



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E PSICOLOGIA
APPLICATA

CORSO DI LAUREA IN COMUNICAZIONE

Le rappresentazioni dei ruoli di genere all'interno dei videogiochi

Relatore:

Ch.mo Prof. Paolo Magauda

Laureando:

Matteo Gatta

Matricola n. 1192234

ANNO ACCADEMICO 2021 – 2022

Indice

Introduzione

1. Gli studi sociali sui videogiochi

1.1. Cosa è il videogioco

1.2. Genere e media

2. Una ricerca sui videogiochi: metodologia e descrizione preliminare

2.1. Il campione d'analisi

2.2. Dati utili all'analisi

2.3. Descrizioni preliminari

2.3.1. God of War (2018)

2.3.1.1. Ambientazione di gioco

2.3.1.2. Meccaniche di gameplay

2.3.1.3. Informazioni sull'avatar di gioco

2.3.1.4. Caratterizzazione dell'avatar di gioco

2.3.1.5. Aspetto fisico dell'avatar di gioco

2.3.1.6. Riassunto degli avatar di gioco

2.3.2. The Last of Us Part II

2.3.2.1. Ambientazione di gioco

2.3.2.2. Meccaniche di gameplay

2.3.2.3. Informazioni sul primo avatar di gioco

2.3.2.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco

2.3.2.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco

2.3.2.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco

2.3.2.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco

2.3.2.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco

- 2.3.2.9. Informazioni sul terzo avatar di gioco
 - 2.3.2.10. Caratterizzazione del terzo avatar di gioco
 - 2.3.2.11. Aspetto fisico del terzo avatar di gioco
 - 2.3.2.12. Riassunto degli avatar di gioco
 - 2.3.3. The Witcher 3: Wild Hunt
 - 2.3.3.1. Ambientazione di gioco
 - 2.3.3.2. Meccaniche di gameplay
 - 2.3.3.3. Informazioni sul primo avatar di gioco
 - 2.3.3.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco
 - 2.3.3.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco
 - 2.3.3.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco
 - 2.3.3.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco
 - 2.3.3.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco
 - 2.3.3.9. Riassunto degli avatar di gioco
 - 2.3.4. Red Dead Redemption II
 - 2.3.4.1. Ambientazione di gioco
 - 2.3.4.2. Meccaniche di gameplay
 - 2.3.4.3. Informazioni sul primo avatar di gioco
 - 2.3.4.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco
 - 2.3.4.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco
 - 2.3.4.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco
 - 2.3.4.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco
 - 2.3.4.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco
 - 2.3.4.9. Riassunto degli avatar di gioco
- 2.4. Rappresentazione dei personaggi secondari
- 2.5. Analisi delle missioni principali
- 2.6. Analisi delle motivazioni che portano l'avatar ad agire

3. Analisi e discussione dei dati

- 3.1. Analisi dei dati

- 3.1.1. Accoglienza degli utenti e della critica di settore
- 3.1.2. Differenze nello stile di gameplay tra avatar di gioco
- 3.1.3. Sessualizzazione dei corpi dei personaggi principali e secondari
- 3.1.4. Temi trattati
- 3.1.5. Archi narrativi dei protagonisti
- 3.1.6. Rappresentazione quantitativa dei generi
- 3.1.7. Ruoli di genere
- 3.2. Discussione

Conclusioni

Bibliografia

Introduzione

Il medium videoludico è una passione che mi ha accompagnato per buona parte della vita. Prima di avviarmi agli studi universitari, non mi ero mai posto troppe questioni su ciò che il videogioco potesse comunicare attraverso le scelte degli sviluppatori; l'interesse verso le questioni di genere e verso il ruolo del contesto sociale da cui queste emergono mi hanno portato a pensare che poteva esserci qualcosa di problematico nel tipo di rappresentazione dei ruoli di genere che questi offrono. Vivendo in un contesto con persone che condividono questa e altre passioni, mi sono reso conto che, per lo più, esso costituisce un'ambiente chiuso, non accogliente e poco inclusivo. Questo non vale solo per i consumatori del medium ma anche per gli sviluppatori di videogiochi che devono relazionarsi con un mercato che richiede un certo tipo di rappresentazione. Tanti sono i titoli videoludici, narrativi e non, che hanno fatto della mascolinità e del machismo il loro vessillo ma, negli ultimi anni, fortunatamente, alcune case di sviluppo videoludico hanno provato a cambiare direzione, fornendo dei tipi di rappresentazione diversi. L'esempio più lampante, che mi ha portato ad approfondire la questione, è la software house, Naughty Dog, con una delle sue ultime uscite: *The Last of Us Part II*. Un videogioco che ribalta gli stereotipi di genere portando due protagoniste femminili diverse tra loro al centro dell'azione, proponendo diverse tipologie di rappresentazione anche nei personaggi secondari. Ho quindi pensato di analizzare il contenuto di questo e altri tre videogiochi simili nella forma (narrativa) e nell'accoglienza da parte della critica di settore e discuterne gli elementi che li costituiscono.

Per il mio lavoro, ho preso come riferimento la ricerca dello studioso Jared Friedberg, intitolata "Gender Games: A Content Analysis Of Gender Portrayals In Modern, Narrative Video Games" nella quale, vengono esaminati dieci videogiochi narrativi e popolari della generazione videoludica precedente a quelli presi in considerazione dal mio campione. Infatti, nella mia ricerca, andrò ad esaminare le rappresentazioni dei ruoli di genere di quattro videogiochi della generazione videoludica più recente, la quale comprende titoli compatibili con le console Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch e PC. L'industria videoludica ha fatto passi da gigante per quanto riguarda la resa grafica degli elementi a schermo, raggiungendo un grado di fotorealismo ulteriore rispetto ai titoli della generazione videoludica precedente. In questo modo, la capacità dei videogiochi di far immedesimare l'utente all'interno del medium è nettamente aumentata. Infatti, gli ambienti in cui

quest'ultimo si troverà a muoversi sono molto più simili alla realtà e i personaggi che animano questi ambienti sono sempre più accostabili a delle persone autentiche, anche grazie alle animazioni che imitano le espressioni facciali sempre più credibili.

L'ottava generazione videoludica è cominciata con l'approdo di PlayStation 4 e Xbox One nel novembre del 2013 ma i videogiochi che ho preso in esame sono stati lanciati tra il 2015 e il 2020. Questo perché il vero potenziale della grafica in una generazione videoludica è intuibile solo quando c'è un totale passaggio da una console a quella successiva. Nei primi anni le PlayStation 3 e le Xbox ancora surclassavano in unità vendute le successive PlayStation 4 e Xbox One. Per questo motivo, gli sviluppatori di videogiochi, inizialmente, lanciano sul mercato dei titoli definiti cross-generazionali, ossia che sono compatibili sia con la generazione videoludica precedente sia con quella successiva. Per questo motivo, i limiti di potenza grafica di un videogioco vengono frenati dalla potenza grafica della console precedente e, dunque, per poter parlare di una vera e propria ottava generazione videoludica si deve aspettare che il mercato delle nuove console si sia stabilizzato. L'ottava generazione videoludica è stata anche quella che ha lanciato in maniera definitiva l'elemento dello *storytelling* all'interno dei titoli videoludici. Complice la resa grafica di cui prima, gli sviluppatori di videogiochi si sono concentrati sempre di più nel produrre titoli sempre più simili ai film. Questa somiglianza mi ha portato ad accostare sempre di più i due media e a domandarmi se la rappresentazione dei ruoli di genere stereotipati, riscontrabile nei film, fosse presente anche nei videogiochi.

Come vengono rappresentati i generi nei videogiochi narrativi dell'ultima generazione videoludica? Gli approcci alla rappresentazione dei generi sono in un qualche modo cambiati? Per trovare una risposta a queste domande ho prima di tutto approfondito il videogioco in quanto tale: cosa rende un medium visivo "videogioco"? In seguito, ho approfondito il rapporto tra media visivi e genere, prendendo in considerazione studi che analizzano la rappresentazione dei ruoli di genere in fumetti, film e videogiochi e altri studi che invece si concentrano sui possibili effetti di queste rappresentazioni. Nella prima parte del secondo capitolo spiego in maniera più dettagliata i criteri adottati per delimitare il campione di videogiochi e per analizzare il contenuto di questi ultimi. Nella seconda parte, invece, presento i dati raccolti per singolo videogioco: come l'anno di uscita, il genere videoludico, il tipo di accoglienza ricevuta, le unità vendute, l'ambientazione di gioco, il gameplay, gli avatar di gioco, i riassunti dei principali eventi delle storie narrate dai videogiochi e una prima analisi dei temi e delle rappresentazioni di genere che mostrano i titoli. Nel terzo capitolo

andrò invece ad analizzare e a discutere più a fondo i dati presentati nel capitolo precedente attraverso la rappresentazione quantitativa dei generi, le differenze di stile di gameplay tra gli avatar di gioco, la sessualizzazione dei corpi, i temi trattati dalle storie, gli archi narrativi sviluppati dai protagonisti, i ruoli di genere e l'accoglienza che i titoli hanno ricevuto dalla critica e dall'utenza.

Grazie a questo lavoro, posso confermare in parte i risultati ottenuti da ricerche precedenti. Infatti, il genere maschile rimane sovrarappresentato, mentre quello femminile è ancora per lo più associato a ruoli di supporto e sostegno. Se la sessualizzazione dei corpi è diminuita, le tematiche e gli archi narrativi legati alla mascolinità (potere, violenza, vendetta) rimangono predominanti, seppur non vengano più associati solamente al genere maschile, ma anche a quello femminile. Per quanto riguarda le caratteristiche e le abilità utilizzabili nel gameplay, c'è ancora una forte distinzione di genere binaria radicata nelle differenze rilevate tradizionalmente nella letteratura sul tema. Purtroppo, *The Last of Us Part II*, titolo che più di tutti tenta di distaccarsi dalle rappresentazioni stereotipate, non è stato ben accolto dal pubblico di appassionati che hanno preferito nettamente i titoli che presentavano ancora una rappresentazione dei generi classica.

CAPITOLO 1

1. Gli studi sociali sui videogiochi

1.1. Cosa è il videogioco

Per poter portare avanti una ricerca sui videogiochi, è necessario prima di ogni altra cosa, andare ad indagare cosa è il videogioco come medium, attraverso le definizioni che si sono andate a formare lungo gli anni. Il primo risultato, che viene suggerito dal dizionario di Oxford Languages, è il seguente:

“Software che, per mezzo di una grafica sofisticata, simula situazioni di carattere ludico (competizioni sportive, combattimenti o sfide di vario genere ambientate nei luoghi più diversi), permettendo a uno o più giocatori di giocare sia tra loro sia contro il computer; può essere installato in un dispositivo elettronico specializzato, come quelli presenti nelle sale giochi, oppure in un personal computer.”

Una definizione molto ampia che esplora diversi dettagli come il numero di giocatori, l'esistenza di diverse tipologie di videogioco o il tipo di dispositivo elettronico specializzato utilizzabile per videogiocare. Una definizione più sintetica che spiega direttamente il nucleo fondamentale di un videogioco è quella di Nicolas Esposito, ricercatore di media francese:

“A video game is a game we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story” (Esposito N., 2005)

“Un videogioco è un gioco che si gioca grazie a un apparato audiovisivo e che può essere basato su una storia.”

Oltre alla definizione in sé, Esposito ha fornito anche spiegazioni approfondite su ogni parola chiave della definizione, servendosi degli studi di precedenti ricercatori come Eric Zimmerman e James Newman. Il “videogioco” viene sintetizzato e suddiviso in quattro concetti fondamentali: game, play, audiovisual apparatus e story.

Esposito, rifacendosi a Eric Zimmerman, definisce il “game” come “un'attività interattiva volontaria in cui uno o più giocatori seguono regole che vincolano il loro comportamento, mettendo in atto un conflitto artificiale che si conclude con un risultato quantificabile” (Zimmerman, 2004).

Per quanto riguarda il termine “play”, Esposito cita di nuovo Zimmerman: “Play è lo spazio libero di movimento all'interno di una struttura più rigida. Play esiste sia a causa sia nonostante le strutture più rigide di un sistema”. Ciò che va colto da questa definizione è l'idea di muoversi liberamente pur essendo vincolati a delle regole. Rispetto alla definizione di “game”, in questo caso si indica l'azione fisica della partecipazione al “game”. Le regole all'interno del “game” sono necessarie per creare motivazioni e obiettivi da seguire perché senza di queste lo spazio illimitato e libero di movimento sarebbe privo di significato. Ad esempio, caratteristica tipica di tanti videogiochi è scoprire elementi nascosti inseriti dai game designer all'interno dello spazio di gioco.

L’“audiovisual apparatus” è un “sistema elettronico con capacità di calcolo, dispositivi di input (controller, mouse, tastiera) e dispositivi di output (schermo, altoparlanti)”. Ad esempio, gli “audiovisual apparatus” maggiormente diffusi nell’attuale generazione videoludica sono le console Nintendo Switch, Playstation 4 e Xbox One, oltre ai cellulari e ai computer. È grazie a questo elemento che possiamo parlare di interattività. Come Jasper Juul fa notare, questa è la grande differenza tra il medium del videogioco e gli altri media: “La principale differenza tra il gioco per computer e i suoi precursori non elettronici è che i giochi per computer aggiungono automazione e complessità: possono sostenere e calcolare le regole del gioco da soli, consentendo così mondi di gioco più ricchi; anche questo permette loro di stare al passo”. Inoltre, l'interattività è il fulcro della definizione di Rouse del termine *gameplay*, che è l’espressione più utilizzata per indicare la specificità del videogioco (come nel cinema lo è la regia): “Il *gameplay* è la componente dei giochi per computer che non si trova in nessun'altra forma d'arte: l'interattività. Il *gameplay* di un gioco è il grado e la natura dell'interattività che il gioco include.”

Un videogioco può essere basato su una “story”. Esposito evidenzia però che non è così per tutti i casi, riportando l’esempio di Tetris del 1985 che è una sfida astratta che non ha bisogno di una storia. Spiega anche quali sono gli elementi attraverso cui gli sviluppatori inseriscono e rendono manifesta una storia all’interno del proprio videogioco: “Ci sono molti modi per inserire elementi narrativi in un videogioco: tramite *back-story* (video iniziali ad esempio), *cutscene* tra livelli o per introdurre un evento speciale nel gioco, tramite le conversazioni con altri personaggi etc.” Le *cutscene* sono delle scene che interrompono il *gameplay* e mostrano qualcosa all’utente. Un altro elemento che può

comunicare al videogiocatore la storia sono le descrizioni presenti nei menù di gioco. È possibile trovare queste descrizioni tramite oggetti di gioco che l'utente ha raccolto esplorando lo spazio di gioco oppure appaiono nei menù dopo aver visto nuove creature o personaggi o aver visitato nuovi luoghi.

Punto fondamentale è che le storie richiedono l'approvazione (attraverso il gameplay) del giocatore per andare avanti. Ad esempio, se il videogiocatore non completa un certo obiettivo dato dal gioco, non verranno forniti altri obiettivi e la storia non proseguirà. Per dispiegarsi, il medium del videogioco ha bisogno di input costanti da parte dell'utente, richiedendo a quest'ultimo un continuo investimento di impegno. Il medium videoludico è definibile "lean forward media" (lean forward significa "porgersi in avanti") perché "l'investimento necessario in termini di tempo e impegno rende i videogiochi uno dei mezzi di intrattenimento più coinvolgenti" (Jansz, 2005), al contrario di media come la televisione o il cinema, definiti "lean back media" (lean back significa "appoggiarsi alla schiena"), il cui consumo non richiede alcun tipo di interazione da parte dell'utente.

A questo punto possiamo introdurre la figura dell'avatar di gioco e il suo rapporto con il videogiocatore. Il dizionario Treccani fornisce la seguente definizione per il termine 'avatar': "Nei giochi di ruolo virtuali, personaggio dalle più diverse sembianze che rappresenta l'alter ego dei vari partecipanti, sostituendoli nelle azioni di gioco". In breve, l'avatar è la digitalizzazione dell'utente all'interno del videogioco. Quando l'elemento narrativo è presente, l'avatar di gioco è anche il protagonista della storia. Infatti, questa figura contiene al suo interno sia l'elemento spettatoriale tipico dei media visivi, come il cinema e la televisione, ma ha anche l'elemento interattivo tipico del medium videoludico. Rehak approfondisce questo dualismo proprio dell'avatar di gioco: "Apparendo sullo schermo al posto del giocatore, l'avatar svolge il doppio ruolo di sé e di altro, di simbolo e di indice. In quanto sé, il suo comportamento è legato a quello del giocatore attraverso un'interfaccia (tastiera, mouse, joystick): il suo movimento letterale, così come i suoi trionfi e le sue sconfitte figurative, derivano dalle azioni del giocatore. Allo stesso tempo, gli avatar sono inequivocabilmente altro. Entrambi limitati e liberati dalla distinzione rispetto al giocatore, possono realizzare più di quanto il giocatore stesso possa fare da solo; sono ambasciatori sovranaturali dell'agency" (Rehak B., 2003) Inoltre, evidenzia il distacco tra avatar di gioco e giocatore. Infatti, spiega come l'avatar di gioco sia in grado di distaccarsi dall'utente attraverso azioni come la morte e la resurrezione del personaggio associato all'avatar oppure nei momenti in cui l'utente mette in

pausa o esce dal videogioco. Successivamente, riassume in cinque punti le caratteristiche essenziali del rapporto tra giocatore e avatar di gioco:

1. "Identificazione del giocatore con un avatar sullo schermo."
2. "Controllo dell'avatar da parte del giocatore attraverso un'interfaccia fisica."

In questi due punti cita la digitalizzazione del videogiocatore all'interno del videogioco e il controllo che l'utente esercita sull'avatar attraverso uno strumento (tastiera, joystick).

3. "Coinvolgimento del giocatore-avatar attraverso vincoli narrativi-strategici che organizzano la diegesi sullo schermo in termini di leggi fisiche (simulate) e contenuti semiotici, il "significato" dei suoni e delle immagini del gioco che costituiscono regole o condizioni di possibilità che governano il gioco."
4. "L'imposizione di vincoli extradiegetici che danno ulteriore forma al gioco (per esempio, timer, musica, punteggio e altri elementi percepibili dal giocatore ma presumibilmente non dall'entità rappresentata dall'avatar [...])."

Nei punti 3 e 4 spiega che devono esserci dei vincoli per regolare le possibilità del videogioco. Un esempio può essere che per muovere il proprio avatar all'interno dello spazio di gioco è necessario cliccare un pulsante apposito come la freccetta destra oppure che l'obiettivo dato da una delle missioni richiede di essere raggiunto entro un tempo limite che appare sullo schermo.

5. "Frequente rottura e ristabilimento dell'identificazione attraverso la distruzione dell'avatar, l'inizio o la fine di singole partite e tornei e, infine, l'atto di lasciare o tornare sull'apparato fisico del computer."

In quest'ultimo punto spiega invece il rapporto di identificazione tra utente e avatar di gioco che può venire interrotto quando l'avatar muore o quando il videogioco viene messo in pausa e viene ristabilito quando la partita viene iniziata nuovamente.

1.2. Genere e Media

La letteratura precedente sostiene in più occasioni che le rappresentazioni dei personaggi in media narrativi come cinema, televisione o fumetti continuino a riconfermare la stereotipizzazione di genere presente sin dagli albori delle rappresentazioni medialità di genere. In primi studi, è stato osservato che il genere femminile è fortemente sottorappresentato in televisione e svolge attività

diverse rispetto al genere maschile. Ad esempio, quest'ultimo era più spesso rappresentato come "aggressivo" e "costruttore" (legato ad attività di costruzione o pianificazione) rispetto al genere femminile, mentre il secondo era più spesso rappresentato come remissivo. (Sternglanz S. H., Serbin L. A., 1974). È stato dimostrato sperimentalmente che i ragazzi e le ragazze imparano cose diverse dai film a seconda del genere dei personaggi (Grusec J. E., Brinker D. B., 1972) ed è stato riportato che i bambini che guardano più televisione tendono ad avere una maggiore stereotipizzazione di genere (Frueh T., McGhee P. E., 1975).

Uno studio del 1973 analizza i contenuti di quattro fumetti per famiglie apparsi nella sezione domenicale di un quotidiano locale per un periodo di sei mesi. Questo studio illustra che, anche quando si riscontrano segni evidenti di dominanza femminile, gli stereotipi tradizionali del ruolo di genere persistono. "Che siano dominanti o subordinate, le donne sono più limitate alla sfera domestica di quanto non lo fossero gli uomini. Inoltre, indipendentemente dal fattore dominante, le donne continuavano a cucinare e a pulire, mentre gli uomini riposavano e si divertivano" (Brabant S., 1973). Una seconda (Brabant, S., Mooney, L., 1986) e terza ricerca (Brabant, S., Mooney, L. 1997) simili sono state effettuate sui dati di 10 e 20 anni più tardi. Sono stati raccolti i fumetti per lo stesso periodo di sei mesi del precedente studio e confrontati con gli stessi dati. È risultato che le donne continuano a comparire meno frequentemente e a rimanere in casa più spesso dei maschi. Inoltre, continuano a essere rappresentate in ruoli stereotipati. La terza ricerca indica, invece, due tendenze: un allontanamento da alcune immagini stereotipate nel corso dei vent'anni studiati, mentre, allo stesso tempo, un ritorno ai livelli di stereotipi di genere della prima ricerca per altre immagini.

In un altro studio (Connor J. M., Serbin L. A., 1978), il genere del protagonista è stato variato in sei storie per bambini che sono state poi lette a studenti di 10, 12 e 14 anni. Sono state poi poste alcune domande come "Ti piacerebbe essere questo personaggio?" o "Ti piacerebbe fare le cose che ha fatto questo personaggio?" ai bambini e sia i ragazzi che le ragazze hanno risposto più positivamente quando il protagonista era un maschio. I ragazzi hanno preferito storie con protagonista maschile e questa preferenza aumentava con una maggiore età. La preferenza per le storie con protagoniste femminili è risultata marginalmente significativa solo per le ragazze più grandi.

È stato svolto un altro esperimento (McGhee P. E., Frueh T., 1980) a bambini e bambine di 7, 9, 11 e 13 anni, classificati come telespettatori abituali (25 o più ore alla settimana) o occasionali (10 o meno ore alla settimana). Al momento dello studio e 15 mesi prima, è stato somministrato il "Sex Stereotype Measure", uno strumento progettato per determinare la consapevolezza da parte dei

bambini delle percezioni stereotipate del ruolo di genere da parte degli adulti. I telespettatori abituali sono risultati avere più percezioni stereotipate rispetto ai telespettatori occasionali. Tra gli spettatori non abituali la percezione degli stereotipi maschili diminuisce costantemente con l'aumentare dell'età, mentre tra gli spettatori più assidui le risposte stereotipate agli elementi maschili si mantengono con l'aumentare dell'età.

Per quanto riguarda la rappresentazione dei corpi nei media, in tempi più recenti, Groesz, Levine e Murnen hanno portato avanti un'analisi tra l'insoddisfazione del corpo e l'ideale "magro" presentato dai media, utilizzando i risultati di 25 diversi studi sulla soddisfazione del corpo e sulle immagini dei media (Groesz L., Levine M., Murnen S., 2002). Hanno verificato che l'ideale magro presentato dai media è solitamente impossibile da raggiungere per le donne senza un intervento medico o una pericolosa modifica del corpo, ipotizzando che i media siano responsabili della diffusione di un ideale impossibile, progettato per generare sentimenti di negatività, scarsa fiducia e insoddisfazione del corpo tra le donne. La ricerca indica che l'ideale magro in particolare ha un'influenza negativa sulla soddisfazione del corpo, molto più di immagini di donne nella media o di donne più pesanti. Hanno anche valutato l'ideale muscolare maschile, ma, in questo caso, l'influenza sulla soddisfazione del corpo negli uomini è minore. L'ipotesi formulata nello studio è che questi risultati diversi possano derivare dalla rappresentazione dei corpi degli uomini come capaci e potenti (ruolo attivo) e dei corpi delle donne come oggetti sessuali (ruolo passivo).

Anche Harrison identifica una rappresentazione del corpo femminile nei mass media dominante simile a quella individuata dallo studio precedente: quella di una donna con una vita sottile e un grande seno (Harrison K., 2003). Harrison definisce questo tipo di corpo irrealistico come "curvaceously thin woman" (donna sinuosamente magra), una figura che è diventata un obiettivo per molte donne poiché diventato standard a causa dei media mainstream. Harrison sottolinea come, dal punto di vista biologico, sia impossibile ridurre il peso della vita senza perdere peso anche nel busto e che, per ottenere questa forma ideale, sia necessario sottoporsi ad alterazioni del corpo chirurgiche o assumere farmaci. Il ricercatore ha poi dimostrato come questo tipo di alterazioni del corpo siano state approvate e legittimate da un campione di uomini e donne, dopo aver visto clip dove venivano mostrate immagini della forma femminile "sinuosamente magra". Le partecipanti si sono, inoltre, mostrate insoddisfatte del proprio corpo dopo aver visto queste immagini.

Uno studio relativo al genere maschile ha presentato dei risultati che suggeriscono che gli uomini americani contemporanei mostrano una sostanziale insoddisfazione corporea e che questa

insoddisfazione è strettamente associata alla depressione, a forme di disturbi alimentari, all'uso di sostanze che migliorano le prestazioni e alla bassa autostima (Olivardia R., Pope Jr H., Borowiecki III J., Cohane G., 2004). La svalutazione muscolare, cioè la convinzione di essere meno muscolosi, si è presentata come un elemento importante nell'insoddisfazione corporea degli uomini. Dallo studio è stato anche notato che i personaggi maschili nei media visivi sono diventati sproporzionatamente sovrarappresentati rispetto ai personaggi femminili e che c'è una netta differenza tra le due rappresentazioni. Questi ultimi incarnano la magrezza mentre i primi incarnano la massa e i muscoli. Infatti, sentimenti di inadeguatezza e depressione negli uomini non si sono presentati in confronti relativi all'obesità, ma quanto al non essere percepiti come grossi. Questo potrebbe suggerire che gli uomini siano più a loro agio nell'essere riconosciuti come più grossi rispetto alle donne, ma non nell'essere riconosciuti come poco muscolosi.

Un'analisi delle rappresentazioni di genere osservate specificatamente nei videogiochi mostra che quest'ultimo medium ha preso molti degli elementi tipici sul genere comuni in altri media visivi e li hanno utilizzati nelle proprie narrazioni. Secondo Jansz, i videogiochi potrebbero rafforzare gli stereotipi di genere in modo più potente rispetto alla televisione o al cinema a causa dell'interattività, elemento cardine del media del videogioco. Questa interattività rende il pubblico parte attiva della progressione della narrazione e dello sviluppo dei personaggi, al contrario di una semplice visione di ciò che si svolge in televisione e al cinema (Jansz J., 2005).

Anche Miller e Summers hanno esplorato le diverse rappresentazioni dei personaggi dei videogiochi maschili e femminili nella cultura del videogioco prendendo come campione delle riviste di settore pubblicate tra il 2003 e il 2005 (Miller M., Summers A., 2007). In generale, gli uomini avevano maggiori probabilità di essere eroi e personaggi principali, mentre le donne erano più spesso personaggi secondari. Gli uomini usavano più armi e avevano più poteri rispetto alle donne. I personaggi maschili erano più muscolosi e potenti, mentre le donne erano più attraenti, sensuali, impotenti e innocenti. Gli uomini usavano più armi e avevano più poteri rispetto alle donne. I personaggi maschili erano più muscolosi e potenti, mentre le donne erano più attraenti, sensuali, impotenti e innocenti. Le donne, inoltre, indossavano abiti più succinti sia nella parte superiore sia in quella inferiore del corpo. Gli uomini erano più propensi a indossare abiti militari, mentre le donne erano più propense a indossare canottiere. Miller e Summers hanno suggerito che è probabile che queste rappresentazioni abbiano un impatto negativo sia sugli uomini che sulle donne a causa di quanto irrealisticamente rappresentino entrambi i generi. Hanno constatato che i bambini in

particolare sono a rischio a causa di questo tipo di immagini perché i loro schemi di genere sono ancora in fase di definizione. Secondo gli studiosi, i videogiochi potrebbero avere anche un impatto maggiore rispetto ad altri media a causa della loro natura interattiva. E, a proposito di questa natura interattiva del videogioco, possiamo citare l'episodio in cui uno YouTuber ha caricato sulla nota piattaforma un video in cui, grazie al suo avatar di gioco, malmenava nei più svariati modi un personaggio femminile che si caratterizzava per essere una suffragetta, intitolando il video "Red Dead Redemption 2 – Beating up annoying feminist". Il videogioco in questione, Red Dead Redemption 2, ambientato nel 1899, offre una libertà d'azione tale da poter permettere questo tipo di azioni.

Martins, Williams, Ratan e Harrison hanno condotto un'analisi sui personaggi maschili dei 150 videogiochi più venduti dal 2008 al 2009 (Martins N., Williams D., Ratan R., Harrison K., 2011). Gli studiosi volevano confrontare i tipi di corpi maschili trovati nei videogiochi con un modello generato dal computer del corpo maschile medio, grazie ai dati raccolti da una società di indagini biometriche. I risultati mostrano che gli uomini fotorealistici nei giochi hanno corpi più grossi del modello maschile medio e più il personaggio del videogioco diventava cartonesco ("cartoonish"), più crescevano anche i suoi muscoli.

Friedberg riassume in cinque punti i risultati della sua ricerca (Friedberg J., 2015):

1. Gli uomini sono fortemente sovrarappresentati rispetto alle donne come avatar giocabili primari.
2. Le narrazioni di gioco mettono in scena in gran parte fantasie maschili stereotipate di potere, violenza, vendetta e controllo. Anche alcuni giochi con protagonisti femminili incorporano questi temi.
3. È più probabile che le donne siano espedienti di trama o personaggi secondari i cui ruoli spingono il protagonista in avanti, limitando la loro competenza e identità.
4. Gli avatar primari maschili e femminili sono ancora sessualizzati, anche se in misura minore rispetto a quanto riscontrato in studi precedenti. Pur rimanendo fisicamente attraenti, c'è meno enfasi sui loro vestiti e sul loro corpo.
5. Lo sviluppo della tecnologia ha consentito di avere protagonisti più complessi, comprese le protagoniste femminili positive. Tuttavia, le direzioni dei personaggi femminili spesso sono in linea con le fantasie di potere maschile, suggerendo che il genere femminile in questi giochi è in qualche modo invisibile.

I personaggi femminili sono raramente personaggi principali; sono spesso relegati ad aiutanti, ruoli di supporto o come obiettivo da raggiungere per il personaggio principale uomo, come una damigella in pericolo o una conquista sessuale. I giocatori più comunemente sperimentano i videogiochi interpretando come l'uomo protagonista; interpretano il ruolo di una donna protagonista molto meno spesso. Questa discrepanza ha portato all'opinione, sia all'interno dell'industria dei videogiochi che all'interno di una parte del suo pubblico, che la prospettiva maschile sia più importante per le narrazioni di gioco rispetto alla prospettiva femminile. Queste narrazioni rafforzano anche la rigida genderizzazione vista nel cinema, in televisione e nella pubblicità.

Due studi del 2016 hanno esaminato i ruoli delle protagoniste femminili nei videogiochi. Il primo ha preso in esame le protagoniste di videogiochi dal 1983 al 2014 e ha valutato se i personaggi femminili fossero ipersessualizzati (Lynch T., Tompkins J. E., van Driel I. I., Fritz N., 2016). I ricercatori suggeriscono che i personaggi femminili ritratti come forti, capaci e attraenti, piuttosto che ipersessualizzati, possono attirare un maggior numero di donne verso i giochi. Il secondo (Perreault M. F., Perreault G. P, Jenkins J., Morrison A., 2018) ha preso in esame quattro protagoniste femminili di quattro videogiochi candidati al "Design, Innovate, Communicate, Entertain Award", rilevando che le narrazioni costruite intorno ai personaggi femminili attingono a tropi di personaggi già consolidati ma, in una certa misura, presentano anche storie più profonde e complesse, diversificando efficacemente i ruoli tradizionali delle donne nei videogiochi.

CAPITOLO 2

2. Una ricerca sui videogiochi: metodologia e descrizione preliminare

A differenza di simili studi precedenti, la mia ricerca prende in esame dei videogiochi della generazione videoludica più recente che comprende le console Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch. È importante soffermarsi sulla generazione videoludica più recente poiché il progresso tecnologico ha portato l'industria di videogiochi a realizzare un tipo di grafica che si avvicina sempre di più al fotorealismo. Quest'ultimo rende il medium videoludico più simile al cinema e aumenta nettamente l'immedesimazione dell'utente all'interno del gameplay, coinvolgendolo maggiormente nelle dinamiche narrative. Inoltre, prenderò in considerazione anche la scelta nello stile di gameplay poiché ritengo che alcune differenze nella scelta dello stile possano essere importanti tanto quanto, ad esempio, la scelta dell'abbigliamento dei personaggi.

2.1. Il campione di analisi

Il primo criterio adottato nella scelta del campione dei videogiochi è stata la data di pubblicazione. Questa è compresa tra il 2015 e il 2020. Il secondo criterio è l'importanza della storia. In particolare, quando questa, all'interno dei videogiochi, si sviluppa con i tipici elementi narrativi del cinema. Questo tipo di videogiochi viene spesso definito dagli utenti con i termini "cinematografici" o "*story-driven*". Per essere definito in questo modo, il videogioco deve presentare sezioni di gioco con elementi di narrativa come, ad esempio, dei video iniziali o delle *cutscene*, ossia piccole sezioni in cui non vi è più alcuna interazione e il gameplay viene interrotto per mostrare dei filmati. Solitamente nelle *cutscene* vengono mostrati dei dialoghi, l'inizio di un livello o l'epilogo di uno scontro. Il terzo criterio riguarda invece la popolarità dei singoli videogiochi scelti. Per definire la popolarità di un videogioco mi baserò su due dati che ritengo rilevanti. Le vendite dei videogiochi e la considerazione della critica videoludica. Questi dati sono raccolti da VGChartz.com, un sito web che riporta i dati di vendita provenienti direttamente dalle software house, e Metacritic.com, un sito web che aggrega i voti (su una scala da 1 a 100) presenti nelle recensioni dei critici, calcolandone la media. Quest'ultimo sito web incorpora anche un aggregato dei punteggi che gli utenti inseriscono

nel sito stesso. Il compito del critico è quello di esaminare e discutere con uno sguardo il più oggettivo possibile il videogioco, prendendo in considerazione l'aspetto tecnico, le idee di gameplay e di narrativa. Mentre le valutazioni riportate dagli utenti possono dirci come sia stato accolto il videogioco dal pubblico generale, fornendo voti che si basano sul gusto personale e su un'impressione spesso soggettiva. Nonostante questo, è importante sottolineare che vengono presi in considerazione solo le valutazioni degli utenti iscritti al sito. Questi utenti rappresentano una piccola percentuale della vera utenza di un singolo videogioco. I quattro videogiochi presi in esame per il campione sono: God of War (2018), quarto titolo della saga mitologica di successo di God of War; The Last of Us Part II, sequel del pluripremiato primo capitolo di genere post-apocalittico, The Last of Us; The Witcher 3: Wild Hunt, ultimo capitolo della serie fantasy, The Witcher, tratta dai romanzi di Andrzej Sapkowski; Red Dead Redemption II, prequel del precedente titolo, Red Dead Redemption, videogioco a tema western dei creatori della celebre serie videoludica, GTA (Grand Theft Auto).

2.2. Dati utili all'analisi

Per raccogliere gli elementi utili all'analisi, ho giocato a ciascuno dei quattro videogiochi fino al completamento della storia principale. Per completamento della storia principale si intende quando si completano le missioni che all'interno del videogioco vengono definite come missioni principali, ossia quelle il cui inadempimento porta a non poter proseguire nella narrativa di gioco, o, qualora non fossero presenti queste missioni, quando si giunge ai titoli di coda. Durante il gameplay, ho preso nota sugli eventi principali di gioco, la caratterizzazione dei personaggi principali, il modo in cui si interagisce con questi e il tipo di gameplay adottato da ogni missione principale.

I primi dati che ho raccolto sono delle semplici informazioni generali su ciascun videogioco: il nome, l'anno di uscita, le console di gioco su cui è stato pubblicato, lo sviluppatore del gioco e il genere in cui può essere collocato. L'anno di rilascio sul mercato del videogioco è importante per verificare che il videogioco sia stato pubblicato tra il 2015 e il 2020, così da poter capire se alcune tematiche e approcci siano cambiati oppure no rispetto agli anni precedenti ma può fornire informazioni utili anche per poter collocare i videogiochi in ordine cronologico. Le console di pubblicazione possono fornirci informazioni utili per capire quali idee siano arrivate a un certo tipo di pubblico. Infatti, solitamente l'utenza videoludica dispone di una sola console e raramente ne possiede più di due. Il

fatto che un videogioco sia lanciato sul mercato in esclusiva su una console e non su un'altra, indica che solo chi possiede quella console ha potuto usufruire del videogioco in questione. Inoltre, può risultare utile per un confronto con campioni di ricerche precedenti o future; infatti, l'utenza che in questa generazione videoludica possiede Playstation 4 o Nintendo Switch è molto probabile che in passato abbia utilizzato rispettivamente Playstation 3 o Nintendo Wii U ed è molto probabile che in futuro utilizzerà Playstation 5 o la nuova console di Nintendo. In questo campione, due titoli sono stati esclusivi per Playstation 4 mentre gli altri due sono giocabili su piattaforme diverse. Indicare l'azienda sviluppatrice del gioco potrebbe mostrare se una particolare casa di sviluppo è incline a imporre o escludere determinati tratti nei propri personaggi, nei propri gameplay o nelle proprie narrazioni; infatti, in questo campione sarà presente Red Dead Redemption II, prequel narrativo di Red Dead Redemption, videogioco preso in esame nel campione di Friedberg. Anche il genere videoludico è un elemento molto importante da considerare perché ci sono diversi tipi di videogiochi ed è possibile che un certo tipo di gameplay porti a un certo tipo di narrativa. È molto importante anche comprendere l'ambientazione poiché se, per esempio, il videogioco è ambientato in un mondo fantastico con magia e mostri, questo potrebbe avere temi e considerazioni diverse rispetto a un gioco ambientato in un mondo moderno. Potrebbero anche esserci differenze a livello di costruzione o caratterizzazione dei personaggi, un'ambientazione che si rifà alla realtà attuale ha al suo interno personaggi che si rifanno a quest'ultima. Mentre un'ambientazione fantasy potrebbe portare a personaggi più caricaturali. È quindi importante stabilire il contesto sociale in cui il giocatore viene immerso. Questa è un'operazione che esegue anche l'utente stesso e, più comprende a proposito dell'ordine sociale in cui è immerso, più aumenta l'immersione in un mondo credibile.

Le informazioni sul personaggio principale (l'avatar controllato dal giocatore principale) sono fondamentali perché illustrano sotto che prospettiva il giocatore si troverà ad esplorare lo spazio di gioco per tutta la durata della narrazione. Solitamente, informazioni come nome, sesso, etnia, occupazione o età sono caratteristiche che vengono subito rese esplicite al giocatore e quindi chiare fin da subito. Esistono giochi che permettono di costruire il proprio avatar di gioco da zero, potendo stabilire le sue caratteristiche fisiche e immaginare anche la caratterizzazione psicologica del personaggio. Nel caso del mio campione, l'avatar è un personaggio ben definito con un *background* narrativo stabilito dagli sceneggiatori, senza possibilità di sviare dalla prospettiva imposta. L'avatar di gioco rappresenta la prospettiva principale che il giocatore utilizza per muoversi nello spazio di gioco. Attraverso quest'ultimo, l'utente vivrà all'interno del contesto di gioco. È in base ai suoi obiettivi e alle sue motivazioni che il giocatore deciderà di muoversi all'interno del mondo di gioco.

Questo è il personaggio con cui i giocatori interagiranno e si immedesimeranno maggiormente. La storia è guidata dal modo in cui i giocatori usano il personaggio principale per interagire con il mondo di gioco e da come i personaggi secondari rispondono a queste azioni. In ultimo, raccoglierò i principali eventi della storia che si verificano nel gioco. Gli eventi della storia vengono raccolti giocando alle missioni della storia principale e annotando che tipo di gameplay adottano e che tipo di personaggi sono presenti. Questa sezione permette di capire al meglio l'arco narrativo dell'avatar di gioco e presenta nei fatti la storia che l'utente ha vissuto attraverso quest'ultimo.

A differenza delle ricerche precedenti che prendevano in considerazione il genere all'interno dei videogiochi, questa ricerca esamina gli avatar di gioco, prendendo in considerazione elementi che vanno oltre il semplice aspetto fisico. In particolare, analizzerò le missioni principali di ogni videogioco e le suddividerò in base al tipo di gameplay che adottano maggiormente, i motivi che spingono un avatar di gioco ad agire, la presenza di personaggi di un genere rispetto a un altro e il loro ruolo. Le ricerche precedenti si sono fermate per lo più a prendere in considerazione informazioni esterne al contenuto del videogioco come la copertina delle confezioni, le pubblicità, le recensioni o la percezione dei giocatori. In ultimo, prenderò come base di partenza i risultati ottenuti da Friedberg e li confronterò con i dati raccolti attraverso il mio campione per poter capire se gli approcci alla rappresentazione del genere all'interno dei videogiochi siano cambiati. All'interno del campione di Friedberg troviamo dei videogiochi lanciati sul mercato tra il 2007 e il 2013 mentre il mio campione tiene conto di videogiochi lanciati tra il 2015 e il 2020.

2.3. Descrizioni preliminari

Nei seguenti sottoparagrafi presenterò i dati raccolti suddivisi per singolo videogioco. Ci saranno delle prime informazioni generali che riguardano il videogioco come l'anno di uscita, le console sulle quali il titolo può essere giocato, il *team* di sviluppo, il genere videoludico, il punteggio della critica di settore e dell'utenza, le unità vendute, l'ambientazione di gioco e il gameplay. Di seguito mi concentrerò sui singoli avatar di gioco di ogni titolo: il nome, il genere, la razza o l'etnia, l'occupazione, l'età, l'aspetto fisico e la caratterizzazione. Infine, riassumerò i principali eventi delle storie narrate dai videogiochi.

2.3.1. God of War (2018)

Anno di uscita: 2018

Console: PlayStation 4, PC

Team di sviluppo: Santa Monica Studio

Genere videoludico: Azione, Avventura

Metascore: 94

Punteggio dell'utenza: 9.1

Unità vendute: 20.470.000

2.3.1.1. Ambientazione di gioco

La serie di videogiochi di God of War è ambientata sulla Terra in un passato non definito ed è abitata da divinità e creature mitologiche. Il mondo si divide in diverse regioni che sembrano essere governate da divinità locali. In ogni regione vivono personaggi e creature della propria mitologia. Infatti, nei precedenti capitoli, la serie videoludica è ambientata nell'Antica Grecia dove a governarla sono le divinità olimpiche guidate da Zeus. Nell'ultimo capitolo della saga, God of War III, la Grecia è stata completamente devastata dalle azioni del personaggio protagonista, Kratos, che ha sterminato tutti gli Dèi Olimpici facendo precipitare nel caos la Grecia. God of War (2018), quarto capitolo della serie videoludica, è ambientato in Scandinavia dove a governarla sono le divinità norrene chiamate Aesir, guidate dal dio Odino. L'universo in cui si muovono i personaggi è diviso in nove regni. Il nono regno è la Terra ed è chiamato Midgard.

2.3.1.2. Meccaniche di gameplay

Il gioco utilizza una telecamera libera sopra le spalle dell'avatar di gioco, fornendo al giocatore la possibilità di muovere il punto di vista del proprio personaggio potendo guardare con un range a 360° tutto lo spazio di gioco attorno a lui. Questo fornisce una maggior immersione nell'ambiente di gioco. Ci sono poi anche elementi presenti nei giochi di ruolo, come il potenziamento delle caratteristiche di combattimento e delle interazioni con un nuovo personaggio, il figlio di Kratos, Atreus, che fornisce assistenza al giocatore durante gli scontri tramite l'utilizzo di arco e frecce, accompagnate da abilità basate per lo più sulla magia. Oltre all'assistenza di Atreus, in combattimento Kratos utilizza un'ascia da battaglia magica chiamata Leviatano che può alternare con delle doppie lame incatenate, chiamate Lame del Caos. Kratos usa per lo più la potenza fisica e brutale dei suoi muscoli attraverso colpi a mani nude, spallate, calci. Anche da armato il tipo di scontro sarà comunque basato sulla potenza fisica attraverso colpi ravvicinati con l'ascia o con le

lame. Questi possono anche essere lanciati per coprire un range più vasto. Seppur in misura minore rispetto ad Atreus, anche Kratos può far ricorso ad abilità legate alla magia. Queste azioni sono utili anche alla risoluzione di enigmi e puzzle nel mondo di gioco.

2.3.1.3. Informazioni sull'avatar di gioco

Nome: Kratos

Genere: Maschile

Razza/Etnia: Divinità (tratti caucasici)

Occupazione: Dio della Guerra

Età: 50 circa (non specificata)

2.3.1.4. Caratterizzazione dell'avatar di gioco

Kratos è il personaggio principale di tutta la serie di videogiochi ed è l'unico avatar di gioco. In questo capitolo è invecchiato e il suo aspetto ha subito alcune modifiche. È cambiato anche il suo carattere che è diventato più calmo e freddo. La rabbia che lo contraddistingueva negli scorsi capitoli sembra essere passata. L'attuale obiettivo di Kratos è quello di istruire il figlio Atreus, con il quale ha problemi a relazionarsi. Nonostante questo, Kratos dimostra di provare vero affetto verso il figlio ma rimane tormentato dal suo passato e il suo odio verso tutte le divinità non è terminato, tanto da tenere nascosta al figlio la propria origine divina.

2.3.1.5. Aspetto fisico dell'avatar di gioco

A partire da God of War (2018), l'aspetto di Kratos cambia rispetto ai precedenti capitoli. Appare più vecchio, con più rughe sul viso e sembra avere tra i 50 e i 60 anni. Il suo pizzetto è cresciuto in una barba folta che copre metà del suo viso e ha diversi peli grigi. La sua pelle è ancora pallida e coperta dalle ceneri della sua famiglia spartana morta e i suoi tatuaggi sono leggermente sbiaditi. Ha una cicatrice sull'addome più grande e meno frastagliata rispetto ai titoli precedenti della serie. Ora ha anche una lunga cicatrice che copre quasi tutta la parte bassa della schiena. Indossa pantaloni e scarpe di pelle nera, sugli avambracci sono presenti anche le cicatrici sbiadite di dove una volta erano attaccate le catene delle Lame del Caos. Questo è visibile perché quasi tutti gli abbigliamento disponibili nel gioco lasciano scoperti l'addome, spalla e avambracci.

2.3.1.6. Riassunto degli eventi di gioco

Qualche anno dopo gli eventi di God of War III, Faye, la moglie di Kratos, muore per ragioni a noi sconosciute, chiedendo alla sua famiglia di portare le sue ceneri sulla vetta più alta dei Nove Regni. Suo desiderio era anche quello che Kratos potesse prendere il suo posto nel crescere il figlio, Atreus che si era mostrato cagionevole. Prima che il loro viaggio inizi, Kratos vuole mettere alla prova il figlio e lo porta a caccia. Quest'ultimo mostra però di non saper gestire la rabbia. I due tornano sconsolati a casa, con l'intenzione di non voler partire ma un improvviso attacco da un personaggio sconosciuto, dimostra a Kratos che non sono più in un luogo sicuro. Così, dopo aver ucciso lo sconosciuto, partono per esaudire il desiderio di Faye. Durante il viaggio conoscono diversi personaggi come i due fratelli, Brok e Sindri, dei fabbri nani che forniranno miglioramenti all'equipaggiamento di Kratos e Atreus. Si imbattono anche in una misteriosa donna che si presenta come la Strega del Bosco, questa dichiara di conoscere la natura divina di Kratos che teneva segreta al figlio e lo avverte che gli dèi norreni li stanno cercando. Dopo aver superato diversi ostacoli, i due si dirigono verso la vetta più alta di Midgard e intravedono il personaggio sconosciuto che li aveva attaccati all'inizio della vicenda, insieme ad altri due uomini. Scoprono che si tratta del dio Baldur, figlio del dio Odino e della dea Freya. I tre stavano parlando a un'altra figura che si rivela essere Mimir, il quale deciderà di accompagnare i due protagonisti durante il viaggio, suggerendo loro che la vetta più alta dei Nove Regni non si trova sulla Terra ma a Jotunheim, il Regno dei Giganti. Successivamente, i protagonisti incontrano nuovamente la Strega dei Boschi che si rivela essere proprio la dea Freya, madre di Baldur. Quest'ultima li aiuta, nonostante la diffidenza che Kratos dimostra nei suoi confronti, essendo lei una dea. Mimir racconta ai protagonisti la storia di Freya e del suo ex marito, Odino, descrivendo l'interminabile ostilità che corre tra gli dèi di Asgard e i giganti di Jotunheim.

Dopo aver proseguito con il viaggio e sconfitto diversi nemici, il trio incontra i due uomini con cui si accompagnava Baldur. I due si rivelano essere Modi e Magni, figli del dio Thor. Quest'ultimo è fratellastro di Baldur e figlio del dio Odino. Lo scontro con Magni e Modi attiverà l'Ira di Sparta di Atreus, potere ereditato dal padre, grazie al quale era riuscito a sterminare tutte le divinità greche. Dopo l'attivazione Atreus sviene. Kratos porta il figlio da Freya che riuscirà a stabilizzarlo ma rivelerà al dio della Guerra che la malattia del figlio è causata dalla sua natura divina che giace dentro di lui senza che il ragazzo ne sia consapevole. Kratos decide di dire al figlio la verità a proposito della loro natura e questa rivelazione farà diventare Atreus arrogante e spavaldo al punto che, quando ritrovano Modi, picchiato a sangue dal padre Thor per aver permesso la morte del fratello, il giovane deciderà di ucciderlo per vendetta nei confronti degli insulti rivolti alla madre.

Questo porterà di nuovo Baldur ad attaccare padre e figlio e alla scoperta da parte dei protagonisti della maledizione di Baldur: la madre Freya aveva imposto su quest'ultimo l'immortalità, al prezzo di non poter sentire più nulla, dal cibo al piacere. Questo porta il figlio di Freya a voler vendicarsi della madre. Proseguendo il viaggio, i due protagonisti incontreranno nuovamente Freya, la quale sta disperatamente cercando il figlio Baldur. Quest'ultimo si avventa su di lei nel tentativo di ucciderla. Qui inizia uno scontro, da un lato Kratos e Atreus e dall'altra Baldur. Freya interviene diverse volte a difesa del figlio: preferisce morire per mano sua piuttosto che vedere Baldur ucciso. Lo scontro però si risolve nell'uccisione di quest'ultimo e con la minaccia di una futura vendetta da parte di Freya nei confronti di Kratos. I due proseguono il viaggio e raggiungono la vetta più alta di Jotunheim. Qui Atreus vede dei murali che rappresentano i due protagonisti. Realizzano che i giganti avevano profetizzato il loro viaggio, che Freya in realtà era una gigante e aveva chiesto loro di raggiungere quella vetta per scoprire la verità. L'ultima raffigurazione che intravedono i protagonisti è quella di un ragazzo che tiene fra le proprie braccia un cadavere, molto somigliante a Kratos. In seguito, riescono a spargere le ceneri di Freya giù per la vetta e il padre rivela che il nome che Freya aveva pensato per il figlio non era Atreus ma Loki, una figura conosciuta nella mitologia norrena per essere il dio degli Inganni, nemico degli dèi di Asgard. Il videogioco si conclude con il sogno condiviso dei due protagonisti: il Ragnarok, ossia l'evento che porterà la morte di tutti gli dèi asgardiani, si sta avvicinando e Thor sta bussando alla loro porta, alla ricerca di vendetta.

2.3.2. The Last of Us Part II

Anno di uscita: 2020

Console: PlayStation 4

Team di sviluppo: Naughty Dog

Genere videoludico: Azione, Avventura, Stealth, Survival Horror

Metascore: 93

Punteggio dell'utenza: 5.7

Unità vendute: 10.000.000

2.3.2.1. Ambientazione di gioco

Nel 2013 un'epidemia generata dal fungo Cordyceps mutato si scatena negli Stati Uniti d'America, trasformando gli esseri umani in creature aggressive, conosciute nell'immaginario collettivo come

zombie. Il secondo capitolo della storia avviene nel 2038 e i protagonisti si ritrovano a viaggiare attraverso città americane reali ma completamente abbandonate e distrutte. Esistono piccoli insediamenti di civiltà in giro per l'America, in due di questi vivono le due protagoniste principali di The Last of Us Part II.

2.3.2.2. Meccaniche di gameplay

The Last of Us Parte II è un videogioco di sopravvivenza con elementi di azione e stealth (un tipo di videogioco d'azione basato sulla pazienza e sull'abilità del giocatore di evitare di essere avvistato dal nemico per poter completare gli obiettivi fissati) a sfumature horror ambientato in un mondo molto ampio con una visuale dietro le spalle dell'avatar di gioco completamente libera. Il videogiocatore ha a disposizione armi da fuoco o armi improvvisate (come mattoni o bottiglie di vetro) per difendersi contro altri esseri umani o creature infettate dal Cordyceps, conosciute dai più come zombie. Quando il giocatore controlla l'avatar di gioco, può muoversi liberamente all'interno dello spazio di gioco, camminando, correndo, saltando e scavalcando ostacoli da un punto all'altro. Esiste la possibilità di fabbricare utensili, come pallottole, frecce, molotov, rimedi per la salute. Il giocatore può raccogliere degli integratori, per migliorare le proprietà abilità, tramite un apposito albero della abilità (schema ad albero che permette grazie a dei punti ottenibili in gioco di sbloccare delle azioni o delle abilità). I rami principali dell'albero delle abilità non sono tutti legati al combattimento ma potenziano anche le capacità di non farsi notare o la velocità di creazione degli strumenti. Tra il tipo di gameplay di Ellie e Abby ci sono delle differenze legate alla loro costituzione fisica. Ellie è più agile, utilizza armi di precisione e leggere (come arco e frecce) ed è più abile nelle azioni stealth, nelle quali utilizza un coltellino per uccidere. Abby invece basa il suo gameplay più sulla forza fisica, utilizza pugni, calci e spallate in modo più efficace, utilizza armi più pesanti e dalla potenza di fuoco maggiore e nelle uccisioni stealth soffoca i nemici con le braccia al collo. Esistono azioni specifiche per risolvere puzzle ed enigmi, come il lancio di corde o lo spostamento di piattaforme per muoversi in luoghi non raggiungibili. Spesso vengono trovate dalle protagoniste delle casseforti in cui è necessario utilizzare l'udito per sbloccare la serratura o trovare delle parole d'ordine in giro per lo spazio di gioco.

2.3.2.3. Informazioni sul primo avatar di gioco

Nome: Joel Miller

Genere: Maschile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Ex-carpentiere, Ex-contrabbandiere, Pattugliatore

Età: 54

2.3.2.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco

Dopo la morte della figlia Sarah nel primo capitolo della serie, Joel diventa più spietato e freddo, rispetto al periodo prima della diffusione del virus. Per questi motivi, instaura con Ellie un rapporto “padre-figlia” e decide di proteggerla durante gli eventi di The Last of Us, tornando in parte la persona che era quando sua figlia era viva. In The Last of Us Part II, Joel si mostra ancora spensierato e ottimista, seppur provi rimorso per aver mentito a Ellie nel finale del precedente capitolo della serie e tenta in ogni modo di ripristinare il rapporto con quest’ultima.

2.3.2.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco

In The Last of Us Part II, Joel è un uomo di 54 anni dai capelli brizzolati alto circa 1,80 metri. Porta la barba e presenta diversi tagli e cicatrici sul volto e sulle braccia. Ha un fisico piuttosto robusto e di solito indossa una camicia verde con le maniche arrotolate ed un paio di jeans ma alle volte indossa anche una giacca marrone. Il suo vestiario non lascia intravedere parti del suo corpo se non alcune volte le braccia.

2.3.2.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco

Nome: Ellie Williams

Genere: Femminile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Ex-studentessa, Pattugliatrice

Età: 19

2.3.2.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco

Nel primo capitolo della serie videoludica, Ellie era una ragazzina imprudente, impulsiva e quasi capricciosa. In The Last of Us Part II, Ellie diventa più matura e meno socievole, pur mantenendo il suo caratteristico senso dell'umorismo. Rompe il legame che aveva con Joel, dopo aver scoperto che quest’ultimo le aveva mentito nel finale del precedente capitolo e, dopo la morte di quest’ultimo, l’unico motivo che la farà andare avanti sarà la ricerca di vendetta.

2.3.2.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco

Ellie è una ragazza dai capelli scuri tendenti al rosso che porta raccolti, facendoli arrivare appena sopra alle spalle. Ha gli occhi verdi, una pelle chiara con le lentiggini e una cicatrice sul sopracciglio destro. Nonostante il suo fisico rimanga minuto, si notano degli accenni di muscolatura sulle braccia. Durante il gameplay indossa una maglietta grigia e una camicia a maniche corte che lasciano scoperte le braccia, mostrando un tatuaggio sul braccio destro, fatto per coprire il morso che rivelerebbe il suo segreto: essere l'unica persona immune al virus. Indossa inoltre dei jeans neri e uno zaino.

2.3.2.9. Informazioni sul terzo avatar di gioco

Nome: Abby Anderson

Genere: Femminile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Ex-studentessa, Soldata

Età: 20

2.3.2.10. Caratterizzazione del terzo avatar di gioco

Dopo la morte del padre e lo scioglimento della fazione delle Luci, Abby ha preso le distanze dai suoi amici per raggiungere il suo obiettivo personale di uccidere Joel, assassino di suo padre. È diventata un soldato stoico e schietto per raggiungere questo obiettivo. Nonostante la sua iniziale natura fredda, Abby non è priva di umanità. Ha mostrato dei sensi di colpa nei confronti di Lev e Yara, nonostante facciano parte dei Serafiti, fazione rivale per il controllo di Seattle. Dopo l'uccisione di Joel ritorna a essere umile e benevola, dando la priorità al suo compito di proteggere Lev e scontrandosi con Ellie solo quando quest'ultima minacciava Lev. Durante dei flashback, vediamo che l'assassinio del padre ha cambiato molto lo stato d'animo di Abby. Prima era, infatti, sempre molto entusiasta e positiva.

2.3.2.11. Aspetto fisico del terzo avatar di gioco

Abby è una ragazza alta sulla ventina, con capelli biondo scuro (che tiene intrecciati per la maggior parte della sua giovinezza e della sua prima vita adulta), pelle chiara e lentiginosa, e occhi blu. Aveva una corporatura più minuta durante il suo periodo nelle Luci, ma la sua sete di vendetta la porta a sviluppare una corporatura solida e muscolosa per diventare una soldata nel Washington

Liberation Front. Solitamente indossa una canottiera grigia che evidenzia le spalle e le braccia muscolose.

2.3.2.12. Riassunto degli eventi di gioco

Il videogioco si apre con il primo avatar di gioco, Joel, che confessa al fratello Tommy di aver impedito alla fazione delle Luci di effettuare l'intervento che avrebbe potuto trovare una cura per l'epidemia legata al fungo Cordyceps che sta trasformando le persone in zombie fin dal precedente capitolo della serie. Il motivo è che l'operazione avrebbe portato alla morte di Ellie, unica persona a essersi rivelata immune al virus. Gli eventi del gioco passano a quattro anni dopo, Joel ed Ellie vivono a Jackson, nel Wyoming, sebbene lentamente si stiano allontanando l'uno dall'altra. Mentre sono di pattuglia nei dintorni di Jackson, Joel e Tommy salvano da un'orda di zombie un gruppo di sopravvissuti al cui interno vi è una ragazza sconosciuta di nome Abby Anderson. Il gruppo si rifugia poi in un avamposto del gruppo di Abby, ex membri delle Luci che ora fanno parte della milizia chiamata Washington Liberation Front, la quale ha sede a Seattle. Il gruppo attacca Joel e Tommy, poiché si scopre che Abby è in cerca di vendetta nei confronti di Joel a causa dell'assassinio di suo padre, il chirurgo delle Luci che avrebbe operato Ellie se Joel non fosse intervenuto nel finale del precedente capitolo.

Nel frattempo, Ellie e Dina, la sua nuova ragazza, sono anche loro di pattuglia e vengono avvisate dall'amico (ed ex-fidanzato di Dina), Jesse, del mancato rientro dei fratelli Miller. Allora, la coppia di ragazze si dirige a cercarli. È qui che Ellie assiste al brutale assassinio di Joel da parte di Abby. In seguito, all'insaputa di tutti, Tommy parte per Seattle per dare la caccia ad Abby e il giorno seguente fanno lo stesso Ellie e Dina. Quest'ultima scoprirà poi di essere incinta del suo ex-ragazzo. Il giorno seguente Ellie si mette sulle tracce di Tommy da sola e incontra Jesse, che decide di rimanere a prendersi cura di Dina. Nel tentativo di raggiungere l'ospedale in cui si trova Nora, un'amica di Abby, Ellie si imbatte nei Serafiti, una setta religiosa in lotta con il Washington Liberation Front per il controllo di Seattle. La ragazza riesce a raggiungere Nora, uccidendola, ma non prima di averla torturata per farle rivelare la posizione di Abby. La protagonista prosegue grazie a una pista che però non porta a nulla e, dopo aver tentato disperatamente di scoprire la nuova posizione di Abby, Ellie si ritrova costretta a uccidere anche Owen (ex-fidanzato di Abby) e Mel (attuale fidanzata di Owen), che si rivelerà essere incinta. Dopo aver scoperto quest'ultima informazione a Ellie viene un attacco di panico, ma nel frattempo giungono sul luogo Jesse e il ritrovato Tommy, che calmano la ragazza. Il gruppo si dirige al loro nascondiglio e, pronti per il ritorno a casa, vengono colti di

sorpresa da Abby, che con un colpo di pistola uccide Jesse, ferisce Tommy, prendendolo in ostaggio e tiene sotto minaccia Ellie.

Dopo questo evento, il videogiacatore viene portato indietro nel tempo per rivivere i tre giorni passati dall'uccisione di Joel nei panni di Abby. Il giocatore incontra nuovi personaggi e vede tutto sotto un altro punto di vista, conoscendo meglio gli amici di Abby (ancora vivi prima dell'arrivo di Ellie) e una storia completamente differente da quella dell'altra protagonista. Owen, l'ex ragazzo di Abby, è sparito mentre stava indagando sull'attività di una fazione nemica. Dirigendosi di nascosto a cercarlo, Abby viene però catturata dai Serafiti, un'altra fazione nemica incontrata anche da Ellie. Quando sta per morire dopo essere stata impiccata da una serafita, viene salvata da Yara e Lev, due fratelli appartenenti alla setta dei serafiti ma considerati traditori dopo che si erano rifiutati di accettare gli ideali della setta. Nonostante Yara fosse gravemente ferita, Abby decide di lasciare i due per andare a cercare Owen. Dopo aver passato la notte con Owen, Abby torna indietro per salvare Yara e Lev e li porta in un edificio dove è presente anche Mel, chirurga e attuale fidanzata di Owen che riesce ad amputare il braccio di Yara. In seguito all'intervento, Lev fugge verso la base operativa dei Serafiti per cercare di convincere sua madre ad abbandonare la setta e riunirsi a loro. Il ragazzo sarà però costretto a ucciderla perché la madre inizierà ad attaccarlo per il suo "tradimento". Il giocatore scopre che la motivazione per cui Lev e Yara erano considerati traditori è perché Lev non si riconosceva nel suo sesso biologico di nascita e rifiutava il vecchio nome di Lily. Yara e Abby riescono però a raggiungere e salvare il ragazzo, proprio mentre il Washington Liberation Front aveva deciso di assaltare l'isola dei Serafiti. Yara si sacrifica per salvare il fratello e Abby si rende conto di essere l'unica persona rimasta per proteggere Lev. Decide quindi di tradire la sua vecchia fazione. I due ritornano da Owen e Mel, ma trovano solo i loro cadaveri insieme a una mappa lasciata erroneamente da Ellie che conduce al suo nascondiglio. Il giocatore viene catapultato alla scena rimasta interrotta quando giocava nei panni di Ellie. Questa volta però vive la scena dal punto di vista di Abby. Quest'ultima affronta Ellie e Dina, riuscendo a sopraffarle entrambe. Tuttavia, convinta da Lev, Abby decide di risparmiarle per mettere fine al ciclo di violenza e vendetta che le vede coinvolte.

Dopo un anno, Ellie e Dina sembrano vivere felicemente in una fattoria, crescendo insieme il figlio di Dina e Jesse (che hanno chiamato JJ). La protagonista però soffre ancora di disturbo da Stress Post-Traumatico in seguito alla morte di Joel e agli eventi di Seattle. Decide quindi di partire nuovamente alla ricerca di Abby, nonostante Dina la implori di restare. Dopo averla raggiunta, Ellie obbliga Abby

ad affrontarla in uno scontro corpo a corpo. Ellie perde due dita ma alla fine riesce a sopraffare Abby. Quando è sul punto di ucciderla, decide di lasciarla andare, vedendo che, come Joel proteggeva Ellie, Abby sta proteggendo Lev. Dopo un salto temporale, Ellie torna alla fattoria, ormai abbandonata e senza nessuna traccia di Dina e JJ. Sconfortata, Ellie prova a suonare la vecchia chitarra regalata da Joel, ma non riesce a causa della perdita delle due dita.

2.3.3. The Witcher 3: Wild Hunt

Anno di uscita: 2015

Console: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch

Team di sviluppo: CD Projekt RED

Genere videoludico: Avventura, RPG (gioco di ruolo)

Metascore: 92

Punteggio dell'utenza: 9.2

Unità vendute: 40.000.000

2.3.3.1. Ambientazione di gioco

The Witcher 3: Wild Hunt è ambientato in un mondo medioevale – fantasy pieno di creature e razze tipiche di questa letteratura: elfi, nani, mezzuomini, maghe, creature mostruose e uomini. La vicenda raccontata in questo terzo titolo della serie ha come sottofondo la terza guerra tra l'impero di Nilfgaard e i regni del nord, che stanno ancora resistendo all'avanzata imperiale. The Witcher 3: Wild Hunt racconta la storia di un mondo devastato, con pregiudizi, odio, nazionalismi e mostri spaventosi. L'obiettivo iniziale del protagonista Geralt è ritrovare il suo amore perduto, la potente maga Yennefer di Vengerberg e sua figlia adottiva Cirilla, secondo avatar di gioco.

2.3.3.2. Meccaniche di gameplay

Il videogioco offre uno spazio di gioco enorme all'interno del quale il giocatore può esplorare e muoversi con una telecamera completamente libera dietro le spalle dell'avatar di gioco. È possibile muoversi sia a piedi che a cavallo. Il gameplay principale si basa su diverse caratteristiche che contraddistinguono il genere del gioco di ruolo d'azione, con numerosi pezzi di equipaggiamento diversi, armi (come spade, balestre, bombe) e di oggetti consumabili o collezionabili sparsi per il mondo di gioco. Esiste la possibilità di creare e utilizzare pozioni che permettono di attivare

potenziamenti per brevi periodi di tempo, un avanzamento di livello del personaggio attraverso una barra di punti esperienza e quattro alberi delle abilità completamente personalizzabili a seconda dello stile di gioco preferito dal videogiocatore: combattimento (abilità che potenziano l'utilizzo delle armi), segni (abilità che potenziano l'utilizzo dei segni magici), alchimia (abilità che aumentano l'efficacia e la varietà delle pozioni) e generale (abilità che potenziano le caratteristiche fisiche). Tutto questo quando il videogiocatore controlla Geralt. Il secondo personaggio giocabile è Ciri, eccezionale spadaccina con poteri mistici. È più veloce di Geralt, però non avrà accesso agli equipaggiamenti ottenuti durante il gameplay di quest'ultimo e non vedrà le proprie abilità o caratteristiche crescere missione dopo missione. In comune con il witcher, Ciri potrà affrontare scontri con i nemici tramite l'utilizzo della spada e avrà a disposizione una schivata più veloce e potente rispetto a Geralt, possibile grazie ai poteri legati allo spazio e al tempo. Due forme di gameplay secondarie sono le gare di corsa a cavallo, realizzabili da entrambi i personaggi principali e il Gwent, gioco di carte al quale è possibile sfidare alcuni personaggi secondari. Quest'ultimo è esclusivo di Geralt.

2.3.3.3. Informazioni sul primo avatar di gioco

Nome: Geralt di Rivia

Genere: Maschile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Witcher (cacciatore di mostri)

Età: 90/100 (non specificata)

2.3.3.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco

Geralt di Rivia è un witcher, ossia un uomo che ha subito una mutazione in giovane età tramite il "Rito delle Erbe" che gli ha conferito, oltre alla possibilità di usare i segni magici, una rapidità superiore a quella degli esseri umani e dei sensi molto più sviluppati. Gli witcher sono specializzati nell'uccisione di mostri e nello spezzare incantesimi e maledizioni. Girano il mondo mettendo in vendita la loro abilità al miglior offerente, ma devono rimanere neutrali in qualunque questione che non riguardi mostri e maledizioni. Il più delle volte Geralt appare apatico, cinico e minaccioso. Nonostante la sua natura esteriormente fredda, si dimostra un amico molto leale, un uomo di buon umore e non indifferente alla sofferenza. Geralt è un uomo paziente che preferisce il dialogo all'utilizzo della spada, anche nelle situazioni più concitate. È protettivo nei confronti dei suoi affetti, a volte anche in modo esagerato soprattutto per quanto riguarda i suoi amori.

2.3.3.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco

Geralt è un uomo con più di cent'anni ma, a causa della sua mutazione, non dimostra più di 40 anni. Ha dei lunghi capelli bianchi e la barba. I suoi occhi sono gialli, simili a quelli di un felino. Durante il gioco, indossa diverse armature che coprono tutto il corpo, lasciando trasparire solo che è magro e ha le spalle larghe. Solo i pantaloni sono leggermente attillati e lasciano intuire la forma delle gambe. Nelle occasioni in cui lo vediamo senza vestiti, si vede che è in realtà piuttosto muscoloso ma non in modo irrealistico. Si notano anche uno spropositato numero di cicatrici in tutto il corpo, comprese un paio sul viso: precisamente una che gli attraversa l'occhio sinistro partendo dall'attaccatura dei capelli e una vicina alla tempia destra. Indossa diverse cinture e tracolle per portare il suo equipaggiamento: due spade dietro la schiena, una balestra sul fianco sinistro e tante pozioni in diverse tasche.

2.3.3.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco

Nome: Cirilla Fiona Elen Riannon

Genere: Femminile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Guerriera / Erede imperiale

Età: 22

2.3.3.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco

Cirilla ha vissuto insieme a Geralt a Kaer Morhen e anche lei si è sottoposta al duro allenamento per diventare witcher, non subendo però nessuna mutazione, non essendo mai stata sottoposta al Rito delle Erbe. In lei scorre il Sangue Antico, caratteristica che le fornirà il potere di controllare spazio e tempo, dote che però non riesce a controllare. Questo elemento la rende un obiettivo per tanti personaggi all'interno del mondo di The Witcher. Cirilla è molto rapida e agile con la spada, infatti, più volte guarda con accondiscendenza gli uomini che cercano di proteggerla, poiché è pienamente consapevole della sua superiorità nelle abilità di combattimento. È una ragazza molto tenace e impavida. Si mostra anche scrupolosa nelle proprie scelte, spesso egoista e vendicativa. Sebbene non siano biologicamente imparentati, il legame tra lei e Geralt è molto forte.

2.3.3.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco

Cirilla è una ragazza di 22 anni, dai lunghi capelli bianchi. I suoi occhi sono sempre contornati da una tintura nera abbondante e presenta una cicatrice sulla guancia sinistra. Indossa una camicetta bianca leggermente scollata che lascia intravedere la forma del suo seno. Quest'ultimo è coerente con la forma magra di busto e gambe. Come con Geralt, anche i pantaloni di Ciri sono piuttosto attillati e lasciano intuire la forma delle gambe. Nonostante sia un'abile guerriera, il suo corpo rimane snello senza accenni di muscolatura.

2.3.3.9. Riassunto degli eventi di gioco

Le vicende di The Witcher 3: Wild Hunt si aprono con la richiesta di Yennefer di Vengerberg, ex-amante dell'avatar di gioco Geralt di incontrarsi. Mentre il witcher e il suo mentore Vesemir sono sulle sue tracce, dalle parti del villaggio di Bianco Frutteto, Geralt ha delle orribili visioni che riguardano Ciri, figlia adottiva e secondo avatar di gioco, e la Caccia Selvaggia, una spettrale forza apparentemente inarrestabile. Dopo aver ucciso un grifone che infesta le campagne circostanti ed essere riusciti a fuggire da un attacco della Caccia Selvaggia, il witcher si reca con la ritrovata compagna a Vizima. Qui riceve dall'Imperatore di Nilfgaard, Emhyr var Emreis, il compito di ritrovare Ciri, figlia biologica di quest'ultimo. Ciri è portatrice del leggendario Sangue Antico: una facoltà innata che la rende in grado di manipolare il tempo e lo spazio, facendone il bersaglio perfetto per gli obiettivi della Caccia Selvaggia. Il witcher prova a cercare la giovane nel Velen, una terra di nessuno straziata dalla guerra in cui è costretto a scendere a patti con un signore locale, chiamato il Barone Sanguinario. Quest'ultimo rivela di aver incontrato Ciri. È qui che il giocatore cambia l'avatar di gioco, vestendo i panni di Ciri in un suo flashback. Ciri è apparsa dal nulla nelle paludi del Velen un giorno e, dopo aver salvato uno degli uomini del barone da un pericoloso lupo mannaro, è stata portata a casa del barone per riprendersi. Qui il barone si ferma e chiede di ritrovare la moglie Anna e la figlia Tamara, fuggite a causa di episodi di violenza domestica, in cambio di altre informazioni. Il witcher apprende che Tamara è fuggita a Oxenfurt, mentre Anna è fuggita dopo aver avuto un aborto spontaneo ed è stata catturata dalle Megere, tre malvagie potenti streghe delle paludi. In seguito, il protagonista incontra Keira Metz, una vecchia conoscenza magica, e insieme tentano di rintracciare un mago elfo mascherato che stava cercando Ciri. Attraverso i suoi messaggi e attraverso altre battaglie con la Caccia Selvaggia, viene rivelato che Ciri potrebbe essere stata coinvolta in un incidente con le Megere, le quali volevano consegnarla alla Caccia Selvaggia. La ragazza è riuscita però a fuggire verso la città libera di Novigrad.

Geralt procede all'interno della città, cercando di trovare informazioni su Ciri e la sua amica ed ex amante, Triss Merigold. Il protagonista aiuta Triss a uscire da un momento difficile e lei lo informa che il loro vecchio amico Dandelion era in contatto con Ciri. Con l'aiuto di alcuni vecchi amici come Zoltan Chivay e l'ex spia Dijkstra (ora boss criminale di Novigrad), Geralt segue una storia complessa che lo vede percorrere tutta la città. Alla fine della ricerca, Dandelion rivela poche informazioni: Ciri era ossessionata dal decifrare una maledizione ed è entrata in contatto con un altro dei boss criminali della città, Whoreson Junior. Il giocatore torna a rivestire i panni di Ciri in una breve avventura in cui vediamo come ha affrontato il boss criminale assieme a Dandelion e come è riuscita a fuggire teletrasportandosi improvvisamente, grazie al potere del Sangue Antico. Prima di continuare con la storia principale, il giocatore può approfondire il rapporto con Triss tramite delle missioni secondarie. A questo punto, l'unico luogo rimasto da ispezionare sono le isole Skellige: un arcipelago su cui Geralt si riunisce a Yennefer, giunta sul posto per indagare a proposito di una strana esplosione magica avvenuta dove Ciri è stata vista per l'ultima volta. Gli abitanti delle isole stanno rendendo omaggio al vecchio re appena morto e, durante la veglia funebre, la coppia ruba dal laboratorio del capo druido una maschera magica in grado di mostrare echi del passato di una determinata zona. Grazie a Skjall, unico possibile interesse amoroso di Cirilla che morirà poco dopo, si scopre che è proprio Cirilla la responsabile diretta dell'esplosione. La ragazza si era recata in precedenza sull'isola di Lofoten, ma dopo l'attacco della Caccia Selvaggia era fuggita su una barca con un misterioso elfo. Una volta tornata a riva, l'unico occupante dell'imbarcazione è Uma, un mostriciattolo deforme che Geralt aveva già incontrato nella residenza del Barone Sanguinario e che deve essere in qualche modo legato alla ragazza. Sospettando che Ciri abbia cercato di annullare la maledizione insieme all'elfo misterioso, il protagonista decide di portare l'essere deforme a Kaer Morhen, la sua vecchia scuola Witcher. Ma prima di lasciare l'arcipelago può decidere di riaccendere la storia d'amore con Yennefer tramite delle missioni secondarie. Una volta giunti nella vecchia scuola, grazie a Yennefer, a Vesemir e ad altri witcher, Uma torna alla sua forma autentica: Avallac'h, stregone elfico che ha fatto da maestro a Ciri accompagnandola durante i suoi spostamenti. L'elfo svela che Cirilla è nascosta in un luogo magico noto come l'Isola delle Nebbie, protetta da un incantesimo che, facendola dormire, impedisce alla Caccia Selvaggia di localizzarla.

Nonostante sappiano che, salvando Ciri, si permetterà alla Caccia Selvaggia di individuarla, Geralt decide di partire per l'Isola delle Nebbie. Una volta giunto sull'isola, risveglia Ciri e si teletrasportano subito a Kaer Morhen che viene subito presa d'assalto dalla Caccia Selvaggia. Qui si scopre che Eredin, il re della Caccia Selvaggia è alla ricerca del Sangue Antico per salvare il suo

mondo dalla catastrofe conosciuta come Bianco Gelo. Lo scontro alla vecchia scuola per witcher coinvolge diversi personaggi conosciuti tra cui le ex amanti di Geralt, Keira Metz e Triss Merigold. Lo scontro termina con la morte di Vesemir e l'esplosione furiosa di Cirilla che sprigionerà tutti i suoi poteri, mettendo in fuga i nemici. Geralt e Ciri apprendono che non c'è alternativa: devono passare al contrattacco anche per vendicare la morte del vecchio maestro witcher, Vesemir. I due hanno intenzione di tendere un'imboscata a Eredin: Triss e Yennefer riformano la Loggia delle Maghe, potente associazione segreta costituita da maghe, mentre Avallac'h attira Eredin sulle isole Skellige, dove vogliono combattere i nemici con l'aiuto dell'esercito imperiale di Nilfgaard. Una volta eseguito il piano, Geralt riesce a sconfiggere Eredin che rivela in punto di morte che Avallac'h intende usare i poteri di Ciri per scopi personali. Il protagonista corre verso la torre da cui sembra starsi scatenando il Bianco Gelo, per provare a fermare i piani del maestro di Ciri: lì scopre che in realtà l'elfo sta di fatto aiutando Cirilla ad attraversare un portale, con la giovane determinata a sacrificarsi per estinguere il cataclisma. L'epilogo del gioco dipende da una serie di scelte compiute nel corso dell'avventura dal videogiocatore attraverso il proprio avatar di gioco: il continente viene salvato a prescindere dalla catastrofe, ma Ciri può morire cercando di fermare il cataclisma oppure sopravvivere al Bianco Gelo. Se la ragazza non muore, sono previsti altri due finali: in uno Cirilla diventa la nuova Imperatrice di Nilfgaard al posto del padre Emhyr, nell'altro invece Geralt la aiuta a fingere la sua stessa morte e lei diventa la prima witcher donna della storia. Le scelte del giocatore determinano anche se il protagonista dividerà il resto dei suoi giorni con Yennefer, con Triss oppure con nessuna delle due.

2.3.4. Red Dead Redemption II

Anno di uscita: 2018

Console: Xbox One, PlayStation 4, PC

Team di sviluppo: Rockstar Studios

Genere videoludico: Avventura/Azione

Metascore: 92

Punteggio dell'utenza: 9.2

Unità vendute: 45.000.000

2.3.4.1. Ambientazione di gioco

Red Dead Redemption II è ambientato nell'America del 1899. L'era del selvaggio West sta per terminare e dopo un colpo andato storto nella città di Blackwater, Arthur Morgan e la banda di Van der Linde sono costretti alla fuga. Le forze dell'ordine, i cacciatori di taglie e le gang rivali sono alla loro ricerca e la banda deve sopravvivere rapinando, combattendo e uccidendo in un'America dura e selvaggia, piena di piccoli villaggi, ranch, grosse città e natura incontaminata che varia da distese di pianure a montagne del tutto esplorabili.

2.3.4.2. Meccaniche di gameplay

Red Dead Redemption II è un videogioco d'avventura e azione, giocabile sia in prima persona (l'utente non vede l'avatar di gioco a schermo) che in terza (l'utente vede l'avatar di gioco a schermo) ambientato in un mondo a tema western. Il giocatore veste per la maggior parte della vicenda i panni di Arthur Morgan, fuorilegge appartenente alla banda di Dutch Van der Linde. La vita di Arthur Morgan ruota attorno alla vita della propria gang. Come i suoi compagni, il protagonista dovrà provvedere al sostentamento del gruppo, contribuendo alle provvigioni dell'accampamento e alla cassa. Le attività principali di ogni banda fuorilegge consistono in crimini come rapinare banche, grandi diligenze, magnati delle città, bande avversarie o alla caccia di altri fuorilegge che garantiscono una ricompensa. Il videogiocatore potrà decidere di derubare pescatori e cacciatori, rapinare negozi e passanti, e tendere imboscate a carovane e diligenze. Minacciare altri personaggi può provocare diversi tipi di reazione: potranno scegliere di implorare pietà, tentare la fuga o rispondere all'aggressione. Tutto questo avviene tramite l'utilizzo di pistole, fucili, archi da caccia, lancio di lazi o l'utilizzo di pugni. Il mondo di gioco è esplorabile sia a piedi che a cavallo e ci sono alcune componenti di sopravvivenza. Il giocatore dovrà spesso fare attenzione alla propria barra della salute e della resistenza ma anche a quella del cavallo. Quando saranno basse dovrà riempirle tramite il consumo di oggetti (come cibo o bevande) ottenibili nell'accampamento o esplorando il mondo di gioco. Esiste una barra che indica l'utilizzo del Dead Eye, abilità potenziabile che permette di rallentare il tempo per aiutare il videogiocatore a prendere meglio la mira verso gli obiettivi. Anche questa barra può essere riempita tramite l'utilizzo di oggetti come i tonici o le sigarette. Ci sono diverse forme di minigioco sparse per il mondo di gioco come il poker, il domino, il blackjack e il gioco del coltello. I primi tre si basano sulle regole reali dei giochi da cui prendono il nome mentre l'ultimo consiste nell'appoggiare la mano su una superficie e colpire con un coltello lo spazio vuoto tra le dita con un ritmo sempre più veloce (azione che nel gameplay si traspone con il premere una sequenza di tasti sempre diversa e sempre più veloce).

2.3.4.3. Informazioni sul primo avatar di gioco

Nome: Arthur Morgan

Genere: Maschile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Fuorilegge

Età: 36

2.3.4.4. Caratterizzazione del primo avatar di gioco

Arthur Morgan è un fuorilegge dal carattere completamente freddo e apatico. Ricorre spesso alla violenza e uccide le persone senza rimorso. Allo stesso tempo, si mostra in più occasioni come un uomo scherzoso, soprattutto con gli altri membri della gang. Entrerà in una forte crisi esistenziale quando perderà fiducia in Dutch, vedendo come quest'ultimo manipola i ragazzini per fargli commettere i più atroci crimini, rendendosi conto di aver subito lo stesso da lui. Con questa consapevolezza, il protagonista diventa più saggio e sensibile, riuscendo ad aprirsi più facilmente e, quando scopre di avere la tubercolosi, decide di dedicare i suoi ultimi istanti di vita alla protezione della famiglia di John Marston.

2.3.4.5. Aspetto fisico del primo avatar di gioco

Arthur ha 36 anni, gli occhi color verde chiaro, i capelli castani scuri e una cicatrice sul mento, visibile bene quando il giocatore decide di tagliare la barba. Infatti, il videogiocatore potrà influenzare molto l'aspetto del suo avatar di gioco, potrà cambiargli i vestiti, tagliare la barba o i capelli e, a seconda della propria nutrizione, anche la corporatura di Arthur cambia. Se lo nutrirà molto, il personaggio ingrasserà fornendo anche più punti alla barra della salute e meno a quella della resistenza. Se, invece, lo nutrirà poco, dimagrirà e l'effetto sulle barre sarà invertito. L'aspetto fisico deteriora quando Arthur riscontra la tubercolosi. L'abbigliamento indossato coprirà comunque sempre il corpo del personaggio, non facendo mai intuire la sua forma.

2.3.4.6. Informazioni sul secondo avatar di gioco

Nome: John Marston

Genere: Maschile

Razza/Etnia: Caucasica

Occupazione: Fuorilegge

Età: 26

2.3.4.7. Caratterizzazione del secondo avatar di gioco

John Marston è il secondo personaggio giocabile di Red Dead Redemption II. Come Arthur, è stato accolto nella banda da giovane, successivamente ha conosciuto Abigail Roberts e, con lei, ha avuto un figlio, Jack, che nel gioco ha quattro anni. Inizialmente, ha un atteggiamento più apatico e più freddo nei confronti della sua famiglia. Evita le sue responsabilità di essere padre di Jack, mettendo spesso in dubbio che quest'ultimo fosse davvero suo figlio poiché Abigail inizialmente era una prostituta. Inizia a cambiare atteggiamento solo dopo la morte di Arthur, quando deciderà di abbandonare la vita da fuorilegge e trovarsi un lavoro onesto. Durante gli eventi del videogioco, si mostrerà più volte titubante nei confronti di Dutch.

2.3.4.8. Aspetto fisico del secondo avatar di gioco

John Marston ha 26 anni durante gli eventi di Red Dead Redemption II. Ha occhi azzurri, lunghi capelli neri e una barba corta. Ha inoltre una cicatrice sul naso ben visibile. Prima che il giocatore vesta i suoi panni, l'abbigliamento di John varia a seconda del progresso di gioco. A volte indossa il cappotto, altre volte sarà visto solo in camicia. In ogni caso, i suoi vestiti non lasciano mai scoperte le parti del corpo. Rispetto ad Arthur indossa meno spesso il cappello da cowboy e ha una corporatura meno robusta.

2.3.4.9. Riassunto degli eventi di gioco

Dopo un tentativo di rapina a un battello fallito, la banda criminale di Dutch Van der Linde è costretta a lasciarsi alle spalle una grande somma di denaro e a fuggire da Blackwater. Comprendendo che l'era dei fuorilegge sta giungendo al termine, decidono di guadagnare abbastanza denaro da poter sfuggire alla legge e ritirarsi grazie a un ultimo colpo. Dopo aver assaltato un campo degli O'Driscoll, una delle bande criminali rivali, all'inizio del videogioco e dopo aver salvato una vedova, Sadie, da questi ultimi, decidono di rapinare un treno appartenente al magnate Cornwall. Quest'ultimo decide di assoldare i Pinkerton (un'agenzia di sicurezza privata) per catturare la banda dopo il successo del colpo. Il gruppo si trasferisce in un accampamento vicino Valentine, una piccola cittadina, e la gang, soprattutto grazie alle missioni affidate al protagonista, inizia a creare dei rapporti in città. In seguito a una sparatoria con gli uomini di Cornwall a

Valentine, la banda criminale è costretta nuovamente a spostarsi. Questa volta il protagonista e la banda di trasferiscono nel Lemoyne, iniziando a lavorare allo stesso tempo per due famiglie rivali: i Gray e i Braithwaite, sperando di mettere le due fazioni una contro l'altra. Nonostante questo, le due famiglie li tradiscono. I Gray uccidono Sean, uno dei componenti della banda, a Rhodes durante un'imboscata, mentre i Braithwaite riescono a rapire Jack, il figlio di John e Abigail, e lo rivendono ad Angelo Bronte, un mafioso italo-americano abitante di Saint Denis, una città industriale molto grande. La banda riesce a vendicarsi di entrambe le famiglie per poi dirigersi a Saint Denis e recuperare Jack da Angelo Bronte. Quest'ultimo si mostra amichevole nei confronti di Arturh e Dutch, proponendogli di collaborare per mettere in atto dei colpi. Il mafioso fornisce alla banda una soffiata per una rapina molto conveniente, la quale si rivela essere però una trappola. Il capobanda Dutch decide quindi di vendicarsi nei confronti di Angelo Bronte: lo rapisce e lo dà in pasto agli alligatori, scioccando il resto dei componenti della banda.

A questo punto, la banda decide di eseguire un ultimo colpo per poi ritirarsi. L'obiettivo designato è la banca di Saint Denis ma il colpo finisce male. Hosea e Lenny (altri due componenti della banda) vengono uccisi di fronte al protagonista e John (il secondo avatar di gioco e componente della banda) viene arrestato, cosa che porterà Dutch a pensare che lui possa aver tradito il gruppo, rivelando i dettagli del colpo alla polizia di Saint Denis. Dutch, Arthur, Bill, Javier e Micah (altri membri della gang) tentano di fuggire dalla città a bordo di una barca con destinazione Cuba per poter tornare in America una volta che la situazione si sarà calmata. Una brutta tempesta però fa naufragare il gruppo, che si ritrova spiaggiato sull'isola di Guarma. Qui, Arthur e gli altri vengono coinvolti in una guerra civile tra il dispotico governatore Fussar e la popolazione locale resa schiava. Dopo essere riusciti ad aiutare i ribelli a liberarsi dal governatore, il gruppo riesce a ritornare negli Stati Uniti e a riunirsi con il resto della gang. Dutch inizia a essere ossessionato dall'idea di realizzare un ultimo colpo. Inizia anche a dubitare della lealtà del protagonista quando lui e Sadie (la vedova salvata all'inizio del gioco) riescono a far evadere John dal penitenziario, andando contro le indicazioni di Dutch. Quest'ultimo decide quindi di nominare Micah, membro della gang di cui Arthur si fida poco, suo braccio destro al posto dello stesso Arthur. Il protagonista capisce che Dutch è cambiato definitivamente: non segue più gli ideali di un tempo, abbandona i compagni, uccide tranquillamente senza apparente motivo. A questo punto all'avatar di gioco viene diagnosticata la tubercolosi. Arthur si ritrova a dover riflettere sulle proprie azioni, sul proprio passato con Dutch e inizia a pensare a come mettere in salvo i propri compagni anche quando sarà morto. Suggerisce a John e a Abigail di fuggire insieme al figlio per potersi costruire un futuro. Dopo un attacco dei

Pinkerton all'insediamento nascosto della banda, Dutch è convinto che uno dei membri della gang sia un traditore. Diversi membri smettono di fidarsi del capobanda e decidono di abbandonarlo.

Nonostante questo, Dutch organizza quello che dovrebbe essere l'ultimo colpo a un treno, insieme a Micah. A questo punto anche Arthur perde completamente la fiducia in Dutch, vedendo che quest'ultimo abbandona John a morire durante la rapina e non vuole intervenire per salvare Abigail che è stata catturata dai Pinkerton. Arthur e Sadie decidono quindi di organizzare il salvataggio di Abigail e scoprono dall'agente di polizia che Micah ha lavorato come informatore per i Pinkerton da quando la banda è tornata da Guarma. Il protagonista si dirige quindi all'accampamento e accusa apertamente Micah di essere il traditore. Dutch, Bill, Javier e Micah si rivoltano contro Arthur (il quale è stato nel frattempo raggiunto da John, che è riuscito a salvarsi), ma vengono intercettati da un assalto dei Pinkerton. Il videogiocatore può scegliere se aiutare John a salvarsi, rallentando i Pinkerton, oppure tornare all'accampamento per recuperare i soldi del colpo. A seconda delle scelte compiute dal giocatore e al punteggio dell'onore, il finale può variare. Qualunque sia la scelta, Micah sorprende Arthur e i due si affrontano fino a quando non interviene Dutch. Il capobanda, vedendo le due persone di cui si fidava di più tentare di uccidersi, se ne va senza aggiungere altro. A questo punto, Arthur muore di tubercolosi in pace (se l'onore è alto) mentre viene ucciso da Micah (se l'onore è basso). In ogni caso, il protagonista è riuscito a ottenere il suo obiettivo, garantendo a John e alla sua famiglia un futuro. Il videogiocatore viene catapultato a otto anni dopo, vestendo i panni di John Marston, secondo avatar di gioco. Lui e la sua famiglia stanno cercando di vivere in modo tranquillo, lontani dal proprio passato. Riescono a trovare un lavoro nel Ranch Pronghorn ma John è costretto a riprendere le armi per respingere un gruppo di banditi che attaccavano la sua nuova casa. Abigail è convinta che John non riesca a lasciarsi alle spalle la sua vecchia vita, quindi, insieme al figlio Jack, lo abbandona. John si prefigge come obiettivo quello di mostrare alla moglie che è cambiato. Decide di chiedere un prestito alla banca di Blackwater per l'acquisto di un terreno sul quale far sorgere un ranch, che riuscirà a costruire grazie all'aiuto di Zio (ex membro della banda), Charles e Sadie, con quest'ultima che riuscirà a convincerlo ad accettare alcune taglie insieme a lei per ripagare il debito alla banca. John riesce a riconciliarsi con Abigail e le chiede di sposarsi ufficialmente. Dopo qualche tempo, il gruppo scopre che Micah è ancora vivo e ha formato una propria banda criminale. John, Sadie e Charles decidono di attaccare il suo nascondiglio, uccidendo tutti i suoi uomini, trovando però alla fine anche Dutch. Quest'ultimo decide di sparare a Micah, andandosene nuovamente senza aggiungere altro e lasciando intenzionalmente i soldi del colpo di

Blackwater dietro di sé. John ripagherà il proprio debito con la banca, dividendo il resto con Charles e Sadie. Alla fine, John e Abigail si sposano ufficialmente e inizia la loro nuova vita insieme al figlio.

2.4. Rappresentazione dei personaggi secondari

Nella prima tabella di questo paragrafo inserirò le informazioni per quanto riguarda il numero e il genere dei personaggi secondari più importanti di ogni videogioco. Questo sarà utile per avere chiari i dati di quanto un genere viene rappresentato all'interno di ogni videogioco preso in esame.

Tabella 1: Rappresentazione dei personaggi a seconda del genere

Nome del videogioco	Numero di personaggi	Numero di personaggi maschili	Numero di personaggi femminili	Numero di personaggi di genere non definito
God of War (2018)	23	18	5	/
The Last of Us Part II	30	18	12	/
The Witcher 3: Wild Hunt	113	78	34	1
Red Dead Redemption II	46	34	12	/

2.5. Analisi delle missioni principali

In queste prime tre tabelle analizzerò le missioni in cui la narrativa di gioco è suddivisa, prendendo in considerazione la presenza di un gameplay basato sulla violenza, ossia tutte le occasioni in cui l'utente, attraverso l'avatar di gioco, deve scontrarsi con dei nemici per proseguire con la storia narrata e quando in questo tipo di situazioni sono presenti attivamente personaggi maschili e femminili. Questo tipo di analisi servirà per poter classificare quanto la violenza è centrale nel gameplay di ogni videogioco del campione.

Tabella 2: Suddivisione delle missioni a seconda del genere dell'avatar di gioco

Nome del videogioco	Missioni principali	Genere degli avatar di gioco	Missioni con avatar di gioco maschile	Missioni con avatar di gioco femminile
God of War (2018)	17	Maschile	17	0
The Last of Us Part II	46	Maschile Femminile Femminile	1	45
The Witcher 3: Wild Hunt	61	Maschile Femminile	54	7
Red Dead Redemption II	119	Maschile Maschile	119	0

Tabella 3 e 4: Suddivisione delle missioni a seconda del tipo di gameplay e dei generi rappresentati

Nome del videogioco	Missioni con gameplay basato sulla violenza	Missioni con gameplay basato sulla violenza con presenza solo maschile	Missioni con gameplay basato sulla violenza con presenza solo femminile	Missioni con gameplay basato sulla violenza con presenza mista
God of War (2018)	13	12	0	1
The Last of Us Part II	33	0	16	17
The Witcher 3: Wild Hunt	35	15	5	15
Red Dead Redemption II	86	60	0	26

Nome del videogioco	Missioni con gameplay non basato sulla violenza	Missioni con gameplay non basato sulla violenza con presenza solo maschile	Missioni con gameplay non basato sulla violenza con presenza solo femminile	Missioni con gameplay non basato sulla violenza con presenza mista
God of War (2018)	4	3	0	1
The Last of Us Part II	13	0	3	10
The Witcher 3: Wild Hunt	26	6	2	18
Red Dead Redemption II	33	23	0	10

Nelle prossime due tabelle analizzerò, invece, le motivazioni che portano gli avatar di gioco ad agire, prendendo in considerazione anche il ruolo dei personaggi secondari a seconda del genere. In particolare, sono tre i motivi che prendo in considerazione come rilevanti per l'analisi.

Il primo criterio è quando l'azione è spinta da un personaggio di supporto femminile. La maggior parte dei protagonisti dei videogiochi di questo campione sono di genere maschile, per questo motivo è interessante verificare quanto spesso un personaggio secondario di genere femminile abbia un ruolo di supporto per il personaggio maschile che porta avanti gli eventi della narrativa tramite le proprie azioni (ruolo di agency). Il secondo criterio ha una finalità simile al primo, ossia verificare quanto spesso il ruolo della donna è accostabile a quello della narrativa classica della "donzella in pericolo", il cui ruolo si esprime non dalle sue azioni attive ma da ciò che subisce. Il terzo criterio prende in considerazione quando l'azione è spinta da intenti vendicativi o di controllo. Questo criterio è simile alla suddivisione delle missioni in base alla presenza di violenza nel gameplay; infatti, verifichiamo in questo modo quanto sono importanti temi come la vendetta, il controllo o la ricerca di potere all'interno della narrativa di gioco. In The Last of Us Part II non considero il primo criterio poiché in 45 missioni su 46, le protagoniste sono dei personaggi femminili e ricoprono quindi un ruolo di agency.

Tabella 5 e 6: Suddivisione delle missioni a seconda del ruolo dei personaggi per genere

Nome del videogioco	Missioni in cui l'azione è spinta da un personaggio di supporto femminile	Missioni in cui l'azione è spinta in soccorso di altri personaggi	Missioni in cui l'azione è spinta da intenti vendicativi, di controllo o violenti
God of War (2018)	15	2	3
The Last of Us Part II	/	7	16
The Witcher 3: Wild Hunt	37	48	10
Red Dead Redemption II	17	19	51

Nome del videogioco	Missioni in cui l'azione è spinta in soccorso di personaggi femminili	Missioni in cui l'azione è spinta in soccorso di personaggi maschili	Missioni in cui l'azione è spinta in soccorso di personaggi misti
God of War (2018)	1	1	0
The Last of Us Part II	3	4	0
The Witcher 3: Wild Hunt	37	10	1
Red Dead Redemption II	3	15	1

Nel prossimo capitolo andrò ad analizzare i dati che ritengo più significativi per discutere la rappresentazione dei ruoli di genere in questo campione di quattro videogiochi, confrontandoli, all'occorrenza, con i dati, le analisi e i risultati ottenuti da studi precedenti. In particolare, il focus sarà per lo più indirizzato sulla rappresentazione del genere femminile e le differenze con quello maschile.

CAPITOLO 3

3. Analisi e discussione dei dati

3.1. Analisi dei dati

3.1.1. Accoglienza degli utenti e della critica di settore

Prendendo in considerazione i punteggi mostrati su Metacritic.com, il sito web che aggrega i voti (su una scala da 1 a 100) presenti nelle recensioni dei critici specializzati, e calcolandone la media, è possibile notare che i punteggi dei videogiochi del campione sono simili tra di loro e superano il punteggio di 90. In ordine crescente, troviamo The Witcher 3: Wild Hunt e Red Dead Redemption II con 92, The Last of Us Part II con 93 e God of War (2018) con 94. Troviamo delle differenze invece per quanto riguarda il punteggio medio dato dall'utenza. In ordine crescente, troviamo The Last of Us Part II con 5.7, God of War (2018) con 9.1 e The Witcher 3: Wild Hunt e Red Dead Redemption II con 9.2. L'unico titolo a differire in modo significativo tra il punteggio dei critici e il punteggio degli utenti è The Last of Us Part II con un voto medio di 93 per i primi e un voto medio di 5.7 per i secondi.

3.1.2. Differenze nello stile di gameplay tra avatar di gioco

In God of War (2018) lo stile di gameplay di Kratos si concentra sulla pura forza fisica tramite l'utilizzo dell'ascia da battaglia magica, chiamata Leviatano, e le doppie lame legate da una lunga catena, chiamate Lame del Caos. Il punto focale su cui si concentrano i suoi scontri è la potenza brutale dei suoi colpi sferrati a mani nude, a spallate o a calci. Può ricorrere anche ad abilità magiche ma queste saranno sempre legate a un gesto di potenza. Ad esempio, se Kratos lancia il Leviatano addosso a un nemico, questo lo congelerà grazie ai suoi poteri legati al ghiaccio. Queste azioni di pura potenza sono legate anche alla risoluzione di enigmi e puzzle, infatti, per sbloccare dei meccanismi posti troppo in alto, potrà lanciare l'ascia per colpirli e azionarli. L'assistenza che fornisce Atreus si basa invece su uno stile di gameplay completamente diverso, quest'ultimo infatti si baserà sull'agilità, la destrezza o la magia. L'arma principale di Atreus è l'arco, accompagnato da frecce incantate. Durante gli scontri potrà colpire i nemici dalla distanza con le frecce oppure evocare spiriti incantati come lupi o altre creature per colpire i nemici. Anche la risoluzione di puzzle avviene

allo stesso modo di Kratos, ossia tramite l'utilizzo delle proprie abilità tramite il proprio stile. Questo vuol dire che, quando i personaggi incontrano un ostacolo superabile soltanto con un incantesimo, sarà Atreus a intervenire grazie alle proprie frecce incantate.

In *The Last of Us Part II* il tipo di gameplay tra Ellie e Abby varia nello stile, seguendo in parte l'esempio di *God of War* (2018). Ellie è più minuta e agile e incentra il proprio gameplay su armi di precisione e leggere (come arco, frecce e coltellini). È più abile rispetto ad Abby nelle azioni stealth, nelle quali utilizza il coltellino per uccidere le sue vittime. Abby invece basa il suo gameplay più sulla sua forza fisica, utilizzando pugni, calci e spallate in modo più efficace. Per quanto riguarda le armi, riesce ad usarne di più pesanti e dalla potenza di fuoco maggiore, mentre nelle azioni stealth è più goffa e finisce le sue vittime afferrandole al collo da dietro per soffocarle con la forza delle sue braccia. Anche per quanto riguarda la risoluzione di enigmi ambientali, a seconda dell'avatar di gioco che si sta utilizzando i metodi per risolverli, in alcuni casi, si differenziano. Ad esempio, Abby riesce con maggior facilità a spostare pedane e piattaforme da un luogo a un altro o ad aprire varchi in mezzo ai mobili di una casa per fuggire. Mentre Ellie riesce più facilmente a passare per luoghi nascosti e stretti.

In *The Witcher 3: Wild Hunt*, le differenze tra lo stile di gameplay sono piuttosto significative tra un avatar e l'altro. Geralt, essendo il principale avatar di gioco ha disposizione un equipaggiamento che si arricchisce man mano che si prosegue con gli eventi di gioco, permettendo al giocatore di scegliere le armi e l'armatura che più preferisce. Geralt, essendo uno witcher, utilizza due spade: una lama d'argento per i mostri e una lama d'acciaio per gli esseri umani e gli animali. Inoltre, utilizza una balestra che funziona con dardi dagli effetti diversi e delle bombe create tramite l'alchimia. In ultimo, Geralt è in grado di utilizzare dei semplici incantesimi, chiamati segni per evocare fiamme, ricoprirsi di barriere di energia, lanciare onde d'urto, creare zone in cui è possibile colpire gli spettri e per controllare la mente dei nemici. In ultimo, durante i combattimenti può utilizzare delle pozioni che hanno diversi effetti sul combattimento. Questo è dovuto alla natura di witcher del protagonista che lo porta a sopportare la tossicità di queste pozioni fino a un limite stabilito ma potenziabile.

Il secondo avatar di gioco, Cirilla, non ha a disposizione tutte queste opzioni di gameplay poiché le sue missioni sono poche rispetto alla controparte e di breve durata. Inoltre, non è una witcher e non è quindi in grado di utilizzare i segni magici o di bere le pozioni. Nonostante questo, la sua destrezza con la spada è del tutto simile a quella di Geralt e anzi potremmo definirla leggermente più veloce.

I due avatar di gioco differiscono, inoltre, nella schivata. Quella di Cirilla consiste in uno scatto “spazio-temporale”, questo vuol dire che se l’utente preme il pulsante della schivata in una direzione, l’avatar di gioco si teletrasporta nella direzione indicata, oltrepassando anche il corpo dell’avversario, apparendo esattamente dietro di lui. La schivata di Geralt è invece più classica e consiste in una capriola nella direzione indicata. A differenza di Cirilla, non può teletrasportarsi dietro gli avversari, finendo per compiere la capriola addosso a loro. Geralt può anche giocare al minigioco del Gwent per tutta la durata dell’avventura.

In Red Dead Redemption II, Arthur Morgan ha uno stile di gameplay che si basa sull’utilizzo di armi da fuoco. Può usare revolver, pistole, fucili a pompa o a ripetizione e archi ma può anche passare a uno stile di combattimento corpo a corpo. Quest’ultimo è basato sulla forza fisica dei pugni e delle parate, essendo le schivate poco agili. Il punto forte di Arthur è la mira e la destrezza nell’utilizzo delle armi. Ha un’abilità che permette al videogiocatore di rallentare il tempo, per poter prendere la mira al meglio. Lo stile di gameplay del secondo avatar di gioco, John Marston, non presenta significative differenze rispetto a quello di Arthur, rappresentando a tutti gli effetti un proseguimento del gameplay precedente.

3.1.3. Sessualizzazione dei corpi dei personaggi principali e secondari

Analizziamo in questo sottoparagrafo l’enfasi nel vestiario e nelle forme dei corpi dei personaggi. Solo due dei personaggi giocabili, Kratos e Geralt, possono essere descritti come eccessivamente muscolosi e, nel caso di Kratos, questi muscoli sono enfatizzati dal suo abbigliamento che lo lascia per la maggior parte del tempo a petto nudo. Gli altri cinque protagonisti maschili (considerando anche Atreus, figlio di Kratos, sempre visibile a schermo insieme al padre) sono tutti fisicamente in forma, ma la loro definizione muscolare non è esagerata e non è nemmeno enfatizzata dal loro abbigliamento. Atreus, in particolare, rappresenta in modo realistico le fattezze di un ragazzino cagionevole: ha un corpo molto esile, delle braccia prive totalmente di muscoli, un incarnato tendente al pallido e delle leggere ombre sotto gli occhi.

Delle 3 donne protagoniste 2 non seguono i classici schemi attrattivi: non sono sinuose e non c’è particolare attenzione alla forma del loro corpo, dei fianchi e alla dimensione del seno. Ellie, protagonista di The Last of Us Part II, ha un abbigliamento che lascia scoperte solo le braccia, mostrando dei piccoli accenni di muscolatura ma, nelle esigue occasioni in cui la vediamo senza vestiti, ci viene mostrato un fisico minuto senza curve o muscoli esagerati. Abby, seconda

protagonista dello stesso gioco, al contrario lascia trasparire la sua natura di ex soldata attraverso il suo fisico muscoloso, messo in evidenza da magliette a maniche corte o canottiere. Il petto è enfatizzato ma la sua forma e dimensione lo rende meno sessualizzato, in quanto più simile a un pettorale muscoloso. Cirilla, protagonista giocabile di *The Witcher 3: Wild Hunt*, seppur non venga ipersessualizzata, presenta un fisico magro e sinuoso. Nonostante sia un'abile guerriera al pari del padre Geralt, non mostra il minimo accenno di una muscolatura coerente. Vediamo sia Geralt sia Cirilla senza abiti, ma se il primo mostra una muscolatura piuttosto sviluppata sia nell'addome sia nel petto sia nelle braccia, la seconda risulta esattamente come la donna sinuosamente magra descritta da Harrison (Harrison 2003). Inoltre, indossa un abbigliamento che enfatizza in parte il suo fisico. La maglietta a maniche lunghe è leggermente scollata e lascia trasparire solo in parte la forma del seno mentre i pantaloni sono piuttosto attillati, enfatizzando la forma delle gambe.

Per quanto riguarda i personaggi secondari, in *God of War* (2018) compaiono effettivamente a schermo solo 2 personaggi femminili che, nonostante non vengano ipersessualizzati, presentano comunque un abbigliamento con delle scollature e che lascia scoperte braccia, gambe o spalle. Anche i personaggi secondari maschili presentano quasi sempre parti del corpo scoperte, come braccia, spalle, petto o addome, evidenziando in tutti i casi una muscolatura non esagerata ma ben definita. Inoltre, a parte il giovane Atreus, tutti presentano un qualche tipo di barba.

In *The Witcher 3: Wild Hunt*, i personaggi femminili secondari seguono in parte l'esempio della protagonista Cirilla, seppur i fisici vengano enfatizzati maggiormente. Yennefer di Vengerberg indossa un abito attillato e scollato come anche Triss Merigold, le cui forme vengono fatte trasparire. Keira Metz è il personaggio secondario femminile con più parti del corpo scoperte e con la scollatura più evidente. Inoltre, il videogioco di *The Witcher 3: Wild Hunt* è caratterizzato dalla vastità e dimensione dei luoghi esplorabili, comprese città e campagne. All'interno di queste, vediamo continuamente personaggi che le abitano. Nelle città, come Novigrad, la maggior parte di questi personaggi femminili sono costituiti da prostitute, le cui forme del corpo sono realistiche ma molto sessualizzate ed enfatizzate. In diverse occasioni il loro abbigliamento consiste nel solo intimo inferiore. In questa città sono presenti anche dei personaggi maschili il cui corpo è scoperto, si tratta di marinai che lavorano al porto e presentano una muscolatura ben definita.

Per quanto riguarda *Red Dead Redemption II*, i personaggi maschili secondari seguono l'esempio dei due protagonisti, la loro muscolatura non è eccessiva e nemmeno enfatizzata. Presentano dei corpi diversi l'uno dall'altro, abbiamo personaggi con una corporatura più esile e personaggi più

corpulenti. Nei personaggi femminili secondari troviamo invece corpi che si rifanno ai classici schemi attrattivi, corpi sinuosi che spesso evidenziano le forme ma non sempre questi corpi sono anche magri e aderiscono di più alla realtà. Troviamo anche corpi più esili che non presentano forme esagerate. Seppur i corpi per lo più risultino essere realistici, nella maggior parte dei casi troviamo delle scollature evidenti. Caso unico è rappresentato dal personaggio di Sadie Adler che presenta un abbigliamento simile ai compagni maschili, che possiamo ricondurre al classico cowboy dell'immaginario collettivo: cappello, camicia con foulard al collo, giacchetta, pantaloni lunghi, cinture e stivali.

3.1.4. Temi trattati

In questo campione, i videogiochi sono incentrati su un gameplay che prevede azioni violente ed aggressive verso altri esseri umani o creature presenti nell'ambiente di gioco che, nella maggior parte dei casi, sono ostili verso i protagonisti. L'utente sarà quindi costretto più volte a adottare questa tipologia di gameplay violento per sopravvivere nel mondo di gioco e proseguire con le vicende della storia. La competenza e l'abilità nell'uccidere che presentano i personaggi controllati dall'utente sono sempre giustificati a livello narrativo. Infatti, in questo campione troviamo come avatar di gioco dei cacciatori di mostri che si sono addestrati tutta la vita per questo ruolo, troviamo dei personaggi che sono nati e cresciuti in un mondo invaso dagli zombie e hanno quindi dovuto imparare a difendersi ma troviamo anche dei fuorilegge che sono vissuti in una banda criminale da tutta la vita e che quindi hanno a che fare con armi da fuoco fin da quando sono nati. Alcune di queste storie hanno come tema centrale la vendetta, la ricerca di un personaggio in pericolo, la sopravvivenza o l'ottenimento di un obiettivo anche a costo dell'utilizzo della violenza. La storia di molti protagonisti parte da uno stato di impotenza per poi concludersi con l'ottenimento di uno stato di potere.

In *God of War* (2018), Kratos è reduce da un lungo percorso di vendetta contro gli Dei dell'Olimpo, avvenuto nei giochi precedenti della saga. Ora intraprende un viaggio assieme al figlio Atreus nelle terre del nord per rendere omaggio alle ceneri della defunta moglie. Scontrandosi con creature mitologiche e divinità nordiche ostili, dovrà raggiungere la Vetta dei Giganti, sopravvivendo e proteggendo il figlio da queste minacce. Su 17 missioni principali totali del videogioco, 13 (76,4%) sono incentrate su un gameplay violento e 3 (23%) hanno al loro interno intenti vendicativi o di controllo. Su 13 missioni con un gameplay violento, 12 (92,3%) coinvolgono esclusivamente personaggi maschili.

In *The Last of Us Part II*, i protagonisti devono sopravvivere all'interno di un mondo afflitto da un'epidemia zombie, all'interno del quale anche gli esseri umani si rivelano essere delle minacce. Le due protagoniste principali si ritroveranno a dover avventurarsi in questo mondo alla ricerca di vendetta l'una contro l'altra. Su 46 missioni principali totali, 45 (97,8%) hanno come protagonista una donna, solo la prima missione chiamata "Prologo", coinvolge l'unico avatar giocabile maschile presente nel videogioco. 31 missioni su 46 (67,4%) coinvolgono un gameplay violento e 16 (34,7%) hanno un intento vendicativo. Su 31 missioni principali che coinvolgono un gameplay violento, 15 (48,3 %) coinvolgono esclusivamente personaggi femminili mentre 16 (51,7%) hanno una partecipazione mista.

In *The Witcher 3: Wild Hunt*, Geralt intraprende un viaggio alla ricerca della figlia adottiva Cirilla. Il sangue ancestrale di quest'ultima rappresenta un elemento fondamentale per gli scopi di molti personaggi all'interno della storia, così sia Cirilla che Geralt dovranno sopravvivere finché non riusciranno a trovarsi. Delle 35 missioni (57,4% del totale) che si basano su un gameplay violento, il 42,9% di queste coinvolgono solo uomini, il 14,2% solo donne mentre il 42,9% hanno una presenza mista. Una volta che i due protagonisti si saranno ritrovati, un altro evento li porterà all'azione: il maestro Witcher, Vesemir, rispettivamente padre e nonno adottivo di Geralt e Ciri, sarà ucciso da uno dei comandanti della Caccia Selvaggia, antagonista principale delle vicende. I due protagonisti, quindi, saranno mossi all'azione dal desiderio di vendetta. Questo desiderio di vendetta lo si riscontra in 10 missioni, circa il 16,4%.

In *Red Dead Redemption II*, Arthur Morgan è uno dei componenti più importanti della banda criminale di Dutch Van der Linde, in fuga dopo un tentato colpo terminato in modo drastico. La banda non solo sarà ricercata dalle forze dell'ordine ma dovrà anche sopravvivere alle incursioni delle bande criminali avversarie, mantenere il controllo sul proprio territorio e invadere quello dei nemici in un mondo pieno di insidie. Su 119 missioni principali, 86 (72,3%) coinvolgono un gameplay violento. Il 69,8% di queste ultime coinvolgono nell'azione solo uomini mentre vediamo una partecipazione mista solo nel restante 31,2%. Per quanto riguarda le missioni in cui l'azione è spinta da motivi vendicativi o di controllo, queste sono il 42,9% sul totale.

Tutti i videogiochi presi in esame spingono i protagonisti nella ricerca del proprio obiettivo attraverso dinamiche di violenza. In *God of War* (2018) nel 76,4% dei casi, in *The Last of Us Part II* nel 67,4%, in *the Witcher 3: Wild Hunt* nel 57,4% mentre in *Red Dead Redemption II* nel 72,3%. In

un solo caso l'evento motore dell'intera narrativa che spinge gli avatar di gioco ad agire coinvolgerà la vendetta come motivo principale.

3.1.5. Archi narrativi dei protagonisti

In God of War (2018) Kratos inizia il viaggio minacciato da Baldur con l'obiettivo di onorare la morte di Faye, a costo di ricorrere alla violenza. Alla fine del videogioco, il protagonista avrà ucciso Baldur e sarà riuscito a giungere sulla vetta più alta dei Nove Regni per spargere le ceneri di Faye.

In The Witcher 3: Wild Hunt, il percorso e la caratterizzazione di Cirilla sono simili a quelli dell'altro protagonista Geralt. A differenziarsi è solo il punto di partenza, Geralt non è in pericolo ma si è visto sottrarre la figlia adottiva Cirilla e inizierà quindi il suo viaggio alla ricerca di quest'ultima. Cirilla è invece dispersa all'inizio del suo viaggio e sarà in uno stato di continua fuga, fino all'incontro con Geralt. Essendo entrambi degli abili guerrieri con la spada, si faranno strada attraverso nemici e ostacoli grazie a quest'ultima. L'obiettivo di entrambi sarà quello di sconfiggere la Caccia Selvaggia, il cui scopo è ottenere il Sangue Ancestrale che scorre nelle vene di Cirilla e, alla fine del videogioco, nonostante le situazioni di Cirilla varieranno a seconda di alcune scelte prese durante il gameplay, entrambi i protagonisti otterranno la vittoria.

In Red Dead Redemption II, Arthur inizia la sua avventura dopo un tentativo di rapina in banca con una successiva fuga disperata. Insieme alla banda, è alla ricerca di un posto dove poter vivere tranquillamente senza più problemi con la legge. Quando scopre di esser condannato a morte a causa della tubercolosi contratta, Arthur cambierà obiettivo. Quello che Arthur vuole è proteggere i membri della sua banda dalle forze dell'ordine, dal traditore Micah e dalla deriva inaspettata del capobanda Dutch. Darà la sua vita per proteggere il secondo avatar di gioco, John Marston e la sua famiglia, morendo in pace o venendo ucciso, a seconda del livello di onore ottenuto durante il gameplay. Anche le vicende di John seguiranno un arco narrativo simile a tutti gli altri protagonisti: dopo la libertà ottenuta grazie al sacrificio di Arthur, John vuole vivere tranquillamente con la sua famiglia, tenendosi lontano dai guai. Inevitabilmente, il suo passato fa ritorno e viene coinvolto ancora in dinamiche che lo porteranno ad avere problemi con la legge. La sua famiglia decide quindi di abbandonarlo e il suo obiettivo diventa quello di riunirsi con quest'ultima. Le vicende di John finiranno con l'ottenimento di questo obiettivo, riuscirà infatti a sposare Abigail e vivere tranquillamente con lei e il figlio.

In The Last of Us Part II, le due protagoniste intraprendono un percorso di vendetta l'una contro l'altra. Prima, il videoggiocatore vestirà i panni di Ellie, che all'inizio della vicenda vedrà il padre adottivo Joel venire brutalmente ucciso da Abby. Questo evento porterà Ellie a cercare Abby per ucciderla. Nei suoi tentativi di trovarla, ucciderà anche diversi amici di Abby che sono stati complici nell'assassinio di Joel e quindi ucciderà anche loro, fino ad arrivare al fatidico incontro con Abby, che però verrà improvvisamente interrotto dalla narrazione. L'utente, a questo punto, si troverà a vestire i panni di Abby, dal momento subito successivo all'uccisione di Joel. Abby è la figlia di un dottore che Joel si è ritrovato a dover uccidere nel precedente capitolo della storia, The Last of Us, per salvare la figlia adottiva, Ellie. Il giocatore comprende quindi che anche il gesto di Abby è profondamente legato alla ricerca di vendetta. Da qui in poi, Abby intraprenderà un percorso di ritorno a casa, pieno di insidie e ostacoli, nel quale conoscerà anche un personaggio, Lev, a cui si affeziona molto. Una volta giunta a casa, verrà a sapere delle morti dei suoi amici e si troverà di fronte a Ellie. Quest'ultima vuole ottenere la sua vendetta definitiva contro Abby, attuale personaggio che l'utente si troverà a controllare. Questo evento di gioco sarà un completo ribaltamento delle dinamiche e dei punti di vista che il giocatore ha finora vissuto. Controllando il personaggio di Abby, il giocatore si ritroverà a doversi difendere dagli attacchi di Ellie ma allo stesso tempo anche il personaggio di Abby ha tutte le intenzioni di metter fine alla vita di Ellie, inducendo nell'utente un conflitto sulle ragioni di entrambe le protagoniste. Lo scontro terminerà con la vittoria di Abby che però verrà fermata dall'uccidere Ellie dall'intervento di Lev, che la farà calmare e porre fine al ciclo di odio e vendetta. Le vicende delle due protagoniste non finiscono qui, Ellie non riuscirà mai a darsi pace e, nonostante siano passati gli anni e abbia creato una famiglia, verranno resi evidenti i sintomi da Stress Post Traumatico, dovuti all'aver assistito al brutale assassinio di Joel. Deciderà quindi di mettersi di nuovo in viaggio alla ricerca di Abby contro la volontà della fidanzata Dina. Quando troverà Abby, riuscirà a mettersi in condizione di poterla uccidere e completare la sua vendetta, ma sarà fermata dall'immagine di Joel e dal fatto che accosterà il rapporto tra quest'ultimo e lei a quello che vede in Abby e Lev. Decide di lasciarli andare e tornare a casa ma, una volta arrivata, non troverà più la sua famiglia.

3.1.6. Rappresentazione quantitativa dei generi

Dei quattro videoggi del campione, tre presentano protagonisti maschili, The Witcher 3: Wild Hunt presenta la possibilità di impersonare per un limitato intervallo di tempo anche un personaggio femminile mentre Red Dead Redemption II presenta due avatar di gioco entrambi

maschili. The Last of Us Part II invece cambia l'avatar di gioco fra tre personaggi: un uomo e due donne. Seppur ci siano queste differenze, non è mai possibile scegliere il proprio avatar di gioco ma quest'ultimo cambia per esigenze di narrativa dettate dagli sviluppatori.

Per quanto riguarda i personaggi secondari, la differenza aumenta. Sommando tutti i personaggi arriviamo a un totale di 212 tra i quali solo 63 sono di genere femminile, circa il 30% del totale. Se contiamo i videogiochi singolarmente e li mettiamo in ordine per disparità di rappresentanza di genere tra i personaggi, troviamo: God of War (2018) con il 21,7 % di personaggi di genere femminile, Red Dead Redemption II con il 26,1 %, The Witcher 3: Wild Hunt con il 30,1 % e The Last of Us Part II con il 40 %. Sebbene il campione sia più piccolo rispetto a quello di Friedberg, questi rapporti tra uomini e donne non si allontanano in modo significativo: la percentuale di donne rispetto a uomini arriva al massimo al 40%, avvicinandosi al 20% nel caso con più disparità di genere. Gli uomini sono ancora più numerosi delle donne seppure, per quanto riguarda la rappresentazione dei ruoli primari la differenza sia minore con 5 avatar giocabili maschili e 3 femminili. È importante comunque evidenziare che prendendo i videogiochi in esame singolarmente 3 di 4 presentano comunque come avatar principali personaggi maschili. Infatti, in The Witcher 3: Wild Hunt, Cirilla sarà giocabile come protagonista esclusiva in solo 7 missioni principali su 61 totali.

3.1.7. Ruoli di genere

In God of War (2018) il viaggio di Kratos e Atreus inizia grazie alla spinta di Faye, moglie di Kratos e madre di Atreus. I due vogliono onorare la richiesta della donna: spargere le sue ceneri sulla cima del monte più alto dei Nove Regni. Ben 14 missioni su 17 totali hanno come obiettivo l'esaurimento di questa richiesta. Ciò significa che questa richiesta occupa l'82,3% degli eventi della narrativa. Freya, unico personaggio femminile a essere effettivamente presente durante gli eventi della storia, ha più volte funzione di supporto ai due protagonisti, aiutandoli con la sua magia a superare ostacoli che non riescono ad affrontare da soli. In una missione in particolare, Kratos e Atreus agiscono in difesa di Freya e contro la volontà della stessa. Quest'ultima aveva maledetto il proprio figlio Baldur: lo ha reso immortale ma al prezzo di non sentire più nulla. Baldur vuole vendicarsi per questo motivo della madre ma Kratos e Atreus intervengono, uccidendo Baldur contro la volontà di Freya. Inoltre, su 23 personaggi, solo 5 figure femminili sono presenti all'interno della narrativa e soltanto 2 prendono effettivamente parte agli eventi di gioco mentre le altre 3 vengono solamente nominate.

Per quanto riguarda *The Witcher 3: Wild Hunt*, sono presenti solo 34 figure femminili su 113 personaggi totali. All'inizio della storia, Geralt comincia il suo viaggio alla ricerca della figlia adottiva Cirilla, che è anche il secondo personaggio giocabile. 19 missioni su 61 (31,1%) avranno come scopo la ricerca di Cirilla o il salvataggio di altri personaggi femminili, mentre solo 4 missioni su 61 (6,5%) vedono Geralt andare in soccorso di personaggi maschili. Il protagonista, prima però cercherà l'amante Yennefer per ottenere informazioni sulla figlia e diversi altri personaggi andranno in suo sostegno come anche le altre due amanti, Triss e Keira. Seppur rivestano un ruolo di supporto, questi personaggi rivestono anche dei ruoli di vera e propria forza all'interno della narrativa: sono delle potenti maghe che non utilizzeranno la propria magia solo per sostenere il protagonista ma faranno spesso parte dell'azione. In alcune missioni, Yennefer, Triss o Keira rivestiranno il ruolo di compagne di esplorazione, partecipando attivamente alla sconfitta dei nemici. Addirittura, se il videogiocatore si metterà in disparte, non immettendo comandi di azione, le compagne gestite dall'intelligenza artificiale riusciranno da sole a battere tutti i nemici.

Per proseguire con l'analisi dei personaggi secondari di *The Witcher 3: Wild Hunt*, è necessario introdurre il concetto di "romance" legato al videogioco. Il concetto di "romance" all'interno dei videogiochi è la possibilità offerta al giocatore di poter sviluppare una relazione romantica e/o sessuale con uno o più personaggi all'interno della narrativa di gioco. Nella maggior parte dei casi, queste scelte si sviluppano attraverso opzioni di dialogo con i personaggi in questione. I tre personaggi citati precedentemente sono delle possibili scelte di "romance" per il giocatore. Sia Yennefer che Triss hanno la possibilità di sviluppare una "romance" con Geralt sia a livello romantico sia a livello sessuale mentre Keira solo a livello sessuale. In diverse occasioni sarà possibile vedere Yennefer, Triss, Keira e Geralt nudi e impegnati in rapporti sessuali. Stessa occasione non è però fornita al secondo personaggio giocabile di *The Witcher 3: Wild Hunt*, Cirilla, che solo in un'occasione la vediamo infatuata di un personaggio secondario, Skjall, che finirà per essere ucciso.

In *Red Dead Redemption II*, troviamo solo 12 personaggi femminili sui 46 totali. Per quanto riguarda invece la banda criminale che è protagonista delle vicende narrate nel videogioco, troviamo ben 7 membri di genere femminile, su 16 componenti totali, rappresentando il 43,7% dei personaggi che vedremo più spesso durante le ore di gioco. Sei su sette donne però resteranno per lo più nella base della banda poiché a loro è affidato il compito, più degli altri, di svolgere i lavori per il mantenimento dell'accampamento. Solo il personaggio di Sadie Adler accompagnerà l'avatar di gioco all'esterno della base in missioni che coinvolgono un gameplay violento mentre le restanti componenti della

banda saranno coinvolte in alcune missioni non pericolose, alla ricerca di informazioni utili alla banda. Inoltre, compariranno più volte come innesco di una missione, fornendo informazioni al protagonista che lo porteranno ad agire. Per quanto riguarda i personaggi maschili, invece, tutti i membri della gang si alterneranno come compagni di azione del protagonista.

Caso opposto rispetto ai tre precedenti è invece quello di *The Last of Us Part II* che inizia con dei presupposti completamente diversi. L'unico personaggio giocabile maschile del videogioco è Joel che però occupa solo la prima missione di gioco. Questo avviene perché, quest'ultimo sarà l'innesco di tutti gli eventi che prenderanno luogo durante la narrazione. Infatti, Joel muore all'inizio delle vicende ucciso da Abby, secondo personaggio giocabile, la quale voleva vendicare l'assassinio del padre ad opera di Joel nel primo capitolo della saga (*The Last Of Us*). Questo evento, spingerà Ellie, terzo personaggio giocabile ad andare alla ricerca di Abby per vendicarsi della morte di Joel. Il gioco poi si dipanerà in due linee narrative differenti: Ellie che, nel tentativo di trovare Abby, ucciderà diverse persone care a quest'ultima, e Abby che, mentre è alla ricerca del suo interesse amoroso, verrà a sapere che Ellie sta uccidendo i suoi amici e deciderà quindi di cercarla a sua volta. Fra i quattro videogiochi presi in esame, *The Last of Us Part II* è quello con maggior presenza di personaggi secondari femminili, arrivando a un 40% sul totale, dimostrando comunque, anche se minore rispetto agli altri casi, una sovrarappresentazione dei personaggi maschili. È anche l'unico che presenta due personaggi giocabili femminili protagonisti che saranno sempre al centro dell'azione e si muoveranno in modo indipendente. Sulle 46 missioni totali, 7 saranno incentrate sul soccorso di altri personaggi da parte delle protagoniste. Tre di queste missioni coinvolgeranno il soccorso di personaggi femminili mentre quattro il soccorso di personaggi maschili.

3.2. Discussione

L'analisi dei dati eseguita sui quattro videogiochi del campione riconferma diversi risultati ottenuti in studi precedenti. Infatti, nonostante attualmente le donne rappresentino il 48% dei videogiocatori in America, il genere femminile rimane sottorappresentato in termini quantitativi sia per quanto riguarda gli avatar di gioco che i personaggi secondari delle narrative. Anche nel migliore degli esempi, *The Last of Us Part II*, i personaggi di genere femminile arrivano massimo a rappresentare il 40% del totale dei personaggi di una storia. Questo videogioco rappresenta anche un unicum del campione portando ben due personaggi di genere femminile come protagoniste assolute della storia,

rilegando il terzo avatar di gioco di genere maschile, Joel, ad avere la funzione di prologo della storia, fornendo alle protagoniste il motivo motore delle loro azioni durante la storia, ruolo che solitamente è associato al genere femminile.

Molte donne sembrano allontanarsi da questa tipologia di videogiochi narrativi, preferendo di più i “casual games”, ossia quei videogiochi che richiedono un investimento di tempo e di concentrazione molto minore (Friedberg J., 2015). Tipicamente, vengono definiti “casual games” quei giochi sviluppati per approdare su piattaforme mobile, per lo più smartphone, nella forma di applicazioni. Questi utilizzano un’interfaccia “user firendly”, catapultano immediatamente gli utenti all’interno del gameplay, senza perdersi in introduzioni narrative, e vengono fruiti in modalità “one-shot continuativo”. Con l’espressione “one-shot continuativo” indico una modalità di fruizione del gioco immediata sia nell’apertura che nella chiusura per un periodo di tempo breve nella singola fruizione ma ripetuto nel tempo. Questi giochi basano il loro gameplay in piccole partite autoconclusive che durano pochi minuti (solitamente dai due ai tre), in questo modo l’utente può aprire l’applicazione, iniziare e finire una o più partite in pochi minuti e chiudere l’applicazione per poi aprirla in un altro momento della giornata o un altro giorno. Se i “casual games” richiedono solo un minimo investimento di tempo e impegno, i videogiochi narrativi (e, in generale, i videogiochi pensati per approdare su computer o console) richiedono un investimento di tempo e impegno nettamente maggiore. Infatti, questo tipo di videogiochi sono molto più grandi e pesanti a livello di software, devono quindi caricare una quantità di dati decisamente maggiore quando vengono avviati, richiedendo molto più tempo anche solo nell’avvio. Inoltre, la struttura narrativa a capitoli di questi videogiochi porta l’utente a voler concludere la sezione di gioco in cui si trova, prima di lasciare la postazione di gioco, azione che solitamente richiede più di due o tre minuti. Oltre a non richiedere un grande investimento in termini di tempo e di impegno, i “casual games” non presentano a schermo l’avatar di gioco. Spesso, quest’ultimo non è noto o non vi è distinzione tra avatar di gioco e giocatore. Soprattutto quest’ultimo elemento potrebbe dare una motivazione all’inclinazione più femminile che maschile verso i “casual games”. Rispetto ai videogiochi narrativi, l’assenza di un avatar di gioco in cui immedesimarsi potrebbe rendere più accogliente la fruizione del gioco a entrambi i generi, caratteristica che invece i videogiochi narrativi, prendendo come esempio il mio campione e quello di Friedberg (Friedberg J., 2015), non presentano. Questi dati potrebbero suggerire che la sovrarappresentazione di personaggi maschili, in particolar modo degli avatar di gioco, può contribuire a escludere il pubblico femminile dal consumo di videogiochi narrativi.

Questi elementi potrebbero portare a una riconferma degli stereotipi di genere. Infatti, poiché il giocatore tende a immedesimarsi nei pensieri e nei desideri dell'avatar di gioco, è logico pensare che il ruolo, la personalità e le azioni dell'avatar possano influenzare il modo in cui il giocatore vede e comprende il proprio ruolo nella narrazione. Così, se un genere è costantemente associato a certi tratti in varie narrazioni di gioco, il giocatore può arrivare a collegare questi tratti a quel particolare genere (Martins N., Williams D., Ratan R., Harrison K., 2011) e, se una tipologia di videogioco è tendenzialmente associata a un genere, l'utente può pensare che questa tipologia di gioco sia più adatta a tale genere.

Questo discorso è riproponibile anche prendendo in considerazione le differenze nello stile di gameplay degli avatar di gioco e, in generale, nel tipo di abilità dei personaggi. In questo campione Kratos, Abby, Geralt, Arthur e John condividono uno stile di gameplay basato più sulla forza fisica mentre Atreus, Ellie e Cirilla hanno uno stile di gameplay che si basa più sull'agilità o sull'intelligenza (l'intelligenza è una caratteristica che nei racconti fantasy è associata alla magia). Anche nei personaggi secondari possiamo trovare degli elementi in comune e delle differenze nelle loro abilità. In God of War (2018), simili alla prima fascia di personaggi, troviamo gli antagonisti Baldur, Modi, Magni e Thor mentre Freya e le Valchirie Corrotte (personaggi terziari e opzionali) sono più simili alla seconda fascia. In The Witcher 3: Wild Hunt, Vesemir, Zoltan, i generali della Caccia Selvaggia, il Barone Sanguinario, Caleb Menge, gli altri witcher e creature come troll, giganti, ciclopi sono riconducibili alla prima fascia mentre Yennefer, Triss, Keira, le maghe della Loggia e creature come le sirene, le succubi o le arpie presentano delle caratteristiche simili alla seconda fascia di personaggi. Anche in Red Dead Redemption II possiamo trovare queste differenze: la maggior parte dei membri della banda sono simili ai corrispettivi avatar di gioco, Arthur e John, e quindi alla prima fascia di personaggi. Si distacca da questo gruppo Sadie Adler che è più simile alla seconda fascia. Con le sole eccezioni di Abby di The Last of Us Part II e Atreus di God of War (2018), le due fasce di personaggi con gameplay e abilità simili tra di loro sembrano dividersi per genere. Al genere maschile vengono associate caratteristiche legate alla forza fisica, vengono date armi pesanti e dalla grande potenza di fuoco, per lo più per combattimenti ravvicinati e in mischia mentre al genere femminile vengono associate caratteristiche legate all'agilità e all'intelligenza, armi leggere basate sulla destrezza o sulla magia per combattimenti per lo più dalla distanza o da rapidi avvicinamenti e allontanamenti. Queste ultime caratteristiche solitamente vengono anche associate a ruoli di supporto; infatti, l'espedito dell'elemento "magico" può essere utilizzato anche come supporto per potenziare le caratteristiche degli altri personaggi (aumentandone la forza, la resistenza o la

velocità) o assisterli con poteri curativi e il combattimento dalla distanza è solitamente associato a un ruolo di copertura per i combattenti in prima linea.

Non solo in questo campione, o nei videogiochi in generale, troviamo questa stereotipizzazione ma anche in altri media visivi come la televisione, il cinema o la letteratura, soprattutto quando si tratta di prodotti di genere fantasy. I ruoli che richiedono la forza bruta sono solitamente assegnati agli uomini (il cavaliere, il barbaro ecc.) mentre i ruoli che richiedono cura e attenzione alle donne (la maga, la curatrice ecc.). Oltre che alla classica stereotipizzazione dei ruoli di genere, questo è probabilmente dovuto anche alla stereotipizzazione dei corpi. Agli uomini vengono associate queste abilità perché il loro ideale di corpo è grosso e muscoloso (Groesz L., Levine M., Murnen S., 2002), caratteristiche che vengono facilmente associate alla forza fisica mentre alle donne non vengono associate caratteristiche quali la forza o la prestantza fisica poiché il loro ideale di corpo è la “donna sinuosamente magra” descritta da Harrison (Harrison K., 2003).

La classica stereotipizzazione dei corpi per genere torna anche in questo campione. Se l'enfasi nel vestiario e nei corpi è minore negli avatar primari maschili e femminili, risultando quindi meno sessualizzati, la sessualizzazione nei personaggi secondari femminili è ancora persistente. Infatti, precedenti studi sui videogiochi hanno dimostrato che sia le donne che gli uomini subiscono gradi di ipersessualizzazione nelle narrazioni di gioco (Martins N., Williams D., Ratan R., Harrison K., 2011). Per le donne, questo tipo di rappresentazione enfatizza l'abbigliamento e l'attrattiva; per gli uomini, i muscoli e la forza (Miller M., Summers A., 2007). All'interno del campione, solo due degli avatar di gioco maschili, Kratos di God of War (2018) e Geralt di The Witcher 3: Wild Hunt, sono muscolosi e, nel caso di Kratos, questi muscoli sono enfatizzati dal suo abbigliamento che lo lascia per la maggior parte del tempo a petto e braccia scoperte. Per quanto riguarda gli avatar di gioco femminili, Cirilla di The Witcher 3: Wild Hunt, seppur non venga ipersessualizzata, presenta un fisico magro e sinuoso. Nonostante sia un'abile guerriera come Geralt, non mostra un minimo accenno di muscolatura come dovrebbe essere, dato il suo ruolo. Nel titolo, vediamo sia Geralt che Cirilla senza abiti, ma, se il primo mostra una muscolatura piuttosto sviluppata sia nell'addome che nel petto che nelle braccia, la seconda risulta esattamente come la donna sinuosamente magra descritta da Harrison (Harrison K., 2003). Inoltre, indossa un abbigliamento che enfatizza in parte il suo fisico: la maglietta a maniche lunghe è leggermente scollata e lascia trasparire in parte la forma del seno mentre i pantaloni sono piuttosto attillati ed enfatizzano la forma delle gambe. Per quanto riguarda i personaggi secondari, in God of War (2018) i due personaggi femminili che vediamo,

nonostante non vengano ipersessualizzati, presentano comunque un abbigliamento con scollature e braccia, gambe o spalle scoperte. Anche i personaggi secondari maschili presentano quasi sempre parti del corpo scoperte, come braccia, spalle, petto o addome, evidenziando in tutti i casi una muscolatura non esagerata ma ben definita. In *The Witcher 3: Wild Hunt*, i personaggi femminili secondari seguono in parte l'esempio della protagonista Cirilla, seppur i fisici vengano maggiormente enfatizzati. Yennefer di Vengerberg indossa un abito attillato e scollato come anche Triss Merigold, le cui forme vengono fatte trasparire. Keira Metz è il personaggio secondario femminile con più parti del corpo scoperte e con la scollatura più evidente. In questo titolo, sono presenti anche delle prostitute che, nonostante non rappresentino dei personaggi attivi nella narrativa, sono comunque presenti come sfondo di parti dell'avventura di Geralt. Le forme del corpo di queste donne sono realistiche ma molto sessualizzate ed enfatizzate. In diverse occasioni il loro abbigliamento consiste nel solo intimo inferiore. Per quanto riguarda *Red Dead Redemption II*, i personaggi femminili secondari presentano corpi che si rifanno ai classici schemi attrattivi, corpi sinuosi che spesso evidenziano le forme ma non sempre questi corpi sono anche magri e aderiscono di più alla realtà. Ad esempio, troviamo anche corpi più esili che non presentano forme esagerate. Seppur i corpi per lo più risultino essere realistici, nella maggior parte dei casi troviamo delle scollature evidenti.

Nonostante queste caratteristiche stereotipate siano ancora visibili negli uomini e nelle donne nelle narrazioni dei videogiochi, sono meno accentuate rispetto a quanto riportato da ricerche precedenti, soprattutto per quanto riguarda gli avatar di gioco. Escludendo i due personaggi principali citati precedentemente, gli altri cinque protagonisti maschili, considerando anche Atreus, il figlio di Kratos sempre visibile a schermo insieme al padre in *God of War* (2018), sono tutti fisicamente in forma, ma la loro definizione muscolare non è esagerata e non è nemmeno enfatizzata dal loro abbigliamento. Atreus, in particolare, rappresenta in modo realistico le fattezze di un ragazzino cagionevole. Per quanto riguarda le tre donne protagoniste, due non seguono i classici schemi attrattivi: non sono sinuose e non c'è particolare attenzione alla forma del loro corpo, dei fianchi o alla dimensione del seno. Ellie, protagonista di *The Last of Us Part II*, ha un abbigliamento che lascia scoperte solo le braccia, mostrando dei piccoli accenni di muscolatura ma, nelle esigue occasioni in cui la vediamo senza vestiti, ci viene mostrato un fisico minuto senza curve o muscoli esagerati. Abby, seconda protagonista dello stesso gioco, al contrario lascia trasparire la sua natura di ex soldata attraverso il proprio fisico muscoloso, messo in evidenza da magliette a maniche corte o

canottiere. Il petto è enfatizzato ma la sua forma e dimensione lo rende meno sessualizzato, in quanto più simile a un petto muscoloso.

Nonostante anche i corpi maschili vengano enfatizzati dall'abbigliamento come i corpi femminili, i motivi potrebbero essere diversi. Infatti, le caratteristiche enfatizzate negli uomini sono legate alla capacità di intimidire i nemici o di compiere azioni basate sulla forza. Queste tipologie di azioni aderiscono agli ideali tradizionali sull'uomo, sulla mascolinità e sulle fantasie di potere maschile: gli uomini ricorrono alla violenza e alla forza fisica per affermare la propria identità (Jansz J., 2005). Questo è riscontrabile sia nel tipo di gameplay e abilità scelti per gli avatar di gioco e i personaggi maschili ma anche nei temi trattati dalle storie narrate. Infatti, nel campione preso in esame, le tematiche principali delle narrazioni continuano a riprodurre fantasie di potere maschili che si basano sulla violenza, sulla vendetta e sul controllo. Secondo Friedberg, gli sviluppatori ottengono l'illusione di potere negli utenti, facendo combattere e uccidere il protagonista fino alla fine della narrazione. Molto spesso i videogiochi moderni fanno anche raccogliere al protagonista dei punti esperienza che gli permettono di aumentare determinate caratteristiche (come la forza d'attacco, la difesa, la salute, la destrezza, il potere magico ecc.) e di sbloccare nuove abilità che stratificano il gameplay. Il protagonista raccoglie questi punti completando varie azioni e missioni nel corso del gioco (Friedberg J., 2015). Questi punti sono sbloccabili in diversi modi: affrontando e sconfiggendo nemici, risolvendo degli enigmi, esplorando al meglio il mondo di gioco alla ricerca di ricompense o al connubio di uno o più di questi elementi. L'opzione di gioco riguardante l'esplorazione è resa più esplicita soprattutto con la corrente generazione videoludica poiché il progresso tecnologico ha consentito lo sviluppo di mondi di gioco più vasti e reali e un'interazione tra questi e l'avatar di gioco più attiva. Nonostante questo, l'opzione che il videogioco suggerisce al videogiocatore come principale, soprattutto per quanto riguarda il proseguimento della narrazione, rimane comunque la prima, ossia attraverso lo scontro violento con i nemici. La raccolta di punti esperienza, il potenziamento degli attributi e lo sblocco di nuove abilità permettono al protagonista di affrontare i nemici con più competenza, di ucciderli più velocemente o di riuscire ad affrontare nemici sempre più forti. Tutti e quattro i videogiochi del campione hanno questo sistema basato sull'acquisizione di punti per aumentare le proprie caratteristiche, sbloccare determinate abilità per diventare più abili o migliorare il proprio equipaggiamento (abbigliamento più resistente per la difesa o armi più forti per l'attacco). Tutti i videogiochi del campione richiedono che il protagonista uccida altri esseri umani o creature per sopravvivere, diventare più abili e proseguire con la narrazione. Dei quattro giochi del campione solo Red Dead Redemption II, attraverso il sistema dell'onore, concede alcune

ricompense (sconti nei negozi, più possibilità di trovare oggetti preziosi, finale diverso) per chi uccide meno persone o compie buone azioni, ma la narrazione continua anche se il giocatore decide di uccidere senza pietà tutti i nemici sul suo cammino, fornendo in ogni caso un finale simile a quello che si otterrebbe con un basso livello di onore. Nessuno dei videogiochi del campione è completabile senza uccidere qualcuno e nessun videogioco del campione rappresenta il potere attraverso dei punteggi di intelligenza, saggezza o astuzia. Le uniche alternative al gameplay violento sono alcuni enigmi e la possibilità di esplorazione di spazi di gioco opzionali. Alcune missioni di *God of War* (2018) o di *The Last of Us Part II* richiedono obbligatoriamente la risoluzione di alcuni puzzle ambientali per proseguire con la narrativa ma, insieme a questi, ci sarà sempre la necessità di proseguire scontrandosi con dei nemici. L'esplorazione di luoghi di gioco opzionali offre diverse ricompense quali tesori nascosti per potenziare le caratteristiche del proprio avatar di gioco, oggetti collezionabili che a volte forniscono informazioni aggiuntive sull'ambientazione di gioco o missioni secondarie che ampliano l'immersione in un mondo di gioco che risulta più vivo. Nonostante l'ampliamento delle opzioni di gioco, la violenza rimane la meccanica di gameplay che risulta essere più conveniente, soddisfacente e meno punitiva per il videogiocatore, alimentando la convinzione stereotipata associata alla mascolinità che la violenza sia un modo valido per superare i problemi.

Temi come potere, violenza, vendetta o controllo sono solitamente associati a concezioni stereotipate della mascolinità, e questi stereotipi sono perpetuati in tante narrazioni di gioco, soprattutto in quelle più popolari. Anche quando il protagonista è donna, come nel caso di *The Last of Us Part II* con le due protagoniste Ellie e Abby. Questi temi narrativi si ricollegano agli ideali stereotipati secondo cui gli uomini sono aggressivi, stoici, protettivi e sempre in controllo (Martins N., Williams D., Ratan R., Harrison K., 2011). Il fatto che questi temi siano preponderanti anche quando l'avatar di gioco è di genere femminile, ci offre due spunti di discussione. Secondo Friedberg, poiché le donne seguono archi caratteriali simili a quelli degli uomini (cioè da impotenti a potenti), gli sviluppatori di videogiochi non tengono conto del genere nello sviluppo dei personaggi. Qualsiasi personaggio può ricoprire il ruolo del protagonista se inizia, si evolve e finisce allo stesso modo. A parte l'aspetto fisico, la caratterizzazione che separa una protagonista femminile da un protagonista maschile è molto limitata. Dal punto di vista della teoria della coltivazione, questo tipo di caratterizzazione può avere l'effetto di "sminuire" le differenze di genere (Friedberg J., 2015). Vedere uomini e donne seguire gli stessi archi narrativi e reagire in modi simili può far passare all'utenza videoludica l'idea che il genere non abbia importanza. In questo campione, l'avatar femminile di *The Witcher 3: Wild Hunt*, Cirilla, compie un viaggio del tutto simile alla sua controparte maschile del

gioco stesso, Geralt, e simile anche al viaggio classico dell'eroe che da uno stato di impotenza arriva a uno stato di potere, attraverso l'utilizzo della violenza.

Un caso che potrebbe contraddire Friedberg è quello di *The Last of Us Part II*. Le due protagoniste intraprendono un percorso di vendetta l'una contro l'altra. Il videogiocatore veste prima i panni di Ellie, che all'inizio della vicenda vede il padre adottivo Joel venire brutalmente ucciso da Abby. Questo evento porta Ellie a cercare Abby per vendicarsi. Nei suoi tentativi di trovarla, Ellie uccide anche diversi amici di Abby che sono stati complici nell'assassinio di Joel. Il videogiocatore vive le vicende di Ellie fino ad arrivare al fatidico incontro con Abby, che però viene improvvisamente interrotto dalla narrazione. L'utente, a questo punto, veste i panni di Abby, dal momento subito successivo all'uccisione di Joel, cioè tornando indietro all'inizio della vicenda e facendo vivere tutti i momenti del viaggio di Ellie, dal punto di vista di Abby. Anche quest'ultima è stata mossa dalla vendetta nei confronti di Joel, dato che lui aveva ucciso il padre di Abby nel precedente capitolo della serie e, dopo che Ellie inizia a cercare Abby e a uccidere i suoi amici, anche lei tornerà a cercare Abby per vendicarsi. Queste due protagoniste seguono un percorso di vendetta del tutto simile a quello di altri protagonisti maschili, intriso di violenza, rabbia e odio ma con l'aggiunta del conflitto di due punti di vista simili e opposti che porteranno il giocatore a dubitare della valenza dell'utilizzo della violenza che induce le protagoniste ad agire, portando entrambe a un finale in cui sono in uno stato di impotenza ben peggiore rispetto a quello in cui si trovavano all'inizio della vicenda. In questo modo i due percorsi narrativi si distaccano, mantenendo gli stessi temi centrali della vendetta e della violenza ma proponendo un punto di vista differente: perseguire i propri obiettivi di vendetta attraverso la violenza porta da uno stato di impotenza a uno stato di impotenza peggiore. Inoltre, in questo modo si fornisce una rappresentazione di genere che si distacca dai classici ruoli stereotipati affidati alle donne. Come visto in questo campione, stanno emergendo moderne protagoniste femminili positive che godono di caratterizzazioni simili a livello di contenuto a quelle dei personaggi maschili. Gli sviluppatori stanno creando personaggi femminili più dinamici rispetto ai videogiochi di anni precedenti. Le donne in questi giochi hanno *background* narrativi, personalità, obiettivi e desideri ben delineati. Non solo abbiamo Ellie, Abby e Cirilla, come verificato nel campione, ma abbiamo anche altre protagoniste come Aloy della serie videoludica *Horizon*, *Kassandra* della serie di *Assassin's Creed* o *Madeline* del gioco indipendente *Celeste*.

Nonostante moderne protagoniste femminili stiano emergendo nella scena videoludica contemporanea, il campione mostra anche dati diversi per quanto riguarda i personaggi secondari

femminili: viene riconfermato il loro ruolo come elementi accessori della trama e di supporto al protagonista che lo spingono ad agire, limitandone la capacità d'azione e l'identità seppur in maniera meno stereotipata rispetto al passato. "Per lo più le donne fanno progredire la storia non con le azioni che compiono, ma attraverso la violenza o il danno che subiscono o il sostegno che offrono al protagonista" (Friedberg J., 2015). A volte, una persona cara al protagonista (moglie/figlia/amica) viene messa in pericolo, ferita o uccisa, e questo evento porta l'avatar di gioco ad agire, dando inizio all'azione. In *God of War* (2018), la moglie del protagonista Kratos muore poco prima dell'inizio delle vicende e come ultima volontà, richiede al marito e al figlio di spargere le proprie ceneri nella cima più alta dei Nove Regni. Faye, non comparirà mai durante le vicende del gioco ma sarà sempre presente come obiettivo finale del viaggio. In due diverse occasioni sarà anche utilizzata dai nemici come motivo di provocazione nei confronti dei protagonisti. Verrà apostrofata con degli insulti sessisti, ottenendo così una reazione impulsiva da parte del figlio di Faye, Atreus, che si muoverà per zittire con la violenza i nemici. Oltre a fungere da motori per la trama, molte donne svolgono anche ruoli di assistenza o di cura nei confronti del protagonista. Raccolgono informazioni grazie alle quali il protagonista può agire o lo curano quando è ferito, come nel caso dei membri femminili della gang criminale protagonista di *Red Dead Redemption II*. Queste forniranno informazioni ai componenti della banda criminale, che poi saranno l'innescò per il protagonista Arthur per uscire dall'accampamento e andare in missione. Anche Freya in *God of War* (2018) svolge questo tipo di ruolo nei confronti di Atreus e Kratos: offre loro un rifugio, fornisce ad Atreus incantesimi speciali per le sue frecce e lo cura quando si ammala. In *The Witcher 3: Wild Hunt* la maggior parte dei personaggi femminili secondari riveste un ruolo di supporto nei confronti di Geralt ma in un modo meno stereotipato. Yennefer, Triss e Keira sono delle potentissime maghe e nel mondo fantasy di *The Witcher* le maghe sono considerate delle armi di distruzione viventi tanto che le guerre possono variare nel risultato se in uno schieramento è presente una maga. Infatti, durante le vicende vissute da Geralt questi tre personaggi assisteranno diverse volte il protagonista ma con un ruolo d'azione attivo, rappresentando un contributo in termini di potenza spesso maggiore rispetto a quello che lo stesso giocatore stesso può fornire. Nonostante questo, le tre maghe rivestono anche il ruolo di possibili scelte di relazione da parte del giocatore. Se questo dato non risulta problematico di per sé, potrebbe rappresentarlo quando notiamo che la stessa possibilità non è invece fornita all'altro avatar di gioco, Cirilla. La ragazza e chi si immedesima in lei non hanno opzioni tra cui scegliere per coinvolgerla in una relazione con qualcuno.

In ultimo, abbiamo un dato interessante per quanto riguarda l'accoglienza che il pubblico e la critica di settore ha riservato per questi titoli videoludici. Se God of War (2018), The Witcher 3: Wild Hunt e Red Dead Redemption II non presentano particolari differenze tra come sono stati accolti dalla critica e come dal pubblico, The Last of Us Part II è stato apprezzato dai critici ma non dal pubblico. L'approccio del critico specializzato, come per la letteratura o per la cinematografia, è quello della valutazione il più possibile oggettiva dell'opera mentre l'approccio dell'utenza è più legato alle soggettività di ogni individuo. The Last of Us Part II non si discosta nei temi principali della narrativa con gli altri titoli ma se ne discosta nella sessualizzazione dei corpi, nella rappresentazione quantitativa dei generi e nei loro ruoli e, in parte, negli archi narrativi dei protagonisti. Questo titolo, tra i quattro presi in considerazione, è quello che tenta più di tutti di distaccarsi dalle classiche rappresentazioni di genere stereotipate e, come risultato, non viene apprezzato dal pubblico generalista, che, probabilmente, si sente spaesato nel non trovare le rappresentazioni a cui più è abituato.

Conclusioni

In questa ricerca, presento un aggiornamento sul modo in cui i videogiochi moderni si avvicinano alla rappresentazione del genere attraverso l'analisi dei personaggi, della narrazione di gioco, delle tematiche e dello stile di gameplay. Sono partito dalla definizione di videogioco in quanto tale, approfondendo poi il rapporto tra media visivi e genere. In seguito, ho preso in esame un campione di quattro videogiochi dell'ottava generazione videoludica con focus narrativo tra i più popolari messi in commercio tra il 2015 e il 2020, *God of War* (2018), *The Last of Us Part II*, *The Witcher 3: Wild Hunt* e *Red Dead Redemption II*, verificando che i dati trovati nella mia ricerca non si distaccano in modo significativo da quelli di precedenti studi, seppur presentando delle differenze. I protagonisti maschili (Kratos, Geralt, Arthur Morgan, John Marston), come i personaggi secondari, rimangono più numerosi di quelli femminili (Ellie, Abby, Cirilla) ma la differenza è diminuita. I personaggi femminili sono per lo più relegati nei ruoli di supporto, tendendo a fungere ancora da sostegno per i protagonisti maschili (Freya e le donne di *Red Dead Redemption II*) seppur in alcuni casi riescano a far parte dell'azione (Yennefer, Keira, Triss). Uomini e donne sono meno sessualizzati rispetto alle ricerche precedenti e con più varietà nei corpi rappresentati ma rimane un certo grado di enfasi nel vestiario, soprattutto per quanto riguarda i personaggi femminili (*The Witcher 3: Wild Hunt*). Le narrazioni di gioco sono tutte caratterizzate da temi tipicamente associati alla mascolinità quali potere, violenza, vendetta e controllo anche nei casi in cui i personaggi principali sono donne (Ellie e Abby). Inoltre, anche lo stile del gameplay e le abilità associate ai personaggi presentano una distinzione binaria stereotipata: la forza e la prestanza fisica (i personaggi di *God of War*) sono associati al genere maschile mentre l'agilità, l'intelligenza e il supporto al genere femminile (le maghe di *The Witcher 3: Wild Hunt*). In ultimo, abbiamo constatato che l'unico videogioco che tenta di distaccarsi dalla rappresentazione stereotipata di genere (*The Last of Us Part II*) non è stato ben accolto dal pubblico.

Nel complesso, questo lavoro di ricerca conferma che le disuguaglianze di genere sono ancora presenti nei videogiochi moderni e si conformano a precedenti stereotipi di genere. Il genere maschile gode ancora di una rappresentazione decisamente sproporzionata rispetto al genere femminile in ruoli di *agency* e i giochi impiegano ancora troppi elementi che aderiscono all'immaginario maschile di potere, continuando a rafforzare gli ideali tradizionali legati alla

mascolinità. Seppur in maniera meno accentuata rispetto al passato, i personaggi di tutti i generi rappresentano ancora persone attraenti secondo i canoni classici, perpetuando spesso standard di fisici difficili se non impossibili da raggiungere per il pubblico in maniera naturale. Nonostante alcuni sviluppatori di videogiochi stiano cercando di cambiare direzione per quanto riguarda la rappresentazione dei ruoli di genere, il pubblico a cui si rivolgono sembra ancora troppo legato alle classiche rappresentazioni di genere stereotipate e questo rappresenta un ostacolo per le *software house* che devono presentare dei titoli vendibili al pubblico per poter rimanere sul mercato. Solo titoli come The Last of Us Part II, che porta dietro di sé la fama di gioco ultrapremiato del primo capitolo, sembra potersi permettere di cambiare direzione e mantenere un quantitativo di vendite adeguato.

Bibliografia

- Brabant, S. *Sex role stereotyping in the Sunday comics*. In Sex Roles 2, 331–337 (1976).
- Brabant, S., Mooney, L. *Sex role stereotyping in the sunday comics: Ten years later*. In Sex Roles 14, 141–148 (1986).
- Brabant, S., Mooney, L.A. *Sex Role Stereotyping in the Sunday Comics: A Twenty Year Update*. In Sex Roles 37, 269–281 (1997).
- CD PROJEKT RED, *The Witcher 3: Wild Hunt*, Varsavia, CD PROJEKT S. A. (2015).
- Connor, J.M., Serbin, L.A. *Children's responses to stories with male and female characters*. In Sex Roles 4, 637–645 (1978).
- Esposito, N. *A Short Simple Definition of What a Videogame Is*. In Authors and Digital Research Games Association (2005).
- Friedberg, J. *Gender Games: A Content Analysis Of Gender Portrayals In Modern, Narrative Video Games*. Thesis, Georgia State University (2015).
- Frueh, T., & McGhee, P. E. *Traditional sex role development and amount of time spent watching television*. In Developmental Psychology, 11(1), 109 (1975).
- Groesz, L., Levine, M., & Murnen, S. *The Effect of Experimental Presentation of Thin Media Images on Body Satisfaction: A Meta-Analytic Review*. In International Journal of Eating Disorders, 31, 1-16 (2002).
- Grusec, J. E., & Brinker, D. B. *Reinforcement for imitation as a social learning determinant with implications for sex-role development*. In Journal of Personality and Social Psychology, 21(2), 149–158 (1972).
- Harrison, K. *Television Viewers' Ideal Body Proportions: The Case of the Curvaceously Thin Woman*. In Sex Roles, 48(5/6), 255-264 (2003).
- Jansz, J. *The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males*. In Communication Theory, 219-241 (2005).

- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., Fritz, N. *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. In *Journal of Communication*, Volume 66, Issue 4, August 2016, Pages 564–584,
- Martins, N., Williams, D., Ratan, R., & Harrison, K. *Virtual Muscularity: A Content Analysis of Male Video Game Characters*. In *Body Image*, 8, 43-51 (2011).
- McGhee, P.E., Frueh, T. *Television viewing and the learning of sex-role stereotypes*. In *Sex Roles* 6, 179–188 (1980).
- Miller M., Summers, A. *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*. In *Sex Roles*, 57, 733-742 (2007).
- Naughty Dog, *The Last of Us Part II*, San Mateo (California), Sony Interactive Entertainment (2020).
- Olivardia, R., Pope Jr, H., Borowiecki III, J., Cohane, G. *Biceps and Body Image: The Relationship Between Muscularity and Self-Esteem, Depression, and Eating Disorder Symptoms*. In *Psychology of Men and Masculinity*, 5(2), 112-120 (2004).
- Perreault, M. F., Perreault, G. P., Jenkins, J., Morrison, A. *Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games*. In *Games and Culture*, 13(8), 843–860 (2018).
- Rehak, B. *Playing at Being*. In M. J. Wolf, & B. Perron, *The Video Game Theory Reader* (pp. 103-127), New York: Routledge (2003).
- Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, New York City (New York), Take Two Interactive Software, Inc. (2018).
- Santa Monica Studio, *God of War*, San Mateo (California), Sony Interactive Entertainment (2018).
- Sternglanz, S. H., Serbin, L. A. *Sex-role stereotyping in children's television programs*. In *Developmental Psychology*, 10, 710–715 (1974).
- Zimmerman, E. *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press (2004).

Sitografia

- Clement J., *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender*. In Statista (2022). <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/> (2022).
- Lyons K., *Red Dead Redemption 2: game criticised over killing of suffragette*. In The Guardian (2018). <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette> (2022).
- Metacritic. <https://www.metacritic.com/game> (2022).
- Oxford University Press. <https://languages.oup.com/google-dictionary-it/> (2022).
- Treccani, Istituto della Enciclopedia Italiana. <https://www.treccani.it/vocabolario/avatar/> (2022).
- VGChartz. <https://www.vgchartz.com/> (2022).