



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Università degli Studi di Padova

Corso di Laurea Magistrale in
Strategie di Comunicazione
Classe LM-92

Tesi di Laurea

SIAMO LE BENVENUTE? FENOMENI DI DISCRIMINAZIONE DI GENERE NELLE COMMUNITY VIDEOLUDICHE ONLINE

Relatore

Prof. Cosimo Marco
Scarcelli

Anno Accademico 2022 / 2023

Laureando

Sala Eugenia

n° matr.2056021 / LMSGC

INDICE

ABSTRACT	6
INTRODUZIONE.....	7
CAPITOLO 1 – DISCRIMINAZIONE DI GENERE.....	9
1.1 GENERE E DISCRIMINAZIONE DI GENERE	9
1.1.1 IL GENERE.....	9
1.1.2 LA DISCRIMINAZIONE	13
1.2 LA SITUAZIONE ATTUALE E I DATI SULLA DISCRIMINAZIONE DI GENERE	20
1.2.1 SITUAZIONE MONDIALE	20
1.2.2 SITUAZIONE EUROPEA.....	23
1.2.3 SITUAZIONE ITALIANA	26
1.3 STEREOTIPI DI GENERE.....	27
1.4 IL RUOLO DELLA SOCIALIZZAZIONE DI GENERE NELL’INFANZIA.....	31
1.5 RIFLESSIONE SULLA VIOLENZA DI GENERE	34
CAPITOLO 2: I VIDEOGIOCHI.....	38
2.1 IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI	38
2.1.1 I GENERI VIDEOLUDICI	39
2.1.2 MOBILE GAMES.....	44
2.1.3 ESPORTS	45
2.2 LA RAPPRESENTAZIONE FEMMINILE NEI VIDEOGIOCHI E I SUOI EFFETTI.....	47
2.3 LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE NEL MONDO VIDEOLUDICO	52
2.5 BREVE RIFLESSIONE SULLA MASCOLINITA’ GEEK E LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE	57
CAPITOLO 3 – LE COMMUNITY ONLINE E DISCORD.....	58
3.1 COMMUNITY VIDEOLUDICHE	65
3.2 BREVE RIFLESSIONE SU HARASSMENT E VIOLENZA ONLINE.....	66
3.3 DISCORD	68
3.4 FENOMENI DI DISCRIMINAZIONE DI GENERE NELLE COMMUNITY ONLINE	71
CAPITOLO 4: METODOLOGIA.....	74
LIMITI DELLA METODOLOGIA	79
CAPITOLO 5: ANALISI	80
5.1 DISCRIMINAZIONE E VIDEOGIOCHI.....	82
5.2 DISCRIMINAZIONE E COMMUNITIES ONLINE	93
5.3 EMOZIONI, COMPORTAMENTI E MECCANISMI DI COPING, CONSEGUENZE	110
CAPITOLO 6 – CONCLUSIONI	130
6.1 RISPONDERE AL PRIMO QUESITO DI RICERCA	130

6.2 RISPONDERE AL SECONDO QUESITO DI RICERCA	132
BIBLIOGRAFIA.....	135
SITOGRAFIA	145
APPENDICI	147
TRACCIA INTERVISTE.....	147

ABSTRACT

Il rapporto tra *gender* e videogiochi rimane controverso, poiché il medium videoludico è nato e si è diffuso in spazi di dominio prevalentemente maschile. Ciò, insieme alla perpetrazione degli stereotipi di genere, ha impedito per molto tempo alle donne di avvicinarsi ai videogiochi come hobby, passatempo o lavoro. Nel corso degli anni non solo si è evoluta la rappresentazione femminile nei titoli, ma anche la concezione del videogioco come medium esclusivamente maschile. Infatti, sono sempre di più le donne che si appassionano e le case produttrici che allargano il mercato a titoli e operazioni di marketing female-oriented o gender-neutral oriented. Nonostante i grandi passi avanti, nel senso comune e nelle *community* videoludiche rimane l'ostacolo del genere e le videogiocatrici vengono ancora additate come "fuori posto". Ciò comporta non poche difficoltà nell'essere accettate dai *male gamers* all'interno di *team* e delle *community*, poiché essi temono ritorsioni su tutta la squadra causate dalle basse aspettative sulle performance delle donne. Accanto a questi episodi si verificano una serie di altri fenomeni, che hanno portato alla nascita di *community* intorno ai videogiochi esclusivamente femminili, create con lo scopo di ridurre il disagio causato dall'*harassment* maschile e permettere alle donne di godersi l'esperienza videoludica. In questo lavoro si cerca di portare all'attenzione fenomeni di discriminazione di genere, sessismo, molestie verbali e/o sessuali e gatekeeping all'interno delle *community* videoludiche su Discord. Ciò attraverso un approfondimento della letteratura intorno al concetto di *gender*, di videogioco e di *community* online, e l'analisi di tredici interviste semi-strutturate fatte su un campione di tredici donne dell'Occidente globale (Europa e Nord America), con una eccezione in Asia. Ognuna di esse è appassionata di videogiochi, *gamer* più o meno abituale e giocatrice all'interno di *community* su Discord create intorno ai videogiochi come hobby, oppure intorno ad un determinato titolo. Il campione è diviso in due parti: sette donne sono iscritte ad almeno una *community* esclusivamente femminile e le frequentano in modo prevalente (se non esclusivo); le altre donne sono in *community* miste. La suddetta analisi viene contestualizzata all'interno di un fenomeno di discriminazione di genere diffuso in modo generalizzato nel mondo videoludico, tentando, inoltre, di individuare le possibili conseguenze sulle videogiocatrici e gli eventuali meccanismi di coping messi in atto dalle stesse.

INTRODUZIONE

Il rapporto tra gender e videogiochi risulta controverso, poiché il medium videoludico è nato e si è diffuso in spazi di dominio prevalentemente maschile¹. Ciò, insieme alla perpetrazione degli stereotipi di genere, ha impedito per molto tempo alle donne di avvicinarsi ai videogiochi come hobby, passatempo o lavoro². Col passare del tempo si sono evolute la rappresentazione femminile nei titoli e la concezione del videogioco come medium esclusivamente maschile. Infatti, sono sempre di più le donne che si appassionano e le case produttrici che allargano il mercato a titoli e operazioni female-oriented o gender-neutral oriented³. Nonostante i grandi passi avanti, nel senso comune, nel mondo videoludico e nelle communities intorno ai giochi digitali rimane l'ostacolo del genere e le videogiocatrici vengono ancora additate come "intruse". Ciò comporta non poche difficoltà nell'essere accettate dai male gamers all'interno di team e delle community, che diventano uno spazio ostile per le donne. In questo lavoro si cerca di portare all'attenzione fenomeni di discriminazione di genere, sessismo, molestie verbali e/o sessuali e gatekeeping all'interno delle community videoludiche su Discord. Ciò attraverso un approfondimento della letteratura intorno al concetto di gender, di videogioco e di community online, e l'analisi di tredici interviste semi-strutturate fatte su un campione di tredici donne dell'Occidente globale (Europa e Nord America), con una eccezione in Asia. Ognuna di esse è appassionata di videogiochi, gamer più o meno abituale e giocatrice all'interno di community su Discord create intorno ai videogiochi come hobby, oppure intorno ad un

¹ Dickey M. D. (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «British Journal of Educational Technology», 37, 785–793.

² Derr T. M. (Tesi di Laurea) (2020). *The Road to Gamergate: The History of Gender Stereotyping In Video Game Culture, 1970-2000 and Beyond*. Graduate School - Newark Rutgers, The State University of New Jersey.

³ Dickey M. D. (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «British Journal of Educational Technology», 37, 785–793.

determinato titolo. Il campione è diviso in due parti: sette donne sono iscritte ad almeno una community esclusivamente femminile e le frequentano in modo prevalente (se non esclusivo); le altre donne sono in community miste. Le interviste sono state ritenute lo strumento più adatto per rispondere alle domande di ricerca che hanno guidato il presente lavoro:

- I. In che modi si manifestano le discriminazioni di genere nelle community videoludiche online all'intero di Discord?
- II. Quali meccanismi di coping e comportamenti mettono in atto le videogiocatrici per evitare tali fenomeni?

I quesiti partono dall'ipotesi che la discriminazione di genere presente nel campo videoludico si estenda anche alle comunità digitali su Discord e si manifesti in varie forme. Si presume anche che l'intensità di questi fenomeni porti le videogiocatrici a impiegare dei comportamenti di adattamento ed evitamento per gestire tali episodi.

L'analisi delle interviste svolta nel presente lavoro (Capitolo 5) rivela che la discriminazione di genere presente nel mondo videoludico in maniera generalizzata si manifesta anche all'interno delle communities, nelle stesse modalità, sessismo e sessualizzazione, ma in misura diversa: i comportamenti del genere maschile atti ad attirare l'attenzione femminile e ottenere una relazione con il proprio oggetto del desiderio (la videogiocatrice) sono maggiori rispetto agli atteggiamenti esplicitamente sessisti, che sono comunque presenti. Per evitare tali vessazioni quotidiane, le gamers ricorrono ad una serie di strategie: impedire l'entrata e l'uscita dell'audio; nascondere la propria identità; bloccare le persone moleste; modifica del proprio comportamento; creazione di communities esclusivamente femminili.

CAPITOLO 1 – DISCRIMINAZIONE DI GENERE

La discriminazione di genere⁴ viene definita dal dizionario Treccani come “disparità di trattamento tra uomini e donne”, ma questo fenomeno è molto più profondo, radicato e sfaccettato di come viene presentato. Nel mondo odierno è un continuum di discriminazioni che pervade ogni aspetto sociale, dal più quotidiano, come il gender pay gap⁵, ai più gravi ed estremi, come il femminicidio⁶. Ai fini di questo lavoro vengono illustrate di seguito solo alcune delle manifestazioni della discriminazione di genere (e la letteratura relativa), coerentemente con la discettazione svolta, ma non per questo ritenute di maggiore o minore importanza rispetto alle altre.

1.1 GENERE E DISCRIMINAZIONE DI GENERE

1.1.1 IL GENERE

La nascita del concetto *gender* risale agli anni '70, con la seconda ondata di femminismo, in cui si è consolidato ed “... è entrato a far parte del patrimonio concettuale e delle prospettive analitiche ed interpretative delle scienze sociali”⁷. Il termine rivoluziona la concezione sociale

⁴ Per circoscrivere il fenomeno, in questa sede viene utilizzato il termine ‘genere’ esclusivamente in riferimento alla discriminazione contro le donne. È importante notare che, come ritrovato dagli studi LGBTQIAP+ e numerose ricerche nell’ambito dei gender studies, il concetto di genere è un costrutto sociale complesso e rinvia a una serie di problematiche articolate e profonde, tra cui la dicotomia tra binarismo e non binarismo di genere approfondita di recente e il suo rapporto con orientamento sessuale e identità.

⁵ La differenza di retribuzione tra uomo e donna nonostante pari ruolo, mansioni e responsabilità, che attualmente in Italia è intorno al 16%, quindi le donne vengono pagate il 16% in meno degli uomini per lo stesso lavoro.

⁶ Qualsiasi forma di violenza che porta alla morte perpetuata verso le donne in nome di valori ideologici di matrice patriarcale radicati nel tessuto sociale.

⁷ Ruspini E., (a cura di) (2005). *Donne e Uomini che cambiano. Relazioni di Genere, identità sessuali e mutamento sociale*. Guerini e Associati.

della contrapposizione tra uomo e donna, in quanto i movimenti femministi di quel periodo se ne sono serviti per confutare le tesi, basate sui dati biologici, che sostenevano l'inferiorità della donna. Infatti, la suddivisione tra *sex*, ovvero l'insieme di caratteri biologici, fisici e fisiologici che determinano negli animali il maschio e la femmina, e *gender*, l'appartenenza al gruppo "maschio" o "femmina" basata su una serie di convenzioni sociali, culturali e comportamentali, ha portato le femministe a riconoscere quest'ultimo termine come un mero costrutto sociale, che nulla ha a che fare con la natura della donna: quest'ultima è ritenuta inferiore storicamente, socialmente e culturalmente. Il primo termine, quindi, presuppone differenze tra uomo e donna immutabili, il secondo invece viene dalla linguistica, usato in riferimento al genere maschile e femminile del lessico, e ampliato dai movimenti femministi per "...attenuare le pretese inglobanti del termine sesso"⁸. Il risultato è che molte delle discrepanze identificate tra uomo e donna non sono più riconducibili alle differenze biologiche e quindi non più giustificabili scientificamente: esse vengono ricondotte alla socializzazione, alle norme socialmente costituite e trasmesse. Tale spiegazione fu presto accettata come quantomeno plausibile, se non veritiera, poiché esponeva come in società diverse vi sono caratterizzazioni di genere differenti, fenomeno non legittimabile con il semplice determinismo biologico. La presenza di questo termine, però, non presuppone la mutua esclusione tra *sex* e *gender*: il genere non squalifica la presenza reale di differenze e tratti comuni biologici, il sesso non è in grado di spiegare le caratterizzazioni di genere; ciò porta alla conclusione che i due termini non sono opposti o alternativi, ma rappresentano due sfere diverse di differenze tra uomo e donna e similarità tra maschio e femmina, a livello biologico e culturale.

Il costrutto di genere risulta quindi innegabilmente associato al corpo: "... è necessario capire le variazioni sociali della distinzione maschio/femmina in relazione a differenze che vanno [...] connesse non solo ai fenomeni limitati [...] al genere [...] ma anche alla concezione che ogni cultura ha del corpo e a ciò che significa essere una donna o un uomo"⁹. Antropologicamente parlando, culture differenti trasmettono concetti di persona e rapporti tra persona e corpo diversi in base alle forme sociali di riferimento, creando altrettante esperienze individuali e collettive dissimili¹⁰. Attualmente, nell'Occidente globale¹¹ la visione tipica del corpo è di oggetto carnale

⁸ Piccone Stella S. & Saraceno C (a cura di) (1996). *Genere. La costruzione sociale del femminile e del maschile*. Il Mulino.

⁹ *Ivi.*

¹⁰ Mascia-Lees, F. E. (2011) *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*. Oxford, Wiley-Blackwell.

¹¹ Con questo termine si intende raccogliere i continenti Europa, Nord America e Oceania, tenendo conto ovviamente che le culture all'interno di questi vasti territori sono innumerevoli e diverse e per questo possono verificarsi le dovute eccezioni.

separato dal cosmo, dalla spiritualità, dalla mente e da altri corpi. Tutto ciò presuppone che le esperienze che ogni individuo fa del proprio corpo e quelle legate ad esso, che siano il piacere, il dolore, le body modification¹², la malattia, la chirurgia estetica, i disturbi alimentari ecc..., sono mediate dal costruito sociale del genere e più in generale dalle norme sociali. Dalla nascita, le persone imparano a muoversi, porsi, vestirsi, esprimersi in modi diversi in base a quanto prescritto da genere, etnia, età, cultura di appartenenza ecc...¹³ Gli esempi più semplici si hanno fin dall'infanzia: spesso nella cultura Europea il blu/azzurro è per i maschi, il rosa è per le femmine. Dai vestitini ai grembiuli da portare all'asilo, i bambini vengono già chiamati a distinguersi per genere. Altrettanto evidenti sono le differenze di stile e vestiario tra diverse culture e nazioni: i jeans e il cappello da cowboy in alcune nazione degli Stati Uniti, il sari indiano, il kilt in Scozia, la dishdasha araba ecc... Significativo è anche il fatto che esiste uno stile che si chiama "alternativo", che spesso al suo interno contiene gli stili punk, emo, dark ecc... che viene etichettato in questo modo perché si *alterna* a quelle modalità di abbigliamento che socialmente vengono considerate *normali* nell'Ovest del mondo. Legando il codice di abbigliamento alla questione di genere che si sta trattando, solo negli ultimi anni c'è una apertura alla degenderizzazione del vestiario: le gonne non sono più capi esclusivamente da donna, molti grandi designer stanno producendo anche gonne, borse, vestiti e scarpe col tacco da uomo, anche se questa dicotomia apre ancora una volta la discussione sulla divisione di genere uomo/donna che non lascia spazio a una espressione e rappresentazione non binaria. Infatti, ciò potrebbe stimolare degli interrogativi sul fatto che la denominazione dello stesso capo d'abbigliamento "per uomo" e "per donna" non apre solo ad un abbattimento degli stereotipi: allo stesso tempo rafforza l'identità di genere binaria, non lasciando ancora una volta alternative alle indicazioni socialmente dettate.

Il legame tra sesso e genere, corpo e società, apre anche una discussione importante intorno alle persone *Transgender* e *Intersex*. La persona transessuale è una persona nata in un corpo con certe caratteristiche sessuali, e quindi socializzata a determinate norme di genere, in cui però non si riconosce e si identifica con il sesso opposto. Le persone transgender possono agire a livello di genere, quindi rifiutando le norme sociali dettate intorno al sesso di nascita e attenendosi a quelle del sesso opposto, oppure su entrambi, sesso e genere, quindi sottoponendosi ad una serie di procedure chirurgiche per cambiare il proprio sesso da quello di

¹² Con questo termine si raccolgono tutte le modifiche fisiche che si possono fare al corpo umano, dal piercing, al tatuaggio, a pratiche più estreme come la scarnificazione e l'alterazione delle forme. Non comprende le operazioni di chirurgia estetica e di cambio del sesso.

¹³ Ghigi R. & Sassatelli R (2018) *Corpo, genere e società*. Il Mulino.

nascita a quello di identificazione, facendovi seguire un cambiamento del genere. Le persone intersessuali sono persone che sono nate con cromosomi XXY e che quindi presentano caratteri sessuali primari e secondari di entrambi i sessi. La tendenza è quella di crescere l'infante intersessuale con le norme di genere che più si attengono ai caratteri sessuali prevalenti. In altri casi si tenta di intervenire con ormoni o chirurgicamente per alterare anche le proprietà biologiche. In entrambi i casi questi individui non si conformano né al sesso biologico né alle norme sociali comunemente noti: "Il confronto tra la figura del/la transessuale e quella dell'intersessuale ci mostra molto bene la forza dell'imperativo culturale della distinzione sessuale anche quando il corpo e il genere vengono concepiti come dati socialmente costruiti"¹⁴. La stessa società che lentamente sta permettendo ad adulti consenzienti di cambiare sesso (seppur con molte difficoltà e opposizioni ideologiche e religiose da parte dei membri della società), agisce in modo immediato sui neonati che presentano differenze biologiche rispetto a ciò che viene considerato e definito normale. Tale discussione su transessualità e intersessualità, tra apparenza e identità, rende necessaria una riflessione sul concetto di *genere come performance*, teorizzato da Judith Butler¹⁵: "... la studiosa afferma che il genere è associato al corpo attraverso la performance e che il corpo sessuato non esiste senza genere. [...] sostiene che le identità si producono attraverso l'azione e che di conseguenza non esprimono semplicemente qualcosa di preesistente..."¹⁶. Essere donna o essere uomo, quindi, diventano una performance, modi di rappresentarsi e rappresentare, modi in cui si vuole apparire agli altri, ancora una volta, però determinati dalle norme sociali di genere: "...il genere appare come un performativo [...] che viene stabilizzato nella vita quotidiana in base a retoriche e pratiche con cui i soggetti confermano di essere «veri» uomini e «vere» donne"¹⁷, ma rimangono le norme sociali ed il costrutto di genere a determinare che cosa è vero uomo e vero donna.

Le stesse determinazioni sociali sono responsabili di quello che viene chiamato *ordine di genere*, ovvero un complesso di pratiche attraverso le quali le relazioni di potere tra generi vengono create e ricreate¹⁸. Ogni società è quindi caratterizzata dal suo ordine di genere, che possono essere generalmente sintetizzati in Matriarcato e Patriarcato¹⁹. Nel mondo odierno (e non solo) prevale quest'ultimo, definito dall'insieme di strutture sociali e pratiche attraverso

¹⁴ *Ivi*.

¹⁵ Butler J. (1993) *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. Routledge, New York, 1993.

¹⁶ Farci M., & Scarcelli M. C. (2022) *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

¹⁷ Ghigi R. & Sassatelli R (2018) *Corpo, genere e società*. Il Mulino.

¹⁸ Farci M., & Scarcelli M. C. (2022) *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

¹⁹ Questa distinzione viene comunemente fatta per distinguere quale dei due generi prevale sull'altro, ma naturalmente esistono diverse e varie sfumature di manifestazione del fenomeno dell'ordine di genere.

cui gli uomini dominano, opprimono, e sfruttano le donne²⁰: ne deriva un mondo intriso di discriminazioni di genere pervasive, a discapito soprattutto della donna, che vede la sua vita controllata e manovrata da ruoli e concezioni di genere, che la pongono ancora come inferiore, o quantomeno dominata, nonostante gli enormi passi avanti che sono stati fatti negli anni.

1.1.2 LA DISCRIMINAZIONE

La discriminazione di genere riguarda quell'insieme di pratiche che vedono la donna come inferiore, sfruttata e dominata, a favore del potere e della prevalenza maschile, creando uno stato di disuguaglianza tra i generi. Nell'ultimo secolo le conquiste in questo campo sono state sicuramente rilevanti, ma, come provato nel paragrafo seguente, siamo lontani da una parità completa. All'interno dello *Human Development report 2021-2022*²¹, un documento redatto dal dipartimento per lo sviluppo umano delle Nazioni Unite (United Nation Development Programme) che raccoglie ogni anno dati sullo sviluppo umano globale ed esprime preoccupazioni fondate empiricamente sui principali temi politici e sociali, viene chiaramente elogiato il ruolo dei movimenti femministi nel garantire sviluppo e affermazione dei diritti delle donne. Ciò non solo nei paesi cosiddetti del Primo Mondo²², ma anche in Paesi con un basso Human Development Index²³ come Burkina Faso, Rwanda, Liberia, Senegal ecc... (il più alto indice di mobilitazione femminista viene rilevato nelle regioni del Sud dell'Asia e dell'America Latina). È un dato rilevante perché:

“Feminist mobilizations defy stereotypes, redefine boundaries and expand agency for women and girls. They can open pathways to enhanced wellbeing and agency for women occupying spaces in all spheres of life, using their voices to bring new perspectives, participate equally in society and hold governments and others in positions of power accountable”²⁴.

²⁰ Welby S. (1990) *From private to public patriarchy. The periodization of British history*. In «Women's Studies International Forum», XIII (1990), fasc. 1-2.

²¹ United Nations Development Programme (2022) *The 2021/2022 Human Development Report. Uncertain times, unsettled lives Shaping our future in a transforming world*.

²² La divisione in Primo Mondo, Secondo Mondo e Terzo Mondo è stata coniata da Alfred Sauvy nel 1952 per definire i Paesi più arretrati (Terzo Mondo) rispetto al centro capitalista (il Primo Mondo) e a quello comunista (il Secondo Mondo). Fonte: <https://www.patriaindipendente.it/primo-piano/terzo-mondo-alle-origini-di-una-condanna/>

²³ United Nations Development Programme (2022) *The 2021/2022 Human Development Report. Uncertain times, unsettled lives Shaping our future in a transforming world*.

²⁴ *Ibidem*.

Questo documento afferma l'esistenza di bias che influenzano la percezione della disparità di genere e ne impediscono l'assottigliamento. Secondo i dati riportati circa il 91% degli uomini e l'88% delle donne manifesta almeno uno di questi bias contro la parità di genere, ma ci sono comunque margini di miglioramento: "...women in 23 countries and territories and men in 26 countries and territories showed reduced biases against gender equality and women's empowerment"²⁵.

Tale evoluzione verso la parità posa la prima pietra miliare con la nascita del movimento femminista, che risale alla seconda metà del XIX secolo. La prima ondata di femminismo, infatti, porta ad un cambiamento dello status della donna, grazie soprattutto alla creazione del primo grande movimento organizzato di donne con un obiettivo comune, il cui principio guida era l'uguaglianza. Una delle loro conquiste più importanti e più famose è sicuramente l'ottenimento del diritto al voto per le donne. Tra gli anni '60 e '70 si verifica la seconda ondata di femminismo, caratterizzata dalla parola chiave *differenza*. Infatti, la principale lotta che le femministe del periodo portavano avanti è l'esaltazione dell'unicità femminile per confutare il concetto di genere e dimostrare la sua diversità dal sesso biologico, evidenziando la contrapposizione tra sesso e genere e quindi tra natura e cultura. Dagli anni '90 si ha una forte accelerazione del movimento femminista, che dà inizio alla terza ondata. Il pilastro su cui essa si regge è l'esaltazione delle differenze interne al sesso femminile. Le donne non sono tutte uguali e per tale motivo alcune di loro hanno più difficoltà a raggiungere l'uguaglianza: "... si sostiene che le differenze di classe sociale, razza, etnia, religione, orientamento, sessuale [...] comportano diversi modi di pensare ed agire di cui bisogna tenere conto per arrivare ad una *effettiva uguaglianza di diritti*"²⁶. Questa totale inclusività è stata sempre più approfondita e rimarcata, tanto che la quarta ondata di femminismo, iniziata con il nuovo millennio, è fondata sull'intersezionalità e l'inclusività anche al genere maschile: il patriarcato colpisce anche gli uomini. Infatti, tra gli altri, Glick e colleghi²⁷ al principio del loro lavoro sulla disparità di genere dichiarano: "The authors argue that hostile as well as benevolent attitudes toward men reflect and support gender inequality by characterizing men as being designed for dominance". I ricercatori sono del parere che il fenomeno in esame vada altrettanto a discapito dell'uomo, sebbene in modalità diverse e nettamente meno pervasive e limitanti. Da questa indagine

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Capecchi S., (2018). *La Comunicazione di Genere. Prospettive teoriche e buone pratiche*. Carocci Editore.

²⁷ Glick P., Fiske S. T: (2004) *Bad but Bold: Ambivalent Attitudes Toward Men Predict Gender Inequality in 16 Nations*. *Journal of Personality and Social Psychology* 2004, Vol. 86, No. 5, pp 713–728,

emergono stereotipi negativi attribuiti agli uomini che rinforzano il paradigma dominante, come ad esempio la concezione di maschio portato per il dominio, superiore in qualche modo sotto molti aspetti grazie alle differenze che lo distinguono dalla femmina. Questo non solo comporta problemi di tipo sociale, come la mascolinità tossica, ma anche un aumento di risentimento e giudizio negativo nei confronti del genere maschile.

La mascolinità tossica appena citata è un problema sociale (che può avere ricadute psicologiche) che nasce dalla disparità e stereotipi di genere e può essere inquadrato come una serie di tratti che servono a favorire l'egemonia maschile e la svalutazione di tutto ciò che non vi corrisponde. Questi tratti comprendono tra gli altri durezza, anti-femminilità e inferiorità della donna, potere, emotività limitata, forza fisica. In particolare, Harrington²⁸ porta un interessante snodo sull'argomento, riprendendo le parole di Shepherd Bliss²⁹: “[Toxic masculinity] can wound and even be fatal to men, women, children, and the Earth”³⁰. Queste parole sono colte dall'autore per esaltarne la portata attraverso il riconoscimento di modelli di mascolinità tossica e ferita derivati da padri assenti o anaffettivi, oppure alcolizzati e con problemi di rabbia; da standard di mascolinità anti-femminile, forte fisicamente e mentalmente, con impossibilità di esprimere la propria emotività; da propensione al rischio e alla violenza. Corvo e Golding³¹ sostengono che il paradigma della mascolinità tossica sia riduttivo per descrivere le complesse dinamiche che dominano il patriarcato e che rendono, in ultimo, un uomo violento: “Addressing “toxic masculinity” as a sole or major causal factor of male violence directs one away from the other more salient factors. [...] we do not see vulnerable boys [...] [We] describe the unique biopsychosocial complexity of the etiology of violence in males”³². I ricercatori (e non solo) si rendono sempre più consapevoli di un “lato oscuro” della disparità di genere che lede anche l'uomo, la sua salute mentale e fisica: “... Si è [...] sviluppata [...] una rete maschile di riflessione critica sui modelli dominanti di mascolinità [...] di uomini che scelgono di prendere parola sulla violenza, sui rapporti tra i sessi, su culture e linguaggi generati dal patriarcato [...] di uomini che hanno deciso di porre a critica modelli, comportamenti e ruoli maschili”³³. Questi ultimi, infatti, non fanno altro che perpetuare una

²⁸ Harrington C. (2022) *Neoliberal Sexual Violence Politics Toxic Masculinity and #MeToo*. Palgrave Macmillan

²⁹ Psicologo statunitense che ha coniato il termine Mascolinità Tossica negli anni '80.

³⁰ Bliss, S. (1995). *Mythopoetic Men's Movements*. In M. S. Kimmel (Ed.), *The Politics of Manhood* (pp. 292–307). Temple University Press.

³¹ Corvo K. & Golding P. (2022) *Toxic Masculinity and Patriarchy: Barriers to Connecting Biopsychosocial Risk for Male Violence to Policy and Practice*. *Partner Abuse*, Volume 13, Number 4, 2022, pp 420-434.

³² *Ibidem*.

³³ Ciccone S. (2009). *Essere maschi. Tra potere e libertà*. Rosenberg&Sellier, Torino.

serie di aspettative verso l'uomo che alimentano il circolo del paradigma sociale patriarcale, fondato su principi di differenza di genere e che crea fragilità e personalità tossiche.

Le differenze interne al fenomeno della discriminazione non si riducono solo alle conseguenze su uomini e donne: il lavoro di SteelFisher e colleghi³⁴ analizza nel contesto statunitense la percezione e diffusione della discriminazione di genere attraverso un sondaggio distribuito ad oltre millecinquecento donne. I risultati sono chiari e non fanno che rafforzare la portata del fenomeno descritto finora: “This study presents strong evidence that US women report widespread discrimination and harassment. This continuing evidence of reported systemic institutional and interpersonal discrimination against women suggests that additional policies and programs are needed to eliminate discrimination...”³⁵. Gli autori sono allarmati dal fatto che la discriminazione è ad alti livelli non solo in ambito lavorativo, ma anche in ambito di educazione e salute, tra le mura domestiche ecc... Inoltre, è spesso influenzata dall'appartenenza etnica: una donna ispanica o di colore (o di qualsiasi etnia non caucasica americana) nella società statunitense subisce una doppia discriminazione, per il suo genere e per la sua etnia. Ci sono infatti molti studi che provano il legame tra discriminazione di genere e discriminazione etnica³⁶. In questo frangente si rende necessario prestare attenzione alla differenza che intercorre tra discriminazione di genere su base etnica (o culturale) e differenze di genere nelle culture: Friedland e colleghi³⁷ studiano il tema in sei nazioni del Medio Oriente, attraverso un sondaggio diffuso a persone musulmane tramite Facebook. Lo strumento è creato intorno a due temi preponderanti: la castità femminile e il patriarcato maritale³⁸. I risultati dimostrano che l'attitudine verso uno o l'altro tema sono gender-biased: la percentuale di uomini che supporta il concetto di patriarcato maritale è superiore, coerentemente con le aspettative, ma la differenza tra il numero di uomini e donne a supporto della castità è nettamente ridotta. Questo studio permette di riflettere sulle differenze culturali nella percezione della disparità e del ruolo di genere: ogni cultura ha una concezione diversa di gender, dei ruoli ad esso legato e delle sfumature che la figura della donna può assumere (a conferma ulteriore che il genere è un costrutto socio-culturale) ed è quantomeno limitante pensare che ci sia una sola visione valida

³⁴ SteelFisher, G. K., Findling M. G., et al. (2019) *Gender discrimination in the United States: Experiences of women*. Health Service Research. 2019 Dec; 54 (S2).

³⁵ *Ivi*.

³⁶ Si veda ad esempio i lavori di Sidaneus e Veniegas (2000), Pratto ed Espinoza (2001), Andersson e colleghi (2012), e innumerevoli altri anche di recente trattazione.

³⁷ Charles M., Friedland R., et al. (2023). *Gender Beliefs of Muslim Facebook Users in the Middle East, North Africa, and South Asia*. GENDER & SOCIETY, Vol 37 No. 1, February, 2023, pp 91–123

³⁸ Due principi della religione musulmana.

a giusta, come sostiene Moller Okin³⁹ nella sua trattazione sull'inclusività dei movimenti femministi: “White middle- and upper-class feminists [...] have excluded or been insensitive to not only problems of women of other races, cultures and religions but even those women of other classes than their own. [...] we could have no cross-cultural explanations of or objections to gender inequality”.

Con le affermazioni fatte pocanzi ovviamente non si intende giustificare comportamenti che limitano, discriminano o abusano le donne, ma si vuole sottolineare come la diversità che caratterizza le diverse culture del mondo e ne fa la loro ricchezza si espliciti anche attraverso la manifestazione della donna. A questo proposito, è necessario segnalare un movimento che si sta diffondendo sempre di più, il femminismo TERF: “The term TERF refers to trans exclusionary radical feminists, a group of people who do not believe that trans women are legitimately women. The introduction sets the scene of past and present trans issues and the renewed rise of anti-trans rhetoric”⁴⁰. Nel gergo comune questo termine viene sempre più usato per indicare tutte le donne che, come citato sopra, applicano i principi femministi ad un gruppo ristretto di donne, tendenzialmente bianche, eterosessuali e cisgender⁴¹ di classe medio-alta, altamente educate e alfabetizzate.

Quest'ultimo elemento non è da sottovalutare, perché è proprio nell'alfabetizzazione che vengono trasmessi i ruoli e le credenze di genere. Non solo attraverso l'educazione, a cui verrà dedicato un paragrafo a parte, ma la percezione di genere passa anche attraverso la lingua. È conoscenza comune che alcuni vocaboli nella lingua italiana sono privi di femminile, come ad esempio arbitro, idraulico, architetto ecc... Molte donne che ricoprono queste cariche rivendicano il proprio spazio, sostenendo che sia il momento di aprire anche la lingua italiana al riconoscimento della parità di genere, altre invece si fanno ancora definire dal nome maschile. Nel 2022, ad esempio, Giorgia Meloni viene eletta Presidente del Consiglio e afferma di voler mantenere il vocabolo maschile, quindi non Presidentessa e chiede ai giornalisti di parlare di lei come *il* Presidente del Consiglio e non *la* Presidente. Un caso simile che aveva scatenato polemica in precedenza è stato quello di Beatrice Venzi, che durante il festival di Sanremo 2021 ha chiesto apertamente di non definirla *direttrice* d'orchestra, ma direttore (stessa richiesta per

³⁹ Moller Okin S. (1994). *Gender inequality e cultural differencies*. POLITICAL THEORY, Vol. 22 No.1, Feb 1994, pp 5-24. Sage Publications, Inc, p 6.

⁴⁰ Vincent B., Erikainen S et al. (2020). *TERF wars: feminism and the fight for transgender futures*. Sociological Review Monograph Series, 68/4, London, Sage. Oxford University Press and Community Development Journal, pp 573-577.

⁴¹ Questo termine indica persone la cui identità di genere corrisponde al sesso di nascita.

l'appellativo *maestro*). Simile il caso del primo arbitro donna nella Serie A, Maria Sole Ferreri, che si fa chiamare esclusivamente *arbitro*. La replica dei movimenti femministi a questi episodi è stata di indignazione: molte di esse si chiedono se questi gesti derivano dalla paura che il nome femminile sminuisca la carica, ma se così fosse, non sarebbe altro che patriarcato internalizzato, che porta all'alimentazione dello stesso.

Può sembrare una questione banale, come molti la definiscono, ma è assodato che la differenza di genere passi anche dalla lingua. A questo proposito, in occasione del David di Donatello del 2018, l'attrice Paola Cortellesi ha esposto, chiaramente ed efficacemente, in un monologo in che modo la differenza semantica tra maschile e femminile non fa altro che alimentare il peso della discriminazione di genere. L'attrice esordisce con un invito a considerare il fatto che spesso il corrispettivo femminile di alcune parole assume un significato negativo, finanche di insulto, con sfumature semantiche che fanno riferimento alla prostituzione. Nel discorso prosegue a fare una serie di esempi in un crescendo di ironia, riprendendo un'opera di Stefano Bartezzaghi, giornalista, scrittore e semiologo italiano. Evidenzia perfettamente la contrapposizione semantica tra passeggiatore e passeggiatrice, gatto morto e gatta morta e così via, dove il termine femminile significa sempre prostituta o donna che offre il proprio corpo, a seconda del contesto. Perché tutto questo è fondamentale viene spiegato in un passo successivo:

... se le parole fossero la traduzione dei pensieri [...] sarebbe grave [...] sarebbe un incubo fin da piccoli. All'asilo un bambino maschio potrebbe iniziare a maturare l'idea che le bambine siano meno importanti di lui; da ragazzo crescere nell'equivoco che le ragazze sono in qualche modo di sua proprietà; da adulto [...] potrebbe pensare che sia giusto che sul lavoro le sue colleghe vengano pagate meno e a quel punto non gli sembrerebbe grave offenderle, deriderle, toccarle, palpeggiarle [...] Se fosse così potrebbe anche diventare pericoloso. Una donna [...] potrebbe essere aggredita, picchiata, sfregiata dall'uomo che la ama [...] talmente tanto da pensare che lei e anche la sua vita sono roba sua⁴².

È spiegato chiaramente il nesso tra le parole e le azioni, la mentalità, i comportamenti. Qui viene raccontato ironicamente da un personaggio molto amato della televisione italiana per passare in modo efficace e ampio un messaggio importante, ma il dibattito sul sessismo nella lingua italiana è vivo dal 1987, anno in cui Alma Sabatini pubblica *Il Sessismo nella Lingua Italiana*. In questo libro l'autrice dichiara nell'introduzione:

⁴² Cortellesi P. (2018) *Monologo: Sono solo parole*. RAI 1. <https://www.youtube.com/watch?v=4WjhLSkXqTk>

Per raggiungere una parità di fatto, cioè a dire l'uguaglianza delle possibilità per ciascun individuo di entrambi i sessi di realizzarsi appieno in ogni campo, è necessario che la società si liberi dai residui pregiudizi negativi nei confronti delle donne. Non pochi di essi sono alla base della nostra cultura e fanno quindi parte di una tradizione secolare. Essi non sono sempre facilmente riconoscibili, perché sono spesso nascosti e camuffati sotto forme di apparente valore oggettivo, e sono trasmessi, perpetuati ed avvalorati attraverso la lingua, in modo spesso subdolo e ripetitivo⁴³.

L'autrice arriva da un ventennio femminista, che le ha permesso di riflettere attentamente sulla lingua come costruzione sociale della realtà e l'ha portata a individuare, classificare e analizzare le forme sessiste della lingua italiana quotidiana, con particolare riferimento al "neutro maschile". Questo lavoro scatena al tempo un dibattito non solo nel mondo accademico, ma anche in quello giornalistico, psicologico e linguistico; dibattito a cui partecipa anche Giuliana Giusti, professoressa di Glottologia e Linguistica, citando proprio il lavoro di Sabatini. In questo trattato l'autrice sostiene che spesso il femminile di un termine assume un'accezione negativa:

"... lo svantaggio nel femminile si osserva in molte coppie di nomi come ad esempio maestra – maestro, cuoca – cuoco, segretaria – segretario. In questi casi, il maschile è ambiguo tra un'interpretazione di prestigio e una senza prestigio, mentre il femminile è utilizzato solo per la posizione non prestigiosa, contribuendo a dare una connotazione di inferiorità al femminile più in generale"⁴⁴.

Gli esempi qui presentati sono alcuni tra i molti casi in cui la nominazione femminile acquisisce una connotazione negativa, che spesso sostituisce il termine stesso e che non fa altro che rafforzare l'idea di prestigio maschile (contro la mal fama femminile). Questa prerogativa della lingua italiana viene ripresa anche da Fusco⁴⁵, che denuncia la presunta inferiorità femminile non solo nel lessico, ma anche nel posizionamento delle parole e nella rappresentazione delle stesse nei dizionari: "... l'immagine filtrata dal dizionario non è innocente, poiché offre una visione del mondo comunque guidata dalle scelte e dai giudizi dei redattori. Le immagini

⁴³ Sabatini A. (1987) *Il sessismo nella lingua italiana*. Commissione Nazionale per la parità e le pari opportunità tra uomo e donna. Roma, 1993 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato

⁴⁴ Giusti G. (2022) *Inclusività della lingua italiana, nella lingua italiana: come e perché. Fondamenti teorici e proposte operative*. DEP. Deportate, esuli, profughe. Rivista telematica di studi sulla memoria femminile. n. 48 / 2022, pp. 1-19.

⁴⁵ Fusco F. (2012) *La lingua e il femminile nella lessicografia italiana. Tra rappresentazione stereotipata e (in)visibilità*. Edizioni dell'Orso.

femminili proiettate sulla pagina di un dizionario [...] sono monodimensionali...”⁴⁶. Le parole e il loro posizionamento perpetuano gli stereotipi di genere e l’idea della donna come debole, inferiore di status e di intelligenza, in nome del mantenimento di una tradizione che sta sempre di più diventando anacronistica:

“...dal punto di vista sociale lo stereotipo riflette le dinamiche in atto ed è l’espressione di un processo politico/ideologico che fissa inclusione ed esclusione, *status* e potere, [...] rappresenta pertanto una forma di prescrizione comportamentale [...] Gli stereotipi congelano dunque le caratteristiche di un gruppo sociale e ne bloccano le potenzialità di sviluppo [...] a detta di molti è rassicurante, perché consente il mantenimento di una prospettiva ancorata nella tradizione [...] Appare chiaro quindi [...] che le interrelazioni ora invocate si ripercuotono non solo sulla struttura della lingua e sui vari livelli di analisi, in specie quello lessicale, ma anche sui comportamenti sociali e sulle aspettative che la lingua concorre a creare e diffondere”⁴⁷.

L’incontro tra la lingua e il genere fa riflettere ancora una volta su come entrambi, essendo costrutti arbitrari e sociali, si alimentano vicendevolmente in quanto tali.

1.2 LA SITUAZIONE ATTUALE E I DATI SULLA DISCRIMINAZIONE DI GENERE

1.2.1 SITUAZIONE MONDIALE

Ci sono studi a livello mondiale, soprattutto per quanto riguarda la rilevazione quantitativa, a testimonianza della intensità del fenomeno della discriminazione di genere. Questa è rappresentata, tra gli altri, dal rinnovo degli obiettivi del piano di Sviluppo Sostenibile del Dipartimento dell’Economia e degli Affari Sociali delle Nazioni Unite:

Goal 4

Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all.

Goal 5

*Achieve gender equality and empower all women and girls.*⁴⁸

⁴⁶ *Ibidem.*

⁴⁷ *Ibidem.*

⁴⁸ Fonti: <https://sdgs.un.org/goals/goal4> / <https://sdgs.un.org/goals/goal5>

Le Nazioni Unite, quindi, riconoscono che la disparità di genere è attualmente ancora molto diffusa e ne fanno una battaglia da combattere in modo sistematico e collaborativo, messa tra le più alte priorità. I risultati di questa lotta sono stati registrati nel documento ufficiale delle Nazioni Unite⁴⁹ a riguardo, redatto attraverso il Global Gender Gap Index, che è uno strumento creato su quattro parametri (partecipazione economica, istruzione, salute, leadership politica) per misurare il divario di genere negli Stati che hanno aderito (146 nel 2022). Accanto a questo report c'è il documento del World Economic Forum, un forum, appunto, senza scopo di lucro che ha l'obiettivo di cambiare l'imprenditorialità nell'interesse pubblico mondiale⁵⁰. Ogni anno raccolgono migliaia di dati su scala mondiale per tracciare la distanza percorsa in termini di parità di genere.

I dati di questi report per l'anno 2022 non sono particolarmente positivi, ma con qualche scorcio incoraggiante. Il divario globale è colmato al 68,1% presupponendo 132 anni per raggiungere la parità dei sessi, se si procedesse in modo costante. Questo dato è in leggero miglioramento rispetto all'anno precedente che ne prevedeva 136 per la parità dei sessi (di tre anni, considerando l'anno trascorso), ma non porta comunque le buone notizie sperate, come sottolinea Francesca Marinelli⁵¹: "...non compensa la disastrosa retrocessione determinata dalla pandemia, se è vero che le tendenze precedenti al 2020 stimavano in 100 anni il periodo di tempo per appianare il divario tra i sessi". La pandemia di Covid-19, infatti, ha comportato molti problemi per le donne di tutto il mondo, soprattutto in termini di violenza subita: secondo il report delle Nazioni Unite una donna su dieci ha subito almeno un atto di violenza fisica o sessuale nell'anno precedente alla rilevazione e una donna su quattro dichiara di vivere conflitti nell'ambiente casalingo in modo significativamente più frequente da quando la pandemia è iniziata. Anche per l'estrema povertà (circa 380 milioni di donne vivono in questa condizione) si riscontra un aumento rilevante.

⁴⁹ UN Women, Women Count, United Nation (2022) *Progress on the sustainable development goals. The gender snapshot 2022*

⁵⁰ Fonte: <https://www.weforum.org/about/world-economic-forum/>

⁵¹ Marinelli F. (2022) *Rapporto globale sulla disparità di genere 2022*. LavoroDirittiEuropa. Rivista nuova di Diritto del Lavoro. 3/2022.



Figura 1: Dati in pillole sull'uguaglianza di genere negli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Fonte: UN Women, Women Count, United Nation (2022) Progress on the sustainable development goals. The gender snapshot 2022

Gli aspetti che presentano i numeri più sconcertanti sono le condizioni di vita dignitosa, il mondo del lavoro e l'educazione. È già stato citato il dato dell'estrema povertà, che viene declinato successivamente rilevando che a causa delle crisi economiche dovute alla pandemia e alla guerra scatenata dalla Russia contro l'Ucraina, circa una donna su tre ha sperimentato sensazioni di insicurezza verso il cibo, ovvero la preoccupazione di non riuscire a procurarsi del nutrimento per sopravvivere. Similmente allarmanti sono i dati sull'acqua potabile (più di 800.000 donne senza), sulla mancanza di accesso all'energia e sulla salute. In particolare, si fa riferimento alla libertà di aborto, pratica molto discussa e anche limitata in modo rilevante in molti Paesi, con aumento dei rischi sulla salute dei feti e delle donne.

Il conflitto citato pocanzi, insieme agli incessanti scontri in Medio Oriente e la situazione in Iran hanno permesso di protrarre il gender gap nell'istruzione, si conta circa il 54% di donne che non hanno accesso all'educazione e come si legge nel World Economic Forum report⁵² "The Educational Attainment subindex fell from 95.2% to 94.4%". In alcuni casi l'istruzione è proprio impedita, anche in modo coercitivo: tra febbraio e marzo 2023 giungono notizie di bambine e giovani studentesse avvelenate via gas affinché non frequentino le scuole nella città

⁵² World Economic Forum (2022). *Global Gender Gap Report 2022*

di Teheran, azione gravissima condannata da innumerevoli autorità e istituzioni mondiali, portata avanti dal novembre 2022 e confermata dal viceministro della Salute Youness Panahi⁵³. Per quanto riguarda il mondo del lavoro, le donne ne ricoprono una porzione ridotta, soprattutto nel mondo scientifico, infatti si legge: “Women hold only 2 in every 10 science, engineering and information and communication technology jobs globally. They comprise only 16.5% of inventors associated with a patent”⁵⁴. Inoltre, la perdita di lavoro durante la già citata pandemia è stata significativamente peggiore per le donne rispetto che per gli uomini e ciò ha portato ad una serie di conseguenze piuttosto negative per la parità di genere lavorativa: “...in 2022, gender parity stands at 62.9%, the lowest score registered since the Index was first compiled”⁵⁵.

1.2.2 SITUAZIONE EUROPEA

Stringendo il fuoco sul continente europeo, anche in questo caso è possibile verificare l’impegno dell’UE a raggiungere quanto prima la parità di genere, grazie al documento redatto nel 2020⁵⁶, in cui la Commissione Europea stessa dichiara al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato Economico e Sociale Europeo e al Comitato delle Regioni le azioni necessarie e gli obiettivi da raggiungere per alzare il livello di parità di genere per il quinquennio 2020-2025. In esso si trovano dei dati sconcertanti, come ad esempio “Il 55% di donne nell’UE ha subito molestie sessuali”, oppure “Secondo le stime 600.000 donne e ragazze hanno subito mutilazioni genitali femminili in Europa e 180.000 ragazze corrono lo stesso rischio”.

⁵³ Fonte: https://www.ansa.it/sito/notizie/mondo/mediooriente/2023/02/26/iran-bambine-avvelenate-per-chiudere-scuole-femminili_9d18937e-d15a-4af4-b121-8660821673fb.html

⁵⁴ UN Women, Women Count, United Nation (2022) *Progress on the sustainable development goals. The gender snapshot 2022*

⁵⁵ World Economic Forum (2022). *Global Gender Gap Report 2022*.

⁵⁶ Commissione Europea (2020) *Un’Unione dell’uguaglianza: la strategia per la parità di genere 2020-2025*

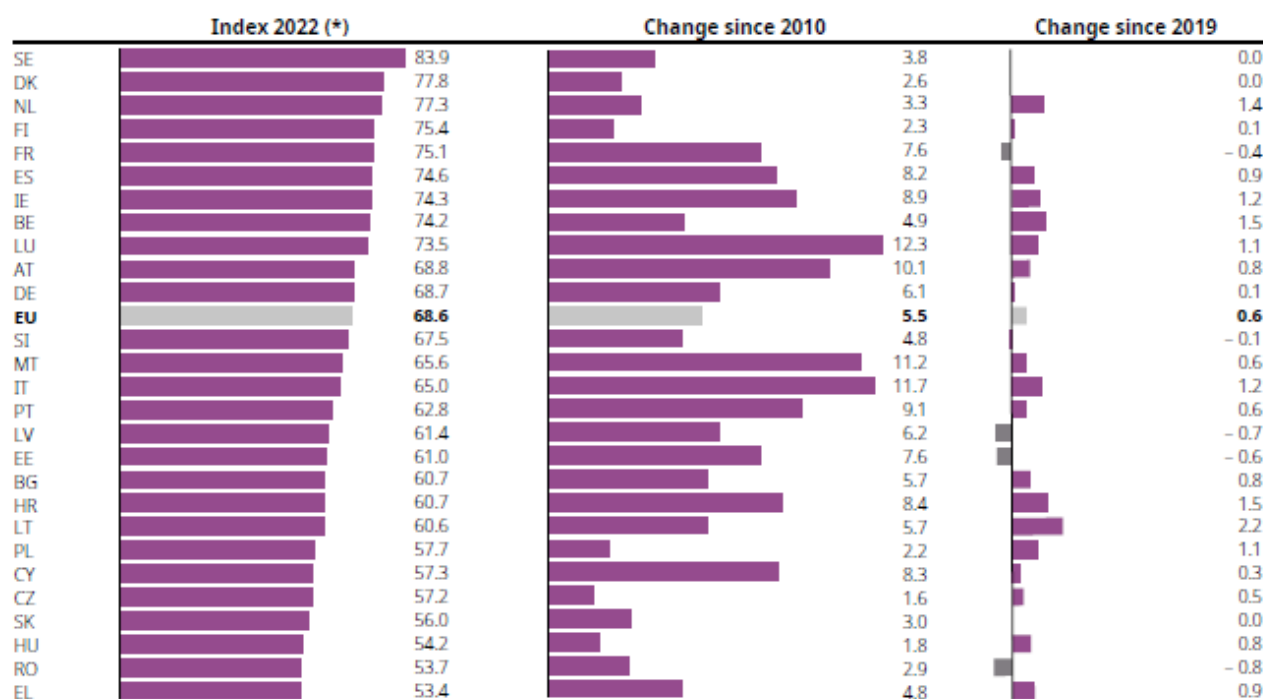


Figura 2: Evoluzione del Gender Equality Index Europeo con focus su 2010, 2019 e 2022.
Fonte: European Institute for Gender Equality (2022).

Accanto a questa dichiarazione, si può fare riferimento ad un documento simile a quelli citati pocanzi, ovvero il *2022 Report on gender equality in the Eu*. Analizzando gli stessi indicatori presi in considerazione per i report precedenti (violenza, povertà e lavoro, educazione, salute), i dati confermano quanto affermato dai resoconti globali: la violenza contro le donne, in diverse forme è un fenomeno ancora eccessivamente diffuso e l'epidemia di Covid-19 ha peggiorato notevolmente la situazione. Per ciò che concerne il lavoro, viene confermato l'aumento di disoccupazione femminile dovuto alla crisi pandemica (13,8%), insieme all'esistenza di un notevole gender pay gap (13%) nonostante sia in miglioramento rispetto al 2019 (13.7%). Ciò non ha comunque aiutato le donne che sopravvivono con stipendio minimo, che rappresentano il 60% dei lavoratori con questa retribuzione. Un dato sicuramente preoccupante a cui l'EU risponde: "If Member States increased their existing statutory minimum wages to 50% of the average wage or 60% of the median wage, the gender pay gap would be reduced by 5% in the EU-27 on average, having an indirect positive effect on the gender pension gap as well"⁵⁷. Il pay gap risulta un fenomeno ancora molto esteso, anche grazie alla poca trasparenza degli Stati riguardo alle retribuzioni, che in questa sede viene sottolineata e criticata, ma anche definita *game changer* se fosse applicata: "A strengthened legal framework could demystify pay differences and lessen gender stereotypes and biases, nudging a mind-shift in the workplace

⁵⁷ European Commission, Department of Justice and Consumers (2022). *2022 Report on gender equality in the Eu*.

and benefitting society overall”.⁵⁸ Le ragioni di tale divario possono essere condotte, per ora, solo al costruito derivante da una società patriarcale, infatti viene sottolineato che vi è una mancanza di dati per dare una spiegazione soddisfacente delle ragioni dell’esistenza di tale differenza retributiva. Su questo tema è stata sviluppata anche un’analisi statistica dall’eurostat⁵⁹.

Intorno al tema del lavoro femminile viene approfondito anche il problema dell’educazione, ritenuta dall’UE un elemento fondamentale per la vita di una donna: “The lack of early childhood education and care services as well as other care services have an important influence on women’s uptake of long-term family leave, employment in part-time work or even permanent withdrawal from the labour market”⁶⁰ Per risolvere le disparità educative l’UE ha stabilito l’*European Child Guarantee*, una proposta che garantisce l’accesso libero all’educazione nella prima infanzia, attraverso asili e attività di base scolastica, da implementare statalmente. Anche a livello universitario sono state portate avanti due azioni: la redazione di una strategia Europea per quanto riguarda l’istruzione superiore universitaria⁶¹ e una proposta di strategia per la cooperazione efficace in campo di alta educazione⁶². Nel primo documento si legge come l’inclusività e l’uguaglianza di genere siano più importanti che mai: “A persistent gender gap remains in some fields of study and research and in decision-making positions at universities. Gender balance clearly decreases with seniority among heads of higher education institutions where women hold slightly below 24% of these positions in EU27”¹⁸; nel secondo documento una delle richieste esplicite è “Promote gender balance in the governance structures”¹⁹. In generale, secondo l’UE la provvigione di educazione nella prima infanzia e il potenziamento dell’educazione universitaria, della cooperazione tra università e l’adozione in questi ambienti di policy che favoriscano l’uguaglianza di genere sono elementi fondamentali per chiudere il divario sia a livello educativo che lavorativo.

Infine, per ciò che concerne la salute femminile si può ritrovare una riflessione preoccupante sul tema in ambito post-pandemico, sia per l’aumento delle violenze domestiche e sessuali, a conferma di quanto già accennato, sia per la salute mentale, sia per quella sessuale e riproduttiva che risulta ancora un problema rilevante per la mancanza di accesso libero, sicuro e legale all’aborto e alla sanità sessuale e riproduttiva in generale.

⁵⁸ *Ivi.*

⁵⁹ Organo ufficiale di raccolta statistiche e dati in Europa

⁶⁰ European Commission, Department of Justice and Consumers (2022). *2022 Report on gender equality in the Eu.*

⁶¹ European Commission (2022). *Proposal for a Council Recommendation on a European strategy for universities*

⁶² European Commission (2022). *Proposal for a Council Recommendation on building bridges for effective European higher education cooperation*

1.2.3 SITUAZIONE ITALIANA

Spostandosi ancora più nel dettaglio e valutando il quadro italiano non ci sono particolari miglioramenti. Nel report del World Economic Forum nominato all'inizio del paragrafo l'Italia si colloca alla posizione 63 per il secondo anno di fila, registrando un miglioramento di soli 0,001 punti rispetto al 2021. A livello europeo è venticinquesima, su 35 Paesi che partecipano al Global Gender Gap Index. Questo posizionamento è la sintesi dei quattro indici di valutazione:

	Ranking 2022	Ranking 2021
<i>Rank generale</i>	63	63
<u>Economic participation and Opportunity</u>	110	114
<u>Educational Attainment</u>	59	57
Health and Survival	108	118
<u>Political Empowerment</u>	40	41

Figura 3: Tabella di confronto del ranking italiano nel Global Gender Gap Index. Fonte: <https://www.assolombarda.it/centro-studi/global-gender-gap-2022-italia-ancora-63esima>

Tali dati vengono confermati da un rapporto ISTAT⁶³, in particolare ci sono due sezioni in riferimento ai *Goals 4 e 5* del piano di Sviluppo Sostenibile del Dipartimento dell'Economia e degli Affari Sociali delle Nazioni Unite menzionato all'inizio del paragrafo. Focalizzandosi sul quinto obiettivo, si leggono dati relativi al 2021 sicuramente non incoraggianti: le violenze perpetuate verso le donne sono in aumento del 2% rispetto al 2020 e rispetto al periodo pre-Covid i centri antiviolenza e i rifugi per le vittime di violenza sono diminuiti⁶⁴.

Per ciò che concerne il lavoro e le pari opportunità si legge: “Nel 2021, il rapporto tra il tasso di occupazione delle donne di 25-49 anni con figli in età prescolare e il tasso di occupazione di quelle senza figli si attesta a 73%, in calo rispetto al 2020 (-1,2 punti percentuali). Il rapporto è più sfavorevole per le donne nella fascia di età 25-34 anni (60,4%), per quelle con basso titolo di studio (48,7%) e per quelle di nazionalità straniera (46,4%)”⁶⁵. Il report si trova inoltre concorde con quanto menzionato dal *2022 Report on gender equality in the Eu* riguardo al rapporto tra educazione e lavoro: “Il confronto dei livelli di occupazione delle donne con figli rispetto a quelle senza figli risente sensibilmente del livello di istruzione delle donne.

⁶³ ISTAT (2022) *Rapporto SDGS 2022. Informazioni statistiche per l'agenda 2030 in Italia*.

⁶⁴ Da 281 a 263; da 257 a 242.

⁶⁵ *Ibid.*

L'indicatore è pari all'92,8% (+3,1 p.p. rispetto al 2020) in presenza di un livello di istruzione terziario, si riduce al 70,9% (-3,3 p.p.) se la donna ha al più un diploma di scuola secondaria di secondo grado e scende sotto il 50% quando il titolo di studio conseguito è di livello inferiore⁶⁶. Questi dati sono preoccupanti quanto quelli relativi alla percentuale di donne in politica, che è al 35,4% nel Parlamento italiano, e alla disparità in ambito accademico: nonostante le donne iscritte ai corsi laurea siano stabilmente oltre il 50%, la percentuale di donne titolari di assegni di ricerca scende di due punti percentuali per quanto riguarda i ricercatori ed è al 25% per quanto riguarda i professori ordinati. È di conoscenza comune, ormai, che le donne nelle discipline STEM sono nettamente inferiori, anche se negli ultimi anni il dato è in crescita: la quota di donne laureate in discipline STEM nel 2020 è pari al 39%⁶⁷.

1.3 STEREOTIPI DI GENERE

Il costrutto sociale del genere ha determinato il legame tra esso e gli stereotipi. Nei gender studies, *stereotipo* è un termine che indica la generalizzazione di un'immagine semplificata della realtà, che si configura come luogo comune e può essere sia di tipo positivo che di tipo negativo. Con *stereotipo di genere* si intende uno stereotipo espresso nei confronti di uno dei due sessi. Essi sono speculari, poiché ciò che determina uno non determina l'altro e viceversa, nella formulazione solitamente predomina il maschio. È importante sottolineare che: “La costruzione sociale degli stereotipi di genere è il principale strumento di “naturalizzazione” di molte delle pratiche discriminatorie che colpiscono sistematicamente le donne in modo particolare e sproporzionato. Intenso come l'insieme dei «ruoli, comportamenti, attività e attributi socialmente costruiti che una determinata società considera appropriati per donne e uomini» (Convenzione di Istanbul, art. 3, lett. C)”⁶⁸. Con il termine *stereotipo sessista* si indica uno stereotipo i cui presupposti sono ritrovabili nel determinismo biologico, all'interno del quale si tende a giudicare le donne (o gli uomini) semplicisticamente, sulla base di alcune caratteristiche biologiche e fisiche comuni al gruppo femminile o maschile, costituiscono un'esasperazione degli stereotipi di genere, portando con sé odio per le donne, misoginia, o per gli uomini, misandria. Tra gli esempi più comuni ci sono gli uomini ritenuti forti, razionali,

⁶⁶ *Ivi.*

⁶⁷ *Ivi.*

⁶⁸ Parolari P., (2019). *Stereotipi di genere, discriminazioni contro le donne e vulnerabilità come disempowerment. Riflessioni sul ruolo del diritto*, in «AG AboutGender. Internationale journal of gender studies», 8(15), pp. 90-117

capaci e leader, mentre le donne sono considerate deboli, eccessivamente emotive, incapaci, adatte solo a determinati ruoli legati alla maternità o alla cura di casa e famiglia⁶⁹. Queste caratteristiche: “...sono riassumibili rispettivamente, con gli attributi *agentic* (asserzione, controllo, fiducia) e *communal* (affetto, gentilezza, sensibilità interpersonale)”⁷⁰. Prendendo in considerazione il lavoro di Ellemers (2018), è possibile comprendere l’entità di questo elemento nel quotidiano: “...gender stereotypes implicitly impact the expectations we have about the qualities, priorities, and needs of individual men and women, as well as the standards to which we hold them”⁷¹. La percezione distorta dallo stereotipo che un particolare tratto caratterizzi l'appartenenza a uno specifico gruppo porta le persone a enfatizzare eccessivamente le differenze tra i gruppi e a sottovalutare le variazioni all'interno degli stessi⁷², impattando così ogni tipo di aspettativa ed evoluzione che si ha verso quel determinato gruppo o persona. Gli stereotipi in realtà, evolucionisticamente parlando, non sono per natura negativi, possono infatti essere utili quando è necessario fare stime rapide di come gli individui sconosciuti si potrebbero comportare o come i gruppi si differiscono tra loro. Ciò ovviamente non ne giustifica la strumentalizzazione ai fini di perpetuare le discriminazioni: proprio per la loro utilità in tempi brevi, spesso ci si ferma alla superficie e all’apparenza, senza realmente indagare. Rimanendo nella convinzione che queste poche informazioni risultano veritiere e non andando oltre per scoprire se vi è differenza tra lo stereotipo e la realtà, si alimenta e afferma la forza dello stereotipo, rendendone difficile lo scardinamento.

Il mezzo attraverso cui vengono più trasmessi tali forme cristallizzate sono i media: se in una realtà in cui l’individuo è costantemente bombardato da stimoli di ogni tipo, molti di essi veicolano lo stesso messaggio o la stessa immagine di donna (e uomo) gli stereotipi non fanno altro che cristallizzarsi ancora di più, attraverso l’assorbimento di queste informazioni, l’euristica della maggioranza e quella dell’esperto⁷³: “ Le immagini sono potenti elementi di resa dei corpi e del genere, elementi su cui spesso non riflettiamo, ma che ci colpiscono con la loro immediatezza. [...] interpellano questioni come il maschile, il femminile, la libertà di

⁶⁹ Capecchi S., (2018). *La Comunicazione di Genere. Prospettive teoriche e buone pratiche*. Carocci Editore.

⁷⁰ Fedi A., Colombo L., Bertola L., Rollero C., (2017). *Donne e carriera tra stereotipi di genere e conciliazione lavoro-famiglia. Un’analisi psico-sociale*, in «Sociologia del lavoro», 148, pp. 113-133

⁷¹ Ellemers N. (2018) *Gender stereotypes*. Annual. Review of Psychology 2018. 69; pp 275–98.

⁷² *Ivi*.

⁷³ Le euristiche sono scorciatoie di pensiero che la mente umana elabora per ridurre il carico cognitivo nelle situazioni quotidiane. In questo caso la prima si riferisce al fatto che la mente registra come veritiera un’informazione o un’opinione che è condivisa dalla maggioranza, la seconda al fatto che i media, rappresentando le fonti di informazione primaria, vengono ritenute fonti esperte nella maggior parte dei casi e l’expertise richiama alla mente la veridicità.

espressione, la cristallizzazione delle differenze, la riproduzione delle disuguaglianze”⁷⁴. Di questo concetto abbiamo molti esempi anche nella cultura italiana: nel 2005 esce uno spot del prodotto *Fernovus Saratoga*, una vernice molto potente che era in grado di coprire con il suo colore saturo anche la ruggine più ostinata. Tralasciando il fatto che dai primi anni '90, se non prima, le pubblicità non rispondono più alla funzione referenziale del messaggio e dunque non ci si può aspettare uno spot che descriva le caratteristiche e l'unicità del prodotto, la pubblicità in questione mostra due donne che utilizzano il prodotto in giardino, una delle due è vestita in modo provocante, presumibilmente da cameriera. Il marito dell'altra donna esce all'esterno chiedendo in modo ammiccante cosa stessero facendo e alla risposta della moglie, che sottolinea che “Giovanna” la cameriera le sta dando una mano, le risponde con tono sensuale “brava Giovanna, brava”. Nel frattempo, l'inquadratura si sposta sulla donna, che viene ripresa dal basso per evidenziarne l'abbigliamento promiscuo e le curve, per poi spostarsi sul primo piano di lei, che ha un'espressione ammiccante e provocante. L'inquadratura successiva è rivolta alla moglie del protagonista, che alle palesi avance sessuali rivolte ad un'altra donna sorride, ammiccante a sua volta. In poche parole, questo è un esempio calzante di come il corpo femminile e la sensualità siano strumentalizzati per l'occhio maschile, che è evidentemente il target di un tale prodotto. Ciò alimenta ancora di più lo stereotipo che la donna si occupa della casa e di servire l'uomo (in abiti provocanti), ma è l'uomo il vero lavoratore, che può comprare il prodotto. Più avanti, nel 2013, Swiffer, nota marca di panni per la pulizia della polvere, lancia uno spot televisivo in cui una coppia sta guardando la televisione e viene interrotta dal campanello. Il marito si alza a vedere chi è e appena vede chi ha suonato urla alla moglie “è per te”, poiché chi ha suonato è una palla di polvere. In questi pochi secondi si lascia intendere che la donna è sola responsabile del mantenimento della casa, che quindi non è affare del marito. Più recentemente, nel 2023, nonostante i grandi passi avanti che sono stati fatti nella rappresentazione sessista e sessuale nelle pubblicità, ha fatto parecchio scalpore la pubblicità di Regina Ascigamani, in cui un uomo è alle prese con le faccende domestiche e sporca, lava e stira più volte lo stesso straccio che continua ad usare per pulire la cucina. Nello spot l'uomo è visibilmente seccato dalla cosa e il prodotto viene ovviamente proposto come soluzione. Al di là delle polemiche ambientaliste, poiché il prodotto promosso è un panno usa e getta, la pubblicità sembra far leva sull'incapacità dell'uomo medio di prendersi cura di sé, alimentando lo stereotipo che l'uomo non è adatto per la cura della casa, che quindi abbia bisogno di una soluzione facile e veloce.

⁷⁴ Ghigi R. & Sassatelli R (2018) *Corpo, genere e società*. Il Mulino.

Questi e centinaia di altri spot provenienti da tutto il mondo, dall'avvento del femminismo protraggono: “lo scarto esistente tra una realtà femminile in cambiamento e le immagini delle donne più ricorrenti, ossia gli stereotipi della casalinga e della donna-oggetto [...] per cui la donna viene percepita in maniera dicotomica: da un lato come moglie e madre, dall'altro come oggetto del desiderio”⁷⁵. Naturalmente questo tipo di sguardo verso la donna, questo *male gaze*⁷⁶, cristallizza altrettanto gli stereotipi dal lato maschile, come visto nell'ultimo spot: l'uomo che non sa e non deve sapere come prendersi cura di sé e dalla casa, l'uomo macho, che non è emotivo, è forte e pieno di desiderio, l'uomo leader e razionale. Come citato nel paragrafo precedente questi elementi possono portare a problemi psicologici e mascolinità tossiche.

Un movimento di lotta a queste rappresentazioni viene rappresentato dal *femvertising*, neologismo che indica quel tipo di campagne che veicolano in modo esplicito diversi tipi di messaggi rivolti alle donne, quali empowerment e self-empowerment femminile, body positivity, self-confidence ecc... sfidando gli stereotipi di genere. L'intento è duplice: permette di prendere coscienza dei condizionamenti riguardo al genere e al corpo femminile subito fin dall'infanzia, ma anche di superarli e accettare come *normali* quei difetti fisici e “femminili” che insegnano fin da piccole a rifiutare e modificare, a vedere come errori, bruttezza e “cose da maschi”, infine a valorizzare la propria diversità ed unicità anche se non rientra nei canoni sociali o di genere⁷⁷. Queste e altre forme di rappresentazione mediale, come ad esempio le campagne di intimo sempre più etnicamente inclusive, sono un grande passo avanti e rappresentano sempre più il futuro della comunicazione, un futuro che aiuta a rompere, invece che alimentare, gli stereotipi. Queste forme di comunicazione stanno anche prendendo piede sempre di più nelle piattaforme social: ci sono molti influencer body positivity, attivisti che lottano per la rottura degli stereotipi di genere.

Come tutte le forme di comunicazione contro lo stigma, c'è sempre il rischio, dalla parte delle aziende e dei comunicatori, di approfittarne per visibilità e reputazione, dando vita a fenomeni di *femwashing*, *greenwashing*, *rainbowwashing* ecc...

⁷⁵ Farci M., & Scarcelli M. C. (2022) *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

⁷⁶ Mulvey L (1989) *Visual and Other Pleasures*. Basingstoke, Palgrave Macmillan.

⁷⁷ Farci M., & Scarcelli M. C. (2022) *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

1.4 IL RUOLO DELLA SOCIALIZZAZIONE DI GENERE NELL'INFANZIA

In tutte le culture la socializzazione alle norme, convenzioni e tradizioni avviene attraverso la famiglia e la scuola (o in generale l'educazione e le attività formative). Fin dall'infanzia, infatti i piccoli vengono esposti nella loro quotidianità al binomio maschio-femmina, rappresentato ad esempio dal colore del grembiule, azzurro per i bambini e rosa per le bambine, o dai vestiti per bambini che hanno scritte come “born to be wild” e “I can be anything” e quelli per bambine che portano frasi come “Princess” e “I love pink”. Tutto ciò insegna fin da subito che ci sono “cose da maschi e cose da femmine”:

“La relazione con i bambini non prevede alcuna forma di neutralismo ma posizionamenti di carattere morale, spesso antitetici [...] assume poi connotati diversi per i bambini e per le bambine. Se per i primi i dilemmi genitoriali ruotano maggiormente intorno alla giusta dose di mascolinità da impartire e tollerare, in cui la soglia da non superare è esattamente quella che definisce la loro chiara differenza “dalle femmine”, per le seconde, non è tanto la paura degli sconfinamenti di genere a permeare le pratiche educative adulte [...] bensì di quelli che premono verso l'alto sull'età (“la bambina” che diventa donna)”⁷⁸.

L'età compresa tra i 3 e i 6 anni è notoriamente cruciale in psicologia e pedagogia, poiché è un momento di sviluppo e definizione del carattere, delle relazioni sociali e della comprensione dei ruoli nelle relazioni. La socializzazione di genere segna quindi profondamente l'infante perché entra a far parte della sua quotidianità in un'età così delicata per il suo sviluppo. Vi sono una serie di agenzie di socializzazione a cui si può fare riferimento per esplicitare tale concetto:

- La famiglia: già alla fine degli anni '90⁷⁹, con l'intensificarsi dei movimenti femministi, si rifletteva sul ruolo della famiglia nella socializzazione al genere. Il ruolo dei genitori risulta preponderante: “Children internalize parental messages regarding gender at an early age, with awareness of adult sex role differences being found in two-year old children”⁸⁰. Fin dalla nascita, i genitori trattano in modo diverso bambini e bambine, con i vestiti, con i giocattoli, con l'educazione al comportamento, i rimproveri e così via. L'incoraggiamento differente verso i maschi ad iscriversi a sport come calcio, baseball, basket e verso le ragazze ad iscriversi a sport come pallavolo, ginnastica artistica, danza è

⁷⁸ Biemmi, I. & Satta, C. (2017). *Infanzia, educazione e genere. La costruzione delle culture di genere tra contesti scolastici, extrascolastici e familiari*. AG About Gender, Vol 6 (12), pp. I-XXI.

⁷⁹ Witt S. D. (1997). *Parental influence on children's socialization to gender roles*. Adolescence, Vol 32, No 126. Libra Publisher, pp 253-259.

⁸⁰ *Ivi*.

di per sé significativo. Non solo dalle attività e dal vestiario, ma le norme sociali di genere potrebbero passare anche dall'ambiente in cui gli infanti crescono, colorando quindi la stanza da letto delle femmine di rosa e decorandola con arcobaleni e disegni, e quella dei maschi di blu o verde, decorandola con poster di camion e costruzioni.

- I Giocattoli: anche nel gioco ai bambini vengono assegnati dei ruoli di genere. Alle bambine vengono presentati giocattoli come le bambole, la cucina, i trucchi e così via, creando fin da subito l'idea di una fanciulla che deve diventare presto donna, imparando a prendersi cura degli altri (il bambolotto), a gestire la casa, a curarsi come persona. Ai bambini invece vengono proposti giocattoli come gli attrezzi, le macchinine, i camion, le costruzioni e così via, facendo passare in modo latente che i maschi sono responsabili del lavoro. È stato dimostrato che questo tipo di socializzazione viene internalizzata in modo veloce ed efficace:

“... in two studies, young children were shown media content that featured girls and boys playing with toys traditionally associated with their gender (e.g., boys playing with an airplane set) or as counterstereotypical (e.g., girls playing with trucks) [...]. Across both studies, exposure to stereotypical content reinforced gender-typed assumptions, such that children exposed to this content judged gender-neutral or gendered toys as being exclusively for one gender and expressed a strong preference for same-gender playmates. In contrast, children exposed to counterstereotypical media content were significantly more likely to judge gendered or gender-neutral toys as being for both girls and boys and to show equal preference for a same- or other-gender playmate”⁸¹.

- La scuola: ci sono state negli anni numerose polemiche intorno ai testi scolastici educativi che propongono significativamente ruoli di genere: “Una delle costanti dell'esperienza scolastica italiana, facendo riferimento principalmente alla scuola pubblica, è il libro di testo, supporto quasi sempre presente in classe e a casa. [...] Il rischio è quello di raccontare ai bambini una sola versione della realtà, senza dar loro la possibilità di guardare oltre gli stereotipi”⁸². L'ultima polemica che ha avuto una portata mediatica molto ampia e quindi una risonanza notevole è stata nel 2021, quando alcuni genitori si

⁸¹ Ward M. L & Grower P. (2020). *Media and the Development of Gender Role Stereotypes*. Annu. Rev. Dev. Psychol. 2020. 2; pp 177–199.

⁸² Casnati F. & Verrotti B. (2019). *Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique. Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria*. In 100 anni dal Bauhaus Le prospettive della ricerca di design. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design 13-14 giugno 2019.

sono accorti che in un libro di testo delle scuole elementari vi era un esercizio chiamato “I ruoli di famiglia” che presentava in modo estremamente stereotipico i compiti della madre e del padre, e così delle figlie e dei figli. La storia fece così scalpore che entrò nella cronaca e nel discorso mediatico, con le conseguenti scuse della casa editrice e il pronto aggiornamento del testo⁸³. Anche gli educatori e gli insegnanti hanno un ruolo e una responsabilità fondamentali nell’acquisizione delle norme di genere: gli stereotipi e le credenze di genere degli insegnanti possono essere trasferiti rapidamente a un bambino attraverso l’interazione, la comunicazione o la pratica della modellazione sociale⁸⁴, i giochi in classe, i rimproveri ecc... Ciò influenza la formazione del concetto e la percezione di genere: “Negative stereotypes about gender and sexism internalized in children can limit their potential growth and development academically by impacting their self-esteem and enthusiasm in particular field”⁸⁵.

È chiaro che la divisione di genere, gli stereotipi e le pratiche legate a tali costrutti passano dalla socializzazione primaria e hanno effetti a lungo termine sulla percezione dell’infante.

Riprendendo il rapporto tra genere, stereotipi e media di cui è stato parlato pocanzi, anche questi ultimi giocano un ruolo cruciale nella socializzazione, soprattutto in età scolare e adolescenza. Preoccupa sicuramente l’alto tasso di fruizione mediale a cui i piccoli sono sempre più sottoposti, in quanto la tendenza parentale è quella di socializzare alla tecnologia (e ai social media) sempre prima: “Given children’s and adolescents’ high rates of media consumption and the stereotypical nature of many media portrayals, a central concern has been that heavy exposure to these depictions contributes to a greater acceptance of gender stereotypes among viewers”⁸⁶. Soprattutto sui social network, ma anche nelle rappresentazioni televisive, gli individui, in particolare le donne, sono mostrati in modi caricaturali e stereotipati, spesso definiti esclusivamente sulla base della loro apparenza, che deve rispettare i canoni di bellezza sociale e tendenzialmente ammiccare alla sensualità. Queste osservazioni si possono fare per contenuti come i post sui social network, i video di influencer e in particolar modo per i video

⁸³ Articolo di Cronaca: Giannoli V. (2021). *"Proibire", "obbedire", "fare le pulizie": gli stereotipi nei libri di scuola scatenano la polemica sui social*. La Repubblica. Cronaca. 18 Gennaio 2021. https://www.repubblica.it/cronaca/2021/01/18/news/proibire_obbedire_fare_le_pulizie_1_esercizio_sui_ruoli_nel_libro_di_scuola_per_bambini_scatenano_la_polemica_sui_soc-283065042/

⁸⁴ Šabić, J., Baranović, B. et al. (2022). *Teachers’ Self-efficacy for Using Information and Communication Technology: The Interaction Effect of Gender and Age*. *Informatics in Education*. Vol. 21, 2.

⁸⁵ Li J. (2023). *Gender never defines me: A study on preschool teachers’ do and don’t about gender*. *Social Sciences & Humanities Open* 7 (2023) 100397. Elsevier LTD, p 2.

⁸⁶ Ward M. L & Grower P. (2020). *Media and the Development of Gender Role Stereotypes*. *Annu. Rev. Dev. Psychol.* 2020. 2; pp. 177–199.

musicali⁸⁷, che sono contenuti spesso ignorati, ma fruiti soprattutto da un target giovane, con il rischio che il messaggio che passa sia quello di una divisione tra uomo e donna molto netta e molto definita dalla cristallizzazione delle norme di genere.

1.5 RIFLESSIONE SULLA VIOLENZA DI GENERE

In questa breve e sicuramente non esaustiva riflessione sulla violenza di genere si vuole esaltare come essa sia l'apice, l'estremizzazione delle discriminazioni di genere. Non tutte queste culminano in violenza di genere, ma tutte le violenze di genere derivano da fenomeni di estrema discriminazione. Come già visto nel paragrafo 1.2, sono eventi ampiamente diffusi e perpetuati contro le donne a livello globale e in diverse forme. La discussione attorno ad essi è altrettanto vasta e decisamente coinvolta nel discorso mediatico, finanche talvolta strumentalizzata. L'attenzione che vi viene rivolta deriva da lotte femministe che hanno permesso di portare alla luce tale fenomeno ed inquadrato dalle stesse come parte di modelli più estesi di dominio, controllo, soggiogazione delle donne da parte degli uomini⁸⁸. Il termine "violenza contro le donne" sottolinea un tipo di brutalità gender-based, che colpisce soprattutto, appunto, le donne, in quanto entrambi i generi possono essere vittima di violenza domestica, ma le donne sono più frequentemente abusate dai propri partner di quanto lo siano gli uomini⁸⁹.

Quando si utilizza questa espressione non si fa esclusivamente riferimento all'aggressività fisica, che si traduce in botte, lesioni fisiche di qualsiasi tipo, ma vi sono diversi tipi di violenza che spesso non vengono considerati e che raramente entrano nel discorso mediatico, alimentando un circolo di terrore e discriminazione:

- **Violenza sessuale:** questa particolare tipologia ha una, seppur minore, ricezione mediatica e fa riferimento a non solo a stupro e violazione, ma anche molestie fisiche e verbali a sfondo sessuale. La promiscuità e sensualità trasmesse nella socializzazione e dai media come canoni di bellezza e comportamento femminile alimentano l'idea che la donna sia un oggetto, in particolare l'oggetto del desiderio sessuale e dunque l'uomo si sente legittimato a fare commenti sessualmente espliciti, catcalling, a toccare e palpeggiare le

⁸⁷ *Ivi.*

⁸⁸ Gill A. K & Mason-Bish H. (2013). *Addressing violence against women as a form of hate crime: limitations and possibilities*. Feminist Review, 2013, No. 105 (2013), pp. 1-20. Sage Publication, Ltd.

⁸⁹ Anitha, S. and Gill, A. (2009) 'Coercion, consent and the forced marriage debate in the UK' *Feminist Legal Studies*, Vol. 17, No. 2: 165-184

donne, fino ad impossessarsene con la forza. Questa categoria contiene al suo interno, tra gli altri, anche l'obbligo di compiere atti sessuali con soggetti altri, minacce sessuali, obbligo di registrazione o visione di materiale pornografico, revenge porn, stealthing⁹⁰.

- **Violenza domestica economica:** è un tipo di abuso che riguarda soprattutto il rapporto con il partner, in quanto è la tendenza a ostacolare l'autonomia finanziaria della donna, (anche con l'inganno, senza consenso e senza consapevolezza) in modo che diventi dipendente dall'uomo e quindi isolata, priva di potere decisionale e sotto il totale controllo del compagno;
- **Violenza sociale:** spesso si accosta alla categoria precedente e consiste nell'isolare la persona da ogni forma di contatto sociale che non sia il compagno o approvato esplicitamente dallo stesso, o in presenza del partner. Le forme più estreme di questa modalità di controllo includono l'isolamento da famiglia e amici, l'impossibilità di lavorare, di uscire di casa, di avere un telefono cellulare o altri mezzi di comunicazione;
- **Stalking:** è una pratica perpetuata allo scopo di seguire e conoscere ogni movimento e ogni dettaglio della persona, spesso con l'obiettivo di togliere il senso di sicurezza e benessere. Può essere portata avanti anche attraverso i vari mezzi di comunicazione come cellulari, social network ecc...;
- **Violenza psicologica:** di questo particolare tipo vi sono diverse manifestazioni che hanno lo scopo di denigrare e soggiogare la donna per renderla completamente vittima del controllo dell'altra persona. È la categoria che meno viene discussa e presa in considerazione non solo dai media, ma dal senso comune. Alcune di queste sono offese, umiliazioni e denigrazioni anche in pubblico, commenti passivo-aggressivi e disprezzo esplicito, trattamento del silenzio, aggressività verbale e urla prolungate o ripetute, gelosia intensa e malsana, gaslighting⁹¹.

Il tragico culmine di queste brutalità è il femminicidio⁹².

Alla luce di questa divisione e di quanto sottolineato è importante evidenziare che:

“Over the last three decades, the connections between different forms of inequality, and between human rights and various forms of VAW, have received increasing attention within both

⁹⁰ Pratica per cui l'uomo sfilava il preservativo senza il consenso della donna durante l'atto.

⁹¹ Pratica per cui si manipola e disorienta una persona allo scopo di sottometterla e distruggere la sua autostima e le sue certezze.

⁹² In questa sede non si approfondisce il tema del femminicidio, poiché, per quanto ritenuto grave e uno dei maggiori problemi sociali attuali, non è coerente con la discettazione svolta. Non per questo viene ritenuto di scarsa importanza, ma tutt'altro.

scholarly circles and broader policy debates [...] While this should rightly be considered a success, the shame and silence that continues to surround domestic violence, and rape in particular, mean that many women are still hesitant to report such crimes. Conviction rates mirror reporting rates, showing that more needs to be done on both the legal and social front to tackle VAW in all its guises”⁹³.

La violenza è spesso seguita dalla denuncia, ma non è detto che questa sia sempre la soluzione. Come appena sottolineato, molte donne ancora non denunciano, poiché vi sono molte critiche e pareri contrastanti verso chi non dichiara per molto tempo le molestie o gli abusi subiti: coloro che le chiamano ipocrite, perché ciò non fa altro che alimentare la violenza, impedire ai perpetratori della stessa di essere puniti e di compiere altri atti di oppressione verso altre persone; coloro che le additano come false o bugiarde, poiché hanno denunciato solo molto tardi e non vi è garanzia di trovare prove e fatti certi che confermino la loro storia; coloro che le vedono come opportuniste, o *attention-whores*, donne che hanno denunciato solo per ottenere soldi, visibilità, fama ed attenzione. Ciò avviene soprattutto se denunciano la stessa persona denunciata in precedenza da altre donne: vengono accusate di cavalcare l’onda mediatica. Questa serie di epiteti e convinzioni non fa altro che alimentare un circolo di non denuncia, poiché la donna non si sente al sicuro, non si sente ascoltata e creduta, perde di credibilità, viene intaccata la sua reputazione, portandola ad una spirale di solitudine, giudizio e discriminazione.

La violenza di genere rimane un problema sociale, poiché impedisce alle donne di godere del diritto alla libertà, alla vita, all’istruzione e alla sicurezza, alla salute fisica e mentale, alla libera partecipazione alla vita pubblica, alla rivendicazione di uno spazio proprio nel mondo. Come accennato essa: “...is related to lasting historical and cultural frames, but first of all it results from relational inequalities influenced by both psychological dimensions of individuals and social interactions, between which familial factors are hanging”⁹⁴. Il legame tra discriminazione di genere e violenza di genere è ben chiaro agli occhi degli accademici, che studiano ed indagano come mai vi siano molte iniziative, diverse leggi e diverse condanne morali contro tale fenomeno e nonostante ciò è ancora globalmente diffuso: “Many authors have already emphasized that more research is needed to identify the causes and the outcomes of the gap between *de jure* and *de facto* and to describe how the type of violence inflicted on women varies

⁹³ Gill A. K & Mason-Bish H. (2013). *Addressing violence against women as a form of hate crime: limitations and possibilities*. Feminist Review, 2013, No. 105 (2013), pp. 1-20. Sage Publication, Ltd, pp 2-3.

⁹⁴ Testoni I. (2012). *Gender-based Violence And Family Violence: The State of Art in Research and Intervention*. Interdisciplinary Journal of Family Studies, XVII, 1/2012, pp 1-14.

depending on the cultural context”⁹⁵. Se tale consequenzialità è così forte, la soluzione risulta altrettanto chiara, ovvero combattere la discriminazione attraverso un’educazione e socializzazione di genere inclusiva e volta alla parità, priva di stereotipi e piena di diversità: “...the most important [...] is the relationship between policy and educational processes, because this may form the foundation for real empowerment, by overcoming female vulnerability through the activation of both individual and social dimensions”⁹⁶.

⁹⁵ Testoni I., Wieser M. et al. (edited by) (2013). *Teaching against Violence. Reassessing the Toolbox*. ATGENDER. The European Association for Gender Research, Education and Documentation Utrecht & Central European University Press Budapest–New York.

⁹⁶ *Ivi*.

CAPITOLO 2: I VIDEOGIOCHI

2.1 IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

I videogiochi sono un prodotto mediale che, nonostante la storia piuttosto recente, è tra le forme di intrattenimento più lucrative e più pervasive del quotidiano. Gli appassionati sono sempre più numerosi e i videogames non vengono più additati come “passatempo da nerd”, ma, anzi, negli ultimi decenni vengono presi sempre più sul serio, esplorandone le potenzialità, come i videogiochi educativi e rieducativi, e la competitività, con la nascita degli esports.

La nascita del videogioco è difficile da rintracciare, poiché nella Storia ci sono stati molti tentativi, ma si può individuare negli anni '70 un periodo cruciale, in cui i cabinati entrano a far parte degli spazi pubblici, come pub e locali, e le primissime console entrano nelle mura domestiche. “Da quegli anni l’evoluzione del settore domestico non ha conosciuto sosta: sette sfuggenti generazioni all’incirca quinquennali e strettamente legate alla evoluzione dell’hardware, notoriamente rapidissimo ad innovarsi”⁹⁷. Nell’anno di scrittura del presente lavoro si sta vivendo la nona generazione, con la PlayStation 5 di Sony, la Nintendo Switch, la Xbox Serie X di Microsoft. L’ottava generazione è stata rappresentata da console come la WiiU di Nintendo, la PlayStation 4 e la Xbox One.

Il successo dei videogiochi è, secondo gli esperti, dovuto principalmente a due motivazioni: le interfacce e l’interattività. Le interfacce sono il collegamento materiale fra il videogioco e l’utente, come ad esempio Joystick, joypad, mouse e tastiera, che servono al gamer per comandare e interagire con il gioco. L’evoluzione delle interfacce è proseguita con la tecnologia

⁹⁷ Pellittieri M. & Salvador M. (2014). *Conoscere i videogiochi*. Tunué S.r.l

touch, come ad esempio nella console Nintendo DS e poi con Kinect e PlayStation Move, sensori in grado di rilevare il movimento reale dei giocatori e di riprodurlo sullo schermo, creando l'interazione con il gioco⁹⁸. L'interfaccia è a tutti gli effetti una estensione⁹⁹ del gioco all'esterno dello schermo, che permette di agire all'interno di esso. L'interattività è ciò che permette di distinguere questo prodotto mediale dal materiale audiovisivo. Questo valore aggiunto è ciò che contemporaneamente intrattiene e cattura, richiede concentrazione, soprattutto per le ultime generazioni di gioco, dove i gameplay risultano sempre più complicati, ma allo stesso tempo permette al giocatore di indugiare per molto tempo e divertirsi: "Game researchers have often attributed this broad attraction to the medium's strong capacity to evoke rich entertainment experiences"¹⁰⁰. L'intrattenimento non è (più) l'unica ragione per cui gli appassionati amano e fruiscono di questa forma mediale: i giochi recenti sono in grado di evocare emozioni intense e complesse, auto-riflessione ed introspezione, oltre a sensazioni edonistiche¹⁰¹.

2.1.1 I GENERI VIDEOLUDICI

Oggi i generi videoludici sono in molti casi semplici etichette di comodo per classificare e vendere i titoli, in quanto ormai i confini sono sfumati e contaminati. È importante sottolineare che la classificazione dei generi è in parte simile a quella di film e letteratura, ma che trascende la categorizzazione classica in quanto è un tipo diverso di media, che presuppone l'interazione e dunque può esplorare mondi molto più complessi e vari. Inizialmente i videogiochi erano classificati in base al sistema di funzionamento: gli *arcade* si riconoscevano in sparattutto ed action, mentre i giochi per *home console* erano decisamente più narrativi¹⁰². Successivamente, con lo sviluppo di nuove console e dei *mobile games*, i generi sono stati determinati dalle industrie in base alle caratteristiche di gioco e *gameplay*, alle azioni possibili all'interno del gioco, dai personaggi ecc... tutti gli elementi che, appunto, definiscono un gioco.

⁹⁸ *Ivi.*

⁹⁹ Fulco I. (2002). *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*. In Matteo Bittanti (a cura di) (2002a). *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. Unicopli.

¹⁰⁰ Possler D., Daneels R., et al. (2023). *Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives*. Games and Culture, 1–23. Sage Publications.

¹⁰¹ *Ivi.*

¹⁰² Grigoletto, F., (2006). *Videogiochi e cinema: interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*. CLUEB.

Dominic Arsenault, esperto di videogiochi e del loro rapporto con il mondo del cinema, è stato tra i primi a tentare di tracciare una storia di questi generi¹⁰³, incontrando non poche difficoltà, come molti che hanno provato a costruire una tassonomia soddisfacente:

1. Il mondo videoludico è così ricco, vasto e declinato che è difficile inserire dei punti fermi e, facendolo, è facile escludere molti elementi;
2. Si corre il pericolo di essere troppo generali e di arrivare a fare affermazioni che siano declinabili o vere per ogni videogioco;
3. Al contrario, vi è il rischio di concentrarsi sul singolo videogioco o sulla nicchia, creando una categoria per ogni videogioco in base alle sue caratteristiche.

Egli, analizzando una vasta serie di tentativi di classificazione dei *videogames*, giunge alla conclusione che l'analisi del genere, così come il suo uso, è vincolata alle sue due principali peculiarità. Da un lato “One thing that these different taxonomies highlight is the fluidity and impreciseness of the concept of genre itself, and how it is used in actually describing games. [...] Aside from differing opinions on where should game X be placed among genre categories, there is also the question of the typologies themselves”¹⁰⁴; dall'altro invece: “All these examples clearly show that genre is being used [...] as a way of breaking down the vast continent of video games into more manageable provinces, with the same credo applied across the board: “gameplay comes first”¹⁰⁵.

I criteri per suddividere e ordinare i videogiochi sono molteplici e variegati, alcuni sono ufficiali e applicati per legge sui videogiochi, come ad esempio la classificazione PEGI (Pan European Game Information) che attraverso una serie di descrittori, tra cui la violenza, il sesso e le discriminazioni, categorizza i titoli per fasce d'età appropriate alla fruizione degli stessi. Altri criteri sono più semplici e di macrodivisione, come ad esempio la separazione tra single player e multiplayer, ovvero giochi fruibili individualmente o in gruppo (o team), oppure tra 2D, 3D, realistico e iper realistico, secondo lo stile visivo adottato. Con motivazioni simili si può separare tra giochi online e offline. Si possono anche classificare in base alla piattaforma di utilizzo (Pc, PlayStation, XBOX ecc...), ma molti titoli ormai vengono adattati su più piattaforme; dunque, spesso viene meno l'utilità di tale divisione. Tra i vari criteri si possono adottare quelli delle peculiarità delle meccaniche di gioco e un tentativo recente è stato fatto da

¹⁰³ Arsenault D., (2009). *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, in «Eludamos. Journal for Computer Game Culture». 3 (2), pp. 149-176.

¹⁰⁴ *Ibidem*.

¹⁰⁵ *Ibidem*.

Lorenzo Mosna, critico videoludico e cinematografico italiano¹⁰⁶: i generi comprendono Azione, Avventura, Action-adventure, Sportivo, Gioco di ruolo, Strategico, Racing, Simulazione, Ritmico, Puzzle game, Generi meno diffusi e Pseudo-generi. Per ogni genere vi sono una serie di sottogeneri e la spiegazione delle caratteristiche chiave che separano un genere dall'altro.

Nonostante numerosi tentativi ancora e soprattutto oggi il genere videoludico è un'etichetta debole, variabile, che cambia in base alle caratteristiche del gioco e a chi classifica. Non è quindi facile stabilire una tassonomia globalmente condivisa. In questo lavoro si prenderà in considerazione la seguente classificazione dei principali generi, suddivisi in macro-categorie e relativi sottogeneri, seguiti da una breve spiegazione, utili alla comprensione dei capitoli successivi. Questa categorizzazione è presa dalla principale piattaforma di acquisto di videogiochi online, *Steam*:

- I. Arcade: sono giochi nati negli anni '80 nella Sale Giochi, la cui dinamica d'azione è piuttosto semplice, con pochi comandi e il cui obiettivo è quello di raggiungere il punteggio più alto possibile.
- II. Azione: genere dal gameplay adrenalinico, con taglio simile al cinematografico e una successione di sfide ed un ritmo piuttosto serrato. L'evoluzione di questa tipologia di giochi, per trasporli su PC e console, ha determinato la nascita di diversi sotto-generi:
 - Picchiaduro;
 - Platform e Runner;
 - Lotta e Arti Marziali;
 - First Person Shooter;
 - Roguelike;
 - Horror Survival;
 - Third Person Shooter;
 - Battle Royale;
- III. Avventura e Passatempo: sono giochi meno adrenalinici e più narrativi rispetto alla categoria precedente, che permettono appunto di vivere un'avventura o trascorrere il tempo intrattenendosi.
 - Avventura;
 - Romanzi visivi;

¹⁰⁶ Mosna, L. (2018). *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*. Dino Audino.

- Puzzle Games ed enigmi;
 - Metroidvania;
- IV. Di Ruolo: in questo genere di giochi si prende il controllo, si impersona un personaggio, se ne vivono e creano le avventure, modificando a piacimento tutte le caratteristiche.
- D'avventura;
 - D'azione;
 - A turni;
 - Di gruppo;
 - Strategici;
 - RogueLike;
- V. Simulazione: hanno lo scopo di simulare, appunto, il più possibile la vita reale e far vivere al giocatore contesti di vita vera dalla propria console o piattaforma.
- Di vita e immersivi;
 - Fattoria e Crafting;
 - Business;
 - Appuntamenti;
 - Costruzione e automazione;
 - Sandbox e Fisica;
 - Spaziale e di volo;
- VI. Strategia: qui si affrontano diverse sfide e problemi, per cui per trovare una soluzione sono necessari appunto strategia ed acume, l'obiettivo è proprio superare gli ostacoli e spesso prima di altri.
- Città e colonie;
 - Di carte e da tavolo;
 - Difesa e militari;
 - A turni;
- VII. Sport e Corse: anch'essi possono essere considerati simulatori, ma trasposti negli sport, con l'aggiunta, dunque, dell'adrenalina della competizione.
- Simulatori di corse;
 - Caccia e pesca;
 - Calcio;
 - Sport individuali;
 - Sport di squadra;

VIII. Indie: per questa categoria è necessario un approccio differente, poiché tale denominazione viene attribuita a videogiochi indipendenti, sviluppati al di fuori delle grandi case di produzione, è una macrocategoria che può soggiacere ad ogni tipologia di videogioco. Serve a distinguere i grandi titoli dai titoli, appunto, indipendenti: “The term 'independent' gaming automatically presupposes its opposite: a 'dependent', mainstream industry from which it seeks emancipation. The phenomenon is often presented as founded on a technological revolution allegedly oriented towards the democratization of the processes of game development [...] it appears to be based on the alleged freedom of independent developers, who overcome the restrictions imposed by the mainstream industry in order to express themselves personally”¹⁰⁷. La definizione di *Independent Game* ruota attorno alla sua opposizione alle grandi case produttrici di videogiochi, quindi poco budget, fuori dagli schemi e dalle regole del business. Il vero cuore degli *Indie*, però, è l’innovazione:

“Independent games, usually acknowledged as the ‘outsiders’ who are, allegedly, the real innovators, are being challenged in this role by branded games. These branded game companies are not only trying to introduce new forms of game design but also have the support of a significant budget. In general discussions, as they appear in events and articles related to independent games, the lack of a commissioner or publisher is precisely what is considered to make it possible for these games to be innovative. [...] Against the idea of developing games with the aim of maximizing profitability, there is a world of innovators who experiment with game design techniques, free of the restriction of having to recover the initial outlay through a commercial release. Independent games are therefore in this very special and undefined place that is established in opposition to mainstream gaming – a previously unrecognized field”⁴⁰.

È dunque chiaro che *Indie* è un termine ombrello, che racchiude tutti i videogiochi che per qualche caratteristica sono considerati innovativi, creativi e sorprendenti e che sono al di fuori delle grandi case videoludiche. Come già accennato più volte, però, i generi hanno confini fumosi e spesso racchiudono elementi inaspettati, ecco perché l’*“Indie”* è ancora oggi molto discusso.

¹⁰⁷ Ruffino, P. (2013). *Narratives of independent production in video game culture*, in «Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association», 7(11), pp. 106-121.

⁴⁰ *Ivi.*

Questa carrellata non è completamente esaustiva e già alcuni dei generi citati si intrecciano in più categorie, ma questo permette di rafforzare ancora di più il concetto della labilità dei confini in un'industria così sviluppata e in costante crescita e sperimentazione.

2.1.2 MOBILE GAMES

È importante una riflessione su questa tipologia di videogioco, poiché da molti, soprattutto puristi e affezionati, non viene nemmeno considerata come tale, nonostante abbia un ampio spazio nella produzione videoludica, sia effettivamente lucrativa e abbia un vasto pubblico di riferimento.

I mobile games sono i videogiochi che possono essere scaricati e giocati sugli smartphones, con un'interfaccia touch. Il primo mobile game si fa risalire a *Snake*, puzzle game del 1998 presente sui cellulari Nokia, in cui l'interfaccia consisteva nei tasti del telefono, designati a far cambiare direzione al serpente. Le potenzialità dello smartphone come supporto videoludico sono esplose nel 2007 con l'avvento dell'iPhone e il suo schermo sensibile al tocco, che permette di introdurre nuove meccaniche e tipologie di gioco sui cellulari¹⁰⁸. Secondo le prime ricerche, il successo così veloce dei mobile games è giustificato da tre elementi:

“Demand for mobile games is fueled by three main factors:

- I. Increasing mobile device penetration rates in many countries, especially Finland, Japan, Korea, and Sweden; many users of mobile devices are potential consumers of mobile games;
- II. The ability of mobile devices to deliver quality video and audio continues to improve significantly, making such devices suitable for playing mobile games; and
- III. The improving ability of wireless networks to handle broadband transmission, allowing users of mobile devices to download larger and more compelling mobile games”¹⁰⁹.

Il periodo di massimo successo dei mobile games è stato dal 2010 al 2017, con l'avvento di titoli di incredibile successo come *Fruit Ninja*, *Jetpack Joyride*, *Subway Surfers*, *Temple Run*, *Clash of Clans*, *Clash Royale* ecc... Anno di svolta è stato il 2016 con l'uscita del gioco Pokémon Go, gioco free-to-play basato sulla realtà aumentata geolocalizzata, ovvero all'interno dello schermo è possibile visualizzare la mappa della propria geolocalizzazione e la posizione in essa dei Pokémon presenti. Ricalca la trama del cartone animato a cui fa riferimento il videogioco, ovvero l'avventura in giro per il mondo per catturare i mostri (la parola Pokémon

¹⁰⁸ Pellitteri M. & Salvador M. (2014). *Conoscere i videogiochi*. Tunué S.r.l.

¹⁰⁹ Soh J. O. B. & Tan B. C. Y. (2008). *Mobile Gaming*. Communications of the ACM. Vol. 51, No 3 (2008), pp 35-39.

deriva dalla crisi tra *poket e monster*). È quindi possibile muoversi per la propria città e immergersi nel mondo creato da Satoshi Tajiri. Da quel momento in poi i giochi mobile sulla base della realtà aumentata sono spopolati e sono entrati a far parte dei generi videoludici.

La vasta risonanza che questi giochi hanno ottenuto deriva principalmente dalle caratteristiche del medium stesso:

“Many of the novel innovations that mobile games have introduced benefit from the specific characteristics of the mobile media ecosystem, including the online digital distribution channels, new interface modalities, and sensor capabilities available in modern mobile devices [...] Other significant factors in mobile games and game play are the daily contexts and practices related to mobile application use”¹¹⁰.

I telefoni cellulari sono un medium potenzialmente alla portata di tutti, con un esteso target d'età d'acquisto, che va dai preadolescenti alla terza età (con le dovute eccezioni). Un oggetto piccolo, che si porta letteralmente in tasca e si può raggiungere in ogni momento e per ogni bisogno. La quotidianità dell'uso dello smartphone, la sua facilità di fruizione e la possibilità di averlo sempre a portata di mano sono elementi che sicuramente hanno contribuito al successo dei mobile games, insieme alle caratteristiche stesse dei giochi, che per la maggior parte prevedono gameplay rapidi e ritmici, quindi è possibile fruirli in momenti morti della giornata, come in fila alle poste, in ascensore, in pausa pranzo ecc...

2.1.3 ESPORTS

Gli eSports sono una forma di competizione organizzata che consiste nella sfida tra diversi giocatori sullo stesso videogioco e che ha il medesimo principio di funzionamento di base degli sport non elettronici. Sono un fenomeno di diffusione talmente crescente e ampia che dal 2002 al 2018 (e oltre), la letteratura a riguardo è passata dall'essere inesistente all'essere prolifica e transdisciplinare, con approcci di tipo economico, informatico, giudiziario, sociologico, cognitivo e psicologico, delle scienze sportive e dei media studies¹¹¹. Le skills e la maestria richiesti nella performance videoludica hanno portato alla naturale professionalizzazione della stessa, non solo attraverso il lavoro di *gamer* o *gamer streamer*, ma anche attraverso il mestiere di *professional gamer*, ovvero “atleti elettronici”, persone che dedicano la loro vita ad affinare

¹¹⁰ Mäyrä F. (2015). *Mobile Games*. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, First Edition. John Wiley & Sons, Inc., p. 1.

¹¹¹ Reitman G. J., Anderson-Coto M. J. et al. (2020) *Esports Research: A Literature Review*. Games and Culture 2020, Vol. 15(1), pp 32-50. Sage Publications.

le proprie skills, facendo di un determinato videogioco il loro lavoro, esattamente come un atleta fa del suo sport il proprio lavoro. La competitività e la professionalità sono diventati tali che gli eSports sono veri e propri eventi, con spettatori, live e in streaming, con telecronisti e sponsor, premi in denaro per i vincitori. Spesso le finali dei tornei vengono ospitate nelle fiere videoludiche, come ad esempio in Italia il Lucca Comics e la Games Week a Milano. Sono a tutti gli effetti eventi per appassionati, che attirano una tale quantità di pubblico, che molte aziende, del settore e non, diventano sponsor dei team o degli eventi.

Non tutti i giochi, però, hanno le caratteristiche per ospitare una tale competitività. Tenzialmente i generi che sono più adatti sono MOBA (multiplayer Online Battle Arena, considerati tra i giochi strategici), FPS (First Person Shooter), Fighting Games, Sports Games e Battle Royale. Tra i più famosi vi sono Fortnite, Overwatch, Rainbow Six Siege e League of Legend. Soprattutto sono titoli multiplayer in cui si gioca in team, che possono essere esclusivamente maschili o femminili, oppure misti. Nel mondo degli eSports non ci sono categorie divise in base al sesso, ma solo in base al ranking.

Il dibattito intorno agli sport elettronici è concentrato principalmente sulla possibilità o meno di considerarli effettivamente degli sport: "...two factors should always be present in a sport: it should (a) involve physical activity and (b) be practiced for recreational purposes. Ideally sport should include two more factors: it should (c) involve an element of competition and (d) have a framework of institutional organization"¹¹². In base a questa definizione universalmente riconosciuta, gli sport elettronici non potrebbero essere considerati sport, tuttavia, ci sono altri elementi di queste attività, come ad esempio la competizione, la sfida, l'intrattenimento e la fuga dalla realtà che sono condivisi dagli eSports: "Based on the definitions of sport and the ones of eSports, a fit is not identifiable, especially because of the missing physical activity in eSports. Although outstanding visible movements cannot be ascribed to eSports players, they require some gaming skills including hand-eye coordination and speed of (responsive) action, as well as strategic and tactical understanding"¹¹³. Nonostante queste affermazioni, sono state individuate in alcuni studi delle peculiarità motorie che si sviluppano esclusivamente attraverso i videogiochi:

"Even though the whole body is not displaced in eSport, the indirect character of the displacing-directed intentionality (something else is being displaced) is not fundamentally different from

¹¹² Hallman K & Giel T. (2018). *eSports – Competitive sports or recreational activity?* Sport Management Review 21 (2018), pp 14–20.

¹¹³ *Ivi.*

sports like snooker or billiards. In terms of sport-specific skills, these differences are not categorical, unless we would interpret the interface with the computer as a categorical difference by definition [...] motor actions are crucial for the outcome of the game. This is even more apparent in motion-controlled games played on a Wii or Kinect, in which the body needs to move in order to control the game. The body movements in these cases are not ‘task-facilitating,’ but are defining and necessary to control the task”¹¹⁴.

Naturalmente, oltre alle capacità dei giocatori professionisti, c’è da tenere conto anche dell’elemento intrattenitivo degli sport elettronici:

“... all five classes of gratification (cognitive, affective, social, tension release, and personal integrative) were significantly associated with the main outcome variables related to how many hours and how many streamers users watch [...] tension release was seen as being the strongest positive predictor of how many hours users watched streams [...] users seeking to fulfil a need for escape and diversion watch a larger amount of stream...”¹¹⁵.

Fruire della sfida, della competizione da spettatore è, quindi, gratificante, emozionante e coinvolgente, esattamente come guardare uno sport, una partita di calcio ad esempio: ci sono i tifosi delle due squadre, ci sono i fan, le emozioni, i colpi di scena della partita, la tristezza nel caso la squadra del cuore perda, l’adrenalina della vittoria e dei momenti topici e così via.

2.2 LA RAPPRESENTAZIONE FEMMINILE NEI VIDEOGIOCHI E I SUOI EFFETTI

La veicolazione degli stereotipi di genere citati nei paragrafi precedenti passa anche dall’industria videoludica: “Major publishers have developed a large number of games that offer players the opportunity to select either male or female protagonists, but those featuring exclusively playable female protagonists (9 percent) are significantly less than those featuring exclusively playable male protagonists (32 percent)”¹¹⁶. Vi sono possibilità di giocare personaggi femminili ed è sempre più diffuso l’inserimento dell’opzione di scelta, ma vi è un numero esiguo di videogiochi con protagoniste esclusivamente femminili. Inoltre: “...some video games constantly stereotype female gender. Most common ways of stereotyping in video

¹¹⁴ Van Hivoorde I. & Pot N. (2016). *Embodiment and fundamental motor skills in eSports*. Sport, Ethics and Philosophy, 2016 VOL. 10, NO.1, pp. 14–27.

¹¹⁵ Sjöblom M. & Hamari J., (2016). *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*, in «Computers in Human Behavior», 75, pp. 985-996.

¹¹⁶ Grey K. L., Voorhees G., Vossen E. (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.

games are “damsels in distress” and sexual objectification. The representation of females in video games is usually sexualized”¹¹⁷. Nella porzione di titoli in cui è presente una donna, protagonista o personaggio secondario, spesso viene ridotta allo stereotipo della femmina debole, la “damigella in pericolo”, appunto, oppure ai suoi tratti fisici. Molte figure femminili, infatti, vengono rappresentate con caratteri sessuali molto pronunciati e vestiti succinti, o comunque molto promiscui. Le conseguenze di tale rappresentazione sono fenomeni di ipersessualizzazione e oggettificazione, spesso recriminati alle grandi case produttrici. “The choice of female characters and actions within games leaves women with few realistic, non-sexualized options [...] The veil of feminine empowerment, employed by iconic characters like Lara Croft, falls under analysis that reveals their role as a “visual spectacle” for the masculine gaze”¹¹⁸. Anche in titoli le cui protagoniste sono donne forti, intelligenti e capaci, i loro corpi vengono comunque oggettificati e accentuati. Infatti, il caso Lara Croft, protagonista della saga *Tomb Rider*, è uno dei più celebri e controversi: uno dei primissimi giochi con protagonista esclusivamente femminile, la ragazza è presentata con caratteri fisici molto pronunciati, ma con grande intelligenza e capacità combattive. Fin da subito viene giudicata come una sorta di fantoccio creato per deliziare lo sguardo maschile, ipotesi comprovata dalla pubblicazione di un’immagine della donna senza vestiti (e altri episodi simili), che ha portato alla vera e propria feticizzazione della stessa e a molta polemica intorno al personaggio¹¹⁹. Nonostante ciò, risulta uno dei primi tentativi di creare l’inversione di tendenza, in quanto, come accennato, non è più solo un personaggio secondario e passivo, è una donna forte, indipendente e brillante come protagonista.

Questo personaggio, però, non è l’unico esempio di estremizzazione del corpo femminile, anzi è solo uno dei nomi di un lunghissimo elenco. Oltre a *Tomb Raider*, difatti, si possono menzionare altri esempi come *Metroid* e *GTA Saga*: “La storia della produzione videoludica è costellata di giochi dove la figura femminile viene esclusa, relegata a ruoli minori o proposta nei panni di prostitute [...]”¹²⁰. Quest’ultima saga, infatti, contiene un titolo che è tra i più

¹¹⁷ Kondrat X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. Volume 6, Number 1, Summer 2015, pp. 171-193.

¹¹⁸ Salter A., Blodgett B., (2012). *Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public*. In «*Journal of Broadcasting & Electronic Media*» 56:3, 401-416.

¹¹⁹ Sirtori F., (2017) (Tesi di Laurea). *Mulier et mater videoludens: analisi della figura femminile nell’industria videoludica e in società - Ora madri, allora ragazze, sempre giocatrici - quando le donne si mettono in gioco*. Università Cattolica del Sacro Cuore.

¹²⁰ *Ivi*.

venduti in assoluto¹²¹ e la quasi totalità delle donne presenti sono prostitute, che possono essere manipolate in ogni maniera possibile: oltre ad essere pagate per fare il loro lavoro, possono essere spogliate, abusate, picchiate, rapite, ecc... Non solo la rappresentazione visiva, quindi veicola stereotipi e discriminazioni di genere, perpetrando i canoni sociali di bellezza e sessualità, ma anche i contenuti che sono replicabili in altri giochi. Alcuni di essi vengono estremizzati in titoli che hanno creato molto scalpore e molta indignazione, tali *RapeLay* e *Rape Day*. Il primo è un titolo in cui il protagonista è uno stupratore seriale che è scappato dalla prigione e torna a commettere questo crimine, ma in maniera più efferata e violenta; il videogiocatore per ogni vittima sceglie la forma di violenza¹²². Il secondo è un gioco che non è mai stato pubblicato, in quanto fermato prima del lancio per l'indignazione generata, in cui il protagonista è un uomo che può adescare qualsiasi donna incontri per poi violentarla, anche in modi brutali¹²³.

Quanto appena descritto ha un notevole effetto sui giocatori:

- A livello sociale: molti ricercatori hanno esplorato come il consumo dei videogames che oggettifica e sessualizza le donne, porta alla normalizzazione di atti violenti contro di loro¹²⁴;
- A livello individuale: l'oggettivazione sessuale del genere femminile nei media ha portato a una serie di conseguenze comportamentali e psicologiche nelle donne, come l'auto-oggettivazione, la misoginia interiorizzata e l'auto-determinazione di comportamenti e aspetto femminili¹²⁵;

e non solo:

Findings indicated that stereotype threat had an additive effect on female gamers underperformance compared to males in a control condition. Specifically, females in the control group underperformed relative to males in a control group. However, the salience of negative gender-related stereotype further decreased females' gameplay performance in comparison to males [...] negative perceptions

¹²¹ Reina, M., (2019). *I giochi più giocati (e venduti) di sempre*, in «Multiplayer.it», 27/11/2019. <https://multiplayer.it/articoli/i-giochi-piu-giocati-e-venduti-di-sempre.html>

¹²² Gutiérrez E., J., D., (2014). *Video games and gender-base violence*. In «Procedia – Social and Behavioral Sciences» 132, 58-64.

¹²³ Caputo C., Zandoli G., (2019). *'Rape Day': il videogioco della violenza sulle donne è stato rimosso dal web*. In «it.blastingnews.com», 14/03/19, <https://it.blastingnews.com/tecnologia/2019/03/rape-day-il-videogioco-della-violenza-sulle-donne-e-stato-rimosso-dal-web-002870457.html>

¹²⁴ Perry K., (2021). *Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities*, in «Feminist Media Studies», Routledge Taylor&Francis Group / Beck, V. S., S. Boys, C. Rose, and E. Beck. (2012). *"Violence against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?"* Journal of Interpersonal Violence, 27 (15): 3016–3031.

¹²⁵ *Ivi.*

towards females in the domain may have a direct effect on gaming performance outcomes, and highlight further that such stereotypical attitudes are a pressing concern...¹²⁶.

Dunque, l'uso e l'interiorizzazione di stereotipi senza fondamento può potenzialmente plasmare le identità dei giocatori e agire come profezie che si autoadempiono¹²⁷. Ci sono anche ricadute di tipo sociale collettivo: “Underrepresentation and over-sexualisation of women in game content and marketing are counter-productive to addressing gender discrimination”¹²⁸. Le ricerche appena citate dimostrano che il consumo di giochi in cui è presente la componente di oggettificazione o violenza sulla donna conduce i giocatori maschi alla normalizzazione della violenza stessa, le videogiocatrici ad auto-oggettificarsi e ad internalizzare la misoginia sociale, ma anche a percepirsi per prime inferiori ai maschi nella prestazione di gioco, a causa dell'interiorizzazione dello stereotipo e infine l'interiorizzazione rafforzamento da parte di entrambi i generi delle discriminazioni di genere, fino alla loro normalizzazione.

È rilevante segnalare, inoltre, che l'industria videoludica, in quanto insieme di aziende produttrici di qualsiasi dimensione, ha una percentuale di lavoratrici molto bassa: “Years ago, following the “Gamergate” scandal, women were intimidated to work in the gaming industry and less likely to major in gaming or more likely to drop out”¹²⁹. Il report UKIE ha, infatti, rivelato che: “70% of game workers in the UK are male, 28% are female, and 2% identify as non-binary or another gender”¹³⁰. A conferma, gli ultimi dati globali non sembrano incoraggianti: “Tuttavia, nonostante il cambiamento demografico e la crescita del pubblico, l'industria del gioco viene ancora ampiamente criticata per la sua poca diversità. Un sondaggio condotto nel 2019 su oltre 1000 sviluppatori di giochi in tutto il mondo ha mostrato che solo il 24% degli sviluppatori era di sesso femminile, mentre il 71% era di sesso maschile, e il 5% aveva altre identità di genere”¹³¹. Negli ultimi anni, però, si sta rilevando una nuova tendenza, per cui le donne nel settore sono in aumento e addirittura richieste e non solo, anche

¹²⁶ Kaye L. K., Pennington C. R., (2016). “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming Performance. In «Computers in Human Behavior», 59, pp 202-209.

¹²⁷ Maclean E., (2016). *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In «Press Start», Volume 3, Issue 1, pp. 17-45.

¹²⁸ Cross L., Kaye K. L. et al. (2022). *Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effect on gender-related attitudes*. new media & society 1–22. Sage Publications.

¹²⁹ Fonte: <https://www.transperfect.com/blog/women-and-future-gaming> / Gamergate è stato un episodio molto critico nella storia dei videogames, in cui Zoe Quinn, sviluppatrice videoludica, fu presa di mira, anche pesantemente, non solo con insulti, ma con minacce e attacchi nella sua abitazione, a causa di un gioco da lei sviluppato, Depression Quest.

¹³⁰ Valentine R., (2020). *The UK games industry is still overwhelmingly young, white, and male*. In «gameindustry.biz», 04/02/20, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-02-03-the-uk-games-industry-is-still-overwhelmingly-young-white-and-male>

¹³¹ Chirchiano E. (2021). *Videogiochi, storia, gender. Fenomenologia di un rapporto complesso*. Memoria e Ricerca, a. XXIX, n. 66, 1/2021. Il Mulino.

indipendenti. Non sono, infatti, poche le notizie di software house prettamente femminili (ad esempio Subliminal Games, Selva Interactive e Anomaly Games) e di grandi case di produzione videoludica che chiedono sempre più donne tra i dipendenti.

Anche i videogiochi stanno contribuendo ad uscire dalla rappresentazione stereotipata della donna. Vi sono infatti grandi titoli che contribuiscono, ad esempio *The Last Of Us*, in cui la protagonista Ellie è una ragazzina, con tratti fisici normali ed un carattere non stereotipato, né eccessivamente anti-stereotipico o forzato, o Elena Fisher di *Uncharted*, che è una donna intelligente ed indipendente, ma con le sue debolezze. Anche Zelda, celebre personaggio creato da *Nintendo*, non è più solo la principessa in pericolo da salvare: spesso, negli ultimi titoli, è possibile vederla combattere accanto a Link, nei dialoghi e nelle *cutscene* dimostra personalità e carisma. Un altro esempio da citare è Elizabeth di *Bioshock Infinite*, che rappresenta una vera inversione, in quanto è lei che nelle situazioni peggiori salva il protagonista con il suo acume e il suo coraggio, e non viceversa, rimanendo comunque un personaggio completo, poiché mostra la sua sensibilità e le sue debolezze. In un recente studio¹³² viene dimostrato, attraverso l'analisi di tre giochi *indie*, che la tendenza è sempre più quella di centrare il videogioco attorno alla donna, non stereotipata, ma complessa e variegata, per poterne comprendere le sfaccettature e il loro coinvolgimento non solo nella storia del titolo, ma anche nel mondo reale. I giochi indipendenti "...do not have to answer to a mainstream, male-dominated audience, they are able to open doors into how women tell stories in a way that is relational, immersive, and connected"¹³³. Sono quindi spazi di riappropriazione femminile, che con il loro crescente successo, stanno dando una spinta al cambiamento, per una speranza di equità rappresentativa anche nei videogiochi. Fortunatamente, infatti, l'elenco di questo tipo di protagoniste che rappresentano donne poco stereotipate e molto simili alla complessità di una persona reale, si fa sempre più lungo. Le case videoludiche stanno ascoltando sempre di più il proprio pubblico "... demonstrating that the gaming industry is becoming more sensitive towards issues of gender, sexuality and diversity"¹³⁴.

¹³² Perrault M. F., Perrault G. et al. (2022). *What Does it Mean to be a Female Character in "Indie" Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games*. *Games and Culture* 2022, Vol. 17(2) 244–261.

¹³³ *Ivi*.

¹³⁴ Biscop K., Malliet S. et al. (2019). *Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games*. *DiGeSt. Journal of Diversity and Gender Studies*, Vol. 6, No. 2, Sexuality, politics and digital media infrastructures: Challenges for diversity (2019), pp. 23-42.

2.3 LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE NEL MONDO VIDEOLUDICO

In molti contesti, online e offline, i videogiochi sono considerati un passatempo, un hobby, o un lavoro esclusivamente per uomini o maschi e queste affermazioni sono confermate da numerose ricerche:

...males have traditionally had more access and control over leisure spaces such as video arcades and sports venues because of cultural notions of who should occupy particular leisure spaces. Digital games were first introduced to mainstream public in spaces such as arcades, pubs and bars. Female participation in these environments has been traditionally limited. Likely issues of safety and the cultural construction of these spaces impacted female participation in these spaces. As digital games moved into domestic spaces, the spaces and technology used for gameplay have often been under male control (computer and television). This situating of games in male domains and in male control has resulted in games being designed and marketed to engage males¹³⁵.

Women's exotic relationship with early computer technologies is constructed purely through socialized gender roles of the past [...] a majority of video games released were geared toward boys and men as they were thought to be the most profitable market. Men were the makers, buyers, and players. It was also believed that girls and women did not enjoy video games as much as their male gendered counterparts did. This stereotype can be attributed to many things: from the lack of female representation in early video game characters to the neglect of women on the development end being gatekept from video game programming and creation¹³⁶.

L'idea del videogame come qualcosa di prettamente maschile è generata dallo stereotipo della donna delicata e romantica, che non si approccia ad un certo tipo di ambienti, quali pub, bar e sale giochi, considerati espressione del machismo e luoghi di svago maschile, in cui i primi *arcade* erano diffusi. La limitazione iniziale ad accedere ai cabinati e la credenza che le ragazze non potessero godersi tali prodotti mediali, perché la tecnologia, l'informatica e i videogiochi non erano "cose da donne", ha poi permesso la radicalizzazione di un ambiente esclusivamente maschile e di uno stereotipo ad esso legato, portando le grandi case videoludiche a considerare solo un tipo di target maschile. Non solo: nel momento in cui il mercato si è aperto alle

¹³⁵ Dickey M. D., (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «British Journal of Educational Technology», 37, 785–793.

¹³⁶ Derr T. M., (Tesi di Laurea) (2020). *The Road to Gamergate: The History of Gender Stereotyping In Video Game Culture, 1970-2000 and Beyond*. Graduate School - Newark Rutgers, The State University of New Jersey, p. 12.

videogiocatrici, in modo lento e controverso, le case produttrici non hanno invertito lo stereotipo, cercando di produrre giochi simili a quelli già creati, ma aperti anche ad un pubblico femminile, anzi, hanno iniziato a produrre i cosiddetti Pink Games, ovvero videogiochi dedicati alle ragazze, in particolare a settori considerati “da donna”, come la cucina, la cura della casa, la moda, il babysitting ecc...:

La produzione industriale ha sfornato molti titoli rosa, a partire dai primi anni Duemila, proponendo un gameplay abbastanza ripetitivo poiché si tratta quasi sempre di giochi di simulazione. Gli obiettivi da raggiungere possono essere semplicemente la preparazione di un piatto, la creazione di abiti, accessori e gioielli, fino alla cura di animali domestici [...] Questa fetta di produzione videoludica vede la software house Nintendo regnare sovrana con la vendita di serie di giochi di diversi generi: si spazia dalla cura di animali virtuali, [...] preparazione di cibi, soprattutto giapponesi, in virtù della nazionalità della casa produttrice ([...] *Giulia passione: cucina*). Quest’ultimo gioco è uno dei capitoli dell’omonima serie dedicata a diverse attività “femminili”, quali giardinaggio, baby-sitting, moda e altri ancora¹³⁷.

Tutto ciò ha contribuito alla cristallizzazione della disparità di genere in un contesto mediale di svago ed intrattenimento. La produzione videoludica cela, dunque, dietro di sé una mentalità radicata nello stereotipo, non solo nella pura logica di mercato:

Game developers and their marketing teams developed early games for girls based on their perceptions of female gender from a male-centric perspective. This problem did not start with the inception of gaming culture itself; rather it was pre-existent, made visible through the practices of capitalism and the social construction of gender in the computer science fields and imprinted on the consumer culture that has been built around these technologies¹³⁸.

Female players are often either ignored by designers because they have historically played whatever is available or provided with casual, or worse ‘pink’ed, games based on research that collapses access to leisure time or literacy with gender preference¹³⁹.

La divisione di genere si è sviluppata e consolidata tra molte case produttrici e si fonda (ed alimenta) sul cosiddetto *Bimbo Stereotype*, ovvero: “... a sweeping slang to denote a woman who is conventionally attractive on the outside, but seemingly doesn’t have a high IQ [...] But

¹³⁷ Sirtori F., (Tesi di Laurea) (2017). *Mulier et mater videoludens: analisi della figura femminile nell’industria videoludica e in società* - Ora madri, allora ragazze, sempre giocatrici - quando le donne si mettono in gioco. Università Cattolica del Sacro Cuore. P. 29.

¹³⁸ Derr T. M., (Tesi di Laurea) (2020). *The Road to Gamergate: The History of Gender Stereotyping In Video Game Culture, 1970-2000 and Beyond*. Graduate School - Newark Rutgers, The State University of New Jersey. P. 3.

¹³⁹ Grey K. L., Voorhees G., Vossen E., (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.

even if you are a confident woman, regardless of whether you have a PhD or are highly-informed, you are automatically at the risk of falling under the “bimbo” category”¹⁴⁰, comunemente ci si riferisce allo stereotipo della “bionda e stupida”, o comunque di una ragazza che è molto bella per i canoni sociali occidentali e per questo difficilmente può essere anche intelligente, le piace il rosa, la moda e il gossip ecc... gli esempi più eclatanti di questo costrutto risalgono ai primi anni 2000, con ad esempio lo show di Paris Hilton e Nicole Richie, *The Simple Life*, una sorta di reality in cui le ragazze insegnavano ad essere come loro e valori come l'importanza dell'apparenza e della bellezza. Infatti, l'obiettivo del programma era quello di insegnare alle due ricche ereditiere i lavori più umili, ma le ragazze avevano sempre una qual certa resistenza (soprattutto agli *outfit* proposti, per cui si incentravano sull'apparenza) o incapacità e finivano sempre con il fare figuracce.

Su questa scia vengono, appunto creati i già citati Pink Games, giochi prodotti esclusivamente per un target femminile, inizialmente per allargare il mercato anche alle ragazze e generare interesse verso i *videogames*, ma che non andavano oltre lo stereotipo della divisione netta tra maschio e femmina:

Postmodern research reveals that inequality inevitably occurs in binary constructs such as that which would naturally occur with male and female games. One side of the binary is privileged over the other. Privileging one construct over another is not necessarily a natural state but rather often occurs as the result of defining one term in relation to its opposite [...] The main problem with developing games targeted specifically for girls and women is the question of whose notion of ‘female’ is being portrayed in the game. Existing research into gender and what females want in gameplay is too often predicated on the notion that gender is a static construct¹⁴¹.

Alcune ricerche, come quella di Maclean¹⁴², hanno dimostrato che ciò ha avuto un impatto sulla percezione globale: “Specific references to ‘female’ games included *Peggle*, *Candy Crush*, *Temple Run*, *Barbie Horse Adventures* and *Imagine Babiez*—all of which are silly, dismissible and colourful. In contrast, male gamers were associated with more thematically mature and literally darker games, like *Halo*, *Call of Duty*, *Grand Theft Auto*, *World of Warcraft* and

¹⁴⁰ Akhauri T., (2021). *Today I Learnt: Bimbo And How It Stereotypes Women As The “Dumb” Gender*. In «SheThePeople.tv», 08/01/21, <https://www.shethepeople.tv/news/bimbo-stereotype-dumb-gender-blonde-women-paris-hilton-barbie/>

¹⁴¹ Dickey M. D., (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «British Journal of Educational Technology», 37, 785–793

¹⁴² Maclean E., (2016). *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In «Press Start», Volume 3, Issue 1, pp. 17-45.

Manhunt”¹⁴³. Le videogiocatrici vengono quindi percepite come casual gamer, persone che giocano sporadicamente giochi semplici e colorati per passare il tempo, non per passione: “...by misrepresenting female gamers as mostly casual players, only further discourage women from identifying as gamers and participating in gaming communities”¹⁴⁴ e ciò potrebbe spiegare la prevalenza delle donne esclusivamente in questo campo videoludico, quello dei mobile e casual games. La stessa ricerca ha dimostrato che le donne che giocano con passione e che si avvicinano ai cosiddetti *hardcore games* (in questa ricerca è il termine opposto a *casual game* e rappresenta i giochi con un certo livello di difficoltà e complessità) vengono percepite come *attention whores*¹⁴⁵, ovvero donne che videogiocono solamente per attirare l’attenzione maschile, emergere maggiormente nelle grazie degli uomini rispetto alle altre donne e ottenere favori. Non c’è menzione di videogiocatrici percepite come tali.

L’aumento di videogiocatrici è sempre crescente ogni anno che passa, questo incremento porta anche ad un’attenzione maggiore ai problemi trattati in questo paragrafo e a considerare i videogiochi come un hobby, un passatempo o un lavoro privo di genere: “... far from being a rarity in a male-dominated realm, female players make up nearly half of the gaming audience”¹⁴⁶. Le donne sono sempre di più, le industrie videoludiche lo stanno percependo e con un lento, ma efficace cambiamento stanno cercando un’inclusione. Inoltre, una recente ricerca¹⁴⁷ ha dimostrato che le ragazze tendono a giocare tutti i generi videoludici presi in considerazione per la suddetta indagine, con percentuale maggiore negli RPG e MMORPG e che alcune gamers impegnano un’alta percentuale del loro tempo per videogioicare, tanto che vengono iniziati studi per prevedere potenziali dipendenze da gioco anche nella popolazione femminile. L’aumento di videogiocatrici ha innalzato interrogativi sulle loro performance di gioco, in quanto stereotipicamente “più scarse” e quindi non adatte ad alcune tipologie di gioco. Un recente studio ha dimostrato che il genere, eccetto in casi di influenza autopercezione di genere¹⁴⁸, non ha a che fare con la bravura dei giocatori, con la performance di gioco:

¹⁴³ *Ibidem*.

¹⁴⁴ *Ibidem*.

¹⁴⁵ Maclean E., (2016). *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In «Press Start», Volume 3, Issue 1, pp. 17-45.

¹⁴⁶ Hutt R., (2018). *Women in video games: ‘Accept it, or don’t buy the game’*. In «weforum.org», 27/06/18, <https://www.weforum.org/agenda/2018/06/women-in-video-games-accept-it-or-don-t-buy-the-game/>

¹⁴⁷ Lopez-Fernandez O., Williams J. A., Kuss D., J., (2019). *Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives*. In «frontiers in Psychology», 10, 898.

¹⁴⁸ La profezia che si autoadempie accennata nel paragrafo precedente: la donna viene additata come scarsa e quindi si percepisce come tale e la sua performance videoludica ne risente.

“Analyses of game mastery scores found no significant difference between men and women’s game mastery orientation score in pretest or posttest [...] no significant difference was found between women and men in initial mastery orientation scores [...] This points directly to the gender stereotypes prevalent in game communities as when considering game experience, no association is found [...] there were no differences found in their gameplay behaviors regarding how much they played, how often they failed, number of mastery-oriented behaviors they portrayed, or how long they would persist before showing signs of giving up”¹⁴⁹.

Ciò dimostra che le donne sono componente attiva e capace del mondo videoludico: “This study has indicated females are a growing gamer population who enjoy playing popular online games”¹⁵⁰.

Anche la percezione della videogiocatrice sta lentamente cambiando, è possibile osservare nella grafica qui sotto, infatti, una percentuale interessante: l’87% dei videogiocatori è d’accordo sul fatto che i videogiocatori sono un gruppo eterogeneo e ricco di diversità.

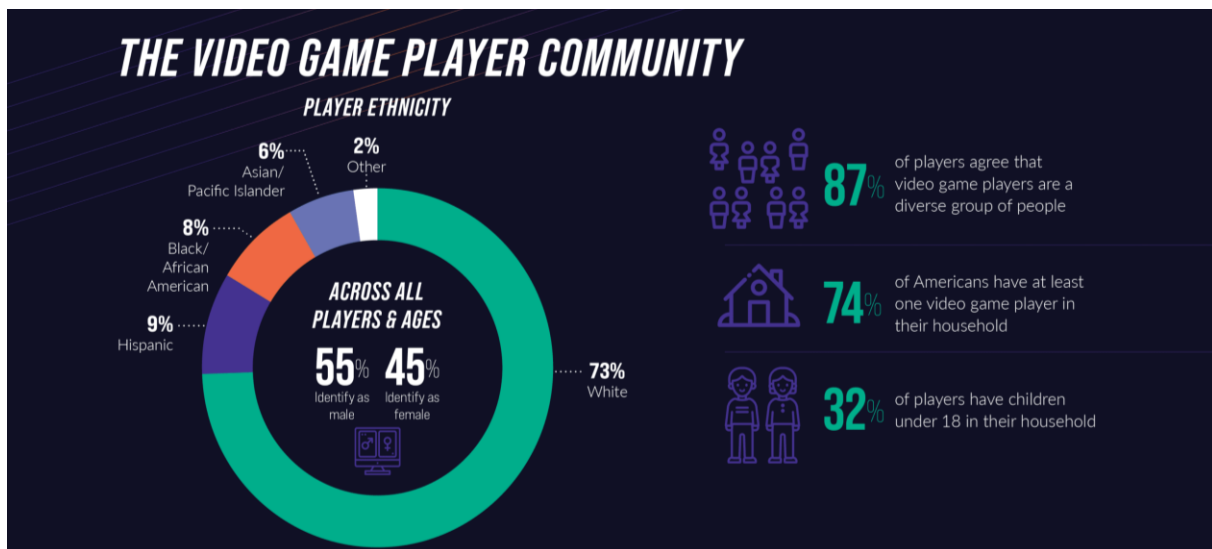


Figura 4: infografica sulla community di videogiocatori americana nella prima metà del 2021. Fonte: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>

¹⁴⁹ Anderson C. G. & Cullen A. L. L. (2023). *Failing to See a Difference: Closing a Gender Gap in a Challenging Video Game*. Games and Culture 1–19. Sage Publications.

¹⁵⁰ Lopez-Fernandez O., Williams J. A., Kuss D., J., (2019). *Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives*. In «frontiers in Psychology», 10, 898

2.4 BREVE RIFLESSIONE SULLA MASCOLINITA' GEEK E LA DISCRIMINAZIONE DI GENERE

La mascolinità geek è attribuita a uomini le cui abilità tecnico-informatiche sono indubbie e molto sviluppate, ma considerate non valide tanto quanto altre competenze ritenute prettamente maschili e sicuramente non simbolo di virilità. Di conseguenza essi vengono dipinti nel senso comune come uomini privi di skills sociali, o comunque molto scarse, in difficoltà con le donne, tendenzialmente isolati e i cui unici passatempi sono attività “nerd”: The stereotype of the geek emerged out of early characterizations of programmers and computer engineers as socially awkward but brilliant loners [...] which were internalized and reclaimed by boys and men for whom technology offers an alternative pathway to masculine identification...¹⁵¹. L'amore per la tecnologia, i fumetti, i giochi da tavolo, i videogiochi, i giochi di ruolo, i film e i big franchise, le fiere dei fumetti, dei videogiochi (e così via) è un fattore rilevante che caratterizza queste persone, fa di questa passione la loro identità ed è proprio per questo che l'afflusso di utenti femminili nel gaming e in altri campi legati alla tecnologia e al mondo “nerd” ha reso il binomio mascolinità-tecnologia su cui la mascolinità geek poggia sempre più debole. La “svolta femminile” ha innescato nei geek il bisogno di difendere il proprio spazio, rifiutando questi cambiamenti, talvolta anche in modi estremi con abusi di genere e molestie. I loro sforzi per preservare un senso di controllo hanno incluso minacce online e insulti contro le donne in particolare¹⁵². Tutto ciò è molto interessante, poiché “Questa configurazione di maschilità ha contribuito a riprodurre la maschilità egemone mascolinizando la tecnologia digitale a scapito delle donne: quella geek, cioè, è una maschilità che pur non facendo ricorso a muscoli e forza usa il cervello per riaffermare il proprio dominio”¹⁵³. È dunque un tipo di maschilità che comunque, nonostante non sia all'interno dei canoni di quella egemone, protrae all'interno del mondo tecnologico, informatico e “nerd” la discriminazione di genere e la percezione della donna come non appartenente a questo campo, per timore che questo non sia più loro e non possano più appartenervi e trovarvi soddisfazione.

¹⁵¹ Salter M. (2017). *From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse*. *Crime Media Culture* 2018, Vol. 14(2) 247–264

¹⁵² *Ivi*.

¹⁵³ Farci M., & Scarcelli M. C. (2022). *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

CAPITOLO 3 – LE COMMUNITY ONLINE E DISCORD

Secondo gli psicologi McMillan e Chavis, *il senso di comunità* è determinato dall'identificarsi e sentirsi parte del gruppo, impegnarsi all'interno di esso, creare un legame emotivo, conformarsi alle norme del gruppo: "The sense of belonging and identification involves the feeling, belief, and expectation that one fits in the group and has a place there, a feeling of acceptance by the group, and a willingness to sacrifice for the group. The role of identification must be emphasized here. It may be represented in the reciprocal statements "It is my group" and "I am part of the group"¹⁵⁴. Nella community, dunque, si evoca un senso di conformità, chi vi appartiene adotta qualità condivise e inerenti al gruppo, chi non le abbraccia viene escluso, per proteggere l'equilibrio e il benessere della comunità. Questi sentimenti portano i membri ad investire tempo, risorse ed impegno: "Personal investment is an important contributor to a person's feeling of group membership and to his or her sense of community [...] working for membership will provide a feeling that one has earned a place in the group and [...] that, as a consequence of this personal investment, membership will be more meaningful and valuable"¹⁵⁵. Non solo spazi utilitaristici, di scambio di informazioni intorno ad un argomento topico, ma sono veri e propri gruppi in cui si ricerca e coltiva la socialità intorno a elementi di interesse.

Le community, infatti, possono essere intese sia come un insieme di persone con interessi comuni, oppure come gruppi che interagiscono¹⁵⁶. La differenza è che nelle prime,

¹⁵⁴ McMillan, D. W., & Chavis, D. M., (1986). *Sense of community: A definition and theory*, in «Journal of Community Psychology», 14(1), pp. 6-23.

¹⁵⁵ *Ivi*.

¹⁵⁶ Tardini S. & Cantoni L. (2005). *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and videogames' communities*. IADIS International Conference e-Society 2005.

tendenzialmente, non vi è particolare interazione, ma i membri sentono il senso di appartenenza e condivisione e si identificano all'interno della comunità, come ad esempio una brand community; nelle seconde invece, il principio fondante è proprio l'interazione, ad esempio le voice chat communities. Naturalmente possono esistere di ibride: si formano attorno ad un interesse o peculiarità comune (o più) e al carattere di interattività che permette la piattaforma.

Si possono fare delle distinzioni di community anche tra online e offline. Le community online sono il naturale prodotto dell'evoluzione dei mezzi di comunicazione, che ora collegano persone da tutto il mondo in modo pressoché istantaneo e hanno, quindi, permesso non solo la nascita di communities virtuali, ma anche la creazione di spazi sempre più grandi, eterogenei e variegati. A riguardo c'è una fiorente letteratura che spesso dipinge le due come nettamente separate o in alternativa analizza il loro rapporto e le loro differenze, concentrandosi su come le prime incidono sulle seconde e così via¹⁵⁷. La principale differenza riguarda la presenza fisica o meno dell'interlocutore, che determina modalità di interazione dissimili:

“The interactions between people in virtual communities obviously differ from other “real life” interactions in that they are computer mediated; are based more on shared interests than shared social characteristics; and are, in the main, more oriented to the provision of information. In other respects, however, virtual communities share many features with those that are not computer mediated. Thus, computer-mediated interaction and virtual communities become part of the continuum of an individual’s personal community”¹⁵⁸.

In base a quanto detto si possono inquadrare le caratteristiche chiave delle community online, riassumibili in senso di appartenenza, identità, interesse¹⁵⁹, tempo libero e soddisfazione e connessione:

- Senso di appartenenza: come già accennato questo elemento è il bisogno umano che unifica le persone all'interno delle comunità. Per le comunità offline, fisiche, il senso di appartenenza si crea nell'incontro e nelle attività svolte fisicamente tutti insieme e periodicamente. Per le comunità online la questione risulta più complicata: la natura delle relazioni sociali e dei flussi di comunicazione tra i loro membri è mediata; quindi, potrebbe portare a legami deboli o effimeri. Come spiegato pocanzi, però, è il livello di

¹⁵⁷ Ellis D. & Vasconcelos A. (2005). *Community and Virtual Community*. Annual Review of Information Science and Technology · September 2005, pp 145-185.

¹⁵⁸ *Ivi*.

¹⁵⁹ Tardini S. & Cantoni L. (2005). *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and videogames' communities*. IADIS International Conference e-Society 2005.

impegno profuso dalle parti che alimenta la community e il senso di appartenenza, creando talvolta legami intimi e profondi tra i membri;

- **Identità:** anche in questo caso, la differenza tra offline e online ha il suo peso, in quanto nelle interazioni online è possibile l'anonimato, la censura di certi aspetti di personalità, finanche l'invenzione totale di una nuova identità. Ciò ovviamente non intende escludere che nelle interazioni fisiche in tempo reale non vi sia la possibilità di mentire o glissare su determinate informazioni, ma il mezzo virtuale facilita notevolmente queste possibilità. Una tale frammentazione dell'identità può risultare controproducente e creare problemi di fiducia all'interno delle comunità elettroniche. D'altra parte, il senso di appartenenza è strettamente legato al concetto di identità, basti pensare a frasi come "sono interista", "sono un pallavolista", "sono una gamer": le passioni fanno parte dell'individuo e ne scolpiscono l'identità, diventandone parte integrante; così vale anche per l'appartenenza alle communities, ad esempio "sono un ferrarista". Inoltre, il legame tra senso di appartenenza e identità si estende alla condivisione dei valori in riferimento alle communities: se una persona si identifica come "vegano", per essere tale deve abbracciare e condividere tutti i valori che questo concetto comporta, integrandoli nelle proprie identità. Se ad esempio i valori di rispetto dell'ambiente e degli animali non sono condivisi, la comunità vegana non accoglierà coloro che si professano tali, ma non rispettano i suddetti principi.
- **Interesse:** la maggior parte delle comunità virtuali nasce intorno alla discussione su un argomento di interesse, una passione, una curiosità. La condivisione di un interesse comune è una delle caratteristiche principali delle comunità online, e sembra essere la compensazione alla mancanza di vicinanza geografica, permettendo l'esperienza in gruppo nonostante la distanza¹⁶⁰. Ciò comporta anche dei lati negativi perché si incorre nel rischio di diventare spazi chiusi e autoreferenziali, con poca apertura a visioni alternative o all'accoglienza di membri anche solo leggermente discostanti da ciò a cui si è abituati¹⁶¹.
- **Tempo libero e soddisfazione:** interessi e passioni si coltivano in quello che viene definito tempo libero, ovvero tutto ciò che non riguarda lavoro o istruzione. Questa particolare porzione del tempo quotidiano viene spesso messa in contrapposizione al tempo "del dovere", creando il binomio lavoro/divertimento. Il *free time* è quindi

¹⁶⁰ *Ivi.*

¹⁶¹ *Ibidem.*

dedicato a tutte quelle attività che servono a svagarsi. La sensazione di soddisfazione e benessere che accompagnano queste attività si misura in termini di discrepanza tra le aspettative e ciò che in realtà avviene; dunque, la soddisfazione può indicare un buon uso del proprio tempo libero e l'insoddisfazione viceversa¹⁶². Passare il proprio tempo nelle communities a coltivare i propri interessi e a vivere tali esperienze coinvolti in un gruppo può creare alti livelli di soddisfazione, ammesso che le aspettative siano rispettate.

- Connessione: naturalmente in questo caso non si considera la connessione solo come legame tra individui, ma la connessione mediata attraverso internet, che assottiglia le distanze e permette l'interazione in tempo reale.

Le peculiarità appena descritte possono essere ritrovate all'interno di diversi spazi online, difatti, le community virtuali sono varie:

- I. Forum: essi sono uno spazio virtuale dedicato alla discussione tra utenti, attraverso una chat asincrona. Tramite queste interazioni si creano comunità virtuali di persone con interessi comuni. Sono solitamente divisi in sezioni e sottosezioni per argomento. Gli utenti possono generare nuove discussioni, rispondere a quelle esistenti e interagire con gli altri iscritti con messaggi privati o chat del forum. Queste discussioni asincrone sono gestite da moderatori, ovvero persone che hanno la possibilità di intervenire su tutti i messaggi per far rispettare le regole. In questo particolare tipo di community troviamo un basso livello di interazione, prettamente scritta e quasi esclusivamente intorno all'argomento di discussione, ma ciò non comporta la mancanza di identificazione e senso di appartenenza:

“...forum identification refers to the extent to which users include the forum in the self-concept. [...] online forums [...] function as a powerful site of community for their users. Furthermore, it is the development of the sense that this community is meaningfully connected to the self (i.e., forum identification) that creates the dual benefits of individual well-being and offline civic engagement. In other words, identification plays a mediating role that drives the other two outcomes of interest”¹⁶³.

¹⁶² Francken D. A. & van Raaij W. F. (1981). *Satisfaction with Leisure Time Activities*. Journal of Leisure Research; Jan 1, 1981; 13, 4; ProQuest pg. 337

¹⁶³ Pendry L. F & Salvatore J. (2015). *Individual and social benefits of online discussion forums*. Computers in Human Behavior 50 (2015), pp. 211–220.

Il forum, nonostante la limitata interazione, crea community e senso di appartenenza, con importanti vantaggi e senso di soddisfazione personale per i partecipanti. Alcuni dei benefici dell'interazione online possono maturare in particolare per le persone con condizioni stigmatizzanti, o con persone che sono tendenzialmente escluse socialmente, poiché non rispettano i canoni di “normalità” sociale: la necessità di un senso di comunità può essere più difficile da soddisfare nel corso delle normali interazioni offline quotidiane¹⁶⁴ e questo tipo di interazione asincrona garantisce anonimato e un livello di conoscenza altrui limitato.

- II. Chat vocali: esse sono spazi virtuali in cui la possibilità di interazione è limitata alla conversazione vocale. Richiedono dunque degli strumenti per parteciparvi: un microfono e delle cuffie o casse. I siti web o le applicazioni che permettono queste funzionalità possono creare diverse *stanze* preimpostate intorno a differenti criteri (nazionalità, argomenti di interesse, età ecc...) oppure lasciare la possibilità alle persone di creare e condividere la propria chat vocale. Anche in questo caso possono esistere regole e moderatori, di solito interni direttamente alla chat: il creatore della stanza imposta delle norme e le fa rispettare o delega questo compito a qualcun altro. Anche in questo caso, la possibilità di trovare soddisfazione e senso di appartenenza in comunità virtuali è comprovata e, contrariamente a quanto si possa pensare, le interazioni esclusivamente vocali sono appaganti:

“[...] socializing in online chats is not a way to replace affective or social needs. Some studies support the fact that people use online chat as a means to satisfy their need for interaction. [...] the main motivations to connect to the Internet are seeking conversation, experimenting with a new communication media, and initiating relationships with other people [...] people who use online chats [...] consider online relationships as real as face-to-face relationships [...] Chat relationship are not only pleasant, but they can be real and rich”¹⁶⁵.

La possibilità di percepire una maggiore comunicazione non verbale e di interagire vocalmente, come una telefonata, crea senso di appartenenza, comunità e relazioni sociali soddisfacenti e ricche.

¹⁶⁴ *Ivi.*

¹⁶⁵ Peris R., Gimeno M.A. et al. (2002). Online Chat Rooms: Virtual Spaces of Interaction for Socially Oriented People. CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR Volume 5, Number 1, 2002, pp 43-51.

- III. Applicazioni VoIP e video: sono il passo successivo rispetto alla categoria precedente, poiché rappresenta il massimo livello di interazione mediata e quindi i massimi punteggi di identificazione, senso di appartenenza, interesse, connessione, tempo libero e soddisfazione. Esse, infatti, raccolgono al loro interno sia chat testuali, come quelle dei forum, sia chat vocali, che videochat, quindi la possibilità di vedere in video i propri interlocutori, servendosi di una webcam. Anche in questo caso le diverse stanze possono essere create intorno a nuclei di interesse e rappresentare punti di incontro quotidiano e luoghi di socialità. Grazie alla superiore modalità di interazione, le relazioni che si creano possono raggiungere livelli di ricchezza, intimità e profondità molto vicini a quelli delle interazioni fisiche. La più famosa tra queste è Discord, a cui verrà dedicato un paragrafo a parte più avanti.
- IV. Fandom: questa tipologia di community merita una trattazione a parte, insieme alla categoria successiva. In questo caso non si classifica in base alle funzionalità e al tipo di interazione, ma intorno al nucleo di interesse. Questo particolare tipo di comunità raccoglie sotto di sé, a livello globale, i fan e gli appassionati di un determinato prodotto mediale e non solo crea relazioni e senso di appartenenza, ma anche, a sua volta, veri e propri prodotti mediali. Il fandom, originariamente una comunità spontanea formata da fan, ha gradualmente sviluppato livelli di organizzazione e produzione mediale sempre più profondi e di alta qualità: “Fan culture has its own language, sometimes called “fanspeak,” where words and phrases have been adapted to create a jargon that only other fans fully understand, and there are also rules of society to fandom (for example, levels of hierarchy within the community and dress codes). Fans create their own forms of literature and art, called “fan fiction” and “fan art” respectfully, and even have their own form of music, called filk songs”¹⁶⁶. La produzione UGC risulta molto varia: dallo slang condiviso tra i fan, al dress code, alle fan fiction (opere di finzione letteraria amatoriale scritta dai fan intorno al prodotto di interesse), alle fan art (opere d’arte, di solito disegni digitali, creati sull’oggetto della passione), al filiking (invenzione di canzoni), a veri e propri raduni ed eventi di appassionati. L’amore comune e la produzione di prodotti da fruire in gruppo creano non solo un forte senso di appartenenza, ma anche un’intensa soddisfazione personale: “While fan studies in its early stages [...] focused largely on fans and fan cultures as communities who worked together to help democratize the meaning-making in popular culture discourse, in recent

¹⁶⁶ Gooch B. (Tesi di Laurea) (2008). *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Georgia Institute of Technology.

years more emphasis has been placed on fandom as empowering for individual members of fan networks”¹⁶⁷. Il senso di appartenenza e la passione, accanto all’unione di un così grande quantitativo di persone può avere una forza ed effetti straordinari (azioni grassroots): “... fans of the television show *Chuck* rallied together to extend the series’ existence and their acceptance of over-the-top advertising by Subway as a trade-off for having the show avoid cancellation is an excellent example of the synergistic power that mass fandom can have”¹⁶⁸.

- V. Brand community: anch’esse necessitano una menzione particolare, poiché com’è stato per l’esempio di *Chuck* menzionato pocanzi, anche le brand community sono in grado di mettere in atto operazioni grassroots. Esse sono comunità specializzate, non geografiche, basate su un insieme strutturato di relazioni sociali tra ammiratori di una marca¹⁶⁹. Queste particolari community rappresentano una forma di socialità umana all’interno di un contesto di consumo (e non di fruizione, come per i fandom, per quanto il merchandise e i gadget relativi al prodotto mediale di interesse siano frequentemente acquistati dai membri). Si tratta di gruppi sociali commerciali, poiché incentrati su un marchio. Generalmente la partecipazione non richiede un grande investimento di tempo o di attenzione, ma in molti casi le brand community servono effettivamente a rafforzare i legami interpersonali, o la propria rete sociale, grazie alla condivisione dei valori legati alla marca. Sono quindi spazi virtuali di condivisione, con benefici sull’individuo:

“At least three purely positive aspects were observed. First, brand communities as they were encountered represent a form of consumer agency. By virtue of their collective nature, and enhanced by new forms of computer-mediated communication, consumers simply have a greater voice than would be the case in more isolated and atomistic situations [...] Second, brand communities represent an important information resource for consumers. Community members can more easily turn to one another in an established collective for information on the brand. Third, to the extent that communal interaction generally provides wider social benefits to its members, often affectual, brand communities likewise provide these”¹⁷⁰.

¹⁶⁷ Linden, H., & Linden, S. (2017). *Fans and fan cultures*. Basingstoke and New York, NY: Palgrave Macmillan.

¹⁶⁸ Barton K.M & Lampley J. M. (Book Review) (2014). *Fan CULTure: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century*. Jefferson: McFarland, 2014.

¹⁶⁹ Muniz Jr. A. M. & O’Guinn T. C. (2001). *Brand Community*. JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH, Inc. Vol. 27, March 2001, pp 412-423.

¹⁷⁰ *Ivi*.

3.1 COMMUNITY VIDEOLUDICHE

Le community videoludiche seguono gli stessi principi descritti fino ad ora: i membri sono accomunati da una grande passione, quella per i videogiochi, che rende forti i legami che si creano, genera identificazione e senso di appartenenza, soddisfazione nel tempo libero. Qui i gamer possono godere della socialità, della compagnia altrui e condividere la propria passione e la propria esperienza videoludica. Questi spazi virtuali possono essere creati intorno ad un titolo specifico (o qualcuno in più), ad un determinato genere di giochi, ad una nazionalità, quindi giocatori che provengono tutti dallo stesso Paese, o semplicemente intorno alla passione videoludica. Naturalmente possono esistere di miste (ad esempio League of Legend ITA). A riguardo viene proposta una macro-divisione:

“1) the *playing community*, i.e. the community of the virtual characters, who interact in the game’s world with other characters to build cities, fight with *npcs* (*non playing characters*, i.e. characters played by the system/computer), kill monsters and common enemies or kill each other, and so on.

2) the *players’ community*, i.e. the community of the real persons who interact with other persons who are interested in the same game; these communities are very popular and active, and are functional to the game itself, since they can shape and modify the game’s environment, by building new objects, new spaces, new game levels, which can be integrated in the virtual world of the game...”¹⁷¹.

I benefici che derivano dall’essere membri sono molteplici: relazioni e socialità, *safe space* dove essere sé stessi con le proprie passioni, senso di appartenenza, identificazione e accettazione del sé¹⁷², la possibilità di trovare persone con cui giocare ai giochi preferiti, raccogliere informazioni o suggerimenti riguardo a determinati titoli, esplorarne e conoscerne di nuovi. Le comunità videoludiche possono manifestarsi in tutti e cinque i tipi descritti pocanzi e quindi rispondere a diversi benefici e funzionalità in base agli stessi. Contrariamente a quanto si possa pensare, quindi, gli spazi virtuali interattivi intorno ai videogiochi non nascono solo per titoli multiplayer, ma vi sono anche innumerevoli communities per giochi single player, in cui la discussione e l’interazione sono alimentati dal desiderio di acquisire informazioni, trovare altri appassionati, condividere segreti e strategie sul gioco, ma anche opinioni e fun facts.

¹⁷¹ Tardini S. & Cantoni L. (2005). *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites’ and videogames’ communities*. IADIS International Conference e-Society 2005.

¹⁷² Saldanha L., Marques da Silva S. et al. (2023). “Community” in Video Game Communities. Games and Culture 1–19.

In numerosi casi, le comunità videoludiche si sovrappongono a quelle degli *streamer*, persone che riprendono in diretta il loro *gamplay*, solitamente su Twitch, una piattaforma online nata proprio con questo scopo. Le community che si creano intorno ai *Twitcher* possono essere formate da fan dello streamer, oppure da appassionati dei giochi che quest'ultimo riprende. Hanno lo scopo di godere della socialità, della compagnia altrui e condividere con altri la propria passione e la propria esperienza streaming e videoludica. Ciò può avvenire a diversi livelli: si passa dal semplice ritrovo nella chat, alla creazione di portali o luoghi dove i membri possono interagire attivamente tra loro e con il content creator, come ad esempio i canali Telegram o Discord, (questo dipende dal livello di engagement e rapporto che lo *streamer* vuole creare con il proprio pubblico). I legami e le dinamiche che nascono in questi spazi possono portare perciò a creare delle comunità non solo intorno al *Twitcher* di riferimento, ma anche ai videogiochi, in quanto tendenzialmente i membri sono spettatori di quel determinato streamer proprio perché riprende videogiochi, la loro passione.

Le communities però non portano solo gioia e divertimento, c'è un lato oscuro che spesso determina avvenimenti spiacevoli nei gruppi. Il senso di appartenenza spesso è tale che si diventa gelosi del proprio spazio virtuale, dei propri amici e delle dinamiche sociali che si sono create, tanto che spesso vi è la tendenza ad escludere persone che non le rispettano. Anche conflitti e discussioni non mancano, soprattutto tra persone con opinioni diverse o che non sono d'accordo con le regole, o possono nascere da un semplice eccesso di rivalità tra giocatori¹⁷³. Infine, molti gruppi possono risultare omogenei al loro interno e nelle community videoludiche. Come si cerca di portare all'attenzione con questo lavoro, spesso mancano donne a causa di stereotipi e pregiudizi, che possono comunque riguardare altre caratteristiche dell'essere umano, come l'etnia, l'età, la nazionalità, l'orientamento sessuale (e così via) e causare disagi, discriminazioni, esclusioni.

3.2 BREVE RIFLESSIONE SU HARASSMENT E VIOLENZA ONLINE

Queste ultime osservazioni aprono ad una riflessione sulla violenza online, che spesso si può ritrovare non solo nelle community virtuali, ma anche in generale sul web. È importante

¹⁷³ *Ivi.*

distinguere tra rabbia online (online rage/anger) e aggressioni online (online aggression)¹⁷⁴. Infatti, la prima è un'emozione, che non sempre viene espressa con la seconda, per quanto la seconda derivi sempre dalla prima. L'online aggression, fa parte di un fenomeno più ampio che caratterizza il mondo virtuale: parallelamente all'evoluzione di Internet e delle varie piattaforme e spazi virtuali si sono sviluppati anche i fenomeni di *cyberbullismo* (termine che indica il bullismo online), che raggiungono numeri preoccupanti. Secondo i dati ISTAT 2020 infatti:

“...nel 2019, l'87,3% dei ragazzi tra 11 e 17 anni di età utilizza quotidianamente il telefono cellulare. Tre quarti dei ragazzi in quella stessa fascia di età naviga in Internet tutti i giorni [...] Il cyberbullismo ha colpito il 22,2% (186) di tutte le vittime di bullismo. Nel 5,9% (66) dei casi si è trattato di azioni ripetute (più volte al mese) [...] Tra le 11-17enni si registra, infatti, una quota più elevata di vittime: il 7,1% delle ragazze che si collegano ad Internet o dispongono di un telefono cellulare sono state oggetto di vessazioni continue tramite Internet o telefono cellulare, contro il 4,6% dei ragazzi”¹⁷⁵.

Con il termine “harassment” si intende un ampio range di comportamenti offensivi e abusi verbali volti a umiliare, imbarazzare o denigrare la persona a cui sono rivolti. In genere sono comportamenti condotti con un certo livello di aggressività. Con il termine “harassment online” si intende l'applicazione dei suddetti negli ambienti online. Un fenomeno tra questi è quello dei cosiddetti *leoni da tastiera*, ovvero persone che, protette dall'anonimato concesso su Internet (la propria identità celata dietro un nome falso o un nickname o un avatar), insultano o aggrediscono un contenuto o un qualsiasi soggetto. Viene attribuita loro questa denominazione perché sono appunto protetti dallo schermo e dall'anonimità e per questo si lasciano andare alla violenza verbale senza pensare a eventuali conseguenze, o alla possibilità di essere rintracciati: per loro gli spazi online sono un mondo libero in cui si può dare libero sfogo a ciò che si pensa, senza temere ripercussioni. Vi sono poi gli *haters*, che sono legati direttamente ai personaggi pubblici e/o content creators. Queste figure hanno degli atteggiamenti aggressivi mirati nei confronti di una o più specifiche persone, di cui non apprezzano i contenuti, il carattere o il personaggio, dunque attaccano i suddetti. Le caratteristiche dell'hater sono principalmente la costanza, quindi commentare ogni contenuto su ogni piattaforma, e la determinazione, ovvero cercare ogni minimo dettaglio, ogni sbavatura per poter screditare la persona che stanno

¹⁷⁴ Martin R. C. & Vieaux L. E. (2016) *The Digital Rage: How Anger is Expressed Online*. In Riva, Giuseppe, et al. *The Psychology of Social Networking Vol. 2 : Identity and Relationships in Online Communities*, Walter de Gruyter GmbH, 2016. ProQuest Ebook Central.

¹⁷⁵ ISTAT (2020). *Report ISTAT: Indagine conoscitiva sulle forme di violenza fra i minori e ai danni di bambini e adolescenti*. Indagine nazionale.

cercando di attaccare. Non mancano comunque gli insulti e le parole pesanti. In alcuni casi lo scopo di questi utenti è quello di cancellare il creator. Un'arma che viene sempre più usata negli ultimi tempi è quella della segnalazione di massa dei contenuti, ovvero notificare ai gestori della piattaforma di riferimento che i prodotti mediali pubblicati non rispettano le regole e in questo modo i creatori possono essere sospesi ed ostacolati nel loro lavoro. Infine, si possono nominare i troll, ovvero coloro che insultano o creano scompiglio solo per il gusto di farlo, per divertimento. Spesso non credono in ciò che scrivono e in molti casi si creano fenomeni di gruppo, per cui un troll ne copia un altro e così via, in modo da generare una serie di commenti o azioni uguali e amplificare il fenomeno.

3.3DISCORD

Discord è un'applicazione VoIP (che utilizza la connessione Internet, non agganciandosi alla linea telefonica) gratuita che permette di comunicare tramite chat vocali, testuali e video. Nasce nel 2015 dalla mente di Jason Citron e Stanislav Vishnevskiy e dalla necessità di una chat vocale per il gioco online: durante i giochi multi-player, le squadre o i singoli giocatori possono beneficiare della comunicazione per motivi strategici o di scambio di informazioni. Ci sono stati tentativi precedenti, come l'utilizzo di Skype o Zoom e TeamSpeak, nato nel 2001 anch'esso con lo scopo esclusivo di creare uno spazio virtuale di chat vocali per i videogiocatori. L'avvento di Discord con le sue features avanzate ha fondamentalemente sostituito queste piattaforme per quanto riguarda l'utilizzo nel mondo del gaming. Infatti, Discord combina chat testuali, chat vocali, videochat e la possibilità di *streammare* il proprio gameplay tutto nello stesso posto e simultaneamente. Nonostante i destinatari iniziali fossero i videogiocatori, le sue potenzialità hanno attirato tutti i tipi di community, compresi fandom e brand communities, ma anche utenti con scopi diversi. L'applicazione, infatti, è stata utilizzata (e studiata dal mondo accademico¹⁷⁶) in diversi contesti educativi. Secondo le statistiche¹⁷⁷, Discord ospita più di 140 milioni di utenti attivi mensili e più di 300 milioni di account registrati, con circa 20 milioni di utenti attivi quotidianamente e contiene circa 13.5 milioni di server attivi (così sono chiamati gli spazi comunitari). Tale successo è dovuto, come già accennato, alle sue caratteristiche: facilità nel creare account e server, indipendenza della

¹⁷⁶ Ad Esempio: Fonseca Cacho J. (2020). *Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance*. UNLV Best Teaching Practices Expo. 95.

¹⁷⁷ Curry D. (2023). *Discord Revenue and Usage of Statistics 2023*. Articolo online dal 9/01/23, <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

piattaforma, grande quantità di bot che aiutano i moderatori o che possono essere usati in modo interattivo dagli utenti, la comunicazione diretta e la ricca interazione¹⁷⁸, il senso di community. Queste ultime su Discord possono essere create da chiunque e per entrarvi serve un link che può essere inviato direttamente agli interessati, pubblicato in forum o punti di interesse per attirare pubblico (se lo scopo è una comunità varia) oppure accedervi da Disboard.

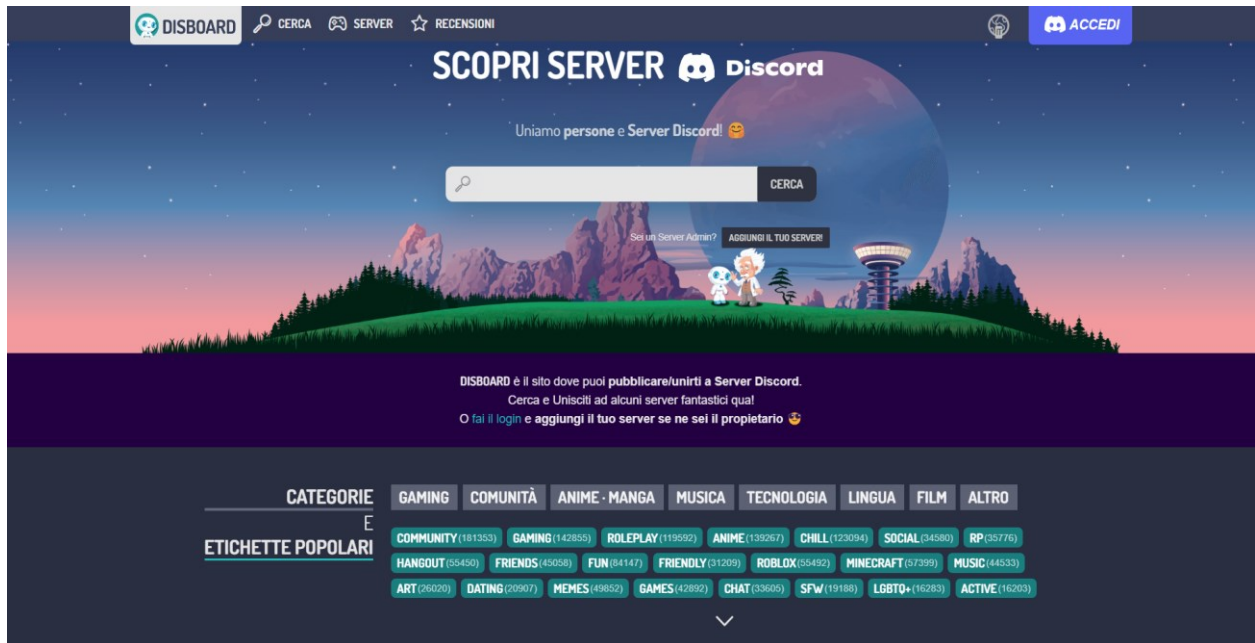


Figura 5: Home Page di Disboard. Fonte: <https://disboard.org/it>

Questo è un sito creato per migliorare l'esperienza di Discord, in quanto raccoglie al suo interno innumerevoli link per entrare in vari server. Il sito si serve di diversi criteri di categorizzazione, o etichette, come ad esempio la nazionalità, l'età, quanto sono espliciti i contenuti, i tipi di contenuti (e così via), che l'utente può selezionare come filtri per trovare i propri interessi. Viene lasciata anche semplicemente la possibilità di esplorare. La stessa funzionalità è comunque presente nel sito ufficiale di Discord, nella sezione "Discovery", ma con un numero significativamente minore di etichette, che si riduce a cinque: Gaming, Entertainment, Education, Science&Tech e Music¹⁷⁹.

In un contesto con una varietà così ampia di argomenti di interesse e un numero così notevole di utenti si rende necessaria una regolamentazione: ogni server ha delle regole più o meno rigide, che possono essere scelte dal creatore del server e possono essere fatte rispettare dai già citati moderatori. Tale argomento è molto delicato, poiché essendo Discord un luogo

¹⁷⁸ Greenberg M. (Tesi di Laurea) (2019). *A Study of Community Engagement on Discord for Game Marketing-Case TJR Games Oy*. Autumn 2019. KAMK University of Applied Science.

¹⁷⁹ Sito ufficiale di Discord: <https://discord.com/>

fondamentalmente libero, privo di barriere e limiti d'espressione, il rischio di degenero ed estremismi o comportamenti eticamente dubbi è effettivamente concreto; tanto che la piattaforma stessa ha un'accademia per formare i moderatori a gestire al meglio le proprie community¹⁸⁰. Nonostante le precauzioni, comunque, si verificano fenomeni estremi, grazie al senso di sicurezza e libertà che essa offre: "The tone of the discussions across these servers is broadly comparable to the 'forum culture' [...] including many racist, sexist, homophobic and antisemitic comments, memes and images, as well as overtly pro-Nazi or pro-Hitler content. The casual use of racist slurs is widespread, as was the sharing of memes promoting white supremacist and neo-Nazi ideologies"¹⁸¹. Ci sono quindi server interi dedicati ad attività come il razzismo, l'omofobia, l'antisemitismo e altre ideologie estreme. In questi spazi le persone prevalentemente cercano informazioni, scambiano opinioni, sfogano il loro odio o la loro frustrazione o fomentano discussioni riguardo alle suddette posizioni. Far parte di queste community vuol dire anche produrre meme, video, canali Telegram con le stesse finalità, oppure passare all'azione concreta, con i *raid*. Essi sono vere e proprie incursioni contro altri server intorno a posizioni politiche avverse o all'estremo opposto al loro pensiero, in particolare sono presi di mira quelli pro-LGBTQAIP+ e femministi. I raid consistono in un gruppo di utenti che si unisce a un server Discord con il solo scopo di spammare messaggi e contenuti offensivi o provocatori per sconvolgere gli utenti locali, cacciarli dal server o farlo addirittura chiudere¹⁸². Naturalmente, Discord cerca in molti modi di limitare tali avvenimenti, ad esempio cancellando i server che promuovono in modo esplicito e trasparente l'odio, e Disboard nel 2021 ha reso inaccessibili tag come "Nazi", "Racist", "White-power", "toxic", "anti-lgbt" ecc...¹⁸³, ma malgrado gli sforzi sono ancora presenti, in grande quantità, tali fenomeni.

¹⁸⁰ Fonte: <https://discord.com/moderation>

¹⁸¹ Gallagher A., O'Connor C et al. (2021). *The Extreme Right on Discord*. Gaming and Extremism, Institute for Strategic Dialogue (2021).

¹⁸² *Ivi*.

¹⁸³ Heslep D. G. (2021). *Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard*. new media & society 1–22. Sage publications.

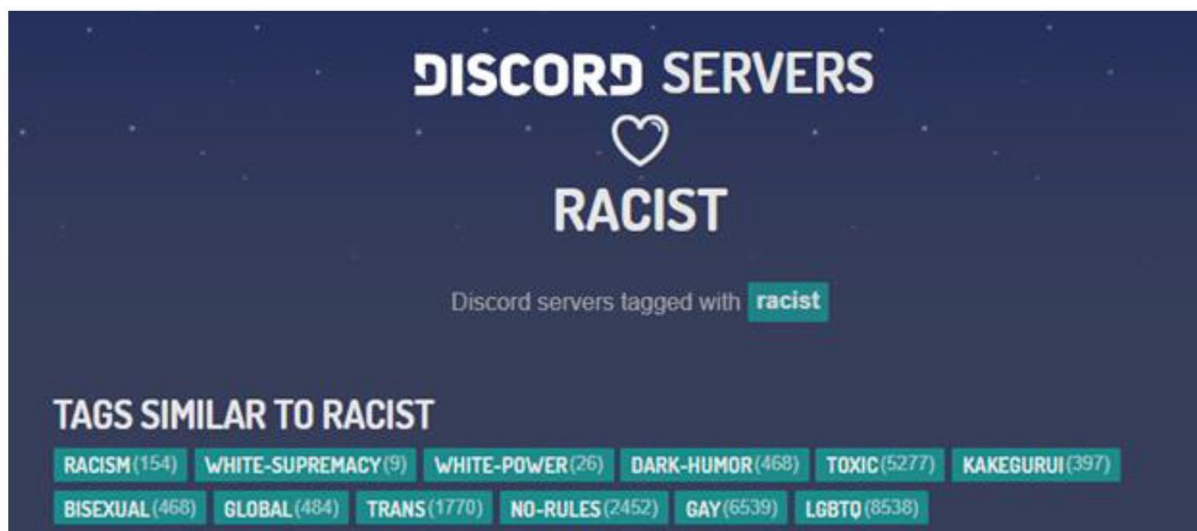


Figura 6: Suggestioni di tag e server intorno alla parola chiave razzismo su Disboard. Fonte: Heslep D. G. (2021). Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard. *new media & society* 1–22. Sage publications.

3.4 FENOMENI DI DISCRIMINAZIONE DI GENERE NELLE COMMUNITY ONLINE

Intorno all'argomento preso in esame in questo lavoro la letteratura accademica risulta abbastanza limitata, poiché si concentra principalmente su altri due fenomeni altrettanto importanti e diffusi:

- Cyberbullismo e cyberharassment;
- Discriminazione delle videogioatrici nel mondo del gaming (approccio generale);

Per quanto entrambi tocchino lateralmente la discriminazione delle videogioatrici nelle community online, non si concentrano ad approfondire questo aspetto. Alcuni lavori, comunque, a riguardo sono presenti e portano più o meno tutti le stesse conclusioni: le videogioatrici sono ancora discriminate all'interno delle comunità videoludiche virtuali.

È stato dimostrato, infatti, che il mondo videoludico è tendenzialmente dominato da uomini, nonostante netti miglioramenti negli ultimi decenni. Ciò crea communities prone all'ostilità verso il genere femminile: "In the online gaming communities, most women players report encountering offensive language or verbal abuse against them. Abusive language is the most reported type of toxic behaviour [...] Identifying and reporting toxic behaviour, sexism, harassment in on-line gaming is a critical need in preventing cyberbullying and helping gender

diversity and equality grow in the online gaming industry”¹⁸⁴. Molestie verbali e comportamenti tossici, nel linguaggio e non, rimangono un’ombra oscura nelle comunità virtuali, rivolte alle donne in particolare, ma in generale a tutte le minoranze. Il comportamento tossico è un problema che nei videogiochi multiplayer online basati sul lavoro di squadra, risulta ancora più ampio: la frustrazione di perdere per errori altrui risulta un’emozione ancora più intensa rispetto alla rabbia che scaturirebbe dal perdere per propria responsabilità, quindi: “Toxic language is widespread in online games as a means of releasing anger and disappointment in a destructive manner”¹⁸⁵. Infatti molte community di giochi multiplayer particolarmente competitive, come MMORPG e FPS, risultano quelle più tossiche e non solo contro le donne¹⁸⁶.

Non ci sono solo forme di aggressione verbale nei confronti delle donne, spesso riguardano anche le molestie sessuali: “Male players often seek the attention of the females in inappropriate ways, and misogynistic behaviors are manifested. [...] some gamer females play into male sexual fantasies and innuendo in online interactions”¹⁸⁷. Le donne gamer possono essere viste dai videogiocatori sotto due lenti:

- I. Intruse: persone che non appartengono al mondo dei videogiochi, che non hanno le skills, la passione o le conoscenze per far parte di questo mondo e che in quanto donne non possono farne parte;
- II. Oggetto del desiderio: le donne gamer possono spesso essere feticizzate, come donna ideale, come sessualmente attraenti per il solo fatto di avere la passione dei videogiochi e per questo subire attenzioni o molestie non desiderate;

In entrambi i casi, non è raro che questo tipo di aggressioni vengano minimizzate: “There were [...] implication that the focus on women was not merited which was frequently quantified in discussions based on players’ experiences [...]. In discussions, this was often used to counter the gendered dimension of harassment and it often minimised women’s reported experiences. This targeted multiple dimensions of identity and characteristics such as age, race and sexuality

¹⁸⁴ Ekiciler A., Ahioğlu I. et al. (2022). *The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining*. Journal of International Women's Studies, Vol. 24, Iss. 3 [2022], Art. 7.

¹⁸⁵ *Ivi*.

¹⁸⁶ Easpaig B. N. G. (2018). *An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain*. Community Psychology in Global Perspective. CPGP, Comm. Psych. Glob. Persp. Vol 4, Issue 2, 119 – 135.

¹⁸⁷ Fu D. (2018). *A Look at Gaming Culture and Gaming Related Problems: From a Gamer’s Perspective*. Center Report UCLA University.

separately; “it's not just something that happens to women...”¹⁸⁸. L'ambiente competitivo videoludico, come altri ambienti caratterizzati da alti livelli di competizione, porta a emozioni di rabbia, frustrazione, tristezza, gelosia ecc... che per essere sfogato vengono manifestate soprattutto attraverso insulti e aggressioni verbali verso altri giocatori. Certamente né in questo lavoro, né in alcun lavoro citato si nega che tali attacchi possano essere rivolti a chiunque, ma le donne vengono aggredite non solo in quantità maggiore a causa della discriminazione di genere, ma anche in modalità differenti. Infatti le donne sono spesso vittima di molestie sessuali, una forma di abuso che in modo estremamente raro tocca gli uomini: “Girl gamers experience additional toxicity aimed at them because of gender in addition to the general toxicity that video game players experience [...] Sexual harassment, discrimination, and verbal abuse are the main salient negative experiences of toxicity that women game players face”¹⁸⁹.

In questo lavoro si cerca di entrare a fare parte della letteratura intorno a questo fenomeno, per portarvi attenzione ed evidenziare come nonostante i passi avanti, i fenomeni qui sopra descritti sono ancora reali e causano disagi e problemi alle videogiocatrici. In particolare, qui si vuole focalizzare l'attenzione sull'avvento di questi episodi all'interno della piattaforma di communities videoludiche più prolifica: Discord.

¹⁸⁸ Easpaig B. N. G. (2018). *An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain*. Community Psychology in Global Perspective. CPGP, Comm. Psych. Glob. Persp. Vol 4, Issue 2, 119 – 135.

¹⁸⁹ Ekiciler A., Ahioğlu I. et al. (2022). *The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining*. Journal of International Women's Studies, Vol. 24, Iss. 3 [2022], Art. 7.

CAPITOLO 4: METODOLOGIA

Il presente lavoro ha lo scopo di investigare i fenomeni di discriminazione di genere nelle community videoludiche online, in particolare all'interno di Discord. L'indagine è guidata dalle seguenti domande di ricerca:

- I. In quali modi si manifestano le discriminazioni di genere nelle community videoludiche online all'interno di Discord?
- II. Quali meccanismi di coping e comportamenti mettono in atto le videogioatrici per evitare tali fenomeni?

I quesiti partono dall'ipotesi che la discriminazione di genere presente nel campo videoludico si estenda anche alle comunità digitali su Discord e si manifesti in varie forme. Si presume anche che l'intensità di questi fenomeni porti le videogioatrici a impiegare dei comportamenti di adattamento ed evitamento per gestire tali episodi.

Ai fini di una maggiore comprensione delle conoscenze e delle lacune relative all'argomento e di definizione di una base teorica, è stata fatta una ricognizione letteraria intorno a tre concetti chiave: il genere e la discriminazione di genere, i videogiochi, le community online. Ciò ha permesso di spiegare la portata del fenomeno della discriminazione di genere a livello globale, europeo e italiano, e le sue varie manifestazioni (Capitolo 1); di capire il mondo videoludico in modo generale e la sua relazione con la discriminazione di genere (Capitolo 2); di esplorare le community online e la loro relazione con la discriminazione di genere (Capitolo 3); infine di circoscrivere il fenomeno in esame in base a quanto è stato già analizzato dai ricercatori che vi hanno lavorato (Paragrafo 3.1).

Una volta inquadrato il fenomeno è stato optato un approccio qualitativo per portare avanti la ricerca. Con metodo qualitativo si intende un processo di ricerca che non si serve di strumenti per raccogliere dati numerici e statistiche, ma che fa “... Ricorso a una forma di *osservazione ravvicinata* del proprio oggetto di studio [...], declinata in modalità che – in ultima istanza – vengono plasmate dalle caratteristiche del contesto empirico, in un registro che, in modo sintetico, può essere etichettato come *context sensistivity*”¹⁹⁰. Dunque, questo metodo predilige l’approfondimento nel dettaglio, per focalizzare l’attenzione su un oggetto di ricerca preciso e descriverlo in modo analitico, finanche minuzioso. Ciò permette inoltre la rappresentazione dei fenomeni sociali come processuali e contingenti¹⁹¹, ovvero come processi complessi dominati da contestualità. L’adozione di questo approccio ha permesso un’analisi approfondita, circoscritta e contestuale del fenomeno in esame.

In particolare, è stato scelto lo strumento delle interviste semi-strutturate. L’intervista è la forma di ricerca qualitativa che permette di accedere all’esperienza autentica degli individui¹⁹², attraverso un dialogo più o meno strutturato con l’interlocutore. Esistono, infatti, tre tipologie di interviste: strutturata, discorsiva, semi-strutturata. La prima consiste in un’interazione governata da una traccia di intervista, che l’intervistatore deve rispettare in modo preciso, divisa in domande con possibilità di risposta molto brevi o chiuse; la seconda prevede un’interazione tra le parti determinata dai contenuti e dal flusso del discorso, con l’intervistatore che dà pochi stimoli all’intervistato, seguendo come linee guida solo il tema di riferimento e l’obiettivo della ricerca; al di là di questi l’intervistato è libero di parlare apertamente¹⁹³. La terza, quella adottata nel presente lavoro, si pone a metà delle due precedenti, con temi e obiettivi prefissati, alcune domande guida di ampio respiro e adattabili, che permettano il discorso libero all’interlocutore¹⁹⁴. Questa modalità è stata scelta per poter cogliere le esperienze del campione con una guida minima, per focalizzarsi al meglio sull’obiettivo del lavoro, ma senza limitazioni eccessive, per lasciare spazio al loro vissuto.

La motivazione che ha portato a tali scelte si ritrova nella possibilità di indagare a fondo un fenomeno ancora non molto presente nella letteratura accademica, ma sicuramente pervasivo nel mondo videoludico, e con la voce, i pensieri, le emozioni e la testimonianza di donne che vivono su base più o meno quotidiana questi fenomeni sulla propria pelle. La possibilità di

¹⁹⁰ Cardano, M. (2003). *La Ricerca Qualitativa*. Il Mulino.

¹⁹¹ *Ivi*.

¹⁹² *Ivi*.

¹⁹³ *Ivi*.

¹⁹⁴ Ciucci F. (2012). *L’intervista nella valutazione e nella ricerca sociale. Parole di non ha voce*. FrancoAngeli.

scavare a fondo sulle reazioni delle videogioatrici e sui comportamenti che esse adottano per evitare o gestire tali fenomeni dà l'opportunità di dipingere un quadro chiaro e trasparente su questi episodi, di capire com'è viverli in prima persona e di portare l'attenzione su questa particolare manifestazione della discriminazione di genere.

Il corpus si compone di tredici interviste, fatte a donne di età compresa tra i 18 e 30 anni, di nazionalità divisa negli Stati dell'Ovest globale (con una piccola eccezione in Asia): le donne vengono da Canada, Stati Uniti, Italia, Francia, Austria, Polonia, Romania, Belgio, Olanda e infine Myanmar, in Asia. Le intervistate sono divise in due macro-categorie: sette di esse frequentano per la maggior parte (se non esclusivamente) server videoludici esclusivamente femminili, sei di loro sono attive anche (o esclusivamente) in community miste intorno ai videogiochi. Il campione è stato trovato tramite la ricerca di server su Disboard¹⁹⁵ attraverso la combinazione delle seguenti parole chiave:

- Gaming;
- Community;
- Only-female;
- Only-women;
- Girl;
- Girls;
- Women;
- Only;
- Social;
- Friends;

Una volta completata l'iscrizione ai server (e l'identificazione nei casi di server esclusivamente femminili) è stata fatta richiesta agli owner e ai moderatori dei server di avere la possibilità di pubblicare un messaggio in varie chat scritte. Con esso si ricercavano persone disposte a farsi intervistare sul tema in esame. Inoltre, è stato chiesto il permesso di poter mandare messaggi simili in privato ai membri del server. È stato fatto ciò poiché ogni spazio creato all'interno di Discord ha le proprie regole e nel rispetto di esse si è agito come appena descritto. Dopo aver conseguito il permesso da parte dei soggetti coinvolti, si è ottenuto il consenso da parte delle suddette tredici donne.

¹⁹⁵ <https://disboard.org/it>

La traccia di intervista, che viene riportata in appendice in italiano e in inglese, è stata costruita intorno a tre nuclei tematici:

1. Discriminazioni di genere nella vita quotidiana, per comprendere la visione da parte delle intervistate del concetto di discriminazione e tutte le sue forme di manifestazione;
2. Discriminazioni di genere nel mondo videoludico, per avere uno sguardo di insieme sulle discriminazioni in questo campo e poter contestualizzare (ed eventualmente paragonare) le discriminazioni nelle communities;
3. Discriminazioni di genere nelle community videoludiche online su Discord.

La traccia è composta da domande aperte che lasciano spazio alle intervistate per parlare liberamente delle loro esperienze. Sono accompagnate da domande sonda, che rappresentano i temi che, se non toccati direttamente dalle donne, vengono indagati dall'intervistatrice poiché sono di grande interesse ai fini del presente lavoro. Ciò ha permesso di guidare le donne in un percorso in cui potevano fornire informazioni sulla loro esperienza personale, senza limiti di tempo o argomenti, ma seguendo il loro flusso di pensiero e di associazione. Questo per garantire totale libertà e rimuovere eventuali sensazioni di disagio nel parlare di temi così delicati. Infatti, l'interazione colloquiale e la libertà di esprimersi hanno aiutato, mantenendo un approccio qualitativo ed empatico, ad approfondire aspetti interessanti, sollevati dalle stesse intervistate e a chiarire qualsiasi posizione confusa. In questo modo da diverse trascrizioni, è emersa non solo una serie di semplici risposte spiegate, ma un discorso completo¹⁹⁶. Le interviste sono state fatte interamente tramite Discord, che ha l'opzione di fare chiamate vocali e video in stanze private; è stato, così, possibile connettersi con donne anche dall'altra parte del mondo. Tutte le interviste sono state registrate, previo consenso firmato da parte della totalità del campione. Il suddetto consenso, ai sensi dell'Articolo 13 della Regolazione Europea No. 679 del 27 Aprile 2017 per il trattamento dei dati sensibili, garantisce l'anonimato, la distruzione della registrazione e l'uso dei dati ottenuti per puro scopo accademico. Allo stesso tempo garantisce al ricercatore (in questo caso ricercatrice) da parte dell'intervistata il consenso firmato a farsi intervistare, registrare e ad utilizzare i dati a scopo accademico.

Una volta concluso l'intero processo appena descritto, le interviste sono state trascritte parola per parola, censurando solo nomi e dati sensibili delle donne o dei loro conoscenti ed eventuali parole volgari. Per facilità di lettura, nella trascrizione l'intervistatrice viene indicata all'inizio del dialogo con la lettera "I", mentre le intervistate con l'iniziale del loro nome. Per evitare

¹⁹⁶ Cardano, M. (2003). *La Ricerca Qualitativa*. Il Mulino.

confusione e fraintendimenti, nel caso in cui due o più intervistate condividevano la stessa iniziale, essa è stata sostituita dall'iniziale della nazionalità o quella della città, se menzionata. Nella trascrizione vengono riportati i vocalizzi e anche le pause, attraverso i tre puntini, se sono più lunghe delle normali pause di conversazione. Ogni trascrizione è etichettata all'inizio con il codice "Fem-nazionalità-età", così da poter analizzare più agevolmente le interviste e poterle citare nel presente lavoro più facilmente e chiaramente. Dopo numerose letture delle trascrizioni per famigliarizzare con il corpus e una raccolta iniziale di dati per comprendere il quadro generale delle risposte, è stata fatta un'analisi degli argomenti ricorrenti per identificare codici preliminari (utili per evidenziare considerazioni importanti ai fini dell'analisi). Una volta compilato un indice di codici preliminari, circa 33, per ogni intervista sono stati raccolti i dati relativi agli stessi. Codificando l'intero corpus sono emersi spunti interessanti per la fase successiva: l'analisi interpretativa dei dati raccolti, che si trova nel capitolo successivo. Una considerazione approfondita di questi ultimi, incrociata ai suddetti codici, ha permesso di identificare dei temi preponderanti e rilevanti per rispondere alle domande di ricerca:

- Forme di discriminazione e harassment nelle communities;
- Confronto delle suddette con quelle subite in campo videoludico al di fuori delle communities;
- Forme di reazione da parte delle donne;
- Forme di reazione da parte dei conoscenti;
- Emozioni, meccanismi di coping e conseguenze delle discriminazioni nelle communities e nel mondo videoludico;

L'analisi è stata poi presa in esame ed esposta nel capitolo successivo (Capitolo 5) per rispondere alle domande di ricerca (Capitolo 6). A questo passaggio sono seguite considerazioni sui limiti metodologici (paragrafo successivo).

In conclusione: l'intervista si è rivelata una tecnica adatta e rispettosa per indagare il punto di vista soggettivo, considerando che tali argomenti potrebbero essere percepiti come delicati o mettere a disagio per l'intimità ed emotività legate ad essi. Anche se il campione non è rappresentativo, in quanto si concentra in due soli continenti (Europa e Nord America), con una piccola eccezione dall'Asia, viene riportata un'analisi in grado di soddisfare le domande di ricerca e che fa emergere spunti interessanti ed affascinanti riguardo al fenomeno.

LIMITI DELLA METODOLOGIA

Come appena spiegato, il campione non è rappresentativo, questo perché risulta difficile contattare videogiocatrici a livello globale, per vari motivi:

- La distanza: le comunicazioni, a causa del fuso orario, avvengono in modo asincrono, risulta dunque complicato trovare fasce orarie consone ad entrambe le parti per le interviste;
- La lingua: non tutti i Paesi e non tutte le persone hanno una buona conoscenza dell'inglese, lingua universale attualmente. Questo è sicuramente un ostacolo non superabile;
- La delicatezza dei temi: i temi toccati sono sicuramente nodi sensibili, in quanto parlarne rievoca sensazioni spiacevoli, di disagio, di rabbia, di frustrazione, ma anche di insicurezza e paura. La difficoltà ad esplicitare le proprie esperienze risulta un problema oggettivo, dal carico psicologico non indifferente;
- La timidezza: questo tratto idiosincratico costituisce una barriera per le persone, poiché rende loro difficile aprirsi al dialogo;
- La connessione e gli strumenti: non tutte le persone possono permettersi una buona connessione internet, o vivono in una zona dove essa sia presente. Un discorso simile può essere fatto per gli strumenti utili a svolgere l'intervista, come il microfono.

Con questi punti non si cerca di giustificare in alcun modo eventuali limitazioni, ma solo di esplicitare le difficoltà oggettive incontrate durante la ricerca. Infine, la scelta di un metodo qualitativo ha sicuramente portato a dei vantaggi, come già esplicitato pocanzi, ma non dà un quadro generale e quantitativo del fenomeno in esame, che è noto comunque grazie alla letteratura di riferimento, ma non per l'anno corrente.

CAPITOLO 5: ANALISI

Nel mondo dei videogiochi, la divisione dei consumatori per genere binario, maschio e femmina, mostra una percentuale sempre più vicina all'equità:

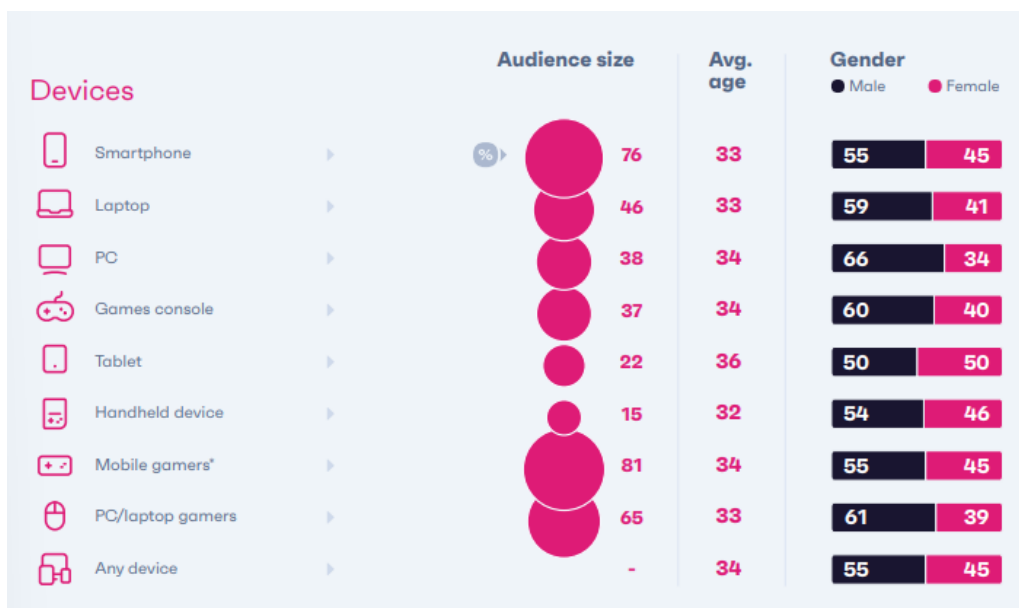


Figura 7: fotografia dei consumatori di videogiochi divisi per genere (orizzontale) e device (verticale). Fonte: GWI (2023) *The gaming playbook. Gaming report 2023*

Eccetto per la categoria del PC, il divario tra videogiocatori e videogiocatrici si sta colmando, con punte di equità su tablet e console portatili. In Italia la situazione è simile, in svantaggio per le donne, come si vede nella figura sottostante.

Publico femminile

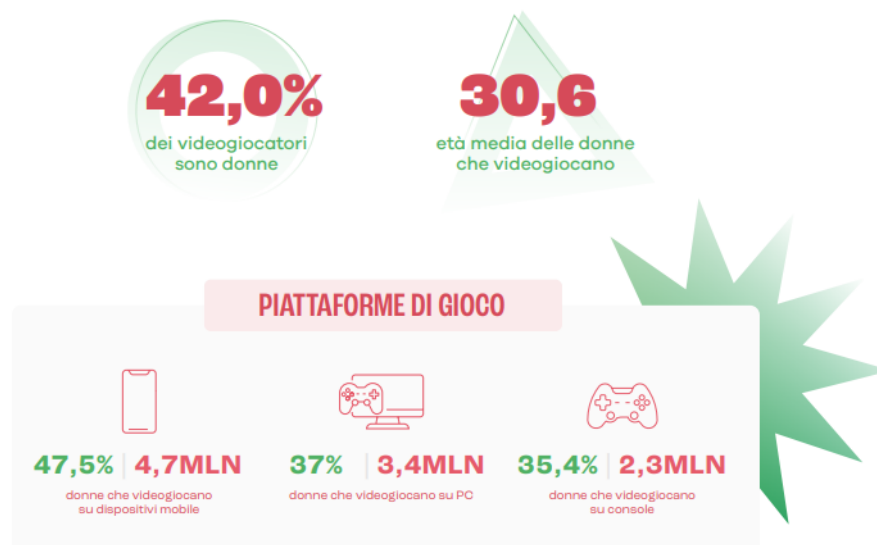


Figura 8: fotografia del pubblico femminile che consuma videogiochi in Italia. Fonte: IIDEA (2022). Report: I videogiochi in Italia 2022.

Nonostante una discrepanza che si assottiglia e la presenza sempre più quotidiana di donne nei videogiochi, la discriminazione di genere all'interno di questo campo è lontana dall'essere eliminata. Ciò è stato dimostrato non solo dalla letteratura e dai lavori di tesi crescenti sull'argomento (a prova del fatto che questo argomento è così pervasivo che è sempre più discusso), ma anche dalle testimonianze raccolte per il presente lavoro:

- Per quanto riguarda la discriminazione di genere nella vita quotidiana, la totalità del campione è stata discriminata e sessualizzata più di una volta nella vita. Dodici donne su tredici totali del campione nominano il fenomeno del catcalling, la pratica di fischiare, molestare verbalmente e sessualizzare una donna per strada. Cinque intervistate segnalano casi di assalto fisico o violenza sessuale;
- Per ciò che concerne il mondo videoludico, la totalità del campione ha avuto esperienza con discriminazione e/o sessualizzazione più volte mentre giocava ai videogiochi. Cinque di loro hanno subito attacchi verbali violenti o molestie sessuali verbali violente, tra cui minacce di stupro e di morte.
- Dodici donne su tredici del campione hanno sperimentato almeno una volta discriminazione e/o sessualizzazione all'interno delle communities videoludiche in Discord. La tredicesima donna risulta comunque significativa per il presente lavoro, poiché frequenta solo communities esclusivamente femminili per il timore di essere discriminata e/o sessualizzata.

5.1 DISCRIMINAZIONE E VIDEOGIOCHI

Una fotografia della discriminazione e sessualizzazione di genere nei videogiochi si trova nelle parole delle donne che fanno parte del campione.

La loro testimonianza rivela che la discriminazione si manifesta innanzitutto attraverso commenti sessisti:

Hai mai avuto esperienza con insulti sessisti o discriminatori o addirittura molesti, o violenti, o sessuali mentre giocavi ai videogames? / Have you ever experienced sexist or discriminatory or even harassing, or violent, or sexual slurs in video games?

.... A lot of time, if I'm doing bad move and, I don't know, I'm talking, I am a woman, so some people insult in French or in English saying: "Go back to the kitchen", like this. I just, yeah, you know. [...]. The most violent comment I got I think it was the "Go back to the kitchen", "You are a girl, that's bad" and things like that. [...] Well, other insults were towards my mother and things like that. Big insults like: "Fuck your mum" and things like that.[...] Discrimination and sexism still exist in videogames and communities, it is not a good thing...¹⁹⁷

With boys it is not that you cannot play with them, it is just that you are a girl so they assume you are bad...¹⁹⁸

.... I avoid bad and sexist comments, because I know what other girls experience and I don't want to go through that [...] When we play *Overwatch* and my friends was like He's actually a guy but he's nickname is W*****Girl, as a joke, so people think he's a girl and they go wild. [...] My friends are like "You should play ranked", but I don't want to [...] I would be more hurt if they would pick up on my skills, like "You are bad at this game or with this character because you are a girl" [...] if they insults my skills just because I am girl, that would bother me. [...] I am lucky that this kind of stuff doesn't happen to me that much, but I can't think on how much girls feel that on a daily basis.¹⁹⁹

¹⁹⁷ Da intervista *fem-francese-23*

¹⁹⁸ Da intervista *fem-rumena-24*

¹⁹⁹ Da intervista *fem-belga-25*

...for me personally I experienced discrimination in online while playing games. There is a big gender discrimination in videogames world. [...] whenever I talk... I don't really know how to explain that... ahm.. I guess it is because of gender differences in perception... every time I get "Oh why you don't stop playing and bothering us?" stuff, like, mean [...] I guess that just blaming the girl teammates is the way. Ahm... there was this one time, that I experienced, I was like a support character, and I was doing a great job but suddenly when I talked there was the guy, this other player that went "What are you doing? Why you are not doing the job properly" and stuff... Suddenly because I was girl I wasn't good anymore. [...] ahm I guess... I experienced some sexist comments like "Go back to the kitchen" and that type of comments, yeah... that the comment I experience the most, very classic²⁰⁰

I've also been told from numerous men to go back to the kitchen and make them a sandwich. A joke overplayed, everyone said that, every woman at some point heard that on videogames [...] I know lot of girls are harassed in the videogame world...²⁰¹

Allora... l'episodio che più ha fatto male [...] una volta stavo in una competitiva di *Valorant* e di solito parli nella sottovocale per dare consigli e parlare con il team. Però questo ragazzo [...] inizia ad insultarmi così, un po' a caso. Solo perché avevo dato delle indicazioni e aveva capito che ero una ragazza e ma [...] poi inizio a pensare che non avevano realmente motivo di dirmi quelle cose in quel momento, soprattutto cose così pesanti. Tipo: "Spero tu muoia stuprata e dopo bruciata". [...] Questo è stato... è l'episodio a cui penso per primo se mi chiedi della mia esperienza nei videogiochi. Però in generale insulti sessisti tipo: "Fammi un panino, torna in cucina". Tra l'altro c'è una mappa su *Valorant* che ha un luogo che si chiama "Kitchen" e ovviamente mi viene detto: "Vai in Kitchen e fammi un panino". Non fanno ridere nessuno, ma loro ridono tantissimo quando viene detto²⁰²

...even with my older brothers, when I play with them I can see the sexism, I can see... you know, they don't listen to my calls, not taking what I have to say seriously and when they do

²⁰⁰ Da intervista *fem-birmana-18*

²⁰¹ Da intervista *fem-americana-22*

²⁰² Da intervista *fem-italiana-23*

and things goes right it is never “Oh smart rotation, smart move, smart push”. But when things go wrong it is always “We can’t just listen to you anymore”. Ahm... I used to play *Gear of Wars*, it had a rank system for a really long time. I used to play it and I was decently high ranked, maybe two ranks below the highest and.... [...] at the beginning it would happen every time like “Is there a girl in the game?” or “Of course we lost, we have a girl in the team”. They all say the same f*cking sh*t, they’re not creative, or smart [...] Like... “Go back to the kitchen”, “Go make me a sandwich, why are you not doing the dishes?” s*it like that... [...] This was actually in *Apex* lobby, a men was trying to tell me what to do, how to play, react to every move I did... so I went in the chat and said to him: “Dude, I probably have like a thousand hour more then you, shut the f*ck up and let me play my game” and as soon as he heard my voice he went: “Of course you are a f*cking stupid women, you dumb b*tch”. [...] also in gaming, [...] it is very frustrating when people don’t take it seriously or deny that there is discrimination, especially with videogames because we experience it every f*cking single day.²⁰³

Anche per i problemi che ho avuto in passato, di rotture di c*glioni, non voglio più saperne niente. Quei maschi che mi insultavano e quelle.... Tipo anche negli sparatutto, un pochino li ho macinati e li magari tipo quando attivavo la chat vocale era una pioggia di insulti assurdi... [...] anche nei giochi c’è discriminazione. Vabbè quello più banale che succede penso a tutte è che ci sentivamo su teamspeak, capivano che sono una ragazza e si diceva: “No, tu no perché sei scarsa”. [...] ecco, il “Ci fai perdere” ... tipo quando ero un po’ più inesperta... è successo in tanti giochi più volte, “No te non puoi venire tipo nel dungeon con noi, perché tu non hai tante ore e quindi muori, quindi ci fai perdere” [...] “Tu non puoi giocare con noi perché le donne sono scarse” ... ah... c’è anche lì “Non puoi giocare con noi”, perché? Cioè, pensando ai giochi online era e tipo o “Sei scarsa e quindi no” [...] Altri dicevano “che c*zzo fai qui? Ritorna a giocare con *The Sims*”. Mi è stato detto il classico “Torna in cucina”, “Eh si torna a lavare, torna in cucina” ... sì insomma “Vai a fare le cose che fanno le femmine” ...²⁰⁴

... when I join *League* globally, for example, somebody types in: “Are there any girls here?”. I don’t type in anything, but then they automatically put after: “Yeah because if yes, we lost” ... You know plenty of girls being harassed, as soon as they hear a girl voice, they go: “Oh f*ck, you’re a girl, we lose”. [...] or any kind of sexist comments, the classic “Go back to the kitchen”,

²⁰³ Da intervista *fem-canadese-25*

²⁰⁴ Da intervista *fem-italiana-29*

yeah. Plenty of those [...] Maybe some sort of threat, [...] One when it got sexual, he told me more or less “I’m gonna come to you and f*ck you”. That kind of thing, yeah. That... these are the worst thing. [...] I always notice that if there are there any women, that means for them we lost or: “Typical woman, obviously you played bad” ... [...] game community is, like, far back in terms of sexism and discrimination.²⁰⁵

... the things I can strongly remember is... I was experiencing discrimination with men just because I am a gamer, Ok? I don’t want to be, like, a big ego, but most of the times I am better than those men and I prove it in game. Then suddenly I am a b*tch and I am a w*ore and “Go back to the kitchen, make me a sandwich” and “Women don’t belong here” and so on... the people... when you play competitive and they die first they say like “Oh you’re so f*cked” and the “Oh you should delete the game” and “You’re so bad”... [...] “Oh you’re a b*tch, you’re useless”, because that person died and not even because of me [...] ... just because you’re a woman they put all the guilt and the responsibility of the loss on you [...] it’s always like “Oh we die because of you” or “You’re s*it, you’re a girl, what are you doing in a game?” [...] like “Oh you’re such a stupid b*tch” ...²⁰⁶

... sometimes I just say “Hello” and they’re like: “Oh it’s the woman, go back to the kitchen” stuff like that. If you lose then it’s going to be my fault, because I’m the girl and that kind of thing ... I know lot of women that have heard at least one time while they were playing “Go back to the kitchen and make me a sandwich”²⁰⁷

... my last comment on my Steam profile is made by, like, a *Strike* player, also from Poland, I don’t know why, and he told me like written “Minus Rep women” and that’s because I am a woman [...] when they hear my voice they are like, I don’t know... they blow up “Oh are you a woman? Are you a woman? Oh go to kitchen?”, stuff like this you know? [...] maybe, like, “Ok, go f*ck, go f*ck” [...] and “Oh my God, are you a girl? Going make a sandwich” [...] when you’re joining random lobby in *CS*, for example, and they’re all blaming you because you’re a woman [...] I think, uh, these guys or these men are feeling more carefree to speak to women like that... [...] sometimes it’s not like always blaming the women, but like 99% yeah.²⁰⁸

²⁰⁵ Da intervista *fem-austriaca-23*

²⁰⁶ Da intervista *fem-olandese-18*

²⁰⁷ Da intervista *fem-francese-25*

²⁰⁸ Da intervista *fem-polacca-19*

I've definitely heard a few comments and have seen them type in the chat a few comments when they get mad, like children. The "Go back to the kitchen", it's never been said to me personally [...] but I know it's a big cliché, I see it in the chats. Unfortunately, it is the kind of comments that you receive when they are angry, because they lost, or maybe something like that. Maybe they say that it was your fault, a lot of the times [...] talk to us like: "Oh you're gonna die" and like "We had to carry you" [...] I can't remember exactly what he said but I was in the process of ressing him and he said something really offensive and mean, sexist... When they insult us just because we're women, when they blame just us and not their bad moves...²⁰⁹

A una prima lettura di questi passaggi risulta significativo di per sé il fatto che la maggior parte di queste donne abbia sentito rivolto a una femmina, o si sia sentita dire almeno una volta "Go back to the kitchen" (torna in cucina). "Make me a sandwich", "Torna a pulire", "Vai a fare le cose che fanno le femmine" sono solo alcune delle espressioni che accompagnano questi commenti sessisti, spesso con intento denigratorio. È evidente che le donne non sono le benvenute per coloro che pronunciano tali frasi, ritengono che esse non appartengano al mondo del gioco digitale, ma ai luoghi della cura, alla cucina e alle pulizie, perché tradizionalmente nella società è quello il ruolo destinato loro. I videogiochi, distanti dagli ambiti appena citati, sono ancora percepiti come "cose da maschi", di dominio (se non esclusivamente, prevalentemente) maschile, in opposizione quindi a ciò che viene ritenuto "da femmina". Una donna che si espone come tale e parla attraverso il microfono nel gioco viene, perciò, subito assalita:

I just say "Hello" and they're like: "Oh it's the woman, go back to the kitchen"²¹⁰;

I am a woman [...] when they hear my voice they are like, I don't know... they blow up "Oh are you a woman? Are you a woman? Oh go to kitchen?"²¹¹;

As soon as they hear a girl voice, they go [...] the classic "Go back to the kitchen"²¹².

È importante sottolineare che accanto al racconto dei suddetti commenti sessisti, la frase "Torna in cucina" viene spesso accompagnata dall'aggettivo "classic/classico" o da commenti come:

²⁰⁹ Da intervista *fem-americana-21*

²¹⁰ Da intervista *fem-francese-25*

²¹¹ Da intervista *fem-polacca-19*

²¹² Da intervista *fem-austriaca-23*

A joke overplayed, everyone said that, every woman at some point heard that on videogames²¹³;

Non fanno ridere nessuno, ma loro ridono tantissimo quando viene detto²¹⁴;

They all say the same f*cking sh*t, they're not creative, or smart [...] if I hear that nowadays I just yawn, it's so classic, I heard that like a thousand time, like get creative²¹⁵.

Ciò è particolarmente rilevante, poiché rivela una frequenza di questi attacchi sessisti incredibilmente alta, dimostra che queste offese sono potenzialmente quotidiane nell'esperienza videoludica di una donna.

Alla luce delle riflessioni appena fatte, soprattutto quelle intorno alla contrapposizione tra ambienti opportuni per la sfera maschile e femminile, si può affermare che la videogiocatrice è prevalentemente considerata come un'intrusa, viene subito additata e bombardata di commenti sessisti, osservazioni pungenti e insinuanti, che fanno capire alla donna che quello non è il suo mondo, che è un fastidio. Sostanzialmente è indesiderata:

“Women don't belong here”²¹⁶.

Every time I get “Oh why you don't stop playing and bothering us?”²¹⁷;

You're s*it, you're a girl, what are you doing in a game?”²¹⁸;

“Che c*zzo fai qui? Ritorna a giocare con The Sims”²¹⁹.

Quest'ultimo commento è particolarmente rilevante, poiché dimostra che, anche se le donne fossero considerate delle giocatrici, il loro posto non sarebbe tra titoli complessi, competitivi e adrenalinici, perché percepiti come (ancora una volta) “da maschi”; ma in giochi simulativi, semplici, colorati e gestionali: potenzialmente è questo il livello di difficoltà e competizione a cui le donne possono aspirare. Solo per il fatto di essere tali, non possono essere considerate giocatrici complete o “vere gamers”, perché nella mentalità che guida questa serie di

²¹³ Da intervista *fem-americana-22*

²¹⁴ Da intervista *fem-italiana-23*

²¹⁵ Da intervista *fem-canadese-25*

²¹⁶ Da intervista *fem-olandese-18*

²¹⁷ Da intervista *fem-birmana-18*

²¹⁸ Da intervista *fem-olandese-18*

²¹⁹ Da intervista *fem-italiana-29*

comportamenti, una femmina non può essere abile in questo campo quanto i maschi. Di conseguenza, avere in game o in team una donna significa automaticamente perdere:

“Of course we lost, we have a girl in the team”²²⁰;

“Are there any girls here?”. [...] “Yeah because if yes, we lost” ... [...] “Oh f*ck, you’re a girl, we lose”²²¹;

“Tu non puoi giocare con noi perché le donne sono scarse” [...] “No, tu no perché sei scarsa”. [...] ecco, il “Ci fai perdere”²²²;

Queste assunzioni si dimostrano conferma di quanto appena evidenziato: a causa della mentalità sessista, le gamers sono inquadrare come inadatte e incapaci, non in grado giocare in modo accettabile o dignitoso. Ciò, come si può immaginare, ha delle conseguenze sull’esperienza che le ragazze hanno in game:

Suddenly because I was girl I wasn’t good anymore²²³;

With boys it is not that you cannot play with them, it is just that you are a girl so they assume you are bad...²²⁴;

“Typical woman, obviously you played bad”²²⁵.

Appena individuate, le donne diventano target non solo di commenti sessisti, ma anche di bullismo, sono immediatamente indesiderate per il solo fatto di essere donne. In parte del mondo del gaming, quindi, essere donna significa essere scarsa, incapace di giocare. Secondo questa convinzione inevitabilmente la squadra di cui fanno parte delle ragazze è destinata a perdere e la responsabilità è tutta loro:

When they insult us just because we’re women, when they blame just us and not their bad moves...²²⁶;

²²⁰ Da intervista *fem-canadese-25*

²²¹ Da intervista *fem-austriaca-23*

²²² Da intervista *fem-italiana-29*

²²³ Da intervista *fem-birmana-18*

²²⁴ Da intervista *fem-rumena-24*

²²⁵ Da intervista *fem-austriaca-23*

²²⁶ Da intervista *fem-americana-21*

And they're all blaming you because you're a woman²²⁷;

I guess that just blaming the girl teammates is the way²²⁸.

Perdere una partita genera insoddisfazione, delusione e rabbia e la competitività e l'adrenalina di certi generi di videogiochi spingono ad estremi emotivi i giocatori, che riversano la frustrazione all'esterno, contro le gamers. Sono ritenute un ostacolo alla vittoria, un capro espiatorio per indirizzare tutte le colpe e le responsabilità del fallimento, in alcuni casi attraverso epiteti ed ingiurie particolarmente pesanti e gravi:

Well, other insults were towards my mother and things like that. Big insults like: "Fuck your mum" and things like that²²⁹;

"Of course you are a f*cking stupid women, you dumb b*tch"²³⁰;

Then suddenly I am a b*tch and I am a w*ore [...] "Oh you're a b*tch, you're useless" [...] "Oh you're such a stupid b*tch" ...²³¹;

"I'm gonna come to you and f*ck you"²³²;

Non avevano realmente motivo di dirmi quelle cose in quel momento, soprattutto cose così pesanti. Tipo: "Spero tu muoia stuprata e dopo bruciata"²³³.

Il carattere estremo di alcune delle affermazioni appena riportate denota un'evidente mancanza di rispetto e di considerazione nei confronti delle donne, un livello che tocca quasi l'apice della discriminazione. La motivazione di tale aggressività può essere ritrovata anche oltre la semplice competitività del gioco e la frustrazione di perdere. È anche possibile che molti uomini si sentano minacciati nel loro mondo maschile, nella mascolinità geek che fa parte della loro identità e che vacilla nel momento in cui una porzione della loro vita che ritenevano completamente di dominio maschile, viene "invasa" da donne altrettanto appassionate. Sorge quindi il timore che tale cambiamento modifichi o addirittura rovini il loro angolo di mondo, le

²²⁷ Da intervista *fem-polacca-19*

²²⁸ Da intervista *fem-birmana-18*

²²⁹ Da intervista *fem-francese-23*

²³⁰ Da intervista *fem-canadese-25*

²³¹ Da intervista *fem-olandese-18*

²³² Da intervista *fem-austriaca-23*

²³³ Da intervista *fem-italiana-23*

loro passioni, la loro identità di gamer. Alcune donne del campione sono perfettamente consapevoli di questo fenomeno:

They are dumb men playing videogames threatened by women who plays videogames.... Why? How so? [...] If you are that upset that women in 2023 play videogames just get off the internet, I guess...²³⁴;

It's just hilarious to me that these grown adults are acting like children, and having tantrum because girls play videogames²³⁵;

I don't understand why men can't stand the fact that a woman is playing [...] There is always some men that are not ready to accept the fact that you can play as good as them...²³⁶.

Il livello di delusione, rabbia, paura e frustrazione, oltre a esplosive aggressioni verbali, come visto pocanzi, possono condurre anche a comportamenti di gatekeeping. Il fenomeno appena citato in generale si può definire come una serie di pratiche portate avanti da una maggioranza di persone, per decidere a quali informazioni, luoghi, pratiche (e così via) può accedere una minoranza. Ci sono diversi esempi di tale fenomeno della quotidianità, ad esempio il gatekeeping medico perpetrato contro le persone transessuali, ovvero l'impedimento a coloro che vogliono compiere una transizione di accedere ai servizi o alle cure mediche. In questo contesto il gatekeeping si manifesta in una serie di pratiche e azioni volta a far rinunciare alle videogioatrici a giocare un determinato titolo o una specifica partita, soprattutto se ranked (ovvero partite competitive su scala mondiale, che determinano la classifica globale e il livello di prestigio e abilità del giocatore):

Iniziano ad urlarmi nel microfono e non mi fanno sentire niente²³⁷;

There was this one time where I caught a five days Xbox ban [laughs]. This was actually in *Apex* lobby, a men was trying to tell me what to do, how to play, react to every move I did... [...] as soon as he heard my voice he went: "Of course you are a f*cking stupid women, you dumb b*tch". I didn't get any of this so I told him to do a 1vs1 to see who was better, if he was so skilled and expert, so he could teach me. We did it and I absolutely crushed him. He was hurt in his feelings, he was really mad and frustrated so he started screaming and telling me non

²³⁴ Da intervista *fem-canadese-25*

²³⁵ Da intervista *fem-americana-21*

²³⁶ Da intervista *fem-francese-25*

²³⁷ Da intervista *fem-italiana-23*

repeatable stuff to me so I answered to him in chat and the b*tch reported me and I caught the 5-day ban...²³⁸;

“Te non shoppi, quindi tu non puoi giocare con noi”, “No, no perché si vede che non hai l’armatura bella quindi no, non puoi, ci fai perdere”²³⁹;

They were like blocking me, that I couldn’t even play [...] they are blocking you and you can’t move, like in the game²⁴⁰;

Questa serie di azioni svolta spesso in gruppo per impedire di giocare tranquillamente, di entrare in partita e di performare in modo concentrato ed efficace, può spesso culminare in pratiche come l’eliminazione del personaggio comandato dalla donna all’inizio della partita, così che lei non possa affatto giocare. Tutto questo ha lo scopo ultimo di far rinunciare la gamer al titolo che sta giocando in quel momento. Il livello di indesiderabilità delle giocatrici arriva, dunque, a picchi tali che viene loro impedito di giocare. Ciò solleva degli interrogativi sul perché di tali manovre, su quanto effettivamente l’uomo, il maschio geek o il gamer medio si sentano minacciati dalla semplice presenza dell’altro genere in un angolo di mondo estremamente vasto.

Questa serie di comportamenti, che toccano vette di gravità variabile, risulta, se non paradossali, quantomeno stonanti con l’altra tendenza che è stata rilevata dalle interviste del presente lavoro. Accanto alle forme di sessismo, infatti, la discriminazione si può trovare anche sotto un altro tipo di manifestazione:

I’ve got also some sexual comment, I think. Yeah, like in *Valorant*, some men typing gross things [...] I’ve got one other: one day it was like “Show me your boobs” in the chat while playing *Valorant*²⁴¹;

I heard sexual comments, about bodies and boobs and sex²⁴²;

I got on the mic and told that I wasn’t vibing in and he called me names again and told me I needed to go to wash my vagina. He said straight like that... yeah... he called me a wh*re, he called me a sl*t, he told me that I was annoying, but I sounded kind of hot²⁴³;

²³⁸ Da intervista *fem-canadese-25*

²³⁹ Da intervista *fem-italiana-29*

²⁴⁰ Da intervista *fem-polacca-19*

²⁴¹ Da intervista *fem-francese-23*

²⁴² Da intervista *fem-belga-25*

²⁴³ Da intervista *fem-americana-22*

Mi venne chiesto una volta, sempre in competitiva: “Se mi dai Snapchat e mi mostri le tette io faccio kill, altrimenti trollo il game”. Ecco... ahm.. a mo’ di ricatto, purtroppo²⁴⁴;

Era ancora strano vedere le ragazze che giocavano e quindi alcuni dicevano “Mio Dio, una ragazza che gioca, questa è utopia, sposami”²⁴⁵;

I had a few people that either doing this typical simping thing uhm... like I don’t know, you know? “I wanna give you everything” and they don’t hurt, but you know it’s still annoying, yeah²⁴⁶;

There are the stupidest: “Oh my God you’re a gamer girl let’s *uck”, “Let’s marry” I don’t know if I think they’re funny or they’re weird and creepy...²⁴⁷

I have been sexualized also, yes it happens. Even once in a *Veterans* game I was standing against a wall and, you know, in this game you can body block the player... they did and I talked and they were like “Oh my God the woman’s body blocked me” and then they were, like, crouching and, like, acting as if we were having a sexual relationship, while crouching and standing up.... And that was really, like, cringe²⁴⁸;

This kind of comments sometimes has become sexual... like “Oh, you are gamer girl marry me, f*ck me” and something like that.... It was a couple of years ago, I was like carrying the game they were like “Oh my God you’re so great, marry me”²⁴⁹;

There have been a couple of times where they’ve made really weird comments or just really weird sounds, making people uncomfortable²⁵⁰.

Dieci intervistate su tredici sono state sessualizzate, addirittura feticizzate e oggettificate. Il fatto che le donne siano ancora percepite come intruse e i videogiochi ancora ritenuti come di dominio maschile, porta a una visione della gamer come di una apparizione, un miracolo per il maschio geek che sogna di avere una compagna che condivide con lui la sua passione. Si idealizza, sessualizza qualsiasi donna abbia la sfortuna di essere individuata giocare ai videogiochi. La visione della videogiocatrice come oggetto del desiderio porta a spiacevoli molestie sessuali verbali verso la stessa, addirittura in alcuni casi impedendole di giocare.

²⁴⁴ Da intervista *fem-italiana-23*

²⁴⁵ Da intervista *fem-italiana-29*

²⁴⁶ Da intervista *fem-austriaca-23*

²⁴⁷ Da intervista *fem-olandese-18*

²⁴⁸ Da intervista *fem-francese-25*

²⁴⁹ Da intervista *fem-polacca-19*

²⁵⁰ Da intervista *fem-americana-21*

Questa altra faccia della medaglia della discriminazione, il vedere una donna come l'oggetto del desiderio sessuale maschile, trova la sua estremizzazione e la sua unione con l'altra metaforica metà nelle minacce di stupro riportate pocanzi.

La riflessione svolta in questo paragrafo è fondamentale non solo per dare voce al campione partendo da dati concreti, ma anche per avere una visione di contesto salda e dall'interno della discriminazione di genere nel mondo videoludico. Il fine di questo inquadramento è quello di portare all'attenzione un fenomeno pervasivo della quotidianità della videogiocatrice, per poter contestualizzare la discriminazione di genere nelle communities videoludiche online ed eventualmente riflettere e confrontare le varie manifestazioni di questi fenomeni in contesti simili, ma diversi.

5.2 DISCRIMINAZIONE E COMMUNITIES ONLINE

Come spiegato nel Capitolo 3, le communities dovrebbero essere uno spazio virtuale sicuro, di condivisione delle passioni, di cooperazione e amicizia nel mondo videoludico. Questa definizione è confermata dalle intervistate e da alcune delle loro esperienze:

I feel so good about these communities [...] I know I can talk, I can ask. In them I met someone from my city, and we met and now we are friends, I think it is so cool²⁵¹;

I made some of my best friend like this ahm.... Well... maybe a love interest lately... maybe [laughs]²⁵²;

I got a lot of friends thanks to this server, I mean they got me into *Overwatch* actually [...] Usually when something bad happen I go there, there are some of my closest friends in this server, I have met them in real life also²⁵³;

You can also make a lot of friends²⁵⁴;

In the servers I am in I feel safe, I would recommend to other girls²⁵⁵;

²⁵¹ Da intervista *fem-francese-23*

²⁵² Da intervista *fem-rumena-24*

²⁵³ Da intervista *fem-belga-25*

²⁵⁴ Da intervista *fem-birmana-18*

²⁵⁵ Da intervista *fem-americana-22*

Sono attiva in due o tre, ma perché sono diventata amica con alcune persone che sono nei server, ovviamente²⁵⁶;

Adesso su Discord sono in un meraviglioso prato fiorito, perché ho finalmente trovato una community che è fantastica, con tante personcine per bene. È una community intorno a degli streamer che portano videogame su Twitch e mi trovo lì coi miei amici, che ho conosciuto sul server, e gioco più o meno tutti i giorni²⁵⁷;

If I need a space to share something... I feel really safe, it's very good²⁵⁸;

I've experienced great things in that server [...] it's just very friendly, everyone's friendly [...] I feel safe [...] it's been good.. I made friends a lot actually. I enjoy the experience²⁵⁹;

In other Discord servers, while I play I had some cheerful experiences²⁶⁰;

My experience.... I am with friends so it's all good²⁶¹;

I joined the Discord and then I made friends. With one of the girls in the Discord she kind of became almost my permanent duo [laughs]. So, I end up playing more often with her [...] All of them are extremely friendly, they're very, very supportive and they're very accepting. It's just very comfortable to be there [...] we've talked about playing games together, even just talking to them to get the feel of how we play with one another and then we all kind of just opened up.... So, we created a friendship ²⁶².

La quasi totalità del campione ha raccontato spontaneamente di almeno un'esperienza serena all'interno delle communities videoludiche in Discord, se non estremamente positiva. Hanno incontrato spazi dove giocare liberamente, dove coltivare la loro passione a vari livelli e con vari titoli. Molte di loro hanno fatto amicizie, raggiungendo l'obiettivo delle comunità digitali, ovvero trovare persone con cui condividere la passione videoludica. Alcune di loro addirittura hanno incontrato personalmente alcuni di questi amici e hanno quindi stretto un legame molto forte, se non intimo. Qualcuna ha trovato l'amore, altre hanno trovato uno spazio di comunità, in cui possono aprirsi liberamente, parlare di quello che vogliono senza giudizio, hanno stretto legami con persone che ascoltano e consigliano. Molte definiscono l'esperienza in alcune

²⁵⁶ Da intervista *fem-italiana-23*

²⁵⁷ Da intervista *fem-italiana-29*

²⁵⁸ Da intervista *fem-austriaca-23*

²⁵⁹ Da intervista *fem-olandese-18*

²⁶⁰ Da intervista *fem-francese-25*

²⁶¹ Da intervista *fem-polacca-19*

²⁶² Da intervista *fem-americana-21*

communities come “cheerful”, “friendly”, “un meraviglioso prato fiorito”. Discord, dunque, raggiunge per molte di queste donne lo scopo per cui è stato creato e rappresenta uno spazio sicuro di amicizia e gioco.

C’è un aggettivo, però, in questi racconti positivi che ricorre, perché viene usato da più intervistate, che salta all’occhio, che fa riflettere: *safe*. “I feel safe”, mi sento al sicuro. La necessità di evidenziare questo aspetto è l’indizio del fatto che non tutte le esperienze in queste communities sono state positive o confortevoli, non tutti questi spazi virtuali sono un posto sicuro:

Per caso fai parte o hai fatto parte di una community online intorno a un videogioco su Discord? Raccontami della tua esperienza in esse. /Are you by any chance part of or have you been part of an online community around a video game in Discord? Tell me about your experience in them.

There has been a couple of communities I was in, where I felt uncomfortable being a woman, because I heard some really sexist jokes... one or two that gets shocked that I’m a girl... that’s weird because being a girl gamer can still be considered like a vision... so I left immediately...²⁶³

There was a couple of guys that Dmed me, asking for date and Instagram, they were always try to catch my attention... a little annoying...²⁶⁴

There was a time when I was awfully assaulted, like with sexist comments and everything in another community [...] so once I used to have *Overwatch* team and we used to play like competitively at a very good level. We had a coach and everything and then we disbanded, and I looked for another team.... I tried out in one specific team on a Discord server and at the end of the trial I was waiting for them to tell me if they wanted me in the team or if they did not want me. They started talking about how I play and it was alright, until one of the guys like put up his camera on, so everyone could see his face and it’s starting like acting a bit, um, I would say that he started acting like a j*rk. He started saying things like “Do you find me pretty? I am pretty enough for you? I would love to have you in the team, because like I’ll show you pretty” or “You have a pretty voice” and I was like... I really try it out in your team, only for you to be to behave that way in the end? So, of course I said no, I didn’t want to be in their team. They

²⁶³ Da intervista *fem-americana-21*

²⁶⁴ Da intervista *fem-polacca-19*

started insulting me and saying that I had to be with them and everything and I just left...[...] So it happened... some verbal assault, some bad insults...²⁶⁵

Boys sometimes aren't intended to be nice, so then that's where you have the problem, like "Oh game girl wanna marry me?" and such...[...] but in other Discord server, not for me, but I know that some other girlfriends of mine did experience some sexual harassment things. I just... I was in the server, I never said anything, but I just read and I was like "Yeah I'm not gonna do this", so I just left. Very toxic environment... yeah very toxic environment.²⁶⁶

There were some cases of simping. More serious than other... um actually I was in a server once... it, it, it was a crazy one... you didn't enjoy the chat just to game, but also to talk to crazy people [laughs]... and um... they were being sexist sometimes, also in a deep way... it was very much tolerated in that server and that's why I left pretty soon. They would say stuff like... oh god that was a long time ago... they would say stuff like "A woman, go back to the kitchen" still the classic... yeah "Go clean" ...²⁶⁷

Ah poi c'è stato uno... [ride] nello stesso server, che mi mandava in continuazione foto di sé, ma io lo ignoravo, non ci parlavo. Poi un giorno mi sono accorta che nelle fotografie che mi mandava in un angolino c'era il c*zzo, e riguardando mi sono accorta che c'era in tutte [...] Mi ricordo che magari tipo c'era quello che ci provava spudoratamente, tipo quando io loggavo, lui loggava e mi rompeva il c*zzo eh Proprio "Cosa fai? Giochi con me? Giochiamo insieme? Come va la vita? Ti va di parlare?" e mi chiedeva cose personali. Ci sono stati quelli nell'arco narrativo che mi rompevano proprio le palle in maniera fastidiosa [...] entrare, essere guardata perché sono donna, tutti che cercano di ottenere la mia attenzione, l'ultima arrivata.²⁶⁸

You [...] meet so many people online in gaming and knowing them for a while you discover their toxic trait and it becomes unbearable... emotionally heavy, all of that toxicity, sexism,

²⁶⁵ Da intervista *fem-francese-25*

²⁶⁶ Da intervista *fem-olandese-18*

²⁶⁷ Da intervista *fem-austriaca-23*

²⁶⁸ Da intervista *fem-italiana-29*

sexual comments... [...]I am openly pansexual, I like people, so I am very pro LGBTQ+ rights, I am a feminist, I am very strong in those opinion and if someone comes into a gaming server and says something homophobic o transphobic I immediately shut that sh*t down [...] Just because we are online and not recorded it doesn't mean you allowed to say whatever you want.²⁶⁹

Premetto sempre che, quando incontro persone online, soprattutto di sesso maschile, loro si sentono in dovere di commentarti anche con i loro amici. La prima volta che entrai in questo server... ehm... [...] Vabbè comunque sbagliarono ad inviare dei messaggi, me li ritrovai nella mia chat, messaggi che parlavano di me, ma se li dovevano mandare tra di loro. Vennero eliminati, non feci in tempo a leggerli tutti, ma vidi che si condividevano il mio profilo Instagram, qualche commentino, un po' sessuale. Quasi fosse una merce di scambio nei loro profili no? E poi... niente mi è capitato un evento in particolare che mi ha fatto rimanere molto male perché venne fatto un commento estetico da un ragazzo e io non ne vedevo la necessità, tra l'altro, ehm... un commento estetico su una mia debolezza e quindi dato che... non mi aspettavo un commento del genere, perché io non lo conoscevo. [...] Non lo ritengo un server sicuro per altre donne in realtà [...] Quando ero in chiamata con loro venivano fatti commenti sulle altre ragazze. Questa è una cosa che mi dà sempre fastidio, capito? Penso che avere almeno la decenza di dirselo tra loro e almeno non davanti ad una ragazza lo davo per scontato. Mi ha dato molto fastidio. Cioè, questo commenti non erano simpatici, erano espliciti.²⁷⁰

Does it count if someone was being nice with you because you were a girl and they stopped being nice because you told them you were not interested in them? Does that count? Because I find multiple occasions where I friended with people on online communities, and they were nice but when I told them I wasn't interested they started being nasty and say very rude things. That's always men, never women. [...] they can message me and get the wrong idea. I've noticed when you play games with them, they could get a little obsessive. I don't know if this is a common thing, but I feel like that they start immediately flirting and if you are kind they get the wrong idea...²⁷¹

²⁶⁹ Da intervista *fem-canadese-25*

²⁷⁰ Da intervista *fem-italiana-23*

²⁷¹ Da intervista *fem-americana-22*

A lot with the game communities. For Discord, people don't put a lot of the time their face as profile picture. There was that one time that I did it and there were a lot of weird messages and gross requests. I got a lot of very inappropriate and sexual comments. It really made me feel uncomfortable. I shouldn't mind putting my photo as a profile picture, but when I do, I can't really walk throughout the day or work just because of that, I get a lot of messages [...] that really proves that it is even unsafe, not unsafe, but really uncomfortable [...] I joined I think a really huge server. People were really kind, vibing, talking, I was trying to make some friends there... some of them stepped out of the boundaries. I didn't point out, I just ignored but it got to the point where I felt guilty playing with them, anxious, I had to balance things [...] When I stopped playing with them, they started messaging me all the time like "Where are you", "Come to play", it was too much, out of boundaries. I had to make my account private and then I left the server. [...] I guess... well yeah, some inappropriate messages and DMs.²⁷²

Sometimes I complain [...] about two guys in particular that was in the server and made me feel uncomfortable. There is like ahm... let's just call them J** and W** [laughs]. At some point ... J. he is also in the server and knows my people. One time he confessed that he liked me and I was flattered, but I am actually into girls and he knew that so I rejected him. He didn't take it very well, it was like two years ago and he still try to win me. Like two months ago he did something really manipulating. It was his birthday and he tried to invite me for a sushi lunch in real life. I said yes and in chat he said "Then it is a date", like in front of other people, like I am his and he decided for me. I know him also in real life, so that made my life quiet difficult for a little period. A few days after, I went shopping and he actually said something like "This guy in chat think we are a couple, should we make a joke about it? I'll ask you on a date". I was really uncomfortable. I was like "WTF you did it already, I thought you meant like a joke, you thought about it". It was really inappropriate, it really bothered me, because I thought we were friends in the server, instead he was just trying to date me. [...] He tries to sleek me on a date with a fake excuse, it is harassment. [...] there was another guy... I am so annoyed. We have a mutual friend and he also stream ahm... I was in his stream sometime as a viewer and every time I entered he was like "Yey hey there's L*** here, how good is that?" like a fan of me [laughs]. When I started stream myself, I met him a couple time in conventions, he also ... also IRL he is like "Hey my love", "Hi my dear", it is like ...[...] it is inappropriate.²⁷³

²⁷² Da intervista *fem-birmana-18*

²⁷³ Da intervista *fem-belga-25*

Something weird happens every time: most likely it starts well, but then the men start to ehm... There is some kind of competition to get your attention as a girl or to get you as girlfriend, it is kind of annoying, it is like I am a prize, just because I am a gamer and I am a girl. Then the drama, because people start to get rejected [laugh]. Eventually, it gets someone real bad because if you are kind to people it passes as flirty. It is harder to say that I'm not interested at all for them. I think that male like female attention [...] I did try to come off as one of the guys, but didn't work, after a while they just slide into DMs because your personality is appealing to them [...] Yeah, I am the target for love comments and attention. Ahm... yeah for the sexist there a bit of men with the classic "Go back to the kitchen" [...] they have some kind of misogynist conversation back and forth. If I like, go in Romanian communities is so much worse [...] then I switched to Romanian servers and I noticed the big difference, it supposed to be more politically correct, but [laughs] there is all kind of sexism and discrimination [...] some guys tried to win my love and attention, it is annoying.²⁷⁴

A una prima lettura si può individuare subito una differenza rispetto ai passaggi considerati per il paragrafo precedente: i commenti sessisti sono diminuiti notevolmente, per lasciare ampio spazio all'altro lato della medaglia accennato pocanzi, la sessualizzazione. Ciò è decisamente significativo, se si considera che nell'esperienza videoludica al di fuori delle communities è possibile trovare diverse tracce di sessismo e insulti verbali violenti in modo decisamente più frequente. Invece, la pratica di discriminazione più applicata all'interno delle communities è la sessualizzazione, con frequenza minore di attacchi esplicitamente maschilisti. L'ipotesi che si può delineare alla luce della letteratura presa in analisi e di quanto riflettuto fin ora è che la maggiore interazione presente nelle communities spinge l'uomo alla ricerca di attenzione femminile e alla sessualizzazione della donna. L'elemento competitivo viene meno, poiché nelle comunità digitali si entra principalmente per trovare compagni di squadra o collaborazione e non avversari e competizione. Tale mancanza permette all'uomo di sentire maggiore vicinanza con la donna in un luogo digitale dove l'interazione, attraverso videochat e voicechat, si avvicina notevolmente ad un tipo di relazione face-to-face. Dunque, non sono particolarmente sentiti competizione, rivalità o frustrazione, come nelle partite online: viene meno il sentimento di minaccia, compare l'elemento del desiderio. Il risultato di tale cambiamento si manifesta, e in alcuni casi estremizza, con la ricerca delle attenzioni della videogiocatrice, che risultano

²⁷⁴ Da intervista *fem-rumena-24*

importanti per gli stessi motivi esplicitati pocanzi, ossia sessismo, sessualizzazione, feticizzazione:

One or two that gets shocked that I'm a girl... that's weird because being a girl gamer can still be considered like a vision²⁷⁵;

Boys sometimes aren't intended to be nice, so then that's where you have the problem, like "Oh game girl wanna marry me?" [...] some other girlfriends of mine did experience some sexual harassment things. I just... I was in the server, I never said anything, but I just read and I was like "Yeah I'm not gonna do this", so I just left. Very toxic environment... yeah very toxic environment²⁷⁶;

You [...] meet so many people online in gaming and knowing them for a while you discover their toxic trait and it becomes unbearable... emotionally heavy, all of that toxicity, sexism, sexual comments...²⁷⁷

È possibile notare tra le testimonianze una duplice tendenza. La prima si manifesta nei molteplici tentativi di attirare l'attenzione femminile, presumibilmente per iniziare una relazione, sessuale o romantica, di una qualsiasi durata:

Something weird happens every time: most likely it starts well, but then the men start to ehm... There is some kind of competition to get your attention as a girl or to get you as girlfriend, it is kind of annoying, it is like I am a prize, just because I am a gamer and I am a girl [...] if you are kind to people it passes as flirty. It is harder to say that I'm not interested at all for them. I think that male like female attention²⁷⁸;

Mi ricordo che magari tipo c'era quello che ci provava spudoratamente, tipo quando io loggavo, lui loggava e mi rompeva il c*zzo eh Proprio "Cosa fai? Giochi con me? Giochiamo insieme? Come va la vita? Ti va di parlare?" e mi chiedeva cose personali. Ci sono stati quelli

²⁷⁵ Da intervista *fem-americana-21*

²⁷⁶ Da intervista *fem-olandese-18*

²⁷⁷ Da intervista *fem-canadese-25*

²⁷⁸ Da intervista *fem-rumena-24*

nell'arco narrativo che mi rompevano proprio le palle in maniera fastidiosa [...] entrare, essere guardata perché sono donna, tutti che cercano di ottenere la mia attenzione, l'ultima arrivata²⁷⁹;

There was a couple of guys that Dmed me, asking for date and Instagram, they were always try to catch my attention... a little annoying...²⁸⁰.

La ricerca insistente dell'attenzione femminile denota un desiderio profondo di entrare in relazione con le videogioatrici, che, però, allo stesso tempo sono intrusive e benvenute. Tale paradosso si manifesta ripetutamente all'interno delle communities, secondo le testimonianze, e spesso può capitare nella stessa persona: se da una parte i gamer cercano in tutti i modi di instaurare una relazione presumibilmente romantica o sessuale con le donne che entrano nei server, perché ve ne sono ancora relativamente poche che giocano ai videogiochi, allo stesso tempo sono gli stessi videogioicatori a cercare di tenerle fuori dalle communities videoludiche, proprio perché donne, proprio perché le femmine non dovrebbero giocare ai videogiochi:

There has been a couple of communities I was in, where I felt uncomfortable being a woman, because I heard some really sexist jokes...²⁸¹;

There was a time when I was awfully assaulted, like with sexist comments and everything in another community²⁸²;

They were being sexist sometimes, also in a deep way... it was very much tolerated in that server and that's why I left pretty soon. They would say stuff like... oh god that was a long time ago... they would say stuff like "A woman, go back to the kitchen" still the classic... yeah "Go clean"...²⁸³;

Ahm... yeah for the sexist there a bit of men with the classic "Go back to the kitchen" [...] they have some kind of misogynist conversation back and forth. [...] there is all kind of sexism and discrimination²⁸⁴.

Ricorre l'insulto che è stato più volte menzionato nel paragrafo precedente: "Go back to the kitchen". Ancora una volta la donna non è benvenuta nel mondo videoludico, le comunità

²⁷⁹ Da intervista *fem-italiana-29*

²⁸⁰ Da intervista *fem-polacca-19*

²⁸¹ Da intervista *fem-americana-21*

²⁸² Da intervista *fem-francese-25*

²⁸³ Da intervista *fem-austriaca-23*

²⁸⁴ Da intervista *fem-rumena-24*

digitali hanno poco spazio per le videogioatrici, che sono indesiderate e, di nuovo, non adatte ai videogiochi. Vengono quindi ancora una volta inquadrate come incapaci, non appartenenti allo spazio videoludico (digitale e non) e assalite con commenti sessisti, per impedire loro di giocare all'interno delle communities e quindi di "far perdere" la loro squadra. Si conferma, in un altro ambiente digitale videoludico, il fatto che i videogiocatori non vogliono come alleate e membri del team delle donne, ma le desiderano come partner romantici, o sessuali, che condividano, sì, la passione per i videogiochi, ma che allo stesso tempo non siano troppo abili, non si interessino troppo ai titoli "da maschi". Si riconferma lo stereotipo della casual gamer: le videogioatrici dovrebbero giocare solo titoli colorati e di scarsa difficoltà intellettuale e di skills. Questa paradossale idea di gamer girl, difficilmente realizzabile e presumibilmente utopica, come alcune delle intervistate l'hanno definita, viene ricercata in modo incalzante dai videogiocatori, finanche raggiungendo gli estremi della congiunzione tra sessismo e sessualizzazione, ovvero vedere la donna come oggetto del desiderio e delle proprie fantasie (la seconda tendenza):

C'è stato uno... [ride] nello stesso server, che mi mandava in continuazione foto di sé, ma io lo ignoravo, non ci parlavo. Poi un giorno mi sono accorta che nelle fotografie che mi mandava in un angolino c'era il c*zzo, e riguardando mi sono accorta che c'era in tutte²⁸⁵;

I tried out in one specific team on a Discord server and at the end of the trial I was waiting for them to tell me if they wanted me in the team or if they did not want me. They started talking about how I play and it was alright, until one of the guys like put up his camera on, so everyone could see his face and it's starting like acting a bit, um, I would say that he started acting like a j*rk. He started saying things like "Do you find me pretty? I am pretty enough for you? I would love to have you in the team, because like I'll show you pretty" or "You have a pretty voice"²⁸⁶;

La prima volta che entrai in questo server... ehm... [...] Vabbè comunque sbagliarono ad inviare dei messaggi, me li ritrovai nella mia chat, messaggi che parlavano di me, ma se li dovevano mandare tra di loro. Vennero eliminati, non feci in tempo a leggerli tutti, ma vidi che si dividevano il mio profilo Instagram, qualche commentino, un po' sessuale. Quasi fosse una merce di scambio nei loro profili no? [...] Quando ero in chiamata con loro venivano fatti commenti sulle altre ragazze. Questa è una cosa che mi dà sempre fastidio, capito? Penso che avere almeno la decenza di dirselo tra loro e almeno non davanti ad una ragazza lo davo per

²⁸⁵ Da intervista *fem-italiana-29*

²⁸⁶ Da intervista *fem-francese-25*

scontato. Mi ha dato molto fastidio. Cioè, questo commenti non erano simpatici, erano espliciti²⁸⁷;

For Discord, people don't put lot of the time their face as profile picture. There was that one time that I did it and there were a lot of weird messages and gross requests. I got a lot of very inappropriate and sexual comments. It really made me feel uncomfortable. I shouldn't mind put my photo as a profile picture, but when I do, I can't really walk throughout the day or work just because of that, I get a lot of messages [...] that really proves that it is even unsafe, not unsafe, but really uncomfortable²⁸⁸;

I was in his stream sometime as a viewer and every time I entered he was like "Yey hey there's L*** here, how good is that?" like a fan of me [laughs]. When I started stream myself, I met him a couple time in conventions, he also ... also IRL he is like "Hey my love", "Hi my dear", it is like ... [...] it is inappropriate²⁸⁹;

Commenti sessuali, gesti sessuali estremi, come l'invio di foto esplicite in privato, richieste inappropriate, molestie sessuali verbali sono solo alcune delle manifestazioni della sessualizzazione che continua a tornare nel presente lavoro. Una delle intervistate riporta che per entrare in una squadra semiprofessionale di un videogioco ha fatto un provino in una community dedicata, impegnandosi, dimostrando le sue capacità, facendo vedere le proprie skills, ma ciò non è servito, o bastato: ad uno dei membri del gruppo per cui stava provando interessava attirare la sua attenzione, mettersi in mostra, insistendo sul suo aspetto fisico e ignorando il provino della ragazza. Un'altra intervistata riporta che, nel momento in cui ha messo come immagine di profilo il proprio vero volto, ha subito una serie insistente di molestie e di commenti inappropriate, solo per aver mostrato il suo viso. Alcune parlano di "merce di scambio", inappropriatezza e disagio per descrivere le molestie subite. Il peso di tali eventi ricade gravoso sulle ragazze, che spesso non solo provano disagio, ma non sanno come reagire o affrontare la situazione, poiché il rifiuto esplicito delle avance sessuali rappresenta un altro pericolo in quanto viene preso molto seriamente e spesso scaturisce reazioni molto aggressive:

Does it count if someone was being nice with you because you were a girl and they stopped being nice because you told them you were not interested in them? Does that count? Because I

²⁸⁷ Da intervista *fem-italiana-23*

²⁸⁸ Da intervista *fem-birmana-18*

²⁸⁹ Da intervista *fem-belga-25*

find multiple occasions where I friended with people on online communities, and they were nice but when I told them I wasn't interested they started being nasty and say very rude things. That's always men, never women²⁹⁰;

I really try it out in your team, only for you to be to behave that way in the end? So, of course I said no, I didn't want to be in their team. They started insulting me and saying that I had to be with them and everything and I just left...[...] So it happened... some verbal assault, some bad insults...²⁹¹;

One time he confessed that he liked me and I was flattered, but I am actually into girls and he knew that so I rejected him. He didn't take it very well, it was like two years ago and he still try to win me²⁹²;

Then the drama, because people start to get rejected [laugh]. Eventually, it gets someone real bad²⁹³.

La frustrazione del rifiuto è difficile da accettare per i gamers che usano questo tipo di approccio. È tale che viene riversata, ancora una volta, addosso alle stesse videogioatrici. Non si sentono più al sicuro, perché bersaglio non più solo di commenti sessisti e sessuali, ma anche di ingiurie e attacchi verbali potenzialmente ingiustificati. L'ambiente digitale diventa ancora più difficile, perché oltre al peso che possono rappresentare episodi sessisti e molestie e avance indesiderate quotidianamente, si aggiunge anche la paura, il timore di reagire, l'impossibilità di difendersi, di poter rispondere a tono e, conseguentemente, un senso di impotenza.

La soluzione a questa sensazione, al gatekeeping che viene fatto nei confronti delle ragazze, al continuo harassment sessista e sessuale che sono sperimentati quotidianamente nelle comunità virtuali, viene dalle videogioatrici stesse:

Sei all'interno di communities esclusivamente femminili? Se sì, mi racconti la tua esperienza e perché ti sei iscritta? / Are you in only-female communities? If so, tell me about your experience and why did you enroll? (Domande sonda)

²⁹⁰ Da intervista *fem-americana-22*

²⁹¹ Da intervista *fem-francese-25*

²⁹² Da intervista *fem-belga-25*

²⁹³ Da intervista *fem-rumena-24*

I am mainly in Discord server for girls, because I don't want to be with men [...], I am in three French only-female communities, where you can play whatever game you want, you just have to ask. It is pretty cool²⁹⁴;

Yes I am in a only-girl server, *Girl's Time*²⁹⁵;

Yeah, I am in one server, it's for *Valorant*. Yeah, because I thought it would be easier and much more comfortable. Sometimes it is much easier to talk to women in game, it is easier to make friends, start conversations. Girls have boundaries, and in this server we can talk freely. I guess it is a different experience²⁹⁶;

I am in some Discord servers, ahm... two just two. The *Apex Girl* server and a sort of twin server I think, a sister server. I am in that. I am in only-female communities because [laughs sadly] I am afraid that men will be mean to me, because they are usually mean to me in videogames. Sorry if I laugh I am a little uncomfortable thinking about it.... It's just... I don't like talking to men in videogames, they are mean. And I also I feel like I would have more fun with girls. I don't like mixed communities because men could be mean and disgusting²⁹⁷;

No, ma non penso ci entrerei, forse una femminile solo di *Valorant* per giocare così stiamo tutte più tranquille²⁹⁸;

Yeah, I am in *Apex for Girls* [...]. I don't think I would ever enter a mixed community, I avoid that stuff instead of dealing with sh*t... it's easier and less energy consuming... I don't have the spoons to deal with toxic men sometimes²⁹⁹;

Uhm... I am in an only-women games server... am *The Fellowship of Girl* [...] I'd like to stay more in only-female communities, to avoid stuff like that, but I didn't find any other, and I stick with the Fellowship because is so cute, if I need a space to share something... I feel really safe, it's very good. I feel like... I want a community where people understands the struggle of a gamer girl, but

²⁹⁴ Da intervista *fem-francese-23*

²⁹⁵ Da intervista *fem-rumena-24*

²⁹⁶ Da intervista *fem-birmana-18*

²⁹⁷ Da intervista *fem-americana-22*

²⁹⁸ Da intervista *fem-italiana-23*

²⁹⁹ Da intervista *fem-canadese-25*

also because I want to find female gamer girlfriends... maybe also... because since I started playing League in 2016 I haven't made any female friends in League... neither in Fellowship³⁰⁰;

Yeah I am in one around *Apex*, *Apex for girls*...³⁰¹

I'm in this just-women community, the *Fellowship of Girls 2.0*. It's the only server I'm in for just women. I joined it because there was a time when I was awfully assaulted, like with sexist comments and everything in another community and I felt like I needed to find a place... to play, because I felt like it would be safer with just women³⁰²;

Apex for girls [...] That's because in a game that's predominantly male I would rather have people to play with that I feel comfortable talking to, because it's very difficult to play a strategy game where you can't really discuss strategy with your teammates, like with men in random lobbies, so I play *Apex* in the women server. So often I'll pop on my mic when I'm like with a group of randos girls, that seem to be considerate and friendly. I'll talk to them and for the most part those randos, also in the other server, haven't really made any comments about me being a female³⁰³.

Le ragazze si creano degli ambienti sicuri, esclusivamente femminili, degli spazi virtuali dove essere accolte come *videogiocatrici*, privi di giudizio, colmi di cooperazione. Un luogo dove fare amicizia con altre gamers e giocare serenamente. Communities completamente femminili “because I don't want to be with men”³⁰⁴. Dopo ripetute esperienze negative, sviluppano il rifiuto di stare in comunità digitali con uomini, perché sono prepotenti, aggressivi, tossici e sessisti. In questi spazi virtuali unicamente dominati da femmine, si trova un luogo di ascolto, in cui i membri capiscono la difficoltà di essere donna e gamer, in cui si condivide, senza giudicare o essere giudicate, uno spazio sicuro dove giocare con serenità e confidarsi. Secondo il campione, infatti, questi spazi sono “safe”, “friendly”, “comfortable”, “easier”. Le gamers si sono adoperate per rivendicare una porzione di mondo videoludico confortevole e prettamente femminile, dove tutte sono le benvenute e tutte sono al sicuro, per compensare dei server che non le accolgono, che non le vogliono o che non le trattano con rispetto, per controbilanciare degli spazi resi completamente maschili. Le comunità digitali formate esclusivamente da donne sono quindi create per non dover avere a che fare con gli uomini, perché sanno essere “cattivi,

³⁰⁰ Da intervista *fem-austriaca-23*

³⁰¹ Da intervista *fem-olandese-18*

³⁰² Da intervista *fem-francese-25*

³⁰³ Da intervista *fem-americana-21*

³⁰⁴ Da intervista *fem-francese-23*

disgustosi, tossici”³⁰⁵; perché è più facile parlare con le donne e fare amicizia, è più confortevole, è più semplice e si sprecono meno energie; perché è più sicuro, ci si può aprire ed essere accettate più facilmente; perché ci sono altre gamers che capiscono cosa vuol dire essere discriminata³⁰⁶; insomma perché “così stiamo tutte più tranquille”³⁰⁷.

Tale desiderio di tranquillità, di serenità a cui anelano le intervistate, il bisogno di creare comunità totalmente femminili è forte sintomo di un ambiente inquieto in modo quotidiano e pervasivo e ciò emerge chiaramente in alcune interviste, dove le donne evidenziano alcuni giochi la cui community è notoriamente tossica e cercano di starci lontane:

Not just in *Valorant*, but also in *League of Legend*. *LoL* is so toxic. Well, Riot games are toxic. The community is awfull [...] there’s some games where people are very toxic in the communities, like *League of Legend* ³⁰⁸;

It is a very chill community, many are toxic, in Riot games, in competitive [...] I also think that this kind of toxicity is worse in competitive games³⁰⁹;

I know there are worse communities, like *Overwatch* communities are the most toxic³¹⁰

I can’t even play the game for fun sometimes and that’s how toxic the community of *Valorant* became³¹¹

Like in *Battle Royals* e *FPSs* with voice chat where you can talk to people, they are really toxic³¹²;

I think it’s worse than like before. I think it’s more, like, toxic. In my opinion yeah. Not just in *CS*, also in *League of Legends*... umm. They are also toxic in the chat³¹³;

Le videogiocatrici sono consapevoli di quali communities evitare, sanno e suggeriscono quali sono più tossiche, quali sono più aggressive e meno sicure per le donne, o in generale. Alcune di queste sono migliorate negli anni, altre sono peggiorate e si ripetono tra le intervistate più o

³⁰⁵ Aggettivi riportati direttamente dalle interviste.

³⁰⁶ Affermazioni riportate dalle interviste.

³⁰⁷ Da intervista *fem-italiana-23*

³⁰⁸ Da intervista *fem-francese-23*

³⁰⁹ Da intervista *fem-rumena-24*

³¹⁰ Da intervista *fem-belga-25*

³¹¹ Da intervista *fem-birmana-18*

³¹² Da intervista *fem-americana-23*

³¹³ Da intervista *fem-polacca-19*

meno gli stessi titoli: *League of Legend*, *Overwatch*, *Counter Strike*, *Valorant*. Alcune di loro suggeriscono i generi di giochi meno sicuri, le battle royals e gli FPS. Tutti, tra titoli e generi nominati, hanno come dinamica pregnante la competitività. Queste affermazioni confermano, come ipotizzato nel paragrafo precedente, che tale caratteristica dei videogames stimola frustrazione, aggressività nei giocatori, che viene poi sfogata all'esterno, in molti casi con sessismo e molestie.

È interessante notare che due intervistate hanno nominato i Riot games, perché questa è una casa videoludica americana piuttosto famosa e alquanto estesa, che negli ultimi anni è stata coinvolta da scandali di carattere sessista, soprattutto all'interno dell'azienda. Nel 2021 infatti, la publisher ha dovuto pagare 100 milioni di multa come provvedimento stabilito dal tribunale del lavoro della California. I motivi di tale somma sono riconducibili a una serie di molestie piuttosto gravi subite dalle dipendenti dell'azienda dal 2014 al 2018 e a un insieme di manovre condotte dal board della casa videoludica per coprire e alimentare tali comportamenti. In alcuni articoli si parla addirittura di un fenomeno, denominato Bro Culture, ovvero una visione maschilista e sessista delle dipendenti donne che occupano una posizione di rilievo all'interno dell'azienda, che si è appunto tradotta in una serie di episodi pesanti (tanto che hanno scaturito numerose denunce). I titoli a carico di questa casa sono tra quelli nominati dalle intervistate, come ad esempio *League of Legends* e *Valorant*.³¹⁴

Intorno a questi titoli emerge un altro punto interessante, portato alla luce spontaneamente da alcune intervistate: la tossicità femminile. Con questo termine si intende la perpetrazione da parte di gamers donne di alcuni dei comportamenti aggressivi attribuiti prevalentemente a uomini (anche nel presente lavoro). Ci sono infatti, tra il campione di riferimento, alcune testimonianze di ragazze che assumono atteggiamenti prepotenti:

...like *League of Legend*. Most males, some girls, are being very toxic towards everybody³¹⁵;

I notice that many of us in mixed communities... they basically borrow the toxic, they are so used to it that they come similar to them. That's like the dark side, we have to be accepted in the communities and to do that we have to be similar, so as toxic as them and that's sucks [...] you know also girls can be b*tchy sometimes and talk badly about other players behind their back ³¹⁶;

³¹⁴ Lombardo F. (2021). *Caso "Bro Culture": Riot Games pagherà 100 milioni di multa*. Esportsmag. 28 Dicembre 2021. <https://www.esportsmag.it/caso-bro-culture-riot-games-paghera-100-milioni-di-multa/>

³¹⁵ Da intervista *fem-francese-23*

³¹⁶ Da intervista *fem-rumena-24*

Ero stata letteralmente cacciata da un server perché a una non gli andavo a genio [...] questa qui si era messa in testa che ero un pericolo, per lei e la sua vita amorosa e quindi, cioè, tipo mi aveva anche affibbiato delle colpe che io non avevo. Era così integrata nel modo di fare dei maschi, che si è comportata come loro ³¹⁷;

I've met some girls that are really like toxic and swearing every time. I think they do that to try to fit in, but I don't like it.... Not just in Discord communities, but in CS also, and, like, they were, like, swearing every time and blaming everybody around when they losing and this stuff...³¹⁸

Comportamenti tossici, gatekeeping e ricerca di capri espiatori per sfogare la frustrazione della perdita: tutti e tre i comportamenti nominati sono stati evidenziati nell'analisi in questo paragrafo. È interessante poiché queste riflessioni sembrano in qualche modo contraddire il punto centrale del presente lavoro, l'elemento di discriminazione, ma è importante ricordare che, oltre alla discriminazione di genere, nel mondo videoludico ci sono diverse forme di bullismo, aggressione e violenza, come dimostrato dalla letteratura. Inoltre, una possibile spiegazione di tali comportamenti, che esplicita il fenomeno in modo coerente con la tesi che si cerca di dimostrare, viene direttamente da due delle intervistate: le videogioatrici sono così abituate a subire tali comportamenti, che finiscono per assorbirne la dinamica e ripeterla contro altr*. Per essere accettate all'interno dalle community, da cui vengono escluse per essere donne, devono dimostrare di essere molto più simili ai ragazzi di quello che essi pensano, devono agire come i gamer, e questo comporta atteggiamenti aggressivi, tossici e così via. Tale ipotesi viene confermata anche dalla stessa intervistata: "I did try to come off as one of the guys, but didn't work" e "...so in order to play I am kind, maybe yeah flirty, but then they accept me and I can play"³¹⁹, ma anche da un'altra ragazza del campione: "...they are just gonna gaslight you and make you being like them, and make you the bad guy for that"³²⁰. È un altro lato oscuro, per così dire, delle communities: se non vengono escluse, insultate o aggredite verbalmente, spesso le videogioatrici devono ricorrere all'alterazione del loro comportamento per essere accettate nel gruppo (come spesso avviene anche nei gruppi offline); cambiare il proprio modo di porsi, le opinioni, gli atteggiamenti; adattarsi a quelli prevalenti, che sono spesso i pattern maschili. Di conseguenza possono diventare elementi altrettanto tossici delle comunità digitali. Naturalmente ciò non vale per tutte le videogioatrici, così come la riflessione svolta per il

³¹⁷ Da intervista *fem-italiana-29*

³¹⁸ Da intervista *fem-polacca-19*

³¹⁹ Da intervista *fem-rumena-24*

³²⁰ Da intervista *fem-canadese-25*

presente lavoro non vale per tutti i videogiocatori, ma è rilevante il fatto che questo fenomeno è emerso più volte spontaneamente dal campione. Può essere letto come sintomo di una realtà effettivamente presente nelle communities e che non va ignorata, poiché ha effetti sulle esperienze di comunità virtuali delle videogiocatrici.

5.3 EMOZIONI, COMPORTAMENTI E MECCANISMI DI COPING, CONSEGUENZE

La riflessione svolta pocanzi può essere vista come premessa di questo paragrafo, in quanto la creazione di communities esclusivamente femminili e l'adattamento di atteggiamento, possono essere considerati, come descritto poco avanti, meccanismi di gestione dell'harassment discriminatorio subito. Come già accennato, tutti i comportamenti di discriminazione appena analizzati hanno delle conseguenze sull'esperienza delle videogiocatrici nel mondo videoludico e delle communities di gamers. In questo paragrafo vengono analizzate le principali reazioni emotive e comportamentali innescate dalle aggressioni (di qualsiasi tipo) che sono perpetrate verso le donne. L'importanza di dedicarci un paragrafo a sé, oltre alla possibilità di rispondere più chiaramente alle domande di ricerca, è sottolineata dal fatto che nelle interviste, molte donne del campione hanno evidenziato il loro stato d'animo e le loro emozioni senza bisogno di domande sonda e ciò può essere letto come sintomo di un forte disagio che ha bisogno di essere portato alla luce. È possibile ipotizzare, infatti, che il desiderio di esporre in modo chiaro i sentimenti e le emozioni, soprattutto negative, che le ragazze provano nella loro quotidianità sia un modo per esaltare il livello di disagio e gravità che può essere causato dalla discriminazione. Molte intervistate, infatti, utilizzano anche parole forti per descrivere i loro stati d'animo, tra cui l'opposto di parola che è già stata presa in considerazione nella presente analisi: "unsafe".

Come hai reagito? Come ti sei sentita? / How did you react to it? How did you feel? (Domande sonda)

Say to me whatever you want, I don't give a f*ck. [...] For me, I don't care, I can answer things like "Yes, I am in the Kitchen with you mum" and stuff like that, you know? [...] My reaction is that I don't care at all, sometimes it can be really hard, but then I think: "Ok, it's men, it's a game". I know if they see me face to face, they wouldn't say stuff like that. [...] Sometimes I insult back, it is a protection, someone insult me, so I insult you. It's not good, but if you are losing and this one is screaming at you, you just explode, you know? [...] I'm like depressed,

disappointed, I am like “Again?”. I am not shocked anymore, I know it can happen, because it always happens.³²¹

There is some kind of competition to get your attention as a girl or to get you as girlfriend, it is kind of annoying, [...] I am quiet used to that. Sometimes if I have played with for a lot of time I call them out on their misogyny, but ahm... like.. I don't bother, I just kinda let these slip. [...] Generally, I just I answer “whatever” and go on, it is like I am so used to it [...] well, what can you do? As I said I am so used to it. [...] I never felt threatened, but I felt uncomfortable from time to time [...] I get angry of course [...] I am very self-conscious about I play, so I know my strengths and my weakness [...] It would be bother me more if comments were made towards my skills, like guys do. I would make my way out of the match, because I don't get into fights, I don't want to.³²²

It is sad [...] but if that kind of attacks were towards me I don't know.... I think I would be bothered, but not that much, at the same time [...] I would be more hurt if they would pick up on my skills [...] I am used to it, I know it is like that. If they just insult me with no cause, it doesn't bother me, it is competition, but if they insults my skills just because I am girl, that would bother me, it could hurt [...] I would think of something to say back... ahm... it depends if it would be with friends I might clap back, but if I was alone, I would ignore it, or go somewhere else to avoid other comments. maybe not ignored it, but like “You guys are stupid” and the leave [...] made me feel uncomfortable [...] It was really inappropriate, it really bothered me [...] it is the most annoyed and unsafe I felt [...] I am little uncomfortable, it is inappropriate.³²³

It really made me feel uncomfortable [...] that really proves that it is even unsafe, not unsafe, but really uncomfortable [...] I usually ignore it, but I was really tired and I was really in the gaming mode, and I was competitive. So a few times when I am like that it lead to some arguments [...] In these episodes I felt like... ahm... it's not that I accept that, but it's like a waste of time dealing with that, they wouldn't change their mind. I would tend to ignore it, but

³²¹ Da intervista *fem-francese-23*

³²² Da intervista *fem-rumena-24*

³²³ Da intervista *fem-belga-25*

I do feel... it is not a good feeling. There is nothing I can do to change their mind [...] I just ignored them [...] I felt guilty playing with them, anxious, I had to balance things. I had not time to spend with them and their energy [...] it's not that I don't feel anything, it is that I had a lot of experiences, and I am used to it [...] it's true that it can be unsafe.³²⁴

I get sad, because I am so used to it I don't care anymore [...] disgusting [...] I get a little upset, not so much sad, but angry [...] if necessary, I talk back, like the man was telling me to go wash my vagina, I told him back. I think that's normal [...] you hear things like that all the time, so it's not like shocking, but more disappointed [...] like numb to it you know? We are, that's the saddest part. I feel sad when I say that... it is really depressing [...] it's uncomfortable so... that kind of comments and stuff it is just not appropriate [...] It makes me really sad. Especially if I think that there are other girls that could experience all of that on Discord, daily. It is sad. Well, it makes me feel less alone [...] and we are so used to it.³²⁵

Sono abituata a commenti del genere, cerco di non farci troppo caso ok? [...] Questa cosa mi fece molto male perché era inaspettato, non mi aspettavo tanta cattiveria gratuita e poi non ti aspetti mai che qualcuno possa pensare una cosa del genere, una cosa così grave [...] Allora, quando ho voglia di litigare sì. Altre volte lascio perdere, perché è veramente così stancante farlo in ogni game. Mi capita così spesso che dico: "Basta non ne vale la pena". In alcuni casi mi dico che devo rispondere perché ho davanti un c*glione così grande che devo rispondere. Altre volte mi stanco semplicemente di rispondere e reagire [...] Parlando di sentimenti mi sento un po' scoccia e avvilita, perché non è giusto che capitino queste cose [...] Sono cose così normali che nemmeno ci faccio più caso [...] Forse è una cosa un po' triste, arrivi ad un punto in cui sei annichilita dalla cosa e dici: "Meglio che mi abituo fin da ora che tanto succederà sempre" [...] Questa è una cosa che mi dà sempre fastidio, capito? [...] Male sicuramente. Ehm... male, ma più che altro è una sensazione ... quasi di sconfitta, come se io... riguardo tutte le cose che succedono, anche al di fuori di Discord e nella vita reale. Mi rendono quasi assuefatta, mi fanno stare così male che arrivo al punto in cui ... basta starci male, che me ne devo fare una ragione, perché succede e basta. Mi sento annichilita come dicevo prima, non ho quasi più le forze di provare a combatterlo [...] e sto male quando penso a tutto questo.³²⁶

³²⁴ Da intervista *fem-birmana-18*

³²⁵ Da intervista *fem-americana-22*

³²⁶ Da intervista *fem-italiana-23*

If I hear that nowadays I just yawn, it's so classic, I heard that like a thousand time, like get creative [...] I used to be really annoyed like, why are men like that, you know? I guess get really... it was just getting in my head. Now I just brushed it off, like I laugh [...] it doesn't affect me I don't care anymore [...] I feel safer in a small circle, with only women or my circle of friends... they always defend me, they exclude people that are that toxic... it's easier and less energy consuming... I don't have the spoons to deal with toxic men sometimes, it is draining, tiring... sometimes it is pointless, I'm never gonna change their mind [...] it is very frustrating when people don't take it seriously or deny that there is discrimination, especially with videogames because we experience it every f*cking single day.³²⁷

Ancora adesso mi incazzo e non dovrei, davvero... perché c'è della gente così infima che... [...] All'epoca ci stavo malissimo [...] È strano rivedere che quasi nulla è cambiato da quando io avevo 14-15 anni [...] è inquietante [...] Come ho detto prima o non reagisco e faccio "Vabbè sti c*zzzi, v*ffanculo te idiota", oppure ti azzannano la gola ormai [...] Mi ero inc*zzata notevolmente [...] Ci sono stati quelli nell'arco narrativo che mi rompevano proprio le palle in maniera fastidiosa [...] Io non ho... non ho più voglia [...] In generale nella vita pensare a queste cose mi fa rabbia, genuina... eh aspetta che devo trovare la parola.... Sconsolata ok, e forse sembra incredibile, ma è indifferenza la parola che mi viene in mente... perché tutte queste emozioni forti mi hanno creato anche una certa indifferenza in determinati gesti. Certo, eh, è strano da dire però è proprio che certe cose non mi toccano più. Per molte cose è sbagliatissimo però... no, cioè come può fregarmene? Ho sentito così tante volte queste cose e le ho vissute così spesso, che sono come anestetizzata.... Quindi così è un po' ... è veramente triste dire queste cose, mi rattrista.³²⁸

They don't hurt, but you know it's still annoying [...] that sucks [...] I mostly don't pay a lot of attention to them [...] those hurt more, yeah, saying being a woman is equal being bad... but I don't react to it, ever. Cause I know engaging... there's no point I'm not gonna lecture them in the game and change their mind so.... I won't waste my energies on them [...] Yeah, I don't respond [...] I very, very, very rarely report people because I forget, I don't care that much, I don't pay attention to it.³²⁹

³²⁷ Da intervista *fem-canadese-25*

³²⁸ Da intervista *fem-italiana-29*

³²⁹ Da intervista *fem-austriaca-23*

It's really weird because that kind of stuff doesn't hurt me... if people, like, insult me I don't care [...] but if people in games say like "Oh you're a bitch, you're useless", because that person died and not even because of me.... Yeah that, that can, that can really hurt a girl [...] I don't care if I get those comments, but I just don't always feel like it [...] I just wanna be treated equally and I'd be like "I don't wanna f*ck you, I don't wanna marry you, I just wanna play the game" [...] I was just very confused, yeah, it's not a normal reaction anyway [...] I tried to keep my cool as much as possible, because if they are going to ban me... I'm not gonna be what you're like [...] Every time I get one of those comments I do reply, but I'm trying to keep my cool because I don't want to get reported.... I still feel angry and disappointed though [...] I don't mind if it happens, because I will do something back without hesitation, but not always, is tiring [...] I feel sad... for some people I'll get sad because I know they couldn't stand up for themselves just like I do. So, I just feel sorry that they can't like stand up and say something back.... Then I'll feel sad, but mostly I'll feel just mad and I'm ashamed for the other person, just like I said before.³³⁰

That was really, like, cringe. Weird, yeah, you know? I get frustrated... um the sexist comments it makes me super angry. I'm really mad at those men, I used to like fight back, get angry at them [...] I used to fight back, I don't anymore [...] most of the time when it happens, I just can't enjoy my game anymore, like, I'm immediately um, um... mad and I can't focus anymore on the game... so every time a man has an inappropriate... behavior, yeah, if he's flaming someone or if he's being assaulting me or a woman, I always report them, like every time. I must have reported, I don't know, hundreds of men. I report them [...] I'm always too frustrated to play after that like I need a break, I need to talk about it [...] most of the time it makes me feel like super upset and it kind of makes me feel angry. I do not feel safe at the same time, like I'm upset because it's unfair and I feel like assaulted [...] I would so much prefer being criticized because I do not play well or because I did a bad move, but when they try to trash-talk me because I'm a woman [...] it makes me feel super upset and angry and sad at the same time.³³¹

So annoying [...] you're getting a little nervous... frustrated [...] It's just not really matter for me, but sometimes, like that situation happens, like, they are blocking me and I can't even play

³³⁰ Da intervista *fem-olandese-19*

³³¹ Da intervista *fem-francese-25*

and we are losing and I'm getting a little raggedy [...] maybe 15 minutes of rage and I'm ok [...] it's not really a problem for me, I don't take it personally, I did it for too long and now I am used to it and I don't want to be that angry anymore [...] you're just like... I just want to play the game to take my mind off things... just frustrating.³³²

We had to make a comment back to them, when they got knocked [...] I straight up told him like: "Continue talking sh** to me and I'm not going to get you up, you could just die" and he didn't say anything else for the rest of the match [...] I kind of laugh at it, because it's just hilarious to me that these grown adults are acting like children, and having tantrum because girls play videogames. But then I'll get considerably more frustrated, the longer that they go on about it. I've definitely reported quite a few people [...] I have a feeling it's almost not ever going to go away, because there are always going to be those people with those views.³³³

Le parole ricorrenti che si possono segnalare sono "annoying-annoyed/fastidio", "frustrating/frustrante", "sad/triste", "angry/rabbia", "disappointed/delusa", "nervous/nervosa", "inappropriate/inappropriato". Fastidio, rabbia, frustrazione, delusione, tristezza, nervosismo: questa serie di aggettivi permette di inquadrare preliminarmente una sfera di emozioni molto negativa che le ragazze provano più o meno quotidianamente come conseguenza di tutti gli attacchi e le molestie subite. Sono emozioni che scaturiscono naturalmente in queste situazioni, ma che, come esplicitato più avanti, possono avere conseguenze anche rilevanti sull'esperienza di una videogiocatrice. L'accumulo di tali sentimenti spiacevoli può essere destabilizzante e portare a stati d'animo ancora più sgraditi. Si notano, infatti, parole anche più forti, ad esempio parole volgari, termini come "disgusting/disgustoso" e "consuming/consumante".

Ad un'analisi più approfondita dei passaggi riportati, emergono una serie di considerazioni interessanti. È rilevante, infatti, notare, che la frase che ricorre di più è "I'm used to it / sono abituata", espressa dalla quasi totalità del campione. L'abitudine conferma, come accennato nei paragrafi precedenti, l'alta frequenza, la pervasività e quotidianità degli attacchi, delle molestie, della discriminazione. Sono così abbondanti, all'ordine del giorno, che il campione non ci fa più caso, li ignora. La reazione preponderante che si può notare tra le intervistate è, difatti,

³³² Da intervista *fem-polacca-19*

³³³ Da intervista *fem-americana-21*

l'ignorare i commenti, non farci caso, non considerarli e "fregarsene". L'alta frequenza di osservazioni discriminatorie porta a una sorta di assuefazione alle stesse, una sorta di "normalità" controversa, che rende le discriminazioni così presenti nel mondo videoludico, da esserci abituate, da ritenerle la norma. Si costruisce una forma di difesa che esclude dalla propria percezione tali comportamenti, per non subirne il carico emotivo, fatto di tutte le parole evidenziate pocanzi. Si ignora, si supera, si lascia correre. Anche questa strategia, però, provoca stati d'animo negativi, talvolta, nelle intervistate. Alcune, infatti, si dichiarano estremamente tristi del fatto che l'insulto, la discriminazione, nonostante le lotte quotidiane contro di essi, siano comunque così pregnanti nel mondo dei videogiochi, che sono diventati la norma. Ad ogni interazione, ad ogni game che le ragazze intraprendono, sanno di potersi aspettare, con ogni probabilità, tutta la gamma di comportamenti che sono stati analizzati finora. Sono consapevoli del fatto che, nonostante il videogame sia per loro uno svago e vogliano solo giocare, sfogarsi, divertirsi, è possibile che ciò non avvenga, poiché devono avere a che fare costantemente con una serie di atteggiamenti decisamente spiacevoli. Le parole che accompagnano le riflessioni sono "triste", "anestetizzata" e "annichilita". Il peso di queste affermazioni crea una consapevolezza salda di quanto gli effetti dei fenomeni messi in discussione per questo lavoro siano concreti e quantomai sgradevoli. A tal proposito, infatti, è significativo il numero di intervistate che dichiarano quanto ignorare sia, non solo una forma di difesa emotiva, ma anche per quanto riguarda le proprie energie. Molte ragazze spiegano che a volte non hanno volontà o energie, appunto, per gestire la situazione, per rispondere a tono, per far capire quanto sia sbagliato il comportamento altrui. Come accennato qualche riga sopra, si parla di quanto sia consumante, estenuante ricevere tali attacchi e rispondere a tono ogni volta, di quanto sia inutile a volte, perché molte ragazze hanno la consapevolezza che, seppur provandoci, seppur spendendo molte delle proprie risorse emotive e mentali a combattere questa forma di discriminazione, difficilmente cambierà qualcosa. Anche in questo caso ritornano parole come "anestetizzata" e "annichilita".

Molte, comunque, esplicitano che a loro non interessa, a loro non tangono questi fenomeni, e spesso rispondono comunque a tono, perché nonostante l'annichilimento, il senso di impotenza, non si arrendono alle ingiustizie delle discriminazioni. Non è infatti raro che il campione dichiari di reagire alle ingiurie, rispondendo o reportando³³⁴, soprattutto se gravi o pesanti, a volte accompagnando con esempi di affermazioni rivolte in risposta ai videogiocatori molesti

³³⁴ Questo termine si utilizza per indicare l'azione di segnalare comportamenti inadeguati alla casa videoludica, affinché vengano presi provvedimenti direttamente dalla stessa.

(con diversi livelli di ironia e aggressività). Per alcune, infatti, questa rappresenta altrettanto una forma di difesa: non sono reazioni emotive impulsive, per dare attenzione a quello che dicono o fanno i videogiocatori contro di loro, legittimandone la validità; al contrario sono un modo per dimostrare che non sono ragazze inermi ed incapaci, ma che sanno difendersi e che sanno far assaggiare al proprio interlocutore la stessa medicina, per così dire, somministrata loro.

Anche se tra le intervistate c'è qualcuna che sostiene di reagire solo se sostenuta dai suoi amici, e quindi se fosse da sola non lo farebbe, altre spiegano che il discrimine tra la scelta di ignorare o reagire dipende dal tipo di commento e dalla gravità dello stesso. Molte concordano che un insulto pesante o una molestia esplicita siano una motivazione alla reazione, ma c'è un parere discrepante sul tipo di insulto che innesca le maggiori reazioni: alcune dichiarano che l'insulto discriminatorio sia il peggiore, poiché il solo fatto di essere donne non è una giustificazione all'insulto; altre ritengono che gli attacchi più gravi siano verso le loro capacità, le skills nel gioco, perché frequentemente vengono affibbiate loro colpe che non hanno, e vengono messe in discussione abilità che appartengono loro comunque concretamente, solo perché di genere femminile; c'è anche chi sostiene che la sessualizzazione sia la parte peggiore di questa quotidianità disarmante, poiché è umiliante sentirsi trattate come merce di scambio, come oggetti, unicamente per la propria passione; infine, alcune non sanno dire con chiarezza quale tipo di comportamento discriminatorio inneschi più reazioni, ma esprimono limpidamente che talvolta dipende dal loro umore, dalla quantità di energia (di nuovo) che hanno la volontà di spendere contro queste ingiustizie.

La dicotomia tra le reazioni mette nuovamente in evidenza l'onnipresenza dei fenomeni di discriminazione, che talvolta sono sorvolati, altre volte sono combattuti. La volontà o meno di spendere energie in quest'ultima situazione non si rispecchia solo in reazioni verbali, ma anche comportamentali:

Da allora hai adottato dei modi per evitare che accada? O dei modi alternativi di gestire questo tipo di attacchi? / Have you since adopted ways to prevent this from happening? Or alternative ways of dealing with these kinds of attacks? (Domande sonda)

That's why I like to play with friends, and community of only girls, because they are not toxic and I can happily play, you know? [...] I know if I am playing *Valorant*, I am like "Do I talk?" because I know I am going to be insulted. It is like the rule [...] I mute when I can, sometimes I mute them, if they are saying some bad things and then I report them [...] I am mainly in

Discord server for girls, because I don't want to be with men. I have a Discord with friends and that's all. I don't want to be part of mixed server.³³⁵

The thing is like in game lobbies, unless you have a very obvious name you can't really tell who is a girl, so if I don't talk I don't get comment like that [...] I would make my way out of the match, because I don't get into fights [...] I try to use small server where always the same people play [...] if they cross the line I block them or I don't join the server anymore [...] I don't have the energy to deal with that kind of behavior, so sometimes I play just with women [...] you are used to the way of the world [...] I am discouraged.³³⁶

Well I only speak when I play with friends so other players don't know that I am a girl. I kinda hide my identity [...] I don't enter the voice chat [...] After that I just took a step back from him [...] Usually, I play with my friends in a full team so I avoid that kind of comments, insults and sexual and whatever [...] Yeah, now I think about it four times before I let anyone close to me, especially in real life [laugh] because is less manageable.³³⁷

That's why I don't put my profile photo anymore [...] I just don't put anything that show my features anymore [...] sometimes I even left the game [...] I just mute them and ignore them to make my bad feeling disappearing [...] I stopped playing with them [...] I had to made my account private and then I left the server [...] you can't be too nice to guys, too open [...] I put up a lot of mechanisms to avoid bad things like that, sometimes when I deal with it take these things much further than I can't handle, so I ignore them, I ghost, I disappear from there. It is much easier to back away and ignore. Sometimes I am even cold, which I am not IRL.³³⁸

Now I don't turn on my mic anymore, I don't speak to people in game, at all [...] I am in only-female communities because [laughs sadly] I am afraid that men will be mean to me.³³⁹

³³⁵ Da intervista *fem-francese-23*

³³⁶ Da intervista *fem-rumena-24*

³³⁷ Da intervista *fem-belga-25*

³³⁸ Da intervista *fem-birmana-18*

³³⁹ Da intervista *fem-americana-22*

Io di solito non parlo perché ho paura di essere... discriminata insomma perché sono una ragazza che gioca ai videogiochi [...] mi limito a mutarli spesso [...] muto e basta [...] semplicemente non parlo, così non capiscono che sono una ragazza, però a volte lo capiscono, perché il mio nick' è uguale al mio nome.³⁴⁰

I was literally going into lobbies and immediately mute everybody, to block the potential interaction [...] I knew I had to brush these things off [...] Now I just mute them, everyone [...] I kind don't join servers anymore, I keep more to myself, just doing my things [...] That's the same reason I joined the only female *Apex* in the first place like I told you before.³⁴¹

E da lì adesso non entro più, non gioco più nelle community... ma diciamo che sono diventata più diffidente, perché non ... in primis non ho più voglia, cioè proprio non ho più voglia di ripetere sempre la stessa rottura di palle di entrare, essere guardata perché sono donna, tutti che cercano di ottenere la mia attenzione, l'ultima arrivata e quindi sono molto, molto più selettiva... sì sono diventata molto, molto più selettiva [...] Non mi fido, a parte se sono in una safe zone [...] non gli rispondo direttamente o lo blocco.³⁴²

My gaming tag used to, to have my name in it, so people could identify me as a girl [...] I don't have my microphone on in game. No, I couldn't... I couldn't use voice chat on *Valorant* either [...] I than mute myself or them... [...] I am in an only-women games server [...] that's why I left pretty soon [...] I have the power to leave and block the people.³⁴³

I really don't want to use my mic, if it isn't needed [...] I mute my mic.³⁴⁴

³⁴⁰ Da intervista *fem-italiana-23*

³⁴¹ Da intervista *fem-canadese-25*

³⁴² Da intervista *fem-italiana-29*

³⁴³ Da intervista *fem-austriaca-23*

³⁴⁴ Da intervista *fem-olandese-19*

I know that there's a lot of women that stop talking, so they don't have those problems, I am that kind of person... because I want to have quiet. But I don't always mute [...] I shouldn't have to shut up for them... if they're unhappy I just mute them and then I keep playing [...] I blocked them all [...] I mostly play with people I know, like friends, I feel like it helps keeping that safe zone for me.³⁴⁵

I just don't really like talk [...] usually I block, like, mute the people that are doing this [...] I was trying to, like, avoid them or escape [...] I don't speak.³⁴⁶

For the most part whenever I go in random lobbies I kind of, just almost automatically mute the randos that I get paired with, so I don't have to listen to it [...] I just tend to mute them when I join [...] it's mostly just muting them, because if I can't hear them to begin with, then I won't have to deal with them later.³⁴⁷

Per non dover avere a che fare in origine con comportamenti discriminatori e denigratori, le videogioatrici adoperano una serie di strategie che permettono loro non solo di ignorarli, ma addirittura di non percepirli in prima istanza. Infatti, il comportamento più messo in atto, nominato da una gran parte del campione, è quello di mutarsi e mutare. Bloccare l'audio in entrata e in uscita è una duplice forma di difesa, poiché non solo non si rivela la propria identità di genere, che, come è stato visto nel paragrafo precedente, scatena una serie di reazioni poco piacevoli, ma impedisce anche di sentire queste ultime; quindi, non si ha alcuna idea delle possibili interazioni che avvengono durante il gioco. Questo meccanismo potrebbe comunque portare ad uno svantaggio, in quanto la funzione dell'interazione vocale in game è quella di poter aiutare i membri del proprio team, o creare alleanze con altri giocatori (come nel caso delle Battle Royale). Senza questo tipo di indicazioni strategiche, suggerimenti e informazioni che possono avere gli altri giocatori, può risultare difficile giocare in maniera efficace. Ciò spesso comporta una scelta difficile tra le giocatrici: rimanere con l'audio aperto ed eventualmente avere difficoltà a giocare a causa di ingiurie e gatekeeping; oppure chiudere gli

³⁴⁵ Da intervista *fem-francese-25*

³⁴⁶ Da intervista *fem-polacca-19*

³⁴⁷ Da intervista *fem-americana-21*

input sonori, ma avere difficoltà a giocare per mancanza eventuale di informazioni. Fortunatamente questo ultimo ostacolo viene spesso superato dalle chat verbali in alcuni titoli.

Per le communities vale lo stesso principio, naturalmente, ma il problema che sorge in quegli ambienti virtuali è che la limitata interazione videoludica invalida il principio con cui Discord e altre comunità digitali sono state create. Di questo si rendono conto molte intervistate, che dichiarano che, quando gli atteggiamenti molesti e aggressivi diventano eccessivi, o aggirano l'assenza di audio (perché è possibile contattare i membri tramite chat privata) sono costrette a uscire dal server di cui stanno facendo parte. Sono obbligate ad abbandonare un luogo virtuale di svago, è necessario per loro bloccare gli utenti che cercano di attirare la loro attenzione. Alcune ragazze dichiarano addirittura di essere diventate fredde e distaccate con i videogiocatori che incontrano nella community, inclinazioni caratteriali che solitamente non hanno nella vita offline, ma che sono state forzate ad assumere dopo numerose esperienze in cui la loro gentilezza era stata fraintesa.

Impedire l'entrata e l'uscita dell'audio, bloccare le persone moleste, nascondere la propria identità, non solo a livello vocale, ma anche attraverso il nickname e un'immagine profilo che non mostri femminilità, atteggiamenti freddi e distaccati: questi sono i comportamenti che le ragazze adottano per gestire situazioni emotivamente ed energeticamente consumanti che si creano a causa della discriminazione di genere nel mondo dei videogiochi e più specificatamente, nelle community online. Sono reazioni obbligate per difendersi da una quotidianità invasa da molestie e ingiurie, maschere di tratti di personalità non appartenenti alle videogioiatrici, strategie che permettono di vivere più serenamente la propria esperienza.

A una lettura attenta delle interviste, il campione lascia trasparire alcuni indizi di risentimento, poiché i videogiochi, così come i giochi, sono originariamente nati come forma di intrattenimento, svago e divertimento, ed è questo a cui mirano le videogioiatrici. Così come gli uomini vogliono sfogarsi, passare il tempo, affinare le proprie skills, coltivare una passione, togliersi i pensieri, così è per le donne. Alcune ragazze affermano che vogliono solo giocare, che vogliono solo continuare la loro partita, vogliono solo divertirsi in pace, così com'è per i videogiocatori. Desiderano una valvola di sfogo, un intrattenimento, ma anche emozioni, competizioni, divertimento; cercano uno spazio per loro in un mondo che le rifiuta, cercano un luogo di pace e accoglienza. Uno spazio che in parte è già stato accennato: numerose intervistate affermano di preferire giocare con i propri amici, persone che conoscono, o in server unicamente formati da donne. Torna lo spazio di rivendicazione nominato nel paragrafo

precedente, fatto di server esclusivamente femminili, che si collega alla riflessione successiva, le conseguenze che i comportamenti discriminatori hanno sulle videogioatrici nel loro concreto vivere:

I am mainly in Discord server for girls, because I don't want to be with men. [...] But I think if you are 16 or younger it can really hurt you and hurt your feelings, and maybe make you in sad mood, it can even make you wanna stop playing [...] I think when you are younger it is harder to understand things like that [...] ... I don't know... it is boring to be a woman. No well, I love being a woman, but in the life, it is always going to be like that [...] we are not in equity. Like I said in *Valorant* you can report, you can mute them, but if you are young, you can be hurt and they don't change their mind. It is hard to be a woman. I think that episodes like that can stop a young girl from playing videogames and join communities on Discord... ahm... I think if you are not used to insult and mean people it could hurt you and you can think: "I don't want to play anymore". It is sad because everyone should play [...] people should play just to play.³⁴⁸

If I don't talk I don't get comment like that [...] I block them or I don't join the server anymore [...] I don't what kind of reputation I tend to have within the guys, ahm... but well we have to overcompensate and with girls I don't have to [...] I am discouraged.³⁴⁹

I would ignore it, or go somewhere else to avoid other comments. maybe not ignored it, but like "You guys are stupid" and the leave [...] I think more protective for other girls. I feel like when something happens to other girls in the server I always speak up, and I ask to the girls if they are feeling uncomfortable. I don't know I don't want other girls to live what I lived, I wanna make it better for other girls.³⁵⁰

I just don't put anything that show my features anymore [...] I can't even play the game for fun sometimes and that's how toxic the community of *Valorant* became. I stopped played eventually... I do not play a lot of games except *Valorant* [...] I had to made my account private and then I left the server [...] I guess I have to be aware of what can happen, one text can be a lot of misunderstanding, a word can mean different things to others and girls knows that [...] Sometimes I do realize that you can't be too nice to guys, too open, you'll never know how they

³⁴⁸ Da intervista *fem-francese-23*

³⁴⁹ Da intervista *fem-rumena-24*

³⁵⁰ Da intervista *fem-belga-25*

are, you can't judge them from a small conversation [...] We have not to be too nice with people online because they can take the wrong way and escalate the situation, set boundaries.³⁵¹

I am in only-female communities because [laughs sadly] I am afraid that men will be mean to me.³⁵²

Ora in quel server ho difficoltà semplicemente ad entrare, perché non mi fido ecco [...] Non lo ritengo un server sicuro per altre donne in realtà [...] Mi sento annichilita come dicevo prima, non ho quasi più le forze di provare a combatterlo.³⁵³

Women must have each other back, it's not like men are going to, so we have each other and that's what we did [...] I feel safer in a small circle, with only women or my circle of friends... they always defend me, they exclude people that are that toxic.³⁵⁴

Uno dei motivi per cui io non gioco a *Overwatch* è proprio questo [...] cioè anche a *LoL*... [...] E da lì adesso non entro più, non gioco più nelle community.³⁵⁵

I am in an only-women games server [...] that's why I left pretty soon. [...] I have the power to leave and block the people.³⁵⁶

I tried to keep my cool as much as possible [...] so, they don't have a reason to like ban me or something [...] I like to play with females.³⁵⁷

³⁵¹ Da intervista *fem-birmana-18*

³⁵² Da intervista *fem-americana-22*

³⁵³ Da intervista *fem-italiana-23*

³⁵⁴ Da intervista *fem-canadese-25*

³⁵⁵ Da intervista *fem-italiana-29*

³⁵⁶ Da intervista *fem-austriaca-23*

³⁵⁷ Da intervista *fem-olandese-19*

I just can't enjoy my game anymore, like, I'm immediately um, um... mad and I can't focus anymore [...] It's the only server I'm in for just women. I joined it because there was a time when I was awfully assaulted, like with sexist comments and everything in another community and I felt like I needed to find a place... to play, because I felt like it would be safer with just women [...] most of the time I can't play, and I need time to process what happened, even if it was just a mean comment, it's already too much, because I experienced that so much that I don't have patience or tolerance.³⁵⁸

I think they're, they're all, like, cutting off my confidence and they all make me make me reconsider everything I did. Everything I would do and.... Like making me stop and think about what I've done and it was bad or was it good? Or was it any kind of like situation that they or I could act differently?³⁵⁹

I also feel like Making these communities that... it's a safe space for these females to not experience that discrimination in videogames, or to have somewhere to talk about what they had experienced with other girls who have experienced the same thing... and get advice or at least just vent about it...it's a good step to at least make some kind of a safe space for them.... I think this is also kind of sad because we have to have only female community or to have some niche communities to feel safe in an environment which is just fun and gaming... but I, I prefer to have some female communities where girls are comfortable other than have none.³⁶⁰

In questi passaggi si raccolgono tutte le conclusioni a cui si è arrivati attraverso l'analisi svolta fino a qui; si riporta, attraverso le parole delle intervistate, gli effetti concreti che hanno i comportamenti discriminatori. Il gatekeeping è reale, le ragazze si vedono costrette, in un certo senso, a limitarsi ad interagire nelle communities solo con donne oppure con amici e persone conosciute. Nel momento in cui all'interno degli spazi virtuali si sentono a disagio, la quotidianità delle vessazioni non le fa sentire in grado di poter cambiare la situazione; dunque, sono obbligate a lasciare il server, a bloccare le persone che sono state moleste, a nascondere

³⁵⁸ Da intervista *fem-francese-25*

³⁵⁹ Da intervista *fem-polacca-19*

³⁶⁰ Da intervista *fem-americana-21*

la propria identità, i propri volti e la propria femminilità. Si crea una sfera di diffidenza, di freddezza e di evitamento verso il problema. Tutto ciò è già stato menzionato più volte in questo lavoro e la ripetizione di tali deduzioni non fa che confermare l'entità del fenomeno. Ad una attenta lettura dei tratti d'intervista qui sopra, però, si possono scorgere alcune conseguenze interessanti, che ancora non sono state nominate: una delle intervistate suggerisce che questi attacchi possono essere ignorati, ma se si ha abbastanza esperienza con essi. È convinta, difatti, che le giocatrici più giovani e inesperte potrebbero essere sopraffatte dalla quantità di insulti e molestie, dalla loro ferocia, e ciò potrebbe spingerle e smettere di giocare, potrebbe impedire il divertimento e rendere il gatekeeping ancora più efficace. Potrebbe addirittura far perdere ad una ragazza la passione per il gioco o la fiducia in sé stessa. Un'altra donna del campione rincara sostenendo che a lei, spesso, accade proprio così: l'emotività che scaturisce come reazione agli attacchi è tale che spesso le impedisce di giocare, non è più in grado di concentrarsi e di riuscire a giocare in modo soddisfacente. Ha bisogno di prendere distanza dal gioco e dalla situazione, per poi reimmergersi con più lucidità. L'accumulo di sensazioni negative potrebbe quindi essere invalidante per le giocatrici, potrebbero non riuscire addirittura a performare. Inoltre, è importante notare che più di una giocatrice ha espresso il suo desiderio di protezione verso le altre ragazze, un altro dei motivi per cui vengono create communities esclusivamente femminili. Sperimentare sulla propria pelle una serie di ingiurie e abusi, crea nelle giocatrici un senso di protezione e solidarietà verso le altre persone che lo subiscono quotidianamente. Una delle intervistate, infatti, sostiene con decisione che è necessario che le donne si sostengano in questi spazi virtuali, che si guardino le spalle a vicenda, si proteggano, appunto. Tali affermazioni mettono in luce l'importanza che hanno gli amici e i conoscenti in queste situazioni:

Ne hai mai parlato con qualcuno? Hai mai cercato supporto da amic, o famigliari o anche psicologico? Come hanno reagito? / Have you ever talked about this with someone? Have you ever seek the support of your friends or family, or even a therapist? How did they react? (Domande sonda)*

I talk with my boyfriend that people are saying things like that to me, and I say to him that I hope that he doesn't say things like that to girls otherwise I am going to punch him. Because I can hear him when he plays, sometimes he can be a toxic boy, but he never said anything about girls, and he is like "No don't worry I would never". But when I talk to him about these episodes he is like "Don't mind them, don't listen, it's ok". I think if he would be in game with me, he would be angry, but he's comforting.³⁶¹

³⁶¹ Da intervista *fem-francese-23*

Yeah, like occasionally. I don't try to avoid the subject anymore, so I talk to my family, my friends, maybe not in the moment it happens, but later [...] I really appreciated when one of my Discord male friend took my side in some sexist conversation, it felt good because it is not all of them.³⁶²

Sometimes I complain with them about two guys in particular that was in the server and made me feel uncomfortable [...] They were like “We should ban them, that's really not ok” and I said “No it's ok. I'll talk to them”. But I said I took a step back. One of my friends was like “OMG before you told I never noticed, but now I notice every time they enter”. Yeah... they were comforting and supportive.³⁶³

But sometimes when I am feeling really angry I vent with them.³⁶⁴

I talk to my boyfriend, and other women in my Discord server, because this... sometimes this happens when we are in chat with random men, like people that are not in the server so I enter later and talk about it. My bf was disgusted, but he recognizes that it is a common thing that happen to women [...] My friends feel the same way, especially female friends, they get really... it's almost like they are used to it, like numb to it you know?³⁶⁵

Con la terapeuta nemmeno più [...] Ne parlo coi miei amici ma soprattutto perché mi capita sempre quando sono con loro e loro vivono direttamente la cosa. Loro ehm... c'è questo mio amico in particolare che risponde sempre e mi difendono sempre contro gli altri. Ci stanno anche alcuni miei amici che mi consolano, ma non rispondono perché non sanno bene l'inglese. Dicono a queste persone che è stupido ciò che dicono, che non c'è bisogno di reagire così e poi vengono insultati [ride]. Col mio fidanzato invece è sempre molto arrabbiato per questa community online un po' tossica, così maschile di *Valorant*, cerca sempre di dirmi, c'è... di fare

³⁶² Da intervista *fem-rumena-24*

³⁶³ Da intervista *fem-belga-25*

³⁶⁴ Da intervista *fem-birmana-18*

³⁶⁵ Da intervista *fem-americana-22*

conto che bene o male mi capiterà sempre, mi fa capire che pensarci e rimanerci male non cambierà la situazione, prova a consolarmi.³⁶⁶

Yes, I have a friend I play a lot of Apex with, also on Twitch. She is a little bit younger, 21, and it's still gets in her head a little bit, I think that it kinda comes with the age not giving a s*it. Sometimes she messages me and she says: "Can we talk? Someone said some really mean stuff to me out of pocket and I feel awful". She is still upset when this stuff happen, so she made the moderator of her chat to avoid that stuff and she feel safer.³⁶⁷

Raramente parlo di queste cose con qualcuno, nemmeno con amici.³⁶⁸

Though sometimes, which is kind of nice, when I play with friends and someone goes up against me, because they notice I'm a female, the others would defend me [...] sometimes I talk about it... I would tell my friends that I came with online, if I just hang around on Discord with someone... I probably would casually bring it up as "Oh, you know, that's what I experienced today". Maybe if I that was a really ridiculous comment that, like, sticks out so much that I wanna, wanna tell it...as like "Oh you know this funny story happened to me" kind of thing, but in real life I don't really talk about it to anyone. It's not present in my mind neither. My friends.... They say "I know, f*ck that, that's so typical, but, you know nothing you can do about it" or they would find it funny and laugh, but that depends on how I tell it too, yeah.³⁶⁹

Yeah, girlfriends were like "Oh damn, you did good" you know? Like "Stand up for yourself"... and my boyfriend was like "Damn, these little boys need to be like educated".³⁷⁰

Sometimes I talk about it with my boyfriend, because we've been together for quite some time now [...] I always talk about it with friends, or I always need someone to say that to, because it's too unfair. I feel like I need to express it, because it's too unfair. My boyfriend... he's not

³⁶⁶ Da intervista *fem-italiana-23*

³⁶⁷ Da intervista *fem-canadese-25*

³⁶⁸ Da intervista *fem-italiana-29*

³⁶⁹ Da intervista *fem-austriaca-23*

³⁷⁰ Da intervista *fem-olandese-19*

mad, he's more like [...] upset? No, not really, wait... Like he cares, yeah, but like he's tired of it. Like he's not mad and getting angry, he's just tired of people behaving that way... he is always like "Why the hell would people do that?", "Why do people keep doing that, that's so weird". He's just like tired of it, I can't find a better word for that.³⁷¹

Sometimes I'm talking with my boyfriend about this, "Oh I had, like, bad teammates".³⁷²

I've talked to a couple of like the girls that I've played with, that have become regular people that I've played with. I explained the situation and we've kind of talked to each other about situations that we sat through and had to listen or deal with and how honestly ridiculous it was. They reacted in the same way as me. It's ridiculous that people think it's appropriate to act that way and how it's so easy for them to talk all this c*ap behind a screen and the keyboard. But we all know very well that if we were in person, they wouldn't say anything. They feel protected under the screen but they are human as on as offline.³⁷³

Questi passaggi avviano verso la conclusione e sottolineano alcuni aspetti interessanti: alcune intervistate hanno accennato al fatto che, quando parlavano degli eventi protagonisti del presente lavoro, non si riferivano, naturalmente, a tutti i videogiocatori, a tutti gli uomini, non si può fare di tutta l'erba un fascio. Difatti, nei tratti di intervista appena riportati vi è qualche esempio di come effettivamente non sia così. Quando le ragazze si aprono ad amici, fidanzati, compagni, conoscenti, per raccontare ciò che succede loro, per esorcizzare le loro esperienze, superarle, riderci sopra o anche solo lamentarsene, tendenzialmente le amiche sono confortanti e d'accordo, perché capiscono e invitano il campione a ignorare o reagire e difendersi. I ragazzi, invece, spesso sembrano stupiti e amareggiati. La testimonianza di persone vicine crea in loro una consapevolezza salda dell'entità e intensità del fenomeno.

Infine, quindi, anche i videogiocatori si rendono conto di quanto sia tossico un certo tipo di comportamento, se ne distaccano, si battono contro di esso, difendono le loro amiche e fidanzate, ma anche le loro compagne di squadre casuali, le loro conoscenti. Si rendono

³⁷¹ Da intervista *fem-francese-25*

³⁷² Da intervista *fem-polacca-19*

³⁷³ Da intervista *fem-americana-21*

consapevoli che possono schierarsi, secondo le loro convinzioni e le loro esperienze da una parte o dall'altra: essere parte del problema o aiutare le donne a combatterlo. Alcune testimonianze qui raccolte dimostrano che ci sono videogiocatori che cercano di porre fine a tali discriminazioni. Inoltre, è rilevante notare anche che certe risposte degli uomini, sono simili a quelle delle intervistate: alcuni, infatti, oltre al tentativo di conforto, si scandalizzano, si stupiscono di certi comportamenti; capiscono quanto non siano normali, nonostante siano resi tali dall'ambiente e della loro onnipresenza; si adirano, si infervorano e si distaccano da certe affermazioni; si rendono conto, però, che spesso non c'è nulla da fare e che quella onnipresenza è difficilmente battibile e consigliano, sicuramente con agrodolce arrendevolezza, per così dire, di ignorare i commenti di anonime presenze online, perché proprio come tali non hanno significato.

Quest'ultima affermazione sembra sensata: come molte intervistate sostengono, il fatto di non avere di fronte la persona, la rende una voce qualunque in uno spazio virtuale, che non conosce chi attacca e che, come qualcuna suggerisce, non avrebbero il coraggio di dire o fare ciò che manifestano virtualmente, quindi "non importa" o "non interessa". Ma è anche vero che, se da una parte, per il solo fatto di essere virtuali queste interazioni sono potenzialmente eteree e insignificanti, dall'altro gli effetti concreti e significativi che hanno i comportamenti analizzati sulle videogioatrici e la ripetizione e pervasività dei fatti, si dimostrano molto più considerevoli e concreti, si palesano come sintomo di una mentalità discriminatoria e patriarcale che pervade la società e trova sfogo e canali di manifestazione anche in un mondo di divertimento e intrattenimento: i videogiochi.

CAPITOLO 6 – CONCLUSIONI

Come esplicitato anche nel capitolo dedicato alla metodologia, il presente lavoro ha lo scopo di investigare i fenomeni di discriminazione di genere nelle community videoludiche online, in particolare su Discord. L'indagine è stata guidata da due domande di ricerca:

- I. In quali modi si manifestano le discriminazioni di genere nelle community videoludiche online all'intero di Discord?
- II. Quali meccanismi di coping e comportamenti mettono in atto le videogioatrici per evitare tali fenomeni?

In questo capitolo si darà una risposta ad esse singolarmente, in base all'analisi svolta nei paragrafi precedenti.

6.1 RISPONDERE AL PRIMO QUESITO DI RICERCA

In quali modi si manifestano le discriminazioni di genere nelle community videoludiche online all'interno di Discord?

Per rispondere a questo quesito è stata fatta un'analisi della letteratura che riguarda la discriminazione di genere, i videogiochi, le communities online e la discriminazione di genere nei videogiochi e nelle communities online. Infatti, la domanda di ricerca di per sé implica che vi sia discriminazione di genere all'interno delle comunità videoludiche online e ciò deriva appunto dalla ricognizione della letteratura accademica sul tema. Per fare un quadro situazionale che fornisse una base salda per l'analisi dei fenomeni di discriminazione nelle

comunità virtuali, sono state analizzate le cause della discriminazione di genere nel mondo videoludico *in primis*. Come sostiene Dickey³⁷⁴ derivano dal fatto che gli uomini hanno tradizionalmente avuto un maggiore accesso e controllo sugli spazi dedicati al tempo libero, includendo sale giochi e luoghi sportivi. I giochi digitali sono stati introdotti per la prima volta al pubblico in spazi come sale giochi, pub e bar e la partecipazione femminile in questi ambienti è stata tradizionalmente limitata. Per questo motivo il rapporto controverso delle donne con i videogiochi è risultato dei ruoli di genere socializzati del passato, poiché gli uomini erano i creatori, i compratori ed i giocatori³⁷⁵. Quando le donne hanno cominciato ad essere interessate a questa forma di intrattenimento, i ruoli di genere stereotipati hanno prevalso ancora una volta, attraverso la parantesi dei Pink Games³⁷⁶. La perpetuazione degli stereotipi sessisti ha creato una immagine delle videogiocatrici come casual gamer, persone che giocano sporadicamente titoli semplici e colorati per passare il tempo, non per passione³⁷⁷. Tutti questi fattori hanno contribuito a creare un ambiente ostile per le donne che si appassionano ai giochi digitali, inquadrando come inadatte, incapaci ed intrusive. Da queste premesse sono state formulate delle domande specifiche nella traccia di intervista, e non solo le intervistate hanno confermato quanto appena detto, ma anche hanno fornito numerosi dettagli della situazione odierna (paragrafo 5.1).

Avendo dimostrato che il mondo videoludico è tendenzialmente dominato da uomini, che cercano di mantenerne il controllo, è possibile allargare la ricognizione letteraria alla discriminazione nelle communities online. La prevalenza di maschi, infatti, rischia di creare comunità virtuali prone all'ostilità verso il genere femminile, attraverso molestie verbali e sessiste e comportamenti tossici³⁷⁸, ma anche tramite attenzioni e apprezzamenti sessuali inappropriati³⁷⁹. Si delinea quindi una duplice visione delle videogiocatrici in questi spazi digitali: la donna come intrusa, che non appartiene al mondo videoludico, e la donna come oggetto del desiderio.

³⁷⁴ Dickey M. D. (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «British Journal of Educational Technology», 37, 785–793.

³⁷⁵ Derr T. M. (Tesi di Laurea) (2020). *The Road to Gamergate: The History of Gender Stereotyping In Video Game Culture, 1970-2000 and Beyond*. Graduate School - Newark Rutgers, The State University of New Jersey.

³⁷⁶ Grey K. L., Voorhees G., Vossen E. (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.

³⁷⁷ Maclean E. (2016). *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers*. In «Press Start», Volume 3, Issue 1, , pp. 17-45.

³⁷⁸ Ekiciler A., Ahioğlu I. et al. (2022). *The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining*. Journal of International Women's Studies, Vol. 24, Iss. 3 [2022], Art. 7.

³⁷⁹ Fu D. (2018). *A Look at Gaming Culture and Gaming Related Problems: From a Gamer's Perspective*. Center Report UCLA University.

Tali manifestazioni della discriminazione di genere corrispondono esattamente alla risposta alla domanda di ricerca attualmente in analisi. Difatti, sono proprio queste due le modalità prevalenti confermate dalle intervistate in diversa misura. Il campione riporta che la pratica di discriminazione più subita all'interno delle communities è la sessualizzazione, con frequenza più bassa di attacchi apertamente sessisti. L'ipotesi che si può delineare alla luce di quanto analizzato fin ora è che la maggiore interazione caratterizzante le communities spinge il videogiocatore a cercare l'attenzione femminile e a sessualizzare la donna. L'elemento competitivo, che scatena frustrazione, rabbia e commenti sessisti, viene meno, poiché si entra nelle comunità digitali principalmente per trovare compagni di squadra o collaborazione e non avversari e competizione. Tale gap permette all'uomo di percepire un assottigliamento della distanza con la donna in uno spazio digitale dove l'interazione, attraverso videochat e voicechat, si avvicina notevolmente ad un tipo di relazione face-to-face, quindi viene meno il sentimento di minaccia, emerge l'elemento del desiderio. Nelle interviste, infatti, compaiono molteplici tentativi di attirare l'attenzione femminile, presumibilmente per iniziare una relazione, sessuale o romantica, finanche raggiungendo gli apici della congiunzione tra sessismo e sessualizzazione, ovvero vedere la donna come mero oggetto del desiderio e delle proprie fantasie (palesato anche attraverso comportamenti estremi come commenti sessuali, l'invio di foto esplicite in privato, richieste inappropriate, molestie sessuali verbali). Tutto ciò dimostra un desiderio intenso di entrare in relazione con le videogiocatrici, che, però, allo stesso tempo sono intrusive e benvenute. Il paradosso si manifesta ripetutamente all'interno delle communities: se da una parte i gamer cercano in tutti i modi di instaurare una relazione con le donne che entrano nei server, perché ve ne sono ancora relativamente poche che giocano ai videogiochi, allo stesso tempo sono gli stessi videogiocatori a cercare di tenerle fuori dalle communities videoludiche, proprio perché donne. Esse, infatti, vengono additate come incapaci, non appartenenti allo spazio videoludico (digitale e non) e assalite con commenti sessisti, per impedire loro di giocare all'interno delle communities e quindi di "far perdere" la loro squadra.

6.2 RISPONDERE AL SECONDO QUESITO DI RICERCA

Quali meccanismi di coping e comportamenti mettono in atto le videogiocatrici per evitare tali fenomeni?

Nel paragrafo 5.3 vengono analizzati i passaggi d'intervista fondamentali per rispondere a questa domanda. Infatti, il carico emotivo derivato dalla quotidianità degli attacchi, delle

molestie, delle attenzioni non richieste, comporta una serie di stati d'animo negativi, tra cui tristezza, frustrazione, impotenza, rabbia, disgusto, che le videogioatrici desiderano evitare. Per fare ciò mettono in campo una serie di "strategie" che permettono loro di non avere a che fare con i comportamenti descritti pocanzi in origine. Il primo modo di gestire la situazione è sfogarne il carico emotivo; infatti, gran parte del campione riporta di parlarne, almeno di tanto in tanto, con amici, conoscenti e compagni. Di fatto, dopo le reazioni primarie agli eventi, che possono essere di reazione verbale o mancanza di considerazione del fatto per non darvi valore, si passa a reazioni comportamentali concrete. Esse si possono riassumere in:

- Impedire l'entrata e l'uscita dell'audio: la maggior parte del campione riporta di mutare il proprio output audio e tutti gli input derivanti da altri giocatori. In questo modo, le videogioatrici non si fanno riconoscere come tali, non svelano la loro identità di donna per evitare di essere immediatamente attaccate, per non farsi cacciare o subire un impedimento fisico nel gioco (gatekeeping). Inoltre, bloccare l'audio in entrata significa che, in caso di molestie verbali sessuali o ingiurie verso la giocatrice, quest'ultima non è in grado di sentirle;
- Nascondere la propria identità: non solo a livello vocale, ma anche attraverso il nickname e un'immagine profilo che non mostri femminilità. Infatti, alcune intervistate hanno dichiarato che il nickname può essere un indizio, e quindi è meglio averne uno neutro, o maschile, che non sveli l'identità di genere. Lo stesso principio vale per l'immagine di profilo: se è esplicita dei tratti somatici della ragazza o dà indizi di femminilità, le probabilità di ricevere messaggi, molestie o attenzioni indesiderate in chat vocale sono molto alte;
- Bloccare le persone moleste: l'harassment e le attenzioni inappropriate appena descritte spingono le videogioatrici a bloccare alla sorgente il loro perpetrarsi e quindi, bloccando l'utente, impediscono qualsiasi contatto;
- Modifica del proprio comportamento: l'inclusione è un fatto importante nelle comunità online e affinché le videogioatrici si sentano incluse nei gruppi creati nelle communities, spesso si ritrovano a cambiare il proprio comportamento per adattarsi; oppure a subire gli atteggiamenti tossici dominanti non solo da maschi, ma anche da femmine, che per sentirsi parte del gruppo, adottano gli stessi pattern. Non solo: parte del campione riporta di aver sviluppato atteggiamenti freddi, distaccati e diffidenti all'interno delle comunità digitali per poter mantenere la distanza e impedire che la

gentilezza o la propria personalità naturale vengano lette come un invito ad attenzioni non volute;

- Creazione di communities esclusivamente femminili: parte del campione dichiara di fare parte di community femminili, alcune in modo esclusivo. Le donne si sono create degli spazi virtuali dove essere accolte come *videogiocatrici*, privi di giudizio, pieni di ascolto, comprensione, divertimento e serenità, dove non vengono aggredite per il solo fatto di essere donne appassionate di videogiochi.

I fenomeni di discriminazione di genere hanno pervaso anche il mondo dei videogiochi, un mondo creato per l'intrattenimento, il divertimento e lo svago, che per le donne, però, diventa motivo di stress, di disagio, di frustrazione. In alcuni casi estremi viene riportato dal campione l'abbandono di giochi a causa di questi comportamenti tossici, perpetrati contro le donne in nome di una radicata mentalità sessista e patriarcale e di una mascolinità minacciata dalla presenza femminile in questa porzione di mondo. Fortunatamente, dal campione vengono anche esperienze positive non solo con le communities, ma anche con videogiocatori e con amici, che sono pronti a difendere la loro legittimità nel mondo videoludico, il loro spazio all'interno di esso e la loro sola presenza.

BIBLIOGRAFIA

Akhauri T. (2021). *Today I Learnt: Bimbo And How It Stereotypes Women As The “Dumb” Gender*. In «SheThePeople.tv», 08/01/21, <https://www.shethepeople.tv/news/bimbo-stereotype-dumb-gender-blonde-women-paris-hilton-barbie/>

Anderson C. G. & Cullen A. L. L. (2023). *Failing to See a Difference: Closing a Gender Gap in a Challenging Video Game*. Games and Culture 1–19. Sage Publications.

Andersson L., Jakobsson N., et al. (2012). *A Field Experiment of Discrimination in the Norwegian Housing Market: Gender, Class, and Ethnicity*. Land Economics 88 (2): 233–240.

Anitha, S. and Gill, A. (2009). Coercion, consent and the forced marriage debate in the UK' Feminist Legal Studies, Vol. 17, No. 2: 165-184.

Arsenault D. (2009). *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, in «Eludamos. Journal for Computer Game Culture». 3 (2), pp. 149-176

Assari, S.; Caldwell, C.H. (2018). *Social Determinants of Perceived Discrimination among Black Youth: Intersection of Ethnicity and Gender*. Children 2018, 5, 24.

Barton K.M & Lampley J. M. (Book Review) (2014). *Fan CULTure: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century*. Jefferson: McFarland, 2014.

Biemmi, I. & Satta, C. (2017). *Infanzia, educazione e genere. La costruzione delle culture di genere tra contesti scolastici, extrascolastici e familiari*. AG About Gender, Vol 6 (12) , pp. I-XXI.

Biscop K., Malliet S. et al. (2019). *Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games*. DiGeSt. Journal of Diversity and Gender Studies , Vol. 6, No. 2, Sexuality, politics and digital media infrastructures: Challenges for diversity (2019), pp. 23-42.

Bliss, S. (1995). *Mythopoetic Men's Movements*. In M. S. Kimmel (Ed.), *The Politics of Manhood* (pp. 292–307). Temple University Press.

Butler J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. Routledge, New York, 1993.

Camera dei Deputati. Servizio Studi (2022). *Legislazione e politiche di genere*. Documentazione e Ricerche. Quarta edizione, N. 62.

Capecchi S. (2018). *La Comunicazione di Genere. Prospettive teoriche e buone pratiche*. Carocci Editore.

Caputo C., Zandoli G. (2019). 'Rape Day': il videogioco della violenza sulle donne è stato rimosso dal web. In «it.blastingnews.com», 14/03/19, <https://it.blastingnews.com/tecnologia/2019/03/rape-day-il-videogioco-della-violenza-sulle-donne-e-stato-rimosso-dal-web-002870457.html>

Charles M., Friedland R., et al. (2023). *Gender Beliefs of Muslim Facebook Users in the Middle East, North Africa, and South Asia*. GENDER & SOCIETY, Vol 37 No. 1, February, 2023 91–123-

Chirchiano E. (2021). *Videogiochi, storia, gender. Fenomenologia di un rapporto complesso*. Memoria e Ricerca, a. XXIX, n. 66, 1/2021. Il Mulino.

Cicccone S. (2009). *Essere maschi. Tra potere e libertà*. Rosenberg&Sellier, Torino.

Ciucci F. (2012). *L'intervista nella valutazione e nella ricerca sociale. Parole di non ha voce*. FrancoAngeli.

Clement J. (2021). *Game developer distribution worldwide 2014-2019, by gender*. In «statista.com», 03/03/21, <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

Closson K., Nemitambwe t., et al. (2023). *Relationship and Gender Equity Measurement Among Gender-Inclusive Young Women and Non-Binary Youth in British Columbia (RE-IMAGYN BC): Planning a Youth-Led, Community-Based, Qualitative Research Study* International Journal of Qualitative Methods Volume 22: 1–10.

Commissione Europea (2020). *Un'Unione dell'uguaglianza: la strategia per la parità di genere 2020-2025*.

Cortellesi P. (2018). *Monologo: Sono solo parole*. RAI 1. <https://www.youtube.com/watch?v=4WjhLSkXqTk>

Corvo K. & Golding P. (2022). *Toxic Masculinity and Patriarchy: Barriers to Connecting Biopsychosocial Risk for Male Violence to Policy and Practice*. Partner Abuse, Volume 13, Number 4, 2022, pp 420-434.

- Cross L., Kaye K. L. et al. (2022). *Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effect on gender-related attitudes*. *new media & society* 1–22. Sage Publications.
- Curry D. (2023). *Discord Revenue and Usage of Statistics 2023*. Articolo online dal 9/01/23, <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
- Debuscher, P. (2015). *Gender Equality Policies in the European Union: Economic Integration and Feminist Transnational Advocacy*. *AG About Gender*, Vol 4 (8).
- Derr T. M. (Tesi di Laurea) (2020). *The Road to Gamergate: The History of Gender Stereotyping In Video Game Culture, 1970-2000 and Beyond*. Graduate School - Newark Rutgers, The State University of New Jersey.
- Dickey M. D. (2006). *Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design*. In «*British Journal of Educational Technology*», 37, 785–793.
- Easpaiç B. N. G. (2018). *An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain*. *Community Psychology in Global Perspective*. *CPGP, Comm. Psych. Glob. Persp.* Vol 4, Issue 2, 119 – 135.
- Ekiciler A., Ahioglu I. et al. (2022). *The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining*. *Journal of International Women's Studies*, Vol. 24, Iss. 3 [2022], Art. 7.
- Ellemers N. (2018). *Gender stereotypes*. *Annual Review of Psychology* 2018. 69:275–98.
- Ellis D. & Vasconcelos A. (2005). *Community and Virtual Community*. *Annual Review of Information Science and Technology* · September 2005, pp. 145-185
- European Commission (2022). *Proposal for a Council Recommendation on a European strategy for universities*.
- European Commission (2022). *Proposal for a Council Recommendation on building bridges for effective European higher education cooperation*.
- European Commission, Department of Justice and Consumers (2022). *2022 Report on gender equality in the Eu*.

European Institute for Gender Equality (2022). *Gender Equality Index 2022. The COVID-19 pandemic and care*.

Farci M., & Scarcelli M. C. (2022). *Media Digitali, Genere e Società*. Mondadori Education.

Fedi A., Colombo L., Bertola L., Rollero C. (2017). *Donne e carriera tra stereotipi di genere e conciliazione lavoro-famiglia. Un'analisi psico-sociale*, in «Sociologia del lavoro», 148, pp. 113-133.

Fonseca Cacho J. (2020). *Using Discord to Improve Student Communication, Engagement, and Performance*. UNLV Best Teaching Practices Expo. 95.

Francken D. A. & van Raaij W. F. (1981). *Satisfaction with Leisure Time Activities*. Journal of Leisure Research; Jan 1, 1981; 13, 4; ProQuest pg. 337

Fu D. (2018). *A Look at Gaming Culture and Gaming Related Problems: From a Gamer's Perspective*. Center Report UCLA University.

Fulco I. (2002). *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*. In Matteo Bittanti (a cura di) (2002a). *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. Unicopli.

Fusco F. (2012). *La lingua e il femminile nella lessicografia italiana. Tra rappresentazione stereotipata e (in)visibilità*. Edizioni dell'Orso.

Gallagher A., O'Connor C et al. (2021). *The Extreme Right on Discord*. Gaming and Extremism, Institute for Strategic Dialogue (2021).

Ghigi R. & Sassatelli R. (2018). *Corpo, genere e società*. Il Mulino.

Giannoli V. (2021). *"Proibire", "obbedire", "fare le pulizie": gli stereotipi nei libri di scuola scatenano la polemica sui social*. La Repubblica. Cronaca. 18 Gennaio 2021. https://www.repubblica.it/cronaca/2021/01/18/news/proibire_obbedire_fare_le_pulizie_1_esercizio_sui_ruoli_nel_libro_di_scuola_per_bambini_scatenano_la_polemica_sui_soc-283065042/

Gill A. K & Mason-Bish H. (2013). *Addressing violence against women as a form of hate crime: limitations and possibilities*. Feminist Review, 2013, No. 105 (2013), pp. 1-20. Sage Publication, Ltd.

- Giusti G. (2022). *Inclusività della lingua italiana, nella lingua italiana: come e perché. Fondamenti teorici e proposte operative*. DEP. Deportate, esuli, profughe. Rivista telematica di studi sulla memoria femminile. n. 48 / 2022, pp. 1-19.
- Glick P., Fiske S. T. (2004). *Bad but Bold: Ambivalent Attitudes Toward Men Predict Gender Inequality in 16 Nations*. *Journal of Personality and Social Psychology* 2004, Vol. 86, No. 5, 713–728.
- Gooch B. (Tesi di Laurea) (2008) *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Georgia Institute of Technology.
- Greenberg M. (Tesi di Laurea) (2019). *A Study of Community Engagement on Discord for Game Marketing- Case TJR Games Oy*. Autumn 2019. KAMK University of Applied Science.
- Grey K. L., Voorhees G., Vossen E. (2018). *Feminism in Play*. Palgrave Macmillan.
- Grigoletto, F. (2006). *Videogiochi e cinema: interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*. CLUEB.
- Gutiérrez E., J., D. (2014). *Video games and gender-base violence*. In «*Procedia – Social and Behavioral Sciences*» 132, 58-64.
- GWI (2023). *The gaming playbook. Gaming report 2023*.
- Hallman K & Giel T. (2018). *eSports – Competitive sports or recreational activity?* *Sport Management Review* 21 (2018) 14–20.
- Harrington C. (2022). *Neoliberal Sexual Violence Politics Toxic Masculinity and #MeToo*. Palgrave Macmillan.
- Heslep D. G. & Berge P.S. (2021). *Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard*. *new media & society* 1–22. Sage publications.
- Hayes E. (2005). *Women, video gaming, & learning: beyond stereotypes*. University of Wisconsin-Madison. TechTrends.
- Hutt R. (2018). *Women in video games: 'Accept it, or don't buy the game'*. In «*weforum.org*», 27/06/18, <https://www.weforum.org/agenda/2018/06/women-in-video-games-accept-it-or-don-t-buy-the-game/>
- IIDEA (2022). *Report: I videogiochi in Italia 2022*.

- ISTAT (2022). *Rapporto SDGS 2022. Informazioni statistiche per l'agenda 2030 in Italia.*
- Kaye L. K., Pennington C. R. (2016). "Girls can't play": *The effects of stereotype threat on females' gaming*
- Kondrat X. (2015). *Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology. Volume 6, Number 1, Summer 2015, pp. 171-193.*
- Leythienne D. & Pérez-Julian M. (2021). *Gender pay gaps in the European Union — a statistical analysis.* Statistical Working Papers. Eurostat.
- Li J. (2023). *Gender never defines me: A study on preschool teachers' do and don't about gender.* Social Sciences & Humanities Open 7 (2023) 100397. Elsevier LTD.
- Linden, H., & Linden, S. (2017). *Fans and fan cultures.* Basingstoke and New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Lombardo F. (2021). *Caso "Bro Culture": Riot Games pagherà 100 milioni di multa.* Esportsmag. 28 Dicembre 2021. <https://www.esportsmag.it/caso-bro-culture-riot-games-paghera-100-milioni-di-multa/>
- Lopez-Fernandez O., Williams J. A., Kuss D., J. (2019). *Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives.* In «frontiers in Psychology», 10, 898.
- Maclean E. (2016). *Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers.* In «Press Start», Volume 3, Issue 1, pp. 17-45.
- Marinelli F. (2022). *Rapporto globale sulla disparità di genere 2022.* LavoroDirittiEuropa. Rivista nuova di Diritto del Lavoro. 3/2022.
- Martin R. C. & Vieaux L. E. (2016) *The Digital Rage: How Anger is Expressed Online.* In Riva, Giuseppe, et al. *The Psychology of Social Networking Vol. 2: Identity and Relationships in Online Communities,* Walter de Gruyter GmbH, 2016. ProQuest Ebook Central,
- Mascia-Lees, F. E. (2011). *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment.* Oxford, Wiley-Blackwell.

- Mäyrä F. (2015). *Mobile Games*. The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, First Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M., (1986). *Sense of community: A definition and theory*, in «Journal of Community Psychology», 14(1), pp. 6-23.
- Moller Okin S. (1994). *Gender inequality e cultural differencies*. POLITICAL THEORY, Vol. 22 No.1, Feb 1994, pp 5-24. Sage Publications, Inc.
- Mosna, L. (2018). *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*. Dino Audino.
- Mulvey L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Muniz Jr. A. M. & O'Guinn T. C. (2001). *Brand Community*. JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH, Inc. Vol. 27, March 2001, , pp 412-423.
- Parolari, P. (2019). *Stereotipi di genere, discriminazioni contro le donne e vulnerabilità come disempowerment. Riflessioni sul ruolo del diritto*. AG About Gender, Vol 8 (15).
- Parsons T. (1951). *The social system*. Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Pellitteri M. & Salvador M. (2014) *Conoscere i videogiochi*. Tunué S.r.l
- Pendry L. F & Salvatore J. (2015). *Individual and social benefits of online discussion forums*. Computers in Human Behavior 50 (2015) 211–220.
- Peris R., Gimeno M.A. et al. (2002). *Online Chat Rooms: Virtual Spaces of Interaction for Socially Oriented People*. CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR Volume 5, Number 1, 2002, pp 43-51.
- Perrault M. F., Perrault G. et al. (2022). *What Does it Mean to be a Female Character in “Indie” Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games*. Games and Culture 2022, Vol. 17(2) 244–261.
- Perry K. (2021). *Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities*, in «Feminist Media Studies», Routledge Taylor&Francis Group / Beck, V. S., S. Boys, C. Rose, and E. Beck. (2012). “*Violence against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?*” Journal of Interpersonal Violence, 27 (15): 3016–3031.
- Piccone Stella S. & Saraceno C. (a cura di) (1996). *Genere. La costruzione sociale del femminile e del maschile*. Il Mulino.

Possler D., Daneels R., et al. (2023). *Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives*. Games and Culture 1–23. Sage Publications.

Pratto F. & Espinoza P. (2001). *Gender, Ethnicity and Power*. Journal of Social Issues, Vol. 57, No. 4, 2001, pp. 763–780.

Reina, M. (2019). *I giochi più giocati (e venduti) di sempre*, in «Multiplayer.it», 27/11/2019. <https://multiplayer.it/articoli/i-giochi-piu-giocati-e-venduti-di-sempre.html>

Reitman G. J., Anderson-Coto M. J. et al. (2020) *Esports Research: A Literature Review*. Games and Culture 2020, Vol. 15(1) 32-50. Sage Publications.

Ruffino, P. (2013). *Narratives of independent production in video game culture*, in «Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association», 7(11), pp. 106-121.

Ruspini E. (a cura di) (2005). *Donne e Uomini che cambiano. Relazioni di Genere, identità sessuali e mutamento sociale*. Guerini e Associati.

Sabatini A. (1987). *Il sessismo nella lingua italiana*. Commissione Nazionale per la parità e le pari opportunità tra uomo e donna. Roma, 1993 - Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato.

Šabić, J., Baranović, B. et al. (2022). *Teachers' Self-efficacy for Using Information and Communication Technology: The Interaction Effect of Gender and Age*. Informatics in Education. Vol. 21, 2.

Saldanha L., Marques da Silva S. et al. (2023). *“Community” in Video Game Communities*. Games and Culture 1–19.

Salter A., Blodgett B. (2012). *Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public*. In «Journal of Broadcasting & Electronic Media» 56:3, 401-416.

Salter M. (2017). *From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse*. Crime Media Culture 2018, Vol. 14(2) 247–264

Sidaneus J. & Veniegas R. C. (2000). *Gender and Race Discrimination: The Interactive Nature of Disadvantage*. In Reducing Prejudice and Discrimination. The Claremont Symposium on Applied Social Psychology. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, pp 47-69.

- Sirtori F. (Tesi di Laurea) (2017). *Mulier et mater videoludens: analisi della figura femminile nell'industria videoludica e in società* - Ora madri, allora ragazze, sempre giocatrici - quando le donne si mettono in gioco. Università Cattolica del Sacro Cuore.
- Sjöblom M. & Hamari J., (2016). *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*, in «Computers in Human Behavior», 75, pp. 985-996.
- Soh J. O. B. & Tan B. C. Y. (2008). *Mobile Gaming*. Communications of the ACM. Vol. 51, No 3 (2008), Pages 35-39.
- SteelFisher, G. K., Findling M. G. et al. (2019). *Gender discrimination in the United States: Experiences of women*. Health Service Research. 2019 Dec; 54 (S2).
- Tardini S. & Cantoni L. (2005). *A semiotic approach to online communities: Belonging, interest and identity in websites' and videogames' communities*. IADIS International Conference e-Society 2005.
- Testoni I. (2012). *Gender-based Violence And Family Violence: The State of Art in Research and Intervention*. Interdisciplinary Journal of Family Studies, XVII, 1/2012, pp 1-14.
- Testoni I., Wieser M. et al. (edited by) (2013). *Teaching against Violence. Reassessing the Toolbox*. ATGENDER. The European Association for Gender Research, Education and Documentation Utrecht & Central European University Press Budapest–New York.
- UN Women, Women Count, United Nation (2022). *Progress on the sustainable development goals. The gender snapshot 2022*.
- United Nations Development Programme (2022). *The 2021/2022 Human Development Report. Uncertain times, unsettled lives Shaping our future in a transforming world*.
- Valentine R. (2020). *The UK games industry is still overwhelmingly young, white, and male*. In «gameindustry.biz», 04/02/20, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-02-03-the-uk-games-industry-is-still-overwhelming-young-white-and-male>
- Van Hivoorde I. & Pot N. (2016). *Embodiment and fundamental motor skills in eSports*. Sport, Ethics and Philosophy, 2016 VOL. 10, NO.1, 14–27
- Vincent B., Erikainen S et al. (2020). *TERF wars: feminism and the fight for transgender futures*. Sociological Review Monograph Series, 68/4, London, Sage. Oxford University Press and Community Development Journal, pp 573-577.

Ward M. L & Grower P. (2020). *Media and the Development of Gender Role Stereotypes*. *Annu. Rev. Dev. Psychol.* 2020. 2; pp 177–199.

Welby S. (1990). *From private to public patriarchy. The periodization of British history*. In «Women's Studies International Forum», XIII (1990), fasc. 1-2.

Witt S. D. (1997). *Parental influence on children's socialization to gender roles*. *Adolescence*, Vol 32, No 126. Libra Publisher, pp 253-259.

World Economic Forum (2019). *Global Gender Gap Report 2019*.

World Economic Forum (2022). *Global Gender Gap Report 2022*.

SITOGRAFIA

Ansa

https://www.ansa.it/sito/notizie/mondo/mediooriente/2023/02/26/iran-bambine-avvelenate-per-chiudere-scuole-femminili_9d18937e-d15a-4af4-b121-8660821673fb.html

Assolombarda

<https://www.assolombarda.it/centro-studi/global-gender-gap-2022-italia-ancora-63esima>

Businessofapps

<https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

Disboard

<https://disboard.org/it>

Discord

<https://discord.com/>

<https://discord.com/moderation>

ESPORTMAG

<https://www.esportsmag.it/caso-bro-culture-riot-games-paghera-100-milioni-di-multa/>

ISSalute

[https://www.issalute.it/index.php/la-salute-dalla-a-alla-z-menu/m/mutilazione-genitale-femminile-mgf#:~:text=Le%20mutilazioni%20genitali%20femminili%20\(MGF,problemi%20urinari](https://www.issalute.it/index.php/la-salute-dalla-a-alla-z-menu/m/mutilazione-genitale-femminile-mgf#:~:text=Le%20mutilazioni%20genitali%20femminili%20(MGF,problemi%20urinari)

La Repubblica

https://www.repubblica.it/cronaca/2021/01/18/news/proibire_obbedire_fare_le_pulizie_l_esercizio_sui_ruoli_nel_libro_di_scuola_per_bambini_scatenata_la_polemica_sui_soc-283065042/

Nazioni Unite

<https://sdgs.un.org/goals/goal4>

<https://sdgs.un.org/goals/goal5>

Patria Indipendente

<https://www.patriaindipendente.it/primo-piano/terzo-mondo-alle-origini-di-una-condanna/>

ShethePeople

<https://www.shethepeople.tv/news/bimbo-stereotype-dumb-gender-blonde-women-paris-hilton-barbie/>

Transperfect

<https://www.transperfect.com/blog/women-and-future-gaming>

World Economic Forum

<https://www.weforum.org/about/world-economic-forum/>

APPENDICI

TRACCIA INTERVISTE

ITALIANO

1. Per cominciare l'intervista vorrei chiederti come ti chiami, con che genere ti identifichi, quanti anni hai e la tua professione.
2. Hai mai ricevuto discriminazione nella vita? Hai mai avuto esperienza di attacchi o insulti discriminatori, sessisti, o addirittura molesti e violenti?
 - Se sì, in che contesto? Ti ricordi cosa dicevano?
 - Come hai reagito? Come ti sei sentita?
 - Meccanismi di coping (Da allora hai adottato dei modi per evitare che accada? O dei modi alternativi di gestire questo tipo di attacchi?)
 - Se no, riesci a immaginare una tale situazione? Come reagiresti e ti sentiresti? Faresti qualcosa per evitare in seguito questi attacchi? Cercheresti aiuto?
3. Puoi raccontarmi com'è nata la passione per i videogiochi?
 - Chi ti ha introdotto?
 - Età
 - Con chi giocavi?
 - Quali sono stati i primi giochi che hai giocato?
4. Puoi raccontarmi la tua attuale esperienza con i videogiochi?
 - Giochi ancora?
 - Con chi?
 - I giochi preferiti
 - I generi videoludici preferiti
 - Qual è il gioco a cui giochi di più?
5. Hai qualche esperienza con un canale Twitch o YouTube personale?
 - Se sì:
 - Quante volte streammi/pubblichi video a settimana?
 - Su che giochi/contenuti/generi ti concentri?
 - Com'è l'esperienza da donna?
 - Se no hai mai guardato? Hai mai visto episodi di attacchi/ban?
6. Mi racconteresti com'è il tuo pubblico?

- Target, età ecc...
 - Bannare/cancellare commenti
7. Hai mai avuto esperienza con insulti sessisti o discriminatori o addirittura molesti, o violenti, o sessuali mentre giocavi ai videogames?
- Se sì: in che contesto? Ti ricordi cosa dicevano?
 - Come hai reagito? Come ti sei sentita?
 - Meccanismi di coping (Da allora hai adottato dei modi per evitare che accada? O dei modi alternativi di gestire questo tipo di attacchi?)
 - Condivisione dell'accaduto (Ne hai mai parlato con qualcuno? Hai mai cercato supporto da amic*, o familiari o anche psicologico? Come hanno reagito?)
 - Se no: riesci a immaginare una tale situazione? Come reagiresti e ti sentiresti? Faresti qualcosa per evitare in seguito questi attacchi? Cercheresti aiuto? Conosci qualcuno a cui è successo?
8. Per caso fai parte o hai fatto parte di una community online intorno a un videogioco su Discord? Raccontami della tua esperienza in esse.
- Se sì: Quale videogioco? Come definiresti questa community?

Valutazione community (ti senti al sicuro? Ritieni che sia sicura anche per le altre donne o è una community con tratti tossici?)

- Community esclusivamente femminili
 - Sei ancora dentro o sei uscita e perché?
 - Se no: entreresti mai in una community?
 - Perché?
 - Community solo femminili
 - Condivisione dell'accaduto (Ne hai mai parlato con qualcuno? Hai mai cercato supporto da amic*, o familiari o anche psicologico?)
9. Tutto questo come ti fa sentire?

INGLESE

1. To begin the interview, I would like to ask you what your name is, what gender you identify with, how old you are, and your profession.
2. Have you ever received discrimination in your life? Have you ever experienced discriminatory, sexist, or even harassing and violent attacks or insults?
 - If yes, in what context? Do you remember what they said?
 - How did you react to it? How did you feel?
 - Coping mechanisms (Have you since adopted ways to prevent this from happening? Or alternative ways of dealing with these kinds of attacks?)
 - If not, can you imagine such a situation? How would you react and feel? Would you do something to avoid such attacks later? Would you seek help?
3. Can you tell me how your passion for videogames was born?
 - Who introduced you to it?
 - Age
 - Who did you play with?
 - What were the first games you played?
4. Can you tell me about your current experience with video games?
 - Do you still play?
 - With whom ?
 - favorite games?
 - Favorite video game genres?
 - What is the game you play the most?
5. Do you have any experience with a personal Twitch or YouTube channel?
 - How often do you stream/publish videos per week?
 - What games/content/genres do you focus on?
 - What is the experience like as a woman?
 - If not have you ever watched? Have you ever watched episodes of attacks/ban?
6. Would you tell me what your audience is like?
 - Target audience, age, etc.
 - Ban/delete comments
7. Have you ever experienced sexist or discriminatory or even harassing, or violent, or sexual slurs in video games?

- If yes: in what context? Do you remember what they said?
 - How did you react to it? How did you feel?
 - Coping mechanisms (Have you since adopted ways to prevent this from happening? Or alternative ways of dealing with these kinds of attacks?)
 - Sharing what happened (Have you ever talked to someone about it? Have you ever sought support from friends*, or family members, or even psychological support? How did they react?)
 - If not: can you imagine such a situation? How would you react and feel? Would you do something to avoid such attacks later? Would you seek help? Do you know anyone to whom this has happened?
8. Are you by any chance part of or have you been part of an online community around a video game in Discord? Tell me about it.
- If yes: What video game? How would you define this community?
 - Community rating (do you feel safe? Do you feel it is also safe for other women or is it a community with toxic traits)?
 - Exclusively female communities
 - Are you still in or out and why?
 - If not: would you ever join a community?
 - Why?
 - Female-only communities
 - Sharing what happened (Have you ever talked to someone about it? Have you ever sought support from friends*, or family or even psychological support)?
9. How does all this make you feel?