

UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA

UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE E SOCIALI

CORSO DI LAUREA IN SCIENZE E TECNICHE PSICOLOGICHE

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

**TESI DI LAUREA**

LA RAPPRESENTAZIONE DELLE DONNE NEI VIDEOGIOCHI

DOCENTE RELATORE: PROF. MARIA GRAZIA MONACI

STUDENTE:

Matricola: 17 D03 918

JANE BALLA

## INDICE

INTRODUZIONE.....	3
CAPITOLO 1 – I VIDEOGIOCHI.....	5
1.1 – NATURA E STORIA DEI VIDEOGIOCHI.....	5
1.2 – CHI GIOCA AI VIDEOGIOCHI.....	8
1.2.1 – QUANTO E COME VENGONO RAPPRESENTATE LE DONNE NEI VIDEOGIOCHI.....	8
1.3 – CONCLUSIONI.....	10
CAPITOLO 2 – I PERSONAGGI FEMMINILI NEI VIDEOGIOCHI.....	11
2.1 – IL MALE GAZE.....	11
2.2 – LE DONNE NEI VIDEOGIOCHI.....	13
2.2.1 – L’ATMOSFERA NELLE COMMUNITY.....	14
2.2.2 – UN’OCCHIATA DA PIÙ VICINO.....	18
2.2.3 – IN SINTESI.....	24
CAPITOLO 3 – GLI EFFETTI SULLE GIOCATRICI.....	27
3.1 – PERCEZIONE DEL CORPO FEMMINILE: AUTOSTIMA E DISCRIMINAZIONE.....	27
3.1.1 – VIOLENZA MASCHILE.....	29
CONCLUSIONI.....	34

## INTRODUZIONE

La questione della rappresentazione femminile nei videogiochi è un dibattito nato negli anni '90 – nello specifico, grazie all'uscita del gioco *Tomb Raider* (1996), la cui protagonista, *Lara Croft*, è un'archeologa che ricorda molto il personaggio di *Indiana Jones* – e ancora oggi è più vivo che mai. La rappresentazione è “l'operazione di rappresentare con figure, segni e simboli sensibili, o con processi vari, anche non materiali, oggetti o aspetti della realtà, fatti e valori astratti, e quanto viene così rappresentato” (Treccani, Enciclopedia Online, 2021) o “qualcosa che sostituisce qualcos'altro” (Greco, 1994). Essa ha, quindi, un forte impatto sul giudizio delle persone su oggetti, fatti e altre persone. Essa contribuisce anche a mantenere vivi o, a volte, peggiorare i pregiudizi che si hanno nei confronti di gruppi sociali discriminati.

I videogiochi hanno da sempre attratto persone di entrambi i sessi e di tutte le età, su qualsiasi piattaforma di gioco, tra cui console e computer e, più recentemente, smartphone e tablet ma, nonostante questo, la maggior parte di essi ha come target di riferimento gli uomini e i ragazzi, sebbene le donne costituiscano il 45% dei *gamer* negli USA (Entertainment Software Association, 2021). Per questo motivo, il modo in cui la donna viene rappresentata nei videogiochi è influenzato dal cliente a cui l'opera è destinata: da un lato i personaggi femminili sono raramente protagonisti, dall'altro, nel caso in cui siano personaggi principali, sono fortemente sessualizzati e disegnati secondo le regole del *male gaze*.

Negli ultimi anni, questo andamento sta gradualmente cambiando, infatti in opere recenti come *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) e *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) vediamo delle protagoniste femminili con personalità sfaccettate e

dei design realistici. In questo caso, però, stiamo parlando di single-player, cioè videogiochi in cui è presente un solo partecipante; infatti, benché in questo campo la rappresentazione della donna stia via via migliorando – pur generando sui social dibattiti sempre molto accesi riguardo il loro aspetto fisico – non si può dire lo stesso per quanto riguarda altri generi giocati nei multiplayer online, cioè una modalità di gioco in cui sono presenti più di un partecipante e in cui si gioca in squadre oppure “1 versus 1”: in essi vi è una grande varietà di personaggi tra cui scegliere e non vi è certo mancanza di personaggi femminili. Purtroppo, però, il loro design è molto soggetto alla sessualizzazione e all’esagerazione di forme.

In questo elaborato, pertanto, spiegherò inizialmente che cosa sono i videogiochi, parlando della loro nascita e dei vari generi, chi ne fa uso, specificando sesso ed età, e, infine, cosa potremmo aspettarci dai videogiochi del futuro. In seguito, mi soffermerò su un approfondimento della rappresentazione femminile in essi, parlando anche del *male gaze* e, come ultima cosa, sugli effetti che una rappresentazione rara e sbagliata può avere sulle giocatrici e sui giocatori.

## CAPITOLO 1 – I VIDEOGIOCHI

Questo capitolo verrà suddiviso in due sezioni in cui si esplorerà, inizialmente, la natura dei videogiochi e la loro origine, oltre ad alcuni generi, nello specifico quelli in cui sono presenti personaggi con sembianze umane o umanoidi. Si tralascieranno quindi i generi come l'*arcade*, di cui un esempio è *PAC-MAN* (Namco, 1980), videogioco in cui si controlla un personaggio di forma sferica, appunto “Pac-Man”. Infine, si sposterà il focus su *chi* gioca ai videogiochi, concentrandosi sul genere, l’etnia e l’età dei giocatori e delle giocatrici.

### 1.1 – NATURA E STORIA DEI VIDEOGIOCHI

Il videogioco si può definire come un *software*, cioè un programma o un insieme di programmi, che si possono usare su una specifica piattaforma dotata di uno schermo, che permette la trasmissione di immagini digitali con cui è possibile interagire attraverso una tastiera, un *joystick* o, più recentemente, un *controller*, la cui differenza è la quantità e la posizione diverse di tasti e levette. Per molti anni la parola “videogioco” è stata utilizzata per indicare anche gli *hardware*, ovvero le piattaforme stesse, ma recentemente non viene più utilizzato. Le piattaforme più diffuse, inizialmente, erano i cabinati arcade, che si potevano trovare nelle sale giochi, e i computer; sono nate, in seguito, le console casalinghe, fisse o portatili, tra cui riconosciamo le giapponesi – e attualmente più famose – *PlayStation* (Sony) e *Nintendo* (Nintendo).

Non a caso sono stati nominati i colossi PlayStation e Nintendo: queste console sono state protagoniste di una vera e propria rivoluzione nel mondo videoludico. Mentre

i giochi arcade, come rompicapi o *platform*, la facevano ancora da padrone, i *game designer* e *developer* cominciarono a proporre sulle console più potenti nuove grafiche e nuove modalità di gioco, arrivando ai giorni nostri con design di personaggi e paesaggi al limite del realistico.

I videogiochi videro la luce per la prima volta nel 1958, quando William Higinbotham sviluppò in poche ore *Tennis for Two* – una simulazione del gioco del tennis – per intrattenere dei partecipanti a una giornata di visite al Brookhaven National Laboratory, in cui lavorava come fisico. Quella innovativa modalità di intrattenimento ebbe un discreto successo e venne sfruttata un’ulteriore volta durante un’altra giornata di visite per intrattenere i partecipanti, ma solo una decina di anni dopo divenne rilevante come pietra miliare nella storia dei videogiochi, una volta che uscì *Pong*, videogioco con lo stesso principio di *Tennis for Two*. Vi furono altri – pochi – presunti prototipi prima del gioco ideato da Higinbotham, ma soffrivano della mancanza di *mograph* (da motion graphic, ovvero una tecnica d’animazione digitale, che crea un’illusione di movimento, indispensabile per l’interazione con il videogioco) oppure della mancanza di tecnologia informatica, come il Cathode Ray Amusement Device, che, come suggerisce il nome, prevede l’uso di uno schermo a tubo catodico (Ivory, 2016).

Il primo videogioco della storia ad essere messo in commercio e diventare, quindi, disponibile per un pubblico più ampio di quello di una mostra, fu *Spacewar!*, nel 1962. L’obiettivo del gioco, in cui vi dovevano prendere parte due giocatori, era quello di sparare e colpire l’avversario.

Dal momento in cui *Spacewar!* ebbe successo – più come concetto, che come gioco – cominciarono a nascere sempre più videogiochi, che ruotavano sempre attorno

agli stessi temi e generi: competitivi d'azione o di strategia. Nonostante questo genere di giochi popolasse il mercato videoludico, nello stesso periodo nacque un secondo tipo di *video game* non più basato sulla rapidità e la competitività, ma *story driven*. I giochi *story driven* sono avventure interattive in cui, spesso, è possibile effettuare delle scelte per avanzare nella storia che il gioco propone. Partendo da queste due basi, sono stati sviluppati sempre più generi e modalità di gioco: *azione*, *avventura*, *rompicapi*, *sparatutto*, *picchiaduro*, *survival*, *horror* e moltissimi altri in cui i generi si mischiano tra di loro e si diramano (per esempio, *azione-avventura*). Sono entrati nella storia videogiochi rivoluzionari per idee, stile e tematiche, che hanno cambiato l'industria stessa e il modo di pensare e vedere il videogioco. Esso non è più considerato soltanto come strumento di puro svago, ma anche educativo o come mezzo di espressione artistica e ideologica: attraverso un videogioco è ora possibile raccontare storie e insegnare, far provare diverse tipologie di emozioni e far riflettere, nello stesso modo in cui permettono di farlo cinema e letteratura.

Oggi, i videogiochi non fanno più parte di una nicchia del mercato (Chirchiano e Tuselli, 2016), ma, come televisione, cinema, musica e fumetti, sono molto diffusi: più del 25% della popolazione mondiale (2,8 miliardi di persone) è definibile *gamer* (Georgiev, 2021). Vi sono svariate somiglianze tra i videogiochi e gli altri media sopra citati – nonostante l'*interattività* come specifica peculiarità dei primi, definita principalmente dal *gameplay*, cioè il linguaggio attraverso cui è possibile interagire con i personaggi e gli oggetti all'interno del gioco stesso – e, di conseguenza, anche essi diventano un mezzo di perpetuazione di stereotipi per quanto riguarda il genere e l'etnia delle persone, attraverso il design e la caratterizzazione dei personaggi protagonisti e non.

Nonostante la loro larga diffusione, i videogiochi soffrono ancora di un pregiudizio negativo, che causa la loro declassificazione da media di rilievo: basti pensare che solo nell'anno 2021 essi sono stati considerati come "beni culturali" in Italia, attraverso un decreto. Di conseguenza, sono ancora pochi gli studi e le analisi che prendono in considerazione i videogiochi e ancora meno sono le analisi riguardanti la (positiva) rappresentazione femminile in questi ultimi.

## 1.2 – CHI GIOCA AI VIDEOGIOCHI

Secondo dati recenti, il numero dei *gamer* sta aumentando sempre di più: nel 2021 si considerano videogiocatrici e videogiocatori circa 2,8 miliardi di persone in tutto il mondo, mentre nel 2016 erano circa 2,5 miliardi. Negli USA, sono *gamer* quasi 227 milioni di persone. Di questi 227 milioni, il 45% è donna, mentre il 55% uomo (Statista, 2021). L'età media del videogiocatore (o della *videogiocatrice*) è 31 anni e l'80% dei *gamer* statunitensi è al di sopra dei 18 anni d'età (Entertainment Software Association, 2021).

### 1.2.1 - QUANTO E COME VENGONO RAPPRESENTATE LE DONNE NEI VIDEOGIOCHI

La presenza maggiore di uomini – sia tra i *game designer* e *developer*, sia tra i giocatori – e i pregiudizi e gli stereotipi ancora fortemente presenti nella società – e di conseguenza anche all'interno del settore del *gaming* – spinge ancora i creatori a ideare giochi poco inclusivi, che molto raramente hanno dei protagonisti che differiscono dalla

descrizione di “maschio” e “bianco”. Su 47 box art (copertine) di videogiochi esaminate da Provenzo (1992), solo 3 rappresentavano personaggi femminili e soltanto i personaggi maschili assumevano una posa dominante (Ivory, 2006). In un altro studio (Scharrer, 2004), sono stati analizzati 1054 pubblicità di videogiochi su riviste dedicate: i personaggi maschili apparivano tre volte tanto rispetto ai personaggi femminili e questi ultimi avevano un design estremamente più attraente dei primi, mostrando anche un corpo meno muscoloso (Ivory, 2006). Inoltre, in uno studio effettuato da Dietz (1998), sono stati analizzati 33 videogiochi *SEGA* (SEGA Corporation, nome creato dall’unione di *SErvice* e *GAmes*) ed è stato riportato che quasi l’80% di essi conteneva violenza, di cui il 20% era violenza su personaggi femminili (Kondrat, 2015). Nello stesso studio, Dietz riportò che la natura dei personaggi femminili nei videogiochi esaminati rientrava nello stereotipo della “*damsel in distress*” (ovvero, “fanciulla in pericolo”), sottolineando il fatto che, nella maggior parte dei casi, i personaggi femminili sono secondari, passivi e rappresentati in abiti stretti e provocanti (Dietz, 1998). Secondo la studiosa, questa rappresentazione è dannosa per i bambini di entrambi i sessi e perpetua l’idea della donna come debole e come oggetto sessuale. Anche in uno studio condotto da Ivory (2009), in cui sono stati presi in considerazione 100 videogiochi selezionati da una classifica di popolarità (“*Most Popular*”, su Gamespot), è emerso che i personaggi femminili sono ampiamente sottorappresentati e, nel caso in cui lo siano, hanno un’immagine fortemente sessualizzata.

### 1.3 – CONCLUSIONI

Come abbiamo potuto vedere, i videogiochi sono un medium in continua e rapida evoluzione: in pochi decenni si sono sviluppati e sono stati esplorati sempre più generi e diverse modalità di gioco. Dall'ideazione e dalla nascita dei videogiochi fino ai giorni nostri, abbiamo visto un aumento della qualità grafica e di quella narrativa, concetti che hanno dato valore artistico a questo metodo d'intrattenimento, ma non solo: le piattaforme di gioco sono uscite dalle sale e hanno preso un posto nelle case delle persone, accompagnando più di un terzo della popolazione mondiale in avventure interattive e rompiscapoli che si svolgono su un semplice schermo. La continua crescita di questa industria fa pensare a un inesorabile aumento di giocatrici e giocatori ogni anno.

Ci dobbiamo chiedere, però, come questo neonato settore d'intrattenimento stia rappresentando categorie di persone discriminate – nello specifico le donne, per quanto riguarda questo elaborato – e quali siano le conseguenze di rappresentazioni insufficienti in quantità e qualità. Esploreremo il modo in cui vengono *disegnati* i personaggi femminili, protagonisti o meno, e – brevemente – il modo in cui vengono caratterizzati (se attivi o passivi nella storia e nel contesto del gioco), oltre alle conseguenze che tali rappresentazioni possono avere su giocatrici e giocatori che vengono a contatto con essi.

## CAPITOLO 2 – I PERSONAGGI FEMMINILI NEI VIDEOGIOCHI

Nel presente capitolo mi concentrerò sull'effettiva rappresentazione delle donne nei videogiochi. Andremo a vedere, cioè, come i personaggi femminili vengono disegnati e presentati sulle box art, le loro caratteristiche fisiche e caratteriali. Come prima cosa, verranno spiegate le origini del termine “male gaze” e il suo importante ruolo nei media, inclusi i videogiochi. Verranno, infine, scelti e descritti alcuni personaggi specifici e abbastanza famosi nell'ambiente videoludico.

### 2.1 – IL MALE GAZE

Il termine *male gaze* (“sguardo maschile”) fu coniato dalla critica cinematografica e accademica Laura Mulvey (1975). Il concetto di male gaze indica il modo di rappresentare la donna come oggetto sessuale e personaggio (spesso) passivo, con il fine di appagare lo spettatore maschio e, nello specifico, eterosessuale, caratteristica che non viene quasi mai menzionata ma è importante da sottolineare, in quanto non si parla mai di male gaze omosessuale (Eaton, 2008). Venne, inizialmente, utilizzato per analizzare il modo in cui venivano rappresentate le donne nei film (in seguito, anche per analizzare altri media): ciò che offre il cinema è *piacere visivo*. Quest'ultimo viene descritto e approfondito sotto la voce “scopofilia” nei *Tre Saggi sulla Sessualità* di Sigmund Freud (1905): la scopofilia è radicata nel desiderio di vedere l'altro come oggetto e di porlo sotto uno sguardo attento e curioso. Il cinema soddisfa questo desiderio di osservare e lo fa attraverso l'immagine erotica della donna (Mulvey, 1975). Quest'ultima non può, inoltre, avere ruoli importanti o di spicco, dato che è presente nell'arte come mero simbolo di

assenza fallica: la funzione del personaggio femminile rappresenta, quindi, la castrazione o, più semplicemente, l'assenza del maschio (Mulvey, 1975). A differenza dei personaggi femminili, quelli maschili non vengono sessualizzati o ridotti a meri oggetti erotici. Al contrario, sono attivi e forti e permettono allo spettatore di identificarsi in loro (Mulvey, 1975). Di conseguenza, il personaggio femminile – rigorosamente secondario e alla mercé del protagonista maschile – è la rappresentazione dei desideri dello spettatore, che può indirettamente possederla e renderla sua attraverso l'identificazione con il protagonista (Mulvey, 1975). Secondo l'autrice, non vi è posto per la spettatrice femminile.

Il termine “male gaze” fu, in seguito, adottato anche da critici di altre arti (letteratura, pittura e scultura) con il medesimo fine – cioè quello di analizzare il ruolo delle figure femminili. Con l'avvento di Internet, nel 1991, è diventato possibile scaricare immagini e video di attrici, cantanti e altre donne dello spettacolo. L'accesso alla pornografia è diventato più veloce e immediato e a ciò si sono aggiunti i social network e la possibilità di scambiarsi foto e video propri con chiunque. Il male gaze ha influenzato il modo in cui moltissime donne si mostrano online, prendendo come modelli i personaggi femminili che si possono vedere al cinema e alla televisione, e, con la messaggistica istantanea gratuita e le chat private sui social, è diventato pressoché inevitabile ricevere molestie e insulti. È importante nominare, tra i tanti, i social *Facebook* e *Snapchat*: la loro creazione si basa su male gaze e misoginia. Mark Zuckerberg, il fondatore di Facebook, creò un sito – ai tempi chiamato “the Facebook”, precursore dell'attuale social che tutti conosciamo – in cui venivano caricate le foto delle sue colleghe universitarie, in modo da permettere ai colleghi (uomini) di valutare il loro aspetto fisico e parlare di loro in maniera diffamatoria (Oliver, 2017). Evan Spiegel, il fondatore di Snapchat, nel frattempo, inviava

messaggi ai colleghi universitari in cui parlava delle donne in modo denigratorio e suggeriva di approfittare di loro dopo averle fatte bere. Il suo social, Snapchat, permette di inviare messaggi e foto di qualunque tipo, che si autoeliminano dopo un determinato periodo di tempo, permettendo in questo modo di inviare immagini e messaggi molesti senza che resti alcuna traccia di essi (Oliver, 2017).

## 2.2 – LE DONNE NEI VIDEOGIOCHI

Passando alla rappresentazione femminile nei videogiochi, possiamo osservare che essi sono diventati via via più simili a film e a serie tv. Nel primo caso abbiamo videogiochi che vogliono raccontare una storia e lo fanno attraverso le *cutscene* – cioè scene pre-renderizzate (da *rendering*, processo che genera immagini e movimento attraverso la tecnica della *computer grafica* che si utilizza anche per i film d’animazione in 3D) e recitate, con cui la giocatrice o il giocatore non può interagire attraverso l’utilizzo di un controller o di un mouse, risultando quindi come normali scene di un film – alternate a momenti di *gameplay*, nei quali le giocatrici e i giocatori possono finalmente interagire e controllare i personaggi giocabili. Nel secondo caso abbiamo videogiochi separati per episodi, anche questi caratterizzati da un’alternanza tra *cutscene* e *gameplay*.

Vista la natura di questo nuovo tipo di videogioco, che non vede più come protagoniste soltanto immagini di pochi pixel che raffigurano *navicelle spaziali* o *palline da tennis*, abbiamo per la prima volta veri e propri personaggi umani o, almeno, umanoidi. Si potrebbero, di conseguenza, applicare i criteri dell’analisi condotta da Laura Mulvey nel 1975, in quanto è, a mio avviso, molto rilevante ancora oggi e applicabile a più tipi d’arte – in questo caso particolare, ai videogiochi. Sono proposti, infatti, moltissimi

personaggi femminili estremamente sessualizzati, con forme del corpo esasperate e vestiario per nulla adatto alle situazioni mostrate all'interno dei videogiochi, come per esempio situazioni di combattimento o sparatorie (Bistrot et al., 2019). Parleremo ora di questo tipo di personaggi, aggiungendo anche esempi molto recenti di personaggi femminili che possiamo considerare rivoluzionari nel mondo videoludico.

### 2.2.1 – L'ATMOSFERA NELLE COMMUNITY

Com'è stato già menzionato nel primo capitolo, oggi i videogiochi godono di un grande successo e attirano sia uomini sia donne di diverse età e nazionalità. Nonostante la diversità che caratterizza i gamer, però, si considerano ancora i giocatori uomini come target principale e ciò, di conseguenza, influenza il modo in cui le donne vengono ancora (sotto)rappresentate all'interno dei giochi (Bistrot et al., 2019). Ciò, oltre ad alimentare l'idea secondo cui alle donne non piacciono i videogiochi e siano poco abili nel risolvere i puzzle o nel prendere la mira, contribuisce a mantenere un clima negativo all'interno delle community videoludiche, nelle quali le giocatrici vengono spesso molestate verbalmente, insultate, sminuite o trattate come “fanciulle in pericolo”, che hanno costantemente bisogno di essere aiutate per risolvere un rompicapo o avanzare in uno *sparatutto* (genere di videogioco in cui vengono usati diversi tipi di armi da fuoco per sconfiggere gli avversari). Secondo la *Game Brazil Survey* del 2017, condotta da SIOUX Group, molti giocatori sono convinti che le donne che partecipano a videogiochi *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ovvero Gioco di ruolo multigiocatore in rete di massa, un genere di videogioco d'avventura al quale prendono parte più giocatrici e giocatori al contempo, in cui è anche possibile interagire attraverso

delle chat apposite) lo facciano solo per far piacere ai propri partner, anch'essi giocatori (Bistrot et al., 2019).

Allison Perry (2012) riassume i problemi riscontrati dalle donne nell'ambiente videoludico in tre questioni principali:

- 1- I videogiochi sono “una cosa da uomini” e ciò contribuisce ad allontanare le giocatrici e ad appesantire il clima.
- 2- Non esistono giochi “per ragazze” che non siano frivoli o tinti di rosa, in cui sono presenti temi di principesse, moda e shopping.
- 3- Le giocatrici non hanno la possibilità di identificarsi in personaggi femminili, perché essi sono per la maggior parte sessualizzati, irrealistici e stereotipizzati.

Queste tre questioni sono anche alcuni dei motivi per cui gran parte delle ragazze e delle donne non si avvicinano – o si sono avvicinate più lentamente rispetto alla loro controparte maschile – ai videogiochi. Le giocatrici si sentono anche sole: spesso le donne non giocano perché “non vedono altre donne giocare ai videogiochi” (Perry, 2012). Un altro elemento che allontana le giocatrici sono lo “humor” e i commenti fatti dai giocatori online: molte ragazze hanno ricevuto molestie e richieste di favori sessuali, oltre a battute come “Torna in cucina” e “Niente ragazze online!”. Nonostante le piattaforme di gioco – che siano console apposite, computer o cellulari – specifichino nei termini di servizio che è proibito perpetuare determinati comportamenti nei confronti di giocatrici e giocatori, pena *ban*, molte offese e infrazioni del codice non vengono notate a causa della grandezza delle community (Perry, 2012).

La rappresentazione femminile nei videogiochi è, oltre che scarsa, caratterizzata dall'ipersessualizzazione. Dato che il giocatore maschio viene ancora considerato lo

standard, gli sviluppatori dei videogiochi offrono loro personaggi giocabili femminili che assecondano i loro desideri e le loro fantasie, mettendo spesso in secondo piano la loro personalità e la loro storia. Questo viene evidenziato anche dal fatto che ancora oggi, nelle copertine più recenti, vediamo poche cover che includono personaggi femminili e, se sono presenti, hanno un aspetto e una posa sensuali. Nello studio condotto da Burgess e collaboratori (2007), è stato confermato ancora una volta che sulla maggior parte delle cover ci sono personaggi maschili e, nel caso in cui nelle copertine fossero presenti solo delle parti del corpo la situazione era differente per i due sessi: le singole parti del corpo di personaggi maschili erano spesso braccia o gambe accompagnate da un'auto sullo sfondo o da un'arma, mentre quelle di personaggi femminili erano il seno o il fondoschiena.

Il colore della pelle dei personaggi e la loro etnia sono ulteriori problemi di rappresentazione che, in questo caso, riguardano sia gli uomini sia le donne: protagoniste e protagonisti neri, asiatici o di altre etnie sono estremamente rari. La scena è, infatti, dominata da personaggi bianchi. Anche in questo caso, però, la rappresentazione femminile è quella più colpita: tra i diversi personaggi neri troviamo comunque più uomini che donne. Come riportato da Brooks e Hébert (2006), “la bellezza femminile è caratterizzata da pelle chiara, capelli lisci, magrezza, aspetto giovane [...]”, ciò significa che, per piacere ai giocatori uomini (che ricordiamo essere il target principale), i personaggi dovrebbero rispettare queste caratteristiche, escludendo di conseguenza le donne nere.

Si insiste sulla questione della rappresentazione nei videogiochi perché come negli altri media, fornisce determinate immagini e stereotipi sulle donne (negativi) e sugli uomini (positivi), ma prevede anche un livello di interazione che permette di

immedesimarsi e identificarsi con il personaggio principale, proprio grazie all'alta interattività che i videogiochi offrono: i giocatori hanno pieno controllo del personaggio, che gestiscono attraverso un mouse o un joystick, sono *padroni* delle azioni che avvengono all'interno del gioco, i giocatori *sono* il personaggio principale. Alcuni studi sull'identificazione con i personaggi videoludici riportano informazioni rilevanti: due studi condotti da De Jean et al. (1999) e Kafai (1998) riferiscono che le donne apprezzano molto di più i videogiochi dove si ha la possibilità di controllare un personaggio femminile, in quanto possono identificarsi in esso (Jansz e Martis, 2007). In un altro studio, condotto da McDonald e Kim (2001), è stato scoperto che l'identificazione in personaggi di videogiochi per i bambini è intensa ed è parte integrante dello sviluppo della personalità (Jansz e Martis, 2007). Questa forte identificazione, che è causata anche dall'alta interattività che i videogiochi offrono, può portare a interiorizzare i modelli e gli stereotipi che vengono proposti e, soprattutto, i ruoli di genere. Per molti anni si è parlato dell'influenza negativa dei videogiochi, ma si è presa prevalentemente in considerazione l'aggressività, quando, a mio avviso, gli stereotipi possono essere anche più pericolosi. I videogiochi non sono l'unica fonte di aggressività: qualunque cosa può suscitare frustrazione e causare una reazione aggressiva, che sia un gioco da tavolo, un litigio o un evento che va storto. Proporre, invece, stereotipi di genere secondo cui il maschio è dominante, rabbioso e aggressivo, mentre la femmina è docile, gentile e sensuale può contribuire a riconfermare stereotipi già radicati nella società. Com'è stato detto, le giocatrici ricevono spesso molestie e insulti via chat e ci si aspetta che reagiscano in modo gentile o che non reagiscano affatto. Gli studi riportati da Burnay, Bushman e Laro (2017) hanno mostrato che una rappresentazione femminile negativa nei videogiochi

rende i giocatori uomini insensibili e disinteressati alle molestie e alle minacce ricevute dalle donne e incapaci di provare empatia nei confronti delle vittime di stupro.

### 2.2.2 – UN’OCCHIATA DA PIÙ VICINO

Come riporta Bistrot (2019), per creare un personaggio fittizio è importante:

- Descrivere la sua vita (origini ed eventi principali)
- Specificare la specie (nel caso sia un personaggio umanoide *fantasy*) o l’etnia (nel caso sia un personaggio umano)
- Fornire il nome (identità)
- Specificare se fa parte di un gruppo (organizzazione, tribù, comunità, “buoni”, “cattivi”)
- Specificare le caratteristiche fisiche e biologiche e l’aspetto in generale (età, genere, colore della pelle, espressioni facciali caratteristiche, frasi d’effetto caratteristiche, cosa indossa)
- Specificare le sue mosse e il suo atteggiamento
- Il modo in cui comunica (modo di parlare, accento, cadenza)
- Indicare punti di forza e punti deboli (cosa il personaggio sa fare o meno)
- Indicare i poteri speciali (peculiarità del personaggio, qualcosa che sa fare solo lei/lui)

Dato questo elenco, possiamo ora analizzare alcuni personaggi femminili molto noti nell’ambiente videoludico, prendendo spunto dall’idea di Sara F. Grimes (2003), che ha analizzato le protagoniste di tre giochi differenti. Ho scelto sette personaggi, di cui quattro protagoniste del loro gioco e tre secondari, che a mio avviso esemplificano non

solo le donne nell'ambiente videoludico ma anche il cambiamento avvenuto negli anni: i primi cinque personaggi sono più o meno sessualizzati e oggetto delle fantasie dei giocatori, oppure personaggi passivi, mentre gli ultimi due sono rappresentazioni realistiche e non stereotipizzate. I personaggi in questione sono: Peach da *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), Lara Croft da *Tomb Raider* (Square Enix Europe, 1996), Bayonetta da *Bayonetta* (Platinum Games, 2010), Tracer (Blizzard Entertainment, 2016), Tifa Lockhart da *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), Chloe Frazer da *Uncharted: The Lost Legacy* (Naughty Dog, 2017) e Aloy da *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017).

**Peach** è la celeberrima principessa che appare – anche se per poco – nella serie di videogiochi di *Mario*, creato da Nintendo per la prima volta nel 1985. È la rappresentazione del topos della “fanciulla in pericolo” per eccellenza; essa è, infatti, un personaggio passivo e secondario, che altro non fa che attendere l'arrivo dell'idraulico Mario per salvarla dalle grinfie dell'antagonista Bowser. Solo in titoli più recenti del franchise di *Mario*, Peach è più presente e attiva e diventa addirittura un personaggio giocabile, con mosse speciali tutte sue.

**Lara Croft** è un personaggio estremamente famoso e molto amato tra i gamer, tanto che *Tomb Raider* (1996) – il titolo del gioco di cui è protagonista – ha ottenuto diversi sequel, remake e reboot in anni più recenti, tra i quali citiamo la trilogia composta da *Tomb Raider* per PlayStation 3 (Crystal Dynamics, 2013), *Rise of the Tomb Raider* per PlayStation 4 (Crystal Dynamics, 2015) e *Shadow of the Tomb Raider* per la medesima piattaforma (Crystal Dynamics, 2018). Essa è anche diventata protagonista di diversi film

omonimi del celebre videogioco, dov'è stata interpretata dall'attrice Angelina Jolie. Il personaggio di Lara può essere considerato una svolta in ambito videoludico e, a mio avviso, vi è un *prima* e un *dopo* Lara Croft: nonostante non sia la prima protagonista femminile della storia in un videogioco, è quella che ha ottenuto più successo e che ha fatto parlare di sé, dando così vita a diversi dibattiti se sia giusto o meno che ci siano protagoniste donne (nei videogiochi), se dovessero avere un posto nelle cover delle custodie o come dovessero essere rappresentate, sia esteticamente sia caratterialmente. Lara Croft, infatti, oltre a essere la protagonista indiscussa del suo gioco e l'unico personaggio a occupare un posto nella copertina, ha anche un'ottima caratterizzazione: è sarcastica, forte, autorevole e intelligente, a differenza di molti personaggi femminili secondari relegati nel ruolo di fanciulla in pericolo, dolce e gentile, che dev'essere salvata dal principe o dall'*idraulico* di turno (si tratta di *Mario*, videogioco Nintendo, 1985). Attraverso questa caratterizzazione è nato il termine "Lara Phenomenon" (il fenomeno Lara), che indica la personalità forte e le abilità di un personaggio femminile in un videogioco, che appare anche in una posa dominante sulla copertina (Jansz e Martis, 2007). Nella sua storia, Croft è una ricca archeologa e avventuriera, che parte alla scoperta di luoghi e siti archeologici in cui avanza facendosi strada tra mostri e nemici umani utilizzando due pistole. Croft è sempre sola nelle sue avventure, ma sicura di sé, ha acquisito abilità di sopravvivenza e sa anche combattere. Tuttavia, le caratteristiche sopra elencate non sono sufficienti a far classificare Lara Croft come una protagonista femminile non stereotipizzata, perché gran parte del suo successo lo si deve al suo design estetico: è estremamente snella, ma al contempo formosa, presenta un seno inverosimilmente abbondante e, nonostante le situazioni e gli ambienti in cui si trova siano spesso ostili, ha il viso accuratamente truccato, che mette in risalto occhi e labbra,

e abiti stretti e poco protettivi. La protagonista, infatti, indossa una semplice canotta blu – che nei sequel le lascia anche il ventre scoperto, nonostante possa trovarsi su gelide montagne – e un paio di pantaloncini verdi.

Il design del personaggio ha subito cambiamenti nel corso degli anni per via del miglioramento della grafica dei videogiochi: è il caso della trilogia più recente, sviluppata da Crystal Dynamics tra il 2013 e il 2018. In questo reboot, Lara Croft ha fattezze più naturali e il suo aspetto non appare più caricaturale. Inoltre, i suoi abiti sono più adatti alle situazioni in cui si trova e non sono più un pretesto per mostrare le sue forme.

**Bayonetta** è la protagonista dell'omonimo gioco (Platinum Games, 2009) in cui appare come una donna disinvolta, sicura di sé e fredda, con doti combattive notevoli e discendente di un clan di streghe chiamato Streghe di Umbra. La descrizione potrebbe far pensare a un personaggio facente parte del Lara Phenomenon, ma Bayonetta non appare sulle proprie copertine in una posa dominante. Al contrario, è sempre rappresentata in pose sensuali, spesso anche assurde, dato che un essere umano non sarebbe in grado di replicarle. Determinate parti del suo corpo vengono sempre evidenziate e rese protagoniste di cover, immagini di marketing e *concept art* ufficiali (=progettazioni e disegni di personaggi e paesaggi fatti prima dell'inizio dello sviluppo effettivo di un videogioco o film d'animazione). Anche all'interno del gioco stesso vediamo Bayonetta alle prese con pose stravaganti mentre combatte, soprattutto quando utilizza i propri capelli – che per la maggior parte del tempo utilizza come *vestiti* – come arma, cosa che la lascia temporaneamente senza abiti. Un ulteriore problema da sottolineare è la telecamera: questa indugia spesso su alcune parti del corpo della protagonista – già esaltate dai capelli/abiti molto stretti che evidenziano le sue forme – e la “riprende” spesso

da specifiche angolazioni (per esempio dal basso) durante le cutscene, cioè nel momento in cui il giocatore non controlla il personaggio. Nonostante la personalità e la storia personale ben costruite, la protagonista viene comunque ricordata maggiormente per le sue pose e le sue mosse.

**Tracer** è uno dei personaggi principali del videogioco *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), uno *shooter multiplayer* in cui si gioca in squadre. Non è propriamente la protagonista del gioco, ma è la *cover girl*, vale a dire il personaggio scelto per la copertina e i cartelloni pubblicitari del gioco. Come gli altri personaggi femminili sopraccitati, Tracer ha un background (cioè una storia) e una personalità ben costruiti, ma appare spesso in pose sessualizzate nelle immagini di marketing, oltre a indossare abiti molto stretti, che evidenziano le forme del suo corpo. All'interno del prodotto è affiancata da altri personaggi femminili disegnati allo stesso modo: ottimo background e personalità, ma aspetto estremamente sessualizzato, in particolare *Widowmaker*, cui non è stato dedicato un paragrafo per il semplice fatto che non è stata scelta come personaggio di marketing per il gioco.

**Tifa Lockhart** fa parte del gioco *Final Fantasy* più acclamato: *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997) – più recentemente, *Final Fantasy VII Remake*, uscito nel 2020 (Square Enix). È senza dubbio uno dei personaggi più amati del gioco: ha una personalità introversa, forte e carismatica e non le mancano empatia e gentilezza. La sua storia e la sua determinazione contribuiscono a renderla un personaggio interessante e di rilievo, ma anche qui vi è lo zampino dei designer: nonostante sia una combattente di arti marziali,

indossa un semplice top bianco e una minigonna nera, lasciando il ventre scoperto. Ha, inoltre, forme irrealistiche.

Con **Chloe Frazer** – personaggio secondario della serie di videogiochi *Uncharted*, che ha ottenuto in seguito un titolo spin-off in cui è protagonista, *Uncharted: The Lost Legacy* (Naughty Dog, 2017) – si è finalmente arrivati a creare un personaggio femminile perfetto sotto ogni aspetto. In questo caso, “perfetto” non si riferisce a un personaggio senza difetti caratteriali o fisici, ma *realistico* sotto entrambi i punti di vista: ha una personalità sfaccettata, ha senso dell’umorismo, è indipendente, curiosa e apparentemente egoista, anche se è spesso presente per dare una mano agli altri personaggi (suo malgrado); il suo aspetto fisico, infine, può facilmente rappresentare quello di una donna comune, senza forme esagerate e sproporzionate, che porta jeans, maglietta e scarponi adatti ai terreni che calpesta. Caratteristica di non poco rilievo è la tonalità olivastria della sua carnagione: nel gioco, infatti, viene menzionato che suo padre era un “archeologo indiano” e ciò la rende unica tra tutti i personaggi femminili dei videogiochi – vista la maggior presenza di personaggi bianchi – dando la possibilità a diverse giocatrici di identificarsi in qualcuno che gli assomiglia.

**Aloy** è una delle più recenti protagoniste di un titolo molto importante per l’industria dei videogiochi, *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), che avrà un sequel nel 2022. All’interno di questo gioco *sci-fi action-adventure* ci troviamo in un mondo post-apocalittico dominato da macchine ostili con sembianze di animali e abitato da tribù delle tipologie più disparate. La protagonista è parte – anche se più precisamente il suo status è quello di *emarginata* – di una tribù matriarcale, ma nella quale donne e

uomini hanno le stesse probabilità di raggiungere status rilevanti, nonostante i capi del villaggio siano sempre tre anziane matriarche. In questo contesto, Aloy si fa strada passando dallo status di emarginata a cacciatrice e, infine, cercatrice, ottenendo la possibilità di viaggiare e uscire dal territorio della propria tribù, nonostante le dure leggi di quest'ultima. Come viene detto all'interno del videogioco, Aloy è “curiosa, caparbia e inarrestabile, ma abbastanza empatica da guarire il mondo”, possiamo quindi vedere che viene descritta come un personaggio sfaccettato. Aloy indossa abiti tribali di pelle, cuoio e frammenti di metallo che la proteggono durante le battaglie e porta con sé una lancia e arco e frecce. Sulle diverse copertine del videogioco e nelle immagini promozionali, la vediamo sempre in pose dominanti e il suo design non è mai stato sessualizzato dagli sviluppatori, concentrati maggiormente sulla sua personalità e sulla sua storia.

### 2.2.3 – IN SINTESI

Una buona rappresentazione, quindi, è importante per fare in modo che gli stereotipi di genere ricorran sempre di meno e che le giocatrici possano sentirsi libere e sicure, lontano da pregiudizi e molestie, nelle community dei videogiochi. I personaggi femminili più recenti – come *Chloe Frazer* e *Aloy* – dimostrano che è possibile raggiungere l'obiettivo di creare personaggi non stereotipizzati e realistici, senza dover puntare costantemente sull'aspetto fisico esasperato e sulla sessualizzazione. Con questo non si intende dire che l'aspetto fisico non sia importante: si parla pur sempre di prodotti che si cerca di vendere. Il design estetico è una parte importante del character design complessivo: il personaggio dev'essere riconoscibile, accattivante e attraente in senso artistico dal pubblico, non in senso sessualizzato. Questo lo si può ottenere dando

caratteristiche specifiche e segni distintivi al personaggio, come può esserlo una pettinatura particolare, delle lentiggini o un abbigliamento unico nel suo genere.

All'inizio di questo capitolo abbiamo visto il significato del termine "male gaze", che ancora oggi influenza l'immagine femminile all'interno di diversi media, tra cui i videogiochi. Come affermato dalla studiosa Laura Mulvey (1975), la donna viene rappresentata ancora come un individuo non indipendente, passivo, che ha bisogno di essere salvato o come un individuo fortemente sessualizzato, se non entrambe le cose. La critica di Mulvey riguardava principalmente il cinema, ma vista la direzione evolutiva intrapresa dall'industria videoludica, che prende sempre più spunto dalla cinematografia – pur essendo innovativa a suo modo – possiamo applicare il medesimo ragionamento per i videogiochi. Grazie all'opinione, sostenuta anche dalle teorie femministe, di Mulvey (1975) e ai diversi criteri secondo i quali si costruisce un personaggio riportati da Bistrot (2019) abbiamo analizzato alcuni personaggi femminili, le cui descrizioni rinforzano l'ipotesi secondo cui la rappresentazione femminile è ancora piuttosto negativa. Solo di recente sono nati personaggi importanti per l'industria e per le giocatrici stesse, personaggi femminili forti e indipendenti, il cui scopo non è quello di soddisfare lo sguardo maschile. La speranza è quella di continuare in questa direzione e di ottenere, prima di tutto, tante copertine che includono protagoniste femminili quante sono quelle che includono protagonisti maschili; infine, si punta ad avere sempre più personaggi femminili ben scritti ed esteticamente realistici, perché avendo costantemente promossa un'immagine femminile con forme esasperate e irraggiungibili nella realtà, le conseguenze per molte donne e ragazze, che hanno pochi altri modelli di riferimento, possono essere gravi. Nell'ultimo capitolo parleremo, infatti, dei diversi effetti che

possono essere causati da una rappresentazione sbagliata della donna e del corpo femminile.

## CAPITOLO 3 – GLI EFFETTI SULLE GIOCATRICI

In questo capitolo si parlerà degli effetti e delle conseguenze che la cattiva rappresentazione femminile nei videogiochi può causare sulle donne. Vedremo prima di tutto come le ragazze più giovani, ma anche donne adulte, percepiscono il proprio corpo dopo aver visto immagini sessualizzate e irrealistiche di personaggi come *Lara Croft* e *Bayonetta*, che sono stati descritti nel capitolo precedente, ed essersi paragonate ad essi. Infine, andremo a vedere come questo tipo di rappresentazione apra la strada ad atteggiamenti sbagliati come molestie online e discriminazione nei confronti non solo delle giocatrici ma di tutte le donne, le quali vengono viste come oggetti sessuali alla mercé degli uomini.

### 3.1 – PERCEZIONE DEL CORPO FEMMINILE: AUTOSTIMA E DISCRIMINAZIONE

Come nei media più *mainstream* (cioè quelli più seguiti), nei videogiochi viene mostrata un'immagine della donna estremamente esile, irrealistica per la maggior parte della popolazione femminile, senza imperfezioni e spesso anche con le proporzioni fisiche errate. Come riportano Karen Dill e Kathryn Thill (2007), le ricerche condotte da Dohnt e Tiggemann (2006) confermano che la costante esposizione a ideali irrealistici riguardanti l'aspetto fisico conducono a comportamenti dannosi come diete estreme o la sottoposizione alla chirurgia estetica. Viene riportato, inoltre, che il nuovo standard offerto dai media che definisce la bellezza femminile è ciò che viene chiamato "curvaceously thin" (neologismo non semplice da tradurre, in modo letterale

“curvilineamente snella”, o meglio “snella con le curve”) e indica come misure ideali del corpo femminile 90-60-90 (in centimetri); in altre parole l’ideale sarebbe una vita estremamente stretta, ma un petto abbondante (Dill e Thill, 2007).

Ma in che modo le donne vengono influenzate da suddette rappresentazioni? A livello sociale, come è stato detto, vengono certamente imposti alcuni standard da seguire in modo che le donne possano essere considerate “belle” dal prossimo. Se si fallisce nell’essere considerate fisicamente attraenti, si possono avere effetti negativi sull’autostima, che comprende i sentimenti e i giudizi su di sé (Hogg e Vaughan, 2012). Secondo Kathy Wilcox e James Laird (2000) due processi potrebbero verificarsi quando una donna osserva l’immagine di un’altra donna: l’identificazione e il confronto sociale. Attraverso l’identificazione, una donna può provare soddisfazione per un periodo limitato di tempo, immaginandosi nei panni del personaggio che osserva, quindi molto esile, ma pur sempre formosa, e senza imperfezioni. Attraverso il confronto sociale, invece, si paragona allo standard che il suddetto personaggio offre e ne ottiene effetti negativi, accorgendosi che non potrà raggiungerlo (Wilcox e Laird, 2000). Ci sono molte differenze tra l’identificazione e il confronto sociale, ma la differenza che ci concerne in questo caso è la conoscenza del sé: quando è in corso il processo d’identificazione, si cessa temporaneamente di essere coscienti delle proprie qualità fisiche e si adottano quelle altrui, dettate dagli standard. Al contrario, quando è in corso il processo di confronto sociale, si è pienamente coscienti del proprio corpo, quindi di ciò che viene paragonato allo standard.

Secondo la teoria della discrepanza del sé di Higgins (1987), infatti, le persone hanno tre tipi di schema di sé: il sé reale, il sé ideale e il sé normativo. Queste rappresentazioni del sé significano rispettivamente: come realmente siamo, come

vorremmo essere e come crediamo che dovremmo essere. I confronti tra questi schemi suggeriti dalla teoria di Higgins sottolineano, appunto, le discrepanze del sé (Hogg e Vaughan, 2012). Queste ultime possono spingere la persona ad attuare dei cambiamenti che hanno l'obiettivo di ridurre tali discrepanze, impegnandosi nella regolazione del sé (Hogg e Vaughan, 2012). Nel caso in cui l'obiettivo di una donna, che è venuta a contatto con immagini irrealistiche di altre donne, sia quello di perdere peso o di ridurre le imperfezioni della pelle senza, infine, riuscirci, allora le discrepanze non vengono risolte e ciò può causare depressione, ansia ed effetti dannosi sull'autostima.

### 3.1.1 – VIOLENZA MASCHILE

Oltre a problemi di autostima e fiducia in sé stesse causati dagli standard riguardanti l'aspetto fisico femminile richiesti (e “venduti”) dai media, le donne devono affrontare anche discriminazioni e molestie, oggi anche online.

È necessario prima di tutto parlare dei ruoli di genere nella società e del rinforzo che ne deriva a causa del tipo di rappresentazione di donne e uomini nei videogiochi. Secondo Dill e Thill (2007), vi è una correlazione positiva tra il giocare con videogiochi violenti e l'approvazione di *rape myths* (“miti sullo stupro”), come ad esempio il mito secondo cui le donne in realtà vogliono essere stuprate. I giocatori che scelgono videogiochi violenti sono più proni ad accettare i ruoli di genere e hanno, di conseguenza, una visione più tradizionale della società: vedono, solitamente, gli uomini più adatti a ruoli da leader, mentre le donne meriterebbero meno libertà e dovrebbero sottomettersi agli uomini.

Vi sono varie teorie riguardanti il sessismo: una di esse è la teoria del sessismo ambivalente di Glick e Fiske (1996), secondo la quale nella nostra società è presente una gerarchia di potere per cui gli uomini sono dominanti e le donne sottomesse. All'interno di questo tipo di società, gli uomini e le donne sostengono atteggiamenti sia benevoli sia ostili nei confronti del sesso opposto ed è nelle relazioni eterosessuali che si sottolinea con più evidenza il ruolo imposto alle donne: esse sono l'oggetto dei desideri maschili e il loro scopo è quello di soddisfare i loro bisogni (Dill e Thill, 2007). Oltre a ciò, gli uomini sono considerati aggressivi e superiori alle donne a causa delle caratteristiche che tradizionalmente definirebbero un uomo, cioè l'essere dominanti e assertivi. Per contro, le donne sono considerate deboli, gentili, quindi di compagnia più piacevole, ma inferiori (Dill, Brown e Collins, 2008). Secondo una ricerca di Murnen (2007), la struttura patriarcale delle società addirittura porta a giustificare e sostenere la violenza sessuale contro le donne (Dill, Brown e Collins, 2008).

Un'altra teoria è quella della Hegemonic Masculinity (HM Theory, "Teoria della Mascolinità Egemonica), di Connell (1987), secondo cui la femminilità è costruita in relazione alla mascolinità, la quale suggerisce che gli uomini siano aggressivi, competenti e che abbiano successo economico, essendo al contempo leader, soprattutto nel nucleo familiare. Di conseguenza, l'esistenza delle donne ha come unici obiettivi alimentare e assecondare l'ego maschile, soddisfare i desideri sessuali degli uomini, fare da madre ai propri figli e, infine, servire gli uomini (Dill e Thill, 2007). In questo contesto, la rappresentazione delle donne nei media non riflette semplicemente la società, ma rinforza il ruolo femminile all'interno di essa, sottolineando le qualità stereotipiche che una donna dovrebbe possedere e relegandola quindi alla funzione simultanea di madre, serva e oggetto sessuale (Dill e Thill, 2007). Alcune emozioni, inoltre, vengono considerate tabù

per gli uomini: non è ben visto che un “vero uomo” provi paura, tristezza o empatia, mentre la rabbia è incoraggiata e associata a forza e potere (Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato e Bushman, 2016).

Tra le diverse teorie riguardanti la rappresentazione femminile possiamo trovare la teoria dell’Oggettivazione di Fredrickson (1997), la quale può ricordare un po’ la teoria del male gaze di Mulvey (1975). Secondo la suddetta teoria, in una società patriarcale tutti gli uomini hanno pieno diritto di sessualizzare – quindi oggettivare – tutte le donne, qualunque sia lo status o l’età di queste ultime. Ciò accade banalmente attraverso lo sguardo e l’attento scrutinio del corpo di una donna. Si parla di “corpo”, invece che di donna nella sua interezza, proprio perché l’oggettivazione avviene attraverso la separazione tra le parti del corpo e la persona stessa, riducendola a un semplice strumento o oggetto. Questa unica parte del corpo, di conseguenza, viene utilizzata per rappresentare la persona nella sua interezza, spogliandola, di fatto, della sua umanità (Fredrickson e Roberts, 1997).

L’oggettivazione sessuale viene messa in atto in tre campi correlati tra loro:

1. L’oggettivazione si attua durante gli incontri interpersonali reali, cioè di persona: le donne vengono osservate più degli uomini e spesso sono soggette a commenti inappropriati.
2. Lo “sguardo oggettivante” lo possiamo trovare anche nei media che rappresentano gli incontri interpersonali: l’analisi di alcune pubblicità hanno mostrato che gli uomini vengono spesso mostrati nell’intento di osservare la propria partner più spesso del contrario.
3. L’oggettivazione sessuale “diretta” la possiamo trovare nei media in cui solo alcune parti del corpo vengono messe sotto i riflettori, cioè viene ripresa o

fotografata solo una parte del corpo e non la persona intera: ciò non accade solamente nella pornografia, ma anche nei film, nell'arte, nei videogiochi, nelle pubblicità, nei video musicali, nelle riviste e nei programmi tv.

Alla luce di ciò, non è difficile immaginare come e perché le molestie – verbali e fisiche – sulle donne siano numerose, sia nella vita di tutti i giorni sia online, e vengano spesso sminuite e addirittura incoraggiate. Com'è stato già affermato, i giocatori si identificano spesso nel personaggio che controllano e diverse ricerche, tra cui quella di Konjin, Nije Bijvank e Bushman (2007), hanno confermato che più i ragazzi si identificavano in protagonisti di videogiochi violenti, più aumentava la loro aggressività dopo una sessione di gioco. Partendo da queste ricerche, Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato e Bushman (2016) si sono chiesti se l'identificazione maschile in questo tipo di personaggi, che rappresentano una mascolinità egemonica, aggressività e atteggiamenti sessisti, potesse tradursi in una giustificazione del comportamento maschile verso le donne e in una diminuzione dell'empatia nei confronti delle donne vittime di violenza. I risultati della ricerca confermano che giocare a videogiochi pieni di violenza e sessismo causa una diminuzione dell'empatia provata per le donne vittime di stupro e addirittura una desensibilizzazione alla violenza contro le donne in generale (Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato e Bushman, 2016).

La ricerca di Dill, Brown e Collins (2008) mostra che l'esposizione a immagini di donne sessualizzate (in questo caso è stata utilizzata l'immagine di un personaggio di un videogioco) altera la valutazione riguardante la molestia sessuale in modo differente per donne e uomini: le prime reagiscono con una diminuzione della tolleranza nei confronti delle molestie, mentre gli ultimi reagiscono con un accrescimento della tolleranza e del sostenimento ad esse.

Allo stesso modo, giocare a videogiochi con personaggi femminili dall'aspetto provocante e sessualizzato aumenta la probabilità di molestare verbalmente, con linguaggio scurrile e sessuale, le donne online (Burnay, Bushman e Laroi, 2017).

Secondo le ricerche di cui sopra, quindi, le donne sono soggette sia alle molestie, fisiche e verbali, sia alla discriminazione a causa della loro rappresentazione nei media, che rinforza gli stereotipi e la posizione femminile imposti dal tipo di società patriarcale in cui viviamo, ciò significa che soffrono di un trattamento diverso rispetto a quello che viene riservato agli uomini. La discriminazione è, infatti, la differenziazione tra persone ed essa può essere di diverso tipo, per esempio discriminazione razziale, etnica o religiosa. In questo caso parliamo di discriminazione di genere: si attua attraverso il sessismo e sono le donne a subirne le conseguenze. La discriminazione nei confronti delle donne si manifesta attraverso comportamenti e idee che le vedono come inferiori sia fisicamente sia intellettualmente. I comportamenti discriminatori nei confronti delle donne si manifestano in tanti e differenti modi, a partire dalle molestie e dalla violenza fisica e sessuale fino al considerarle meno intelligenti degli uomini in ogni campo. Questo tipo di comportamento si può, di conseguenza, notare anche all'interno delle community dei videogiochi: le giocatrici vengono considerate poco abili, vengono insultate con epiteti che non hanno una controparte maschile quando fanno errori nei giochi in squadra e subiscono spesso avances volgari e indesiderate da altri giocatori online.

## CONCLUSIONI

In questo elaborato, ho cominciato con lo spiegare come sono nati e come si sono evoluti i videogiochi, in modo da illustrare in che modo si è giunti a vedere questi ultimi come uno dei media più seguiti e influenti degli ultimi anni: tutto è iniziato con un semplice simulatore elettronico del gioco del tennis, per arrivare oggi a scrivere vere e proprie storie, con tanto di animazione e dialoghi, esattamente come nei film. La possibilità di creare forme digitali più complesse ci ha permesso di poter creare personaggi umani realistici, ma ciò comprende anche il rappresentare gli uomini e le donne secondo gli stereotipi sociali.

Nel capitolo successivo, infatti, viene esposto il concetto di *male gaze* elaborato da Laura Mulvey (1975) e come esso abbia dato forma alla costruzione dei personaggi femminili e maschili che ancora oggi persiste in media come film, serie tv e videogiochi, ma anche nelle pubblicità, nell'arte e nella letteratura. Secondo la teoria della Mulvey i personaggi femminili vengono sempre ridotti a meri oggetti del piacere utili a soddisfare lo sguardo e l'ego dello spettatore uomo. Il male gaze non è certo assente nei videogiochi: la rappresentazione femminile al loro interno è sia causa sia conseguenza del clima negativo che possiamo trovare nelle community di gioco online. Le gamer vengono spesso insultate, verbalmente molestate e considerate giocatrici poco abili.

In modo da dare una visuale più precisa su come vengono rappresentate le donne nei videogiochi, sono stati fatti degli esempi, descrivendo alcuni personaggi femminili popolari nella scena videoludica: sono stati descritti l'aspetto fisico e la personalità di Peach (*Mario*, 1985), Lara Croft (*Tomb Raider*, 1996), Bayonetta (*Bayonetta*, 2009), Tracer (*Overwatch*, 2016), Tifa Lockhart (*Final Fantasy VII*, 1997 – *Final Fantasy VII*

*Remake*, 2020), Chloe Frazer (*Uncharted: The Lost Legacy*, 2017) e Aloy (*Horizon: Zero Dawn*, 2017).

Secondo quanto riportato nel secondo capitolo dell'elaborato – attraverso la descrizione di personaggi femminili più recenti – la rappresentazione femminile all'interno dei videogiochi sta via via migliorando negli ultimi anni e la speranza è che questo porti sempre più giocatori a mantenere un clima positivo nella community videoludica in futuro; potrebbe conseguire una diminuzione delle molestie verbali online, delle discriminazioni contro le giocatrici e dell'esclusione a priori da gruppi nei multiplayer.

Alla luce di quanto esposto nell'ultimo capitolo, infine, è chiaro che le donne si trovino in una posizione piuttosto scomoda all'interno della società in cui viviamo. È stato affermato, infatti, che non solo esse sono viste come inferiori agli uomini per via di una visione sociale sessista e i media continuano a perpetuare un'immagine in cui le donne occupano un ruolo di poca importanza, spesso debole, o di oggetto sessuale presente solo per compiacere lo spettatore (o giocatore) maschile. Abbiamo visto anche che questo tipo di rappresentazione e le scene di violenza sulle donne – presentate soprattutto nei videogiochi in cui è il giocatore a controllare il personaggio aggressivo – desensibilizzano gli uomini rispetto a temi come molestie e stupro, abbassando anche le loro capacità empatiche.

Cambiare la rappresentazione femminile all'interno dei media potrebbe sembrare, a prima vista, poco rilevante per la lotta femminista di liberazione della donna dalle catene patriarcali, ma, com'è stato affermato, la rappresentazione non è solamente conseguenza delle idee sessiste della società ma funge anche da rafforzante di tali idee e spesso desensibilizza gli uomini nei confronti della violenza sulle donne; una rappresentazione

diversa, quindi, potrebbe attivare un meccanismo opposto, attraverso il quale l'empatia e gli atteggiamenti nei riguardi delle donne possano essere migliorati.

## BIBLIOGRAFIA

- Anderson, C., A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 2, p. 151-73. doi: 10.1037/a0018251. PMID: 20192553.
- Blizzard Entertainment (2016). Overwatch, (Playstation 4 version) [Video game]. Activision Blizzard.
- Bottoni, L. (2015). L'universo dei videogiochi. *ENTHYMEMA*, 12, 376-388.
- Bristol, P.C., Pozzebon, E., Frigo, L.B., Canal, F.Z., & Carraro, J.A. (2019). Female representation in video games. *Clei Electronic Journal*, 22, 2, 7. [https://www.researchgate.net/publication/342945119\\_Female\\_Representation\\_in\\_Video\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/342945119_Female_Representation_in_Video_Games)
- Brooks, D., Hébert, L. (2006). Gender, race, and media representation. *The SAGE Handbook of Gender and Communication*, 297-318. doi:10.4135/9781412976053.n16
- Burgess, M.C.R., Stermer, S.P., Burgess, S.R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57, 419–433.
- Burnay, J., Bushman, B. J., Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*, 45(2), 214-223. doi:10.1002/ab.21811
- Chirchiano, E., Tuselli, A. (2016). Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico. *H-ermes. Journal of Communication*, 295-320.
- Clement, J. (2021). Distribution of video gamers in the US from 2006 to 2021, by gender, *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Connell, R. W. (1987). Gender and power. Stanford, CA: *Stanford University Press*

- De Jean, J., Upitis, R., Koch, C., & Young, J. (1999). The story of phoenix quest: How girls respond to a prototype language and mathematics computer game. *Gender & Education*, 11, 207–223.
- Dietz, T.L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles* 38, 425–442.
- Dill, K. E., Brown, B. P., Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408, ISSN 0022-1031, <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>.
- Dill, K.E., Thill, K.P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles* 57, 851–864.
- Dohnt, H., & Tiggemann, M. (2006). The contribution of peer and media influences to the development of body satisfaction and self-esteem in young girls: A prospective study. *Developmental Psychology*, 42, 929–936.
- Eaton A.W. (2008). Feminist philosophy of art, *Philosophy Compass* 3/5, 873–893, 10.1111/j.1747-9991.2008.00154.x
- ESA members, (2021). Essential facts about the video game industry, *Entertainment Software Association*. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf>
- Fredrickson, B. L., Roberts, T. A. (1997). Objectification theory. Toward understanding women’s lived experiences and mental health risks, *Psychology of Women Quarterly*, 21, 173-206.
- Freud, S. (1905). Le aberrazioni sessuali. *Tre saggi sulla teoria sessuale*. Bollati Boringhieri.
- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., Bushman, B. J. (2016). Acting like a tough guy: Violent-sexist video games, identification with Game characters,

masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS ONE* 11(4), e0152121. doi:10.1371/journal.pone.0152121

Georgiev, D. (2021). How many people play video games [Video Game Statistics], *Review42*. Retrieved from: <https://review42.com/resources/video-game-statistics/>

Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalence toward men inventory. *Psychology of Women Quarterly*, 23, 519–536.

Greco, A. (1995). A special issue on Representation. *Cognitive Systems*, 4-2, 247-256

Grimes, Sara M. (2003). 'You shoot like a girl!' The female protagonist in action-adventure video games. *Level Up: Digital Games Research Conference*. Paper presented at the Level Up: The First International Conference of the International Digital Games Research Association, Utrecht, The Netherlands.

Guerrilla Games (2017). *Horizon: zero dawn*, (Playstation 4 version), [Video game]. Sony Interactive Entertainment.

Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94, 319-340.

Hogg, M. A., Vaughan, G. M., Arcuri, L. (2016). *Psicologia sociale: teorie e applicazioni*. Pearson.

Ivory, J. D. (2006). Still a mans game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication and Society*, 9(1), 103-114. doi:10.1207/s15327825mcs0901\_6

Ivory, J. D. (2016). A brief history of video games. *The Video Game Debate*, 1-21. doi:10.4324/9781315736495-1

Jansz, J., Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148. doi:10.1007/s11199-006-9158-0

Kafai, Y. (1998). Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences. *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*, 90–111.

- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171-193.
- Konijn E. A., Nije Bijvank, M., Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43, 1038–1044. doi: 10.1037/0012-1649.43.4.1038
- McDonald, D. G., & Kim, H. (2001). When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45, 241–258.
- Mulvey, L., (1975). Visual pleasure and narrative cinema, *Screen*, 16, 3, 6–18, <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Murnen, S. K., Wright, C., & Kaluzny, G. (2007). If boys will be boys, then girls will be victims? A meta-analytic review of the research that relates masculine ideology to sexual aggression. *Sex Roles*, 46, 359–375.
- Namco (1980). “*PAC-MAN*”, (Arcade version) [Video game]. Namco
- Naughty Dog (2017). *Uncharted: the lost legacy*, (Playstation 4 version) [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Nintendo (1985), *Super Mario bros.*, (NES version), [Video game]. Nintendo.
- Oliver, K. (2017). The male gaze is more relevant, and more dangerous, than ever. *New Review of Film and Television Studies*, 15(4), 451-455, doi: <https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1377937>
- Perry, A. (2012). Women and video games: Pigeonholing the past, *Scripps Senior Theses*, 135. [https://scholarship.claremont.edu/scripps\\_theses/135](https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/135)
- Platinum Games (2010). *Bayonetta*, (Playstation 3 version) [Video game]. Deep Silver.
- Pozzebon, E., Canal, F., Carraro, J., Bristot, P., Frigo, L. (2019). Female representation in video games. *Clei Electronic Journal*, 22(2), 7, 25.
- SIOUX, (2017). *Pesquisa Game Brasil 2017*. Available: <http://www.pesquisagamebrasil.com.br>

Square Enix (2020). *Final fantasy VII remake*, (Playstation 4 version) [Video game]. Square Enix.

Square Enix Europe (1996), *Tomb raider*, (Playstation version) [Video game]. Eidos Interactive.

Wilcox, K., Laird, J. D. (2000). The impact of media images of super-slender women on womens self-esteem: identification, social comparison, and self-perception. *Journal of Research in Personality*, 34(2), 278-286. doi:10.1006/jrpe.1999.2281