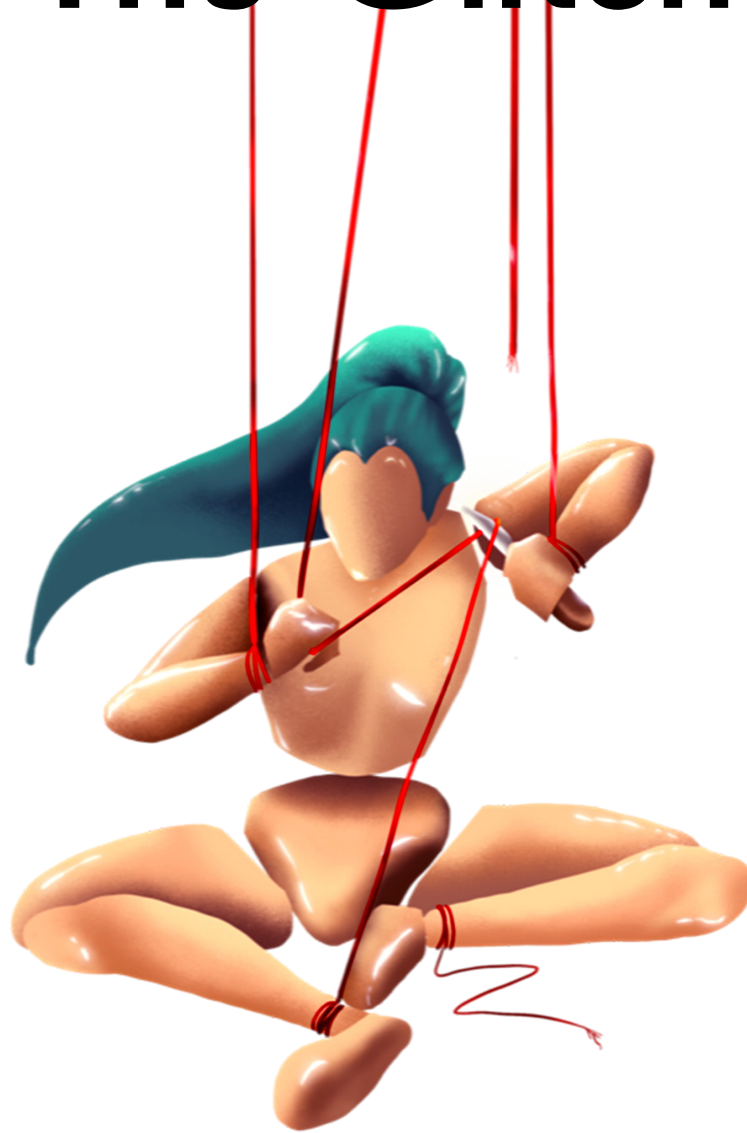


# The **G**litch



Stereotipi di genere nei videogames





**Politecnico  
di Torino**

# The glitch

**Stereotipi di genere  
nei videogames**

## **Politecnico di Torino**

Corso di Laurea magistrale

in Design Sistemico

A.A. 2021/2022

Sessione di Febbraio

## **Candidata**

Valentina Palazzo

## **Relatori**

Andrea Di Salvo

Paolo Marco Tamborrini



La dedica  
è implicita

# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>7</b>
<b>Capitolo I - un'overview</b>	<b>10</b>
<i>Differenze di genere</i> .....	11
<i>Prodotti</i> .....	13
<i>Giocattoli</i> .....	19
<i>Vestiti</i> .....	25
<i>Fumetti</i> .....	33
<b>Capitolo II - Le donne e i videogame</b>	<b>38</b>
<i>La speranza nella tecnologia</i> .....	39
<i>Donne Gamer</i> .....	43
<i>Donne sviluppatrici</i> .....	49
<b>Capitolo III - Donne giocabili</b>	<b>54</b>
<i>Il viaggio dell'eroe</i> .....	55
<i>Donzelle in difficoltà</i> .....	59
<i>"Ms Male character"</i> .....	63
<i>Lady sidekick</i> .....	67
<i>Sindrome di puffetta</i> .....	73
<i>Donne = ricompensa</i> .....	77
<i>Oggetti del desiderio</i> .....	83
<i>Elementi d'arredo</i> .....	87
<i>L'ottimismo è il profumo della vita</i> .....	91
<b>Conclusioni</b>	<b>101</b>

<b>Capitolo IV - Progetto di tesi</b>	<b>106</b>
<i>Concept</i> .....	107
<i>Personaggi</i> .....	109
<i>Lo spazio</i> .....	117
<i>La trama</i> .....	123
<b>Bibliografia</b>	<b>132</b>





# Perchè una tesi sui videogames?

## La mia noiosissima vita in 30 secondi

Ricordo come se fosse ieri il Natale 1996, o meglio, ricordo come se fosse ieri l'esatto momento in cui il mio fratellino minore scartò la sua prima Playstation. Io neanche ricordo cosa avessi ricevuto di preciso, ma ricordo molto bene le infinite lotte di potere e gli innumerevoli joystick distrutti, lanciati contro il muro per dispetto, che quel singolo evento avrebbe scatenato. Crescendo ho capito che forse sarebbe stato meglio comprarne una tutta mia, cosa che avrei fatto non appena raggiunto lo status "adolescente", che si sa, sblocca negli esseri umani la facoltà di acquistare beni e servizi autonomamente - nei limiti del budget accumulato in anni di comunioni, compleanni, paghette e strenne natalizie. Ho dato dunque il via

allo sperperamento delle mie fortune, diversificando i miei investimenti in Nintendo, Microsoft e Sony in mille fogge e colori.

L'arrivo della linea ADSL nella periferia di Salerno, per quanto tardivo e maldestro, ebbe il merito di sbloccare l'accesso ad una serie di MMPORG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) e, con esso, la facoltà di avere interazioni sociali con possibili "propi simili", ad un'adolescente che fino a quel momento non aveva idea del fatto che i videogiochi fossero "roba da maschi". Scegliendo una skin virtuale femminile non sapevo che avrei attirato innumerevoli elegie, quali "sei fida?", "torna in cucina", "fammi un sandwich" e riferimenti ad una presunta promiscuità

della mia vita sessuale, in quel momento ancora inesistente (beh, ero comunque una nerd "asociale e sfigatina", un modo carino per dire che a scuola nessuno mi filava). Da quel momento in poi mi si è aperto un mondo di comportamenti incredibili che, superata la prima fase di protesta e fastidio, iniziai ad osservare con un occhio più scientifico. Scoprii che di donne ce n'erano ben poche e che le skin virtuali femminili, sempre caratterizzate da un petto ipertrofico e un vitino da vespa, erano manovrate per lo più da alterego maschili che, sotto mentite spoglie, rapinavano i propri simili di loot, item e monete virtuali in cambio di improbabili fidanzamenti e foto hot. Mi resi conto che il mondo virtuale in cui mi rifugiavo per trovare un po' di respiro dalle angherie ed esclusioni subite già nel reale, non era meno esclusivo e collerico, una volta inserita nell'equazione la componente sociale. Milioni, miliardi di giocatori come me, avrebbero potuto godere dell'appiattimento delle barriere che affliggono il mondo reale: colore della pelle, differenze di genere e classe, disabilità di vario tipo o semplicemente "bitch-resting face" (che in italiano

chiamerei "faccia da schiaffi") erano tutti pregiudizi che il mondo virtuale permetteva di annullare e livellare, fornendo a tutti i giocatori "meta-corpi" con pari capacità, personalizzabili a proprio piacimento. Il successo nella "meta-società" dipendeva principalmente da due fattori: tempo investito e fortuna. Un'opportunità incredibile che veniva buttata al vespasiano, fornendo la riproposizione dei modelli mentali che attanagliano la società reale. Per non parlare del ruolo della donna, da sempre regina delle esclusività più becera, da cui sono stati estrapolati un paio di attributi da assolutizzare per ridurla a oggetto di scena, principessa da salvare o accessorio caratterizzante del personaggio maschile principale. Spero che questa tesi possa portare agli occhi di molti questi modelli, che sinceramente e semplicisticamente, ci hanno un po' rotto le rotule.

**We must be critical  
of the art we love.**

- Anita Sarkeesian

# Capitolo I

Un'overview

# Lo scenario generale

## Differenze di genere

La società occidentale ha basato buona parte dei propri modelli mentali e comportamentali sulle differenze tra i due sessi biologici, tentando di giustificare l'asimmetria nella divisione del potere economico, sociale e politico con argomenti biologici, legati principalmente alla semplicità con cui si sviluppa la massa muscolare. Le regole di comportamento, la divisione del lavoro, i ruoli da assumere tanto nella res-pubblica quanto in res-privata, sono pervasi da una tanto netta quanto ingiustificata distinzione: la divisione dei compiti tra uomini, cui spetta il dominio nella sfera della "produzione" e del "pubblico", e donne, relegate alla



sfera della "riproduzione" e del "privato". Tale codificazione è stata innestata nell'organizzazione della società per millenni, e ha rappresentato per le donne una barriera all'accesso nella sfera della produzione (in termini professionali), scoraggiando implicitamente il riconoscimento pubblico del loro lavoro<sup>1</sup>. L'occultamento sistematico è ancora più lapalissiano nel momento in cui si indagano ambiti artistici e scientifici: consultando le bibliografie dei manuali è impossibile non notare la quasi totale assenza di nomi femminili, il che rende la donna " *il più grande, il più generalizzato degli esclusi, quasi l'escluso standard*"<sup>2</sup>, tanto che neanche " *i vari Argan-Banham-Dorfles-Hitchcock-Pevsner-ecc. non hanno voluto ricordare che anche gli esseri umani di sesso femminile producono artisticamente e fanno parte del genere umano...*". Questo genere di distinzioni non vengono trasmesse biologicamente da madre in figlio o da padre in figlia, ma vengono assimilate tramite la fruizione di

1 Pietroni L. " *Rosa vs Blu. I gender studies e la cultura del design*", Scienze e Ricerca, 15 Marzo, 2015

2 Rubino, L. " *Le spose del vento. La donna nelle arti e nel design negli ultimi cento anni.*", Bertani, Verona, 1979)

significanti che riproducono e sottendono il messaggio: prodotti, servizi, parole, media, sono tutti vettori di un racconto, che nutre le menti dei propri fruitori, non senza danneggiarle<sup>3</sup>. Finché non cambieremo il racconto, sarà impossibile modificare il modello comportamentale, non si può lavorare sul vettore senza tenere da conto il messaggio che esso "com-porta". La funzione di un prodotto non può essere separata dalla propria "immagine", in quanto anch'essa è portatrice di un messaggio ed è l'interfaccia attraverso cui l'utente di tale prodotto interagisce con esso. Prodotti, servizi, media, tramandano questo messaggio anche attraverso la propria immagine, che troppo spesso viene tuttora fortemente differenziata in modo da evidenziare quale sia il genere "corretto", ovvero quello identificato dal creatore come destinatario del prodotto/servizio/media. La "differenziazione sessuale" di tali prodotti serve esclusivamente per nutrire e supportare la differenza nelle abilità cognitive e sociali tra uomini e donne, e per questo va combattuta.

3 Smithers, R. " *Gender stereotyping is harming young people's mental health, finds UK report*", The Guardian, 15 Dicembre, 2020

## Prodotti

Gli scaffali dei supermercati in cui siamo così abituati a girare distrattamente per rimpinguare le nostre dispense sono solo uno degli innumerevoli altari su cui è possibile trovare i prodotti in cui la relazione tra gender e oggetto è così radicata e “ovvia” da risultare “normale” e quindi invisibile: i così detti “gendered object”. Chi li indossa, li consuma, li espone, spesso non rileva il reale significato che questi oggetti veicolano.

La connotazione di genere negli oggetti industriali non è una novità, al contrario, è sempre stata una caratteristica su cui il design di prodotto ha lavorato.



Fig.1 Il sito colgate separa i prodotti white now tra maschili e femminili: la composizione e le features sono le stesse ma lo storytelling è diverso. Per le donne viene messo in risalto l' *irresistibile effetto glossy*, per l'uomo l'istantanea efficacia contro le macchie da fumo.

In particolare per settori come abbigliamento, calzature, profumi, gioielleria, ma anche in ambiti più tecnici, si pensi all'orologeria o ad attrezzi come le biciclette, in cui la distinzione di genere ha subito un'evoluzione di una distinzione dettata inizialmente dalla funzionalità.

Molto spesso però, queste differenze sottendono altri concetti impliciti, trasformando quello che a prima vista è un enorme bug, in una "feature", arrivando anche a giustificare una differenza di prezzo non da poco, tattica spesso utilizzata dal marketing per differenziare il mercato e aumentare i consumi.<sup>4</sup>

Una delle più importanti implicazioni dei prodotti "sessualmente differenziati" è che alimentano l'idea per cui i loro utilizzatori siano dotati di differenti capacità cognitive e sociali, agendo da comunicatori di ciò che gli uomini e le donne dovrebbero essere e dovrebbero fare.<sup>5</sup>

La differenziazione degli oggetti in base

4 K. Shroeder, "Gender Dimensions of Product Design", 28 Settembre - 1 Ottobre, 2010, Paris, France

5 Pietroni, Lucia (2015) op. cit.



Fig.2 Kleenex mansize e la descrizione presente sul packaging: la forza viene associata al maschile, che si prende cura di te nel momento di tristezza.

## Getting a Haircut

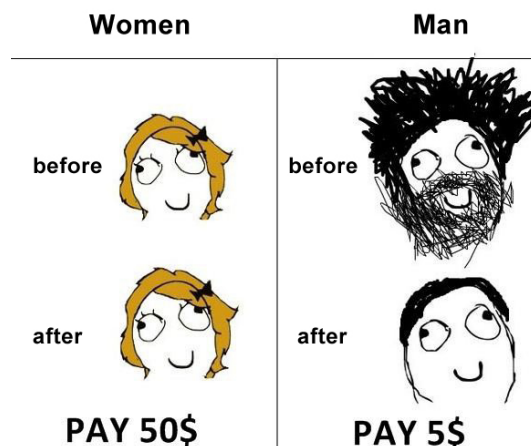


Fig.3 Un meme che ironizza sulle differenze di prezzo (Fonte: <https://quotesgram.com/img/funny-quotes-about-haircuts/6225436/>)



al gender è sempre esistita e il design ha da sempre contribuito esplicitarla, imprimendo caratteri sessuali agli oggetti.

Questa pratica non sembra essere caduta in disuso, anzi, continua ad avanzare indisturbata. Attraverso colori, linee e forme, il design degli oggetti d'uso quotidiano continua a comunicare nozioni di "femminile" e "maschile", sulla base delle convenzioni sociali sulla differenza sessuale: colori tenui, linee curve e forme organiche per le femmine; colori scuri, linee rette, forme spigolose per i maschi. Se il prodotto da solo non comunicasse abbastanza fortemente la distinzione di genere, anche il packaging fa la sua parte, rimarcando il concetto.

Anche l'economia non è dalla nostra parte: le cosiddette "pink tax" e "tampon tax" giocano a sfavore delle donne. Nel 2015 è stato calcolato che i prodotti femminili abbiano un rincaro medio del 7% rispetto agli analoghi maschili, nonostante entrambi i prodotti abbiano lo stesso costo di produzione.

In particolare i sovrapprezzi sono:

- +7% su giocattoli e accessori
- +4% su vestiti da bambini
- +8% su vestiti per adulti
- +13% per prodotti per la cura della persona
- +8% per prodotti sanitari<sup>6</sup>

Un esempio lampante e sotto gli occhi di tutti è quello dei profumi: 20 'pour femme' su 27, hanno un prezzo a millilitro del 27% più alto, circa 12,3 centesimi. La pink tax tocca qualsiasi ambito economico, inclusi i servizi. In particolare il parrucchiere, anch'esso protagonista di svariati meme, dove un taglio di capelli per donna può costare in media anche il 40% in più di un taglio da uomo.

Diverso invece il caso della Tampon tax, la tassa che colpisce prodotti vitali e primari come assorbenti, tamponi e pannolini anche in Italia. Introdotta nel 1973 come una tassazione al 12%, è sfuggita di mano

---

<sup>6</sup> De Blasio, B., Menin J. " *From Cradle to Cane: The Cost of Being a Female Consumer. A Study of Gender Pricing in New York City*", December 2015, New York City Department of Consumer Affairs.

arrivando al 22%, al pari dei beni di lusso. Nel 2016 dall'ex PD Giuseppe Civati ha finalmente deciso di prendere in mano la situazione, introducendo una lotta alla Tampon Tax, ma solo nel 2022 il governo ha deciso di inserire provvedimenti nella manovra economica, portandola al 10%. Si tratta di un primo passo ma non è ancora abbastanza, essendo beni di prima necessità per le donne dovrebbero, come tutti gli altri beni in categoria, presentare un'iva del 4%<sup>7</sup>.

## Alcuni esempi

Procter & Gamble è solo uno dei nomi che si è prodigato nella sottile arte della differenziazione di genere in prodotti la cui funzionalità difficilmente propende per un sesso specifico quali deodoranti, shampoo o bagno schiuma. Prodotti come "Pantene" e "Old Spice" vengono pubblicizzati con due strategie di marketing molto diverse tra loro: il primo viene venduto come una coccola che le donne fanno ai propri

<sup>7</sup> Lentepubblica.it, " *Riduzione Tampon Tax: arriva il taglio dell'iva sugli assorbenti*", 21 Ottobre 2021, consultato il 3/02/2022, <https://www.lentepubblica.it/contabilita-bilancio-tasse-tributi/riduzione-tampon-tax/>

capelli, il secondo invece è chiaramente un prodotto pratico e funzionale. Ma l'unica reale differenza sta nel packaging e nelle fragranze<sup>8</sup>. Un altro esempio di prodotti differenziati per genere senza un motivo plausibile, se mai ce ne fossero, sono i famosissimi kleenex "mansize".

Dopo essere diventati virali per l'esagerata genderizzazione di fazzoletti "un po' più grandi del normale", l'azienda ha prontamente cambiato il nome del prodotto in Kleenex "Extra Large"<sup>9</sup>.

I rasoi Bic per uomo e per donna, dotati dello stesso identico numero di lame, vengono differenziati esclusivamente con un codice colore e le qualità messe in evidenza dalla comunicazione (per l'uomo la feature principale è l'efficacia e la velocità della rasatura, per la donna la morbidezza e il risultato "pelle liscia"),

<sup>8</sup> Lien, T. " *No girls allowed*", Polygon, Febbraio 2013, consultato il 3/02/22, <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

<sup>9</sup> Grandi, A. " *«Sono sessisti». Addio ai Kleenex Mansize, si chiameranno Extra Large*", Corriere della sera, 18 ottobre 2018, consultato il 3/02/22, [https://www.corriere.it/esteri/18\\_ottobre\\_18/sono-sessisti-addio-kleenex-mansize-si-chiameranno-extra-large-ef4c06a4-d2d4-11e8-a91-90c7da029bcf.shtml](https://www.corriere.it/esteri/18_ottobre_18/sono-sessisti-addio-kleenex-mansize-si-chiameranno-extra-large-ef4c06a4-d2d4-11e8-a91-90c7da029bcf.shtml)

differenza che giustifica anche la differenza di prezzo.

La lista di prodotti superficialmente ed ingiustificatamente genderizzati è infinita ed in un contesto moderno il design di prodotto non può ridursi a promotore di stereotipi dannosi, ma deve necessariamente tendere all'inclusività, assumendo un punto di vista critico e scegliere consapevolmente se riprodurre i modelli culturali sulla differenza di genere, oppure pretendere dei reali benefici dal design di prodotto.



## Giocattoli

Mentre per quanto riguarda i prodotti sugli scaffali dei supermercati la differenziazione di genere avviene solo in seguito all'organizzazione per funzione, l'ambito ludico si macchia di un peccato ancora più grave: la differenza di genere si riflette addirittura in una divisione in reparti (Fig.5), accentuata ancora di più dalle palette scelte per i packaging, grazie a cui è impossibile sbagliarsi e rischiare di regalare un giocattolo per femmine ad un bambino o un giocattolo da ometti ad una bambina (errore che chiaramente resta tale solo nelle menti degli adulti).



Fig.4 Nei negozi di giocattoli lo spazio è ben diviso in reparti maschietto/femminuccia.

## Il packaging

La distinzione del target viene evidenziata immediatamente attraverso i packaging degli oggetti esposti, lasciando parlare l'involucro ancor prima che l'acquirente possa scendere ad una critica dell'oggetto in se: rosa brillante, lilla e colori pastello per lei, blu, grigio metallico, nero e verde acido per lui.

Spesso il messaggio viene rafforzato dalle immagini a supporto, rendendo ancora più palese il target di riferimento rappresentandolo fotograficamente sul packaging. Sarà facile trovare gruppi di bambine che giocano insieme sui packaging per giocattoli rosa e immagini di ragazzini sui giocattoli in blu.

Anche il naming gioca un ruolo pesante nell'indirizzare gli acquirenti verso il prodotto giusto. Come evidenzia Johnson (Fig.4), i nomi scelti per i giocattoli maschili appartengono ad un campo semantico attivo, termini come "action", "war", "attack" si ritrovano spesso sugli scaffali dedicati ai maschietti, mentre nel versante

### Boy-Oriented Toys

---

Dragon Flyz  
Big Time Action Hero  
Electronic Karate Fighters  
Beast Wars Transformers  
Mars Attack Action Figures  
Total Justice Super Heroes  
Super Man-The New Adventures Video Game  
Tonka Magna Crew  
Play Doh Demolition Derby  
War Planets  
Super Soaker Extra Power Water Gun  
Anamorphs Transformers  
Vortex Power Bat  
Super Sonic Power Crash Pit Racers

### Girl-Oriented Toys

---

Take Care of Me Twins  
Fluffy My Come Here Puppy  
Juice 'n Cookies Baby Alive  
Girl Talk  
Star Fairies  
California Roller Girl  
Clueless Fashion and Makeup Dear Diary  
Tea Bunnies  
Fashion Magic Fingernail Fun Salon Set  
Bedtime Bottle Baby  
Star Castles Light Up Gem Stone and  
Seashell Castles  
Bowling Party Stacie  
Friend Link  
Potty Doty

Fig.5 Cluster di nomi di giocattoli in base al target di riferimento - Johnson, Fern & Young, Karren. (2002). Saltano subito all'occhio l'appartenenza a campi semantici differenti

rosa prevale l'ambito parentale ("baby", "bedtime") o estetico ("beauty", "fashion", "style").

Tematica che mi riporta alla mente i complimenti che scegliamo di rivolgere ai bambini, ricordando loro costantemente che le femmine sono "bellissime" "principesse" e i maschietti dei "bravi ometti", ma questa è un'altra storia.

## Ambito

La distinzione di genere nell'ambito ludico non si ferma però a naming, palette e supporti visivi - come se non bastasse. Gli ambiti in cui i giocattoli conducono i bambini attraverso i giochi di fantasia sono anch'essi nettamente differenziati in base al ruolo di genere. I giocattoli dedicati ai maschi, sono spesso legati al mondo dei lavori manuali, tecnici, o della guerra (armi, astronavi, navi pirata). Le bambine sono invece spesso costrette nell'ambito dell'assistenza (piccola infermiera, veterinaria, dog-sitter...) o all'ambito parentale con gli stramaledetti bambolotti, riproduzioni di ferri da stiro, fornetti,



Fig.6 Barbie, rigida ed elegante, contro gli analoghi bambolotti per maschi, meglio chiamati "action figure", dei quali anche le dita sono articolate, per simulare le acrobazie più particolari.

aspirapolveri o lavatrici. Fortunatamente anche per le bambine sono previste delle mansioni lavorative, ma c'è sempre una bassa percentuale di impiego nel settore tecnico o scientifico, preferendo produrre riproduzioni di casse da supermercato o toelettature per cani.

## Funzionalità

Ancora più sottilmente, la genderizzazione si annida anche nella differenza di funzionalità. Mettendo per esempio a confronto la maggior esponente tra le

bambole dedicate alle bambine, la Barbie della Mattel, e il più famoso esponente del versante maschile (che non a caso non si chiama bambola, ma "action figure"), il prestantissimo Action Man, la prima differenza che salta all'occhio è la disparità nel movimento dei corpi polimerici di cui sono dotati: le articolazioni di Barbie sono le minime indispensabili, non è fatta per simulare acrobazie particolari, mentre le action figure (Fig.6) sono dotate di articolazioni snodate anche nei posti più impensabili (come le caviglie). Questa differenza che sembra da poco, permette ai bambini di simulare comportamenti specifici, circoscrivendo inconsapevolmente la fantasia del bambino.

## Advertising

Non serve entrare in un negozio di giocattoli per entrare in contatto con la divisione di genere che domina il mondo dei giocattoli mainstream: basta accendere la televisione, in particolare nelle fasce orarie children-friendly.

Attori, colonna sonora, persino la

voce narrante<sup>10</sup> del breve racconto sono caratterizzate da una netta genderizzazione. Secondo Johnson e Young, ci sono due domande cui rispondere per capire se uno spot pubblicitario è stato studiato in modo da legare il prodotto ad uno stereotipo di genere:

1. Negli spot rivolti a bambini delle elementari o scuole infantili, i linguaggi sono stati modulati diversamente per maschi e femmine?
2. Il gender è stato usato come codice discorsivo per legare il prodotto ad uno specifico ruolo di genere?

Gli esempi di pubblicità di giocattoli per cui la risposta a entrambe le domande è positiva sono infiniti, e la situazione è più problematica di quanto sembri. Prima di tutto, le pubblicità sono per i bambini un allenamento alla cultura del consumo: gli possono migliorare la loro vita, divertirli,

<sup>10</sup> Johnson, F., Young, K. "Gendered voices in children's television advertising". *Critical Studies in Media Communication*, 2002, 461-480



renderli più "fighi" e più integrati nel gruppo sociale.

Le pubblicità indicano ai bambini quale sarà il loro ruolo come consumatori e li invita a fantasticare su come dovrebbero essere e come dovrebbero comportarsi, come piccole storie di vita.



## Vestiti

Ancora oggi per distinguere un esemplare di homo sapiens maschio da una femmina il grosso è affidato al vestiario: non solo i graphic designer che disegnano le insegne per le toilette, ma gran parte della società occidentale fa ancora vasto affidamento sulla gonna, più o meno corta. Aziende del settore tessile continuano a disegnare abiti scomodi e senza tasche in esclusiva per le donne. Anche i colori e i materiali sono un elemento distintivo (brillantini e strass sono un'esclusiva femminile, mentre sembra impossibile trovare un pantalone cargo da donna, e vi assicuro che li ho cercati ovunque). Tutte le differenze di genere presenti negli abiti per adulti



Fig.7 Utenti della piattaforma 9gag hanno iniziato a postare foto delle etichette sessiste trovate in abiti sportivi da uomo/ragazzo (<https://9gag.com/gag/3167016>)

vengono portate all'estremo nel settore per bambini, dove ritroviamo un linguaggio del tutto simmetrico a quello utilizzato nel settore ludico: colori aggressivi per bambini, pastello, strass e tulle ovunque per bambine. Persino la disparità di comodità viene riproposta nel settore infantile, contro ogni logica, costringendo le bambine a stare sempre attente a non sporcare o non

rovinare i propri abiti fin da piccole. La cura e il mantenimento degli abiti, come se non bastasse, ha avuto per millenni un'ownership esasperatamente femminile, costringendo la donna a dedicare ore delle proprie settimane a smacchiare, inamidare, stirare qualsiasi drappo di stoffa presente in casa (Fig.7).

## Girl's pocket



**Half a phone\***

## Boy's pocket



**Phone\***



**Wallet\***



**Walmart\***



**Your mom\***

Esiste però un argomento che unisce più di altri in questa eterna lotta contro la disparità di genere in ambito tessile: le maledette tasche. Argomento foriero di innumerevoli meme (Fig.8) ed infiniti threads sui social, meritano un paragrafo a sé, oltre al fatto che, essendo anche io una delle vittime di questa ingiustizia sociale, mi sento in dovere di approfondirlo.

## Radici storiche

Nel Medioevo sia gli uomini che le donne portavano delle borse legate alla cintura, una specie di evoluzione (o involuzione, in base ai sentimenti che si provano nei loro confronti) dei marsupi moderni.

Probabilmente si tratta di una pratica che l'essere umano si porta dietro da

Fig.8 Un meme sulla differenza tra la capienza delle tasche femminili rispetto a quelle maschili (<https://knowyourmeme.com/memes/girls-pockets-vs-boys-pockets>)

molto tempo: il ritrovamento più antico di un oggetto simile si ritrova già tra gli accessori di Ötzi, mummia di un uomo risalente alla preistoria. Di pari passo con il riversarsi della popolazione nelle aree urbane, è aumentata la facilità con cui i borseggiatori riuscivano a rapinare le vittime inconsapevoli nelle strade affollate, costringendo così i sarti a nascondere le borse all'interno dei vestiti. Fino al Seicento quindi sia uomini sia donne erano dotati di un vestiario con tasche capienti, in seguito le tasche degli uomini hanno iniziato ad essere cucite all'interno dei vestiti, mentre nel vestiario femminile si è preferito tornare alla borsa appesa alla cintura. Veniva decorata ma andava nascosta, era molto capiente, assimilabile ad una moderna borsa<sup>11</sup> dotata anche di ulteriori tasche interne, in modo da contenere tutti gli oggetti necessari in modo organizzato e al sicuro dagli occhi di possibili rapinatori. Questa tipologia di "tasche" e il contenuto che riuscivano a trasportare garantivano alla donna di poter utilizzare i propri possedimenti a proprio

<sup>11</sup> Il Post, "La battaglia femminista per le tasche", 16 Ottobre, 2016, consultato il 5/02/22 url:<https://www.ilpost.it/2016/10/06/storia-tasche-abiti-donna/>



Fig.9 Parte di una borsa medievale. Le tasche venivano allacciate in vita. Foto: Frank Basford, 2005-08-09.



Fig.10 Esempio di come le tasche venivano nascoste sotto il vestiario. ©Victoria and Albert Museum, London.

piacimento e. di conseguenza, di poter partecipare alla vita economica e sociale, negoziando, scambiando e disponendo dei loro possedimenti come meglio credevano.

Alcuni esempi di oggetti che le donne inserivano nelle loro tasche:

- soldi
- coltellino
- stuzzicadenti
- fazzoletti
- guanti
- chiavi di casa, di portagioie o cassetti
- strumenti di lavoro (aghi, forbici,..)
- matite
- sigilli personali
- profumi e spazzole
- orologio
- lettere o ritratti di persone care<sup>12</sup>

Le tasche, quindi, garantivano alle donne libertà ed indipendenza, oltre che la sicurezza di poter nascondere agevolmente i beni più preziosi autonomamente.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> V&A, " *Women's tie-on pockets*", Victoria and Albert Museum, consultato il 5/02/22, <https://www.vam.ac.uk/articles/womens-tie-pockets>

<sup>13</sup> Idem



Fig.11 Riproduzione storica di una chatelaine. Elizabeth Fraser / Arlington National Cemetery

Questa libertà è però andata gradualmente a sparire, al punto che nei giorni attuali le tasche nei vestiti da donna sono diventate una feature aggiuntiva e molto rara. Cos'è andato storto?

Con l'avvento dello stile "impero", gli abiti femminili si fecero aderenti e nascondere una borsa tra le pieghe della gonna divenne impossibile: si passò quindi alle "châtelaine"<sup>14</sup>, catenelle da cintura molto rumorose, alle cui estremità venivano

<sup>14</sup> Oatman-Stanford, H., " *The Killer Mobile Device for Victorian Women*", 23 Maggio, 2013, consultato il 5/02/22, <https://www.collectorsweekly.com/articles/the-killer-mobile-device-for-victorian-women/>

agganciate chiavi forbici e gli oggetti più disparati, e fecero la loro comparsa le "reticole", borsette simili a sacchetti, dotate di una rete che desse forma alla stoffa. In inglese la parola veniva intesa anche come contrazione di "ridiculous", e iniziarono ad essere considerate dagli uomini degli oggetti frivoli. Solo gli abiti di bambine, donne della classe operaia e anziane mantennero le tasche. I beni più preziosi delle donne venivano quindi esposti. Per gli uomini invece, iniziarono a diffondersi i pantaloni, partendo dalla moda francese dei "sans culottes", per lungo tempo off-limits per le donne. I sarti iniziarono a nascondere anche 17 tasche in abiti maschili che riuscivano a contenere di tutto senza però perdere la loro forma elegante mentre le donne continuarono a portarsi dietro tutti i loro averi più necessari in gran vista o in borsette a mano. Questo può sembrare un dettaglio trascurabile, ma immaginiamo per un attimo una gentildonna londinese, in visita a New York, che entra in un caffè nel XIX secolo e poggia, inavvertitamente, la borsa per terra: in un attimo rischia di perdere chiavi di casa, biglietti per

il viaggio, tutti i suoi soldi e qualsiasi bene necessario alla sua sopravvivenza<sup>15</sup>. Questo non sarebbe potuto accadere alla sua controparte maschile, essendo i suoi beni primari ben nascosti nelle tasche dei pantaloni e della giacca. Una differenza così apparentemente piccola ha costretto la donna ad un ruolo di dipendenza e vulnerabilità, limitando la sua libertà di movimento e costringendola a cercare i propri beni in un contenitore in cui venivano riposti alla rinfusa (nel contempo gli uomini sapevano esattamente in quale tasca cercare che cosa...) e che poteva facilmente essere smarrito o scambiato con la borsa sbagliata.

## La lotta femminista per le tasche

Alla fine dell'Ottocento le tasche divennero una questione da femministe: nel 1881 venne fondata la Society for Rational Dress che stilò i parametri per definire il vestito "perfetto":

---

15 Johnson, P., " *The power of a pocket. Why it matters who wears the trousers*", The Spectator, 4 Giugno 2011, consultato il 2/02/22, url:<https://www.spectator.co.uk/article/the-power-of-a-pocket>

- Deve assicurare la libertà di movimento
- Non deve comprimere qualsiasi parte del corpo
- Non deve essere più pesante del necessario rispetto al calore fornito e il peso deve essere ben distribuito sul corpo
- Grazia e bellezza devono essere in sintonia con funzionalità e comodità
- Non deve discostarsi troppo dalla moda del periodo<sup>16</sup>

In particolare le donne cicliste iniziarono a pretendere di indossare abiti adatti all'attività fisica, opponendosi a corsetti e gonnelloni e proponendo piuttosto pantaloni larghi. Iniziò anche a farsi avanti la richiesta di tasche ampie in cui si potessero addirittura inserire le mani - gesto considerato poco femminile ed educato all'epoca - inclusa una per i

<sup>16</sup> Levitt, Sarah. "Pomeroy [née Legge], Florence Wallace, Viscountess Harberton". Oxford Dictionary of National Biography (online ed.). Oxford University Press. doi:10.1093/ref:odnb/45796.

biglietti del tram o del treno<sup>17</sup>. Già nel 1899 si iniziò a discutere su quanto la civiltà stessa fosse fondata sulle tasche e che "il genere femminile non avrebbe mai potuto competere con quello maschile fino a quando non le avesse avute<sup>18</sup>".

Non a caso, i vestiti delle suffragette dei primi movimenti femministi erano pieni di tasche, eppure negli anni Cinquanta, le donne continuavano a lamentarne l'assenza, tanto che Gwen Raverat, membro del Bloomsbury Group e nipote nientepopodimeno che di Charles Darwin, scrisse:

*"Perché non possiamo avere tasche? Chi lo proibisce? Abbiamo il suffragio femminile, perché dobbiamo ancora essere inferiori agli uomini?!"*

Eppure tutt'ora, nel 2022, le tasche da donna continuano ad essere di dimensioni

<sup>17</sup> Il Post, "La battaglia femminista per le tasche", 16 Ottobre, 2016, consultato il 5/02/22, url:<https://www.ilpost.it/2016/10/06/storia-tasche-abiti-donna/>

<sup>18</sup> New York Times, "World's use of pockets; men's clothes full of them, while women have but few. Civilization demands them", August 28, 1899, Page 7.

<sup>19</sup> Burman, B., Fennetaux, A., "The pocket - A hidden history of women's lives, 1660-1900", 264pp. Yale University Press.



inferiori rispetto a quelle che si trovano negli abiti maschili, d'altronde inserire oggetti nelle tasche di un pantalone aderente crea ulteriori sporgenze e protrusioni sui corpi delle donne, modificandone la linea, mentre negli abiti maschili la presenza di oggetti nelle tasche è impercettibile. C'è da dire che esiste un altro punto a sfavore dell'ampliamento delle tasche femminili per l'industria della moda: all'aumentare della disponibilità di tasche, diminuisce la necessità di borse, borsette, pochette e quant'altro, altra enorme fetta del mercato tessile.

Per riassumere: gli uomini vestono per utilità, mentre i vestiti da donna sono disegnati per esaltare la linea dei loro corpi e renderli più belli, aggraziati, fruibili agli occhi di chi guarda. A chi servono le tasche?

## Abiti per bambini

La differenza di genere negli abiti si ripropone anche nel settore dedicato ai bambini, persino per quanto riguarda l'intimo: mentre la biancheria maschile è comoda e coprente, le bambine sono



Fig.12 La mission di "FreeToBeKids" da sito web è creare alternative libere da stereotipi di genere. fonte: <https://www.freetobekids.com/pages/about-us>

costrette ad usare le mutandine che persino le donne adulte detestano, sgambate e con il taglio alto<sup>20</sup>. Persino i materiali con cui sono fatte riproducono in miniatura le scelte dedicate agli adulti, utilizzando cotone morbido e spesso per la biancheria maschile mentre per le bambine vengono scelti materiali più sottili, scomodi e sintetici. Le ragazzine crescono fin da subito con l'idea che la vita è scomoda. Quale ragione potrebbe esserci dietro una

<sup>20</sup> Gonzales, E. "Toddler Underwear Is Bulls\*\*t", Huffpost, 12/21/2016, aggiornato Dicembre 28, 2017, consultato il 5/02/22, [https://www.huffpost.com/entry/toddler-underwear-is-bull\\_b\\_13585410](https://www.huffpost.com/entry/toddler-underwear-is-bull_b_13585410)

differenza simile se non prepararli fin da bambini a quello che la società si aspetta che diventino?

Lo stesso ragionamento si applica al resto del vestiario: pantaloni larghi, comodi per lui, leggings aderenti e senza tasche o shorts minuscoli per lei.

Secondo Rachel Simmos, co-founder di Girls Leadership, offrire solo queste opzioni alle bambine tramanda il messaggio che i loro corpi dovrebbero essere in vista tutto il tempo, che essere magra o apparirlo è molto più importante dell'essere comoda o del muoversi liberamente. Non c'è niente di male nel vestirsi in modo scomodo pur di essere attraente, finché è una scelta consapevole tra diverse opzioni e non l'unica opzione possibile. Fortunatamente le opzioni alternative iniziano a fiorire e alcune aziende stanno lanciando linee di vestiti gender-neutral ma le più interessanti sono le iniziative bottom-up.

Free to be kids è un'azienda nata a Seattle con la missione di liberare il mondo degli abiti per bambini dai cliché e gli stereotipi del gender, offrendo un'opzione alternativa

ai genitori in particolare per quanto riguarda abiti che i bambini vogliono davvero indossare.

Un'azienda invece completamente focalizzata sulla creazione di un'alternativa per le bambine alla moda mainstream è "Girls Will Be", che disegna vestiti per spronare le ragazze ad essere se stesse, in particolare contro il messaggio che ci siano "cose da maschi" off limits per loro. Le fondatrici sono due madri, Sharon e Laura, le cui bambine chiedevano insistentemente perché i ragazzi hanno tutte le cose più fighe, da cui è nata la linea di abbigliamento che vanta:

"In-The-Middle" Fit per stare comoda ma senza dover prendere taglie esagerate  
Stampe anti-stereotipo (dedicate a materie scientifiche, dinosauri e sport)

Colori accesi e vibranti, per ampliare il ventaglio di scelte oltre i colori pastello  
Niente strass e brillantini perché alcune ragazze non li vogliono o comunque non ogni giorno

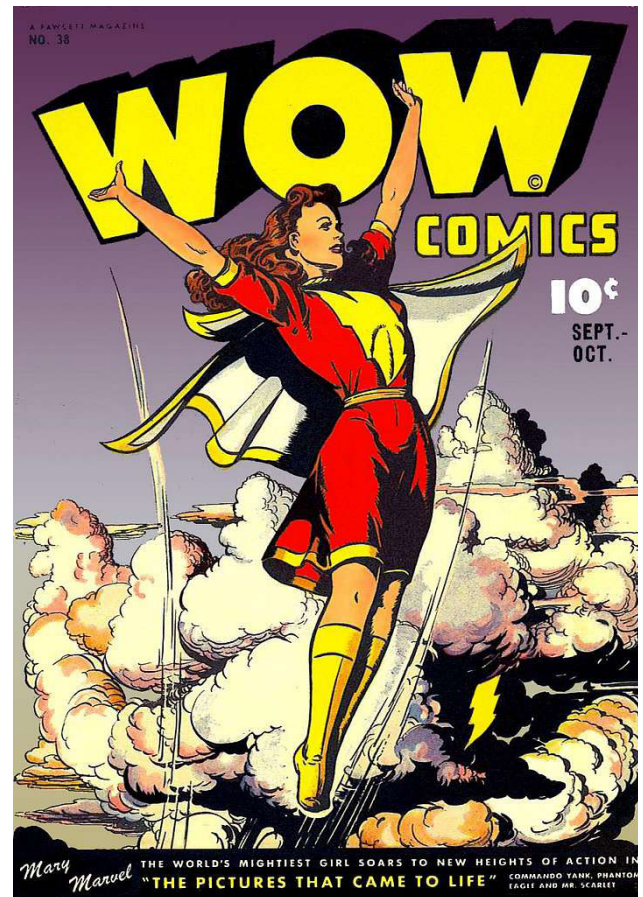
Materiali di qualità morbidi e resistenti  
Ultimo ma non ultimo, rullo di tamburi... tasche!

## Fumetti

I fumetti, come anche i videogames, sono afflitti da un eterno problema: sono fatti da uomini, per uomini e parlano di uomini. La scarsa presenza di fumettiste è parallela alla quasi totale assenza di personaggi femminili (e quei pochi che troviamo, diciamocelo, sono a dir poco problematici).

### Un po' di storia

Non è sempre stato così: durante gli anni della seconda guerra mondiale i fumetti erano nella loro "golden age" e i personaggi femminili rappresentavano la forza dell'america, tanto quanto i personaggi maschili: Fantomah, Sheena,



the Blonde Phantom, Wonder Woman, Mary Marvel, Miss fury e tante altre<sup>21</sup> lasciavano il ruolo di genere e si univano alla lotta, diventando l'idolo delle ragazzine americane<sup>22</sup>. Con la fine della seconda guerra mondiale molte di queste eroine vennero dimenticate, e con il ritorno

---

21 Schneider, S. " *The First Female Comic Book Superheroes In History*" 06 Ottobre 2016, consultato il 5/02/22, <https://screenrant.com/first-female-comic-book-superheroes-in-history/>

22 Rosie the riveter, American Association " *Wow: WWII & the changing role of women in comics*" Pubblicato il 15 Giugno, 2021, consultato il 5/01/22, <https://rosietheriveter.net/wow-wwii-the-changing-role-of-women-in-comics/>



Fig.13 Wonder Woman, #32, Giugno 1948

degli uomini dalla guerra, furono relegate all'ambiente domestico, dove ripresero forza i valori conservativi della famiglia e la stretta aderenza al proprio ruolo di genere. Le eroine non sparirono improvvisamente, furono piuttosto gradualmente ridotte a "spalla" della propria controparte maschile<sup>23</sup>. Persino Wonder Woman, nata nel 1941 come risposta all'assenza di un modello eroico femminile, definita dal suo creatore William Marston " *bella come Afrodite, saggia come Atena, più forte di Ercole e più veloce di Mercurio*" viene degradata, dopo la morte di Marston avvenuta nel 1947, ai ruoli di genere imposti da Hollywood, rendendola addirittura una segretaria innamorata del capo<sup>24</sup>.

Marston l'aveva creata per fare di lei un modello cui le ragazze possano guardare e desiderare riconoscersi. Come lui stesso affermava " *Neanche le ragazze*

---

23 Larew, K. G. (1997) " *Planet Women: The Image of Women in Planet Comics*", 1940-1953, *The Historian*, 59:3, 591-612

24 Bellotto, M. " *Super eroine dei fumetti e gender equality: una guerra ancora da vincere.*" 6 Giugno 2019, consultato il 5/02/22, Lo sbuffo <https://losbuffo.com/2019/06/06/super-eroine-dei-fumetti-e-gender-equality-una-guerra-ancora-da-vincere/>

*vogliono essere ragazze finchè il nostro archetipo femminile manca di forza e potere. Non volendo essere ragazze in realtà non vogliono essere deboli, tenere, sottomesse e amanti della pace come sono le brave ragazze. Il rimedio più ovvio è creare un personaggio femminile con la forza di superman e lo stile di una donna buona e bella".* Eppure persino Wonder Woman, così come molte altre, iniziò ad essere sempre meno rappresentata come eroina protagonista e sempre più come seducente, debole controparte di eroi maschili, fino ad apparire solo raramente, ed esclusivamente in abiti succinti e tacchi alti, per combattere il crimine con discutibile successo. Le eroine finirono per essere parte della caratterizzazione del protagonista maschile, più che un vero e proprio personaggio.

Negli anni 60 fioriscono i personaggi secondari femminili come Lois Lane e Vicky Vale. Andando avanti nella storia, nonostante l'influenza femminista, la situazione non migliora. Le eroine continuano ad essere disegnate in pose impossibili e con abiti per niente adatti

al combattimento, rappresentando per lo più oggetti sessuali per i "supposti" fruitori target dei produttori: maschi etero cisgender.

## E oggi?

Ancora oggi, nonostante sia più che dimostrato che l'audience dei fumetti è divisa equamente tra donne e uomini<sup>25</sup> questo morbo continua a diffondersi. Internet e le community che ha generato vengono però in nostro soccorso. Molti hanno iniziato ad averne abbastanza delle strumentalizzazioni becere che subiscono i personaggi femminili, dando vita ad iniziative a dir poco interessanti.

EscherGirls (<https://eschergirls.tumblr.com/>) è un blog curato dalla cino-canadese Ami Angelwings, che raccoglie tutte le illustrazioni, le copertine o le strisce in cui personaggi femminili vengono rappresentate con outfit impensabili o pose innaturalmente sensuali,

---

<sup>25</sup> Schenker, B. "Market Research Says 46.67% of Comic Fans are Female", Brett the beat, 5 Febbraio, 2014, consultato il 5/02/22, <https://brettschenker.com/2014/02/05/market-research-says-46-67-of-comic-fans-are-female/>



Fig.14 The Hawkeye Initiative (<https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>) Fonte: Tumblr

interessante notare che la trasposizione non si trasforma in un "female gaze" ma risulta esclusivamente ridicola. L'evidenza principale è che il problema non riguarda esclusivamente gli abiti indossati dai personaggi femminili, ma è l'intera rappresentazione ad essere affetta da stereotipi.

accompagnandole con didascalie pungenti per analizzare e mettere in evidenza il sessismo della rappresentazione.

Su The Hawkeye Initiative (Fig. 14), invece, i fan disegnano e postano analoghi maschili delle pose improbabili in cui le donne vengono rappresentate. Il nome deriva da Hawkeye, il primo personaggio maschile a prendere posto nella serie di illustrazioni. Il risultato è ilare e rendendo ancora più palese il "male gaze", ovvero la tendenza a rappresentare le donne così come l'occhio maschile vorrebbe vederle, ed è



# apitolo II

Videogames



# Le donne e i videogiochi

## La speranza nella tecnologia

In *Altered Carbon*, la serie tv creata da Laeta Kalogridis, incontriamo il personaggio di Lizzie. Dopo aver subito violenze fisiche e torture psicologiche in VR, che l'hanno ridotta in uno stato di autismo e le hanno danneggiato la "pila corticale", Lizzie viene aiutata a superare il trauma e tornare alla realtà da Poe (Fig.14), un'IA, che le insegna a difendersi in un ambiente virtuale. Questa scena evidenzia molto bene quella che considero una delle più interessanti possibilità della tecnologia e dei videogiochi in particolare: la separazione tra corpo reale e corpo virtuale. La realtà virtuale permette di

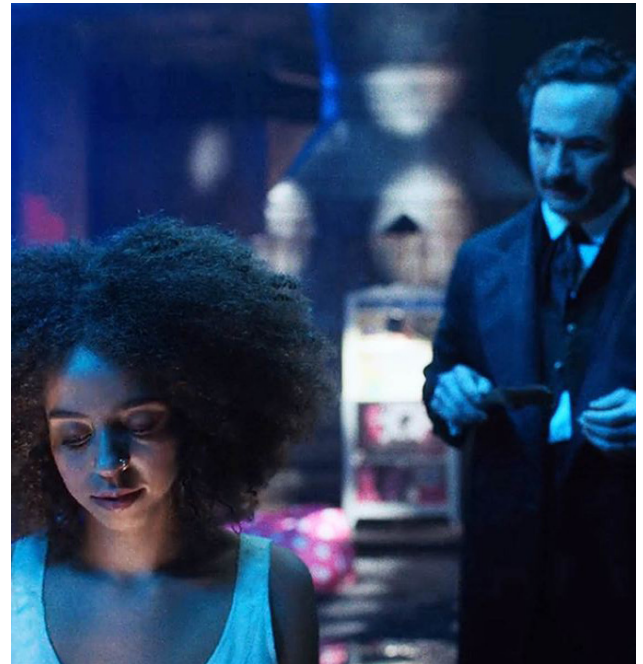


Fig.14 Lizzie e Poe, *Altered Carbon* (2018), familiarizzando in un ambiente virtuale sicuro riescono a superare un trauma

affrontare situazioni pericolose in un ambiente sicuro e senza ripercussioni sul corpo reale.

Il tema della tecnologia viene esplorato e approfondito durante gli anni '90, da una corrente filosofica femminista detta "cyberfemminismo" che vede nello sviluppo tecnologico l'opportunità di ripensare la società come "insieme fluttuante di soggetti" uniti da "legami che non riproducano la matrice sessista e razzista del pensiero logocentrico<sup>26</sup>". La figura del cyborg diventa una metafora attraverso cui distruggere il pensiero dualistico su cui si basa la società moderna, oltre che un modello che permette di incarnare le molteplici identità sessuali. Secondo Shulamith Firestone, femminista della seconda ondata, la struttura della famiglia nucleare era all'origine dell'oppressione politica, sociale ed economica: sperava in un futuro in cui la tecnologia potesse liberare le donne dalla maternità e dalla famiglia patriarcale, separando gravidanza ed educazione dei

---

26 Haraway D. J., " *Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*", Feltrinelli Editore, 19 aprile 2018

bambini dal sesso, liberando uomini e donne dalle pressioni del dover "mettere su famiglia" e in questo modo, finalmente, eliminando il sessismo alla base<sup>27</sup>.

Purtroppo per lei, la tecnologia non è ancora entrata fino a questo punto nella vita reale. Nonostante il metaverso offra vantaggi in questo senso, la realtà virtuale non è ancora riuscita a sottomettere la realtà sociale, per lo più per via del fatto che ci ostiniamo a riproporre anche nello spazio virtuale gli stessi morbi che attanagliano la società reale: stereotipi di genere, omofobia, razzismo, misoginia, molestie sessuali e minacce, ce la mettiamo davvero tutta per portare con noi l'appiattimento della diversità ovunque andiamo<sup>28</sup>.

Nonostante la tecnologia sia uno strumento potentissimo per bilanciare le ingiustizie sociali, di classe o di genere, per non parlare di razzismo nei confronti

---

27 Ackelsberg, M. " *Shulamith Firestone - Jewish women archive*" 28 Agosto 2012, ultimo aggiornamento 23 Giugno, 2021, consultato il 5/02/22 <https://jwa.org/encyclopedia/article/firestone-shulamith>

28 Halbert, D. " *Shulamith Firestone: Radical feminism and visions of the information society*". Information, Communication & Society, Gennaio 2004, 7 (1): 115-135.

delle minoranze, separando il corpo fisico (e con esso la nostra identità reale) dal corpo virtuale (essenzialmente la nostra mente, personalità, emozioni e valori), la rete pullula di repliche della realtà anche nella peggiore delle sue sfumature. Come vedremo in seguito, la maggior parte delle tecnologie -soprattutto se si parla di videogiochi- è fatta da uomini per un pubblico maschile, e inevitabilmente replica gli stereotipi del costruito sociale mentale imperante.

### **Perché è peggio che nei film?**

Mentre lo spettatore di un film è seduto sulla sua poltroncina, immobile e passivo, i videogiochi prevedono un'immedesimazione strutturale: chi ha in mano il joystick ha il potere di muovere il personaggio e fargli eseguire le azioni più disparate attivamente e con consapevolezza. Mentre il film racconta la storia di qualcun'altro, che lo spettatore "subisce", il videogioco abilita il giocatore a raccontare la propria storia. Chi gioca agisce sul mondo circostante, non solo con le interazioni disegnate dallo sviluppatore,

ma anche con la videocamera, esplorando l'ambiente e dando sfogo alla curiosità in modo completamente attivo. Questa differenza rende i videogiochi più potenti e parimenti più pericolosi se pensiamo alle possibilità non solo comunicative, ma anche di modifica dei comportamenti e delle credenze del giocatore.

### **Quando è nata la differenza?**

I videogiochi non sono sempre stati così dichiaratamente "roba da maschi". I primi videogames erano così semplici nelle loro dinamiche che rappresentavano perfettamente l'ideale di gioco gender neutral: dai primissimi come "oxo" sul finire degli anni '50, "spacewar!" nei '60, fino ad arrivare all'età dell'oro dei '70 con arcade e cabinati, i videogames erano rivolti ad un pubblico generico e persino nelle prime pubblicità vediamo indifferentemente presenti donne e uomini alle prese con il cabinato di turno. Grazie al successo esplosivo dei videogiochi tra gli anni '70 e '80, molte case di produzione si lanciarono nello sviluppo. Il mercato fu velocemente saturo di giochi di scarsa qualità,

distruggendo la fiducia degli acquirenti: nel 1983 il mercato dei videogiochi crollò<sup>29</sup>.

La Nintendo prese in mano la situazione, lanciando la NES (Nintendo Entertainment System), che segnò una svolta nel mercato. Solo i giochi con il sigillo di qualità ufficiale Nintendo promettevano di non deludere i giocatori. Anche il marketing fece la sua parte, iniziando a pubblicizzare i videogiochi più come giocattoli che come giochi e selezionando il proprio pubblico di riferimento fino a costruire una nicchia. Scoprirono che i maschi giocavano più delle femmine e disegnarono il loro target ideale: negli anni '90 i videogiochi diventano quello che attualmente le community definiscono un "dude-bro game".

Questi due eventi segnarono in modo indelebile il futuro del gaming.

Esce il game-boy (del cui nome, la componente "boy" non mi è mai stata chiara finora) e le pubblicità iniziano a mostrare come attore specificamente adolescenti maschi ed in che modo le

---

29 Lien, T. " *No girls allowed* ", Polygon, 2 Dicembre, 2013, consultato il 5/02/22, <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

nuove console migliorano la loro vita, e le donne iniziano a farvi comparsa non come utenti ma come ricompensa per il giocatore. Un esempio tra tanti è la primissima pubblicità della PlayStation 1, risalente al 1998 in cui al protagonista viene offerta la possibilità di scegliere tra la propria fidanzata e Lara Croft<sup>30</sup>.

Non dovrebbe meravigliare il fatto che le console iniziarono ad essere appetibili principalmente per il target designato: uomini eterosessuali cisgender.

Le giocatrici femmine sono sempre esistite, semplicemente non sono state prese in considerazione dalle case produttrici, che, scegliendo di rivolgersi esclusivamente alla propria nicchia prediletta, si sono infilate nel paradosso dell'uovo e della gallina.

---

30 Playstation 1 Commercial (1998), Fonte: Youtube, consultato il 5/02/22, <https://www.youtube.com/watch?v=dX-STAj9thE>

## Donne Gamer

Mentre nei negozi di giocattoli, per quanto la divisione tra maschietti e femminucce sia esasperata, l'offerta di giocattoli per bambine è numericamente al pari con la controparte, per quanto riguarda i videogiochi siamo in disparità totale. I giochi pensati per e pubblicizzati a un pubblico maschile sono quantitativamente di molto superiori, e generalmente più sono hardcore, più i personaggi femminili sono dipinti in modo misogino e sessista, dettaglio che favorirebbe l'apparente assenza di interesse da parte delle giocatrici nei videogame "da maschio"<sup>31</sup>.

31 Tait, G. " *To My Someday Daughter*", Star City games, 16 Settembre, 2011, consultato il 5/2/2022, <https://articles.starcitygames.com/articles/to-my-someday-daughter/>



Quando e se è presente una sezione “per femmine”, i titoli che troviamo sono pochi e sono per lo più dedicati al fitness, al ballo o alla simulazione di carriere come baby sitter o cuoca.

Lo stereotipo di videogiocatrice femminile è terribilmente negativo o caricaturale, al punto che molte donne si sentono in dovere di distanziarsi dalla definizione di “gamer”, nonostante giochino costantemente.

Le famiglie, infine, inconsapevolmente o meno, danno seguito al messaggio del marketing, regalando xbox ai maschietti e “Barbie: game girl” alle femminucce. Molto spesso infatti le donne entrano in contatto con i videogiochi attraverso i propri partner o familiari maschi, e solo raramente hanno un accesso diretto, scegliendo ed acquistando i videogiochi in prima persona<sup>32</sup>.

## Girls' game movement

Durante gli anni '90 grazie alla sensazione che le donne non fossero benvenute nell'ambito videoludico ha portato le case produttrici a creare linee dedicate alle ragazze: i cosiddetti games for girls, dando vita a quello che in seguito sarebbe stato noto come girls' games movement. La compagnia che meglio di tutte rappresenta il movimento è la Her Interactive, che nel 1998 ha lanciato “Secrets can kill”, il primo episodio delle avventure dell'investigatrice Nancy Drew. Al contrario di altri personaggi femminili suoi contemporanei, Nancy non ha paura di topi e non teme pericoli, entra in luoghi pericolosi da sola e ne esce vincitrice: sfugge quindi alla categorizzazione di ruolo di genere e rappresenta uno dei primi esempi di eroina femminile ben caratterizzata.

Il Girls' Game Movement può essere considerato una forma di critica perché ha posto l'accento sulle diverse possibilità di accesso alla tecnologia tra maschi e femmine: anche le donne volevano giocare ma il mondo dei videogiochi

---

32 Jenkins, H. “*Girls, Gaming, and Gender: An Interview with Game Designer and Researcher Jennifer Jenson*” 12 Luglio, 2010, [http://henryjenkins.org/blog/2010/07/girls\\_gaming\\_and\\_gender\\_an\\_int\\_1.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/07/girls_gaming_and_gender_an_int_1.html)

parlava solo di uomini e per gli uomini, e le aziende videoludiche non riuscivano, se ci provavano, a servire il target femminile. La Her Interactive non parlava solo alle donne ma era fatta dalle donne: poteva vantare tra i partecipanti imprenditrici high-tech, ricercatrici femministe e venture capitalist che non vedevano l'ora di aprire il settore al mercato femminile<sup>33</sup>.

Un'altra azienda che si è dedicata alla creazione di videogiochi al femminile è la Purple Moon, fondata nel 1996 nientepopodimeno che da Brenda Laurel, diretta al target di bambine tra gli 8 e i 14 anni. Laurel basò il suo game design su una ricerca di 4 anni di interviste.

Il Girls' Game Movement ha finito però per essere ampiamente criticato poiché, per assurdo, riferendosi esplicitamente ad un target femminile, rafforzava ancora di più lo stereotipo che gli altri giochi non fossero adatti alle donne.

---

33 Gray, K.L., Leonard, D.J. (2018)

## Interazione con i giocatori

Abbiamo visto che già nel mondo reale di frequente viene utilizzata la scusa biologica per giustificare discutibili differenze cognitive. Il mondo virtuale non è immune da questo genere di pregiudizi, le giocatrici di sesso femminile vengono etichettate costantemente come meno abili degli uomini. Il pregiudizio non riguarda solo la community dei gamers, ma viene intacca anche gli stessi sviluppatori: nel 2012 su *Borderlands 2* scelgono infelicemente di nominare la modalità di gioco con difficoltà ridotta "girlfriend mode"<sup>34</sup>. In questo modo gli stessi creatori del gioco hanno rafforzato, oltre che il pregiudizio nei confronti delle donne, l'idea che la componente femminile sia più vicina ad un insulto che a un'etichetta di genere: concetto non nuovo per gli uomini, che da sempre subiscono atteggiamenti machisti per cui o sei un vero uomo o sei una femminuccia, unendo il concetto di debolezza alla carenza di virilità, e dunque

---

34 Gasior, G., " *Borderlands 2 "girlfriend mode" stirs controversy*", 13 Agosto, 2012, consultato il 5/02/22, Tech Report, <https://techreport.com/news/23412/borderlands-2-girlfriend-mode-stirs-controversy/>

alla donna.

Se ci spostiamo in ambito online, i casi si moltiplicano esponenzialmente. Nel 2015 uno studio su un campione di giocatori di Halo 3, ha rilevato che i maschi meno capaci risultavano più ostili ai giocatori della stessa squadra quando sentivano una voce femminile, ma più sottomessi nei casi in cui la voce era maschile. Nello stesso campione, i giocatori più capaci, invece, avevano un'attitudine più positiva verso le voci femminili. Si è calcolato che le donne ricevono commenti negativi e insulti 4 volte di più degli uomini<sup>35</sup>. Una possibile spiegazione di questi comportamenti è che la presenza femminile dia il via alla distruzione della gerarchia maschile, rendendo più ostili i maschi con una performance meno elevata, ovvero quelli che rischierebbero di perdere più status sociale. Ma anche i giocatori più capaci non sono immuni alla competizione sessuale: i comportamenti più positivi e compiacenti potrebbero essere un tentativo di ottenere

---

35 Kasumovic, M. M.; Kuznekoff, J. H. " *Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour*", Giovanni Ponti Editore, (2015).



l'attenzione femminile, non considerandola un pericolo per il proprio status<sup>36</sup>.

Inoltre mentre nel mondo reale la biologia tende a favorire gli uomini alle donne nello sviluppo muscolare, giustificando giochi olimpici con categorie differenziate in base al sesso dell'atleta, il mondo virtuale appiattisce queste differenze, eliminando la ratio discriminante privando i giocatori del proprio corpo reale e fornendo loro corpi virtuali di pari capacità. Eppure i

---

36 Idem





tornei di gaming sono spesso dedicati ai soli giocatori maschi e solo di recente hanno iniziato a fiorire gli "open to all"<sup>37</sup>, nonostante ormai anche statisticamente la partecipazione tra giocatori e giocatrici sia praticamente paritaria<sup>38</sup>.

37 Savage, P. " *leSF removes male-only restriction from its e-sports tournaments*", PC Gamer , 3 Luglio, 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.pcgamer.com/iesf-removes-male-only-restriction-from-its-e-sports-tournaments/>

38 Grundberg, S., Hansegard, J., " *Women Now Make Up Almost Half of Gamers - Adult Women Gamers Now More Numerous Than Under-18 Boys*", The Wall Street Journal, 20 Agosto, 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.wsj.com/articles/gaming-no-longer-a-mans-world-1408464249>

Non a caso non basta parlare di "gamer", ma ci si riferisce ad una donna che videogioca specificamente come "girl gamer". Uno studio<sup>39</sup> su un campione di 900 videogiocatrici da diverse parti del mondo, ha evidenziato che almeno il 55% delle giocatrici donne sceglie di nascondere il proprio genere o di utilizzare personaggi maschili proprio per evitare atteggiamenti discriminatori, mentre il 77% delle giocatrici online hanno ammesso di

39 Katherine Long, K., " *A New Survey Confirms That Most Women Gamers Have Faced Discrimination*", Paste Magazine, 20 Maggio, 2021

aver subito almeno una volta:

- insulti e offese
- messaggi sessuali
- proposte di relazioni sentimentali
- abbandono del gioco da parte del giocatore una volta scoperto il loro genere
- esclusione
- commenti paternalistici, sprezzanti o condiscendenti
- giudizi a due pesi e due misure nel confronto di abilità con altri giocatori
- giudizi più inflessibili
- consigli non richiesti e mansplaining<sup>40</sup>

Il linguaggio esclusivo/preclusivo non si ferma al momento della performance ma arriva anche sui social media, dove si mette in discussione la legittimità dell'appellativo di "geek" o "nerd" della performer/giocatrice<sup>41</sup>, la cui passione per un ambito così strettamente maschile finisce per

---

40 Reach3, " *The Future of Gaming is Her*", 2021, consultato il 5/02/22, <https://www.reach3insight-stop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=940b12a9-ac8d-4130-9c2b-d8eb7eedd9fe>

41 Witkowski, E. " *Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play*" (2018). 10.1007/978-3-319-90539-6\_11.

essere sminuito con appellativi come "poser" o "attention whore".

Queste pratiche permangono persino spostandosi ad alti livelli. Nei tornei di esport. Rumay "Hafu" Wang, sulla scena dell' "high performance" ormai da decenni, è una delle top-player di War Of Warcraft e Hearthstone, giochi per lungo tempo, particolarmente nell'organizzazione di tornei, sono stati indirizzati ad un pubblico principalmente maschile. Vincitrice della Major League Gaming nel 2008 , ancora oggi denuncia il sessismo e le discriminazioni che emergono tramite piattaforme come Twitch<sup>42</sup>, e continua a sentirsi porre durante le interviste "cosa prova una ragazza nel vincere un torneo di gaming?". La sua risposta? "Lo stesso che prova un ragazzo"<sup>43</sup>.

---

42 Procter, R., "How Women In eSports Deal With Twitch Toxicity Every Day", Forbes, 25 Settembre, 2015, consultato il 5/02/22, <https://www.forbes.com/sites/richardprocter/2015/09/25/women-streamers-twitch-chat/#67247cfc2ffe>

43 Gray, K. L., Voorhees, G., Vossen E., " *Feminism in Play*", Palgrave Macmillan, 2018

## Donne sviluppatrici

I videogiochi sono fatti per uomini, da uomini. Attraverso l'hashtag #1reasonWhy nel 2012 si sono raccolte su twitter denunce di uomini e donne sulle pratiche sessiste dell'industria: dalla rappresentazione sessualizzata dei personaggi femminili, al pay-gap tra uomini e donne.

Le sviluppatrici si sono viste scartare ingiustamente ai colloqui in quanto donne, le loro proposte di character design venivano escluse perchè poco sessualizzate, si sono sentite inascoltate nel proprio team completamente maschile



Fig.14 Le minacce ricevute da Brianna Wu sui social durante lo scandalo del Gamergate

in quanto donne<sup>44</sup>. L'hashtag ha portato alla luce anche testimonianze di molestie sessuali durante le conferenze di settore o sul posto di lavoro.

## Un po' di fatti storici

Nonostante le donne abbiano da sempre fatto parte dell'industria videoludica, già a partire dagli anni '60 con la primissima game designer Mabel Addis, la distribuzione odierna tra uomini e donne tra le fila di sviluppatori è ancora molto sbilanciata sul versante maschile. Carol Shaw, la prima sviluppatrice di videogame, era stata assunta già nel 1978 da Atari. Famosa principalmente per aver sviluppato lo sparatutto a scorrimento verticale River Raid, non ha mai avuto la sensazione di sviluppare giochi rivolti ad un genere piuttosto che un altro, né le è mai stato comandato altrimenti dai piani superiori. Non si sentiva in svantaggio al colloquio, era qualificata per il lavoro ed

---

44 Hamilton, M. " #1reasonwhy: the hashtag that exposed games industry sexism", The Guardian, 28 Novembre 2012, consultato il 5/02/22, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>

è stata assunta, anche se era una donna. I giochi prodotti in quel periodo dalla Atari, come 3D Tic-Tac-Toe, Checkers, Avalanche, Breakout e Centipede erano completamente gender-neutral e furono un successo sul mercato.

Un'altra eccezione in uno scenario principalmente maschile, era Roberta Williams, game designer e co-founder della Sierra Entertainment, una rara eccezione di leadership femminile. In Sierra erano consapevoli del fatto che buona parte della propria audience fosse composta da donne sulla trentina, motivo per cui lo stereotipo "gamer=uomo" non ha mai preso piede in azienda.

Tra i titoli più famosi sviluppati dalla Williams, troviamo "King's Quest", una serie iniziata nel 1980 e che ha visto l'ultimo episodio nel 2016. Il gioco racconta la storia di una famiglia reale immaginaria e in alcuni episodi il personaggio principale era la principessa: Rosella. I giocatori dell'epoca erano abituati a vestire i panni dell'eroe che avrebbe salvato una principessa, eppure (quasi) nessuno si lamentò.

Eppure nel 1989 solo il 3% dell'industria videoludica era costituito da donne<sup>45</sup>. Nel 2005 un primo grande sforzo per aumentare le quote rosa nel settore, consiste nella fondazione del Women in Games International (WIGI) con l'obiettivo di promuovere un approccio diverso al game design che sia più inclusivo, e la Women in Games Jobs (WIGJ) fondata nel 2009, con l'obiettivo non solo di potenziare il recruiting di sviluppatrici donne, ma anche di proteggere le donne sul posto di lavoro da discriminazioni e sessismo. Dal 2015 ha iniziato a tenere workshops, conferenze annuali e programmi di mentoring.

## **Sessismo sul posto di lavoro**

Nel mandare il proprio curriculum, oltre alle ansie e speranze sperimentate dai colleghi di sesso maschile, le sviluppatrici devono fare i conti anche con la discriminazione legata al loro

---

45 Graser, M. " *Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority. As femme players grow, so do opportunities for distaff developers*", Variety, 1 Ottobre, 2013, consultato il 5/02/22, <https://variety.com/2013/digital/features/women-gamers1200683299-1200683299/>

genere sul posto di lavoro. Secondo uno studio<sup>46</sup> il 79% delle donne intervistate in ambito lavorativo videoludico ha subito qualche grado di sessismo, di cui il 60% cita un comportamento inappropriato da parte dei colleghi sul posto di lavoro. Le discriminazioni iniziano al momento del colloquio e impattano fortemente anche lo sviluppo della carriera, compromettendo promozioni o aumenti di stipendio, e le interazioni giornaliere con i colleghi, durante le quali spesso si manifestano comportamenti offensivi e sessisti.

Durante i colloqui molte discriminazioni sono ancora legate all'idea che un'impiegata donna sparisca nel momento in cui dovesse avere figli, ma in particolare nel settore di sviluppo si crede che siano meno inclini a tollerare i "crunch-time"<sup>47</sup>, ovvero gli sprint di sviluppo precedenti le consegne finali, che assicurano di raggiungere l'obiettivo di rilascio

---

46 Gray, K. L., Leonard, D.J., " *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*", University of Washington Press, 2018

47 Gray, K. L., Leonard, D.J. (2018)

invadendo l'orario extra-lavorativo<sup>48</sup>.

## Gender pay gap

In tutto ciò, neanche l'economia viene in nostro soccorso. Il gender pay-gap, ovvero la differenza in busta paga in base al genere di appartenenza, continua ad essere svantaggioso per le donne, anche nell'ambito videoludico. Secondo Gamasutra, negli USA nel 2014 le sviluppatrici guadagnavano 86 centesimi per ogni dollaro guadagnato dagli sviluppatori per fare lo stesso lavoro, ma le più svantaggiate dell'industria erano le professioniste dell'audio, che guadagnavano il 68% dei colleghi maschi. Nel 2018 non migliora la situazione, con un distacco tra salari medi annuali di 5 mila dollari in meno per le donne<sup>49</sup>.

---

48 Takahashi, D. "76% of game developers still labor under crunch conditions", Venturebeat, 28 Febbraio, 2017, consultato il 5/02/22, <https://venturebeat.com/2017/02/28/76-of-game-developers-work-crunch-time-without-paid-overtime/>

49 Clement, J. "Average salaries in the games industry worldwide in 2018, by gender", Statista, 29 Gennaio, 2021, consultato il 5/02/22, <https://www.statista.com/statistics/882946/games-industry-salaries-by-gender/#statistic-Container>

## Gamergate

Un bel giorno del 2014, l'ex fidanzato della sviluppatrice Zoe Quinn si sveglia e sceglie la violenza: scrivendo un testo di quasi 10.000 parole sul proprio blog dà il via alla campagna di sessismo e minacce nota come "Gamergate". Il testo contiene informazioni sensibili su Zoe<sup>50</sup>, la cui colpa, oltre ad aver lasciato il suo ex, è di aver sviluppato un videogioco indipendente, "Depression", un gioco che sia per tema, che per narrativa si discosta molto dai videogiochi più mainstream. Le critiche non tardano ad arrivare, Zoe attira su di sé atteggiamenti in stile "non ci sono Xbox in cucina", "questi giochi sviluppateli a casa vostra" e così via. Nella voragine finirono anche altre esponenti dell'industria videoludica di sesso femminile, come Brianna Wu e Anita Sarkeesian. Haters e troll sfruttarono l'anonimato offerto dalla rete per minacciare e insultare le sviluppatrici, creando anche profili di false femministe per aggiungere entropia e benzina sul fuoco con altrettanto false

50 "Le minacce alle donne che si occupano di videogiochi", su Il Post, 17 ottobre 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.ilpost.it/2014/10/17/gamergate/>

dichiarazioni. L'aspetto peggiore del Gamergate è il fatto che si tratti di un movimento nato dal basso: i videogiocatori si sono riuniti sotto l'etichetta di "protettori" di uno status quo malato e hanno creato una modalità di guerriglia anonima nei confronti di professionisti il cui unico peccato è stato cercare di creare un'alternativa al linguaggio mainstream.

incentivare l'interesse alle materie STEM nelle studentesse fanno presagire tempi migliori.

## Oggi?

Le donne che videogiocono sono sempre di più e iniziano a chiedere un'offerta più aderente alle loro aspettative. Già nel 2015 le donne gamer erano salite al 44% del totale, oggi siamo praticamente al pareggio e "grazie" alla pandemia degli ultimi due anni, che ha dato un "boost" al consumo di videogiochi, il 40% della spesa nel 2020 può essere attribuita alle donne<sup>51</sup>. Eppure il numero di sviluppatrici continua a rimanere molto basso, anche se il trend è in ascesa: solo il 17% dei professionisti nell'industria videoludica sono donne, ma la richiesta in salita e le iniziative per

---

51 Hutchings, A., Davies, J., Mena, E. " *Women played. Women paid. Women made.*", IPSOS, 16 Marzo 2021

# **Capitolo III**

Donne giocabili



# La rappresentazione delle donne

## Il viaggio dell'eroe

*" Il fare un libro è meno che niente,  
se il libro fatto non rifà la gente"*

- Giuseppe Giusti

La fiction racconta storie. Ma non storie qualsiasi: i film, i libri, le narrazioni immaginarie sono parte di un "sogno collettivo" che agisce attivamente sullo spettatore, plasmando comportamenti, etica e valori. Il protagonista del racconto, l'eroe, ha uno scopo: aprire una finestra sulla storia. Lo spettatore si identifica con l'eroe e guarda attraverso i suoi occhi. Le qualità e le caratteristiche che ritroviamo nei personaggi immaginari sono allo

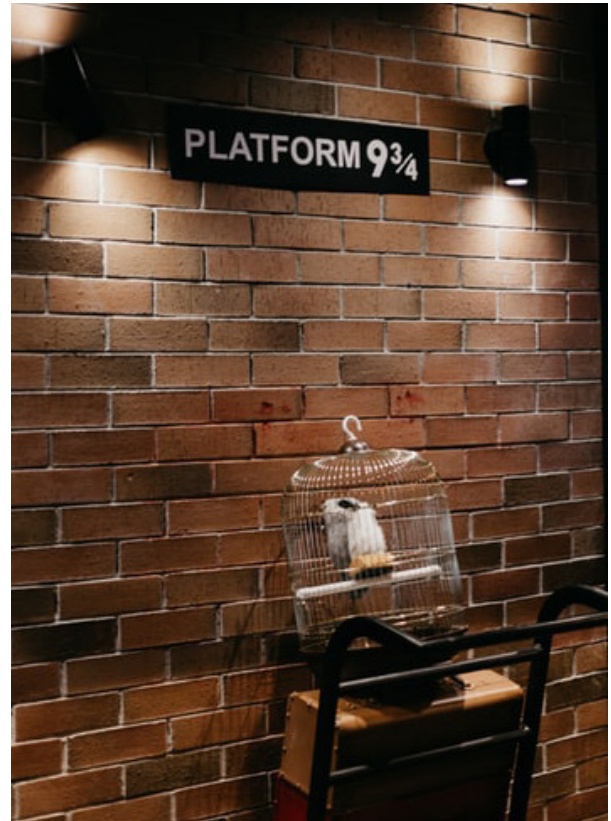


Fig.15 Come molti eroi anche Harry Potter segue un percorso di crescita in linea con la struttura di Vogler

stesso tempo uniche nella loro miscela e universali nella loro essenza: chiunque può identificarsi e chiunque può riconoscere in se stesso sfumature di tali qualità. Quando pensiamo ad un eroe può venirci in mente qualcuno di forte, valoroso e combattente, un guerriero o un supereroe.

Ma l'etimologia di "eroe" è da ricercare nella radice greca ἥρωας, ovvero "protettore" o "difensore". Ha a che fare con l'altro più di quanto sembri a primo impatto. La crescita, l'azione, il sacrificio e la morte dell'eroe sono metafore che educano lo spettatore sui costrutti immaginari collettivi dell'umanità. Se scegliamo di guardare un film Disney o di giocare a un videogame Ubisoft, stiamo in entrambi i casi fruendo, attraverso modalità diverse, di una storia educativa, in cui ogni eroe affronta una crescita, un viaggio, e generalmente, nel farlo, interagisce con altri personaggi. Buoni ("supporter") o cattivi (o meglio "guardiani della soglia") che siano, tutti i personaggi secondari collaborano involontariamente alla crescita dell'eroe, in particolare i cattivi che, piazzando ostacoli sul suo cammino lo spingono a trovare la forza o

il modo per superarli e vincere se stesso, trasformandosi in una persona migliore.

Christopher Vogler, autore del libro "Il viaggio dell'eroe", nella prefazione alla seconda edizione dedica un paragrafo ai problemi di genere, poiché dopo la prima edizione la sua teoria è stata tacciata di maschilismo. Le tappe del viaggio sarebbero le stesse anche per le eroine, anche se con i ritmi e le pressioni che caratterizzano la vita della donna<sup>52</sup> e con guardiani della soglia peculiari, ma quante donne nelle fiction seguono un percorso così articolato?

Secondo Leonard<sup>53</sup> il 64% dei personaggi di giochi platform sono personaggi maschili, il 19% sono personaggi non-umani e solo al terzo posto troviamo i personaggi femminili, che rappresentano solo il 17% dell'insieme. Di questi, circa la metà sono personaggi secondari o di supporto. Un

---

52 Vogler, C. " *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*", Seconda edizione, 2010 Dino Audino, Roma

53 Leonard, D.J., " *Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies*", Washington State University, 2006, consultato il 5/02/22, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412005281910>

secondo studio<sup>54</sup> mette in evidenza come l'85.71% dei personaggi femminili sono rappresentati in modo iper-sessualizzato.

## Male Gaze

La sessualità, si sa, aiuta a vendere: è economica ma efficace. Con "male gaze" si intende il modo in cui le donne sono rappresentate nei media visivi. In

---

54 Beasley, B., Standley, T.C. " *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*, *Mass Communication and Society*", 2022, 5:3, 279-293, DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3

un mondo basato sulla discriminazione "sessuale", anche i personaggi dei media subiscono la dualità maschio/attivo, femmina/passivo, e i loro corpi vengono presentati così come l'occhio maschile li desidera, proiettando le sue fantasie sulla figura femminile<sup>55</sup>. Così, la caratteristica principale di un personaggio femminile non è, al pari di un ideale alter-ego maschile, il suo carattere forte o la sua abilità nella professione, ma semplicemente il proprio essere "donna" e la sua desiderabilità

---

55 Hein, C. " *Laura Mulvey, Visual Pleasure and Narrative Cinema* ", GRIN Verlag, 24 giugno 2008



Fig.16. Il Male Gaze spinge la camera in angolazioni improbabili (Mass Effect)

("Looked-at-ness" secondo Mulvey) agli occhi dello spettatore. Attraverso questa lente risulta molto più chiara l'analisi che seguirà, sui diversi ruoli impersonati dalle figure femminili che analizzeremo in questo capitolo.

## Ruoli stereotipati

La critica di videogiochi Anita Sarkeesian ha dedicato molto del suo lavoro all'analisi dei ruoli stereotipati incarnati dai personaggi dei suoi videogiochi preferiti. Nella sua video serie, pubblicata su youtube, "Tropes vs. Women in Video Games" analizza e attacca, con uno stile comprensibile ed ironico, i videogiochi mainstream nelle loro sfumature più sessiste. Ho deciso di riprendere la sua schematizzazione, ampliandola con ulteriori fonti, interviste e con l'esperienza accumulata in anni di gaming - sperando di metterli finalmente a frutto.

## Donzelle in difficoltà

Nella categoria “damsel in distress” rientrano tutte le figure femminili che incarnano il topos della “donzella in difficoltà”. Sia chiaro, chiedere e offrire aiuto sono caratteristiche positive dell’essere umano. Permettono all’agente della richiesta di mettere da parte l’orgoglio e scendervi a compromessi, abbassando le proprie difese per permettere all’altro di avvicinarsi in un momento di debolezza. Diventano però un problema quando sono usate per dare un pretesto al personaggio principale per apparire come l’eroe della situazione. In questo caso, la donna diventa un modo per caratterizzare il personaggio maschile



Fig.17 Peach rapita da Donkey Kong

e finisce per essere relegata ad un ruolo di eterna vittima, incastrata nell'attesa di un eroe che la salvi.

In questi casi il personaggio femminile è completamente incapace di agire per sé stessa e deve lasciare che sia l'uomo il vero protagonista dell'azione. Non si tratta di uno stereotipo nuovo, al contrario, è probabilmente tra i più antichi della storia, di cui la storia dell'arte e la letteratura antica già pullulano di esempi; basti pensare all'Elena omerica, pretesto addirittura per far scoppiare una guerra, o alla Ofelia shakespeariana: le donne sono state continuamente dipinte come incapaci di prevalere senza un supporto<sup>56</sup>, da ben prima che inventassimo i videogiochi. Il topos ha una funzione specifica: l'eroe principale viene potenziato dalla condizione minoritaria della damigella, oltre che far risultare il protettore maschile in opposizione alla donna, debole e

---

<sup>56</sup> Antonelli, M. " *Female Archetypes: Damsels in Distress from Helen of Troy to Fleabag* ", 4 Dicembre, 2020, consultato il 5/02/22 <https://martaantonelli.com/2020/12/04/female-archetypes-damsels-in-distress-from-helen-of-troy-to-fleabag/>

dipendente<sup>57</sup>.

La prima volta che la donzella in difficoltà appare nei videogiochi è con "Donkey Kong" (Fig. 17), chiaro riferimento a King Kong, film in cui si presenta l'analogo ruolo per la protagonista femminile Ann Darrow su pellicola. In Donkey Kong un famoso

---

<sup>57</sup> Soto Casás, P. " *Purplewashing or change in the videogames industry* ", University of Santiago de Compostela, 2019, consultato il 5/02/22, [https://www.researchgate.net/publication/332291823\\_Purplewashing\\_or\\_change\\_in\\_the\\_videogames\\_industry](https://www.researchgate.net/publication/332291823_Purplewashing_or_change_in_the_videogames_industry)



Fig.18 La fidanzata di Crash, Tawna, viene catturata dal cattivo. oggetto di sessualizzazione nonostante sia un marsupiale antropomorfo. Crash Bandicoot (1996)

idraulico deve arrampicarsi schivando barili e nemici per salvare la principessa e riscattare il suo premio: un bel bacio. Ed è proprio Peach la donzella in difficoltà per antonomasia nel mondo videoludico, mantenendo il record di proporzioni tra apparizioni e salvataggi. Su 14 apparizioni nell'intera saga, sono 13 le volte in cui viene salvata da un rapimento. Come se non bastasse, le poche volte che combatte usa esplosioni isteriche per dar fuoco ai nemici e crisi di pianto per inondarli. Al secondo posto troviamo Zelda, della saga The Legend of Zelda, la quale se non altro ha il merito di supportare l'eroe principale Link, salvandolo a sua volta quando necessario. Bonus content: il premio "Dam-senselessness" lo vince il gioco per mobile "Giant Boulder of Death" (Fig.19) della Adult Swim, in cui il sasso femmina (contraddistinto dal fiocco rosa) viene ucciso, dando motivo al sasso protagonista per uccidere tutti.

Anita Sarkeesian individua 4 ulteriori evoluzioni della donzella in difficoltà:

- **La donzella aiutante:** sono tutti quei personaggi secondari femminili che



Fig.19 Giant Boulder of Death - l'uccisione della compagna causa l'ira funesta del masso protagonista.

supportano il protagonista con compiti minori, come elargire power-up o aprire le porte. Nonostante l'innovazione portata da The Last of Us, persino Ellie, personaggio poco stereotipato, in buona parte del gioco fa da aiutante per il protagonista prendendosi cura di lui in alcuni tratti della storia, ma richiedendo nonostante tutto aiuto per oltrepassare ostacoli come fiumi e lagune.

- **La damigella in frigo:** prende il nome dalla fidanzata di Green Lantern, che viene ritrovata morta, chiusa nel

frigorifero, nel numero 54 del fumetto. Si parla di "damsel in the refrigerator" ogni volta che il personaggio femminile viene ucciso all'inizio della storia e l'eroe inizia il proprio viaggio per salvare l'anima intrappolata. In questo caso non è solo il salvataggio ad essere utilizzato per caratterizzare meglio il personaggio principale, ma anche la morte.

- **Donzella usa e getta:** in questo sottoinsieme troviamo tutte le povere donne sacrificate perché l'eroe non è riuscito a salvarle in tempo, che spesso ritornano in flashback o sequenze di sogno, oppure morte fin dall'inizio del gioco, all'insaputa del protagonista.
- **Eutanasia della donzella:** è un'evoluzione della donzella in frigorifero. Questo sottoinsieme racchiude tutte quelle situazioni in cui l'eroe si ritrova a dover uccidere il personaggio femminile "per il suo bene". Il risvolto peggiore di questo stereotipo riguarda la violenza mascherata da falso altruismo,

giustificata dalla richiesta della donna di "porre fine alla sua sofferenza"<sup>58</sup>.

Le innumerevoli donzelle in difficoltà presenti nei nostri media sono stereotipi dannosi perché insegnano alle bambine che non possono farcela da sole, che hanno bisogno di qualcuno che le salvi, anche a costo di aspettare cento anni, e che non riescono farsi valere. E ne siamo sommersi, in un mondo che, invece, ha bisogno di eroine da cui le ragazze possono assimilare modelli comportamentali<sup>59</sup>.

---

58 Idem

59 Janmohamed, S.Z. "Women must stop being portrayed as damsels in distress on the big screen", The National News, <https://www.thenationalnews.com/opinion/women-must-stop-being-portrayed-as-damsels-in-distress-on-the-big-screen-1.610334>



## “Ms Male character”

Ovvero: tutti i personaggi femminili che sono nati come una copia o controparte di un personaggio maschile. Anche qui troviamo origini antichissime (Adamo ed Eva non sono progenitori solo della stirpe umana). Anche Topolino ha la sua controparte in Minnie, Paperino in Paperina. In generale si parla di tutti quei personaggi nati dalla semplice aggiunta di alcuni specifici elementi su personaggi maschili già ben definiti. Le controparti però non godono dello stesso livello di caratterizzazione, e la loro personalità viene definita superficialmente attraverso il loro genere, come se “femmina” fosse una caratteristica sufficiente per descrivere un



Fig.20 Flyer pubblicitario di MS Pac-man, Atari.

personaggio.

Gli elementi più utilizzati per esplicitare la caratterizzazione sono molto standardizzati:

- Rossetto rosso
- Fiocco
- Ciglia lunghe
- Neo sul viso
- Elementi di colore rosa.
- Tacchi
- Codini
- Outfit poco coprenti
- Seno esagerato
- Cuoricini nei superpoteri/textures<sup>60</sup>

Purtroppo questi elementi vengono utilizzati anche per caratterizzare sessualmente personaggi impensabili. La prima esponente di questo stereotipo nei videogiochi è nientepopodimeno che la signora Pac-Man, che viene subito rappresentata in abiti seducenti, stacco di coscia e tacco alto, tanto perchè ci sono domande che forse è meglio non

60 Farokhmanesh, M., "Tropes vs. Women in Video Games examines 'Ms. Male Character'" Polygon, 18 Novembre, 2013, consultato il 5/02/22, <https://www.polygon.com/2013/11/18/5118562/tropes-vs-women-in-video-games-examines-ms-male-character>

fare. Nella pubblicità Atari<sup>61</sup> di Ms Pac-Man del 1983 vediamo un gruppetto di ragazzini in uno spogliatoio che parlano di una fantomatica donna, definita "la più eccitante mai vista", qualche secondo prima che venga svelato il mistero. Miss Pac Man si presenta al pubblico cantando "honey don't cha know I'm more than packman with a bow" (spoiler: è palesemente solo Pac Man con il fiocchetto - Fig.20).

Il vero problema di questo tipo di stereotipo è che si finisce per considerare l'essere donna una caratterizzazione sufficiente, togliendo possibilità alla creatività. Un personaggio maschile, per esempio, tramite design, outfit, portamento e aspetto fisico può comunicare molto: intelligenza o stupidità, curiosità o arroganza. I personaggi femminili di questo tipo invece comunicano semplicemente di essere femmine.

---

61 Atari 2600 Commercial - Ms. Pac-Man, 28 Febbraio 1983, fonte: Youtube, consultato il 5/02/22, <https://www.youtube.com/watch?v=JKM5-k8uD7Q>

Alcuni esempi di personaggi appartenenti allo stereotipo "MS male character":

- Coco Bandicoot (Crash Bandicoot)
- Browserina (Browser)
- Lola Bunny (Bugs Bunny)
- Minnie Mouse (Mickey Mouse)
- Daisy Duck (Donald Duck)
- Puffetta (Puffi)
- Bat girl, She-Hulk, Supergirl (Batman, Hulk, Superman)
- Amy Rose (Sonic)



## Lady sidekick

Sostenersi per raggiungere un obiettivo comune è alla base di ogni relazione sana. Il problema dei personaggi detti "lady sidekick" è che spesso questi gesti di supporto non sono vicendevoli, ma unilaterali: dal personaggio femminile secondario verso il protagonista, ancora una volta per dimostrare quanto sia "figo", con un effetto un po' "cheerleader". Questo meccanismo serve per far sentire il giocatore al centro del mondo, come se fosse l'unico a contare qualcosa, ma così facendo gli autori appiattiscono la varietà e le peculiarità di tutti gli altri personaggi in favore del protagonista, che raramente godono di uno scambio paritario.

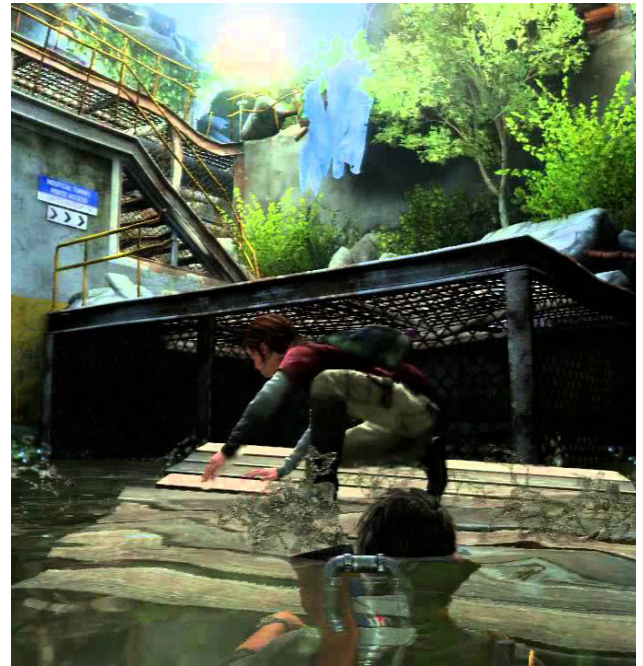


Fig.21 Ellie in The Last Of Us (2014) non sa nuotare: il protagonista Joel deve trasportarla su una zattera ogni volta che incrociano un fiume

Anche lo stereotipo della supporter non è nuovo. Film, libri e serie Tv sono già pieni di personaggi femminili, spesso anche molto più competenti del protagonista maschile<sup>62</sup>, ma relegati al ruolo di eterna spalla.

Basti pensare a Trinity della saga Matrix, da cui prende il nome quella che Tasha Robinson<sup>63</sup> chiama la "sindrome di Trinity": personaggi femminili infinitamente più capaci che perdono importanza in favore di personaggi maschili. Oppure Hermione Granger della saga Harry Potter, senza la quale difficilmente il giovane mago sarebbe riuscito a superare molte delle difficoltà incontrate nei sette libri. Eppure non è Hermione la protagonista.

Per quanto brave possano essere, questo genere di donne può fare di tutto tranne che le cose veramente importanti: quando

---

62 Grady, C., Zarracina, J., "Every semi-competent male hero has a more talented female sidekick. Why isn't she the hero instead?", Vox, 8 Marzo 2017, consultato il 6/02/22, <https://www.vox.com/2016/4/18/11433378/heroes-female-sidekicks>

63 Robinson, T. "We're losing all our Strong Female Characters to Trinity Syndrome", The Dissolve, 16 Giugno 2014, consultato il 6/2/22, <https://thedissolve.com/features/exposition/618-were-losing-all-our-strong-female-characters-to-tr/>

la missione si fa seria, è il protagonista maschile che salva il mondo.

Tasha Robinson suggerisce alcune domande da porsi per individuare una lady sidekicks:

- Presentata come molto capace, fallisce anche il compito più semplice nel momento del bisogno?
- Subisce rapimenti, stupri o violenze per motivare l'eroe maschile? O esiste in funzione dell'eroe maschile, per accontentare i suoi bisogni o spingerlo a migliorare?
- Viene caratterizzata come la più forte o la più esperta fino all'arrivo del personaggio maschile? O magari l'eroe viene presentato inizialmente come un inetto ma durante la narrazione diventa più bravo del personaggio femminile?
- Il personaggio femminile esiste così che l'eroe possa faticare ad impressionarla?



Fig.22 Quiet, il "buddy" selezionabile su MGSV in alternativa al cavallo, al robot o al cane.

Applicando le stesse domande ai personaggi dei videogiochi, gli esempi non tardano ad emergere: persino Ellie, personaggio co-protagonista in *The Last Of Us* (2014), approfondito e caratterizzato in modo superlativo, in alcuni momenti del gioco finisce per risultare una sidekick (Fig.21).

Spesso, infatti, in termini di dinamiche di gioco, questa dipendenza viene esplicitata rendendo i personaggi secondari dipendenti dal protagonista: il giocatore dovrà costantemente tenere sotto controllo la barra della salute del personaggio secondario per difenderlo ed evitare che muoia, tanto che questo genere di stereotipo viene definito da alcuni

critici "useful burden" o di "damsel escort mission".

Uno degli esempi più beceri di questo stereotipo lo offre Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, del 2015, in cui il giocatore può scegliere un "buddy", un personaggio secondario che lo supporti durante il gioco. La scelta può ricadere tra: un cane, un cavallo, un robot oppure una donna mezza nuda: Quiet (Fig.22).

Quiet è un'ottimo companion, anche troppo potente: da sola riesce a conquistare interi avamposti e, al contrario degli altri personaggi, uccide immediatamente i nemici. Eppure non è un personaggio a tutti gli effetti, nè, come meglio si addirebbe alla sua potenza spropositata, un "villain", piuttosto è assimilabile a un potenziamento o un'arma in più nell'inventario del giocatore. Oltretutto, è un'ottima reward agli occhi del "giocatore tipo".

Kojima da una spiegazione per l'outfit disegnato su Quiet. Durante la missione assegnatale per uccidere Snake, la ragazza viene scaraventata in fiamme da

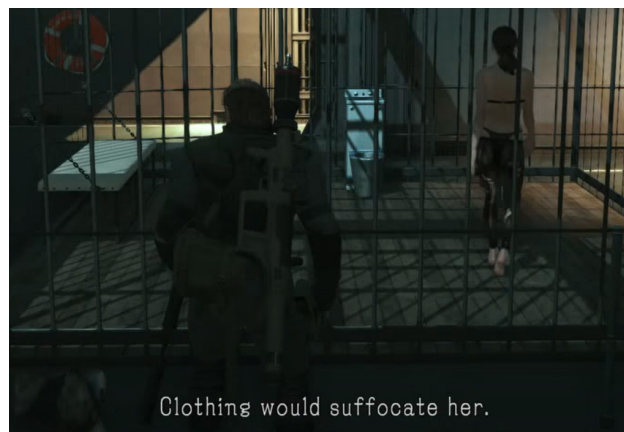


Fig.23, 24 Il giocatore sblocca Quiet come nuovo buddy e scopre il motivo dietro al suo outfit

una finestra e l'unico modo per salvarla è infettarla con dei parassiti magici. I parassiti le donano alcuni superpoteri, tra cui, visto che i suoi polmoni sono



completamente bruciati, la possibilità di respirare ed effettuare la fotosintesi tramite la pelle: indossare qualsiasi tipo di vestiario la soffocherebbe (Fig.24). Geniale. Inoltre, Quiet, come lascia sottilmente intuire il nome, non può parlare. Per tutto il gioco comunica con il suo "compagno" esclusivamente tramite il linguaggio del corpo o il contatto visivo (non le viene mai in mente di scrivere o utilizzare il codice morse) e, perchè no, ballando per lui. Al termine di ogni missione, viene nuovamente rinchiusa in cella fino a nuovo ordine.

Neanche nei sogni più reconditi del peggior misogino, vero?

Altri esempi di sidekicks:

- Tifa Lockheart (Final Fantasy VII)
- Aerith Gainsborough (Final Fantasy VII)
- Yuna (Final Fantasy X)
- Trish (Devil May Cry)
- Cinder (The Legend of Spyro)
- Ashley Graham (Resident Evil 4)
- Sniper Wolf (Metal Gear Solid)
- Chloe (Uncharted)



## Sindrome di puffetta

Ovvero: perchè c'è sempre e solo una donna in un gruppo di personaggi maschili? La risposta è chiara: i maschi sono la norma, le ragazze la peculiarità e la variazione.

La prima a parlare di "sindrome di Puffetta" fu Katha Pollitt, in un articolo del New York Times del 1991: "*un gruppo di amiconi maschi, abbellito da una donna single, generalmente caratterizzata in modo stereotipato*<sup>64</sup>". Il messaggio è chiaro. I ragazzi sono la norma, le ragazze la variazione; i ragazzi sono centrali quando

---

64 Pollitt, K., "*Hers; The Smurfette Principle*", The New York Times, 7 Aprile 1991,



Vedova Nera e Ms Marvel sono le uniche esponenti femminili del videogioco "Marvel's Avengers".

le ragazze sono in periferia; i ragazzi sono individui mentre le ragazze sono stereotipi. I ragazzi definiscono il gruppo, la sua storia e i suoi valori. Le ragazze esistono solo nella loro relazione con i ragazzi.

In questo caso la domanda da porsi è una sola: l'intero "cast" principale contiene più di un personaggio femminile? In caso negativo c'è da chiedersi perché e in che modo l'unico personaggio femminile venga rappresentato.

Questo stereotipo, infatti, spesso si ricollega anche al "Miss Male Character", ovvero il considerare l'essere donna una caratteristica soddisfacente nel design di un personaggio. Le donne esistono in questo caso solo in relazione all'uomo, che invece è un individuo a sé e anche se in gruppo viene ben caratterizzato e reso unico, e la conseguenza è che la loro rappresentazione risulta superficiale e stereotipata: sono generalmente presentate come sorelle o possibili fidanzate, vestite in rosa o con i soliti fiocchetti che le rendono distinguibili.



Fig.25 Mario contro i Bowserotti - l'unico personaggio femminile è facilmente riconoscibile (Super Mario Bros Wii)



Fig.26 Rampage (1986) era un videogame arcade in cui era possibile selezionare uno tra tre personaggi, di cui solo uno femminile.

Gli esempi in cui troviamo questo topos sono vari:

- Wendy O. Koopa (Super Mario Bros. 3)
- Incantatrice (Diablo 3)
- Coco Bandicoot (Crash Bandicoot)
- Vedova nera (Avengers)
- Wonder Woman (Justice League Heroes)
- Kairi in (Kingdom Hearts)
- Monkey Pink (Ape Escape)
- Sonya Blade (Mortal Kombat)
- NPC nella serie Fallout
- Samus Aran (Metroid prime: hunters)
- Cynder (The legend of Spyro)
- La Ladra (Diablo I)
- Lizzie (Rampage)



## Donne = ricompensa

La realtà virtuale, l'abbiamo detto, è un riflesso del contesto sociale e culturale in cui viviamo nella realtà reale, con tutti i suoi topoi e clichés.

Grazie agli studi di Pavlov lo sappiamo molto bene: la corretta ricompensa stimola la cavia a ripetere il comportamento o l'azione che gli ha fruttato il premio. In questo caso anche la natura gioca la sua parte: simmetria facciale e rapporto tra vita e fianchi sono percepiti come informazioni sulle capacità riproduttive della donna, e quando tale ratio è ottimale, vengono attivate delle meccaniche neurali



Fig.27 Peach premia Mario con uno "smooch of victory" in Super Mario Bros (1983).

di reward<sup>65</sup>.

La differenza con la damigella in pericolo sta nel fatto che la donna non sia solo uno strumento narrativo per motivare e caratterizzare il personaggio maschile, ma una vera e propria meta-ricompensa per il giocatore.

Nei videogiochi il corpo femminile viene utilizzato a questo scopo, i giocatori

---

65 Spicer KR, Platek SM. "Curvaceous female bodies activate neural reward centers in men" *Commun Integr Biol.* 2010;3(3):282-283. doi:10.4161/cib.3.3.11560

vengono premiati con contenuti sessuali e corpi femminili seminudi in pose scomode. Esistono anche delle reward più esplicite, attraverso cui il giocatore viene premiato: trofei o badge se compie azioni discutibili come sbirciare la scollatura di un personaggio femminile, oppure imprese inaspettate come superare un livello con un personaggio femminile<sup>66</sup>.

---

66 Lukomski, J. "Rewarding Female Embodiment: Analyzing Achievement For Playing a Specific Gender", NYMG, 16 Febbraio, 2018, consultato il 7/02/22, <http://www.nymgamer.com/?p=17324>

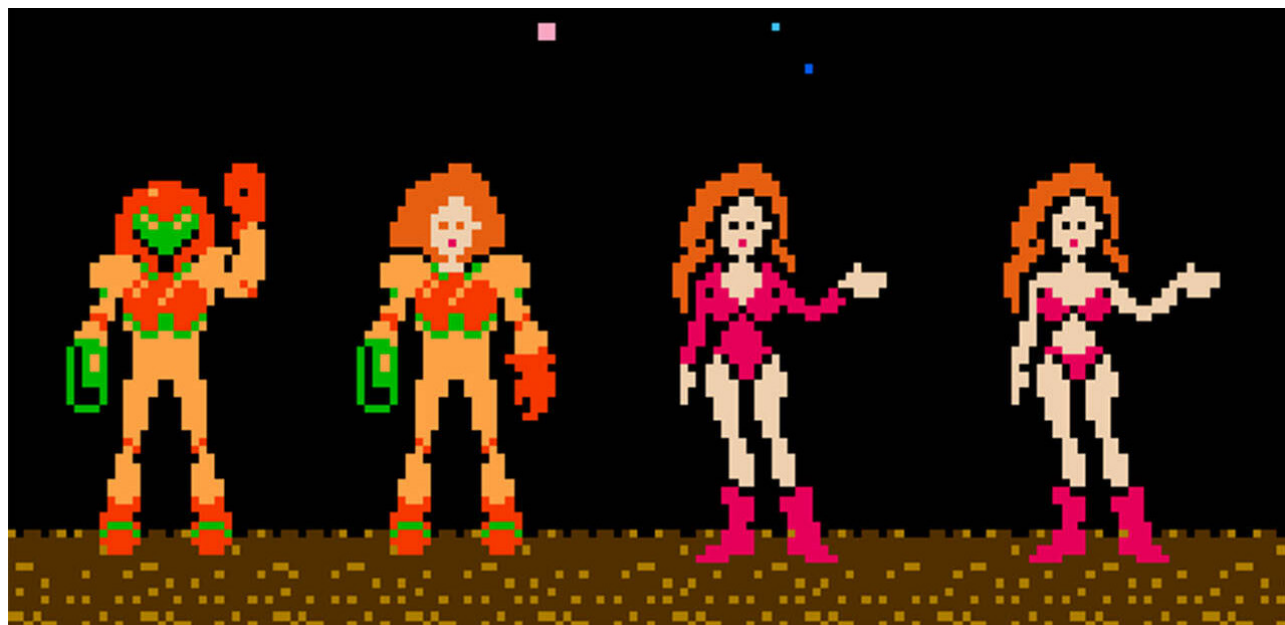


Fig.28 Samus si svelava al completamento del gioco, premiando il giocatore se rispettava certe tempistiche



Quando Samus ha fatto la sua prima apparizione nel 1986 nella saga "Metroid", era apprezzabile il fatto che solo alla fine del gioco si scoprisse essere una donna. Non sorprende, visto che nello stesso periodo spopolava Alien, con la sua Ellen Ripley protagonista femminile, ma comunque disruptive rispetto ai videogiochi del periodo. Fin qui tutto bene, se non fosse che, al completare il livello entro certe tempistiche, il giocatore (che sicuramente avrebbe apprezzato) avrebbe potuto vedere Samus spogliarsi sempre più della sua armatura, fino a ritrovarsi in bikini<sup>67</sup>. Il fatto che all'epoca i videogame avessero una grafica di bassa qualità rende il tutto ancora più divertente.

Curiel (2018, 125) evidenzia come, in questo stereotipo, il personaggio femminile finisca per ringraziare l'eroe con un bacio (the smooch of victory): messaggio terribile se si pensa che aiutare qualcuno in difficoltà debba per forza prevedere una ricompensa. Vedere il corpo di una donna o le attenzioni

---

67 Tappin, S. "30 years of Samus Aran: a feminist icon?", BBC, 28 Luglio, 2017, consultato il 7/02/22, <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/39a1b88f-79dc-4602-8207-f86918afd457>

che essa dedica all'uomo come un premio rinforza la cultura dello stupro, nonostante, paradossalmente, l'intento esplicito fosse invece quello di ergersi a salvatore o protettore.

Un campione della discriminazione è il caro vecchio Geralt Di Rivia, della saga The Witcher, il quale può rivolgersi alle cortigiane che incontra durante l'avventura per ottenere punti bonus: l'equivalente di un tesoro o di pozioni magiche. Inoltre selezionando le opzioni giuste durante i dialoghi con i personaggi femminili che incontra, sarà possibile vederlo conquistare la sua preda ed avere un rapporto sessuale con la poveretta di turno. In questo caso il rapporto tra i personaggi non ha niente di sentimentale ed è esclusivamente un mezzo letterario per caratterizzare al meglio la virilità e il carisma di Geralt.

In Resident Evil, gioco ricco di personaggi femminili forti e armati, con capacità fisiche fuori della norma e in grado di sopravvivere in un'apocalisse zombie, proseguendo nel gioco diventa possibile sbloccare degli outfit aggiuntivi con cui

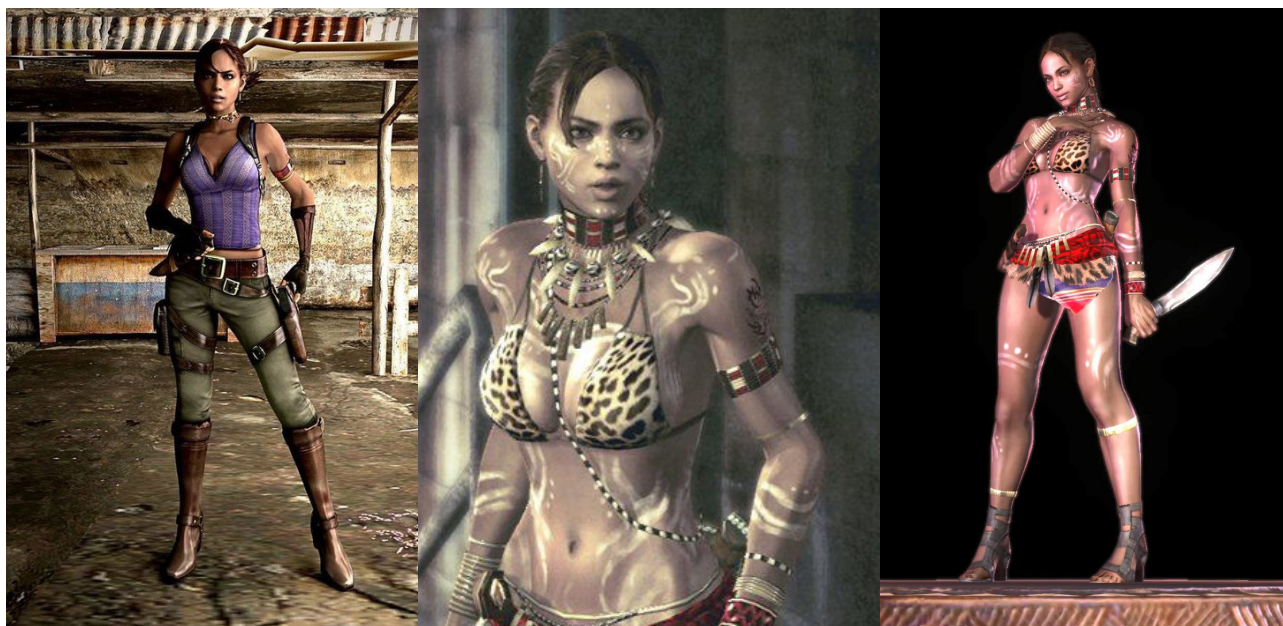


Fig.29 Sheva nella sua uniforme base (sinistra) e il suo costume "premio" sbloccabile avanzando nel gioco (destra)

"vestire" le donne in modo che il loro corpo sia più visibile per il giocatore.

Oltre ad essere sessisti, gli abiti diventano anche un po' razzisti, nel momento in cui si aggiunge la componente esotica: il costume opzionale di Sheva, personaggio afro-americano, è una specie di rivisitazione etnica basata su stereotipi della cultura africana.

I personaggi femminili di stampo non caucasico meriterebbero un capitolo a parte. Si parla di "exotification" nel momento in cui gli stereotipi culturali

vengono legati ad un personaggio in base al suo aspetto, giocando sul feticismo che lo spettatore può provare nei confronti di altre culture, come effetto del "White Gaze"<sup>68</sup>

I personaggi tribali, asiatici, di colore, nativo-americani, vengono caratterizzati attraverso clichè raramente veritieri come tatuaggi o bikini leopardati e la loro cultura

<sup>68</sup> Gassam Asare, J. " *Understanding The White Gaze And How It Impacts Your Workplace*", Forbes, 28 Dicembre, 2021, consultato il 7/02/22, <https://www.forbes.com/sites/janicegassam/2021/12/28/understanding-the-white-gaze-and-how-it-impacts-your-workplace/>

finisce per diventare la caratteristica predominante della loro personalità.

Il gioco "Hair Nah" (Fig.30) (disponibile al sito <https://hairnah.com/> per i/le più curiosi/e) è incentrato sull'esperienza delle donne di colore, che spesso subiscono l'invasione della propria bolla prossemica da parte di persone affascinate dai loro capelli afro e chiedono di poterli toccare. Il comportamento razzista e inadeguato viene denunciato in un modo disruptive e ironico, mettendo in evidenza un disagio sociale attraverso semplici dinamiche di gioco.



Fig.30 HairNah (2017)



## Oggetti del desiderio

Mentre i personaggi maschili godono di una caratterizzazione a tutto tondo, che include il loro portamento o atteggiamento e il loro outfit, per i personaggi femminili spesso non è così. I loro corpi non trasmettono caratteristiche personali (una piratessa o una soldatessa dovrebbero avere una caratterizzazione diversa e specifica), ma sono spesso animati come se fossero modelle durante una sfilata.

Un esempio lampante è Bayonetta, dell'omonima saga: dalle sue movenze e addirittura durante il combattimento, non traspare il suo essere una strega. I movimenti di camera durante i



Fig.30 Bayonetta, mentre combatte assume pose che più che da "strega", ne mettono in risalto la caratteristica femminile.



combattimenti sono studiati per mettere in risalto il suo corpo, con prospettive anche abbastanza articolate. Per non parlare del fatto che il suo vestito sia fatto con i suoi capelli, che chiaramente può anche utilizzare per attaccare (Fig. 31), con risultati abbastanza prevedibili.

Molti sviluppatori spediscono i personaggi femminili a combattere senza rispettare le minime norme di sicurezza, con tacchi alti e armature più simili a lingerie. Le combattenti nella saga Tekken o di Dead or Alive ne sanno qualcosa.

Tendenzialmente, più sono violenti i giochi, più i personaggi femminili vengono sessualizzati, poiché lo stereotipo vuole che le ragazze rifuggano la violenza. Il character design e la narrativa dei giochi hardcore sono basati sull'assunzione errata sul pubblico di riferimento che le case produttrici credono esclusivamente maschile.

Negli ultimi anni sono stati prodotti anche videogiochi con esempi realistici e positivi. Ellie, co-protagonista di The last of us, si muove nell'ambiente trasmettendo tutta



Fig.31 Bayonetta può utilizzare i capelli che la proteggono come armatura anche per sferrare attacchi, premiando il giocatore con un millesimo di secondo di nudità quasi totale.

la tensione che una ragazzina potrebbe provare in un mondo post-apocalittico. Ha l'aspetto di una ragazzina e non viene mai oggettificata.

Aloy, in Horizon Zero Dawn, ha un'armatura coprente e pesante (Fig. 32), molto realistica per una ragazza che cavalca dinosauri meccanici. Anche sbloccando ulteriori outfit, avranno tutti potenziamenti differenti, proprio come succederebbe per un personaggio maschile, ma restano coprenti in modo realistico e plausibile. Chiaramente le critiche sull'aspetto



Fig.32 Le armature di Aloy (Horizon Zero Dawn - 2017) sono sempre ben studiate per caratterizzare una cacciatrice di dinosauri robot.

di Aloy da parte delle community non sono mancate: la sua mancata ipersessualizzazione e il contesto "primitivo" in cui agisce comportano connotati duri e una totale assenza di trucco. Sono fioccati numerosi thread di disprezzo per il suo aspetto, definito brutto e mascolino.





## Elementi d'arredo

Quanto spesso nella fiction vediamo scenografie piene di donne bellissime seminude? Spesso i personaggi femminili sono al pari di una cassapanca: servono per dare contesto al giocatore e caratterizzare l'ambiente in cui sono appena entrati. Spesso si tratta di prostitute, asiatiche o afro-americane, immigrate o di provenienza straniera, generalmente non giocabili, con poche frasi a disposizione per interagire con il giocatore.

Forse tra tutti gli stereotipi risulta il più mortificante, rendendo la donna al pari di un bene o servizio ottenibile durante il gioco, in una visione completamente de-

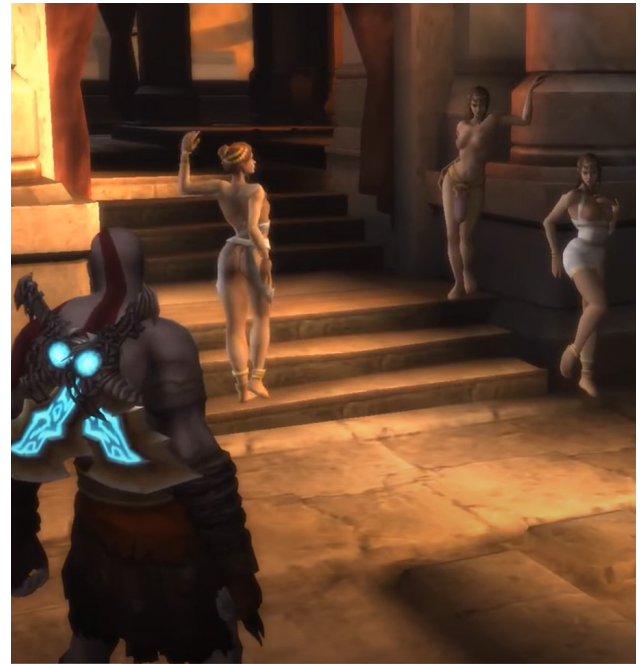
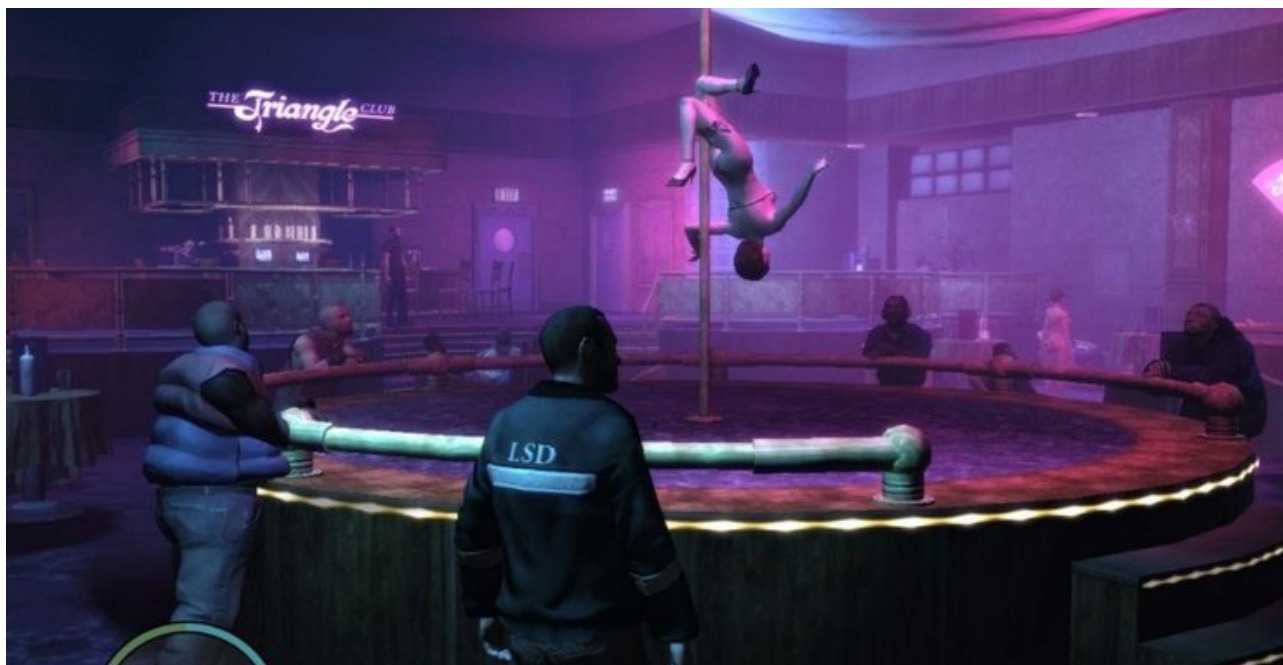


Fig.33 God of War - Ghost of Sparta (2010) i personaggi femminili in questa scena servono a caratterizzare l'ambiente e i personaggi che lo frequentano



umanizzata.

Franchise Theft Auto, Mafia, The Witcher, Hitman, Watchdogs e molti altri titoli contengono il topos della prostituta/ stripper: personaggi femminili assimilabili ad oggetti sessuali non giocabili che caratterizzano gli ambienti frequentati dai personaggi.

In alcuni casi (Far Cry 3, Deus Ex) si aggiunge la componente esotica, connotando il personaggio oggettificato con un linguaggio sgrammaticato.

Come abbiamo già evidenziato, la differenza fondamentale tra TV e videogames è la capacità del giocatore di interagire attivamente con l'ambiente. I giocatori possono esplorare, spesso muovendo la camera e zoomando a loro piacimento. Spesso le modalità di esplorazione sono guidate da un tutorial. È il caso del tutorial introduttivo di The Darkness II (2012) su come muovere la visuale, dove sono proprio gli NPC a guidare il giocatore nell'uso improprio della telecamera.

Molto spesso i personaggi femminili che ricadono in questo stereotipo sono assimilati ad oggetti che dispensano punti o power-up, e l'idea viene rafforzata dal fatto che spesso gli sviluppatori di videogame usano lo stesso modello di personaggio da "copincollare": il giocatore non crea un rapporto emotivo con questo genere di personaggi, che sono intercambiabili e sostituibili.

In saghe come GTA la dominanza maschile del protagonista - e di riflesso al giocatore - viene costruita tramite la prevalenza dello stereotipo di uomo eterosessuale, e confinando la donna ad un ruolo di strumento per la soddisfazione maschile, in funzione di cui essa esiste ed opera.

Un altro esempio è Watchdogs (2014), dove gli NPC femmina esistono solo per dare al giocatore un obiettivo: se si riceve una missione per salvare una donna e il criminale fugge, la vittima assalita resta a terra e la missione è fallita. Se, invece, ci si avvicina troppo presto, il crimine non avviene. Questo genere di violenze hanno anche la funzione di dare un "pugno"



emotivo al giocatore. Parallelamente alla donzella in difficoltà, che esplicita al giocatore la bontà d'animo dell'eroe, questo tipo di personaggi "usa-e-getta" servono per descrivere i cattivi come crudeli e senza cuore, e non per analizzare la gravità della violenza.



## L'ottimismo è il profumo della vita!

Fortunatamente il vento sta cambiando e le alternative (principalmente di case indipendenti) iniziano a fiorire. In questo paragrafo parleremo di alcuni esempi e del motivo che li rende un modello per sviluppi futuri.

### The Sims (2000)

The Sims è uno dei videogiochi più venduti della storia, un simulatore di vita divertente ed ingaggiante, che si è sempre contraddistinto per la spiccata libertà concessa al giocatore di fare un po' quello che gli pare. In particolare, i creatori del



The Sims permette di sposarsi e fare carriera senza tener conto del genere di appartenenza

gioco non hanno mai differenziato le capacità cognitive o la possibilità di far carriera in base al genere del personaggio selezionato<sup>69</sup>. Inoltre i "sims" già dal 2009 hanno goduto della possibilità di sposare simili dello stesso genere, senza discriminazioni di nessun tipo.

### **Beyond good and evil (2003)**

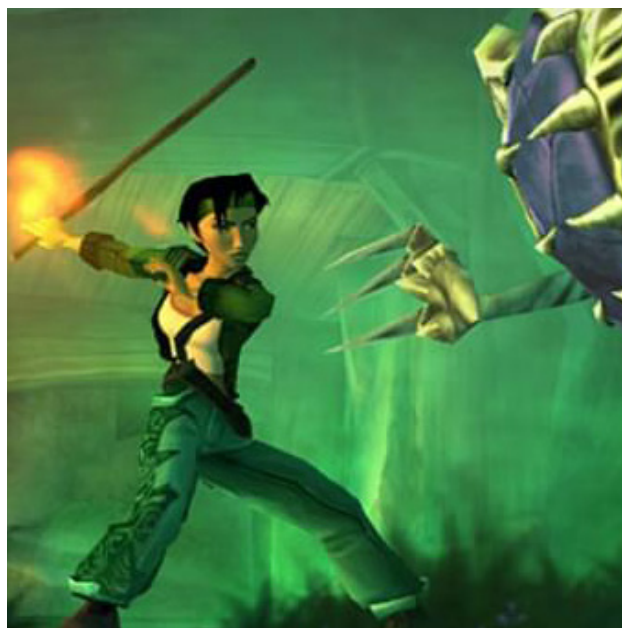
Stiamo parlando di un gioco del 2003, di cui è stato da tempo immemore promesso un reboot/sequel mai arrivato. La protagonista, Jade, oltre a combattere i nemici, aveva il compito di fotografare ogni specie del pianeta che attraversava. Non aveva storie d'amore da portare avanti né i personaggi maschili intorno a lei hanno interessi misogini nei suoi confronti<sup>70</sup>. Jade è un personaggio modello, felice di aiutare gli altri, fa amicizia durante il gioco e si preoccupa per la propria situazione

69 Hara, R. " *Why The Sims Is The Most Inclusive Game Ever*" 16 Novembre, 2019, consultato il 7/02/22 <https://gamerant.com/the-sims-discovery-university-inclusive/>

70 Kuchera, B. " *Beyond Good and Evil's Jade is a wonderful hero, Feminist Frequency explores why*", Polygon, 12 Maggio, 2015, consultato il 7/02/22, <https://www.polygon.com/2015/5/12/8590987/feminist-frequency-beyond-good-and-evil>



Beyond good and evil (2003)



Beyond good and evil (2003)



Thomas was alone (2010)



Thomas was alone (2010)

finanziaria.

## Thomas was alone (2010)

"Thomas was alone" è un videogioco indie pubblicato inizialmente su browser e solo dopo su playstation e mobile di tipo piattaforma. I personaggi sono dei quadrilateri di diverso tipo. Claire è un quadrato azzurro, sappiamo che è di genere femminile solo per via del nome. Essendo molto lenta nei movimenti e non troppo brava con i salti, si rassegna all'idea che sarebbe morta man mano che il mondo sotto di lei collassa. Al momento di toccare terra, scopre di avere dei superpoteri e il suo primo pensiero è il necessitare un mantello per non creare confusione e Claire ci tiene molto alla comunicazione: non c'è supereroe senza mantello! I suoi movimenti, per quanto semplici, comunicano forza e sicurezza: il suo essere "femmina" non è la sua (unica) caratteristica principale. Claire si accompagna ad altri quadrilateri per superare i livelli. Lei può galleggiare in acqua, ma non salta molto in alto, per cui ha bisogno dell'aiuto del rettangolo

per superare i muri più alti. Si tratta di un esempio di cooperazione positiva, in cui le skill dei due personaggi sono complementari e il rapporto tra loro risulta paritario.

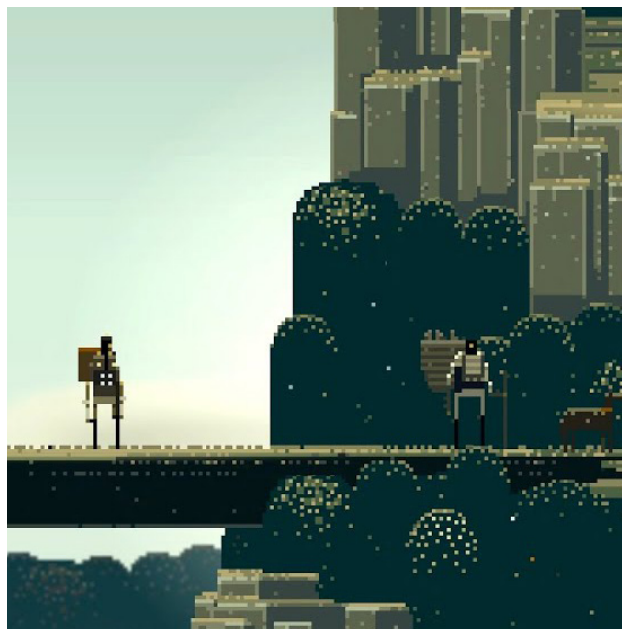
Grazie alla curatissima narrazione, i personaggi riescono a trasmettere empatia al giocatore, che familiarizza con la loro diversità e i loro sentimenti reciproci<sup>71</sup>. E sì, il tutto comunicato con un paio di quadrilateri.

## Swords and Sworcery (2011)

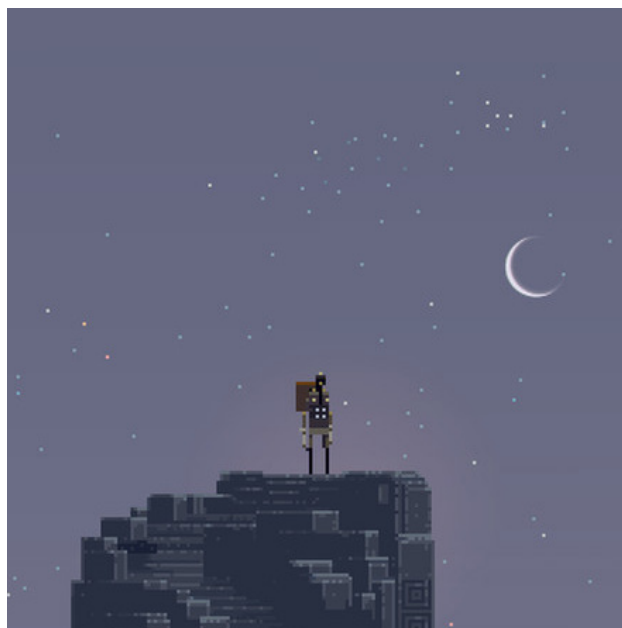
A quale genere appartiene il personaggio principale di S&S? Difficile dirlo. Oltre ad essere dotato di una colonna sonora invidiabile, il videogioco può vantare un protagonista dal gender incomprensibile a prima vista: ha i capelli lunghi ma il corpo coperto da un'armatura, è un maschio o una femmina? In realtà si tratta di una giovane sciita, che però non viene per niente denotata come donna durante il

---

<sup>71</sup> Antonelli, L., " *Thomas Was Alone - Per il gioco di Mike Bithell non serve una recensione, ma un cuore grande grande*", IGN Italia, 19 Novembre, 2014, consultato il 7/02/22. <https://it.ign.com/thomas-was-alone-1/64543/review/thomas-was-alone-e-perfetto-cosi>



Swords & Sworcery (2011)



Swords & Sworcery (2011)





Papo & Yo (2012)



Tomb Raider (2013)

gioco<sup>72</sup>.

## Papo & Yo (2012)

Papo & Yo è un videogioco che parla di violenza domestica attraverso gli occhi dei bambini con genitori alcolizzati. La “vittima” è insolitamente il personaggio principale della narrazione e la violenza viene analizzata sotto forma di metafora, senza la spettacolarizzazione della sofferenza che spesso ritroviamo in videogiochi più mainstream.

## Tomb Raider (2013)

Su un versante più mainstream, troviamo l’immortale Lara Croft. Nata come stereotipo di se stessa, personaggio ipersessualizzato e quasi iconico nel suo essere “il personaggio femminile” per eccellenza, ha recentemente assunto sembianze più naturali nel reboot “Tomb Raider” del 2013. Anche la sua storia personale e l’evoluzione della sua personalità vengono

---

72 Polo, S., “*Feminist Frequency explores positive female characters with Sword & Sorcery*”, *Feminist Frequency*, 31 Marzo, 2015, consultato il 7/02/22 <https://www.polygon.com/2015/3/31/8320597/anita-sarkeesian-feminist-frequency-sword-sorcery>

approfonditi, rendendolo un personaggio profondo e tridimensionale.

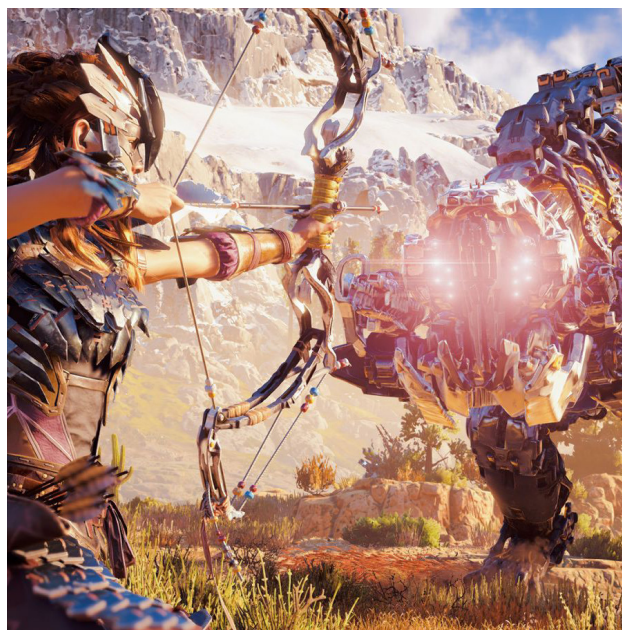
## Horizon zero dawn (2017)

Aloy, la protagonista di Horizon: Zero Dawn, è una ragazza giovane ed è la più abile cacciatrice tra i suoi pari. Cresce in un ambiente matriarcale eppure questo la respinge<sup>73</sup>.

Aloy non si innamora, non segue storyline romantiche e si comporta esattamente come un personaggio maschile farebbe, per esempio in Far Cry Primal.

Eppure non viene accettata dal pubblico mainstream, che la definisce “brutta”, poichè non rispetta gli standard estetici moderni. Ma Aloy è una delle eroine che più fanno sognare le gamer, fornendo finalmente un modello di eroina femminile libera da qualsivoglia intento romantico o rivalsa nei confronti di una figura maschile. Emerge, inoltre, una critica ambientalista insolita: il mondo è dovuto risorgere molteplici volte attraverso reset forzati

73 Brusuelas, C. " *Why Horizon: Zero Dawn is a breakthrough in feminist gaming* ", 18 Luglio, 2018, consultato il 7/02/22, <https://cbrucewillis.medium.com/why-horizon-zero-dawn-is-a-breakthrough-in-feminist-gaming-4164alb6ed7e>



Horizon Zero Dawn (2017)



Horizon Zero Dawn (2017)



Hellblade: Senua's sacrifice (2017)



Hellblade: Senua's sacrifice (2017)

da un'intelligenza artificiale creata dagli "antichi" poco prima di una catastrofe apocalittica, così da permettere a nuovi esseri umani e altre specie viventi di tornare a fiorire sul pianeta terra.

### **Hellblade: Senua's sacrifice (2017)**

Senua è una guerriera pitta affetta da schizofrenia e psicosi. Durante il gioco, il giocatore sente le voci nella testa della protagonista che le indicano la via più percorribile o la terrorizzano durante la sua avventura. Avanzando nel gioco diventa sempre più palese il bisogno di Senua di interiorizzare la morte del suo amato Dillion, rendendo pace ai suoi resti. Senua diventa quindi la protagonista, eroina di un "damoiseau" in distress, morto ben prima dell'inizio dell'avventura e che influenza l'intera storyline. Eppure non si tratta di un gioco "misandrico".

Il personaggio maschile ha una sua dignità ed ha un potere attivo nei confronti del personaggio principale, aiutandolo nelle scelte durante il gioco.

## Little Nightmares (2017)

Six è una bambina rapita dalla Signora, una donna che uccide i bambini e li serve come banchetto per i propri ospiti.

Six indossa un impermeabile giallo e il suo genere è poco accentuato, a vantaggio dei comportamenti tipici di una bambina spaventata e costretta dai morsi della fame a comportarsi in modo inaspettato.

Riesce a muoversi tra mostri orrendi e deformi nonostante la paura.



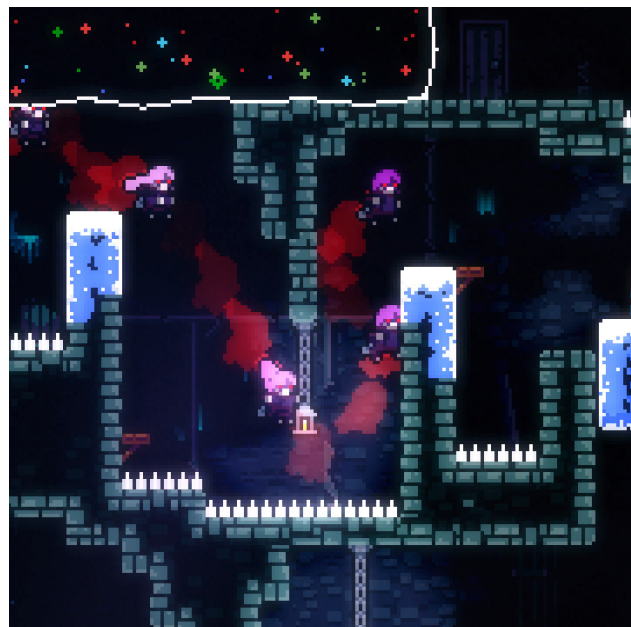
Little Nightmares (2017)

## Celeste (2018)

Celeste è un videogioco indie con una protagonista ben caratterizzata. Oltre ad un sistema di movimento innovativo e fluido, la caratteristica che colpisce maggiormente è l'approfondimento sulla psiche del personaggio principale: Madeline sente di dover scalare la montagna Celeste, che da il nome al gioco, e nel frattempo combatte con una parte distruttiva di lei, che durante la sua avventura cerca di tirarla giù<sup>74</sup>.

---

<sup>74</sup> Petit, C., "Carolyn's Top Five Games of 2018", Feminist Frequency, 27 Dicembre, 2018, consultato il 7/02/22 <https://feministfrequency.com/2018/12/27/carolyns-top-five-games-of-2018/>



Celeste (2018)



Jenny LeClue (2018)

## Jenny LeClue (2018)

Il personaggio principale di Jenny LeClue è una ragazzina che cerca di trovare la sua strada verso la maturità. Le armi a sua disposizione sono la sua intelligenza e testardaggine. Nonostante la grafica amichevole e infantile, il gioco è un horror sci-fi a tutti gli effetti.

## Gris (2018)

Gris è un videogioco a metà tra arte e psicologia: una metafora sul lutto resa attraverso puzzle platform in acquerello. Parla di una ragazza distrutta dal dolore per una perdita - non è chiaro se di un'amica o familiare, o della propria stessa vita. Gris inizia un viaggio verso la guarigione, durante il quale riacquista la capacità di parlare e altri poteri che la aiuteranno a superare la sofferenza e ricomporre i pezzi.



Gris(2018)



## Conclusioni

Negli ultimi anni i videogiochi hanno fatto passi da gigante, avviando un processo che sembrerebbe irreversibile, anche grazie all'aumento del pubblico femminile e della consapevolezza della sua esistenza da parte delle case di produzione.

La spinta è arrivata principalmente dal basso, attraverso case di produzione indipendenti e sperimentali, che soffrivano meno il controllo del marketing "al maschile". Molte alternative indie hanno dato un boost all'innovazione, portando una ventata di novità anche su produzioni più mainstream, che iniziano ad adattarsi ai tempi che cambiano.



L'assenza di caratterizzazione e diversità colpisce anche i personaggi maschili, seppure in modo diverso.

C'è ancora del lavoro da fare sulle tecniche narrative e le interazioni tra i personaggi, che sembrano ancora incastrati in topoi antiquati e dualistici.

Futuri studi? In questa tesi ho analizzato il tema al femminile, ma il problema non riguarda solo le donne: anche i personaggi maschili soffrono di un'assenza di carattere e diversità. Un protagonista maschio, sulla trentina, caucasico, con capelli e barba castani: dove l'ho già visto?







**Y**ou cannot overcome suffering  
if you refuse to look at it

- Hellblade: Senua's sacrifice

# **Capitolo IV**

Progetto di tesi

# La rappresentazione del sè

## Glitch

Nonostante il focus sul tema dello stereotipo di genere, tema a me molto caro visto che mi trovo dal lato della squadra svantaggiata, scendendo in profondità credo fermamente che la percezione che gli altri hanno di noi, per quanto gli altri ce la mettano tutta per comportarsi in modo scortese, vada prima di tutto fissata interiormente. Siamo noi e non gli altri a decidere se abbiamo diritto o no ad un posto su un autobus, a un ruolo manageriale, se è ammissibile crollare in lacrime, se siamo uomini abbastanza o se dobbiamo andare in cucina a fare un sandwich o meno - a prescindere dal nostro sesso biologico o dal nostro genere.



Solo quando riusciamo a liberarci dal bisogno di compiacere l'altro - o meglio di pensare di compiacerlo - riusciamo ad essere noi stessi e liberare tutto il potenziale derivante dalla nostra unicità. Questo progetto ha come tema fondante la percezione del sé e la proiezione delle nostre insicurezze nell'interazione con l'altro.

## **Concept**

Il messaggio che il gioco vuole trasmettere è che il corpo è solo l'interfaccia con cui ci mostriamo agli altri: serve più ad aiutare gli altri ad interagire con noi, che non a definire noi stessi. L'anima del personaggio, in questo caso, è il giocatore stesso. Non sono le nostre scelte in sé, ma l'energia e la motivazione con cui le compiamo che costruiscono il futuro: l'universo sente solo l'energia.

Lo scopo del gioco è quello di imparare a distinguere la sottile differenza nelle interazioni con gli altri personaggi, mostrando la polarità della scelta attraverso dei feedback opposti,

che modificheranno la percezione dell'ambiente di gioco dal punto di vista del personaggio principale. I personaggi devono scoprire che non interagiscono tra loro, ma con le rispettive proiezioni della loro mente degli altri personaggi.

## **Tecniche narrative**

La visuale in prima persona è perfetta per simulare il punto di vista dell'anima: non ci permette di avere informazioni sull'anagrafica e sul genere del personaggio che, quindi, potrebbe essere chiunque. Tutti i personaggi incontrati durante lo sviluppo della narrazione riescono invece a vedere il corpo del protagonista. Gli specchi presenti nell'ambiente, invece, mostreranno la percezione del sé del personaggio attivo.

## **Il glitch**

*Il "glitch", tecnicamente un comportamento anormale del software, in questo caso viene utilizzato per dare al giocatore la sensazione di "realtà oltre la superficie", mostrando percezioni alternative degli spazi e dell'altro.*

## Personaggi

La famiglia è stata per lungo tempo il minimo nucleo sociale in cui gli uomini, di cui ogni componente aveva un ruolo ben preciso. Con i cambiamenti culturali degli ultimi decenni, anche la famiglia è stata costretta al cambiamento, ma alcuni aspetti sopravvivono causando attrito, in particolare in merito all'attribuzione del ruolo del componente, di cui il genere è una variabile fondamentale.

Partiamo dal nucleo "coppia". Il genitore di genere maschile è chiamato "padre": da lui ci si aspetta che sappia gestire una famiglia e mantenerla, che abbia potere economico e sociale e che si occupi di



tutto ciò che è esterno alla famiglia. Dal genitore di genere femminile, ci si aspetta invece che abbia la cura di tutto ciò che è interno. La madre deve amare i bambini più di se stessa, accudire gli altri componenti della famiglia ed essere amorevole e accogliente. Il loro ruolo è quello di crescere ed educare gli umani del futuro: i bambini.

Anche per i figli la percezione della società varia in base al genere, e con esso le sue richieste nei loro confronti: dai bambini maschi ci si aspetta che siano forti e protettivi, dai bambini femmina invece ci si aspetta grazia, bellezza e che aiutino la mamma con le faccende.

Ognuno di questi ruoli viene incarnato da un personaggio di gioco, ad ogni personaggio viene assegnato un livello di gioco in cui fare da protagonista e mostrare al giocatore la stessa realtà vista da occhi diversi.

Durante ogni livello, il protagonista interagisce con gli altri membri della famiglia, vedendoli attraverso la propria

percezione:

- Personaggio figlio
- Personaggio madre
- Personaggio padre

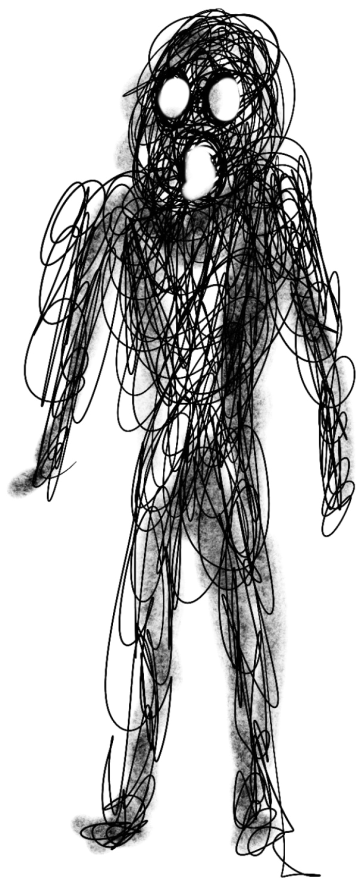
## **Personaggio figlio**

Sulla distorsione e le forzature di genere sui bambini abbiamo ampiamente discusso durante il primo capitolo: i bambini vengono cresciuti per essere degli ometti forti, pronti per il mondo esterno, le bambine per essere delle graziose principesse, addette alla cura del mondo domestico.

Il nostro personaggio figlio incarna questa confusione. Predilige il ballo e le feste da te, ma si vede regalare robottoni e macchinine. Si sente confuso, come se il mondo non lo capisse davvero. Esprimere le sue preferenze in pubblico comporta scherno e risate. Deve trovare la sua strada nel mondo.

La sua percezione del personaggio madre è distorta dalla sua autorità: è terrorizzato da lei, ha paura di essere ripreso e schernito





*Percezione del  
personaggio madre*



*Percezione  
del se*



*Percezione del  
personaggio padre*

per le reazioni emotive alle sue lavate di capo.

Il personaggio padre invece è una figura particolarmente assente. Non passa mai tempo con lui, si sente trattato con indifferenza e quelle poche volte che gli rivolge la parola, non riesce a guardarlo negli occhi. Per lui è una presenza che abita la casa e fa il minimo necessario per mandare avanti la baracca.

## **Personaggio madre**

Il ruolo di madre è centrale per la crescita: insostituibile per lo sviluppo del bambino, favorisce un ambiente adeguato alla sua crescita, anticipando e provvedendo alle sue necessità mettendo in secondo piano i propri bisogni. In questo modo permette al bambino di integrare il suo sé. Su di lei il bambino fa totale affidamento.

Pochi umani sono preparati ad un ruolo del genere e la maggior parte impara facendo.

Esistono molte madri pentite della

maternità cui però la società ha sempre risposto con aggressività, gridando allo scandalo.

Sarà proprio questa sfaccettatura a delineare la percezione della madre durante il gioco, proiettando le interazioni con l'altro nel filtro del suo senso di colpa.

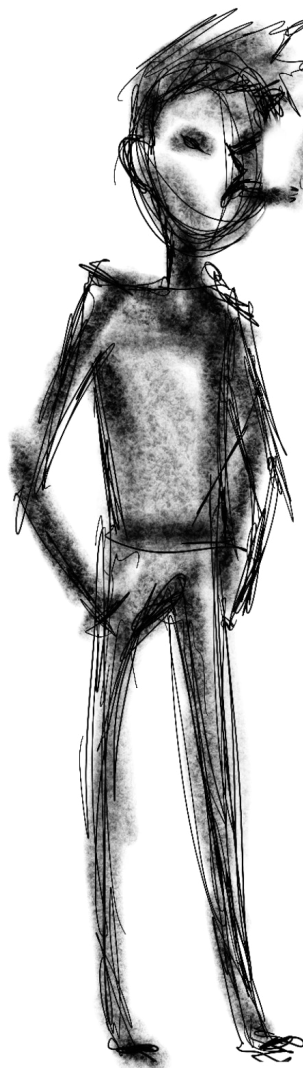
Il personaggio madre ha sempre sognato di girare il mondo come fotoreporter. I suoi genitori avevano altri piani per lei, erano molto severi e si aspettavano che diventasse avvocato. Ha conosciuto il padre e l'ha sposato, più per andare via di casa che per amore. Ha aperto uno studio di fotografia e vive di foto per matrimoni. Quando è nato il figlio ha messo da parte ogni speranza di partire, finché ha scoperto di essere innamorata della sua assistente. Ogni giorno che passa è sempre più tormentata e irascibile, non sopporta più la sua famiglia e vorrebbe solo partire. ma il senso di colpa la mantiene legata a quella casa.

---

1 Greco, P., *“Amo mia figlia, ma odio la maternità”: il movimento delle madri pentite*, Nostrofiglio.it, 27 Maggio 2021, consultato il 13/02/22, <https://www.nostrofiglio.it/famiglia/costume/il-movimento-delle-madri-pentite>



*Percezione del  
personaggio figlio*



*Percezione  
del se*



*Percezione del  
personaggio padre*

La sua percezione del personaggio figlio è perciò viziata dall'impossibilità di abbandonarlo, indipendentemente dall'età raggiunta. Per lei avrà sempre l'aspetto di un marmocchio in cerca di aiuto. Sente la responsabilità di doversene occupare e nel profondo gli attribuisce le colpe del suo carcere psicologico. Sente il peso del giudizio. "che madre saresti ad abbandonare tuo figlio?"

Il personaggio padre incarna la fonte primaria del giudizio che la società le attribuirebbe nel rifiutare il ruolo di madre. La sua percezione rimanda alla spocchiosità dell'altro e alla superficialità che si teme di ricevere nel richiedere aiuto.

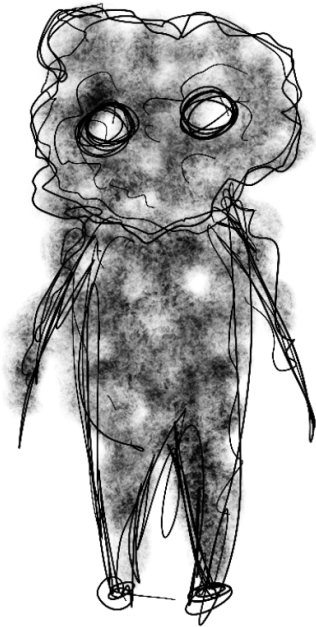
## **Personaggio padre**

Anche se negli ultimi anni si sta assistendo ad un modificarsi della figura paterna socialmente intesa, al padre è sempre stato affidato il "comando" del gruppo familiare. Il padre esprime autorità e contenimento emozionale, è il mediatore della famiglia con la realtà esterna,

assicurando ai membri le risorse necessarie per vivere. Di padri pentiti la letteratura è zeppa ma resta un tema molto attuale la percezione machista dell'uomo: non deve piangere mai, non può esprimere emozioni e deve essere un supporto stabile per i membri della sua famiglia. Il padre di questa storia vive la schizofrenia del proprio essere potentemente emotivo e sensibile ma non poterlo mai mostrare all'esterno.

Il personaggio padre rimpiange l'infanzia, quando era ancora puro e innocente e non aveva responsabilità. Era circondato di persone che lo amavano e cui poteva appoggiarsi per cercare supporto, e adesso che tocca a lui darne ha paura di non esserne in grado. Ama osservare il mondo esterno, trova la natura affascinante, e passa le giornate a dipingere sulle sue tele tutto quello che vede.

Non ha mai avuto interesse per il sesso ma si è sempre sentito in obbligo di dimostrare a parenti e coetanei di essere "un vero uomo". Ha seguito il percorso da manuale, si è sposato e ha messo su famiglia per adeguarsi alle aspettative del mondo.



*Percezione del  
personaggio figlio*



*Percezione  
del se*



*Percezione del  
personaggio madre*

Si è costruito una prigione con le sue stesse mani, ma non è in grado di usarle per uscirne, la paura lo lega alla sua famiglia.

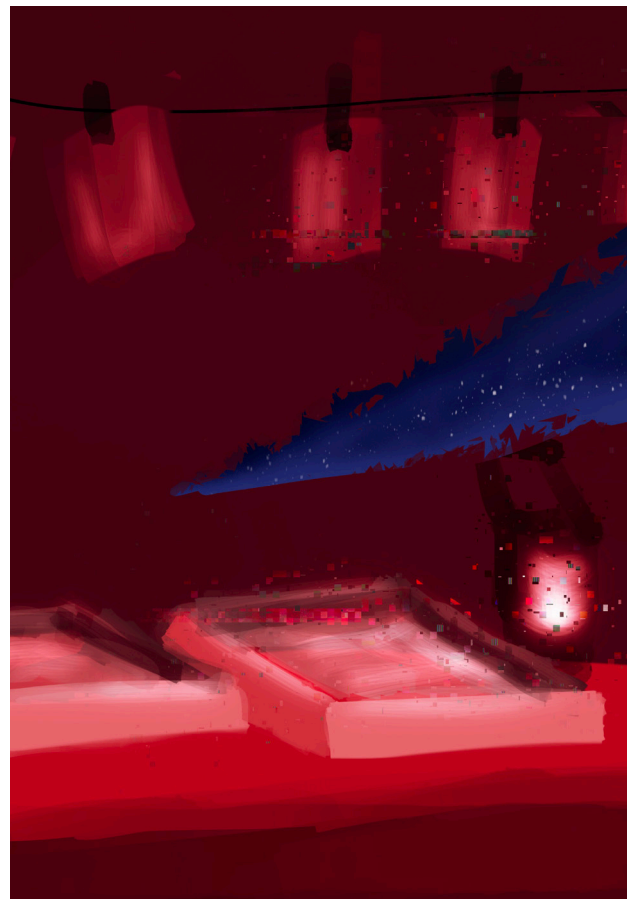
Nella sua percezione, il figlio è un mostro deforme: si è sentito costretto a mettere su famiglia per timore del giudizio altrui e suo figlio è un ricordo vivente del trauma.

Anche la madre ha un aspetto strano nella percezione del personaggio padre. Lui non ha la più pallida idea di che tipo di persona sia, l'ha sposata perchè era riconosciuta come una bella donna dai suoi compagni di classe, ma non ne è stato mai attratto. Pressato dalla famiglia nelle cene di natale, si è trovato una fidanzatina e se l'è sposata. Trova il sesso disgustoso e grottesco, ma teme che ammetterlo non lo etichetterebbe come un "uomo vero" e il personaggio madre incarna il suo rifiuto.

## Lo spazio

Lo spazio è uno specchio dei suoi abitanti: riflette la salute dei rapporti del personaggio protagonista con l'altro, degradando o colorandosi man mano che il giocatore avanza nella narrazione: muta al mutare di chi guarda e del rapporto di questi con l'ospite dello spazio.

La casa è la metafora del mondo e della società. Ogni stanza è caratterizzata dall'aura del personaggio che maggiormente la frequenta, quindi ci saranno spazi comuni e spazi privati per ogni personaggio. Ognuno ha una sua stanza preferita nella casa, la quale assorbe i tratti di personalità del suo ospite e le proiezioni di essi negli occhi



dell'osservatore.

## Spazio comune

Le stanze in comune sono anonime e rappresentano il rapporto tra i personaggi: più si avanza nel gioco in modo positivo, più gli spazi diventano piacevoli e colorati. Al contrario, scegliendo le opzioni negative, lo spazio degrada, riempiendosi di polvere e oggetti in glitch.

## Spazio privato

Lo spazio è legato al personaggio che ne è "proprietario" e si modificherà radicalmente in base all'osservatore. Dal punto di vista del proprietario, lo spazio riflette attraverso i glitch la dicotomia tra:

- quello che sente di essere
- quello che pensa sia l'aspettativa del mondo esterno

Lo spazio privato degli altri personaggi, viene percepito coerentemente con le aspettative e i pregiudizi che chi guarda ha sul proprietario dello spazio, vedendo

esclusivamente ciò che proietta sull'altro. Il glitch può aumentare in favore di una rappresentazione più pura avanzando positivamente nel gioco, o in una rappresentazione ulteriormente distorta in caso di andamento negativo.

## La stanza del figlio

### Con figlio personaggio attivo:

- vero se: vede la stanza come una sala da te, elegante e graziosa.
- proiezione: una tipica stanza da ragazzino medio, con poster di calciatori e automobili in giro per la stanza.

**Con madre personaggio attivo:** per la madre la stanza del figlio è una prigione grigia, con tanto di catene e manette.

**Con padre personaggio attivo:** il padre non riesce a vedere altro che nebbia, poichè cerca di non entrare in contatto con il figlio.

## La stanza della madre

**Con madre personaggio attivo:** bòaòba  
- vero se: la camera oscura non ha un





soffitto, il personaggio madre può osservare le stelle e sognare di essere altrove.

- proiezione: una camera oscura al negativo, esattamente l'opposto di quello che è.

**Con figlio personaggio attivo:** lo studio di fotografia della mamma prende i colori dell'inferno, rosso e nero, con luci inquietanti e riflessi demoniaci.

**Con padre personaggio attivo:** le luci rosse della camera oscura prendono una connotazione simile ad un bordello, con riflessi di corpi sessualizzati che terrorizzano il personaggio padre.

## La stanza del padre

**Con padre personaggio attivo:**

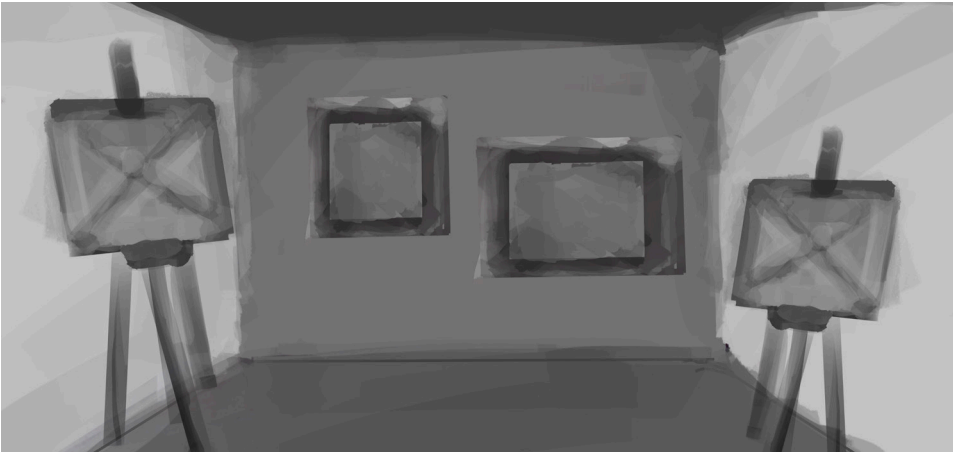
- vero se: uno studio pieno di fiori, con un prato al posto del pavimento. Tutto profuma di lavanda e soffia una leggera brezza.

- proiezione: un garage pieno di attrezzi, sporco, puzzolente e ricoperto di macchie d'olio motore.

**Con figlio personaggio attivo:** uno studio di pittura, ma tutti i quadri sono girati al contrario: la tela è rivolta verso il cavalletto ed è impossibile osservare la rappresentazione.

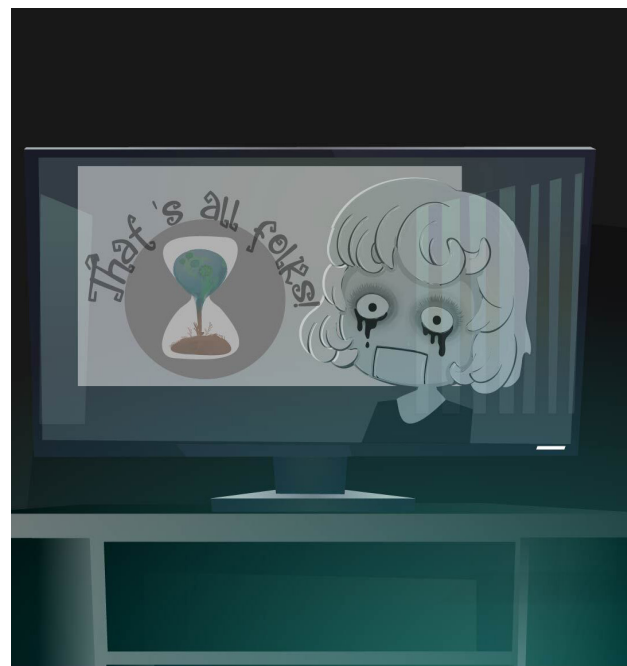
**Con madre personaggio attivo:** l'aula di un tribunale. I quadri mutano in scritte giudicanti rivolte al personaggio madre.





## La trama

L'intera narrazione è divisa in 3 Atti, uno per personaggio: stessa giornata, stessi eventi che si ripetono in ogni atto, quello che cambia è il punto di vista del giocatore, che incarna il personaggio attivo del livello. La narrazione si svolge in una giornata, l'ultima di una famiglia. Una volta completata la giornata di un personaggio, si passa al punto di vista degli stessi eventi del personaggio seguente e la giornata ricomincia da zero. Le interazioni tra i personaggi sfiorano il non-sense, ma servono per metterli costantemente davanti alla scelta: sforzarsi di essere chi credono che gli altri vogliono che loro siano, oppure essere sè stessi?



Il gioco inizia con l'annuncio al telegiornale di un'imminente catastrofe.

## Atto I: personaggio figlio

### Risveglio

Apri gli occhi, ti sei di nuovo addormentat\* sul divano. Al telegiornale una signora troppo truccata annuncia la solita notizia da count-down, che ormai va avanti da qualche mese: siamo all'ultimo giorno del pianeta terra, a 24 ore dall'apocalisse. Una giornata come un'altra.

### Interazione con personaggio madre

Tua madre è in piedi, poco distante da te. Fuma una sigaretta e ti guarda un po' male, come al solito, ma il suo sguardo sembra altrove.

Domanda: *"Hai intenzione di passare le ultime ore a guardarmi, sedut\* sul divano? Perché non fai l'uomo e trovi una soluzione?"*

risposta positiva: *"Effettivamente potrei andarmene di là a prendere un tè"*

risposta negativa: *"Non ho mica paura! Sono pront\* a tutto, roar!"*

### Interazione con personaggio padre

Girovagando per la casa incontri tuo padre.

Si stai impegnando così tanto per non guardarti che a momenti si schianta nel muro. In effetti, si è proprio schiantato nel muro. Ha lasciato cadere qualche pennello e si affretta a raccogliarli.

Domanda: *"Cosa vuoi? Sto terminando un lavoro, non ho tempo per te"*

risposta positiva: *"Mi chiedo se volessi prendere un te in abiti da principessa"*

risposta negativa: *"Sto cercando la mazza da baseball per difendere la mamma dal meteorite. L'hai vista in giro?"*

### Chiusura

Il mondo è finito, chiudi gli occhi una volta per tutte. Cosa ti aspettavi?

Una dissolvenza a nero ti rimanda alla schermata iniziale.



## Atto II: personaggio madre

### Risveglio

Apri gli occhi, ti sei di nuovo addormentat\* con la testa sulla scrivania. Sei nel tuo studio in santa pace, quando senti che tu\* figli\* ha di nuovo lasciato la televisione accesa. MALEDETT\*. Esplori la casa fino ad arrivare in soggiorno dove l\* vedi dormire sul divano. Alla TV una signora troppo truccata annuncia la solita notizia (è ancora una notizia se la si annuncia da mesi?).

### Interazione con personaggio figlio

Tu\* figli\* apre gli occhi e come al solito ti guarda bisognos\*. Avrà paura? Dovresti rassicurarl\*? Perché non c'è un manuale del genitore per queste occasioni? Finalmente emette dei versi lagnosi e ti parla.

Domanda: "*Quindi è così stiamo per morire tutti?*"

risposta positiva: "*Sembrerebbe di sì, tanto vale andarsi a fare una scampagnata.*"

risposta negativa: "*Ma no tesoro, tranquill\*, vedrai che passerà tutto.*"

### Interazione con personaggio padre

Vuoi tornartene immediatamente nello studio ma in corridoio incontri quel maledettissimo saccentone di tuo marito. Come al solito ti saluta frettolosamente minimizzando il contatto fisico. Chi si crede di essere??

Domanda: "*Sto cercando l'acquaragia. L'hai vista da qualche parte?*"

risposta positiva: "*A volte vorrei ti ci strozzassi con l'acquaragia. No, non l'ho vista.*"

risposta negativa: "*Ti aiuto a cercarla, se non erro era in cucina, vicino alla tua tonica preferita.*"

### Chiusura

Il mondo è finito, chiudi gli occhi una volta per tutte. Cosa ti aspettavi?

Una dissolvenza a nero ti rimanda alla schermata iniziale.





## Atto III: personaggio padre

### Risveglio

Apri gli occhi, ti sei di nuovo addormentato sulla sedia a dondolo, con le braccia penzoloni. Nel sonno hai rovesciato la tavolozza e adesso c'è un gran casino.

Complimenti! In lontananza senti la solita signora troppo truccata annunciare, grazie a dio per l'ultima volta, la solita notizia sulla fine del mondo.

Hai poche ore e la tua opera magna ancora non è completa! Ti alzi per lavare i pennelli.

### Interazione con personaggio figlio

Malauguratamente in corridoio incontri quella bestia disgustosa di tu\* figli\*. Per non vederlo ti schianti nel muro.

Domanda: *"Papà il mondo sta per finire. Passiamo del tempo insieme?"*

risposta positiva: *"Solo se possiamo indossare abiti da principessa e prendere un tè con la regina Elisabetta."*

risposta negativa: *"Ho poche ore per finire il mio quadro, mi dispiace. Un'altra volta magari, che dici?"*

### Interazione con personaggio madre

Hai lavato i pennelli in bagno. Per smacchiarli bene ti serve l'acqueragia ma non è al suo posto. Ti dirigi verso lo studio, ma in corridoio incontri quel demonio di tua moglie.

Domanda: *"Il mondo sta per finire e tu cerchi l'acqueragia. Ti senti bene?"*

risposta positiva: *"Mai stato meglio! Ho quasi finito la mia opera magna e dopo esco a giocare a pallone!"*

risposta negativa: *"Spostati, donna, ho la situazione sotto controllo e fermerò quel meteorite. Proprio come un bravo papà dovrebbe saper fare."*

### Chiusura

Il mondo è finito, chiudi gli occhi una volta per tutte. Cosa ti aspettavi?



## Finale negativo

Viene inquadrata la casa dall'alto, in bianco e nero. Il mondo va già in pezzi da solo, l'enorme meteora è quasi schifata mentre si schianta lentamente sulla casa, che immediatamente va in pezzi. Negli angoli dello schermo, unicorni fanno un "facepalm", mentre un suono di sconfitta accompagna la catastrofe<sup>1</sup>.

In sovrimpressione compare una scritta diretta al giocatore

*" Morire va bene, ma così è troppo deprimente. Questa run non ha portato niente di buono, e persino gli unicorni si sentono un po' male. Tu come ti senti? "*

---

1 <https://www.youtube.com/watch?v=8F1ZFAFO7I8>

## Finale positivo

La stessa inquadratura del finale negativo, ma il mondo è tutto colorato! Splendidi arcobaleni accompagnano un'enorme meteora che si schianta proprio sulla casa della nostra famiglia. Unicorni negli angoli dell'inquadratura cantano un Alleluia<sup>2</sup> di felicità, uno di loro con un phon cerca di aumentare le fiamme.

In sovrimpressione compare una scritta diretta al giocatore

*" La nostra famiglia è morta comunque, ma ha raggiunto uno stato di coscienza superiore e nella prossima vita andrà sicuramente meglio. Puoi dire lo stesso? "*

---

2 <https://www.youtube.com/watch?v=nsBByTiKfyY>



# Bibliografia

Ackelsberg, M. "Shulamith Firestone - Jewish women archive" 28 Agosto 2012, ultimo aggiornamento 23 Giugno, 2021, consultato il 5/02/22 <https://jwa.org/encyclopedia/article/firestone-shulamith>

Antonelli, L., "Thomas Was Alone - Per il gioco di Mike Bithell non serve una recensione, ma un cuore grande grande", IGN Italia, 19 Novembre, 2014, consultato il 7/02/22. <https://it.ign.com/thomas-was-alone-1/64543/review/thomas-was-alone-e-perfetto-cosi>

Antonelli, M. "Female Archetypes: Damsels in Distress from Helen of Troy to Fleabag", 4 Dicembre, 2020, consultato il 5/02/22 <https://martaantonelli.com/2020/12/04/female-archetypes-damsels-in-distress-from-helen-of-troy-to-fleabag/>

Bellotto, M. "Super eroine dei fumetti e gender equality: una guerra ancora da vincere." 6 Giugno 2019, consultato il 5/02/22, Lo sbuffo <https://losbuffo.com/2019/06/06/super-eroine-dei-fumetti-e-gender-equality-una-guerra-ancora-da-vincere/>

Berrin Beasley & Tracy Collins Standley, "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games, *Mass Communication and Society*", 2022, 5:3, 279-293, DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3

Brusuelas, C. "Why Horizon: Zero Dawn is a breakthrough in feminist gaming", 18 Luglio, 2018, consultato il 7/02/22, <https://cbrucewillis.medium.com/why-horizon-zero-dawn-is-a-breakthrough-in-feminist-gaming-4164a1b6ed7e>

Burman, B., Fennetaux, A., "The pocket - A hidden history of women's lives, 1660–1900", 264pp. Yale University Press.

Clement, J. "Average salaries in the games industry worldwide in 2018, by gender", Statista, 29 Gennaio , 2021, consultato il 5/02/22, <https://www.statista.com/statistics/882946/games-industry-salaries-by-gender/#statisticContainer>

De Blasio, B., Menin J. "From Cradle to Cane: The Cost of Being a Female Consumer. A Study of Gender Pricing in New York City", December 2015, New York City Department of Consumer Affairs.

Farokhmanesh, M., "Tropes vs. Women in Video Games examines 'Ms. Male Character'" Polygon, 18 Novembre, 2013, consultato il 5/02/22, <https://www.polygon.com/2013/11/18/5118562/tropes-vs-women-in-video-games-examines-ms-male-character>

Gasior, G., "Borderlands 2 "girlfriend mode" stirs controversy", 13 Agosto, 2012, consultato il 5/02/22, Tech Report, <https://techreport.com/news/23412/borderlands-2-girlfriend-mode-stirs-controversy/>

Gassam Asare, J. "Understanding The White Gaze And How It Impacts Your Workplace", Forbes, 28 Dicembre, 2021, consultato il 7/02/22, <https://www.forbes.com/sites/janicegassam/2021/12/28/understanding-the-white-gaze-and-how-it-impacts-your-workplace/>

Grady, C., Zarracina, J., "Every semi-competent male hero has a more talented female sidekick. Why isn't she the hero instead?", Vox, 8 Marzo 2017, consultato il 6/02/22, <https://www.vox.com/2016/4/18/11433378/heroes-female-sidekicks>

Grandi, A. "«Sono sessisti». Addio ai Kleenex Mansize, si chiameranno Extra Large", Corriere della sera, 18 ottobre 2018, consultato il 3/02/22, [https://www.corriere.it/esteri/18\\_ottobre\\_18/sono-sessisti-addio-kleenex-mansize-si-chiameranno-extra-large-ef4c06a4-d2d4-11e8-aa91-90c7da029bcf.shtml](https://www.corriere.it/esteri/18_ottobre_18/sono-sessisti-addio-kleenex-mansize-si-chiameranno-extra-large-ef4c06a4-d2d4-11e8-aa91-90c7da029bcf.shtml)

Gray, K. L., Leonard, D.J., "Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice", University of Washington Press, 2018

Gray, K. L., Voorhees, G., Vossen E., "Feminism in Play", Palgrave Macmillan, 2018

Graser, M. "Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority. As femme players grow, so do opportunities for staff developers", Variety, 1 Ottobre, 2013, consultato il 5/02/22, <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>

Greco, P., ""Amo mia figlia, ma odio la maternità": il movimento delle madri pentite", Nostrofiglio.it, 27 Maggio 2021, consultato il 13/02/22, <https://www.nostrofiglio.it/famiglia/costume/il-movimento-delle-madri-pentite>

Gonzales, E. "Toddler Underwear Is Bulls\*\*t", Huffpost, 12/21/2016, aggiornato Dicembre 28, 2017, consultato il 5/02/22,



[https://www.huffpost.com/entry/toddler-underwear-is-bull\\_b\\_13585410](https://www.huffpost.com/entry/toddler-underwear-is-bull_b_13585410)

Grundberg, S., Hansegard, J., "Women Now Make Up Almost Half of Gamers - Adult Women Gamers Now More Numerous Than Under-18 Boys", *The Wall Street Journal*, 20 Agosto, 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.wsj.com/articles/gaming-no-longer-a-mans-world-1408464249>

Halbert, D. "Shulamith Firestone: Radical feminism and visions of the information society". *Information, Communication & Society*, Gennaio 2004, 7 (1): 115–135.

Hamilton, M. "#1reasonwhy: the hashtag that exposed games industry sexism", *The Guardian*, 28 Novembre 2012, consultato il 5/02/22, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/nov/28/games-industry-sexism-on-twitter>

Hara, R. "Why The Sims Is The Most Inclusive Game Ever" 16 Novembre, 2019, consultato il 7/02/22 <https://gamerant.com/the-sims-discovery-university-inclusive/>

Haraway D. J., "Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo", Feltrinelli Editore, 19 aprile 2018

Hein, C. "Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*", GRIN Verlag, 24 giugno 2008

Hutchings, A., Davies, J., Mena, E. "Women played. Women paid. Women made.", IPSOS, 16 Marzo 2021

Vogler, C. *"Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema"*, Seconda edizione, 2010 Dino Audino, Roma

Il Post, *"La battaglia femminista per le tasche"*, 16 Ottobre, 2016, consultato il 5/02/22 url:<https://www.ilpost.it/2016/10/06/storia-tasche-abiti-donna/>

Il Post, *"Le minacce alle donne che si occupano di videogiochi"*, 17 ottobre 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.ilpost.it/2014/10/17/gamergate/>

Janmohamed, S.Z. *"Women must stop being portrayed as damsels in distress on the big screen"*, The National News, <https://www.thenationalnews.com/opinion/women-must-stop-being-portrayed-as-damsels-in-distress-on-the-big-screen-1.610334>

Jenkins, H. *"Girls, Gaming, and Gender: An Interview with Game Designer and Researcher Jennifer Jenson"* 12 Luglio, 2010, [http://henryjenkins.org/blog/2010/07/girls\\_gaming\\_and\\_gender\\_an\\_int\\_1.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/07/girls_gaming_and_gender_an_int_1.html)

Johnson, P., *"The power of a pocket. Why it matters who wears the trousers"*, The Spectator, 4 Giugno 2011, consultato il 2/02/22, url:<https://www.spectator.co.uk/article/the-power-of-a-pocket>

Johnson, F., Young, K. *"Gendered voices in children's television advertising"*. *Critical Studies in Media Communication*, 2002, 461-480

Katherine Long, K., "A New Survey Confirms That Most Women Gamers Have Faced Discrimination", *Paste Magazine*, 20 Maggio, 2021

Kasumovic, M. M.; Kuznekoff, J. H. "Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour", *Giovanni Ponti Editore*, (2015).

Kuchera, B. "Beyond Good and Evil's Jade is a wonderful hero, Feminist Frequency explores why", *Polygon*, 12 Maggio, 2015, consultato il 7/02/22, <https://www.polygon.com/2015/5/12/8590987/feminist-frequency-beyond-good-and-evil>

Larew, K. G. (1997) "Planet Women: The Image of Women in Planet Comics", 1940–1953, *The Historian*, 59:3, 591-612

Lentepubblica.it, "Riduzione Tampon Tax: arriva il taglio dell'Iva sugli assorbenti", 21 Ottobre 2021, consultato il 3/02/2022, <https://www.lentepubblica.it/contabilita-bilancio-tasse-tributi/riduzione-tampon-tax/>

Levitt, S. "Pomeroy [née Legge], Florence Wallace, Viscountess Harberton". *Oxford Dictionary of National Biography* (online ed.). Oxford University Press. doi:10.1093/ref:odnb/45796.

Leonard, D.J., "Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies", *Washington State University*, 2006, consultato il 5/02/22, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412005281910>

Lien, T. "No girls allowed", Polygon, Febbraio 2013, consultato il 3/02/22, <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>

Lukomski, J. "Rewarding Female Embodiment: Analyzing Achievement For Playing a Specific Gender", NYMG, 16 Febbraio, 2018, consultato il 7/02/22, <http://www.nymgamer.com/?p=17324>

New York Times, "World's use of pockets; men's clothes full of them, while women have but few. Civilization demands them", August 28, 1899, Page 7.

Oatman-Stanford, H., "The Killer Mobile Device for Victorian Women", 23 Maggio, 2013, consultato il 5/02/22, <https://www.collectorsweekly.com/articles/the-killer-mobile-device-for-victorian-women/>

Petit, C., "Carolyn's Top Five Games of 2018", Feminist Frequency, 27 Dicembre, 2018, consultato il 7/02/22 <https://feministfrequency.com/2018/12/27/carolyns-top-five-games-of-2018>

Pietroni L. "Rosa vs Blu. I gender studies e la cultura del design", Scienze e Ricerca, 15 Marzo, 2015

Pollitt, K., "Hers; The Smurfette Principle", The New York Times, 7 Aprile 1991, consultato il 14/02/22

Polo, S., "Feminist Frequency explores positive female characters with Sword & Sworcery", *Feminist Frequency*, 31 Marzo, 2015, consultato il 7/02/22 <https://www.polygon.com/2015/3/31/8320597/anita-sarkeesian-feminist-frequency-sword-sworcery>

Procter, R., "How Women In eSports Deal With Twitch Toxicity Every Day", *Forbes*, 25 Settembre, 2015, consultato il 5/02/22, <https://www.forbes.com/sites/richardprocter/2015/09/25/women-streamers-twitch-chat/#67247cfc2ffe>

Reach3, "The Future of Gaming is Her", 2021, consultato il 5/02/22, <https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=940b12a9-ac8d-4130-9c2b-d8eb7eedd9fe>

Robinson, T. "We're losing all our Strong Female Characters to Trinity Syndrome", *The Dissolve*, 16 Giugno 2014, consultato il 6/2/22, <https://thedissolve.com/features/exposition/618-were-losing-all-our-strong-female-characters-to-tr/>

Rosie the riveter, American Association "Wow: WWII & the changing role of women in comics" Pubblicato il 15 Giugno, 2021, consultato il 5/01/22, <https://rosietheriveter.net/wow-wwii-the-changing-role-of-women-in-comics/>

Rubino, L. "Le spose del vento. La donna nelle arti e nel design negli ultimi cento anni.", Bertani, Verona, 1979)

Savage, P. "IeSF removes male-only restriction from its e-sports tournaments", *PC Gamer*, 3 Luglio, 2014, consultato il 5/02/22, <https://www.pcgamer.com/iesf-removes-male-only-restriction-from-its-e-sports-tournaments/>

Schenker, B. "Market Research Says 46.67% of Comic Fans are Female", *Brett the beat*, 5 Febbraio, 2014, consultato il 5/02/22, <https://brettschenker.com/2014/02/05/market-research-says-46-67-of-comic-fans-are-female/>

Schneider, S. "The First Female Comic Book Superheroes In History" 06 Ottobre 2016, consultato il 5/02/22, <https://screenrant.com/first-female-comic-book-superheroes-in-history/>

Schroeder, K. "Gender Dimensions of Product Design", 28 Settembre - 1 Ottobre, 2010, Paris, France

Smithers, R. "Gender stereotyping is harming young people's mental health, finds UK report", *The Guardian*, 15 Dicembre, 2020

Soto Casás, P. "Purplewashing or change in the videogames industry", University of Santiago de Compostela, 2019, consultato il 5/02/22, [https://www.researchgate.net/publication/332291823\\_Purplewashing\\_or\\_change\\_in\\_the\\_videogames\\_industry](https://www.researchgate.net/publication/332291823_Purplewashing_or_change_in_the_videogames_industry)

Spicer KR, Platek SM. "Curvaceous female bodies activate neural reward centers in men" *Commun Integr Biol.* 2010;3(3):282-283. doi:10.4161/cib.3.3.11560

Tait, G. "To My Someday Daughter", *Star City games*, 16 Settembre, 2011, consultato il 5/2/2022, <https://articles.starcityga->

mes.com/articles/to-my-someday-daughter/

Takahashi, D. "76% of game developers still labor under crunch conditions", *Venturebeat*, 28 Febbraio, 2017, consultato il 5/02/22, <https://venturebeat.com/2017/02/28/76-of-game-developers-work-crunch-time-without-paid-overtime/>

Tappin, S. "30 years of Samus Aran: a feminist icon?", *BBC*, 28 Luglio, 2017, consultato il 7/02/22, <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/39a1b88f-79dc-4602-8207-f86918afd457>

V&A, "Women's tie-on pockets", *Victoria and Albert Museum*, consultato il 5/02/22, <https://www.vam.ac.uk/articles/womens-tie-pockets>

Witkowski, E. "Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play" (2018). 10.1007/978-3-319-90539-6\_11.

