female high-level players prefer to hide, 21 marzo 2021, <https://www.joindota.com/news/102146-interview-with-dota-valkyries-many-female-high-level-players-prefer-to-hide>.

un'edizione, con un montepremi estremamente limitato. Nello stesso anno la giocatrice professionista Lauren "Goddess" Williams è stata la prima donna a qualificarsi nella lega professionistica di R6S. Nel 2019 però non ha più potuto giocare nella lega in quanto la sua squadra, a seguito di un *buyout*, l'ha sostituita. Nonostante ciò Williams non si è data per vinta, e oggi è manager e allenatrice di una squadra maschile. Nella top100 delle atlete lei è l'unica giocatrice di R6S.

Le discriminazioni all'interno dell'industria videoludica

I videogiochi hanno assistito a una crescita esponenziale, nonostante la loro giovane età, diventando il medium del momento, superando addirittura il cinema, la televisione e la musica. L'industria che ne sta alle spalle ha generato solo nel 2020 ricavi per 175 miliardi di dollari, contando 2,7 miliardi di videogiocatori in tutto il mondo.

Ma perché esiste e si perpetua questa visione? Per tentare di affrontare, almeno in parte, questa domanda si potrebbe partire dal prendere in analisi uno degli interrogativi che si può leggere spesso sui social network, ovvero “perché ci sono molte meno videogioiatrici rispetto ai videogiocatori?”.

Questo tipo di domanda dà per assodato che il numero di donne amanti dei videogiochi sia basso, mentre se si analizzano diverse indagini statistiche ci rendiamo conto che la realtà è differente.

Il report annuale dell'ISFE, Interactive Software Federation of Europe, del 2020 mostra che in Europa il 47% dei *gamer*¹³¹ è di sesso femminile e le donne rappresentano il 53% dell'utenza su dispositivi mobili come telefoni e tablet.¹³² Una ricerca sul numero di madri videogioiatrici svolta da Activision Blizzard Media nel 2020 nel Regno Unito, in Germania, negli Stati Uniti e in Francia mette in luce come il numero delle madri e dei padri *gamer* sia pressoché simile. Il 71% delle madri gioca ai videogiochi, ma solo il 48% di esse si identifica come videogioiatrica.¹³³ Una situazione simile la possiamo vedere dal “Real Canadian Gamer Essential Facts” del 2020 dell'ESAC, Entertainment Software Association of Canada. Lo studio condotto in Canada mostra come la percentuale di videogiocatori e di videogioiatrici sia la stessa, ma la differenza stia nell'identificarsi come tali¹³⁴, soprattutto a causa degli stereotipi di genere. In Italia nel 2019 circa diciassette milioni di persone, il 39% della popolazione, giocavano ai videogiochi e di questi il 47% erano donne.¹³⁵

¹³¹ Da questo momento utilizzerò il termine *gamer* per riferirmi ai videogiocatori in generale, senza concentrarmi sul genere.

¹³² ISFE, Key Facts 2020, 2021, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>.

¹³³ *Mom's Got Game*, Activision Blizzard Media, 2020 p. 11.

¹³⁴ Entertainment Software Association of Canada, Real Canadian Gamer Essential Facts 2020, 2020, https://theesa.ca/wp-content/uploads/2020/11/RCGEF_en.pdf.

¹³⁵ Clement J., Video gamers in Italy 2019 by gender, 29 gennaio 2021, <https://www.statista.com/statistics/566608/italian-population-playing-video-games-by-gender/>

I dati parlano chiaro, la domanda iniziale dovrebbe venire riformulata, focalizzandosi sul perché agli occhi dei videogiocatori le donne sono così poche. Ritengo che siano tre i fattori che influenzano i *gamer*: gli stereotipi di genere che vedono i *gamer* come uomini giovani, introversi e non popolari in opposizione alle donne, che vengono percepite come estroverse e non adatte a questo mondo, il basso numero di sviluppatrici, di videogiocatrici professioniste e di donne nelle professioni STEM, il numero irrisorio di personaggi femminili rispetto a quelli maschili. Questi tre fattori fanno sì che il mondo videoludico venga circondato da una coltre di “mascolinità” che oscura e pone in secondo piano le donne presenti.

A peggiorare le cose è il maschilismo presente sia nelle community online, sia in ambito lavorativo. Diverse sono le testimonianze di ragazze offese tramite epiteti sessisti o minacciate di stupro nei giochi online, su Reddit o sui social network.

Negli ambienti lavorativi a prevalenza maschile le molestie nei confronti delle donne sono più comuni e, inoltre, le vittime principali sono coloro che sono impegnate nell’attivismo femminista.¹³⁶ Gli scandali riguardanti molestie come il Gamergate del 2014 o il Blizzardgate del 2021, di cui tratterò più avanti, mostrano come nell’industria videoludica, nonostante gli enormi passi in avanti fatti verso l’inclusività, siano ancora radicati ideali e comportamenti sessisti e, in particolare, misogini.

Prima di continuare vorrei definire il concetto di sessismo utilizzando le definizioni di Benokraitis e Feagin. Per sessismo si intende ogni condotta, pregiudizio o discriminazione che mira a denigrare qualunque individuo in base al genere. Per i due studiosi esistono tre tipi di sessismo: esplicito, implicito e subdolo. Quello esplicito fa riferimento all’insieme di tutti quegli atteggiamenti lesivi evidenti e palesi come può essere una differenza a livello di salario. L’implicito fa riferimento ai comportamenti dannosi che avvengono di nascosto e non alla luce del sole mentre quello subdolo è caratterizzato da tutti quegli atteggiamenti apertamente dannosi, ma che vengono percepiti come giusti.¹³⁷

Dagli anni Ottanta a oggi, la presenza femminile nell’industria videoludica è aumentata enormemente e con essa è aumentato anche il numero delle protagoniste nei videogiochi. I dati riguardo agli anni Ottanta sono quasi inesistenti, ma in un’intervista su *Variety* del 2013 a Jade Raymond, all’epoca a capo di Ubisoft Toronto, si può leggere che nel 1989 le donne

¹³⁶ Allaway J. H., Vystotsky S., *The Sobering Reality of Sexism in the Video Game Industry*, in Gray L. & Leonard (a cura di), *Woke Gaming Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, University of Washington Press, Seattle, 2018, p.103.

¹³⁷ Cohen L. L., Swim J. K., *Overt, Covert, and subtle sexism: A comparison Between the attitudes toward women and modern sexism scales*, «Psychology of Women Quarterly», 21, 1997 p. 104.

nell'industria videoludica erano solo il 3%.¹³⁸ La rivista Pc Gamer nel mensile di settembre 1999 aveva realizzato uno speciale dal titolo “The world’s 25 greatest gamemakers”. In questa lista, tra i venticinque più importanti sviluppatori di videogiochi della storia veniva annoverata solo una donna, Roberta Williams¹³⁹.

Come mostra il Developer Satisfaction Survey del 2021 di IGDA, International Game Developers Association, l'industria dei videogiochi rimane ancora un terreno battuto dalle discriminazioni. Il 74% dei lavoratori del settore videoludico pensa che non ci siano pari opportunità per tutti e che ci siano delle discriminazioni.¹⁴⁰ Il *gender gap* a livello lavorativo è tuttora presente: dal 2014 al 2021 si è passati dal 22% al 30% per quanto riguarda i *game developer* che si identificano come donne, mentre dal 2% allo 8% per coloro che si definiscono non binari, transgender o genderfluid.¹⁴¹ Da notare è la presenza sull'enciclopedia libera online *Wikipedia* della pagina “List of women in the video game industry” che contiene un elenco delle figure femminili di rilievo nell'industria videoludica, dalle sue origini fino a oggi, e l'assenza del corrispettivo maschile. Ad oggi, sulla pagina sono presenti due sezioni definite rispettivamente “Notable women in the video game industry” e “Others” per un totale di settantacinque nomi. Il fatto che sia necessario creare una lista per mettere in evidenza quelle poche figure femminili rilevanti mette in luce la posizione marginale che le donne ricoprono in quello che sembra un modo di soli uomini.

3.1 Diversi approcci all'esclusione femminile dalla tecnologia

Un primo approccio alla questione dell'esclusione femminile dalla tecnologia puntava il dito sulle donne stesse. Partendo dal presupposto che certe attività venivano viste come maschili e altre come femminili, si affermava che le donne non sceglievano percorsi di studio o professioni legati alla tecnologia poiché frenate dagli stereotipi di genere introiettati ed estremamente radicati dentro di loro.

¹³⁸ Graser M., Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority, *Variety*, 1 ottobre 2013, <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>

¹³⁹ Nooney L., *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogames History*, op. cit. pp. 5-6.

¹⁴⁰ International Game Developers Association, *Developer Satisfaction Survey 2021*, 2021, p. 18.

¹⁴¹ Clement J., Game developer distribution worldwide 2014-2021 by gender, Statista, 19 agosto 2021, <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>.

A differenza di questa visione delle cose che colpevolizzava le donne stesse, un secondo approccio sorto negli anni Novanta vedeva il problema nella non neutralità della tecnologia. Secondo Cynthia Cockburn, la tecnologia è influenzata dalle relazioni di genere, entra nei processi di costruzione dell'identità di genere e, di per sé, non può essere profondamente compresa senza riferirsi al genere.¹⁴² Se le donne specializzate in campi tecnologici sono in inferiorità numerica rispetto agli uomini è dovuto a un modo di pensare, che si riscontra nella religione e nella filosofia occidentale, che escludeva le donne dal sapere, mettendole in secondo piano e svalorizzandole perché irrazionali ed emotive.¹⁴³ Lo sguardo maschile domina il sapere tecnologico, specialmente nell'industria videoludica, e vede in quello femminile un possibile intruso, nonostante quasi il cinquanta per cento di chi usufruisce dei videogiochi si identifichi come donna.

Come anche succede per le altre discipline STEM, acronimo che sta per *Science, Technology, Engineering and Mathematics*, è presente un divario per quanto riguarda gli stipendi. Secondo la piattaforma *Skillsearch*, che nel 2021 ha condotto un sondaggio sullo stipendio e sulla soddisfazione lavorativa dei dipendenti nel settore *Games and Interactive*, a livello globale le donne in media guadagnano il 10% in meno degli uomini. La situazione peggiora nei paesi dell'Europa dell'Est, dove il divario arriva al 26%, mentre migliora nei paesi del Nord Europa, in cui la differenza di salario è minima, ma pur sempre presente.¹⁴⁴

Una ricerca svolta nel 2016 da Vysotsky e Allaway sul sessismo nell'industria videoludica ha fatto venire a galla le differenze di trattamento tra uomini e donne. Il 70% delle donne e il 51% degli uomini da loro intervistati è d'accordo sull'idea che l'industria sia un terreno maschile e, inoltre, il 79% delle donne ha subito episodi di sessismo. Il 61% delle donne e il 44% degli uomini conosce un collega che si è comportato in maniera offensiva.¹⁴⁵

3.2 #Ireasonwhy

La situazione di disegualianza che vivevano le donne nell'industria videoludica venne a galla principalmente nel 2012. Luke Crane, ex-vicepresidente di *Kickstarter*, il 26 novembre 2012

¹⁴² Capecchi S., *Identità di genere e media*, Carocci, Roma, 2006, pag. 100.

¹⁴³ *Ivi* pag. 101.

¹⁴⁴ Skillsearch, *Games & Interactive Salary & Satisfaction Survey 2021*, 2021.

¹⁴⁵ Allaway J. H., Vysotsky S., *The Sobering Reality of Sexism in the Video Game Industry*, op. cit. p. 107.

sul *social network* Twitter pose il quesito: “*Why are there so few lady game creators?*”¹⁴⁶. A questa sua domanda, la *game designer* Filamena Young rispose: “*While a conversation about 'why so few women designers' was going on, I was taking my son to and back from the docs. #Ireasonwhy*”. Grazie all’*hashtag* “#Ireasonwhy” diverse donne espressero la propria opinione, raccontando storie di vita vissuta che riguardavano molestie, minacce di stupro o situazioni di disagio.

Tara J. Brannigan, esperta di controllo qualità, *player support* e *player experience* criticava la gente che, alla sua promozione, aveva risposto che era solo merito del suo seno. Caryn Vainio, designer, dava voce a tutte quelle donne che, nonostante non fossero più delle ragazzine, venivano chiamate “*girl gamer*” o “*girl designer*”. Inoltre, nei commenti al suo Tweet, criticava il dover sempre accostare alle parole “*designer*” o “*gamer*”, nonostante la neutralità della lingua inglese, l’aggettivo “*female*”.¹⁴⁷

Le studiose Bridget Blodgett e Anastasia Salter hanno analizzato settemilasettecentoottanta tweet contenenti l’*hashtag* “#Ireasonwhy”, dividendoli in cinque categorie in base al loro contenuto. Il 18% dei post facevano riferimento a stupro o a molestie sessuali, il 21% alla sessualizzazione esplicita, il 26% a molestie, il 10% a fenomeni di *silencing* e il 25% a stereotipi di genere.¹⁴⁸ Alcuni tweet della prima categoria parlavano di come le molestie fossero all’ordine del giorno e che spesso queste venissero negate dagli altri colleghi uomini, che coprivano la cosa. Inoltre, i commenti a sfondo sessuale e gli “scherzi” riguardanti lo stupro venivano visti come la normalità a cui tutti si dovevano adeguare.¹⁴⁹

Entra qui in gioco il fenomeno del *silencing*, ovvero zittire qualcuno impedendogli così di parlare. A coloro che esprimevano pubblicamente il proprio dissenso riguardo alle molestie veniva detto di stare zitte con espressioni sessiste oppure con frasi come “*Can’t we get back to just enjoying the games?!*”, sminuendo il problema. Una delle risposte che veniva data più spesso era quella di smettere di lamentarsi sui *social* e fare qualcosa di concreto, oppure quella di creare dei giochi fatti da donne per donne. L’idea di sentirsi delle estranee faceva sì che molte persone avessero paura nel denunciare pubblicamente le molestie, onde evitare ripercussioni

¹⁴⁶ Luke Crane, messaggio twitter, 26 novembre 2012, 18:50, https://twitter.com/Burning_Luke/status/273121518362439680.

¹⁴⁷ Caryn Vainio, messaggio twitter, 27 novembre 2012, 5:30, <https://twitter.com/hellchick/status/273282650695938050>.

¹⁴⁸ Blodgett B., Salter A., *#Ireasonwhy: game communities and the invisible woman*, «Foundations of Digital Games», 2014, p. 2.

¹⁴⁹ *Ivi* pag. 3.

lavorative o extralavorative.¹⁵⁰ Gli stereotipi di genere, soprattutto quelli relativi a un sessismo subdolo, spesso puntavano a sminuire le sviluppatrici a cui veniva chiesto se giocavano a dei giochi “veri”. Il concetto di gioco “vero” fa riferimento allo stereotipo delle donne *casual gamer*.

I videogiochi e i videogiocatori vengono divisi in *casual* e *hardcore* e a queste due categorie vengono attribuiti dei valori ben specifici. Ernest W. Adams, esperto di game design e fondatore dell’International Game Developers Association, nel 2000 realizzò un articolo sulla questione. Nel suo articolo, intitolato “Casual Versus Core”, affermava che, per una questione di *marketing*, i *publisher* avevano creato una divisione dicotomica e arbitraria dei videogiocatori, dividendoli in *core* e *casual*. Questa differenza secondo lui non è precisa in quanto esistono tante tipologie di giocatori quanti sono i giocatori stessi.

Per *hard-core gamer* o *core gamer* si intendono tutti quei videogiocatori che vedono i videogiochi non solo come un passatempo, ma come un vero hobby a cui dedicare tanto tempo e denaro. I giochi vengono visti come delle sfide e, più sono difficili da completare, più soddisfazione danno al giocatore. L’*hard-core gamer* ama informarsi sui siti o sulle riviste, vuole ottenere il migliore punteggio possibile e finire i giochi al 100%, senza perdersi alcun dettaglio. Adams lo paragona a uno sportivo di atletica leggera per cui competere è una sofferenza stancante e ripetitiva, ma dà soddisfazione quando si vince. Inoltre, il *designer* sostiene che una prerogativa del *core gamer* è un alto valore di testosterone, ma afferma che non è una prerogativa dei soli uomini, ma anche delle donne.

Il *casual gamer* invece è tutto l’opposto. Non vede il gioco solo come una sfida, ma principalmente come un passatempo. Giocare deve essere un modo per sfogarsi e rilassarsi, quindi chi è *casual* preferisce qualcosa di immediato e intuitivo a qualcosa che ha bisogno di tempo per essere padroneggiato.¹⁵¹

Le definizioni di *hard-core* e *casual* per estensione sono passate ai videogiochi. A rientrare nella categoria *casual* sono tutti quei giochi o quelle modalità di gioco che richiedono un livello di abilità basso per iniziare a giocare e che quindi hanno un pubblico più vasto. I *puzzle games* come i *tile-matching games*¹⁵² *Zuma*, *Bejeweled* e *Candy Crush Saga* sono gli esempi migliori di giochi *casual*. Chi gioca a questi titoli non viene visto come un vero giocatore. Nel caso

¹⁵⁰ *Ivi* pagg. 4-5.

¹⁵¹ Adams, E., Casual Versus Core, Game Developer, 1 agosto 2000, <https://www.gamedeveloper.com/design/casual-versus-core>.

¹⁵² I *tile-matching games* sono tutti quei giochi il cui obiettivo è abbinare delle caselle o degli oggetti per farli scomparire dal quadro di gioco.

specifico delle donne di #1reasonwhy, queste notavano come il mercato avesse reso il loro status di *gamer* sospetto.¹⁵³ Kim Swift, designer del capolavoro di Valve *Portal* (2007), si lamentava di venire sempre scambiata per la receptionist alle fiere videoludiche, solo perché donna.¹⁵⁴ Un'altra donna che lavorava a un gioco dal pubblico principalmente femminile, veniva rimproverata dagli uomini del *team* di sviluppo che le dicevano di non sapere cosa il pubblico voleva.¹⁵⁵

Per quanto riguarda la sessualizzazione, diversi tweet analizzati dalle due studiose criticano i personaggi dai tratti femminili estremamente esagerati, specialmente in quei videogiochi che hanno come pubblico bambini e ragazzi. La risposta che veniva data a una di queste donne è stata “*Sex sells. Deal with it*”.¹⁵⁶

3.3 Il Gamergate

Il primo scandalo di cui voglio trattare riguarda la sviluppatrice indipendente Zoë Quinn, il suo gioco *Depression Quest* (2013) e la campagna vessatoria online che ha subito nel 2014. Nel 2013 la sviluppatrice pubblicava la sua avventura interattiva gratuita dal titolo *Depression Quest* assieme a Patrick Lindsey e Isaac Schnkler. Il gioco, definito “*an interactive (non)fiction about living with depression*”, tratta proprio il tema della depressione mettendo il giocatore nei panni di una persona che all'apparenza sta bene, ha un lavoro, una famiglia e degli amici, ma che sta cadendo in depressione. L'obiettivo del gioco è risolvere gli eventi della quotidianità cercando di gestire la propria malattia, le possibili cure, le relazioni sociali e il lavoro.¹⁵⁷ Quinn realizzò questo gioco basandosi sulla sua esperienza con lo scopo di raggiungere e non fare sentire sole tutte le persone che si trovavano a combattere con questa malattia.

Inizialmente, il gioco venne caricato su un sito web come *browser game*¹⁵⁸. I problemi iniziarono quando la sviluppatrice decise di caricare il suo gioco sulla piattaforma Steam tramite il servizio “Greenlight”. Steam, piattaforma di Valve leader nel settore della distribuzione di

¹⁵³ Blodgett B., Salter A., #1reasonwhy: *game communities and the invisible woman*, op. cit. p. 5.

¹⁵⁴ Kim Swift, messaggio twitter, 27 novembre 2021, 7:13, <https://twitter.com/k2theswift/status/273489819173269504>.

¹⁵⁵ Blodgett B., Salter A., #1reasonwhy: *game communities and the invisible woman*, op. cit. p. 5

¹⁵⁶ *Ivi* pg. 4.

¹⁵⁷ *Depression Quest*, <http://www.depressionquest.com/>.

¹⁵⁸ Per browser game si intende qualunque gioco caricato su un sito internet e giocabile tramite un browser.

videogiochi per computer, concede agli sviluppatori indipendenti di caricare i propri videogiochi, previa approvazione da parte del pubblico. Gli utenti, oltre a lasciare normali recensioni, cominciarono a scrivere commenti offensivi ed e-mail contenenti minacce di morte, minacce di stupro o inviti al suicidio. Molti commenti si concentravano sul fatto che *Depression Quest* non potesse essere definito un gioco vero, che quella rappresentata non era la vera depressione o addirittura che la depressione non esisterebbe.¹⁵⁹ Quinn decise inizialmente di rimuovere il suo videogioco dalla piattaforma, ma in seguito volle ricaricarlo, sperando in una diversa ricezione del prodotto da parte degli utenti, che però non ci fu. Il gioco venne rilasciato il 13 Agosto 2014, giorno dell'annuncio da parte della stampa della morte per suicidio dell'attore Robin Williams.¹⁶⁰ La critica valutò il gioco positivamente, apprezzando più il lato educativo del titolo che per quello ludico e divertente. Dopo l'uscita del gioco, Eron Gjoni, ex-fidanzato di Zoe Quinn, rese pubblico un *blog* chiamato "The Zoe Post" in cui parlava della vita privata di Zoe e della sua relazione di cinque mesi con lei. Dopo aver parlato di come si erano conosciuti sul sito OkCupid, il post nomina cinque persone con cui Zoe ha tradito Gjoni tra cui Nathan Grayson, ex-giornalista del sito web Kotaku. Il blog venne diffuso tramite tre siti: Penny Arcade, SomethingAwful e 4chan.¹⁶¹ Mentre sui primi due siti il post venne cancellato, su 4chan prese piede e fece cominciare quello che viene chiamato il #Gamergate. L'idea alle spalle di questa cospirazione era la corruzione del giornalismo videoludico. Secondo gli utenti, l'articolo su *Depression Quest* scritto dal giornalista di Kotaku aveva alle spalle un movente sentimentale e quindi non era imparziale (in seguito si scoprì che la relazione tra Quinn e Grayson avvenne dopo l'articolo, che comunque non riguardava il gioco). L'idea che le donne stavano distruggendo l'industria videoludica, soprattutto le femministe e le "SJW", acronimo per *Social Justice Warrior*, era un'idea frequente.¹⁶²

¹⁵⁹ Kotzer Z., Female Game Designers Are Being Threatened with Rape, Vice, 23 gennaio 2014, https://web.archive.org/web/20190811041436/https://www.vice.com/en_ca/article/exmxvm/female-game-designers-are-being-threatened-with-rape.

¹⁶⁰ Hall C., Depression Quest launches in spite of high-profile suicide and online threats, 13 agosto 2014, Polygon, <https://www.polygon.com/2014/8/13/5998567/depression-quest-launches-high-profile-suicide-robin-williams-threats>.

¹⁶¹ Jason Z., Game of Fear, 28 aprile 2015, Boston Magazine, <https://www.bostonmagazine.com/news/2015/04/28/gamergate/>

¹⁶² *Ivi* pag 3.

Visto la piega misogina che questi post stavano prendendo, gli utenti della bacheca di 4chan “/v/”, utilizzando una serie di account fantocci, crearono un secondo hashtag, #notyourshield. Impersonando utenti femminili e usando il nuovo hashtag si voleva fare notare come l'ondata di odio non fosse mossa solo da uomini e che la misoginia e l'odio verso il femminismo erano degli scudi contro le critiche.¹⁶³ Dopo che Quinn aveva pubblicato le foto di alcuni dei commenti offensivi rivolti nei suoi confronti scritti nel canale IRC di 4chan “#burgersandfries”¹⁶⁴, venne accusata di *cherry picking*, ovvero di ignorare tutti i commenti in suo favore o non offensivi selezionando solo quelli per avvalorare la sua tesi.

Dai registri del sito di 4chan che vanno da metà agosto al sei settembre analizzati da David Futrelle del blog femminista We Hunted The Mammoth, è stato notato come il nome “Zoe” comparisse quattromilasettecentosettantotto volte, mentre il nome del giornalista “Nathan”, solamente centootto volte.¹⁶⁵ I messaggi presenti nella chat non vertevano sulla corruzione nell'industria videoludica, ma erano delle vere e proprie dimostrazioni di odio contornate da minacce di stupro, incitamenti al suicidio e alla violenza sessuale. Un utente chiamato “Opfag” che fantasticava sulla morte di Zoe Quinn, alla richiesta da parte di un moderatore della chat su questa sua ossessione scriveva: “*Well I don't have a legitimate reason [...] all I know is I want zoe to die like that*”. Un altro utente chiamato “Logan” chiedeva se c'era qualche modo per fare suicidare Zoe, ma a questa domanda “PaperDinosaur” risponde affermando che il suicidio di Quinn sarebbe stato controproducente. Inoltre, per distruggere la sviluppatrice, alcuni utenti cominciarono a divulgare le sue informazioni personali, quelle della sua famiglia e di chiunque fosse collegato a lei. Oltre a ciò, vennero diffuse sue foto di nudo private, inoltrandole direttamente a lei e ai suoi sostenitori.¹⁶⁶

L'ex-capo redattore di Kotaku Stephen Totilo il 20 agosto 2014 smentì ogni accusa verso Grayson, dimostrando che l'unico articolo in cui si parlava di Zoe Quinn risaliva al 31 marzo e trattava di Game Jam, un *reality show* non andato in porto a cui Quinn doveva partecipare. Il

¹⁶³ Johnston C., How 4chan manufactured the #GamerGate controversy, Wired, 10 settembre 2014, <https://www.wired.co.uk/article/gamergate-chat-logs>

¹⁶⁴ Il nome della chat fa riferimento all'atto uno del blog in cui Gjoni chiama Zoe *Burgers and Fries* facendo riferimento alla catena di *fast food* americana “Five Guys Burgers and Fries”.

¹⁶⁵ Futrelle D., Zoe Quinn's screenshots of 4chan's dirty tricks were just the appetizer. Here's the first course of the dinner, directly from the IRC log, We Hunter The Mammoth, 8 settembre 2014, <http://wehuntedthemammoth.com/2014/09/08/zoe-quinns-screenshots-of-4chans-dirty-tricks-were-just-the-appetizer-heres-the-first-course-of-the-dinner-directly-from-the-irc-log/>

¹⁶⁶ Ivi

giornalista, oltre a non aver mai recensito *Depression Quest*, aveva iniziato a frequentare la sviluppatrice ad aprile.¹⁶⁷ In un'intervista a Vox la sviluppatrice affermava:

“[...] At some point, I realized that I had become a convenient stand-in for whatever was bothering these people [who] participated in this craziness. I was basically just a witch to burn because their crops weren't coming up. I was a scapegoat for a bunch of inaccurate bullshit about how they feel like women and people of color and trans people are trying to take their games away or something”.¹⁶⁸

A essere vittime di minacce durante il Gamergate furono anche la critica dei media femminista Anita Sarkeesian e la sviluppatrice di videogiochi Brianna Wu.

Sarkeesian nel 2009 fondò il sito Feminist Frequency con l'obiettivo di mettere in mostra le discriminazioni razziali e di genere analizzandone il rapporto con i media moderni, come si legge sul suo sito: “[...] *our current goal: ending abuse in the games industry*”.

Sarkeesian venne colpita nel 2012 da una serie di minacce per il suo progetto chiamato “Tropes vs. Women in Video Games”. Il progetto consisteva in una serie di video su Youtube che avevano come argomento le rappresentazioni femminili nei videogiochi e la critica dei media, per finanziare il proprio progetto, aveva iniziato una raccolta fondi sul sito Kickstarter. Il traguardo di seimila dollari posto da Sarkeesian venne superato di ben 26 volte, raggiungendo più di centocinquantottomila dollari e, con l'aumentare della popolarità, cominciarono le minacce. Il sito di Sarkeesian venne hackerato, i suoi social riempiti di messaggi minatori e offensivi e le sue informazioni personali divulgate.¹⁶⁹ Diverse furono le immagini ritraenti la donna che veniva violentata da personaggi del mondo dei videogiochi. Il sei luglio dello stesso anno venne rilasciato sul sito Newgrounds da Benjamin Daniel un gioco in flash chiamato *Beat Up Anita Sarkeesian*. L'obiettivo del gioco era cliccare su una foto del volto della femminista simulando di picchiarla mentre i connotati del suo viso diventavano tumefatti. Oltre al videogioco vennero realizzati dei documentari cospirazionisti da Jordan Owen e Davis Aurini, *youtuber* con la missione di smascherare la femminista, definendola una manipolatrice. Ciò che

¹⁶⁷ Totilo S., In recent days I've been asked several times, Kotaku, 20 agosto 2014, <https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>.

¹⁶⁸ Illing S., The woman at the center of #Gamergate gives zero fucks about her haters, Vox, 19 settembre 2017, <https://www.vox.com/culture/2017/9/19/16301682/gamergate-alt-right-zoe-quinn-crash-override-interview>

¹⁶⁹ Dean P., Tropes vs Women in Video Games: Why It matters, IGN, 31 maggio 2013, <https://www.ign.com/articles/2013/05/31/tropes-vs-women-in-video-games-why-it-matters>

traspariva dalle affermazioni dei due complottisti era l'invidia verso la donna, che era riuscita dove loro avevano fallito.¹⁷⁰

Nel marzo 2014 le minacce raggiunsero livelli estremi quando Sarkeesian vinse l'Ambassador Award ai Game Developer's Choice Award. Circa venticinque organizzatori ricevettero un'e-mail anonima che diceva:

*"A bomb will be detonated at the Game Developer's Choice award ceremony tonight unless Anita Sarkeesian's Ambassador Award is revoked. We estimate the bomb will kill at least a dozen people and injure dozens more. It would be in your best interest to accept our simple request. This is not a joke. You have been warned."*¹⁷¹

Un'altra situazione simile si verificò a ottobre, quando Anita Sarkeesian doveva tenere un discorso all'USU, Utah State University. Gli organizzatori ricevettero un'e-mail in cui si diceva che, se Sarkeesian avesse tenuto il discorso, ci sarebbe stata un massacro come quello che avvenne nel dicembre 1989 a Montreal. A differenza di marzo in cui Sarkeesian si presentò e ricevette il premio, a ottobre fu costretta a cancellare il proprio discorso. Nei suoi tweet criticava le leggi Utah che impedivano alla polizia di perquisire i partecipanti alla ricerca di armi nascoste, nonostante le minacce di morte.¹⁷²

Brianna Wu, sviluppatrice e co-fondatrice dello studio Giant Spacekat, divenne un bersaglio del Gamergate quando cominciò a rispondere in maniera sarcastica ad alcuni Tweet. Il 9 ottobre 2014 Wu ironizzava scrivendo: *"fighting an apocalyptic future where women are 8 percent of programmers and not 3 percent"*.¹⁷³ Come era già accaduto con Quinn e Sarkeesian, le informazioni personali della sviluppatrice vennero divulgate online. Le minacce di morte e di violenza sessuale furono così intense che costrinsero Wu e suo marito ad abbandonare la loro abitazione e a trasferirsi.

¹⁷⁰ Badham V., When misogynist cyberhate turns you into interantional news, 16 novembre 2021, <https://www.broadagenda.com.au/2021/when-misogynist-cyberhate-turns-you-into-international-news/>.

¹⁷¹ Totilo S., Bomb Threat Targeted Anita Sarkeesian Gaming Award Last March, Kotaku, 17 settembre 2014, <https://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>.

¹⁷² Anita Sarkeesian, messaggio twitter, 15 ottobre 2014, 4:12, <https://twitter.com/femfreq/status/522208245612437505>.

¹⁷³ Teitell B., GamerGate anger at women all too real for gamemaker, Boston Globe, 30 ottobre 2014, <https://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-flee-her-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIJ/story.html>.

Sia Sarkeesian sia Wu denunciarono le minacce subite alle autorità competenti e la FBI iniziò un'indagine. Nel 2017 il Bureau americano, dopo aver completato le indagini, rilasciò un report¹⁷⁴ non portando però a nessuna conclusione. Nonostante alcuni dei colpevoli siano stati trovati e abbiano ammesso le loro colpe, non hanno ricevuto alcuna pena, ma solamente un richiamo. Secondo Wu l'agenzia governativa non era stata in grado di gestire la situazione non essendo tutti gli agenti competenti per quanto riguarda internet e la tecnologia. Inoltre, non erano state prese in considerazione tutte le denunce e le informazioni che erano state fornite dalla donna, la quale afferma che:

*“As I remember, we had three meetings with the FBI, we had two meetings with Homeland Security, we had three meetings with federal prosecutors in Boston. Almost nothing we told them is in this report.”*¹⁷⁵

3.4 Il caso Lawhead

Prima di descrivere il Blizzardgate voglio esporre alcune storie di donne che mostrano gli svantaggi e le discriminazioni comuni agli inizi della carriera nell'industria dei videogiochi. Più di cinque anni fa la *designer* di videogiochi e *net artist* Nathalie Lawhead scriveva un articolo sul sito Gamejolt su com'è essere una donna nel settore *tech*. Nel suo racconto Lawhead lamentava il fatto che il fatto stesso di essere donna le impediva di trovare lavoro o di ottenere dei premi. Nonostante i suoi lavori venissero apprezzati, il fatto che fossero opera di una donna li rendeva mediocri e inutilizzabili. Non appena Lawhead cominciò a firmare i propri progetti con un alias neutro, con un nome maschile o con il nome di un gruppo fittizio cominciò a ottenere dei riconoscimenti. Questa evidente disegualianza faceva sì che, come dice Lawhead, per una donna essere nel settore *tech* è paragonabile a una scalata del monte Everest, mentre per un uomo è simile ad arrampicarsi su un crepaccio del Grand Canyon. Assumere una donna viene visto come un atto caritatevole o un qualcosa di femminista e il fatto che una donna possa realizzare dei bei lavori sembra sorprendente. Descrivendo un colloquio di lavoro, l'artista raccontava di come l'intervista non vertesse sul lavoro in sé, ma sui suoi problemi di

¹⁷⁴ FBI, FBI Records: The Vault. Gamergate, <https://vault.fbi.gov/gamergate>.

¹⁷⁵ Robertson A., The FBI has released its Gamergate investigation records, The Verge, 27 gennaio 2017, <https://www.theverge.com/2017/1/27/14412594/fbi-gamergate-harassment-threat-investigation-records-release>.

comportamento, nonostante fosse il suo primo incontro con l'intervistatore, e se lei avesse problemi a lavorare con gli uomini.¹⁷⁶

L'articolo proseguiva con la descrizione di due esperienze negative che Lawhead aveva avuto causandole dei traumi. Il 26 agosto 2019 sul suo sito "nathalielawhead.com", la designer pubblicava un *post* dal titolo "calling out my rapist". Durante una delle due esperienze che aveva raccontato due anni prima, precisamente quella a Vancouver, era stata stuprata dal pluripremiato compositore Jeremy Soule. Approfittando della sua posizione di "potere" essendo un amico intimo del CEO e approfittando della situazione di svantaggio che Lawhead stava vivendo a causa di problemi col visto e con il lavoro. Secondo la donna, dopo che il compositore lasciò il progetto, la sua situazione lavorativa peggiorò fino a non venire annoverata nei titoli di coda del gioco. Dopo Lawhead altre due donne denunciarono degli atteggiamenti molesti da parte del compositore. La vocalist Aeralie Brighton e un'altra vocalist anonima affermavano di aver ricevuto un video in cui il compositore si masturbava. Dopo le accuse, la casa di sviluppo Bethesda ha deciso di chiudere il contratto che aveva con Soule. Alle accuse di Lawhead Soule rispose affermando che: "*These 11-year-old allegations are false. I am shocked and saddened that these outrageous claims have been made*".

Come accadde nel 2017 con l'*hashtag* #metoo per lo scandalo Weinstein, il racconto della sviluppatrice spronò altre donne a raccontare le proprie storie di violenza. Il *social* Twitter diventa quindi la piazza in cui raccontare le proprie storie, in cerca di sostegno, ma soprattutto per denunciare i propri aggressori e per smuovere le coscienze degli utenti.

Il 27 agosto 2019, dopo aver letto la storia di Lawhead, Zoe Quinn pubblicava sulla sua pagina Twitter degli screenshot in cui raccontava una storia simile. La sviluppatrice raccontava che Alec Holowka, sviluppatore noto per *Aquaria* e *Night in The Woods*, l'avesse aggredita sessualmente e avesse sfruttato la propria posizione di "potere" per controllarla e per rovinarle la nascente carriera. Nonostante diverse persone avessero assistito a comportamenti inaccettabili da parte dello sviluppatore, lo giustificavano dicendo: "*oh that's just Alec*". Altre due donne che avevano avuto a che fare con Holowka avevano subito lo stesso trattamento e avevano paura di parlare in quanto lo sviluppatore era un pezzo grosso dell'industria videoludica.¹⁷⁷ Come accadde per Soule, Holowka venne allontanato dalla sua casa di sviluppo,

¹⁷⁶ Lawhead N., So how is it like being a woman in tech?, Game Jolt, 2016, <https://gamejolt.com/p/so-how-is-it-like-being-a-woman-in-tech-c6uzvwbd>.

¹⁷⁷ Zoë Quinn, messaggio twitter, 27 agosto 2019, 6:53, <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1166212005629325313>.

Infinite Fall.¹⁷⁸ Alla pubblicazione del tweet Holowka non rispose, ma il 31 agosto Eileen Mary Holwka, sorella dello sviluppatore, pubblicò un tweet dicendo che suo fratello si era suicidato, ma non negava che il fratello, affetto da disturbi della personalità, fosse colpevole.¹⁷⁹

Il 28 agosto 2019 Autumn Rose Taylor, brand manager per Bethesda, sempre sul social Twitter¹⁸⁰ scriveva di come Michael Antonov, co-fondatore di Oculus, l'avesse molestata in una camera d'albergo. Motivata dalle storie delle altre vittime di molestie, raccontava che nel 2016, durante una festa alla Game Developers Conference VR, Antonov aveva offerto alla allora studentessa del college Taylor di provare in albergo le anteprime di alcuni giochi in realtà virtuale. Mentre lei indossava il visore e provava i giochi Antonov cominciò a metterle le mani sotto la gonna. Lo sviluppatore in un'intervista su Business Insider ha affermato:

"I've just recently found out about Autumn Taylor's tweets after returning from travel off the grid, and I feel terrible that she experienced our interaction in this way [...] nonetheless, I am truly sorry to learn of the emotional anguish Autumn is feeling. The experience she recounts both troubles and saddens me, and it was never my intention to cause her to feel like this".¹⁸¹

A questa dichiarazione Taylor rispose dicendo di credere ad Antonov e alla sua non intenzionalità nel causarle alcun fastidio, ma che comunque quello che aveva subito aveva avuto un forte impatto negativo su di lei.

Un'altra donna a raccontare la propria storia fu Carrie Witt, direttrice artistica presso Owlchemy Labs, casa di sviluppo di giochi in realtà virtuale. Mentre faceva il tirocinio presso un'azienda presente alla fiera videoludica PAX East, lo sviluppatore Marc Ten Bosch le metteva le mani addosso.¹⁸² La paura di ripercussioni anche in questo caso fa da padrona, facendo emergere

¹⁷⁸ NightInTheWoods, messaggio twitter, 28 agosto 2019, 8:25,
<https://twitter.com/NightInTheWoods/status/1166778779756314625>.

¹⁷⁹ Eileen Mary Holowka, messaggio twitter, 31 agosto 2019, 19:44.
<https://twitter.com/derangedpoetess/status/1167855630385909760>.

¹⁸⁰ Autumn Rose Taylor, messaggio twitter, 28 agosto 2019, 12:56,
https://twitter.com/lusterly_/status/1166484615067910144.

¹⁸¹ Webb K., An Oculus cofounder was accused of sexually assaulting a woman while she was wearing a VR headset. He disputes the incident, but apologized, Business Insider, 7 settembre 2019,
<https://www.businessinsider.com/oculus-cofounder-michael-antonov-accused-sexual-assault-vr-demo-2019-8?r=US&IR=T>.

¹⁸² Carrie Witt, messaggio twitter, 28 agosto 2019, 5:01,
<https://twitter.com/notsoserious/status/1166546319873363969>

come le vittime predilette erano le ragazze agli inizi della propria carriera e che quindi si trovavano in una posizione di svantaggio. Inoltre, ciò che aveva subito Witt non veniva vista come una molestia, ma come un qualcosa su cui spettegolare e scherzarci su. Ciò che emerge è la differenza di percezione tra chi perpetua la molestia e chi viene molestato. Uno studio sulle molestie sessuali metteva in luce come gli uomini sono più tolleranti riguardo alle molestie sessuali percependo le situazioni in maniera più sessuale delle donne.¹⁸³ Mentre gli uomini percepivano nell'origine degli episodi di molestie l'attrazione fisica, le donne vi ci trovavano alla base il potere.¹⁸⁴

3.5 Il Blizzardgate

L'ultimo scandalo di cui voglio parlare è quello che, dalla seconda metà del 2021, sta coinvolgendo l'Activision Blizzard. L'azienda di videogiochi americana con sede a Santa Monica è una delle leader del settore con *franchise* come *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Hearthstone*, *Starcraft* e *Overwatch*. Contando un fatturato di otto miliardi di dollari e più di cento milioni di giocatori in tutto il mondo, l'azienda fornisce lavoro a circa diecimila dipendenti, ma di questi solo circa il venti per cento si identifica come donna. La restante parte è composta da maschi, principalmente bianchi, soprattutto ai piani alti. La percentuale di donne nell'azienda inferiore alla media e le condizioni dell'ambiente di lavoro in cui queste si trovano dipingono un quadro non molto positivo.

Il 20 luglio 2021 il DFEH, Department of Fair Employment and Housing, della California fece causa ad Activision Blizzard per la violazione di dieci norme del *Government Code* e del *Labor Code*. Le accuse spaziavano dalle discriminazioni di genere per quanto riguarda stipendi, compiti, promozioni e licenziamenti, molestie sessuali, incapacità di prevenire le discriminazioni e le molestie e inoltre ritorsioni per chi si lamentava.¹⁸⁵

Per quel che riguarda le discriminazioni, stando alle accuse, il colosso americano avrebbe volontariamente assunto delle lavoratrici offrendo loro stipendi più bassi e minori opportunità di carriera nell'azienda rispetto ai lavoratori. Per ottenere promozioni e bonus le dipendenti dovevano lavorare di più e, nonostante ciò, non sempre riuscivano a ottenerli. A una dipendente

¹⁸³ Foulis D., McCabe M. P., *Sexual harassment: factors affecting attitudes and perceptions*, «Sex Roles», 37, 1997, p. 780.

¹⁸⁴ Ivi pag. 776.

¹⁸⁵ DFEH, causa ad Activision Blizzard, 20 luglio 2021, <https://aboutblaw.com/YJw>.

dalla spiccata abilità di marketing e dalla grande esperienza non è stata offerta una promozione, ma al suo posto è stato scelto un uomo con meno esperienza e che aveva generato meno fatturato. Ciò che viene fuori dalle testimonianze riportate nel documento è che i bersagli primari delle discriminazioni erano le donne afroamericane e le mamme lavoratrici. Alla richiesta da parte di una dipendente di una paga migliore, il manager rispose che non poteva rischiare di promuoverla perché poteva rimanere incinta e poteva piacerle l'essere mamma.

La questione della maternità è venuta a galla pubblicamente giorno 8 dicembre 2021 con un tweet¹⁸⁶ di Jessica Gonzalez, fondatrice di ABK Worker's Alliance¹⁸⁷. Gonzalez ha pubblicato la testimonianza di Stephanie Lyon, una dipendente Blizzard, che segnalava il trattamento irrispettoso nei confronti delle mamme lavoratrici e gli abusi che subivano. Le stanze adibite all'allattamento non erano disposte di tutti i confort necessari: non c'erano abbastanza prese elettriche e armadietti per il tiralatte, le sedie non avevano uno schienale regolabile costringendo le madri ad allattare per terra, la stanza non veniva pulita regolarmente e i frigoriferi adibiti a conservare il latte materno, che dovevano essere chiusi con un lucchetto, venivano usati dagli altri dipendenti per conservare le birre. A rendere ancora più grave la situazione sono stati i diversi furti di latte materno e il mancato intervento delle risorse umane.

Stando ad alcune testimonianze, mentre le madri lavoratrici venivano criticate se dovevano andare a prendere i propri figli all'asilo, i dipendenti maschi, che invece stavano giocando ai videogiochi, non venivano ammoniti. I capi-reparto facevano favoritismi nei confronti dei subordinati amici, evitando addirittura di comunicare con le dipendenti che quindi venivano ignorate.

Oltre alle disuguaglianze lavorative, le dipendenti si ritrovavano a subire costanti molestie, sia verbali sia sessuali. Un gruppo chiuso i cui membri cercano di coprirsi e supportarsi vicendevolmente aveva preso forma. Le dipendenti definiscono il loro posto di lavoro simile a un *frat club*, uno studentato maschile americano in cui l'alcol e le battute sessiste sono all'ordine del giorno. Il *frat club* è l'immagine che descrive appieno questo ambiente, caratterizzato da un forte senso di solidarietà maschile e dalla discriminazione degli altri, in questo caso le donne. Ritorna in questo contesto il concetto di *core gamer*. Per far parte di questo *frat club* bisogna giocare ai videogiochi "veri" e chi non lo fa non viene preso in considerazione e viene escluso. Le battute sullo stupro, i commenti espliciti sui corpi delle colleghe e le molestie fisiche non

¹⁸⁶ Jessica Gonzales, messaggio twitter, 8 dicembre 2021, 23:43, https://twitter.com/_TechJess/status/1468712916245368835.

¹⁸⁷ L'ABK Worker's alliance è un gruppo di lavoratori di Activision-Blizzard-King.

portano a punizioni o a licenziamenti, ma anzi vengono supportati da alcuni membri del personale. Si viene a creare quindi un ambiente di lavoro ostile, in cui la paura delle molestie e delle umiliazioni sono all'ordine del giorno, causando sofferenze sia a livello fisico sia a livello mentale.

Ad esempio, c'è stato un caso in cui una donna, che aveva una relazione con il suo *supervisor*, si è tolta la vita durante un viaggio di lavoro. La suddetta era vittima di molestie sul posto di lavoro e, addirittura, durante una festa, alcuni suoi colleghi si sono passati sue foto di nudo. Questi comportamenti, considerati legittimi e normalizzati da chi si trova dentro il “club”, sono il frutto della violenza strutturale generata da una società fondata su stereotipi di genere e maschilismo. Per violenza strutturale si intende quella violenza esercitata dalla struttura dell'ordinamento sociale, causando morte, lesioni, malattia, assoggettamento, stigma e terrore psicologico.¹⁸⁸

Nella causa si fa riferimento anche al caso di Alex Afrasiabi, direttore creativo di World of Warcraft che nel 2020 era stato licenziato inaspettatamente. Afrasiabi all'interno della compagnia era conosciuto per le sue molestie tanto che la sua suite veniva chiamata la “Cosby Suite”, facendo riferimento a Bill Cosby. Invece di impedire questi atteggiamenti i responsabili delle risorse umane non prendevano provvedimenti e persino J. Allen Brack, presidente di Blizzard Entertainment, non intervenne in maniera decisa, ma si limitò a qualche ramanzina. La mancata chiarezza su questi episodi ha fatto insospettare il DFEH che ha accusato le risorse umane di Activision Blizzard di distruggere delle prove.

Il 29 luglio 2021, un anno dopo, Activision Blizzard ha confermato che il motivo del licenziamento di Afrasiabi era dovuto alla sua cattiva condotta. Il 3 agosto J. Allen Brack ha dato le dimissioni e una settimana dopo gli sviluppatori Luis Barriga, Jesse McCree¹⁸⁹ e Jonathan LeCraft hanno lasciato la compagnia. Per distanziarsi dai comportamenti degli ex-dipendenti, gli sviluppatori hanno deciso di eliminare i loro riferimenti presenti in World of Warcraft e Overwatch. I PNG¹⁹⁰ “Fras Siabi”, “Foror” e “Field Marshall Afrasiabi” sono stati rinominati rispettivamente “Ezra Grimm”, “Nostro” e “Field Marshall Stonebridge”, mentre il personaggio “McCree” adesso ha il nome di “Cole Cassidy”. A prendere il post di Brack sono stati nominati un uomo e una donna, Mike Ybarra e Jen Oneal. La prima co-presidente donna

¹⁸⁸ Farmer P., *Un'antropologia della violenza strutturale*, «Antropologia», 6 (8), 2006, pp. 5-7.

¹⁸⁹Il nome di Jesse McCree compare in uno *screenshot* di una *chat* chiamata “BlizzCon Cosby Crew” mentre faceva allusioni sessuale.

¹⁹⁰ Personaggi non giocanti.

della storia di Blizzard il 16 novembre dà le dimissioni poiché pagata meno della sua controparte maschile. L'apparente passo avanti si è rivelato quindi un passo indietro, mostrando come tutti i tentativi di miglioramento siano spinti soltanto dalla paura di far perdere popolarità e valore all'azienda e non da un vero cambio di mentalità.

A essere coinvolto in questa storia non fu solo il presidente dell'azienda, ma anche l'amministratore delegato Bobby Kotick. Il 22 luglio 2021 una mail interna, apparentemente scritta dalla sponsor esecutiva dell'ABK Women's Network Fran Townsend, era stata mandata a tutti i dipendenti, affermando che la causa in corso non rappresentava la realtà e si basava su prove non vere e fuori contesto. Questa e-mail causò le dimissioni di Townsend. L'amministratore delegato di Blizzard rispose subito scusandosi per la risposta della patrocinatrice di ABK Women's Network scrivendo: "*Our initial responses to the issues we face together, and to your concerns, were, quite frankly, tone deaf[...]*". Il 16 novembre si scoprì che quella e-mail era stata scritta da Kotick stesso che aveva usato Townsend come capro espiatorio.

Inoltre, tra il 2006 e il 2007, aveva minacciato di morte una sua assistente e aveva licenziato un'assistente di volo di una compagnia di jet privati di cui era comproprietario dopo che era stata molestata sessualmente dal pilota. Il CEO, come aveva già fatto il presidente di Blizzard, aveva coperto dei suoi dipendenti accusati di molestie sessuali, non licenziandoli.

Lo sviluppatore Dan Bunting accusato nel 2017 e indagato dall'azienda nel 2019, non era stato licenziato fino a novembre 2021, quando il Wall Street Journal aveva chiesto spiegazioni.

Un'ulteriore questione legata alle molestie riguardava un'e-mail che trenta dipendenti della divisione eSports di Activision gli avevano mandato lamentandosi di molestie sessuali e discriminazioni.

Gli eSports, abbreviazione per *electronic sports*, sono delle competizioni individuali o di squadra, che si svolgono online o in loco e che possono avvenire su scala nazionale o internazionale. Gli atleti sono i videogiocatori, amatoriali o professionisti, che si sfidano su un campo di gioco digitale che è il videogioco. Tali competizioni trovano il primo esempio nell'"Intergalactic Spacewar Olympics", il torneo di *Spacewar!* svoltosi il 19 ottobre 1972 a Stanford, nel laboratorio di intelligenza artificiale. Il primo premio per i vincitori era un abbonamento annuale alla rivista Rolling Stone. Negli ultimi dieci anni, soprattutto con l'incremento di popolarità dei siti di *streaming* come *Twitch*, gli esports vengono visti da centinaia di milioni di persone in tutto il mondo portando a guadagni pari a un miliardo di dollari. I premi in palio alle competizioni non sono più abbonamenti a riviste, ma hanno raggiunto cifre astronomiche. A ottobre 2021 il torneo "The International 2021" del gioco *Dota*

2 ha raggiunto un montepremi totale di quaranta milioni di dollari. I *pro-gamer*, così vengono definiti i giocatori professionisti, possono oramai venire paragonati a degli sportivi tradizionali. Nel 2021, duecentotrentaquattro milioni di persone sono appassionati di esports e altri duecentoquaranta milioni sono spettatori occasionali.¹⁹¹ Il trentotto per cento degli spettatori si identifica come donna, portando ad un incremento dell'otto per cento rispetto al 2018. Nonostante questi dati, gli eSports sembrano comunque influenzati dai soliti stereotipi di genere che affliggono l'industria videoludica. Tra i primi settecento giocatori professionisti al mondo per guadagni, si possono trovare solo due donne e, inoltre, nessuna giocatrice professionista ha mai vinto uno dei primi premi. I membri della squadra competitiva Cloud9 White affermano che il basso numero di professioniste è dovuto a una misoginia diffusa e radicata.¹⁹² Come accade nelle community online e nell'industria videoludica, chi si identifica come donna è più propenso a venire discriminato. Un'analisi delle chat live di *streamer* di videogiochi sul sito Twitch ha mostrato come tendono a ricevere più commenti oggettificanti le *streamer* rispetto alla loro controparte maschile, che riceve più messaggi relativi a ciò a cui stanno giocando. Questi atteggiamenti sono simili a quelli già presenti negli sport tradizionali in cui le atlete vengono oggettificate.¹⁹³

Anche se nelle competizioni di alto livello non c'è una forte rappresentanza femminile, non mancano avatar e personaggi di questo genere. Gli atleti, oltre a essere presenti di fronte allo schermo, si trovano dentro ai videogiochi utilizzando personaggi che spesso risultano ipersessualizzati. Nel prossimo capitolo analizzerò alcuni videogiochi e i personaggi femminili al loro interno.

Kotick, per combattere l'ambiente di lavoro ostile ha introdotto una nuova politica di tolleranze zero contro le molestie e ha assunto come *Chief People Officer* Julie Hodges. L'idea di una politica del genere sembra allettante, soprattutto alla luce di tutti gli scandali che sono venuti a galla, ma ritengo che ciò sia soltanto un palliativo. Il pugno di ferro potrà sì allontanare alcuni molestatore dall'azienda, ma non andrà a combattere il problema alla radice. Come mostrano i lavori di diversi ricercatori, tra cui la studiosa Nen Stein, per combattere certi comportamenti

¹⁹¹ Gough C., Worldwide eSports viewer numbers 2019-2024 by type, Statista, 1 giugno 2021, <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>.

¹⁹² Zuo N., Esports: Why are there so few professional women gamers?, BBC, 7 settembre 2021, <https://www.bbc.com/news/av/technology-58466374>.

¹⁹³ Darwin L., Mahoney T., Vooris R., *The playing Experiences of Esports Participants: An analysis of Hostility and Treatment Discrimination in Esports Environments*, «Journal of Athlete Development and Experience», 2 (1), 2020, p. 41.

all'interno di qualunque organizzazione è preferibile un approccio "zero indifferenza". Ammettere l'esistenza del *gender gap* e delle discriminazioni nella propria azienda deve però essere accompagnato da una leadership che sia d'esempio.¹⁹⁴ Fino a quando nell'azienda sia chi si trova ai piani alti, sia chi si dovrebbe occupare della tutela dei lavoratori è legato strettamente a certe idee, nessuna politica potrà avere efficacia.

¹⁹⁴ Bisom-Rapp S., Gutek B. A., O'Connor M., Stockdale M. S., *Coming to Terms with Zero Tolerance Sexual Harassment Policies*, «Journal of Forensic Psychology practice», 4 (1), 2004, p. 74-75.

Conclusioni

In conclusione, si può affermare che il genere femminile, nonostante diverse analisi statistiche mostrino come il numero delle giocatrici sia quasi alla pari con quello dei videogiocatori, è stato e continua ancora a essere sottorappresentato. L'elemento dell'ipersessualizzazione e dell'oggettificazione sessuale è stata quasi una costante nei videogiochi precedenti al secondo decennio del 2000. Come accade già negli altri media, i personaggi che vengono rappresentati spesso presentano delle corporature legate a ideali di perfezione irraggiungibili da chiunque. Mentre per i corpi maschili si preferiscono corporature toniche ed estremamente muscolose a corporature magre e asciutte, soprattutto nei videogiochi picchiaduro o nei videogiochi di ruolo ad ambientazione *fantasy*, per quelli femminili si prediligono corporature a clessidra, con sei molto prosperosi, fianchi larghi e vita stretta. I personaggi maschili verranno quindi associati alla forza e alla prestanza fisica, mentre quelli femminili all'agilità e soprattutto alla sensualità e alla sessualità. Le case di sviluppo, mosse ovviamente da motivi economici, soprattutto tra il 1990 e il 2010, cercavano di soddisfare il proprio pubblico, considerato come maschile, bianco ed etero, concedendogli la possibilità di giocare nei panni dell'eroe forte e muscoloso in cui potersi immedesimare. I personaggi femminili, anche quelli dotati di *agency*, avevano lo scopo di soddisfare e appagare lo sguardo maschile, tramite il loro corpo e il loro abbigliamento. La questione dell'oggettificazione è un problema che, come abbiamo osservato, ha origine già negli anni Ottanta con Samus di *Metroid*, che da eroina in armatura diventava una modella in bikini. Negli anni Novanta Lara Croft avrà la stessa sorte, passando da simbolo dell'emancipazione femminile a simbolo dell'oggettificazione a causa della campagna pubblicitaria di Sony.

Ciò che è venuto fuori dalle mie analisi è la presenza di elementi di sessualizzazione, oggettificazione e segregazione di genere soprattutto in quei *franchise* di lunga durata. Mentre alcuni *franchise* stanno cercando di rinnovarsi come *Call of Duty*, *Mortal Kombat* e *Rainbow Six*, adattandosi a livelli diversi ai recenti movimenti sociali che mirano alla parità di genere e al miglioramento della condizione femminile, altri portano ancora con sé un retaggio maschilista e machista. Come ho affermato nel secondo capitolo, ritengo che ciò sia legato a motivi prettamente economici. La paura di cambiare il proprio modo di rappresentare le donne nei videogiochi è legata alla paura di non soddisfare le aspettative dei *fan* della prima ora maschi, bianchi ed etero. L'esempio più evidente sono le differenze, sia per il lato eSport sia per quello dei personaggi femminili, presenti tra i due titoli di Riot Games, lo soprattutto

Valorant e il MOBA *League of Legends*. Il primo, uscito all'inizio del secondo decennio del 2000, periodo in cui gli ideali della parità di genere e del rispetto delle minoranze stanno sempre più prendendo piede, presenta una lista di personaggi inclusiva e sta cercando di promuovere la scena eSport femminile sponsorizzando tornei in *live streaming*. Il secondo invece, uscito undici anni prima, ma tuttora di grande successo, presentava e presenta ancora delle evidenti differenze sia a livello quantitativo sia qualitativo. Oltre a venire largamente sessualizzati, si potrà notare come il genere femminile non sia legato alla forza fisica. Inoltre, la paura di reazioni avverse da parte della *community* di *League of Legends* ha fatto sì che Riot Games non pubblicizzasse a dovere gli eventi dedicati all'eSport femminile.

Un altro elemento che è venuto a galla dalla mia analisi di *League of Legends* è il legame forte che i personaggi femminili hanno con le armi da lancio, le armi da fuoco e la magia e il ruolo di supporto.

Per quanto riguarda i giochi di azione e avventura, ho voluto mostrare come, nonostante il gran numero di personaggi sessualizzati, le rappresentazioni delle eroine hanno subito dei grossi cambiamenti in positivo nel corso degli anni. Partendo dalla prima versione di Lara Croft, la "sexy-eroina" degli anni Novanta quasi senza emozioni, si è passati prima all'agente Stern di *Urban Chaos*, una donna afroamericana dura simile a un *tomboy*, e poi a Jade di *Beyond Good & Evil*, un personaggio che secondo gli autori aveva un lato forte da maschiaccio e uno emotivo e femminile. Con la fine del primo decennio del 2000 è venuto fuori il personaggio femminile forte di Faith del primo capitolo di *Mirror's Edge*, che si allontana sia dall'oggettificazione sia dalla figura del *tomboy*, essendo però carente di personalità. Con le riedizioni di *Tomb Raider* e *Mirror's Edge*, si assiste alla creazione di personaggi femminili sempre più emotivi e dotati di personalità, non andando a intaccare l'aspetto estetico degli stessi, che saranno attraenti, ma non sessualizzati. L'ultimo titolo che ho preso in analisi, ambientato nell'universo di Star Wars post acquisizione di Lucafilm da parte di Disney, è l'esempio di come alcune case di sviluppo si stiano adattando ai cambiamenti della società. Com'è accaduto con la nuova trilogia cinematografica che ha scelto di inserire "eroi e malvagi" di genere femminile come la Jedi Rey o la capitana del Primo Ordine Phasma, cercando di ribaltare la quasi totale presenza maschile della serie, allo stesso modo è accaduto in *Star Wars: Battlefront II*. Nei videogiochi, le donne da damigelle in pericolo stanno acquisendo sempre più spazio, occupando quei posti che sono stati a lungo riservati agli uomini. Questo fattore lo si può notare in maniera evidente nei giochi sportivi. Fino a metà del primo decennio del duemila, le atlete trovavano loro maggiori rappresentazioni in quegli sport che socialmente venivano visti come femminili e che avevano

una forte rappresentazione negli altri media, come il tennis o la pallavolo. Solamente negli ultimi dieci anni, le videogiocatrici si sono potute immedesimare in tutte quelle atlete che praticano discipline viste come maschili, come il calcio, il basket e gli sport di contatto. L'unica eccezione è stata lo sport-spettacolo del wrestling, che ha da subito ha rappresentato digitalmente le atlete della federazione femminile. Il mondo del wrestling però è tuttora un ambiente in cui l'oggettificazione delle atlete è stata sempre presente e solamente nell'ultimo decennio ci sono stati dei movimenti interni per cambiare la situazione.

Queste mie analisi presentano due limiti principali che sono il quantitativo esiguo di giochi analizzati e quello dei generi videoludici trattati. È importante rimarcare come tuttora i videogiochi presentino delle disuguaglianze di genere molto forti, ma è giusto sottolineare come dagli Novanta a oggi siano stati compiuti dei passi verso l'inclusività, soprattutto visto che il numero di videogiocatrici, secondo diverse analisi statistiche, quasi pari a quello dei videogiocatori. Per ampliare il campo di ricerca, si potrebbero estendere le analisi ai giochi multigiocatore online di massa, dotati di comunità stabili e ampie che possono fornire evidenze sulle opinioni dei giocatori sulla questione di genere.

Bibliografia

Allaway J. H., Vystotsky S., 2018, *The Sobering Reality of Sexism in the Video Game Industry*, in Gray L. & Leonard (a cura di) *Woke Gaming Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, Seattle, University of Washington Press.

Bisom-Rapp S., Gutek B. A., O'Connor M., Stockdale M. S., 2004, *Coming to Terms with Zero Tolerance Sexual Harassment Policies*, «Journal of forensic psychology practice», 4 (1), pp. 65-78.

Blodgett B., Salter A., 2014, *#Ireasonwhy: game communities and the invisible woman*, «Foundations of Digital Games», pp. 1-8.

Boiché J., Brunel L., Plaza M., Ruchaud F., 2017, *Sport = Male... But Not All Sports: Investigating the Gender Stereotypes of Sport Activities at the Explicit and Implicit Levels*, «Sex Roles», 76, pp. 203-217.

Bradbury S., Mignon P., Van Sterkenburg J., 2014, *The glass ceiling in European football*, Farennet, p. 7.

Capecchi S., 2006, *Identità di genere e media*, Carocci, Roma.

Chess S., Evans N. J., JadDawn Baines J., 2017, *What does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity*, «Television & New Media», 18 (I).

Cohen L. L., Swim J. K., 1997, *Overt, Covert, and subtle sexism: A comparison Between the Attitudes Toward Women and Modern Sexism Scales*, «Psychology of Women Quarterly», 21, pp. 103-118.

Darvin L., Mahoney T., Vooris R., 2020, *The playing Experiences of Esports Participants: An analysis of Hostility and Treatment Discrimination in Esports Environments*, «Journal of Athlete Development and Experience», 2 (1), pp. 36-50.

Davis J., 1983, *Videogaming Illustrated Profile: Gloria Steinem & Lindsay Van Gelder* «Videogaming and Computer Gaming Illustrated», 10.

Farmer P., 2006, *Un'antropologia della violenza strutturale*, «Antropologia», 6 (8), pp.5-7.

Fieconi F., 1984, *Don Bluth: il Disney degli anni '80*, «Videogiochi», 18, pp. 90-93.

Foulis D., McCabe M. P., 1997, *Sexual harassment: factors affecting attitudes and perceptions*, «Sex Roles», 37, pp. 773-798.

Fritz N., Lynch T., Tompkins J. E., Van Driel I. I., 2016, *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*, «Journal of Communication», 66 (4), pp. 564-584.

Frost S., 1998, *Recensione Blasto*, «Playstation Magazine», 3, pp. 32-35.

Glancey P., 1996, *The Complete History of Computer and Video Games*, Londra, Computer and Video Games.

Griswold W., 2013, *Cultures and Societies in a Changing World*, Los Angeles, SAGE Publications.

International Game Developers Association, 2021, *Developer Satisfaction Survey 2021*.

Kapriyelov A., 2015, *Representation of Women in Video Games*, Liverpool John Moores University.

Keller M., Reutner L., Walker M., 2020, *Sex Sells? The Role of Female Agency in Sexualized Advertisements*, «Social Psychological Bulletin», 15.

Kent S.L., 2001, *The Ultimate History of Video Games*, New York, Three Rivers Press.

Mom's Got Game, 2020, Activision Blizzard Media.

Nicholson M., Osborne A., Sherry E., 2015, *Images of Sports Women: A review*, «Sex Roles», 74 (7-8).

Nooney L., 2013, *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogames History*, «Game Studies», 13 (2).

Nooney L., 2017, *Let's Begin Again: Sierra On-Line and the Origins of The Graphical Adventure Game*, «American Journal of Play», 10, pp. 71-98.

Ponterotto D., 2016, *Resisting the Male Gaze: Feminist Responses to the "Normalization" of the Female Body in Western Culture*, «Journal of International Women's Studies», 17 (1).

Q*bert, 1983, «Videogiochi», 5, pp. 74-76.

Skillsearch, 2021, *Games & Interactive Salary & Satisfaction Survey 2021*.

Smith A., 2020, *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1921 – 1982*, New York, Taylor & Francis Group.

Swift K., messaggio twitter, 27 novembre 2021, 7:13, <https://twitter.com/k2theswift/status/273489819173269504>

Thorpe N., *Phantasy Star*, «Retro Gamer», 167, 2017, pp. 52-57.

Trépanier-Jobin G., *Video Game Parodies: Appropriating Video Games to Criticize Gender Norms*, in Malkowski J., Russworm T. M., (a cura di), *Gaming Representation; Race, Gender and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press, Bloomington 2017.

Sitografia

Adams, E., Casual Versus Core, Game Developer, 1 agosto 2000, <https://www.gamedeveloper.com/design/casual-versus-core>, (consultato in data 13/12/2021).

Adnkronos, Videogame: Nuovo look 'italiano' per sexi-eroina Lara Croft: Pubblicitari cercano Lara 'made in Italy' in carne e ossa, 26 novembre 2002, http://www1.adnkronos.com/Archivio/AdnAgenzia/2002/11/26/Cronaca/VIDEOGAME-NUOVO-LOOK-ITALIANO-PER-SEXI-EROINA-LARA-CROFT_124400.php, (consultato in data 05/11/2021).

Andrews B., The Rise Of Female UFC Fighters: The History of Women Fighting in UFC, NYFIGHTS, 9 dicembre 2021, <https://nyfights.com/worldwide/ufc-female-fighters-rousey-and-nunes-blaze-trail> (consultato in data 10/01/22).

Ashcraft B., Faith Is Not A 12 Year-Old With A Boob Job, 26 novembre 2008, Kotaku, <https://kotaku.com/faith-is-not-a-12-year-old-with-a-boob-job-5099050>, (consultato in data 10/01/22).

Badham V., When misogynist cyberhate turns you into interantional news, 16 novembre 2021, <https://www.broadagenda.com.au/2021/when-misogynist-cyberhate-turns-you-into-international-news/>, (consultato in data 28/12/2021).

BG&E COMMUNITY, Michel Ancel Interview By The BG&E COMMUNITY, Beyond Good & Evil, <https://web.archive.org/web/20060629081735/http://beyondgoodevil.com/uk/interview.php>, (consultato in data 10/01/22).

Bramwell T., Sega Soccer Slam, Eurogamer, 1 maggio 2002, https://www.eurogamer.net/articles/p_soccerslam_gc, (consultato in data 10/01/22).

Busfield S., Boy thing ads are 'not sexist', The Guardian, 1 febbraio 1999, <https://www.theguardian.com/business/1999/feb/01/3>. (consultato in data 10/01/22)

Claibron. S., Graeber B., Sanchez M. *et al.*, E3 1997, IGN, editato il 9 giugno 2012, https://www.ign.com/wikis/e3/E3_1997#Notable_Games, (consultato in data 05/11/2021).

Clement J., Game developer distribution worldwide 2014-2021 by gender, Statista, 19 agosto 2021, <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>, (consultato in data 15/12/2021).

Clement J., Share of video game protagonists from 2015 to 2020 by gender, Statista, ottobre 2020, <https://www.statista.com/statistics/871912/character-gender-share-video-games/>, (consultato in data 05/11/2021).

Clement J., Video gamers in Italy 2019 by gender, 29 gennaio 2021, <https://www.statista.com/statistics/566608/italian-population-playing-video-games-by-gender/>, (consultato in data 12/12/2021).

Cosby J., Black Representation in Games-Is Officer D'arci Stern (Urban Chaos) Problematic?, Medium, 6 agosto 2015, <https://jamesecosby3.medium.com/black-representation-in-games-is-officer-darci-stern-urban-chaos-problematic-856509b78c19>, (consultato in data 05/11/2021).

Crane L., messaggio twitter, 26 novembre 2012, 18:50, https://twitter.com/Burning_Luke/status/273121518362439680, (consultato in data 15/02/2022).

Dean P., Tropes vs Women in Video Games: Why It matters, IGN, 31 maggio 2013, <https://www.ign.com/articles/2013/05/31/tropes-vs-women-in-video-games-why-it-matters>, (consultato in data 27/12/2021).

Depression Quest, <http://www.depressionquest.com/>, (consultato in data 25/01/2022).

DFEH, causa ad Activision Blizzard, 20 luglio 2021, <https://aboutblaw.com/YJw>, (consultato in data 30/01/2022).

Edwards B., Rediscovering History's Lost First Female Video Game Designer, Fast Company, 27 ottobre 2017, <https://www.fastcompany.com/90147592/rediscovering-historys-lost-first-female-video-game-designer>, (consultato in data 05/11/2021).

Entertainment Software Association of Canada, Real Canadian Gamer Essential Facts 2020, 2020, https://theesa.ca/wp-content/uploads/2020/11/RCGEF_en.pdf, (consultato in data 12/12/2021).

ESL Gaming, SL Gaming Announces New #GGFORALL Program and Launches \$500,000 Prize Pool Women's Circuit for Counter-Strike: Global Offensive as First 2022 Initiative, 21 dicembre 2021, <https://about.eslgaming.com/blog/2021/12/esl-gaming-announces-new-ggforall-program-and-launches-500000-prize-pool-womens-circuit-for-counter-strike-global-offensive-as-first-2022-initiative/>, (consultato in data 25/01/2022).

Esports Earnings, Top 100 Female Players, <https://www.esportsearnings.com/players/female-players>, (consultato in data 25/01/2022).

Fandom, Mortal Kombat, [https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game)), (consultato in data 10/01/2022).

FBI, FBI Records: The Vault. Gamergate, <https://vault.fbi.gov/gamergate>, (consultato in data 10/01/2022).

Fulton S., Atari: The Lost Years of the Coin-Op 1971-1975 (Parts I-IV), Armchair Arcade, 30 giugno 2006, <https://web.archive.org/web/20181215065819/http://www.armchairarcade.com/neo/node/577>, (consultato in data 05/11/2021).

Futrelle D., Zoe Quinn's screenshots of 4chan's dirty tricks were just the appetizer. Here's the first course of the dinner, directly from the IRC log, We Hunter The Mammoth, 8 settembre 2014, <http://wehuntedthemammoth.com/2014/09/08/zoe-quinns-screenshots-of-4chans-dirty-tricks-were-just-the-appetizer-heres-the-first-course-of-the-dinner-directly-from-the-irc-log/>, (consultato in data 27/12/2021).

Gamesight, Top eSports Games, <https://gamesight.io/leaderboards/esports-games> (consultato in data 25/01/2022).

Giangrasso K., Steve Kordek dies at 100; game designer revolutionized pinball, Los Angeles Times, 24 febbraio 2012, <https://www.latimes.com/local/obituaries/la-me-steve-kordek-20120224-story.html> (consultato in data 05/11/2021).

Gill P., Street Fighter and basically every fighting game exist because of Bruce Lee, Polygon, 24 settembre 2020, <https://www.polygon.com/gaming/2020/9/24/21440150/bruce-lee-movies-street-fighter-fighting-games>, (consultato in data 10/01/22).

Gonzales J., messaggio twitter, 8 dicembre 2021, 23:43, <https://twitter.com/TechJess/status/1468712916245368835>, (consultato in data 15/02/2022).

Gough C., Worldwide eSports viewer numbers 2019-2024 by type, Statista, 1 giugno 2021, <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>, (consultato in data 25/01/2022).

Graser M., Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority, Variety, 1 ottobre 2013, <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>, (consultato in data 12/12/2021)

Hall C., Depression Quest launches in spite of high-profile suicide and online threats, 13 agosto 2014, Polygon, <https://www.polygon.com/2014/8/13/5998567/depression-quest-launches-high-profile-suicide-robin-williams-threats>, (consultato in data 10/01/22).

Hernandez P., In the '80s she was a video game pioneer. Today no one can find her, Polygon, 11 febbraio 2021, <https://www.polygon.com/2021/2/11/22273073/ban-tran-atari-2600-wabbit-first-female-character-video-games-playable-history-apollo> (consultato in data 05/11/2021).

History Computer, OXO Game Guide: History, Origin, and More, 4 gennaio 2021, <https://history-computer.com/software/oxo-game-complete-history-of-the-oxo-game/> (consultato in data 05/11/2021).

Holowka E. M., messaggio twitter, 31 agosto 2019, 19:44. <https://twitter.com/derangedpoetess/status/1167855630385909760>, (consultato in data 15/02/2022).

IGN Staff, Inside Mia Hamm, IGN, pubblicato il 31 agosto 2000 e aggiornato il 21 giugno 2012, <https://www.ign.com/articles/2000/08/31/inside-mia-hamm>, (consultato in data 10/01/22).

Illing S., The woman at the center of #Gamergate gives zero fucks about her haters, Vox, 19 settembre 2017, <https://www.vox.com/culture/2017/9/19/16301682/gamergate-alt-right-zoe-quinn-crash-override-interview>, (consultato in data 27/12/2021).

IMDb, Ms. Pac-Man (1982), <https://www.imdb.com/title/tt0221416/mediaviewer/rm1375620096/> (consultato in data 05/11/2021).

ISFE, Key Facts 2020, 2021, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>, (consultato in data 12/12/2021).

Jacobson M., Come includeremo il calcio femminile in Football Manager, Football Manager, 22 luglio 2021, <https://www.footballmanager.com/it/news/come-includeremo-il-calcio-femminile-football-manager>, (consultato in data 10/01/22).

Jason Z., Game of Fear, 28 aprile 2015, Boston Magazine, <https://www.bostonmagazine.com/news/2015/04/28/gamergate/>, (consultato in data 10/01/22).

Jenkins D., Interview with Toby Gard, Gamasutra, 23 ottobre 1998, https://www.gamasutra.com/view/feature/3292/interview_with_toby_gard.php, (consultato in data 05/11/2021).

Johnston C., How 4chan manufactured the #GamerGate controversy, Wired, 10 settembre 2014, <https://www.wired.co.uk/article/gamergate-chat-logs>, (consultato in data 20/12/2021).

Kotzer Z., Female Game Designers Are Being Threatened with Rape, 23 gennaio 2014, https://web.archive.org/web/20190811041436/https://www.vice.com/en_ca/article/exmxvm/female-game-designers-are-being-threatened-with-rape, (consultato in data 10/01/22).

Krustofski N., Interview with Dota Valkyries: Many female high-level players prefer to hide, 21 marzo 2021, <https://www.join dota.com/news/102146-interview-with-dota-valkyries-many-female-high-level-players-prefer-to-hide>, (consultato in data 30/01/22).

Lawhead N., So how is it like being a woman in tech?, Game Jolt, 2016, <https://gamejolt.com/p/so-how-is-it-like-being-a-woman-in-tech-c6uzvwbd>, (consultato in data 10/01/22).

Lode Runner's Rescue (1985) Game Manual, https://archive.org/stream/LodeRunnersRescue/Lode%20Runner%20Rescue_djvu.txt (consultato in data 05/11/2021).

NightInTheWoods, messaggio twitter, 28 agosto 2019, 8:25, <https://twitter.com/NightInTheWoods/status/1166778779756314625>, (consultato in data 15/02/2022).

Movieplayer.it, BOX OFFICE USA 1977, <https://movieplayer.it/film/boxoffice/usa/1977/> (consultato in data 05/11/2021).

Pace A., Al Alcorn, Atari: “Così ho inventato PONG”, Wired, 30 gennaio 2015, <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2015/01/30/alcorn-atari-cosi-inventato-pong/>, (consultato in data 05/11/2021).

Pierce L. D., Fifteen Years Before Women Appeared On FIFA '16, There Was Mia Hamm Soccer 64, Vice, 24 settembre 2015, <https://www.vice.com/en/article/yp7y4k/fifteen-years-before-women-appeared-on-fifa-16-there-was-mia-hamm-soccer-64>, (consultato in data 10/01/22).

Pitts B., The Galaxy Game, Stanford University Infolab, 29 ottobre 1997, <http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>, (consultato in data 05/11/2021).

Quinn Z., messaggio twitter, 27 agosto 2019, 6:53, <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1166212005629325313>, (consultato in data 15/02/2022).

Robertson A., The FBI has released its Gamergate investigation records, The Verge, 27 gennaio 2017, <https://www.theverge.com/2017/1/27/14412594/fbi-gamergate-harassment-threat-investigation-records-release>, (consultato in data 10/01/22).

Sarkeesian A., messaggio twitter, 15 ottobre 2014, 4:12, <https://twitter.com/femfreq/status/522208245612437505>, (consultato in data 28/12/2021).

Taylor A. R., messaggio twitter, 28 agosto 2019, 12:56, https://twitter.com/lusterly_/status/1166484615067910144, (consultato in data 15/02/2022).

Teitell B., GamerGate anger at women all too real for gamemaker, Boston Globe, 30 ottobre 2014, <https://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-flee-her-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIJ/story.html>, (consultato in data 28/12/2021).

The Arcade Flyer Archive, Volantino Tropical Angel 1983, 19 dicembre 2004, <https://flyers.arcade-museum.com/?page=flyer&db=videodb&id=1245&image=2>, (consultato in data 10/01/22).

Tgcom24, New Mexico: ritrovate le cartucce di Et: erano state sepolte nel 1983, 8 maggio 2014, https://www.tgcom24.mediaset.it/tgtech/2014/notizia/new-mexico-ritrovate-le-cartucce-di-et-erano-state-sepolte-nel-1983_2041510.shtml (consultato in data 05/11/2021).

Totilo S., Bomb Threat Targeted Anita Sarkeesian Gaming Award Last March, Kotaku, 17 settembre 2014, <https://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>, (consultato in data 28/12/2021).

Totilo S., In recent days I've been asked several times, Kotaku, 20 agosto 2014, <https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>, (consultato in data 28/12/2021).

Turner O., CS:GO's million dollar skin market, GGRECON, 4 giugno 2021, <https://www.ggrecon.com/articles/cs-go-s-million-dollar-skin-market/>, (consultato in data 10/01/22).

Vainio Caryn, messaggio twitter, 27 novembre 2012, 5:30, <https://twitter.com/hellchick/status/273282650695938050>, (consultato in data 15/02/2022).

Wardrip-Fruin N., Computer Space launched the video game industry 50 years ago – here's the real reason you probably haven't heard of it, The Conversation, 11 ottobre 2021, <https://theconversation.com/computer-space-launched-the-video-game-industry-50-years-ago-heres-the-real-reason-you-probably-havent-heard-of-it-168349>, (consultato in data 05/11/2021).

Webb K., An Oculus cofounder was accused of sexually assaulting a woman while she was wearing a VR headset. He disputes the incident, but apologized, Business Insider, 7 settembre 2019,

<https://www.businessinsider.com/oculus-cofounder-michael-antonov-accused-sexual-assault-vr-demo-2019-8?r=US&IR=T>, (consultato in data 20/01/22).

Webb K., The WNBA's inclusion in the world's most popular basketball video game will dramatically change the perception of women in sports, Business Insider, 12 ottobre 2019,

<https://www.businessinsider.com/wnba-nba-2k20-womens-sports-video-games-2019-10?r=US&IR=T#sexist-trolls-demonstrate-why-its-important-to-have-the-wnba-in-nba-2k20-2>, (consultato in data 10/01/22).

Willaert K., Moonlander: One Giant Leap For Game Design, A Critical Hit!, 11 aprile 2021, <https://www.acriticalhit.com/moonlander-one-giant-leap-for-game-design/> (consultato in data 05/11/2021).

Willaert K., Video Dames: The History Of Playable Female Protagonists, A Critical Hit, gennaio 2021, <https://www.acriticalhit.com/video-dames-the-history-of-playable-female-protagonists/>. (consultato in data 05/11/2021).

Williams C., Zuo N., Esports: Why are there so few professional women gamers?, BBC, 7 settembre 2021, <https://www.bbc.com/news/av/technology-58466374>, (consultato in data 25/01/2022).

Witt C., messaggio twitter, 28 agosto 2019, 5:01, <https://twitter.com/notsoserious/status/1166546319873363969>, (consultato in data 15/02/2022).

Ringraziamenti

A conclusione di questo lavoro, sento il bisogno di ringraziare tutte quelle persone senza le quali non sarei riuscito a mandare in porto questo mio progetto di tesi.

Ringrazio la mia relatrice, la Professoressa Maria Pia Casalena, per la sua disponibilità e per avermi seguito durante la stesura del mio elaborato.

Ringrazio con tutto il cuore i miei genitori, Antonio e Marjlisa, per avermi sostenuto durante tutto il mio percorso universitario e per essere stati sempre presenti.

Ringrazio infinitamente la mia fidanzata Letizia per avermi dato la forza di andare avanti anche nei momenti più bui degli ultimi anni. Grazie per essere stata la mia roccia.

Infine, ringrazio il mio gruppo di amici di Brescia, persone speciali sempre in grado di strapparti una risata. Grazie per tutti quei momenti di spensieratezza.