

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia applicata

Corso di laurea in Culture, Formazione e Società Globale

Esclusività di Genere nei Videogiochi: League Of Legends in Italia

*Relatore:*

Prof. Luca Trappolin

*Laureanda:*

Carlotta de Simon

*Matricola:*

2016814

**Anno accademico 2023/2024**



## **INDICE**

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPITOLO 1 .....</b>	<b>8</b>
<b>1.1 LO STATO DELL'ARTE E DELLA RICERCA SULLE QUESTIONI DI     GENERE NEI VIDEOGIOCHI.....</b>	<b>8</b>
<b>1.2 DISPOSITIVI .....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 IL RUOLO DELLE DONNE NELLA GAMING CULTURE .....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 LAVORARE NELL'INDUSTRIA DEL GAMING.....</b>	<b>21</b>
<b>1.3 IL VIDEOGIOCO COME ESPORT.....</b>	<b>29</b>
<b>CAPITOLO 2 .....</b>	<b>37</b>
<b>2.1 METODOLOGIA.....</b>	<b>38</b>
<b>2.1.1 IL DISEGNO DI RICERCA .....</b>	<b>38</b>
<b>2.2 STRUTTURA E SVOLGIMENTO DEL QUESTIONARIO E DELLE     INTERVISTE.....</b>	<b>45</b>
<b>2.2.1 QUESTIONARIO .....</b>	<b>46</b>
<b>2.2.2 INTERVISTA.....</b>	<b>59</b>
<b>CAPITOLO 3 .....</b>	<b>66</b>
<b>3.1 ELABORAZIONE DEI DATI .....</b>	<b>67</b>
<b>3.1.1 ANALISI DATI QUANTITATIVI .....</b>	<b>68</b>
<b>3.1.2 QUESTIONARIO: PRO PLAYER .....</b>	<b>91</b>
<b>3.1.3 QUESTIONARIO: PLAYER FOR FUN.....</b>	<b>100</b>
<b>3.1.4 QUESTIONARIO: OPERATIVI DEL SETTORE.....</b>	<b>110</b>
<b>3.2 ANALISI DEI DATI QUALITATIVI .....</b>	<b>115</b>
<b>3.2.1 DATI BIOGRAFICI.....</b>	<b>116</b>
<b>3.2.2 L'ESPERIENZA CON LEAGUE OF LEGENDS .....</b>	<b>122</b>
<b>3.2.3 RAPPORTO CON LA COMMUNITY.....</b>	<b>126</b>
<b>CONCLUSIONI.....</b>	<b>138</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>145</b>
<b>SITOGRAFIA.....</b>	<b>150</b>

## INTRODUZIONE

Negli ultimi decenni l'industria dei videogiochi è cresciuta in modo significativo, a tal punto da fatturare più dell'industria musicale, cinematografica e dello streaming insieme (Liguori, Lommi, Il Giorno, 2021). Per lungo tempo, infatti, i videogiochi sono stati considerati come “perdita di tempo”, un hobby marginalizzante per poche persone appassionate, per lo più maschi.

Dal momento che l'ambito dei videogiochi è tradizionalmente sempre stato attribuito ad un pubblico maschile, le femmine sono sempre state marginalizzate dalla *gaming culture* e dalle *community*. Questo principalmente perché i videogiochi venivano prodotti da uomini, i quali avevano in mente un'utenza maschile, creando, quindi, elementi come storia, design del personaggio e numerosi altri dettagli esattamente “su misura” sulle preferenze maschili. Questi sono alcuni esempi che hanno lo scopo di evidenziare come all'interno della scena videoludica ci siano scenari in cui le donne sono marginalizzate per il puro fatto di essere donne e quindi estranee storicamente a tale cultura.

Pertanto, quando si parla di donne nel mondo videoludico vengono spesso percepite come interessate a diversi tipi di giochi rispetto agli uomini, oppure le si considera non capaci quanto i colleghi maschi, o che semplicemente non giocano. Alla luce di un contesto che viene percepito come marginalizzante, le donne che vi fanno parte possono venire confinate all'interno di contesti dedicati (coloro che preferiscono videogiochi diversi dai maschi), oppure vengono categorizzate come minoranze (coloro che apprezzano gli stessi giochi dei maschi).

In questa ricerca analizzerò quali differenze intercorrono all'interno della community di un videogioco per computer che si chiama *League Of Legends*, MOBA<sup>1</sup> (sottogenere della categoria *real time strategy*<sup>2</sup>) pubblicato nel 2009 dall'azienda statunitense Riot Games, riscuotendo successo in tutto il mondo e diventando uno dei videogiochi per computer più

---

<sup>1</sup> Acronimo di *Multiplayer Online Battle Arena*, in italiano letteralmente "Arena di Battaglia Multigiocatore online"

<sup>2</sup> *Real Time Strategy*: Strategia in Tempo Reale

giocati al mondo, nonché guida chiave dell'avvento dell'esport<sup>3</sup>. Le differenze che questa ricerca ha l'obiettivo di studiare riguardano le questioni di genere e come queste si ripercuotono nel contesto videoludico, relazionale, lavorativo e competitivo.

Questi quattro contesti che ho scelto di approfondire sono motivati dalla divisione a strati che costituisce il processo dell'esistenza di un videogioco competitivo come *League Of Legends*: c'è chi gioca (contesto videoludico), le persone con cui si gioca (contesto relazionale), contesto lavorativo (l'insieme di persone coinvolte nella produzione di contenuti per il videogioco) e competitivo (in quanto si presentano delle dinamiche a sé stanti all'interno dei contesti esportivi, esplicitamente definiti come competitivi).

Sulla base dei dati forniti dal "Rapporto sugli Esport in Italia nel 2022" di IIDEA<sup>4</sup>, la profilazione degli intervistati come fan degli esports conta una suddivisione della popolazione totale per genere del 51% uomini e 49% donne. Di questa popolazione il 17% ha un'età compresa tra i 16 e i 20 anni, il 39% tra i 21 e i 30 e il restante 44% tra i 31 e i 40.

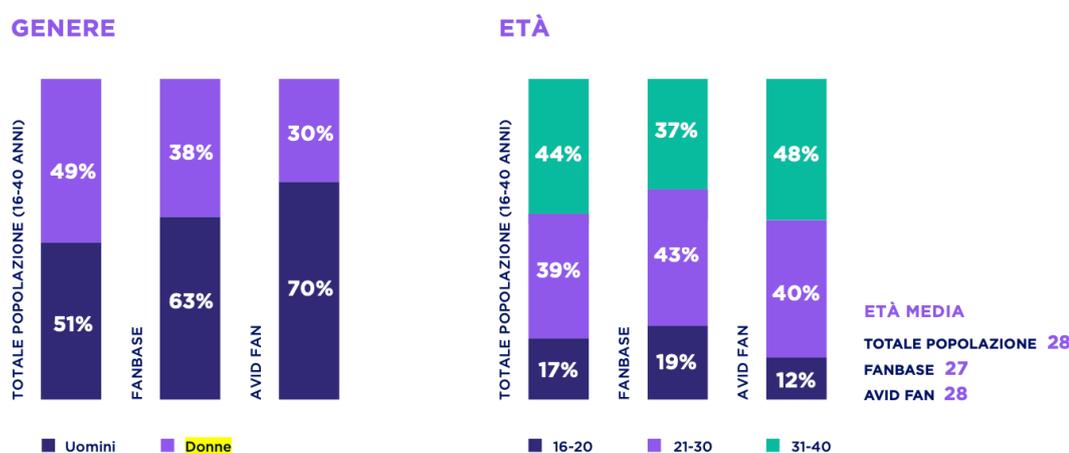


Grafico 1 ; Fonte: IIDEA

Secondo IIDEA in media un fan esports ha un account di gioco su 3 piattaforme: il 68% ha almeno un account su uno store digitale, tra i quali spicca PlayStation Store (32%). Il 55% si è iscritto ad almeno un account di servizi in abbonamento dove Twitch Prime (24%)

<sup>3</sup> Competizioni di videogiochi a livello professionistico

<sup>4</sup> IIDEA (Italian Interactive Digital Esport Asociacion)

risulta essere il più acquistato. Infine, il 51% è iscritto ad uno dei tre servizi per giocare online su console e PS Plus è il più acquistato (30%) (IIDEA, Nielsen, 2022). Si può dunque affermare che un fan sportivo conosce il gioco, lo segue con costanza e nel più dei casi gioca attivamente.

Dal momento che tali statistiche evidenziano una divisione così equa tra maschi e femmine della popolazione videogioicante, la domanda che sorge è chiedersi come mai il titolo di *League Of Legends* sembra non confermare tale dato.

Gli stereotipi di genere sono ampiamente presenti nei media: dalla musica, ai film, dai romanzi alle pubblicità, e i videogiochi non costituiscono eccezione. Secondo Madeleine Kleberg (Kleberg, 2006), il contenuto dei media non può mai costituire un riflesso fedele della realtà, bensì può essere una rappresentazione che contribuisce alla costruzione della realtà. Kleberg sostiene che il medium non riflette la società ma è la società stessa che prende forma tramite ciò che la collettività percepisce attraverso i media.

Molti studi si sono occupati della suddivisione di genere all'interno dei videogiochi dal punto di vista quantitativo o relativamente al rapporto con i personaggi all'interno del videogioco. Sono meno frequenti le ricerche in cui viene riportata direttamente l'esperienza di chi lavora all'interno del settore, come nella ricerca svolta da Suzanne de Castell and Karen Skardzius (2019) in cui viene raccolta la testimonianza di donne lavoratrici all'interno di diverse realtà dell'industria videoludica. Perciò ho individuato un campo che ritengo ancora ampiamente da esplorare nel panorama italiano, cioè la suddivisione di genere nella popolazione che in Italia gioca al titolo *League Of Legends*, e di queste persone quante sono collocate nella sfera ludica, competitiva o professionale, facendo una valutazione comprensiva sulla percentuale di individui di genere diverso da quello maschile e capire, attraverso delle interviste, cosa porta secondo le persone partecipanti a tale suddivisione della popolazione.

Dal momento che le donne vengono marginalizzate nella *gaming culture e community*, c'è la necessità di analizzare questo contesto videoludico da una prospettiva orientata al genere e alle implicazioni che ne conseguono. Inoltre, considerare l'argomento nella divisione più dettagliata nelle tre categorie sopracitate, approfondisce ulteriormente l'argomento, trattandolo non più come una tematica generica, bensì altamente specifica e collocata in ogni aspetto dell'esperienza videoludica.

L'intento di questa ricerca vuole essere produrre dei dati quantitativi e successivamente qualitativi di un campione rappresentativo della popolazione italiana che gioca a League Of Legends e individuarne la suddivisione per identità genere ed esperienza legata al videogioco. Tali questionari avranno lo scopo di fornire una visione quanto più rappresentativa possibile della popolazione di videogiocatori e videogiocatrici del titolo indicato. Sulla base di questa indagine preliminare, verrà successivamente preso in analisi un campione di utenti femmine con le quali verranno condotte delle interviste qualitative semi-strutturate. Le interviste avranno lo scopo di indagare sui fattori che rendono possibili i dati raccolti nella fase quantitativa attraverso questionari proposti al campione sopraccitato di utenti, indagando in modo approfondito circa la relazione delle intervistate rispetto alle sfere con cui si può approcciarsi al gioco proposte in precedenza (videoludica, relazionale, lavorativa e competitiva).

Le domande che questa ricerca si pone sono orientate prevalentemente alla questione di genere relative al rapporto utente-gioco-community e si identificano nei seguenti quesiti.

1. Qual è la divisione per genere che caratterizza chi gioca a League Of Legends in Italia?
2. Cosa motiva i dati ottenuti?
3. Di queste persone quante appartengono alla sfera competitiva o lavorativa?
4. In questi contesti, cambia la distribuzione di genere?
5. Quante di queste persone ha subito discriminazioni per il proprio genere?
6. Come sono enfatizzate le differenze di genere? Queste variano a seconda delle diverse sfere (videoludica, relazionale, lavorativa e competitiva)?

Questa ricerca si focalizza sulla divisione tra maschi e femmine ma rimane aperta a considerazioni che accolgono ogni manifestazione dell'identità di genere. Si riconoscono i limiti della lingua italiana riferendosi con pronomi declinati ad un solo genere.

# **CAPITOLO 1**

In questo capitolo verrà fatta una panoramica sullo stato della letteratura scientifica riguardo le questioni di genere all'interno del mondo dei videogiochi in diversi contesti: da quello amatoriale fino a quello professionale nella produzione dei titoli tripla A.

Successivamente si farà un approfondimento sui vari dispositivi e quali vengono utilizzati di più a seconda della tipologia di videogioco, facendo una riflessione anche su quali dispositivi vengono maggiormente utilizzati dalle ragazze e quali dai ragazzi.

Si procederà, dunque ad una riflessione più approfondita sul ruolo delle donne all'interno della gaming culture e come vengono percepite dalla community, arrivando, poi, ad analizzare il videogioco come sport e le sue declinazioni a livello competitivo e ciò che comporta nelle relazioni tra gli utenti.

## **1.1 LO STATO DELL'ARTE E DELLA RICERCA SULLE QUESTIONI DI GENERE NEI VIDEOGIOCHI**

In questo capitolo verrà analizzata la letteratura presa in considerazione per strutturare la presente ricerca e i temi che si vuole approfondire. Verrà dunque presentata una selezione che ho effettuato in modo tale da contestualizzare la selezione di materiali che sono stati utili per questo studio.

Ritengo importante sottolineare che questa indagine sarà un contributo alla ricerca scientifica e non ha la presunzione di fornire risposte assolute o definitive alla questione di genere nel mondo di videogiochi, bensì desidera apportare un insieme di informazioni e di esperienze della scena videoludica italiana che concerne il titolo di League Of Legends.

Verrà discussa la questione di genere, prendendo in considerazione ogni manifestazione dello spettro con cui le persone intervistate vorranno identificarsi tenendone in

considerazione uno prevalente all'interno della community: quello maschile. La ragione di questo focus è motivata dal fatto che, secondo i dati finora disponibili (IIDEA), la popolazione videogiocatrice di League Of Legends è composta da una parte prevalente di giocatori di genere maschile. Uno degli scopi di questa ricerca è individuare cosa rende possibile questa situazione: come mai le femmine sono meno numerose dei maschi? Ci sono circostanze che causano questa suddivisione non omogenea? C'è un fenomeno di gate keeping che estromette le videogiocatrici dalla community?

All'interno di questo capitolo verrà analizzata la letteratura e gli studi scientifici presi in considerazione per stendere le basi che contestualizzano la presente ricerca. Tali documenti hanno contribuito alla costruzione non solo del contesto ma anche della struttura di ricerca punto di vista del metodo e dell'approccio tematico.

## **1.2 DISPOSITIVI**

In questo paragrafo verranno raccolte le risorse che hanno contribuito alle riflessioni nell'ambito delle questioni di genere.

Una delle critiche più frequentemente avanzate alla domanda “come mai sono più i maschi delle femmine che giocano videogiochi?”, una delle prime risposte che vengono avanzate riguardano proprio un'innata maggior inclinazione alle piattaforme. Leonhardt e Overå (Leonhardt & Overå, 2021) affrontano nella loro ricerca questa tematica, in particolare, si sono occupati di come il genere influenza il gaming e la percezione di genere all'interno di questo ambiente. In Norvegia nel 2020 il 96% dei ragazzi e il 76% delle ragazze hanno dichiarato di giocare ai videogiochi regolarmente, dati che nel 2018 ammontavano a 96% per i ragazzi e 63% per le ragazze, registrando un +13% per le ragazze (Norwegian Media Authority, 2020). Tale studio riporta, inoltre che il genere è essenziale per l'esperienza di gioco, poiché queste variabili non sono distanti e separate ma sono costantemente coinvolte all'interno dell'esperienza a partire dal nome che si decide di dare al proprio account, alla

scelta dei personaggi da giocare, a come personalizzarli, fino al ruolo che si sceglie di giocare.

Le interviste condotte per questa ricerca avevano domande relative all'esperienza in gioco, in cui veniva chiesto ai partecipanti come usassero i videogiochi, quali fossero le loro esperienze in ambito di amicizia, rapporti stretti<sup>5</sup>, esclusione o odio all'interno dei suddetti spazi. Hanno inoltre indagato sul modo in cui i videogiochi influenzassero il loro rendimento scolastico, le relazioni sociali e la loro salute mentale.

L'analisi quantitativa mostra che sono i ragazzi a passare un tempo medio maggiore pari a più di un'ora al giorno. Si tratta di una media che varia tra il 40% e il 54% in più della controparte femminile (dati variabili a seconda della fascia d'età considerata)

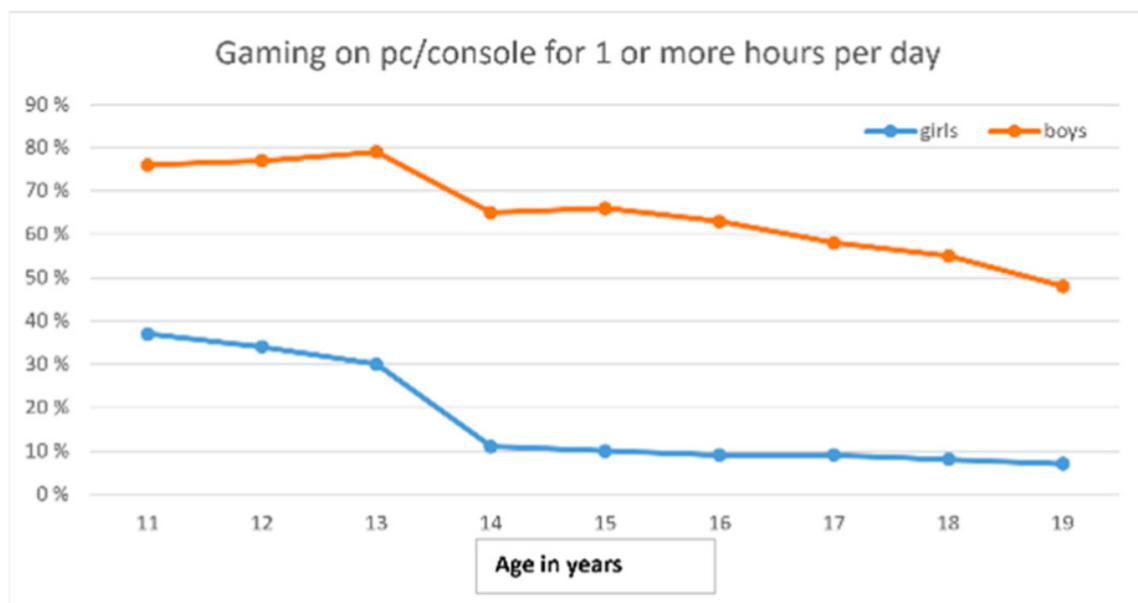
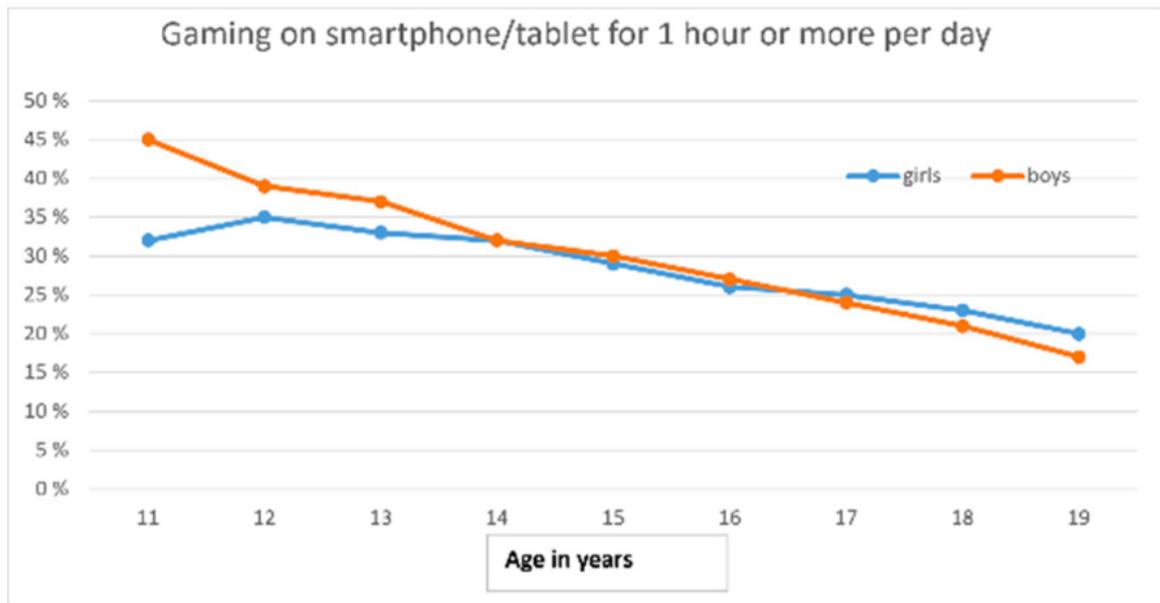


Grafico 2

Nel Grafico ellab la percentuale di studenti e studentesse che videogiocono al PC/console una o più ore al giorno, divisi per genere ed età.

<sup>5</sup> "Intimacy", (Leonhardt & Overå, 2021, p. 3)



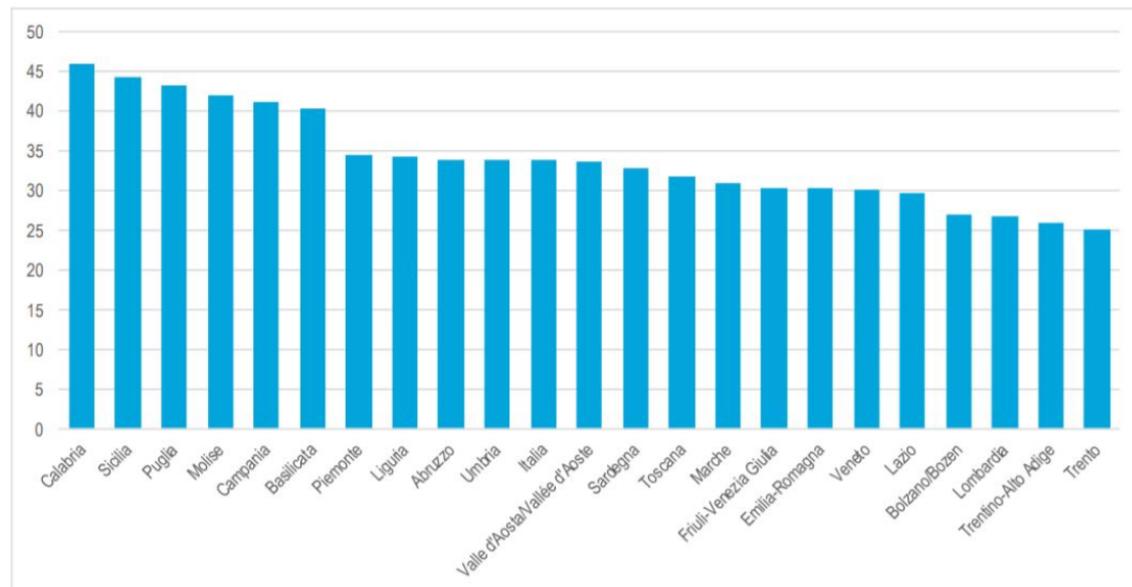
*Grafico 3*

Nel Grafico 3 è rappresentata la percentuale di studenti che videogiocono con smartphone/tablet almeno un'ora al giorno, divisi per genere ed età. Questo mostra due andamenti nettamente differenti dalla prima in quanto il tempo trascorso a giocare ai videogiochi su smartphone e tablet è densamente nutrito sia da ragazzi tanto quanto da ragazze. Sembra, dunque, che le ragazze preferiscano queste piattaforme rispetto a PC o console. Tuttavia, questa ipotesi deve tenere conto del fatto che tutte le persone posseggono almeno uno smartphone. In Italia, in particolare, sono presenti 80 milioni di dispositivi mobili per 60 milioni di persone, con una media di 1,33 smartphone per persona. Ogni giorno sono attive in rete in media 50 milioni di persone con una media di 46 minuti dedicata ai giochi online su smartphone (Fonte: Ansa, 2020).

Alla luce di questi dati, è fuor di dubbio che chi gioca da mobile abbia più semplicità ad accedere ai videogiochi, disponendo già della piattaforma che li supporta. Quando, invece, si tratta di PC o console, si verificano vicende diverse, dal momento che la console è una piattaforma che nasce con l'intenzione di dedicarsi al gaming e alle sue sfaccettature (integrando, però, con servizi online extra non strettamente collegati al gaming come Netflix, Spotify, Disney+ etc. (Fonte: Playstation). Chi videogioca da PC possiede un dispositivo extra che, anche se può esser stato comprato per ragioni non strettamente relative al gaming, attraversa una spesa economica extra e spesso più ingente dal momento che tutte le persone hanno uno smartphone, non tutte hanno necessariamente un computer.

Il grafico a barre sottostante (Grafico 4) mostra i valori per 100 famiglie che nel periodo compreso tra il 2018 e 2019 non possedevano un computer o tablet in casa. Da queste informazioni si può notare un'assenza maggiormente concentrata nelle regioni meridionali, considerando, però, che la regione meglio attrezzata è il Trentino-Alto Adige indica comunque che 25 famiglie ogni 100 sono sprovviste di computer o tablet (Fonte: Istat, Indagine Aspetti di Vita Quotidiana)

**FIGURA 1. PERCENTUALE DI FAMIGLIE CHE NON POSSIEDONO UN COMPUTER/TABLET IN CASA, PER REGIONE.**  
Media 2018-2019. Valori per 100 famiglie



**Grafico 4**

Se si considera, inoltre, che per un computer adibito al gaming la spesa si aggira intorno ai mille euro in su, allora il divario aumenta necessariamente. Molti giochi, infatti, richiedono prestazioni importanti che costringono a componenti più costose <sup>6</sup>, perciò possiamo dire che il mondo del gaming su PC sia meno accessibile di quello su smartphone, in quanto oggi in media una persona in Italia possiede almeno uno smartphone, mentre per quanto riguarda i PC la statistica è ancora lontana dalla controparte mobile.

Tornando alla ricerca di Leonhardt e Overå, possiamo constatare che il genere non è un fattore strettamente collegato all'utilizzo o meno dei videogiochi, la risposta alla questione passa prima per il mezzo che viene utilizzato per videogiocare.

In seconda battuta, la ricerca mette in luce il videogioco come luogo d'incontro con altre persone che condividono lo stesso interesse. Questo incontro può avvenire sia online, per i

<sup>6</sup> Carrara, M., (2022), *Quanto mi costa un PC da gaming? Troppo*, PC-GAMING.IT

giochi multiplayer che possono coinvolgere più persone contemporaneamente da remoto, che offline, come tematica di conversazione, motivo di incontro per vedere qualcuno giocare e partecipare indirettamente all'esperienza, ma goderne insieme e creare interazioni sociali. La ricerca vuole porre l'attenzione sul valore sociale che ha l'utilizzo di videogiochi e come questo influisce dal punto di vista delle pratiche relazionali dello stare insieme.

**Table 1.** Gaming and friendship by gender. Numbers and percentages of those who answered yes.

Variable	Boys		Girls		N Total
	%	N	%	N	
It is very important for me to have contact <sup>a</sup> with friends through gaming	69	1715	16	373	4850
I would feel excluded if I did not play the <sup>b</sup> same video games as my friends	43	1054	12	289	4805
The people I play video games with are the <sup>c</sup> same people I meet in "real life".	81	1972	43	978	4712
I play online video games with others at <sup>d</sup> least one evening a week	79	2078	23	616	5268

<sup>a</sup>  $\chi^2(1) = 1428.9, p < 0.001, N = 4850$ ; <sup>b</sup>  $\chi^2(1) = 568.8, p < 0.001, N = 4805$ ; <sup>c</sup>  $\chi^2(1) = 723.1, p < 0.001, N = 4712$ ; <sup>d</sup>  $\chi^2(1) = 1621.5, p < 0.001, N = 5268$ .

### Tabella 1

Ai partecipanti è stato chiesto di raccontare il loro rapporto tra videogiochi, amicizie e relazioni sociali (Tabella 1). Il 69% dei ragazzi e il 16% delle ragazze ritiene importante avere contatti con i propri amici attraverso i videogiochi. Più ragazzi che ragazze (43% contro 12%) sostengono che si sarebbero sentiti esclusi se non avessero giocato gli stessi giochi dei loro amici. La maggior parte dei ragazzi (79%) giocano a giochi online con altre persone almeno una sera a settimana, a fronte del 23% delle ragazze. Quasi il doppio dei ragazzi rispetto alle ragazze (81% contro il 43%) indicano che le persone con cui videogiochano sono le stesso con cui si incontrano nella vita. Tutte le differenze di genere sono state considerate come statisticamente significative.

Un secondo tema che la ricerca fa emergere è l'esperienza di gioco relativa al genere. Diverse ragazze hanno segnalato di aver giocato ai videogiochi maggiormente quando erano piccole, con gli amici o parenti, ma d'improvviso il loro interesse svanì. Con i videogiochi era possibile divertirsi e fare amicizia ma con i social media era più semplice mantenere le amicizie, incluse quelle con le persone non interessate al gaming.

Secondo i ragazzi, invece, i videogiochi appartengono sia all'età puerile, sia a quella adolescenziale, sostenendo di giocare più tempo ai videogiochi da teenager rispetto a quando erano bambini, evidenziando che fosse per loro difficile immaginare la loro vita senza videogiochi. Uno degli intervistati ha utilizzato la definizione "digital gaming"<sup>7</sup> per descrivere il suo rapporto con i videogiochi, sottolineando implicitamente il concetto per

<sup>7</sup> "Gioco digitale" p.7

cui non si tratta di un'attività sostitutiva alla socializzazione offline, ma un processo di riposizionamento dell'attività cambiando il mezzo con cui avveniva.

Alcuni dei ragazzi intervistati, inoltre, spiegavano che giocare ai videogiochi per loro fosse qualcosa di più di un semplice divertimento: loro associavano il videogioco all'apprendimento, all'educazione e alla carriera. Diversi ragazzi prevedono un futuro in cui i videogiochi saranno parte integrante della loro vita; perciò, non costituiranno solamente una fonte di intrattenimento, ma darà spazio anche a possibilità lavorative come *eSports athlete*<sup>8</sup>, streamer o sviluppatori.

Un terzo tema studiato dalla ricerca consiste nell'analisi critica della rappresentazione di genere nei personaggi dei videogiochi. Una ragazza di 14 anni, che descriveva i videogiochi come un suo hobby, sosteneva che i personaggi nei videogiochi fossero soprattutto ragazzi e che lei non avrebbe giocato alcun videogioco con un maschio come personaggio principale. Un'altra ragazza sosteneva che i personaggi donne sono spesso caratterizzati come indifese e bisognose di essere salvate, facendo come esempio la principessa della serie di Super Mario Bros. A confermare questa impressione, sia i ragazzi che le ragazze che hanno partecipato allo studio sentissero che i videogiochi fossero indirizzati maggiormente ai maschi più che alle femmine.

La squadra di ricerca concluse, dunque, che, secondo le persone partecipanti all'indagine, i giochi su smartphone o tablet non fossero percepiti come "veri" videogiochi, descrivendo la pratica di giocare su queste piattaforme come qualcosa che le persone fanno "*on the go*"<sup>9</sup> mentre aspettano l'autobus o durante i pasti. Ciò potrebbe verificarsi perché gli stereotipi su chi gioca ai videogiochi sono ancora basati sul genere. Entrambi i generi, infatti, sembrano essere d'accordo sul fatto che la *gaming culture* sia più ostile e tossica verso le ragazze rispetto ai ragazzi. Con ciò è stato possibile constatare che le videogiocatrici necessitano di precise strategie per gestire le molestie online, dal momento che i videogiochi vengono associati a caratteristiche maschili stereotipizzate come l'aggressività e l'interesse nei contenuti sessualizzati.

---

<sup>8</sup> Videogiocatori Professionisti

<sup>9</sup> "in movimento" / "mentre fanno altro"

Queste riflessioni hanno l'obiettivo di dare una visione d'insieme su come e quanto le persone si approcciano ai videogiochi, dando la possibilità di intuire già alcune dinamiche che risultano facilmente riconoscibili e familiari. Per questo motivo, verranno poste, in fase di intervista, alcune domande che si ispirano alla presente ricerca, con un focus sull'utilizzo di diversi dispositivi per videogiocare e sulle differenze di genere in tale ambito.

### **1.3 IL RUOLO DELLE DONNE NELLA GAMING CULTURE**

Olatz Lopez-Fernandez, A. Jess Williams, Mark D. Griffith and Daria J. Kuss hanno lavorato insieme ad una ricerca che analizzava diversi temi legati ai videogiochi tra cui il *female gaming* ed il ruolo delle donne all'interno della *gaming culture* (Lopez Fernandez, Williams, Griffiths e Kuss, 2019). Questo studio ha voluto porre l'attenzione sul ruolo delle donne nell'ambito del gaming, volendo analizzare nello specifico i benefici del gaming femminile, approfondendo perché le donne potrebbero videogiocare meno degli uomini.

Attraverso interviste e diari online Lewis e Griffiths hanno evidenziato che le donne rispetto agli uomini giocano solitamente a videogiochi occasionali e per periodi più brevi (Lewis. Griffiths, 2011). In questo processo le donne costruiscono le loro abitudini di gioco, le loro motivazioni e le preferenze d'identità virtuale e piattaforma. La ricerca ha riportato che le ragazze che videogiocono occasionalmente hanno una conoscenza marginale dei videogiochi, li considerano una priorità dell'intrattenimento domestico personale e percepiscono il gaming e la tecnologia come qualcosa di strettamente personale (es. come routine, un modo per soddisfare il proprio bisogno di competizione, come un hobby a tempo perso<sup>10</sup>). Le ragazze si definiscono esperte di tecnologia "*tech-savy*", definizione che va di pari passo con l'espressione "*geek guy*" (*fanatico di tecnologia*), dal momento che l'identità da gamer viene associata maggiormente alla mascolinità.

È stato inoltre constatato che le donne si sentono maggiormente a loro agio nel fare acquisti tecnologici e nel considerare l'età come fattore più importante del genere, il quale sembra influenzare negativamente le donne più adulte che non sono cresciute con tecnologia e videogiochi online. Si riscontra, dunque, l'identità femminile come un profilo più

---

<sup>10</sup> "*an enjoyable waste of time*" (Lopez Fernandez, Williams, Griffiths e Kuss, 2019, p.2)

vulnerabile nella cultura dei videogiochi, dato che può sottolineare il motivo per cui giocatrici donne utilizzino avatar maschili in-game.

In recenti studi che analizzano l'IGD (*Internet Gaming Disorder*), meglio noto come dipendenza da giochi online con patologie derivate annesse come depressione, ansia e simili (Lopez-Fernandez, 2018) ha individuato che per le ragazze gamer gli elementi di rischio di sviluppare sintomi di IGD includono il tempo trascorso online e risultati più alti con specifiche motivazioni di gioco (fuga e competizione) con importanti sintomi di depressione. Nella controparte maschile i motivi di gioco risultano fuga e strategia di resistenza (*coping*) con maggiori sintomi depressivi rispetto alle ragazze. Questa premessa serve per introdurre la tematica delle diverse preferenze tra maschi e femmine sulle tipologie di videogioco. In questo studio è emerso che diverse tipologie di gioco hanno un effetto differente sul punteggio associato all'IGD (il quale dipende anche ma non solo dal genere, in quanto i risultati sono contraddittori). Ad esempio, risulta che i maschi preferiscano giochi MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) (es. Lost Ark, World of Warcraft, Black Desert Online), mentre le donne preferiscono i casual videogames (es. Candy Crush, Tetris, Plant vs Zombies). Il genere preferito può spiegare le differenze di genere nei termini di tempo speso a giocare e punteggio IGD: in quelli elencati tra le preferenze maschili le partite durano dai 20 minuti in su, mentre un match di un casual videogame si aggira al di sotto dei 10 minuti.

Considerando gli studi citati, diversi di questi hanno studiato come per le donne intrattenersi con i videogiochi possa trarre benefici. Ciò include studi sull'apprendimento sociale e cognitivo come per le capacità strategiche sviluppate durante il gioco. Tutti gli studi considerati hanno individuato miglioramenti nelle abilità e nella salute dei partecipanti, dimostrando che i videogiochi possono avere benefici fisici, come incoraggiare l'esercizio negli adulti con poca mobilità e alleviare sintomi di dolore grazie alla distrazione cognitiva, e psicologici poiché i videogiochi sono stati accettati come strumenti psicoterapeutici per assistere il recupero della salute mentale negli adolescenti. Fin dalla tenera età, è stato dimostrato che le femmine che giocano ai videogiochi raggiungono capacità di strategia e performance simili ai maschi confermando i benefici sociali e psicologici dei videogiochi (Blumberg & Sokol, 2004). Tali esiti, però, non danno informazioni che possono aiutare a rispondere alla domanda "perché le donne videogiocono meno degli uomini?".

Uno studio ha scoperto che se le donne giocassero tanto quanto gli uomini, tenderebbero a raggiungere simili livelli di successo, rompendo la convinzione sul fatto che le donne sono meno capaci nei videogiochi (Shen, Ratan, Cai e Leavitt, 2016). Questa ricerca strutturata su due studi di grande scala (rispettivamente 9,483 players e 18,000 risposte su due videogiochi online) ha, inoltre, individuato che le ragazze smettono di videogiocare prima dei propri colleghi maschi. Questo fatto, sostengono le ragazze, è dovuto alle aspettative di genere e al tipo di community che costituisce l'ambiente del gaming, laddove il gameplay era visto come dominato dai maschi. Le due community che hanno partecipato allo studio erano costituite da una netta maggioranza di uomini (rispettivamente 82% e 74.5% (Ibidem)).

Un'altra ipotesi che la ricerca avanza circa il minor numero di videogioatrici rispetto alla controparte maschile è dovuta alla natura stessa dei videogiochi e il rapporto con le proprie caratteristiche. Ad esempio, violenza e aggressione sono i punti focali di molti videogiochi come gli FPS<sup>11</sup> e, da quanto suggerito da alcuni studi condotti in Cina su 98 adolescenti, è emerso che l'esposizione ripetuta a videogiochi violenti può suscitare maggiore aggressività nei ragazzi rispetto alle ragazze (Tian, Qian, 2014). Questo studio conferma precedenti ricerche dell'ambito in cui si suggerisce che i videogiochi violenti e di stampo sessista sono collegati ad approcci maschilini: come, ad esempio, l'aggressività e la dominanza; perciò, si riducono i sentimenti di empatia quando si tratta di violenza contro le donne. Solitamente, la tesi maggiormente sostenuta è che l'esposizione a videogiochi violenti può accrescere l'aggressività e che questa motivazione aumenta quando c'è identità di genere tra chi gioca e il personaggio giocato (Anderson, Murphy, 2003) dal momento che videogiochi violenti hanno come esito nelle donne l'abbandono precoce. Un altro studio suggerisce che le donne hanno un'esposizione limitata a videogiochi violenti dovuta ad una propensione all'empatia, che causa un senso di colpevolezza precoce mentre si gioca, riducendo, quindi, il divertimento. Sia uomini che donne selezionano spesso un personaggio maschile, cosa che è stata associata ad un gameplay più aggressivo. Per le donne, questa selezione può influenzare negativamente la capacità di potersi identificare con l'avatar e quindi influenzare l'esperienza di gioco e il senso di appartenenza alla community. Questo può portare le donne a giocare meno spesso della controparte maschile non per via dell'aggressività del titolo ma per una ridotta presenza di personaggi femminili

---

<sup>11</sup> *First Person Shooter*: "Sparatutto in prima persona"

con cui potersi identificare. Questa tesi è supportata dagli studi condotti da Eastin (Eastin, 2006), i quali indicano che utilizzare avatar dello stesso sesso coinvolge maggiormente chi gioca, influenzandone l'aggressività. Pertanto, è possibile che le videogioatrici non abbiano altrettanto successo dei maschi nei videogiochi violenti perché si trovano spesso a giocare personaggi del sesso opposto o competere contro personaggi del sesso opposto, abbassando così la loro presenza e aggressività, avendo, perciò, meno successo quando si va avanti in un gioco o si vuole migliorare le proprie abilità. Era solito pensare che usare un computer fosse una pratica "da maschi", anche quando ci sono state donne più brave nell'uso del computer che hanno ottenuto un punteggio alto nei tratti mascholini (come essere attivi, indipendenti e competitivi). Queste ricerche permettono di considerare che la differenza nell'uso del computer e suoi aspetti videoludici non risieda in un aspetto biologico.

Ferguson e Donnellan propongono un approccio che considera la possibilità per cui le ragazze trovino stressante videogiochi non per via dell'aggressività o l'ostilità dei titoli, ma per il fastidio che provano a constatare che il gioco non è strutturato per loro e per ciò che giocherebbero se potessero scegliere. Questo spiega perché le donne giocano meno dei maschi: perché sono infastidite nel vedere che i giochi non sono progettati con anche un pubblico femminile in mente (Ferguson, Donnellan, 2017). Un'altra ragione, ancora più contingente, per cui le femmine sono solite giocare meno ai videogiochi dei maschi è perché devono affrontare e gestire molestie. Uno dei lati positivi del gaming online è che chiunque può cambiare a piacere il proprio genere, permettendo di esplorare la propria identità e allo stesso tempo di crearsi uno spazio sicuro qualora non ci si identificasse con la cultura dominante. Spesso, però, questa possibilità viene sfruttata anche per mascherare la propria identità per secondi fini per cui la possibilità di cambiare il proprio genere online diventa una strategia anche per mascherare la propria età, o anche, per teenager maschi, fingersi femmine per ottenere aiuto da altri giocatori nell'ottenere risultati migliori o premi più rari.

Considerati gli studi precedentemente citati, si può ipotizzare che una delle motivazioni che portano coinvolgimento nel videogioco possa essere collegata al proprio livello di somiglianza con il proprio avatar e il contesto in cui esso è situato. Ad avvalorare questa ipotesi, gli studiosi Song e Fox suggeriscono attraverso la loro attività di ricerca che i videogiochi romantici possono rispecchiare queste credenze e quindi motivare in senso

romantico gli individui a partecipare a questa attività (Song, Fox, 2016). Questo studio ha individuato che le donne che si identificavano maggiormente con il proprio avatar avevano convinzioni parasociali più forti: la percezione di essere riconosciute socialmente, piuttosto che essere viste come un personaggio inventato. Queste persone avevano inoltre la tendenza ad avere idee convinte circa l'amore romantico idealizzato, pertanto la motivazione a giocare è collegata al desiderio di mantenere il rapporto con il personaggio del gioco. Questa tematica apre spunti e riflessioni circa la lotta per la rappresentazione di minoranze all'interno dei videogiochi, le quali, come abbiamo potuto constatare da quanto analizzato, sono spesso stereotipate e potrebbe essere un buono spunto per futuri approfondimenti. Questo studio vuole concentrarsi sulle dinamiche sociali che portano le donne ad essere più o meno coinvolte nel mondo del gaming e come queste cambiano al variare di contesto ambientale, relazionale e professionale.

Ad onore del vero, è importante sottolineare che alcuni episodi di molestie, discriminazioni e altre ostilità contro le donne nel mondo del gaming venivano attuate da altre donne inserite nella *gaming culture*, le quali promuovevano un approccio esclusivo, svalutando altre persone che giocavano ed essendo non solidali con altre donne nel gaming. Questo fenomeno è stato associato con ogni probabilità ad una risposta alla possibilità di vedere minacciata la propria posizione all'interno della cultura. Un chiaro esempio di questo tipo di discriminazione descritto da uno studio (Tomkinson, Harper, 2015) che includeva la discussione avvenuta tra Ryan Perez (giornalista di videogiochi per il blog *Destructoid*) e Will Wheaton (un attore americano) riguardo Felicia Day, una rinomata gamer. In questo episodio Day viene vessata da Perez, il quale la riduce ad un'immagine sessuale, anziché una vera gamer, motivato dal fatto che, a suo avviso, lei aveva scarse abilità nel gioco. In questo episodio il bias contro le donne nella *gaming culture* è tangibile, considerando che non c'è stata alcuna provocazione da parte di Day. È importante sottolineare che altri colleghi gamer di Day non condividessero questa idea (incluso Wheaton) e che questo può incoraggiare la resistenza ad episodi come questo nel futuro. In questo accaduto, le competenze di Day come gamer sono state messe in discussione, approccio comune all'interno della *gaming culture* in cui la comunità scientifica ha evinto che anche il genere di un avatar ha impatto sulla percezione del livello di competenza di chi gioca.

Inizialmente, nello studio di Kaye et al. (Kaye et al., 2017), le donne con avatar maschili erano considerate più brave delle donne con avatar femminili. Ciò che desta curiosità è che

tra ragazzi questa dinamica non si verifica. In un secondo studio si attribuisce questo fenomeno alle credenze di genere che prevedevano approcci sessisti tra giochi MMO (Massively Multiplayer Online) e FPS. All'interno della loro ricerca, Linderoth e Ohrn (Linderoth e Ohrn) scoprono che si dà per scontato che chi gioca sia un maschio e, pertanto, più competenti, rinforzando l'idea per cui le donne hanno bisogno di più aiuti o favori all'interno delle piattaforme con cui giocano. Vermulen e colleghi (Vermulen et al., 2014) hanno dimostrato che le donne quando si parla di gaming considerano il genere come un indicatore di abilità ed hanno vissuto maggiormente sotto stress mentre giocavano contro avversari del sesso opposto. Tenendo a mente questo, gli autori suggeriscono che questa reazione si basa sulla competitività come una skill a tutti gli effetti, dove questa risposta competitiva era più alta contro le donne. La convinzione che le donne siano meno competenti in materie tecnologiche è presente anche nelle valutazioni computerizzate e dalla loro stessa percezione. Oltretutto, l'aspetto del proprio avatar può impattare la propria autoefficacia<sup>12</sup> (Bandura, 1997) nel gaming. In uno studio condotto su 328 studenti universitari, giocare con un personaggio femminile sessualizzato aveva un impatto negativo sull'autoefficacia quando veniva messo a giocare contro personaggi non sessualizzati. Gli studenti sostenevano che questo risultato era basato sulla considerazione delle donne dal punto di vista delle proprie capacità sia cognitive sia fisiche. Questo dimostra che ci sono convinzioni basate sul genere e più precisamente sulle donne all'interno dei videogiochi nel momento in cui vengono rappresentate in modo ipersessualizzato, cosa che può influenzare le valutazioni esterne circa le capacità delle stesse. Un ulteriore intervento sulla questione è stato fatto da Paaßen e colleghi, i quali suggeriscono che gli stereotipi sui gamer sono accettati nei confini dell'identità dei maschi che giocano ai videogiochi, mentre alle donne è richiesto essere o donne o gamer, marginalizzando le donne all'interno della cultura del gaming. Pertanto, dagli studi citati, appare non solo che le donne ricerchino nei videogiochi cose diverse rispetto ai maschi (es. mantenimento dei rapporti), ma vivano contesti marginalizzanti ed esclusivi, all'interno dei quali la pressione competitiva si alza quando si tratta di misurare le proprie abilità e paragonarle a quelle della controparte maschile come se fossero costantemente sotto esame e dovessero dimostrare le proprie capacità alla community per essere inclusa.

---

<sup>12</sup> "self-efficacy" (Bandura, 1997)

## 1.4 LAVORARE NELL'INDUSTRIA DEL GAMING

Uno dei contesti che bisogna tenere in considerazione per mantenere la visione d'insieme della ricerca è il retroscena produttivo del mondo dei videogiochi e del gaming. L'obiettivo è dare visibilità al retroscena, cioè alle fasi della produzione dei prodotti videoludici che innescano le dinamiche esposte precedentemente.

La letteratura che si è occupata di studiare questi retroscena lavorativi si contestualizza spesso all'interno di realtà non collegate al mondo di League of Legends, il titolo che verrà studiato in questa ricerca, ma raccontano esperienze e situazioni che coinvolgono donne direttamente a contatto con l'industria videoludica, quindi da un punto di vista interno. Spesso le aziende di videogiochi comunicano con orgoglio la presenza della componente femminile all'interno del proprio staff, con la consapevolezza che il mondo del gaming è ampiamente popolato da uomini mentre le donne hanno una presenza diversa e meno frequente rispetto al videogiocatore ideale che le aziende prendono di riferimento. Comunicare che c'è una percentuale soddisfacente di organico femminile all'interno della propria azienda ricorda quelle che in Italia sono state chiamate Quote Rosa<sup>13</sup> (che personalmente trovo più corretto chiamare Quote di Genere), le quali sono volte a garantire la rappresentatività di genere all'interno di un organico. L'analisi di questo retroscena vuole ampliare la prospettiva e indagare cosa e come vivono le donne all'interno di una realtà che, come abbiamo visto finora, pensata e costruita per un pubblico maschile.

Terlecki et al. nel 2011 hanno pubblicato una ricerca che ha indagato negli Stati Uniti le somiglianze e le differenze tra utenti maschi e femmine nei videogiochi, studiandone le loro abitudini, esperienze e preferenze con un punto di interesse verso le applicazioni di queste preferenze nell'industria (Terlecki et al., 2011). In questo studio sono state, inoltre,

---

<sup>13</sup> <https://www.treccani.it/enciclopedia/quote-rosa/>

raccolte alcune testimonianze di donne che lavorano all'interno dell'industria dei videogiochi, le quali raccontavano la loro percezione della loro posizione in quanto donne in un ambiente percepito come dominato dalla presenza maschile. Negli Stati Uniti le donne rappresentano meno del 20% dei lavoratori nell'industria dei videogiochi, delle quali solo il 3% sono programmatrici. In uno studio di 2000 donne che lavorano in ambiti collegati alla tecnologia, quasi la metà (48%) riferisce di sentire che la loro opinione fosse considerata come inferiore rispetto a quella dei colleghi uomini, eppure tre quarti delle partecipanti (75%) ha sostenuto che si sentisse sicura che la sua opinione potesse influenzare il proprio capo e che incoraggiano altre donne a perseguire carriere simili. Allo stesso tempo si riporta che le ragazze credono di poter lavorare con i computer ma non vogliono; suggerendo dunque disinteresse nella cultura dei computer e il contesto sociale che la struttura. Altre ipotesi suggeriscono che una ragione per cui donne e ragazze sono meno interessate all'industria dell'informatica e dei videogiochi è perché la maggior parte delle risorse (siti web, CD, etc.) non rispecchiano un design o contenuti gradevoli per un pubblico femminile; forse perché la maggior parte dei designer e programmatori sono uomini.

La maggior parte dei videogiochi disponibili riguardano guerra, conquiste o competizione, temi che solitamente interessano soprattutto ai maschi. Tuttavia, di recente, sempre più videogiochi sono stati esplicitamente promossi per le donne (si veda Nintendo e altre compagnie, che hanno esplicitamente utilizzato donne, incluse persone famose, nelle stesse pubblicità). In questo modo, le aziende si sono conformate agli interessi stereotipicamente femminili (es. console rosa, ambientazioni fashion, lucenti e colorate), le quali potrebbero non riflettere esattamente ciò realmente la popolazione femminile vuole realmente. Infatti, l'ipotesi è che le donne gamer vogliano semplicemente inserirsi<sup>14</sup> ed essere visti alla pari dei propri colleghi maschi (Graner Ray, 2003). Creare "giochi da ragazze" può rafforzare lo stereotipo della donna che gioca ai videogiochi. Molti studi citano il "fattore principessa" come una variabile pericolosa: le ragazze non vogliono essere banalizzate con i "giochi da ragazze" ma restano ancora vacillanti i tentativi da parte delle case produttrici di creare videogiochi inclusivi e non "*male plesant*"<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> "*just want to fit in*" (Terlecki et al. 2011 p. 26)

<sup>15</sup> "fatto per piacere ai maschi"

Sono ancora molte le ricerche necessarie nella *gaming industry*, in particolare quelle sulle differenze di genere e su come poter appianare il divario tra uomini e donne e accontentare i loro desideri circa il contenuto dei videogiochi. Difatti è cruciale riuscire a coinvolgere maggiormente le donne all'informatica con l'obiettivo di creare videogiochi meno focalizzati sugli uomini. Secondo Sheri Graner Ray, game designer, sviluppatrice e scrittrice, dobbiamo reclutare, eccedere e guidare donne nell'industria dei videogiochi. La presenza di rappresentazione è fondamentale nella fase di creazione di un prodotto perché aiuta a garantire che si ampli il bacino d'utenza di chi godrà di quel prodotto, considerando sia uomini che donne e anche altri generi, contribuendo ad aprire le porte di una realtà che per tanto tempo sono stata fatte a misura di uomo.

*“Il team design non lavora in uno spazio ermetico. Sono sempre... cercano di giustificare tutto alla società, all'azienda, al proprietario. Devono fare tutto questo. E quelli là arrivano dicendo “Come faccio a fare un milione di dollari?” e non “Come promuovo la diversità nella progettazione di un personaggio?” (Drake, 38 anni)*

Come ex dipendente nel ruolo di sviluppatore di videogiochi, la testimonianza di Drake porta un esempio della tensione che il team creativo affronta quando lavora con giochi AAA, sigla che indica giochi con alto budget, alto profilo, che sono tipicamente prodotti e distribuiti da publishers affermati (Tompkins, Martins, 2021). Questi videogiochi spesso si posizionano come “blockbusters”, con nuove proposte costruite sul successo di titoli precedenti (es. God of War, Assassin's Creed, GTA, Call Of Duty) (Fonte: Arm Glossary).

La ricerca in questione si è occupata di esplorare come la progettazione di personaggi nei videogiochi lasci trasparire ritratti stereotipati negli ultimi vent'anni. In queste descrizioni stereotipiche vengono ripresi i luoghi comuni attribuiti a maschi e femmine, come i protagonisti sono solitamente maschi bianchi, mentre i personaggi femminili sono spesso pensati in ruoli secondari e sessualizzati (Dietz, 1998). Alla luce delle argomentazioni che il mondo accademico pone sui temi di videogiochi e diversità, la questione resta sul come mai queste pratiche sono state perpetrate così a lungo nella scena delle creazioni online. Lo studio di Tompkins e Martins ha voluto esplorare la progettazione del personaggio ascoltando il punto di vista di 19 tra game designers e developers.

Storicamente i personaggi maschi bianchi hanno da sempre dominato la piazza digitale dei videogiochi. Uno studio su 133 giochi di Williams et al. ha individuato una sovra

rappresentazione di maschi bianchi rispetto a personaggi femminili e personaggi che appartengono a minoranze etniche. La ricerca, tuttavia, manca di una fonte rappresentativa di che aspetto abbia un censimento virtuale di queste informazioni; un'organizzazione no-profit ha mostrato che tra i videogiochi presentati ad un'expo nel 2019 solo 6 giochi avevano al centro una protagonista femminile, mentre 28 titoli presentavano protagonisti maschili.

Le donne nei videogiochi sono descritte in modo piuttosto banale e aderente agli stereotipi di genere, che le vede come oggetti sessuali fatti per essere guardati: una strategia strutturata ad hoc per un utente uomo eterosessuale tipo. Nel 1990 i personaggi femminili erano dipinti come donzelle in pericolo<sup>16</sup>, sessualizzati e spesso alla mercè di personaggi maschili. Una decina di anni dopo, i personaggi femminili restano sottorappresentati e molto più probabilmente sessualizzati e rappresentati parzialmente nudi, presentando, oltretutto, un'immagine corporea irrealistica, vestendo abiti che non corrispondono al proprio ruolo nel videogioco. Nonostante questa tematica sia diventata un po' più progressista nel tempo, i tratti problematici persistono. Un'analisi quantitativa sui personaggi femminili degli ultimi 31 anni ha rivelato che il momento di massima sessualizzazione c'è stato negli anni Novanta ed è iniziato a decadere all'inizio degli anni Duemila (Lynch et al., 2016). Le pressioni sulle vendite potrebbero essere una ragione per cui i personaggi femminili nei videogiochi sono sessualizzati. Near (2013) ha trovato che, tra i titoli indicati come per adolescenti e persone mature, le vendite più alte venivano contate per un videogioco in cui c'era un art-box personalizzato laddove era raffigurato un personaggio femminile, non in modo prominente ma comunque sessualizzato.

I dati indicano che i maschi spendono più soldi sui videogiochi; quindi, le donne potrebbero influenzare la logica di mercato dell'industria per creare contenuti, includendo personaggi di gioco che piacciono prevalentemente a consumatori maschi. Per questi motivi, le aziende di videogiochi posizionano le donne come un pubblico separato di gamer, o come un giocatore 2 rispetto al personaggio principale maschio della storia (Shaw, 2014). Il giocatore 1 è il ricevente dei blockbusters da grandi budget per console e del PC pieno di azione e avventure con cui occupare le ore libere. Per il giocatore 2 invece si tratta delle app colorate e luccicanti, accessibili e gratis da giocare che possono essere giocate per 10 minuti mentre si è in coda per fare la spesa. Al di là degli stereotipi di genere e presunte

---

<sup>16</sup> *"damels in distress"* (Dietz, 1998)

modalità di gioco, il nucleo dell'identità centrale del gamer è costruita come eterosessuale e bianco.

Srauy nel 2017 notò che l'industria fosse esitante nel condividere contenuti nuovi, con la paura che i consumatori target non abbracciassero subito questi approcci innovativi. Infatti, un gruppo particolarmente marginalizzato nei videogiochi sono le giocatrici nere e lesbiche, le quali non solo hanno pochi personaggi con cui identificarsi fortemente ma sono anche ostracizzate sia dalle giocatrici bianche che quelle dai videogiocatori bianchi e non, che le vedono allo stesso tempo sia come "altro" sia come sessualmente non disponibili (Gray, 2020). Quando il panorama dell'industria del gaming non considera l'intersezionalità delle persone, contribuisce a perpetrare un ciclo di consumo e produzione che rinforza l'idea dell'uomo come principale target demografico dei videogiochi, sia che egli si trovi nel ruolo sociale di giocatore, pubblico o sviluppatore.

Quando si pensa che le donne manchino di quello che in sociologia si definisce capitale sociale (Bourdieu, 2015) nel mondo del gaming, la presenza di questa percezione può incoraggiare discriminazione e molestie. I post social che contengono l'hashtag #1ReasonWhy sono stati scritti principalmente da donne mentre citavano commenti sessisti e molestie sul posto di lavoro come motivazioni principali dell'ampia disparità tra uomini e donne nel personale (Weber, 2012). Nel mercato videoludico le nuove pubblicazioni di giochi AAA sono spesso influenzate e provenienti da altri giochi finanziariamente di successo, costruendo una serie di sequel del noto titolo principale in alternativa a creare titoli innovativi. Bulut, dipendente che ha testimoniato per la ricerca, lamentandosi del fatto che l'arte stesse diventando meno arte<sup>17</sup> nel momento in cui il loro studio fu acquisito da un grosso publisher. Questa ricerca è stata svolta principalmente negli Stati Uniti ed ha intervistato 19 persone tra lavoratori ed ex game designers e sviluppatori, una popolazione che solitamente è difficile da trovare per ricerche accademiche, a causa degli accordi di riservatezza che impediscono alle persone di parlare di cosa accade all'interno dell'industria. Una nota importante di questa ricerca è che non sono riusciti ad intervistare donne: nonostante gli sforzi, il gruppo di ricerca ha constatato che le donne nel mondo del gaming sono una popolazione particolarmente vulnerabile, in particolare quando si tratta di molestie e prese in giro. Questa ricerca aveva lo scopo di domandare che impatto

---

<sup>17</sup> "Art became less art": "l'arte divenne meno arte"

avessero le identità degli sviluppatori e i loro strumenti nel design del personaggio e conseguentemente nello sviluppo o meno di tratti stereotipici.

I principali temi individuati riguardavano l'industria dei videogiochi come un'industria dominata dagli uomini come elemento che ha contribuito alla rappresentazione pervasiva delle donne sessualizzate nei videogiochi. Raymond, uomo bianco di 66 anni che lavorò soprattutto negli Stati Uniti, sostiene che storicamente agli inizi gli sviluppatori creavano giochi che loro stessi avrebbero voluto giocare: *“Ho iniziato (a lavorare) nell'industria quando era fatta da giovani uomini che creavano videogiochi gli uni per gli altri... è più o meno così che è iniziata”*.

Un secondo tema individuato dal gruppo di studio riguarda il vincolo tecnologico e l'accessibilità agli strumenti digitali: undici partecipanti hanno sostenuto che la sessualizzazione era dovuta dai vincoli tecnologici e dalle loro applicazioni. La presenza di vestiti stretti, avvolgenti erano visti come difficoltà computazionali nel modelling e animazione 3D. Mentre vestiti larghi e gradi erano ritenuti costosi dal punto di vista computazionale, dal momento che richiedevano più capacità di processione dati per animare il tessuto in digitale. Queste argomentazioni potrebbero suggerire che la presenza di vestiti aderenti, che mettono in risalto le forme del corpo sia un esito di queste limitazioni. Pierre, uomo bianco di 45 anni che ha lavorato principalmente in Canada ha sostenuto:

*“Stai lavorando al modello 3D di un personaggio e tu hai questo potere di dare forma alle parti del corpo, ecco, quindi puoi facilmente immaginare cosa succede con... beh sai, i ragazzi che guardano Playboy... ma all'improvviso, vedono qualcuno che scatta le tette su uno slider... quindi “oh sì, il suo culo potrebbe essere più pimpante” e cose come quella, succedono davvero spesso”*

In terzo luogo, il tema del realismo è emerso durante la ricerca nel momento in cui i partecipanti hanno iniziato a parlare dei propri approcci circa il design di un personaggio al di fuori delle AAA. Generalmente, raccontano, i personaggi erano elaborati sulla base del realismo, ma tipicamente in maniera ben orientata al genere. Per i personaggi femminili sono stati identificati due sotto temi: personalità ed apparenza. Sette partecipanti hanno raccontato che progettare donne realistiche fosse dedicato a personalità in cui ci si potesse riconoscere ma imperfette in alcuni aspetti (generalmente per umanizzarle e renderle

verosimili) e contestualizzarle nella storia. Circa metà dei partecipanti ha menzionato l'importanza dei personaggi femminili con corpi realistici, proporzionati e vestiti adatti al loro ruolo nel videogioco.

Per quanto riguarda, invece, il contesto della creazione di un personaggio maschile è stato discusso da dieci partecipanti. L'intenzione è che il personaggio fosse aderente a canoni e che fossero credibili per le mansioni che doveva svolgere. Dunque, il tema di riferimento era quello della funzionalità, in accordo con quello che il personaggio dovrà fare in gioco. Ad esempio, Jeff, un maschio bianco di 32 anni che lavorava negli Stati Uniti racconta:

*“Ti serve uno grande come un armadio... per riuscire a fare le assurdità che fa”*

Sono stati individuati due temi che inquadrano il modo in cui le identità di genere hanno impattato l'approccio degli sviluppatori: pratiche normalizzate e diversità/alleanza<sup>18</sup>.

Il nome “pratiche normalizzate” è emerso quando otto partecipanti hanno detto che nel loro lavoro non osservavano differenze significative nella fase di creazione del personaggio dal punto di vista del genere. Sono state percepite molte più distanze alla socializzazione maschile sul posto di lavoro e in contesti più ampi riguardo la bellezza estetica. Raymond, ex sviluppatore di una AAA, oggi professore ha sostenuto quanto segue:

*“Difatti, sono rimasto sorpreso che molte studentesse d'arte, e molte delle donne con cui lavoro in gruppo, hanno la tendenza a disegnare ciò che pensano gli altri vogliono... e quindi loro disegnano personaggi sessualizzati. Noto che accade molto più spesso di quel che mi aspettassi.”*

La risposta di Raymond lascia intuire che le artiste possono vedere il disegnare i corpi sessualizzati come una pratica normale.

Altre otto risposte suggerivano che più donne nel luogo di lavoro diversificassero gli approcci alla creazione del personaggio, contribuendo con un ulteriore punto di vista, attraverso interventi diretti (es. una donna parla apertamente di una caratteristica di un personaggio femminile sulla copertina di un videogioco), oppure coinvolgendo i propri colleghi a prendere posizione contro troppi problematici.

---

<sup>18</sup> *“Normalized practices and diversity/allyship”*

Secondo i partecipanti, la presenza di donne nel gruppo di lavoro stende le premesse per alterare lo status quo delle decisioni. Chris, uomo di 46 anni, ha raccontato una situazione in cui il team di sviluppo stava discutendo sulla scena di apertura di un gioco:

*“Stavamo parlando di questo, e siamo tipo d’accordo “ok, la mettiamo in intimo” e uhm... una dei designer del team, Jill, venne a pranzo con me e mi disse “È tutto sbagliato, compromette totalmente ciò che stiamo cercando di fare... stiamo cercando di renderla un essere umano non oggettificato... stiamo cercando di renderla una persona, e ora la mettiamo in intimo... non è giusto, bisogna fare qualcosa”. Ed io ero tipo: “Dirò qualcosa, sono d’accordo con te.”. Quindi, penso che, se... non ci fosse stata una donna nel team di design, io non sarei andato a lamentarmi con il direttore creativo dicendo “penso che questo sia sbagliato, come anche Jill”, sarebbe stato molto meno efficace nel tagliare via quella stupida idea.”*

La preoccupazione di una collega femmina era particolarmente degna di nota nel motivare Chris ad esternare le problematiche del modo in cui il personaggio femminile era originariamente ideato e progettato per il gioco.

Queste riflessioni sulla presenza e l’impatto che hanno le donne all’interno di contesti videoludici ha l’intento di individuare delle ipotesi sulla situazione che le donne vivono all’interno del mondo dei videogiochi, come spettatrici, lavoratrici e parte integrante della community.

### **1.3 IL VIDEOGIOCO COME ESPORT**

Come molti sport tradizionali, l'esport è definito come la performance del giocare ai videogiochi in maniera competitiva in contesti pubblici (inteso con altre persone possono vedere). Così come altri sport tradizionali, gli esport esistono sia a livello amatoriale che professionale. Allo stesso modo in cui si può giocare una partita a basket al campo del quartiere per divertirsi, chi gioca ai videogiochi può divertirsi online con un match sportivo assieme ad amici o player sconosciuti.

Ci sono sempre più reti emittenti che trasmettono competizioni ed eventi esportivi: in Italia ci sono PG Esports, ProGaming, QLash tra le maggiori aziende organizzatrici di eventi esports online e dal vivo. Come in molti altri sport, ci sono dei telecronisti che accompagnano le azioni di gioco con la loro voce durante gli eventi competitivi, parte fondamentale della performance sportiva professionale. Nel 2016 negli Stati Uniti lo sharing degli esports era stimato attorno ai 188 milioni di dollari, 75% dei quali aveva un team preferito e il 69% aveva un giocatore preferito. Il mercato mondiale dell'esport è stato stimato sui 748 milioni di dollari, con 587 milioni provenienti da sponsor e pubblicità (Superdata Research, 2016).

La chiave di volta per la pubblicità negli esport proviene dal trasmettere live la schermata di gioco online. Su siti come Twitch e YouTube, molti giocatori competitivi mandano in onda i loro gameplay in diretta, spesso con un video in cui riprendono loro stessi. Twitch è il quarto sito più affollato di internet, in esso risiede l'1,8% di tutto il suo traffico (superato solo da Netflix, Google ed Apple; Mosley, 2014).

Esports popolari includono giochi di combattimento (es. Street Fighter), FPS (First Person Shooter (es. Overwatch, Counter Strike, Rainbow Six Siege, Valorant), strategici in tempo

reale e giochi in battle arena (es. Defense of the Ancients 2, League of Legends; “Most Watched Games on Twitch – Esports Content and Total,” 2017).

Il motivo che spinge la ricerca anche in quest’area del mondo videoludico è la presenza estremamente bassa di videogiocatrici donne che competono a livello professionistico. È importante dire che non è specificato in alcun regolamento che le donne non possano competere o che ci siano leghe esclusivamente per partecipanti di sesso maschile. Solo negli ultimi anni si è iniziato a coinvolgere volutamente la componente femminile dal punto di vista competitivo proprio perché è stata sollevata la questione dell’assenza di rappresentazione, in accordo con la parte di pubblico femminile che non trovava mai riscontro nella scena competitiva dominata esclusivamente da maschi, dove le femmine erano figure ornamentali e raramente ricoprivano ruoli competenti (questo considerando anche ruoli laterali al player competitivo come commentatrice, presentatrice, addetta alle analisi tecniche, arbitro etc.).

Un sondaggio tra adolescenti negli Stati Uniti indica che i videogiochi sono popolari tra tutti i giovani del gruppo, il Pew Research Center ha individuato che il 97% degli adolescenti tra i 12 e i 17 anni ha giocato almeno una volta a qualche forma di gioco digitale (Lenhart et al., 2008). Secondo lo studio di Duggan nel 2015, il 50% degli adulti maschi e il 48% delle adulte femmine giocano ai videogiochi con console, tablet e smartphone; gli uomini il doppio rispetto alle donne, si identificano comunque come gamer (15% uomini, 6% donne). Anche in questo studio viene confermato che apparentemente uomini e donne fruiscono in modo equivalente dei videogiochi, risultano, però, esserci delle distinzioni di genere nella tipologia di videogiochi come precedentemente descritto, trovando conferma che secondo i partecipanti chi gioca ai videogiochi siano prevalentemente gli uomini (Burch e Wiseman, 2015).

Nonostante il basso numero di pro-player donne nel mondo del gaming e la percezione collettiva che le vede come poco avvezze al confronto competitivo nei videogiochi, le fonti sostengono che, a parità di tempo dedicato agli allenamenti, le donne riescono a raggiungere gli stessi risultati competitivi dei maschi nei giochi online (Paaßen, Morgenroth e Stratemeyer, 2017; Shen, Ratan, Cai, & Leavitt, 2016). Le giocatrici professioniste vengono pagate meno dei colleghi maschi. Infatti, non ci sono donne nella top 300 player che guadagnano meglio (“Highest Overall Earnings”, 2017). La percezione dell’hardcore gaming come un’attività maschile potrebbe spiegare il basso numero di donne

che intraprendono un percorso competitivo, nonostante uomini e donne giochino ai videogiochi in egual misura (Gray, 2012).

Un'altra ipotesi risiede nella presenza di una maggiore quantità di molestie nei giochi online nei confronti delle donne. Tali molestie, infatti, inibirebbero le giocatrici dal partecipare alla partita, innescando, oltretutto, pratiche di mascheramento della propria identità per evitare di essere vessate da questi episodi, rovinando non solo l'esperienza di gioco alle ragazze, ma costringendole anche a camuffare la propria identità per proteggersi da queste situazioni.

Le ragazze, dunque, potrebbero evitare le competizioni videoludiche in parte per le pratiche e rappresentazioni sessiste delle donne nei videogiochi che promuovono l'oggettificazione di queste e attenzioni non gradite da parte dei maschi. Alcuni videogiochi si sono distinti da altri per questi ritratti sessualizzati delle donne che ponevano le giocatrici in situazioni di disagio. Uno di questi titoli comprende *Dead or Alive*, in cui le combattenti femminili indossano bikini e lingerie per combattere. Inoltre, diversi studi hanno individuato delle regolarità tra giocare a videogiochi che sessualizzano le donne e comprovati atteggiamenti sessisti. Solitamente, l'esposizione a videogiochi e televisione è stata associata a tassi maggiori di sessismo tra gli adolescenti maschi (Bègue, Sarda, Gentile, Bry, & Roché, 2017). Quasi la metà delle persone che giocano ai videogiochi hanno riscontrato episodi di odio, razzismo, o comportamenti sessisti attuati più da utenti maschi che femmine (Lenhart et al., 2008). Ad esempio, Gamergate fu una controversa campagna di molestie organizzata tramite l'hashtag #GamerGate con particolare focus sul sessismo e l'anti-progressismo nell'ambito dei videogiochi. Da questa vicenda, oggi la parola "Gamergate" viene utilizzata per indicare campagna di molestie e le azioni di chi vi partecipa.

Circa i temi dello streaming e delle competizioni partecipate da videogiocatrici, la letteratura ci suggerisce che c'è un bacino di ricerca contenuto; pertanto, si cercherà di prendere come riferimento quanto di significativo presente per la ricerca proposta.

La ricerca svolta da Nakandala, Ciampiglia, Su e Ahn (2017) ha trovato che il genere di chi streama<sup>19</sup> di Twitch è decisamente legato alla frequenza dei messaggi di oggettificazione degli spettatori diretti a chi streama. Notoriamente le ragazze che giocano ai videogiochi

---

<sup>19</sup> Dall'inglese "*to stream*": mandare o ricevere suono e/o video direttamente in internet come un flusso continuo. Cambridge Dictionary.

ricevono maggiormente commenti orientati al corpo (*“body-focused messages”*), concentrandosi, dunque sul loro aspetto, mentre i ragazzi ricevevano maggiormente commenti focalizzati sul videogioco come la strategia o una mossa specifica. Queste premesse, fanno immaginare che le motivazioni dell’assenza di ragazze all’interno della scena competitiva videoludica abbia radici più profonde di quanto sembri, andando oltre lo spirito competitivo o le abilità cognitive. Gli elementi inibitori risiedono in ambienti più distanti dalla scena strettamente competitiva e coinvolgono anche chi a diventare pro-player non è interessato.

A causa della mancata attenzione da parte dei canali esport ufficiali, le donne, dunque hanno dovuto trovare approcci alternativi per ottenere visibilità in qualità di giocatrici competitive via YouTube e Twitch. Nonostante i tentativi, le ragazze sono solite affrontare svariate accuse dagli altri giocatori, i quali sostengono che la loro fanbase esiste ed è motivata solamente per il fatto che sono donne (Witowski, 2011). Le donne sono spesso escluse dagli esports e faticano a dimostrare il loro livello di abilità proprio perché ostacolate da comportamenti molesti e spesso aggressivi nei propri confronti che ledono la loro salute mentale, a riguardo della quale, il primo approccio tende ad essere quello di fare qualche passo indietro dall’ambiente che ha catalizzato questi processi per scongiurare nuovi episodi, con alla base lo stereotipo per cui le ragazze non sono brave e capaci tanto quanto i ragazzi. Le aspettative di genere sono diventate sempre più evidenti nelle situazioni come le partite di League of Legends tra squadre di alto profilo che mettevano a confronto team composti unicamente da ragazze contro altri composti unicamente da ragazzi. In questo confronto inizialmente la squadra maschile giocava al di sotto delle loro capacità perché non prendevano sul serio la squadra femminile come una sfida seria. Nel momento in cui la squadra maschile realizzava che stava rischiando di perdere la partita, il loro discorso si spostò su una questione di imbarazzo e impatto negativo sulla loro reputazione. Cosa sarebbe successo se avessero perso? Cosa avrebbero pensato gli altri di loro?

Uno dei giocatori commentò così:

*“Bro, questo fa male alla nostra immagine” (...)* *“Mi sono messo in imbarazzo di fronte a tipo, quante persone”*

(Canossa, Witkowski, & Ozkaynak, 2018, p.4)

Un caso degno di nota avvenuto nel 2020 è quello della squadra esportiva russa Vaevictis, creata dall'omonima organizzazione, la quale voleva entrare nel League of Legends Continental League, il massimo campionato russo del titolo Riot Games, diventando la prima squadra femminile a partecipare ad un campionato esportivo di massimo livello (Forte, 2020). Dopo due stagioni all'interno del campionato, in cui non ha vinto nessuna partita, la squadra è stata estromessa per "Inaccettabile livello di competitività per un campionato a numero chiuso", concludendo così l'esperienza delle Vaevictis in LCL. Questa vicenda ha fatto sì che si creasse anche un clima sgradevole nei confronti delle giocatrici: infatti, secondo alcuni, le giocatrici sono state reclutate più per la loro avvenenza che per le loro reali capacità nel videogioco. Un'ulteriore nota relativa agli stereotipi di genere che riguarda la squadra femminile russa, ha a che vedere con un incontro tra Vaevictis contro Rox in cui il secondo team nelle proprie fasi di ban (fase in cui si scelgono quali giocatori privare al proprio avversario per quella partita) eliminando solo campioni supporto, ruolo maggiormente percepito come "da ragazza" all'interno di League of Legends, scatenando non poco clamore nella community (Esport News Uk, 2019).

Le molestie hanno un impatto molto negativo sulle atlete donne negli sport tradizionali come stress emotivo (Koss, 1991), difficoltà fisiche come mal di testa, cambiamenti di peso, peggioramento generale della salute (Marks, Mountjoy & Marcus, 2011) e problemi psicologici come una bassa autostima, rabbia, ansia o depressione (Fasting, Brackenridge & Walseth, 2022). Come negli sport tradizionali, dunque, la ricerca di Ruvacalba et al. mostra che la performance delle ragazze nei videogiochi è influenzata dall'attivazione di stereotipi negativi sulle donne e il gaming. A tal punto che quando alle ragazze veniva detto che gli uomini erano soliti performare meglio di loro ai videogiochi, le ragazze giocavano peggio dei ragazzi che partecipavano e peggio delle ragazze a cui non era stata data questa informazione (Kaye & Pennington, 2016). Questo evidenzia l'impatto che una sola informazione può avere sull'intera performance di gioco, stendendo le basi per consolidare il valore del benessere psicologico dell'ambiente nello svolgimento di un'attività, prescindendo dalle capacità assolute della persona. Immaginiamo quanto possano essere problematiche queste condizioni in situazioni come durante le streaming su Twitch o YouTube, dove chi guarda mette apertamente in dubbio la competenza delle donne anche in modo evidente scrivendolo in chat e commentando quello che viene trasmesso, arrivando anche a dubitare che siano proprio le ragazze che vedono in webcam a star giocando, e che

al posto loro a comandare il gioco ci sia qualcun altro che fa da complice, proprio perché non è per loro verosimile che una ragazza possa essere brava a sufficienza.

Queste dinamiche hanno influenzato anche le relazioni tra ragazze che, anziché essere unite dalle circostanze sopracitate, si trovano a primeggiare tra di loro cercando di essere l'una migliore delle altre. Questo fenomeno ha preso il nome di *Queen Bee Effect*, coniato da Derks, Van Laar, Ellemers e de Groot (2011) in contesti a basso numero di presenza femminile e un alto livello di discriminazioni sessuali tendono a identificarsi con caratteristiche maschili fortemente stereotipate, allontanandosi quanto più possibile dalle caratteristiche associate comunemente alle donne, concorrendo con maggiore aggressività contro le altre ragazze a causa delle risorse limitate. Sarebbe interessante indagare sul concetto di "risorse limitate", dal momento che internet è idealmente uno spazio infinito che potrebbe contenere tutte le persone che vogliono prendervene parte (anche se sappiamo non essere così). Anche se ci si aspetterebbe che chi gioca manifesti supporto per i player dello stesso genere, lo studio di Ruvalba et al. indaga se il *Queen Bee Effect* può manifestarsi nel video gaming competitivo dal momento che il livello di supporto è inferiore tra donne che competono a livelli più alti nei videogiochi online. I fenomeni di discriminazione nei contesti competitivi nel mondo dei videogiochi hanno portato alcune giocatrici a creare luoghi sicuri e di supporto. Donne di colore, ad esempio, hanno sviluppato gruppi esclusivi per partite online volte ad evitare le molestie online basate sul genere e razza percepiti in gioco. In questi spazi, le donne forniscono e ricevono supporto reciproco e grano spazi di gioco che le aiutano a competere senza distrazioni. Tuttavia, le ragazze partecipanti credevano che non avrebbero dovuto creare uno spazio separato per giocare, e spesso questa cosa fa sentire prosciugati dalla sensazione di dover difendere continuamente le proprie capacità e la propria identità dagli aggressori online in contesti videoludici assolutamente convenzionali. Riassumendo, le molestie sessuali potrebbero impedire alle videogioatrici di performare e potrebbe ridurre il numero di donne che decidono di competere negli esports.

Il mondo dell'esport si basa su una supposta meritocrazia per la quale non ci sono mai stati vincoli di genere all'interno delle competizioni ufficiali (Rogstad, 2021). La meritocrazia viene definita unicamente attraverso i risultati delle proprie abilità personali e predisposizione alla competitività, rimanendo indifferenti al background culturale, al genere e all'identità personale (Siutila & Havaste 2019). Pertanto, il messaggio che viene

veicolato ed assimilato dagli utenti è che chiunque può avere successo nel mondo del gaming se si impegna abbastanza dedicandoci tempo. La ricerca a tal proposito ha definito questa pratica come “meritocrazia tossica”<sup>20</sup> (Paul, 2018; Taylor & Stout, 2020; Friman & Ruotsalainen, 2022). Tale definizione si riferisce al fatto che il mondo dell’esport ignora volutamente le donne e i gruppi marginalizzati, fallendo nel considerare l’impatto che questa pratica ha per queste persone, allo stesso modo in cui così si consolida l’affermazione silente della superiorità degli uomini nel mondo videoludico. Taylor e Stout hanno, inoltre, associato la predominanza maschile nell’esport alla necessaria conoscenza del gaming e del computer tipicamente associata a pratiche ed hobby maschili. Attraverso la meritocrazia tossica, il patriarcato stabilizzato dalla “geek culture”, anch’essa tipicamente mascolina, sbarra l’ingresso non accettando le donne nel mondo del gaming, marginalizzandole e limitando le opportunità affinché queste potessero entrare a farne parte senza dover mettere per forza delle regole che avrebbero evidenziato la scorrettezza e l’asimmetria di genere, bensì optando semplicemente per scelte *male-oriented*<sup>21</sup>.

Cullen nel suo studio prende ad esempio la giocatrice professionista di *Overwatch* Kim “Geguri” Se-yeon, la quale è uno dei pochi esempi di donna che è riuscita ad entrare nella scena competitiva a livello professionistico (Cullen, 2018). È importante notificare che la giocatrice ha preso formalmente le distanze da ogni forma di femminismo perché viene spesso visto in modo negativo dagli altri giocatori maschi. Kim Se-yeon è stata oggetto di un’inchiesta che la vedeva accusata dagli altri giocatori di *Overwatch* di imbrogliare, i quali sostenevano, inoltre che le sue capacità fossero “troppo buone per una donna”<sup>22</sup>. *Geguri* viene descritta da Cullen come l’emblema del post-femminismo, enfatizzando il singolo e decidendo, quindi, di ignorare le diseguaglianze sociali strutturate da dinamiche come la meritocrazia tossica menzionata in precedenza. Successivamente la pro-player ha confermato le sue doti videoludiche smentendo le accuse avanzate contro di lei; tuttavia, il fatto che queste vessazioni provenissero da suoi colleghi di pari livello è l’esempio della tossicità di questa meritocrazia.

Quando parliamo di meritocrazia, un altro discorso nel mondo sportivo che è stato fatto riguarda la costituzione di tornei divisi tra maschi e femmine. Così facendo, l’obiettivo è

---

<sup>20</sup> “toxic meritocracy”.

<sup>21</sup> Orientate a preferire il genere maschile e le sue caratteristiche.

<sup>22</sup> “Too good for a girl” (Cullen, 2018, p. 949)

quello di creare spazi sicuri di rappresentazione per le ragazze che giocano ai videogiochi, nel tentativo di proteggerle dalla meritocrazia tossica e dal sessismo presente nel mondo videoludico, creando un contesto facilmente fruibile, in cui le ragazze possono sentirsi maggiormente a proprio agio. Contrariamente a quanto si può pensare, l'istituzione di leghe femminili è percepita come controcorrente rispetto alla logica della meritocrazia dell'esport. (Siutila & Havaste, 2019). L'istituzione di una lega femminile trova un riscontro negativo nella comunità maschile poiché il primo sentimento suscitato sarebbe che questa lega invaliderebbe le loro abilità, confermando che le donne non sono sufficientemente brave per competere contro i colleghi maschi; in questo modo non arriva il messaggio di voler creare uno spazio sicuro e lontano dal contesto maschio-centrico del gaming, ma darebbe la percezione di aver creato una versione facilitata della competizione che non potrebbe essere paragonata a quella originale, rendendo, perciò, infattibile una lega mista.

## **CAPITOLO 2**

In questo secondo capitolo si affronterà l'aspetto della metodologia con cui è stata strutturata la ricerca e con cui è stato selezionata la popolazione e il campione di ricerca. Si è scelto di utilizzare la metodologia mista: avvalendosi di un questionario preliminare, costituito da una parte biografica e conoscitiva e una seconda parte, più specifica che chiameremo "di settore" suddivisa tra pro-player, player for fun e operativi del settore.

Successivamente, verrà spiegato come sono state strutturati questionario e intervista spiegandone i rispettivi obiettivi e quali ambiti si vogliono approfondire nei rispettivi settori, focalizzandosi, in particolare, sulle questioni di genere e quali ostacoli affronta chi si trova in situazioni di svantaggio.

## **2.1 METODOLOGIA**

### **2.1.1 IL DISEGNO DI RICERCA**

Il disegno di ricerca è diviso in cinque punti che servono a descrivere la struttura dell'indagine: le domande che ci si è posti, gli obiettivi che si vogliono raggiungere, il campione selezionato per il lavoro sul campo, i metodi di ricerca, il trattamento della privacy, la raccolta dei dati e la rielaborazione degli stessi.

La prima distinzione fondamentale è quella tra tema della ricerca e oggetto empirico: il tema consiste nel problema più generale che si vuole capire, l'oggetto empirico è invece il fenomeno sociale che si andrà a studiare attraverso l'attività di ricerca. In questa ricerca il tema consiste nell'esclusività di genere tra uomini e donne nei videogiochi, approfondendo, quindi, League of Legends in Italia, l'oggetto empirico preso in considerazione è il panorama competitivo italiano che non presenta alcun elemento femminile tra i giocatori e il panorama lavorativo, il quale presenta un numero di lavoratrici donne nettamente inferiore rispetto ai colleghi uomini, volendo raccogliere dati anche riguardo la community che non rientra in nessuna dei due gruppi precedenti e gioca per divertimento.

La presente ricerca ha l'obiettivo di tracciare un ritratto rappresentativo della community di League Of Legends in Italia e individuarne la divisione per genere ed esperienza dell'utente da un punto di vista di inclusività e di esperienza personale. Questo verrà realizzato con la distribuzione di un questionario all'interno del quale verranno posti quesiti riguardanti la persona, la propria esperienza con il League of Legends e come il gioco li abbia coinvolti in altri contesti extra ludici. Abbiamo visto, infatti, che sono numerose le variabili che intervengono nel semplice atto di una persona che decide di giocare a questo videogioco, che sia novizia, abituale o professionista.

L'obiettivo della tesi è studiare i diversi contesti sociali in Italia che racchiudono le dinamiche sopraindicate (player competitivi, lavoratori del settore e appassionati). Dal momento che non sono disponibili dati numerici ufficiali sulle proporzioni di genere degli utenti che giocano a League of Legends, ciò che viene assunto in questa prima parte di tesi è frutto di ipotesi basate sulla ricerca nella letteratura precedentemente esposta e curiosità

nell'approfondire quanto vissuto nell'esperienza personale da donna gamer e lavoratrice nel mondo dei videogiochi.

Il campione studiato ha coinvolto un totale di 102 persone nella fase quantitativa: 88 uomini, 13 donne e 1 persona che ha preferito non specificare il suo genere.

### Indica il tuo genere - 102 risposte

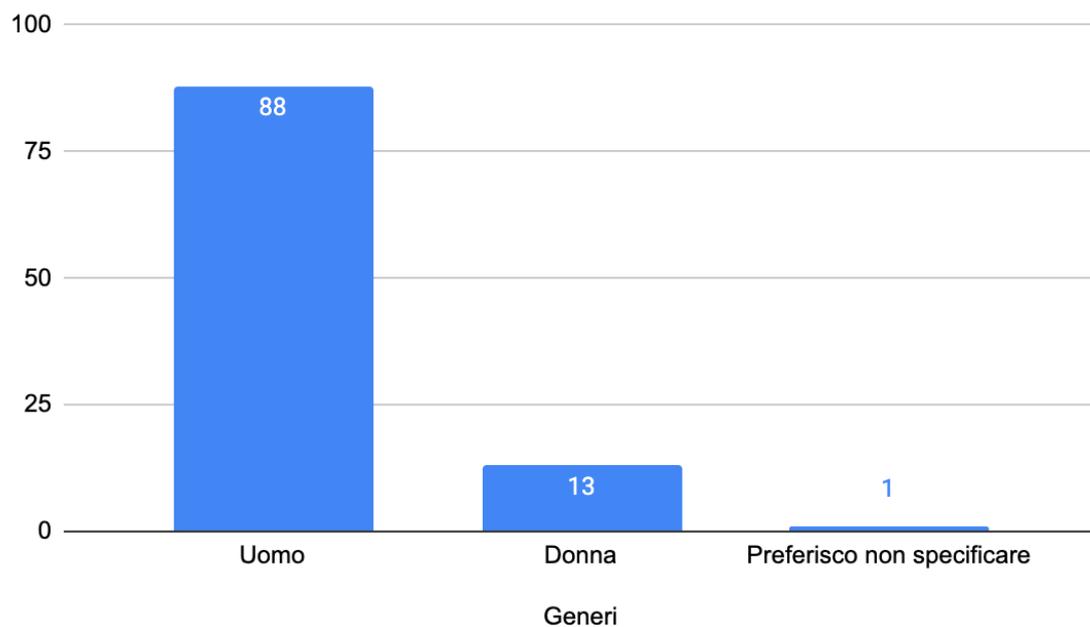


Grafico 5

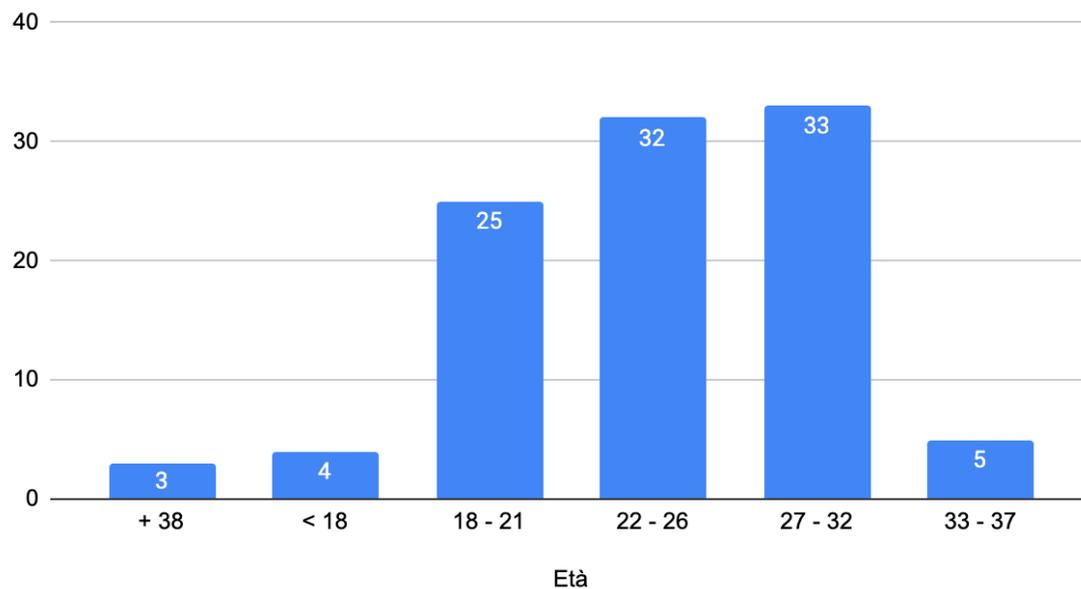
Genere	Risposte
Uomo	88
Donna	13
Preferisco non specificare	1
<b>Totale</b>	<b>102</b>

Tabella 2

La prima domanda chiedeva di indicare il proprio genere di appartenenza, in modo tale che fosse possibile capire dall'inizio com'era suddivisa la popolazione esaminata. Delle persone che hanno partecipato all'indagine l'86,3% (88 risposte) si identifica come uomo,

il 12,7% (13) come donne, 1% (1) preferisce non specificare e nessuna persona come queer/non binario. Dai dati raccolti quindi la partecipazione è stata a maggioranza maschile.

### Partecipanti divisi per fasce d'età



*Grafico 6*

Per quanto riguarda le fasce d'età dei partecipanti è stato scelto di procedere per intervalli così da poter evidenziare diversi periodi di vita: da adolescenziale (<18) a giovane adulto (18-21; 22-26; 27-32) fino all'età adulta (33-37; +38).

Ci si è voluti fermare ai +38 anni per esaminare la fascia d'età che comprendesse soprattutto i giovani adulti, poiché è lì che ci si aspettava di intercettare la parte più popolosa della community, in accordo con i report di IIDEA che interrompe il suo range a 40 anni (*Grafico 1*).

Fascia d'Età (anni)	Risposte
< 18	4
18-21	25
22-26	32
27-32	33
33-37	5
+38	3
<b>Totale</b>	<b>102</b>

*Tabella 3*

Il campione di riferimento per la ricerca comprende, dunque, player professionisti, lavoratori di aziende che operano nel mondo sportivo italiano e nell'organizzazione eventi, con lo scopo di avere una visione quanto più complessiva dei metodi di fruizione del videogioco, i quali possono creare aggregazione sociale, sia fisica che virtuale.

La divisione in categorie sarà strutturata attorno al loro corrente approccio al videogioco che sarà definito in fase di questionario o sarà chiesto di specificare in fase di intervista. La ricerca empirica sarà strutturata con una metodologia mista in quanto si vuole fornire un campione rappresentativo nella fase quantitativa, attraverso il questionario, per approfondire nel dettaglio in fase di intervista con solo alcune persone (10/15) suddividendole in gruppi uguali a seconda del gruppo in cui avranno indicato nel questionario di rientrare (player professionista/lavoratore/giocatore occasionale o fan). Non sono state individuate distinzioni scientificamente condivise delle varie categorie di fruitori del videogioco in quanto in base ad ogni prospettiva che si intende esaminare, la suddivisione assume lineamenti diversi. Ad esempio, la ricerca di David P. Hedlund della St. John's University of Jamaica sulle tipologie di Esport Players (Hedlund, 2021), identifica cinque tipologie di giocatore (Competitive, Casual, Casual-Fun, Casual-Competitive, Casual-Social). In questa ricerca si è voluto esplorare anche all'interno di contesti strettamente legati alla produzione di contenuti relativi all'esport, i quali non possono avere come prerogativa quella di giocare attivamente al gioco, per avere quindi uno spettro di testimonianza ancora maggiore, in quanto alcuni dipendenti del settore al

gioco possono non aver mai giocato attivamente ma aver creato altri prodotti relativi ad esso (es. eventi dal vivo, piani di comunicazione, intrattenimento online etc.)

Le domande di ricerca indicheranno le tematiche che si vogliono indagare, quali il rapporto con il videogioco e la sfera relazionale che si struttura attorno o al di fuori di esso. Questo vuole capire in che modo giocare a League of Legends si traduce in fatti sociali come relazioni interpersonali e in quali circostanze queste si trasformano in rapporti amichevoli o si sviluppano situazioni negative come bullismo, linguaggio violento, esclusione e comportamenti annessi. Tali circostanze verranno analizzate con una seconda chiave di lettura, che metterà al centro il genere delle persone, provando ad individuare alcuni pattern comportamentali o verbali.

Si vuole studiare gli effetti sociali che giocare a League of Legends ha sull'esperienza personale e su quella di due o più persone che si confrontano su questo tema. Si vuole analizzare in profondità se League Of Legends impatta sul comportamento delle persone in gioco, non tanto come pura pratica ludica, ma come contesto che veicola comportamenti sessisti o molesti verso chi gioca, sia come compagno di squadra, sia come nemico.

Si vuole, inoltre, indagare il modo in cui questi fatti possono essere frutto di una possibile marginalizzazione degli elementi femminili sia nelle sfere competitive che in quelle professionali nelle attività affini al gioco (es. Tournament Organizer) e vedere se queste situazioni si verificano anche per chi gioca per divertimento, senza l'obiettivo di diventare player professionista o di lavorare nell'industria che ne produce contenuti.

L'obiettivo di questa tesi è individuare la componente femminile dell'utenza corrisposta a League of Legends e i ruoli e contesti sociali in cui fruisce di questo gioco. Si vuole individuare come le donne si collocano in tale contesto, approfondendo in secondo luogo la loro presenza o meno nei contesti competitivi e professionali legati al videogioco. Questa ricerca ha dunque lo scopo di intercettare la componente femminile che gioca o si relaziona a League of Legends e individuare se sono presenti pratiche escludenti, pregiudizi atteggiamenti nei loro confronti dovuti al genere durante il gioco, fuori dal gioco e sul posto di lavoro.

Come anticipato, il campione preso in considerazione sarà suddiviso in tre categorie: player occasionale, player competitivo e professionista del settore (coach, analyst, producer, tournament organizer et similia).

La metodologia utilizzata sarà di tipo misto con una fase preliminare di tipo quantitativo ed una seconda, più in profondità, di tipo qualitativo: la prima ha lo scopo di tracciare una

rappresentazione delle persone che partecipano alla community italiana a tutti i livelli di *engagement*, dal giocatore occasionale al pro-player, a chi lavora nel settore. Non avendo dati numerici ufficiali sugli utenti attivi in Italia sulla piattaforma, si partirà sottoponendo il questionario ad un bacino quanto più ampio possibile di persone coinvolte nel mondo di League Of Legends attraverso canali in cui la community è solita ritrovarsi. I luoghi di distribuzione del questionario saranno virtuali come Server Discord, Gruppi Facebook, Instagram e Telegram, per raggiungere quanti più utenti possibili in diverse parti della penisola. La seconda parte della ricerca si svolgerà con interviste dialogiche semi strutturate mirate a raccogliere l'esperienza diretta di persone che hanno vissuto l'ambiente videoludico dai diversi punti di vista che la ricerca tratta: videoludico, relazionale, lavorativo e competitivo. l'intento è di riuscire ad ottenere quante più esperienze possibili riguardo al titolo di League Of Legends, in modo da poter delineare degli elementi che possa analizzare al meglio l'esperienza degli utenti con il gioco e la sua community.

Queste riflessioni hanno l'obiettivo di dare una visione di come e quanto le persone si avvicinano ai videogiochi, dando la possibilità di intuire già alcune dinamiche che risultano facilmente riconoscibili e familiari. Per questo motivo, verranno poste, in fase di intervista, alcune domande che si ispirano alla ricerca svolta da Leonhardt e Overå per *Norwegian Media Authority* (Leonhardt & Overå, 2021), con un focus sull'utilizzo di diversi dispositivi per videogiocare e sulle differenze di genere in tale ambito.

Ritengo che i quattro punti di vista presi in considerazione siano i più salienti per comprendere le peculiarità di ogni esperienza, nella speranza di riuscire a delineare le caratteristiche e le abitudini di chi fruisce di questo titolo, declinando queste ad una possibile componente femminile che, all'attuale stato della letteratura e per i dati che ci vengono forniti, risulta essere piuttosto esigua. A League Of Legends il numero di giocatori maschi è effettivamente più alto del numero di ragazze? Se sì, perché? Se no, perché sembra estremamente popolato da maschi? In assenza di dati ufficiali che descrivano la popolazione dell'utenza italiana che gioca al sopracitato titolo Riot Games, si cercherà di produrre dei dati rappresentativi attraverso i questionari online, mirando a raggiungere un minimo di 100 compilazioni, per poi approfondire le informazioni raccolte con 10-15 testimonianze orali di interviste svolte o di persona, quando possibile, od online.

I dati raccolti durante le interviste sono stati trascritti manualmente e riportati in modo anonimo. L'obiettivo è quello di analizzare e confrontare le diverse esperienze per capire

come i temi oggetto dello studio sono vissuti dai diversi soggetti. Una volta terminata la scrittura della tesi, questa verrà inviata a tutti coloro che hanno collaborato.

I dati rilevati dalle interviste saranno trattati nel rispetto della privacy dei soggetti sulla base dell'informativa sul trattamento dei dati personali presenti nell'ex art.13 d.lgs. 196/2003.

Gli intervistati sono stati messi al corrente dell'utilizzo di dispositivi di registrazione vocale. Per citare le testimonianze degli intervistati e distinguerli l'uno dall'altro verranno utilizzati degli pseudonimi ai fini della privacy.

Viene riportata di seguito una tabella con I nomi di fantasia scelti dagli intervistati in cui in verde sono indicate le donne e in blu gli uomini.

<b>PERSONA INTERVISTATA</b>	<b>SETTORE DI APPARTENENZA</b>
Gelso Mino	Amatoriale
Samuele	Competitivo
Yoshi	Organizzativo
Elsa	Organizzativo
Gisela	Competitivo
Morgana	Competitivo
Shila	Amatoriale
Jennifer	Amatoriale
Principassa T	Competitivo
Link	Organizzativo

*Tabella 4*

## **2.2 STRUTTURA E SVOLGIMENTO DEL QUESTIONARIO E DELLE INTERVISTE**

Il questionario di ricerca, in quanto parte quantitativa dell'indagine, ha lo scopo di tracciare una linea guida del campione del gruppo di riferimento che vi prenderà parte. Non ci sono dati sui contesti che si vogliono studiare. Pertanto, si procederà con una fase preliminare di tipo quantitativo con l'obiettivo di ottenere il maggior numero di risposte possibile e sulla base di quel campione rilevato, strutturare un numero congruo di partecipanti per approfondire con la seconda parte qualitativa, in cui si potrà indagare in profondità sulla base dei dati precedentemente raccolti. Il periodo della raccolta dati si è svolto tra i mesi di Aprile e Agosto 2023.

### 2.2.1 QUESTIONARIO

Il questionario sarà composto da ventinove item a risposta chiusa e alcuni a risposta aperta. Gli item a risposta chiusa sono suddivisi tra alcuni a risposta multipla, altri con risposta di accordo/disaccordo attraverso la scala Likert (Edmondson, 2005).

Il questionario sarà strutturato in tre parti distinte:

**Dati Anagrafici:** questa prima parte ha lo scopo di avere maggior informazioni misurabili e che possa restituire quanti più elementi dettagliati possibile;

**Avvicinamento a League of Legends:** attraverso questa sezione si cerca di individuare alcune delle abitudini e delle abitudini degli utenti nel gioco, integrando domande descrittive come “come hai iniziato a giocare a League fo Legends?”, “qual è la modalità che giochi più spesso?”, “quale ruolo giochi più spesso?”;

**Domande di settore:** sarà presente una domanda a risposta multipla che, a seconda della risposta che verrà data, indirizzerà all’ultima serie di domande, cioè quelle di settore. Quando è stata fatta la descrizione della popolazione di riferimento, si aprirà la terza parte del questionario, divisa a sua volta in tre parti (una per gruppo) si è posto l’attenzione su tre macro-gruppi situati di riferimento: competitivo, lavorativo e giocatori casuali;

## TRACCIA QUESTIONARIO

Assetto socio-demografico.

Ciao, mi chiamo Carlotta e sono una studentessa di Sociologia dell'Università degli Studi di Padova. Sto svolgendo una ricerca sulle differenze di genere nel mondo di League of Legends in Italia a tutti i livelli.

Il presente questionario è ANONIMO e i dati raccolti saranno utilizzati solamente a scopo scientifico. Non sarà in alcun modo possibile risalire a chi avrà partecipato.

Con la presente mi impegno a non divulgare eventuali informazioni personali non relative alla ricerca tutelando la privacy di chi partecipa.

Successivamente ci sarà una fase qualitativa dove verranno svolte interviste singole di approfondimento. Se vuoi partecipare, scrivi una mail a [carlotta.desimon@studenti.unipd.it](mailto:carlotta.desimon@studenti.unipd.it).

Buona compilazione!

Indica il tuo genere

- Uomo
- Donna
- Queer/Non Binario
- Preferisco non specificare

Indica la tua età

- < 18
- 18 – 21
- 22 – 26
- 27 – 32
- 33 – 37

- + 38

#### Titolo di Studio

- Diploma Scuola Media
- Diploma Scuola Superiore
- Laurea Triennale
- Laurea Magistrale
- Master/Dottorato

#### Su quale dispositivo giochi ai videogiochi più spesso? (risp. Multipla: max 3)

- Computer
  - Console
  - Tablet
  - Smartphone
  - Altro (specificare)
- 

#### Giochi abitualmente a League of Legends?

- Sì
- No

#### Come hai iniziato a giocare a League of Legends?

- Amici ci giocavano
- Giocavo a giochi simili
- Curiosità
- Ho visto player/streamer giocare

#### Da quanto giochi a League of Legends?

- < 1 anno
- 2 – 3 anni
- 4 – 5 anni
- + 6 anni

Quanto spesso giochi a League of Legends?

- Poche volte all'anno
- Qualche volta al mese
- Tutte le settimane
- Praticamente sempre

Quale modalità che giochi più spesso?

- Practice Tool
- Contro i Bot (Cop vs AI)
- Normal
- Classificata Solo/DuoQ
- Classificata Flex
- ARAM
- Altre Modalità (URF etc.)

Quale ruolo giochi più spesso?

- Top
- Giungla
- Midlane
- AD Carry
- Supporto
- Altro (Specificare)

Indica quanto ti trovi d'accordo o in disaccordo con le seguenti affermazioni (1 totalmente in disaccordo, 3 né d'accordo né in disaccordo, 5 totalmente d'accordo)

- Molto d'accordo
- D'accordo
- Neutro
- Disaccordo
- Fortemente in disaccordo

#### Domande

- League of Legends è un gioco da maschi
- League of Legends non è indicato per le ragazze
- La community di League of Legends è aperta a chi ha iniziato a giocare da poco
- La community di League of Legends presenta atteggiamenti tossici
- Mi capita di ricevere insulti durante in partita
- Tendo ad arrabbiarmi spesso mentre gioco
- Se perdo, mi sfogo con i miei compagni
- Una ragazza che gioca a League of Legends, molto probabilmente gioca supporto
  
- Quale pensi sia il rapporto tra Uomini-Donne tra le persone che giocano a League Of Legends?

Si intenda il primo dato come indice della percentuale maschile e il secondo di quella femminile (es. maschile% - femminile%)

- 10% - 90%
- 25% - 75%
- 50% - 50%
- 75% - 25%

Secondo te quanto è importante il genere di una persona quando gioca a lol?

- Moltissimo
- Abbastanza
- Poco
- Per nulla

Indica quanto ti trovi d'accordo o in disaccordo con le seguenti affermazioni (1 totalmente in disaccordo, 3 né d'accordo né in disaccordo, 5 totalmente d'accordo)

- Le caratteristiche dei Campioni di LoL rispecchiano le diversità degli utenti che vi giocano
- I miei personaggi preferiti rispecchiano le mie caratteristiche
- Gioco spesso campioni che non sono nelle mie corde per conoscerli meglio
- Trovo che ci siano campioni disegnati esplicitamente per i maschi e altri disegnati per le ragazze

Giochi ad altri titoli Riot Games?

- Sì
- No

Se sì, quali?

- Valorant
- Teamfight Tactics
- Wild Rift
- Ruined King

In quali di questi ruoli ti rivedi maggiormente?

- **Proplayer**: faccio parte di un team competitivo di League of Legends e mi alleno con la prospettiva di partecipare a tornei ufficiali (Vai alla domanda X)
- **Player for-fun**: gioco a League of Legends regolarmente per divertirmi, NON mi interessa diventare proplayer (Vai alla domanda Y)
- **Professionista del settore**: gioco a League of Legends nella misura in cui il mio lavoro lo richiede (Vai alla domanda Z)

-----PARTE DEDICATA AI pro-PLAYER-----

Da quanto giochi a lol in ottica competitiva?

- Alcuni mesi
- 1-2 anni
- + 3 anni

Hai mai avuto compagnE di squadra?

- Si
- No

Se si, pensi che l'ambiente fosse accogliente e inclusivo?

- Si
- No
- Non saprei

Indica come ti sembra composto il gruppo di persone coinvolte nel team con cui ti alleni (comprende coach, team manager, social media manager, owner etc.)

- Maggioranza uomini
- Maggioranza donne
- Ugualmente suddiviso tra uomini e donne

Pensi che le ragazze che vogliono intraprendere la carriera da proplayer siano ostacolate in quanto donne?

- Si
- No
- Non lo so

Pensi che nella community di League of Legends siano presenti fenomeni sessisti?

- Sì
- No
- Non lo so

Se sì, a cosa credi siano dovuti?

- Ragioni legate soprattutto al gioco
- Ragioni legate soprattutto alla community
- Sia per il gioco che per la community
- Non lo so

Se una ragazza entrasse a far parte del tuo team, la tua reazione sarebbe

- Gioia
- Sorpresa
- Neutralità
- Fastidio
- Disappunto

Quanto pensi che le ragazze si impegnino nel gioco rispetto ai ragazzi?

- Si impegnano di più
- Si impegnano di Meno
- Non si impegnano
- Altro (inserire box)

-----PARTE DEDICATA AI PLAYER FOR FUN -----

Hai mai giocato a League of Legends con ragazze?

- Si
- No

Giocando a League of Legends hai conosciuto maggiormente

- Ragazzi
- Ragazze
- Sia ragazzi sia ragazze

Mentre giochi hai mai visto messaggi esplicitamente sessisti (mirati ad offendere solo uomini o solo donne)?

- Si
- No
- Non saprei

Ti è mai capitato di scrivere tali messaggi?

- Si
- No
- Non ricordo

Hai mai deciso di prendere una pausa da League of Legends a causa di comportamenti della community?

- No mai
- Raramente
- Ogni tanto
- Spesso
- Ogni volta

Giocare partite classificate ti provoca stress?

- Si
- No
- Non saprei

Pensi che le persone nelle partite classificate adottino più facilmente comportamenti tossici?

- Si
- No
- Non saprei

-----PARTE DEDICATA A PROFESSIONISTI DEL SETTORE-----

**Indica la tua professione**

**“Box”**

Hai mai giocato a League of Legends?

- Si
- No

Pensi che in League of Legends tendano ad assecondare le preferenze (es. modalità, campioni, aspetti, narrativa etc.) di un pubblico

- Maschile
- Femminile
- Entrambi
- Nessuno dei due

Dove lavori come pensi sia la presenza numerica di uomini e donne?

- Uguale
- Più uomini
- Più donne

Come vorresti fosse?

- Più uomini
- Più donne
- Mi va bene così

Email:

A fine lavoro riceverai una copia della ricerca e nel rispetto delle leggi della privacy (ins. Numero e ref. Legge) non saranno divulgati dati sensibili che permettano il riconoscimento di partecipanti.

I dati presenti nel questionario e nell'interna ricerca sono vincolati da un accordo di riservatezza, che ne permette l'utilizzo unicamente a scopo scientifico con la cura da parte mia di mantenere segreta l'identità di chi partecipa.

## 2.2.2 INTERVISTA

Le interviste sono state condotte attraverso un approccio diretto utilizzando il metodo semi-strutturato di tipo dialogico. Si è pertanto proposto gli argomenti con le domande del canovaccio preparate precedentemente e si è successivamente dato spazio all'intervistato per raccontare ciò che riteneva più rilevante circa il tema affrontato, cercando di non uscire dal percorso di riferimento. Il metodo dialogico descritto da La Mendola (La Mendola, 2009) ha come focus l'esperienza dell'intervistato: il quale racconta il suo vissuto al ricercatore (l'intervista-attore), narrando ciò che è stato per egli più significativo circa la domanda posta. Tuttavia, i rischi nei quali si può incorrere utilizzando questo metodo sono quelli di andare fuori traccia o di dover rivedere la struttura della ricerca, in quanto potrebbe emergere qualcosa che il ricercatore non aveva previsto nella fase di progettazione. Nel primo caso il ricercatore deve cercare di riportare l'intervistato sul sentiero pertinente alla ricerca. Nel secondo caso invece si può agire rimanendo aperti a modificare tale percorso qualora nel momento della ricerca emergessero temi o dettagli non precedentemente considerati, i quali si rivelano utili ai fini della ricerca. Nella fase di trascrizione è stato mantenuto l'anonimato.

La traccia d'intervista è stata man mano perfezionata durante il percorso di raccolta dati. Ovvero durante le interviste sono state cambiate determinate parti in base agli argomenti che sono stati trattati più frequentemente perché ritenuti dai soggetti rilevanti.

La traccia d'intervista è stata divisa in cinque tematiche principali, sulla base delle quali si è permesso all'intervistato di sviluppare il processo dialogico. Una prima parte introduttiva dedicata alla biografia con lo scopo di mettere a proprio agio la persona intervistata, per poi passare ad una fase successiva che riguarda in modo specifico l'avvicinamento e l'esperienza con League of Legends, la terza parte approfondisce il rapporto con la community, intesa come le altre persone che giocano al videogioco e che ne usufruiscono in maniera diretta (giocandoci) o indiretta (fruendo dei prodotti ad esso collegati), il quarto punto riguarda le forme di resistenza o meno alle pratiche di molestie verbali o pratiche scorrette all'interno del gioco, concludendo, infine, con delle riflessioni complessive su argomenti come proposte per migliorare l'ambiente di gioco e le pratiche della community per renderlo un luogo (virtuale ma con aspetti e conseguenze reali) migliore. Sono presenti, quindi, delle domande più specifiche che servono ad indirizzare il narratore sui temi rilevanti per la ricerca, cercando di approfondire le tematiche affrontate in fase di questionario. Il questionario, infatti, verrà proposto in fase antecedente proprio per poter

raccogliere sufficienti dati sulla popolazione da poter essere utilizzati come banca dati per avanzare il livello di profondità della ricerca qualitativa.

Il questionario sarà suddiviso in 5 sezioni:

- **Biografia:** Nella prima parte all'intervistato vengono poste domande inerenti alle sue generalità e alla breve descrizione della sua storia e di come è arrivato a conoscere League of Legends. Lo scopo è quello di mettere la persona a proprio agio.
- **Esperienza con League of Legends:** Lo scopo è quello di conoscere come il soggetto ha iniziato ad interfacciarsi con il videogioco. Successivamente l'intervistato racconta la sua esperienza con il gioco e come egli si comporta all'interno del sistema community. Si intende conoscere come avviene l'avvicinamento al videogioco e alle persone ad esso correlato.
- **Rapporto con la community:** In questa fase dell'intervista si vuole andare oltre l'esperienza individuale del videogioco ed esplorare i momenti in cui la persona intervistata ha iniziato ad interagire con altri utenti.
- **Forme di resistenza formali ed informali:** Una volta entrati nel tema che coinvolge la community si inizia a parlare di esperienza comunitaria di gioco, inteso come coinvolgimento di più persone nella stessa attività che può dare esiti e reazioni diverse soprattutto quando si perde una partita o si verificano comportamenti scorretti o tossici. Questa parte avrà una fase successiva, suddivisa tra ragazzi e ragazze cercando di intercettare se alcuni di questi comportamenti tossici vengono maggiormente attribuiti in base al genere, oppure hanno altri rimandi.
- **Conclusioni:** In chiusura si riassumono le tematiche affrontate durante l'intervista e si fa un approfondimento su come potrebbe migliorare il gioco, la sua esperienza e l'atmosfera che si crea nella community che vi gioca, anche quando sono le persone stesse a rendere l'esperienza online e offline sgradevole, lasciando uno spazio extra per ulteriori spunti.

## TRACCIA INTERVISTA LEAGUE OF LEGENDS

### 1. BIOGRAFIA (STORIA PERSONALE E LAVORATIVA)

- Presentazioni, raccontami un po' di te.
- Di dove sei?
- Qual è stata la tua storia con i videogiochi?
- Su quale piattaforma giochi di solito? Pensi che ci siano differenze tra chi gioca X e chi gioca su Y?
- Come sei venut\* a conoscenza di League of Legends?
- Quando hai iniziato a giocare a League of Legends?

### 2. ESPERIENZA CON League Of Legends

- Quali erano le tue aspettative iniziali circa questo gioco?
- Come l'hai trovato appena hai iniziato a giocarci? Entry level alto/basso?
- Con chi giocavi?
- Hai mai fatto amicizie giocando? Come ti sono sembrate le persone conosciute giocando?
- Qual è il tuo ruolo preferito?
- Pensi che ci siano delle caratteristiche insite in chi gioca alcuni ruoli? (es. tutti quelli che giocano mid, vogliono essere al centro dell'attenzione)
- Ti è mai capitato che ti definissero secondo questi stereotipi? (es. sei proprio la tipica midlaner/egirl etc.)
- Se si, ti va di raccontare in che modo ti hanno chiamata/come ti hanno descritta?
  
- Com'è stato per te?
- Cosa hai fatto dopo?

### 3. RAPPORTO CON LA COMMUNITY (OPINIONE E CONOSCENZA GENERALE, RAPPORTO CON ESSA, ARGOMENTI D'INTERESSE)

- Cosa ne pensi della community? Fai parte di qualcuna in particolare?
- Pensi che la community sia soddisfatta dell'esperienza di gioco? Sì/no perché?
- Come pensi sia la scena per le ragazze che giocano a questo gioco? Accogliente, Ostacolante, alto skill cap etc.?
- Se potessi suggerire delle questioni su cui dovrebbero concentrarsi per migliorare l'esperienza di gioco, quali sarebbero? Come potrebbero agire secondo te?
- Hai sentito parlare delle restrizioni che ci sono a livello di chat e comportamenti in gioco? Alcune parole non è possibile scriverle mentre altre sollecitano subito l'attenzione della squadra di supporto in prevenzione da comportamenti scorretti o tossici. Come la vedi? Ne eri a conoscenza?
- Hai mai preso parte ad eventi pubblici a tema League of Legends? Descrivi il pubblico presente e l'atmosfera che c'era.
- Credi che impegnarsi nel rendere League of Legends un gioco più inclusivo aiuti nuove persone ad avvicinarsi al gioco?

#### 4. FORME DI RESISTENZA (FORMALI, INFORMALI, ESPERIENZE E CONSIDERAZIONI)

- Definizione comp. tossico

Cos'è per te un comportamento tossico? Come lo definiresti?

- A cosa pensi sia collegato/motivato il comportamento tossico? (genere, capacità, nazionalità, famiglia, etc.)

- Perché secondo te ci sono questi comportamenti nel gioco/community?

- Secondo te le ragazze sono +/- = brave a giocare rispetto ai ragazzi? Come mai?

- Come percepisci il tuo comportamento quando giochi con un ragazzo/ragazza? senti che cambia dall'uno all'altro?

Per le ragazze

Viene fatta una breve introduzione sui significati di resistenza formale e informale ed alcuni esempi attraverso le quali possono verificarsi rispetto alle regole di comportamento nel gioco espresse da Riot Games.

- Ti è mai capitato mentre giocavi di fare qualcosa contro le regole? Di avere momenti in cui eri scontent\* della situazione e hai deciso di agire di testa tua? Era più uno sfogo personale o un modo per far sentire la tua voce?
- Ti è mai capitato di vedere qualcuno fare una di queste azioni? Secondo te cosa l'ha spint\* ad agire così?
- Secondo te queste pratiche hanno un qualche impatto? Se no, cosa pensi potrebbe funzionare meglio?

Per i ragazzi

Viene fatta una breve introduzione sui significati di resistenza formale e informale ed alcuni esempi attraverso le quali possono verificarsi.

- Ti è mai capitato mentre giocavi di fare qualcosa contro le regole? Di avere momenti in cui eri scontent\* della situazione e hai deciso di agire di testa tua? Era più uno sfogo personale o un modo per far sentire la tua voce?
- Ti è mai capitato di vedere qualcuno fare una di queste azioni? Secondo te cosa l'ha spint\* ad agire così?
- Secondo te queste pratiche hanno un qualche impatto? Se no, cosa pensi potrebbe funzionare meglio?

## 5. CONCLUSIONE

- Credi che League of Legends necessiti di maggiore supporto verso le donne?
- Come pensi potrebbe contribuire League of Legends per far sì che avvenga?
- Nella scena esportiva si parla da tempo della possibilità di creare tornei femminili per includere maggiormente le ragazze, come la vedi tu?
- Spazio extra per ulteriori spunti.

Lo scopo delle interviste è quello di andare in profondità nell'esperienza delle singole persone per intercettare come il loro genere ha influito rispetto alla loro esperienza con League Of Legends, coinvolgendo tutti gli aspetti che lo riguardavano: in gioco, offline, sul posto di lavoro, tra amici, fino alle decisioni personali di vita.

L'obiettivo è quello di evidenziare la trasversalità che ha il genere in una pratica che formalmente si disinteressa di questo: giocare ai videogiochi.

La pratica videoludica di per sé non nasce dedicata esplicitamente a maschi o femmine e il fruirne non è vincolato ad alcuna definizione di genere. Tuttavia, sembra esserci un fenomeno in corso nel contesto italiano, in quanto la scena competitiva nazionale che comprende le leghe Circuito Tormenta (lega amatoriale), PG Proving Grounds (Serie B) e PG Nationals (Serie A) è costituita nella sua quasi totalità da giocatori maschi. Solo nello staff di squadra inizia ad esserci qualche ragazza, ma sempre in numero nettamente inferiore alla presenza di ragazzi. Si possono rilevare questi dati nello storico monitorato e conservato nelle pagine di LoL Fandom dei tornei sopracitati. LoL Fandom è un portale di ricerca e informazione in ambito esportivo autogestito dalla community in modo da garantire la capillarità delle informazioni e il loro aggiornamento, il quale a sua volta è una branca del sito Fandom (<https://www.fandom.com>).

Tuttavia, questo cambia quando si considera il contesto di chi lavora all'interno dell'industria organizzativa dell'organizzazione legata ai tornei e agli eventi dal vivo, dove il personale impiegato alla realizzazione di questi è ancora più omogeneo tra uomini e donne. Queste considerazioni vacillano ancora quando, invece si passa al mondo di chi gioca al videogioco come passatempo: cioè senza scopi competitivi né lavorativi poiché non è possibile reperire dati ufficiali riguardo League Of Legends in Italia, né di dati esteri che possano darci indizi su come sia strutturata la scena.

La ricerca ha lo scopo di restituire una panoramica sulle dinamiche di genere offerta da tre prospettive della scena italiana di League of Legends: quella amatoriale, quella competitiva e quella tecnico-professionale. Non avendo dati ufficiali su cui appoggiarsi si provvede a raccoglierne tramite le metodologie precedentemente illustrate per proporre una lettura rappresentativa delle dinamiche di genere e non che intercorrono tra utenti, community e il publisher, ovvero Riot Games.

Non è stato sempre possibile rispettare pedissequamente la scaletta dell'intervista perché una volta approfondita la biografia della persona intervistata ci si è addentrati all'interno del titolo oggetto della ricerca per poi andare sempre più verso il tema che coinvolgesse maggiormente la persona, cosicché si sentisse maggiormente a suo agio per condividere pensieri più introspettivi della propria esperienza.

## CAPITOLO 3

L'obiettivo di questo capitolo è quello di analizzare le risposte ai questionari e alle interviste. Si elaboreranno questi dati in ottica di individuare le modalità di avvicinamento, apprendimento e le dinamiche con cui si viene socializzati al gruppo di riferimento. Innanzitutto, si analizzeranno i dati quantitativi, approfondendo i tre sottogruppi di pro player, player for fun e operativi del settore. In secondo luogo, verranno esaminate le interviste, analizzando prima i dati biografici, poi l'esperienza diretta con League of Legends e, infine il rapporto con la community e le dinamiche sociali che si sviluppano tra pari.

### 3.1 ELABORAZIONE DEI DATI

L'obiettivo di questo capitolo è quello di analizzare le risposte ai questionari e alle interviste proposti a persone che giocano a League of Legends in Italia e/o che vi hanno a che fare da un punto di vista lavorativo. Nello specifico le informazioni verranno divise in tre macro-tematiche: la prima tratterà l'argomento dell'esperienza di gioco, a partire dal momento in cui si è venuti a conoscenza dello stesso fino alla data dell'intervista o del questionario, la seconda si occuperà dell'ambiente circostante al gioco riguardante rapporti online/offline con altre persone che giocano, con la community e stessa casa produttrice, la terza tematica avrà il focus sulle dinamiche orizzontali rispetto ai pari della propria macro categoria (es. *gamer for fun* con *gamer for fun*, addetti all'industria con addetti all'industria e operativi del competitivo con gli stessi).

Nello specifico si è voluto approfondire la tematica delle differenze di genere nei vari settori, se sono presenti situazioni di disparità e come queste si verificano.

Si prova, quindi, ad intercettare la sensibilità dell'interlocutore sul tema attraverso diverse situazioni che attingono alla propria esperienza personale e portate alla luce attraverso l'intervista, con l'intento di rievocare momenti, ricordi o sensazioni che rispondano al contesto di interesse, cioè quello delle differenze di genere in League of Legends.

Successivamente si indaga sui punti che l'interlocutore ha ritenuto critici durante l'intervista. L'obiettivo è quello di approfondirne le caratteristiche ma, soprattutto, di invitare ad avanzare ipotesi sulle cause di quelle criticità, avanzando delle idee su come potrebbero essere gestite o risolte.

### 3.1.1 ANALISI DATI QUANTITATIVI

BLA BLA

### 3.1.2 QUESTIONARIO GENERALE

Come descritto nei capitoli precedenti, il questionario proposto era formato da un insieme di domande a risposta multipla e altre con la possibilità di rispondere attraverso una scala Lickert. I questionari sono stati proposti attraverso un foglio elettronico prodotto con Google Forms, le cui compilazioni sono terminate il giorno 15 luglio 2023, raccogliendo un totale di 102 partecipazioni.

È stato chiesto di indicare il livello di istruzione, tale voce partiva dal diploma di scuola media fino al Master o Dottorato. In questa fase la risposta più popolosa è stata “Diploma di Scuola Superiore” con 70 risposte, seguito da “Laurea Triennale” con 13 risposte e “Diploma di Scuola Media” con 8 risposte.

Titolo di Studio

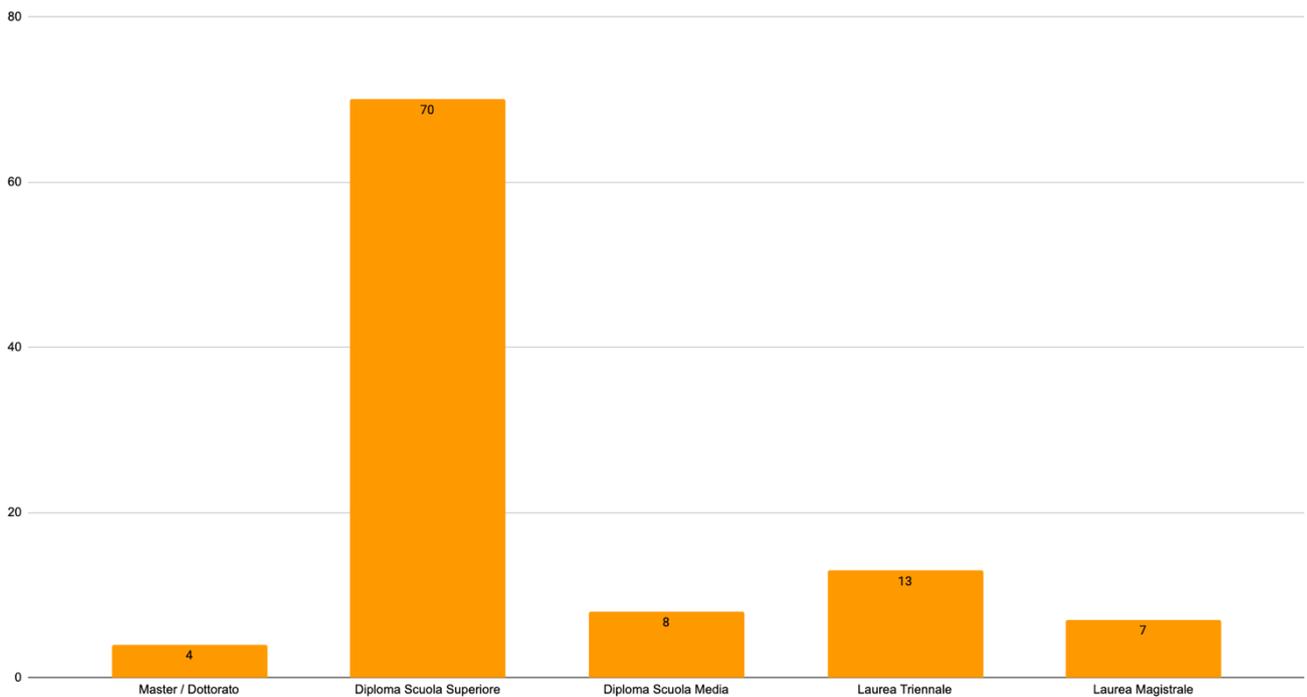


Grafico 7

Titolo di Studio	Risposte
Diploma Scuola Media	8
Diploma Scuola Superiore	70
Laurea Triennale	13
Laurea Magistrale	7
Master/Dottorato	4
<b>Totale</b>	<b>102</b>

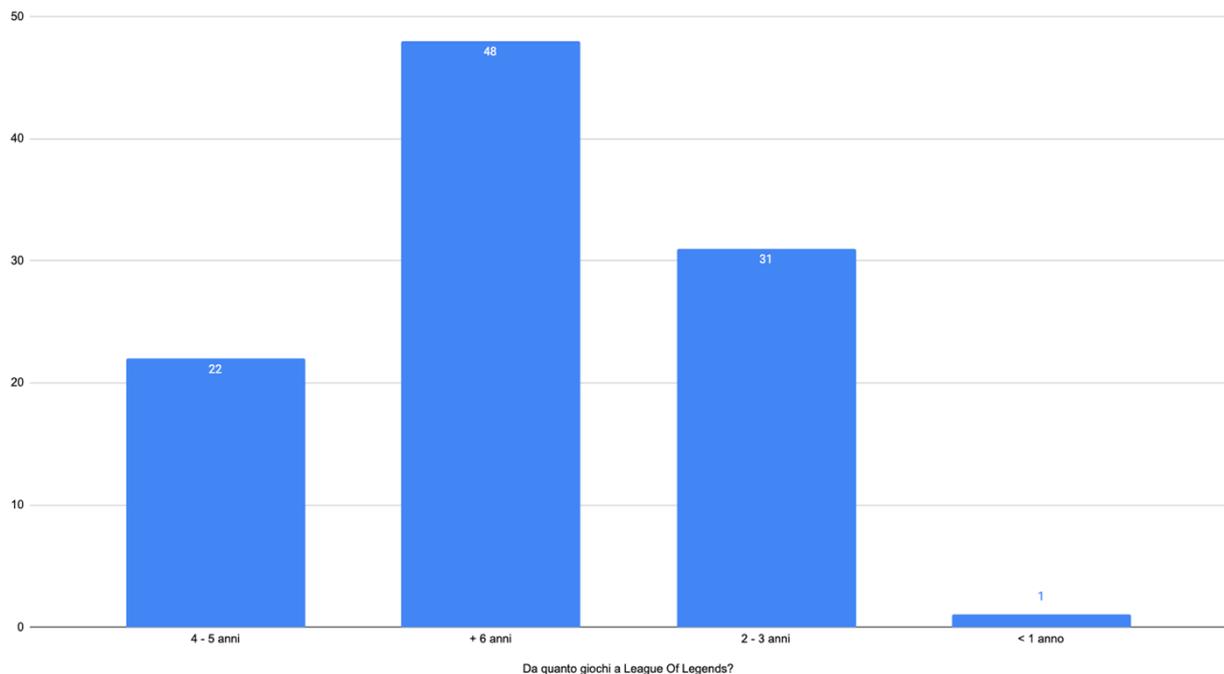
*Tabella 5*

È importante specificare che l'alta popolazione nella sezione "Diploma Scuola Superiore" comprenda sia persone che hanno terminato i loro studi, sia persone che stanno affrontando un percorso universitario ma non l'hanno ancora terminato, lo stesso vale per chi ha indicato come titolo diploma di scuola media.

In questa prima fase si nota come le persone con un'età compresa tra i 18 e i 32 anni costituiscono la parte più nutrita della popolazione che ha partecipato al questionario. Parliamo dunque di un pubblico maggiorenne, giovani adulti che hanno concluso le scuole superiori e alcune di queste persone stanno affrontando un percorso universitario.

Dal questionario emerge che l'avvicinamento a League of Legends è avvenuto per la maggior parte dei casi (74/102 risposte) grazie ad amici che ci giocavano, 21/102 per curiosità e le restanti 7 risposte perché avevano visto altre persone giocare o perché giocavano a giochi simili. In questo caso la rete di amicizia funge da contesto per l'avvicinamento ad un titolo che non sarebbe stato considerato in altre circostanze (esploreremo meglio questo aspetto nell'elaborazione delle interviste).

Da quanto giochi a League Of Legends?



*Grafico 7*

È stato successivamente chiesto da quanto tempo si giocasse a League of Legends e la risposta è arrivata subito chiara. Il 47,1% delle persone che hanno risposto gioca da più di sei anni, dimostrando che il gioco porta ad un alto livello di fidelizzazione. Nella fascia di chi gioca da 4-5 anni troviamo il 21,6% delle risposte. Il restante 31,4% gioca da due/tre anni o meno. Sommando le prime due fasce, si conclude il 68,7% dei partecipanti gioca da almeno quattro anni.

Da quanto giochi a LoL? (Anni)	Risposte
< 1 Anno	1
2 - 3 Anni	31
4 - 5 Anni	22
+ 6 Anni	48
<b>Totale</b>	<b>102</b>

*Tabella 6*

Tale risultato, come scritto in precedenza, non solo dimostra capacità di fidelizzazione, ma anche la presenza di strategie atte a rendere il gioco partecipato e abbastanza denso di contenuti da nutrire il pubblico in diversi modi, evitando così l'abbandono dell'utente del videogioco. La conferma di questo affiatamento arriva quando si parla della frequenza con cui le persone giocano al titolo, in cui il 50% dei partecipanti ha indicato "Praticamente tutti i giorni", il 29,4% ha risposto "Tutte le settimane", il 14,7% sostiene di giocare "Qualche volta al mese", mentre il restante 5,9% gioca "Poche volte l'anno".

League of Legends nasce come gioco competitivo, il cui obiettivo è vincere la partita dimostrando di giocare meglio dei propri avversari, ma non sempre questo intento rispecchia quello degli utenti, i quali nel giocare la partita hanno come obiettivo principale quello di divertirsi, di cui la vittoria è una parte del divertimento, ma non la sola costituente. È stato chiesto, quindi, quale modalità giocassero più spesso, da distinguere da quella preferita, poiché si può preferire una modalità che non ci diverte ma che prova il nostro valore nel gioco (fattore ad alta valenza sociale, dal momento che la partecipazione a League of Legends inizia spesso attraverso la cerchia di amici). Chiedere la modalità che si gioca più spesso, invece porta dritta alla fattualità per cui, a prescindere dall'esito o dal divertimento, l'utente sceglie più o meno consapevolmente cosa giocare, indicando quindi il suo approccio preferito al gioco.

Alla domanda era possibile dare una sola risposta tra le seguenti modalità:

- Classificata Solo/Duo: modalità competitiva in cui ci posiziona in una classifica in base ad un punteggio calcolato da un algoritmo tra partite vinte e perse, si può giocare da soli o con un'altra persona.

- ARAM: acronimo che sta per All Random All Mid, il campione viene assegnato randomicamente dal gioco, si gioca in un unico corridoio di mappa, è la modalità più riconosciuta dalla community per chi vuole divertirsi senza l'ansia di competere.
- Normal: Si gioca nella stessa mappa competitiva, ma non si guadagnano punti per classificarsi.
- Classificata Flex: Stessa modalità della Classificata Solo/Duo, ma si può giocare in 3 o 5 persone.
- Practice Tool: Modalità allenamento, si può giocare anche in solitaria senza nessun alleato o nemico, utilizzata spesso per provare aspetti, campioni, allenarsi nelle meccaniche con fantocci posizionati dal giocatore stesso. Massima libertà di gioco.

### Quale modalità giochi più spesso?

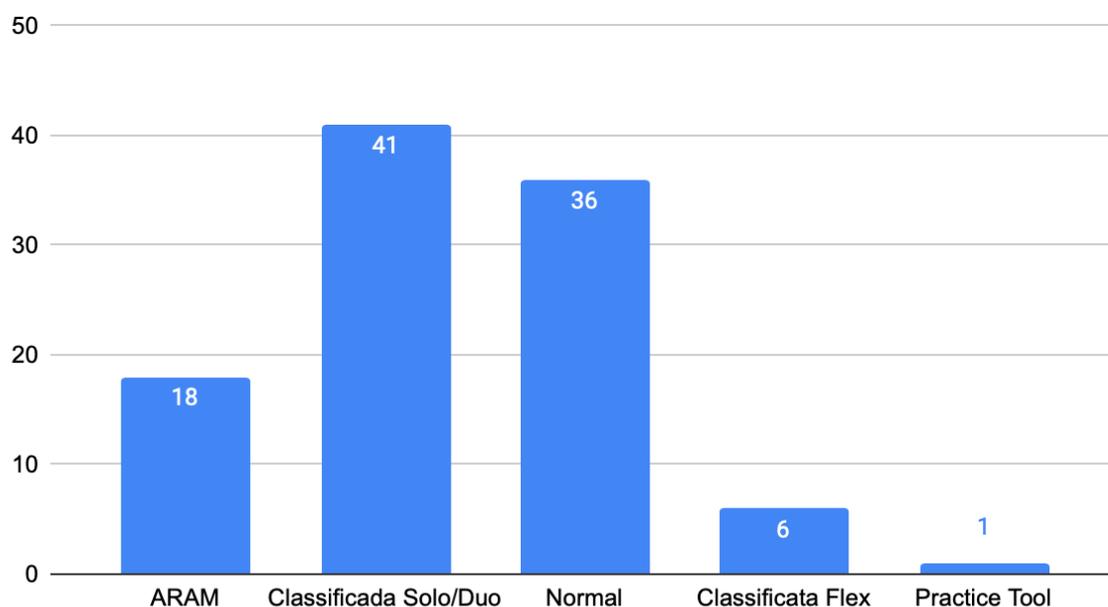


Grafico 8

Le risposte raccolte dal questionario riportano che 41/102 risposte indicano che la modalità giocata più spesso è proprio la Classificata Solo/Duo, seguita con 36 risposte per la modalità “Normal”, seguita al terzo posto dalla modalità ARAM.

Modalità	Risposte
Classificata Solo/Duo	41
Normal	36
ARAM	18
Classificata Flex	6
Practice Tool	1
<b>Totale</b>	<b>102</b>

*Tabella 7*

Questi dati ci permettono di capire che vi è una certa predilezione per il posizionamento in classificata, in quanto è l’unica caratteristica che differenzia le due modalità più votate. Le altre modalità come URF, Arena et similia non sono state incluse nel questionario in quanto non sempre disponibili nel client perché soggette a rotazioni della direzione, quindi non abbastanza presenti nel tempo da risultare un’abitudine per cui si crea un legame duraturo con il gioco.

Successivamente, è stato chiesto quale ruolo venisse giocato più spesso. Per parlare di questo argomento è importante specificare la divisione dei ruoli all’interno del gioco e della mappa per dare una visione meglio contestualizzata delle risposte.



Fonte: LOL FANATICS

L'immagine qui sopra riportata è la mappa standard di League of Legends, il suo nome è "Landa degli Evocatori", la troviamo in tutte le modalità elencate nel questionario meno che in ARAM. È divisa in quattro sezioni che vengono chiamate "corsie", a partire dall'alto troviamo la corsia superiore, in inglese *toplane*, al centro la corsia centrale, detta anche *midlane*, e in basso la corsia inferiore, o *botlane*, l'unica corsia in cui si sta in due giocatori alleati, cioè viene occupata contemporaneamente dai ruoli di ADC e supporto, in quanto sono sinergici tra loro.

Il quinto ruolo, quello della giungla trova il suo spazio in tutta la zona che intercorre tra le corsie sopracitate, in quanto è l'elemento che si muove attraverso obiettivi che stanno al di fuori delle corsie, come draghi e altri mostri.

Chiedere quale ruolo viene giocato più spesso in fase di questionario permette di dare informazioni aggiuntive sulla popolazione esaminata attraverso le abitudini di gioco e l'approccio strategico ad esso.

In fase di intervista verrà, inoltre, chiesto se ci sono associazioni caratteriali-comportamentali di giocatori rispetto al proprio ruolo (es. è vero che tutti i midlaner sono egocentrici?), cercando di capire quali sono i ruoli più impattanti dal punto di vista

dell'esperienza di gioco per l'utente, e quali magari possono scaturire maggiormente comportamenti tossici.

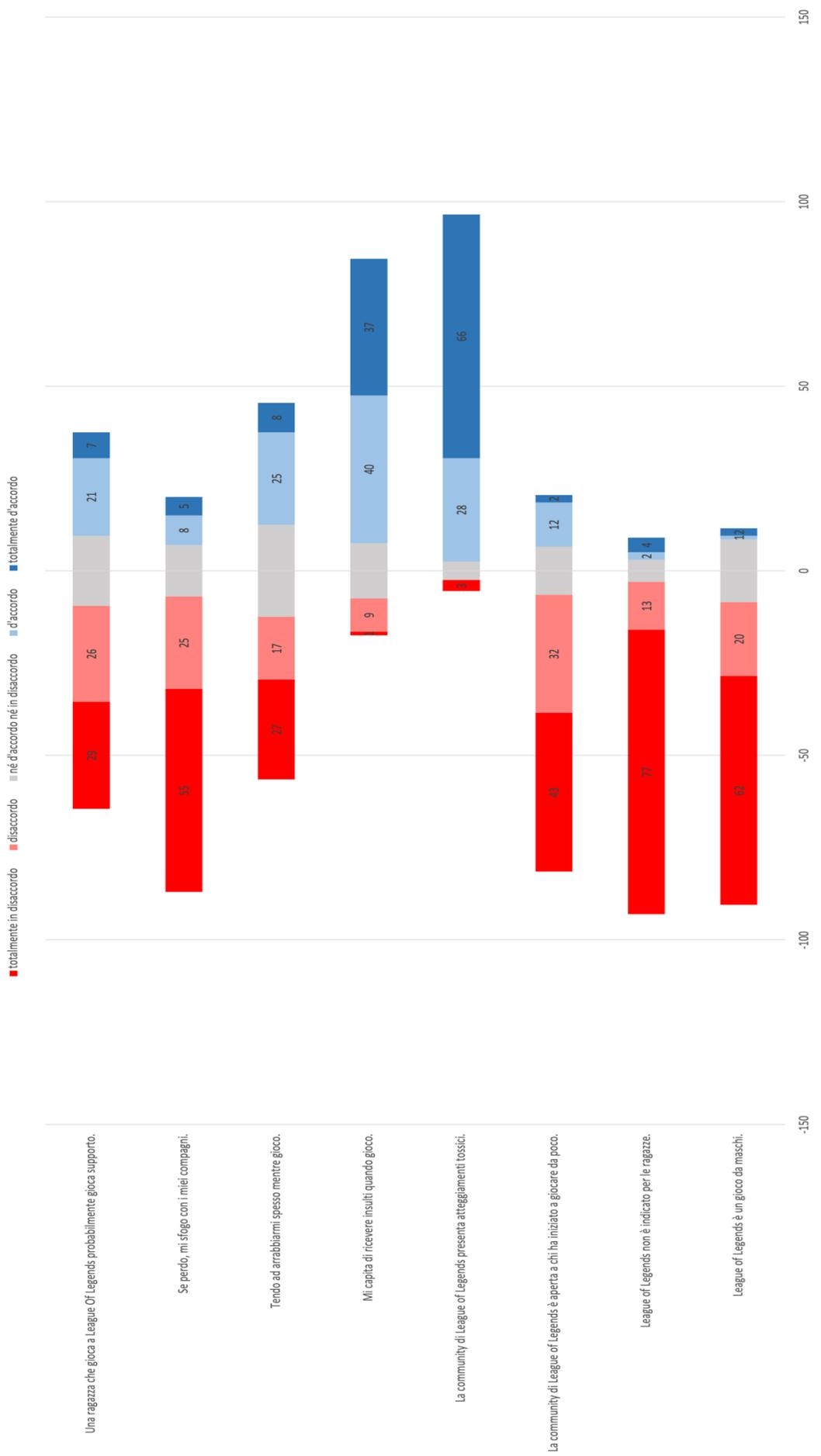
Si arriva dunque ad una parte del questionario che va più in profondità sulle questioni di genere, andando subito a chiedere un'opinione sul gioco e i suoi utenti attraverso risposte con Scala Likert numerate da 1 a 5 in cui 1 indica completo disaccordo, 3 "né d'accordo, né disaccordo" e 5 "totalmente d'accordo".

La prima domanda è "League of Legends è un gioco da maschi?": 81 risposte sono comprese tra 1 e 2, indicando di essere totalmente in disaccordo con tale affermazione, 18 risposte hanno selezionato 3 "né d'accordo, né disaccordo", si questo punto abbiamo già una riflessione poiché si tratta di quasi 1/5 dei partecipanti che hanno un'opinione neutra della questione, ma che può indicare dell'incertezza che può essere esplorata in fase d'intervista.

Si procede dunque alla rappresentazione dei risultati ottenuti dalla prima batteria di domande, questa prima sezione è strettamente legata all'esperienza di gioco e delle reazioni derivate da essa. Questa parte del questionario ha come punto di focus il genere e la percezione che le persone che giocano costruiscono della community, cercando di evidenziare regolarità e percezioni collettive verso tematiche spesso divisive come la gestione e lo sfogo della rabbia.

*Grafico 9*

### League of Legends declinato al Genere



	Totalmente in disaccordo	Disaccordo	Né d'accordo né in disaccordo	D'accordo	Totalmente d'accordo	Totale
League of Legends è un gioco da maschi.	62	20	17	1	2	102
League of Legends non è indicato per le ragazze.	77	13	6	2	4	102
La community di League of Legends è aperta a chi ha iniziato a giocare da poco.	43	32	13	12	2	102
La community di League of Legends presenta atteggiamenti tossici.	3	/	5	28	66	102
Mi capita di ricevere insulti quando gioco.	1	9	15	40	37	102
Tendo ad arrabbiarmi spesso mentre gioco.	27	17	25	25	8	102
Se perdo, mi sfogo con i miei compagni.	55	25	9	8	5	102
Una ragazza che gioca a League Of Legends	29	26	19	21	7	102

probabilmente gioca supporto.						
----------------------------------	--	--	--	--	--	--

Tabella 8

Partendo dalla prima domanda, si chiede se League of Legends è un gioco da maschi 62 persone si dicono totalmente in disaccordo, 20 in disaccordo, 17 né d'accordo, né in disaccordo, 1 persona d'accordo e 2 totalmente d'accordo. Questa prima domanda ha lo scopo di essere provocatoria ma allo stesso tempo esplicativa, in quanto, la maggior parte dei partecipanti al questionario si identifica nel genere maschile. La percezione è che ci sia una buona percentuale di persone, oltre ai ragazzi, che gioca a League of Legends, ma non abbastanza da esserne una quantità considerevole.

La seconda domanda sostiene "League of Legends NON è indicato per le ragazze": 77 persone hanno risposto "totalmente in disaccordo", 13 "disaccordo", 6 "né d'accordo, né disaccordo" e le restanti 6 persone hanno risposto in 2 "d'accordo" e 4 "totalmente d'accordo". Ancora una volta, la maggior parte delle persone si distacca dall'idea che League of Legends sia un gioco esclusivamente dedicato ad un unico genere.

Si pone quindi l'attenzione sulla community, chiedendo, quindi, alcuni pareri circa la stessa durante l'attività di gioco. Si chiede se la community di League of Legends è aperta a chi gioca da poco. Le risposte restano preponderanti per il disaccordo: 75 persone delle 102 che hanno risposto al questionario si trovano in "disaccordo" o "totalmente in disaccordo", 13 persone si trovano indecise nella zona grigia, 12 d'accordo e 2 totalmente d'accordo. Queste risposte fanno capire che secondo l'esperienza di chi ha risposto, la community di League of Legends è poco tollerante di chi ha appena iniziato a giocare, da qui si può approfondire come si manifesta la bassa tolleranza. Si ipotizza che la bassa tolleranza venga manifestata anche attraverso comportamenti tossici in chat e durante il gioco.

Successivamente si chiede una testimonianza diretta della propria esperienza all'interno del gioco con la domanda "la community di League of Legends presenta atteggiamenti tossici". Questa domanda è stata la più condivisa tra i partecipanti con una netta maggioranza con 67 scelte per "totalmente d'accordo", seguita da 27 scelte per "d'accordo", 5 scelte per "né

d'accordo, né disaccordo", nessuno per "disaccordo" e 3 per "totalmente disaccordo". In questa prima fase di approfondimento si può notare, come anticipato in precedenza, che le persone partecipanti hanno dimostrato di avere le idee ben chiare su un tema che possiamo definire "di impatto". Pertanto, verrà esplorato anche in fase di intervista come l'esperienza su League of Legends anche a livello di interazioni può avere un'influenza sul livello di coinvolgimento e ingaggio rispetto al gioco. Già da questa domanda capiamo che ci sono comportamenti tossici che hanno effettivamente un impatto significativo sull'esperienza di gioco; pertanto, si ipotizza l'esistenza di condizioni che possono generare uno stato d'animo tale che influisce sulla decisione di giocare o meno al gioco, o anche di sviluppare comportamenti tossici a propria volta.

Seguendo il filone delle risposte sulla base della propria esperienza personale, si passa ad alcuni esempi di comportamenti tossici con la domanda "mi capita di ricevere insulti mentre gioco". Le risposte ricevute evidenziano una netta preponderanza in accordo con l'affermazione. La risposta con più scelte (40) è stata "d'accordo" assieme ad altre 37 persone che hanno votato "totalmente d'accordo", 15 persone si sono dimostrate neutre mentre 9 in disaccordo e 1 totalmente in disaccordo. In totale 77 persone (75,5%) è d'accordo con l'affermazione di ricevere insulti mentre gioca. In questa situazione si può evincere la presenza di un contesto ludico non semplice da navigare (es. quante persone si divertirebbero a giocare ad un gioco in cui vengono insultate da sconosciuti?).

Giunti a questo momento è stato ritenuto utile esplorare se effettivamente questi contesti avessero ripercussioni anche dal lato emotivo (il quale potrebbe catalizzare altre azioni). L'affermazione posta è stata "tendo ad arrabbiarmi spesso mentre gioco", le cui risposte sono state molto eterogenee: 26 persone si sono definite "totalmente in disaccordo", 18 in "disaccordo", 25 hanno risposto "né d'accordo, né in disaccordo" e altre 25 risposte si sono trovate "d'accordo", chiudendo, infine, con 8 risposte "totalmente d'accordo". Di queste risposte sarebbe possibile analizzare molteplici aspetti come le cause che scaturiscono la rabbia, oppure quali conseguenze ha essa in questi contesti (es. mettono in atto altri comportamenti tossici?), ma l'analisi al momento si concentrerà sulla diversità di approcci al gioco che le risposte restituiscono. Il 43,1% sostiene di non arrabbiarsi spesso mentre gioca, il 25% sostiene di essere indifferente alla cosa (risposta poco chiara: non si arrabbiano o sono indifferenti alla propria rabbia?), il restante 32,3% si dice d'accordo o totalmente d'accordo. Il tema della rabbia è certamente ricorrente nei videogiochi e in

particolare modo in League of Legends, in fase di intervista verrà approfondito indagando nell'esperienza personale, approfondendo le conseguenze (es. "cosa fai quando sei arrabbiato su League?").

I videogiochi vengono giocati con l'intento di divertirsi ma anche di vincere, ciò che impedisce di farlo diventa un elemento di distrazione che riduce il divertimento e, impedendo la vittoria, denaturano i fondamentali che abbiamo appena descritto. Cosa succede, dunque, quando si perde?

"Quando perdo tendo a sfogarmi con i miei compagni": 53 persone (52%) negano fortemente di adottare questo comportamento, 24 risposte (23,5%) in disaccordo per un totale del 75,5%, 12 persone si dicono né d'accordo, né disaccordo, 13 persone si dicono d'accordo o totalmente d'accordo. È importante sottolineare che di fronte ad una domanda come questa non ci si aspetta che qualcuno dica con facilità "si mi riverso la mia rabbia sui miei compagni di squadra/avversari". Perciò si tiene conto del fatto che è possibile che alcune persone abbiano scelto di rispondere nel modo più "socialmente corretto" desiderabile, rispettando, quindi le aspettative di chi, di fronte alla situazione stressante, non perde le staffe e mantiene la calma. Appurato questo argomento, la maggior parte delle persone sostiene di non sfogarsi con i propri compagni, una componente di 12 persone sostiene di avere una posizione neutra al riguardo, ciò potrebbe permettere di ipotizzare un'adesione saltuaria al comportamento a tal punto da pensare "sì, mi capita, ma non sempre da essere un'abitudine". L'ultimo gruppo di partecipanti sostiene, invece, di essersi sfogati con i propri compagni di squadra: in questo caso si ipotizza sia sincera la testimonianza in quanto non ci sarebbe interesse a sostenere un fatto non desiderabile, in alternativa si può optare per la mala interpretazione della scala Likert.

Ci sono stereotipi in League of Legends rispetto ai ruoli giocati?

Questa è una delle domande che caratterizza questa ricerca. A partire dalla fase quantitativa dello studio si è cercato di approfondire questo argomento ponendo esattamente una domanda di questo tipo nel questionario.

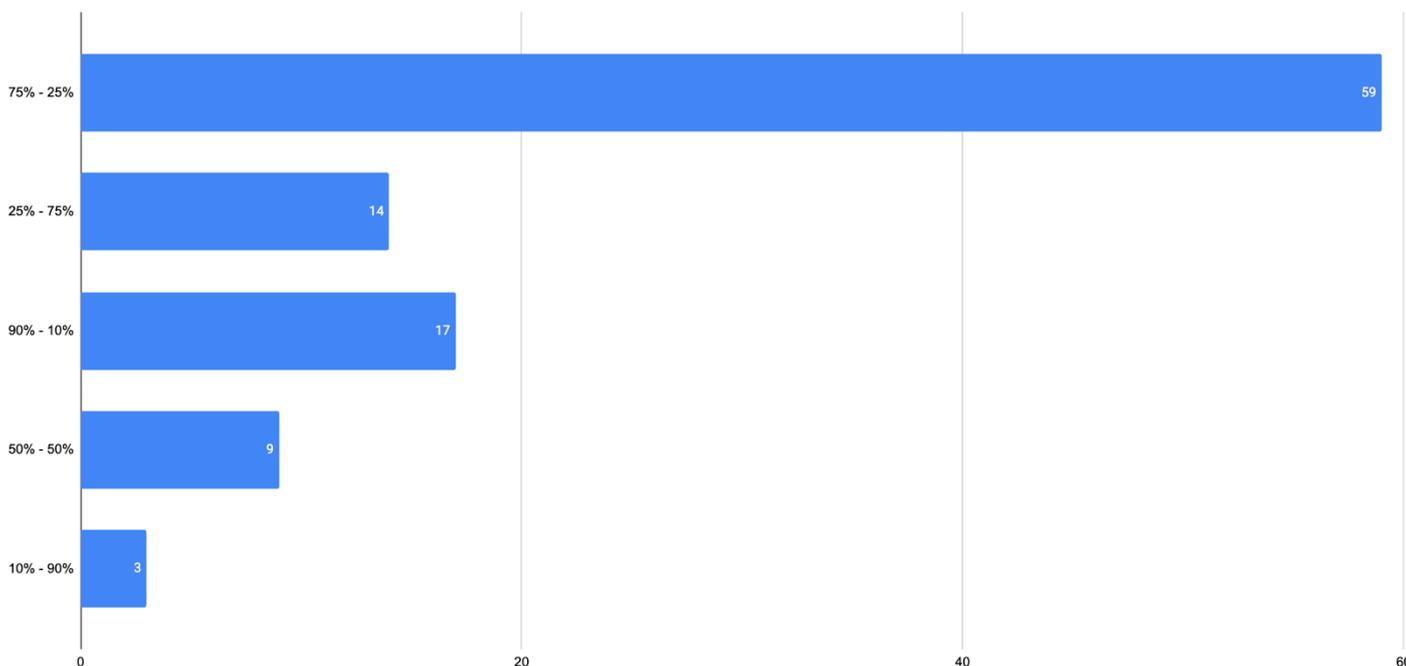
"Una ragazza che gioca a League of Legends probabilmente gioca supporto": 43 persone (52%) si sono trovate tra il "totalmente disaccordo" e "disaccordo", 20 persone (19,6%) si ritengono "né d'accordo, né in disaccordo", 22 persone (21,6%) si ritengono d'accordo e le 7 persone rimanenti sono "totalmente d'accordo).

Per chi è familiare con il contesto preso in esame, questa domanda sarà suonata sicuramente come un'esca per tastare il terreno e intercettare chi condividesse lo stereotipo della ragazza che su League of Legends gioca sicuramente supporto (la presenza di questo stereotipo verrà verificata in fase di intervista). Tuttavia, si evidenzia una nutrita porzione di risposte in disaccordo con l'affermazione proposta, le quali, ammettendo la bontà delle stesse, si discostano dal sostenere l'affermazione proposta. Ciò che lascia spazio per riflettere è quel 21,6% di persone né d'accordo, né in disaccordo: come analizzato in precedenza, essere indecisi in domande come questa fa pensare della presenza di casi in quest'affermazione viene ritenuta vera e altri in cui non viene confermata. Anche questo aspetto verrà meglio setacciato in fase di intervista facendo riferimento all'esperienza personale di ogni intervistato.

A questo punto del questionario è stato chiesto di indicare, a seconda della propria percezione, quale sia la percentuale di uomini e donne nella community che giocano attivamente al gioco. In questa fase è importante ribadire il fatto che alla data odierna non sono presenti dati ufficiali che indichino questo dato per la community italiana.

Quale pensi sia il rapporto tra maschi e femmine che giocano a League Of Legends?

Si intenda il primo dato come indice della percentuale maschile e il secondo di quella femminile (es. maschile% - femminile%).



Conteggio di Quale pensi sia il rapporto tra maschi e femmine che giocano a League Of Legends?

Grafico 10

Le risposte al questionario sono state varie, tuttavia la distribuzione si è spostata maggiormente sulla percentuale 75% - 25% (si ricordi che, come indicato dal grafico 10 , il primo valore percentuale indica la quantità di uomini mentre la seconda indica la quantità di donne). Si ricorda che in queste risposte rappresentano una stima personale di chi ha partecipato al questionario e che non ha intenzione di essere rappresentativa.

Rispetto alle opzioni fornite dalla domanda a risposta multipla con solo una scelta disponibile, 59 persone su 102 credono che  $\frac{3}{4}$  dell'utenza di League Of Legends in Italia sia composta da player maschi mentre solo il 25% da donne. La seconda risposta più popolata (17 scelte) è stata per la proporzione 90% uomini e 10% donne, avanzando una presenza ancora minore di ragazze all'interno del titolo Riot Games. Con queste due risposte, si nota che già 76/102 persone è convinta che League Of Legends sia un gioco popolato maggiormente da utenti maschi, con una minoranza di genere femminile. Le restanti 26 persone hanno votato per una proporzione alla pari (50%-50%) per un totale di 9 scelte, 14 persone hanno ritenuto la presenza maggiore di un'utenza femminile (25%-75%) e solo 3 per un rapporto (10%-90%).

È importante sottolineare che la formulazione della domanda potrebbe essere stata non perfettamente chiara. Indicando la presenza femminile per la cifra di destra e quella maschile di sinistra, si pensa possa essere stato confusionario per alcune persone nel momento di indicare la risposta.

Rapporto stimato tra maschi e femmine che giocano a League of Legends.	Risposte
75% - 25%	59
25% - 75%	14
90% - 10%	17
50% - 50%	9
10% - 90%	3
<b>Totale</b>	<b>102</b>

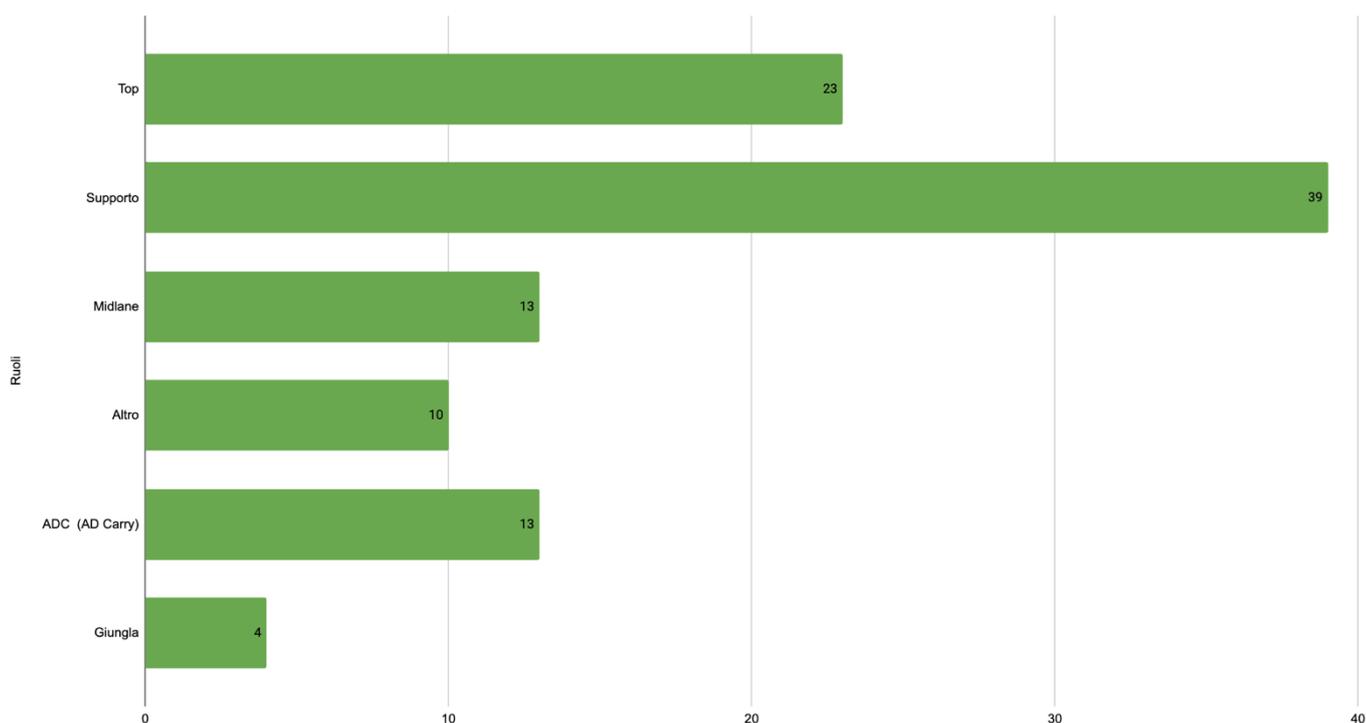
23

<sup>23</sup> Si intenda il primo dato come indice della percentuale maschile e il secondo della percentuale femminile (es. maschile%-femminile%)

Tabella 9

Successivamente si è passato al tema dei ruoli all'interno del videogioco, i quali hanno un'importanza fondamentale nelle dinamiche interne alle partite. Essi, infatti, assumono

Quale ruolo giochi più spesso?



compiti e stili di gioco diversi a seconda di ognuno, generando, così, interazioni diverse tra i membri della squadra sia alleata che avversaria.

Grafico 11

Si parlerà più approfonditamente di questo tipo di interazioni in fase di intervista dove verranno attribuiti dei pattern comportamentali a seconda del ruolo giocato. Perciò è sembrato opportuno intercettare quale fosse il ruolo più giocato da chi ha risposto al questionario (alle persone intervistate è stato posto l'argomento ruoli e associazioni comportamentali, perciò verrà affrontato nell'analisi dati della fase qualitativa).

Il ruolo con maggior numero di risposte è stato "Supporto" con 39 persone, subito dopo si parla della corsia superiore con 23 risposte per "Toplane". Questi due ruoli sono molto diversi tra loro e con le risposte ricevute nel questionario corrispondono già a più della metà dei partecipanti. Il ruolo del supporto è identificato come l'elemento che aiuta il proprio compagno di corsia, chi gioca in giungla e tutte le altre corsie. Possiamo dire che si tratta

del ruolo più mobile assieme alla giungla: difatti, il suo ruolo strategico è molto importante per chi approfondisce il gioco, ma sa essere molto accessibile per chi non possiede una conoscenza capillare per corsie strategiche come quella superiore, oppure la giungla. Vedremo inoltre, grazie alle interviste, che questo ruolo è il più giocato anche da chi inizia ad approcciarsi per la prima volta a League of Legends, per questo motivo molte persone iniziano ad imparare il gioco da questo ruolo, e poi vi rimangono. A sostegno di questo, possiamo vedere dal grafico sopra riportato che il numero minore di risposte è arrivato per la giungla con 4 compilazioni. In ultimo, prima di riportare la tabella con i dati numerici delle risposte, è importante precisare che la voce “altro” è stata inserita per indicare chi gioca modalità non strettamente legate alla strategia e di visione di corsie della mappa principale, maggio gioca modalità come ARAM, dove non c'è la divisione in corsie e i ruoli, come i personaggi, sono assegnati casualmente.

Ruolo	Risposte
ADC (AD Carry)	13
Altro	10
Giungla	4
Midlane	13
Supporto	39
Top	23
<b>Totale</b>	<b>102</b>

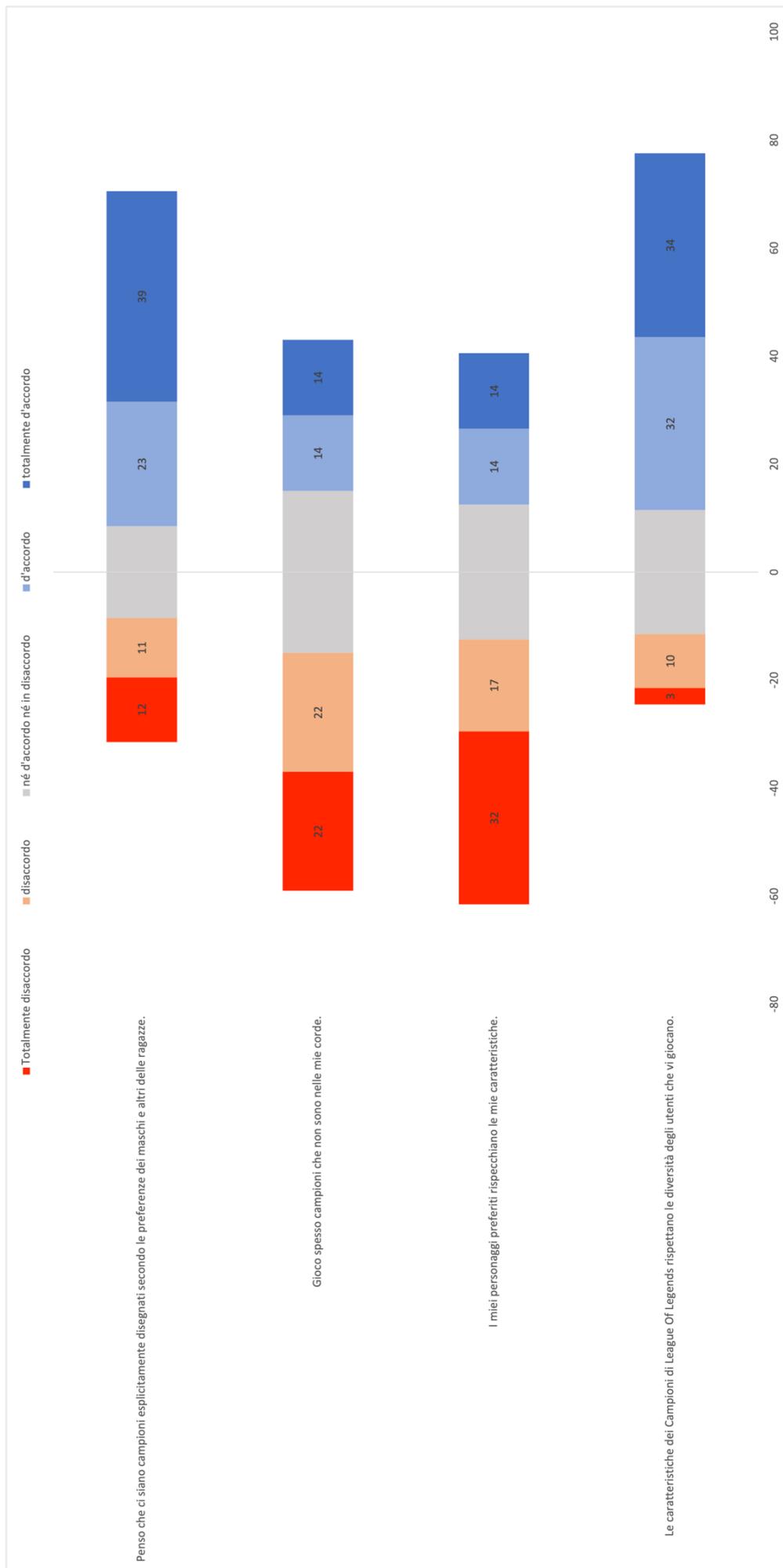
*Tabella 10*

Tornando a domande più strettamente legate al genere, è stato chiesto di indicare su una scala graduata quanto contasse il genere di una persona quando gioca League of Legends. La scala era divisa in 4 voci: “per nulla”, “poco”, “abbastanza” e “moltissimo”. La maggior parte delle persone (90 cioè l’88,2%) ha risposto “per nulla”, 5 persone hanno risposto “Abbastanza” (3) o “Moltissimo” (2), mentre le restanti 7 hanno risposto “Poco”. Questa domanda aveva lo scopo di individuare eventuali pregiudizi nei confronti del genere quando si gioca ai videogiochi. Tuttavia, è importante sottolineare che, seppur ci sia stata attenzione nell’utilizzare la parola “genere” per indicare l’identità di genere proposta anche a inizio questionario con la domanda “indica il tuo genere”, potrebbe esserci stato un fraintendimento nella domanda e quindi alcune persone potrebbero averla interpretata diversamente. In alternativa, qualora la domanda fosse stata compresa, il risultato

indicherebbe che 5 persone delle 102 che hanno partecipato al questionario, sostengono che il l'identità di genere di una persona sia “abbastanza” importante o anche “moltissimo”. In fase di intervista verrà approfondito questo argomento, poiché per la maggior parte delle persone che hanno partecipato al questionario il problema del genere sembra non sussistere punto si vuole perciò indagare quali circostanze possono essere influenti nell'espressione di un parere così polarizzato.

Prima di passare ai questionari di categoria, l'ultima serie di domande, verte su tematiche più interne all'esperienza di gioco. Si è voluto, infatti, esplorare anche l'esperienza utente per quanto riguarda aspetti, rappresentazioni e diversità all'interno del gioco. Anche in questo caso l'obiettivo era permettere all'utente di compilare questa sezione esprimendo accordo o disaccordo attraverso la scala Likert graduata da 1 a 5 in cui 1 indica “totalmente disaccordo”, 5 “totalmente d'accordo e 3 come valore di neutralità “né d'accordo, né disaccordo”.

*Grafico 12*



	Totalmente disaccordo	Disaccordo	né d'accordo né in disaccordo	D'accordo	Totalmente d'accordo	Totale
Le caratteristiche dei Campioni di League Of Legends rispettano le diversità degli utenti che vi giocano.	3	10	23	32	34	102
I miei personaggi preferiti rispecchiano le mie caratteristiche.	32	17	25	14	14	102
Gioco spesso campioni che non sono nelle mie corde.	22	22	30	14	14	102
Penso che ci siano campioni esplicitamente disegnati secondo le preferenze dei maschi e altri delle ragazze.	12	11	17	23	39	102

Tabella 11

Si procede dunque all'analisi della tabella 11 in cui si afferma che alcuni campioni del gioco sono esplicitamente disegnati secondo le preferenze dei maschi altri delle ragazze. L'obiettivo di questa domanda è capire se e in che modo è presente qualche forma di sessismo nel design stesso dei personaggi (Carvalho & Al., 2018) e se questo viene percepito dagli utenti.

23 persone si trovano in disaccordo o totalmente in disaccordo con questa affermazione, 17 persone sostengono di non essere né d'accordo né in disaccordo, questo. Ci fa pensare che non ci sia una vera assenza di parere sulla vicenda ma che si tratti più di una sospensione

del giudizio, in quanto potrebbe essere la prima volta che viene posta questa domanda e quindi l'intervistato non ci avesse mai pensato prima. Infatti, il gioco viene giocato solitamente per divertirsi e raggiungere gli obiettivi non primariamente per un fattore estetico, quindi si può considerare questa possibilità. Successivamente si analizza che 62 persone si trovano d'accordo o totalmente d'accordo con l'affermazione, risposte che fanno pensare ad una situazione concreta che gli utenti vivono nella loro esperienza di gioco. Infatti, come nella ricerca di Carvalho & Al. si evidenzia, ci sono personaggi in gioco fortemente caratterizzati da fisionomie maschili o femminili stereotipate (ad esempio maschio grande e muscoloso e donna esile con seno prosperoso). Da questi risultati emerge una sensibilità piuttosto presente tra i partecipanti sul tema; perciò, verrà approfondito in fase di intervista.

Il secondo item si basa sul verificare l'abitudine dei giocatori di utilizzare sempre gli stessi personaggi, cercando di capire anche il livello di varietà con cui interagiscono all'interno della proposta del gioco (ad oggi, 23 Settembre 2023, i campioni disponibili all'interno del gioco sono 164).

La domanda è volutamente provocatoria in quanto si vuole capire quanto abitudinarie sono le persone che giocano a League of Legends nella scelta dei campioni, ecco perché la affermazione è posta nella forma meno attesa "Gioco spesso campioni che non sono nelle mie corde". 44 persone si trovano in disaccordo o totalmente disaccordo, dimostrando una predilezione per l'abitudine di giocare una cerchia definita di campioni, 30 persone non sono né d'accordo, né in disaccordo, permettendoci, dunque, di ipotizzare che ci sono dei campioni che vengono giocati più spesso di altri macché ci si lascia aperta la possibilità di giocare di nuovi, 28 persone si trovano d'accordo totalmente in accordo con questa affermazione indicando una tendenza alla maggiore varietà di campioni oltre quelli preferiti.

Il terzo item si basa sul processo di identità tra giocatore e personaggio giocato: "i miei personaggi preferiti rispecchiano le mie caratteristiche". In questa fase i risultati ottenuti hanno propeso per il distacco tra personaggio e giocatore: 49 persone si sono trovate in disaccordo o totalmente disaccordo, 25 persone né d'accordo né disaccordo, 28 d'accordo o totalmente d'accordo. Queste risposte ci fanno ipotizzare che ci siano diversi modi di approcciarsi ai personaggi giocati, c'è chi prova una certa vicinanza con il proprio

campione preferito, altre persone, invece, si sentono più distaccate prioritizzando altri aspetti che verranno indagati in intervista.

L'ultima domanda di questa batteria coinvolge il gioco la sua community da un punto di vista più lontano della singola esperienza di gioco. Reat Games si è spesso prodigata di impegnarsi in temi sociali come la diversità e la rappresentazione attraverso contenuti di gioco come storie di campioni, aspetti, emote etc. promossi con campagne di sensibilizzazione durante il Pride Month ed eventi analoghi, con lo scopo di voler supportare la community di League of Legends e le diversità dei loro utenti. Con quest'ultima domanda si vuole intercettare se questo impegno viene percepito da chi gioca: “le caratteristiche dei campioni di League of Legends rispecchiano le diversità degli utenti che vi giocano”.

Anche se l'affermazione può risultare lunga e non immediata, pare che le persone abbiano colto subito il suo significato rispondendo con 66 scelte in accordo o totalmente d'accordo, 23 persone né d'accordo, né in disaccordo mentre 10 in disaccordo e 3 totalmente disaccordo. Le 23 scelte per la neutralità possono essere motivate dal fatto che non tutte le persone sono al corrente delle campagne di inclusività dell'azienda o che trovano questi temi non inerenti ai loro interessi, portandoli, quindi a non avere informazioni a tal proposito, oppure può indicare una semplice mancanza di convinzione sulla bontà dell'iniziativa e quindi sospendono il giudizio. Chi, invece, si trova in disaccordo può essere motivato dal fatto che alcune campagne possano sembrare principalmente di facciata rispetto al sincero interesse per la causa o che semplicemente non siano interessati all'argomento.

A questo punto del questionario, viene chiesto alla persona di identificarsi e collocarsi in una delle tre categorie esposte. Sono state scelte tre macroaree che rappresentassero i punti chiave della community di League of Legends in Italia: chi gioca per divertirsi, chi lo fa in quanto player competitivo o parte dello staff competitivo come la figura del coach, e, infine, professionisti che si occupano della realizzazione e della distribuzione delle competizioni, i quali non sono per forza strettamente coinvolti nel gioco attivo del titolo ma contribuiscono attivamente a realizzare contenuti fondamentali per la community.

Come in descritto in precedenza, a seguito di una prima indagine esplorativa attraverso la prima parte del questionario esposta sono stati descritti tre gruppi di riferimento in cui i partecipanti dovevano identificarsi: pro-player, player for-fun e professionisti del settore.

È importante specificare che il numero totale di questionari “di categoria” non sono di uguale numero rispetto al questionario generale, bensì, se per il questionario generale ci sono state 102 compilazioni, il totale dei questionari di categoria riportano 111 compilazioni (Pro-player: 11; Player For Fun: 89; Operativi del Settore: 11). Si ipotizza che ci sia stata una diffusione extra dei questionari di categoria, i quali link erano condivisibili e aperti a chiunque li possedesse, tuttavia, non permettevano di avere accesso alla prima parte del questionario. Una seconda ipotesi consiste nel fatto che ci può essere stato chi ha compilato più di una volta il questionario di categoria.

I dati dei tre gruppi verranno elaborati in paragrafi separati per affrontare un argomento per volta, seguendo l'ordine indicato nell'elenco.

### **3.1.2 QUESTIONARIO: PRO PLAYER**

All'inizio di ogni questionario di categoria viene ribadito l'anonimità e lo scopo puramente scientifico della ricerca, la tutela della privacy dell'individuo e la protezione, quindi, dei suoi dati personali. In ultimo, prima dell'inizio del questionario, sono stati resi disponibili i miei contatti istituzionali per ulteriori approfondimenti o desideri di partecipare all'intervista.

Il questionario dedicato ai pro-player è composto da nove domande, le quali vogliono essere un completamento del questionario generale teoricamente appena compilato. Alcune domande sono state scelte per essere simili a quelle poste nel questionario generale, ma con un'intenzione più precisa in cui chi compilava poteva avere la possibilità di polarizzarsi più facilmente, manifestando il proprio pensiero. Come definizione di pro-player è stata utilizzata una descrizione ampia: "una persona che gioca a livello competitivo League of Legends". La definizione fornita ha volutamente lo scopo di essere a larga maglia, poiché essendo presenti diverse concezioni del termine che non escludesse alcun tipo di livello di competizione. Inoltre, come descritto da Mark Johnson (Johnson, 2017) quella del videogiocatore professionista comprende una serie di caratteristiche come il riunirsi in una "gaming house", cioè una struttura dove vengono ospitati i giocatori e gli viene data la possibilità di allenarsi al meglio per le competizioni, vengono stipendiati e i montepremi delle competizioni sono in denaro. Ma interfacciandomi con vari livelli di competitività in Italia, ho trovato più aderente alla popolazione considerata tenere aperto il concetto di pro-player per lasciare quanto più spazio possibile di partecipazione.

Da quanto giochi a League Of Legends in ottica competitiva?

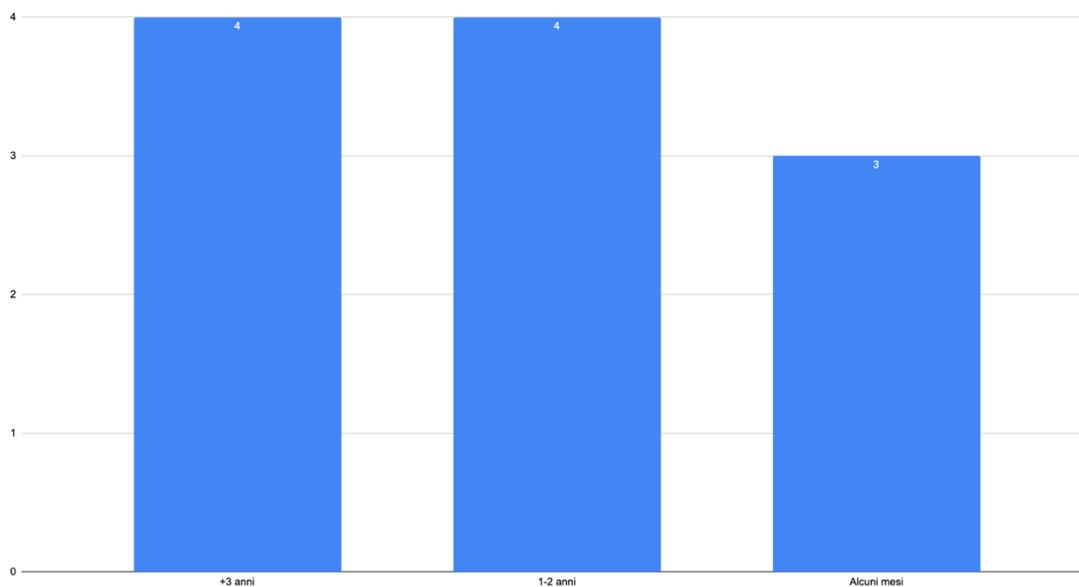


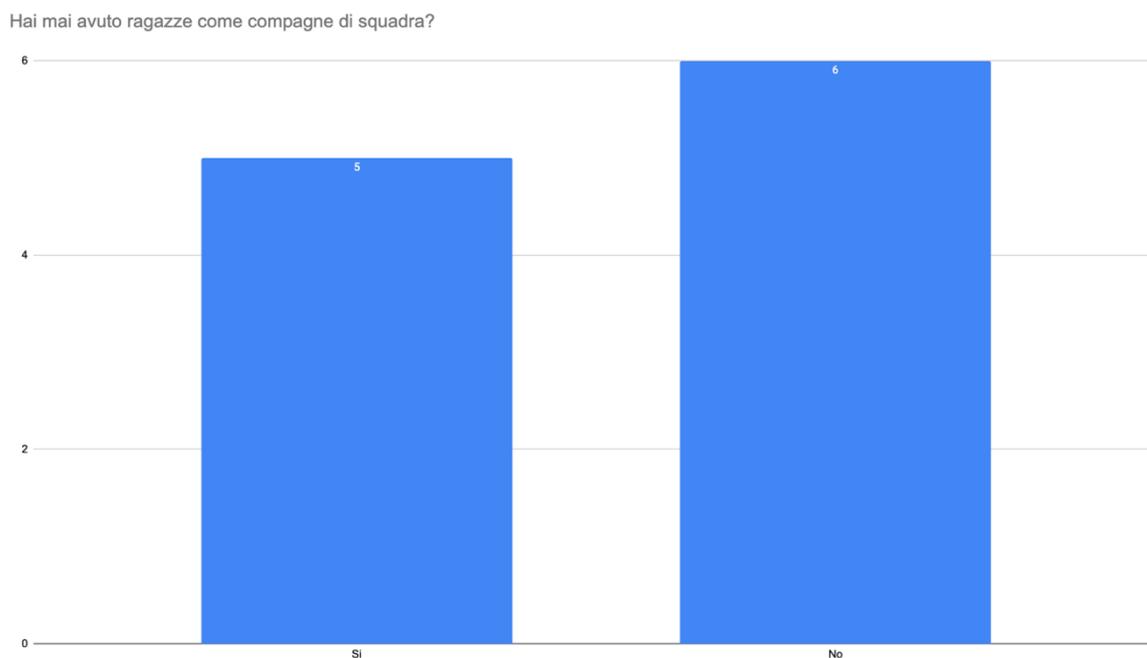
Grafico 13

La prima domanda posta è “da quanto giochi a League of Legends?” lo scopo è quello di fare delle comparazioni sui dati raccolti nella prima parte del questionario e quello di categoria. Dalla tabella 12 si può notare che 8 persone giocano da almeno un anno al videogioco, di cui il 4 giocano da più di tre anni. Invece, sono 3 le persone che sostengono di giocare da alcuni mesi; definendosi pro-player è curioso poiché la risposta potrebbe essere motivata da un’effettiva dote per il gioco, dalla partecipazione a competizioni di livelli bassi, o anche amatoriali, producendo in entrambi i casi la condizione tale per percepirsi come player competitivo.

Da quanto giochi a LoL in ottica competitiva?	Risposte
+ 3 Anni	4
2 – 3 Anni	4
Alcuni Mesi	3
<b>Totale</b>	<b>11</b>

Tabella 12

Successivamente viene subito chiesto se si ha mai avuto delle ragazze come mie compagne di squadra, si intenda per compagni di squadra giocatrici; quindi, sono escluse le persone che fanno parte dello staff come coach, manager, analisti etc.



*Grafico 14*

In questo caso 6 risposte su 11 dicono di non aver mai avuto una ragazza come compagna di squadra nella sua esperienza, mentre le restanti 5 sostengono di averne avute.

Hai mai avuto ragazze come compagne di squadra?	Risposte
Si	5
No	6
<b>Totale</b>	<b>11</b>

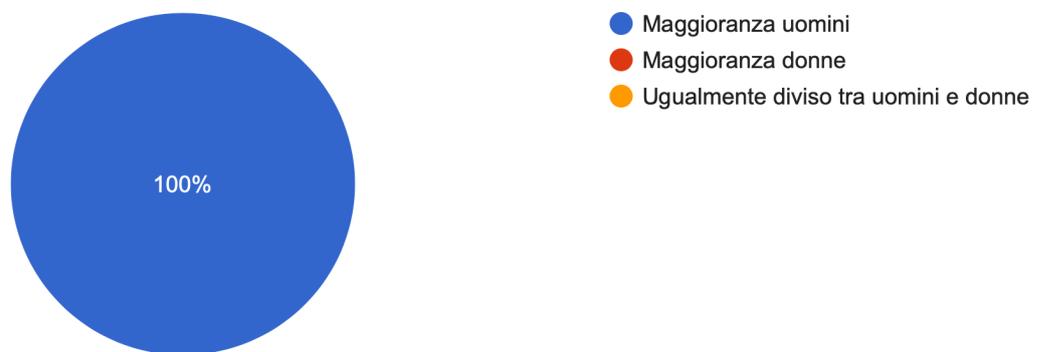
*Tabella 13*

Non sapendo il livello di competitivo a cui le persone che hanno risposto a questa parte del questionario hanno partecipato non abbiamo informazioni su quale fosse il livello a cui sono state partecipate le giocatrici competitive, si cercherà di approfondire l'argomento in fase di intervista.

Successivamente è stato chiesto di indicare come fosse suddivisa la componente tra uomini e donne nell'organico dell'organizzazione competitiva per cui si giocavano in questo momento. Il 100% delle risposte ha indicato che la maggioranza dello staff con cui si allena è composta da uomini. Ciò prevede che possano esserci delle figure ricoperte da donne ma rappresentano una minoranza.

Indica come ti sembra suddiviso il gruppo di persone coinvolte nel team con cui ti alleni. (compredendo coach, team manager, social media manager, owner etc.)

11 risposte

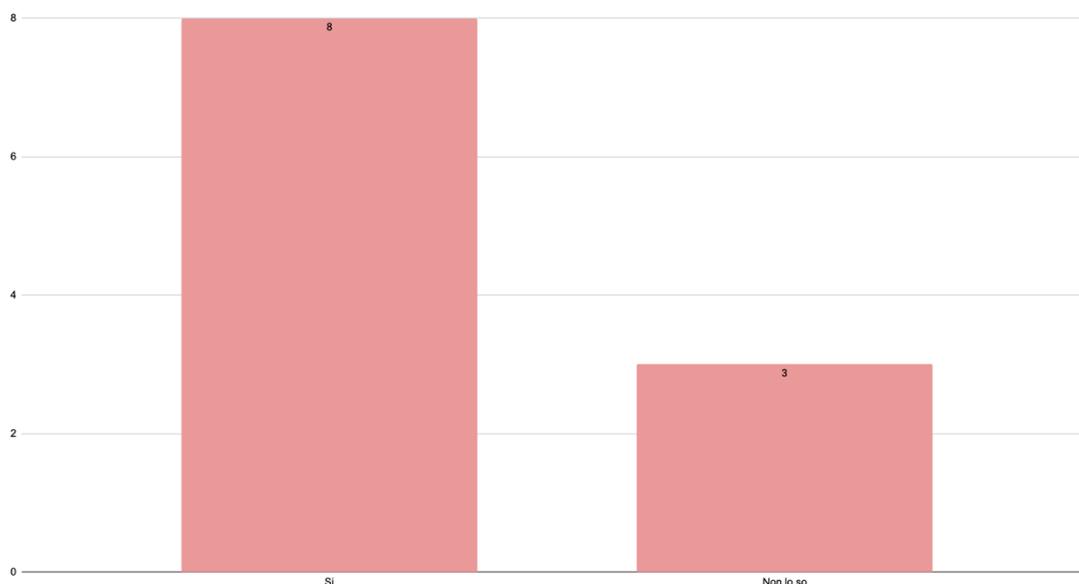


*Grafico 15*

A questo punto si è portata l'attenzione al di fuori della propria organizzazione per domandare cosa secondo loro può essere l'esperienza di un aspirante pro-player donna e quali conseguenze può avere.

È stato, dunque, chiesto se, a loro avviso, le ragazze che vogliono intraprendere la carriera da pro-player vengono ostacolate in quanto donne.

Pensi che le ragazze che vogliono intraprendere la carriera da Pro-Player siano ostacolate in quanto donne?



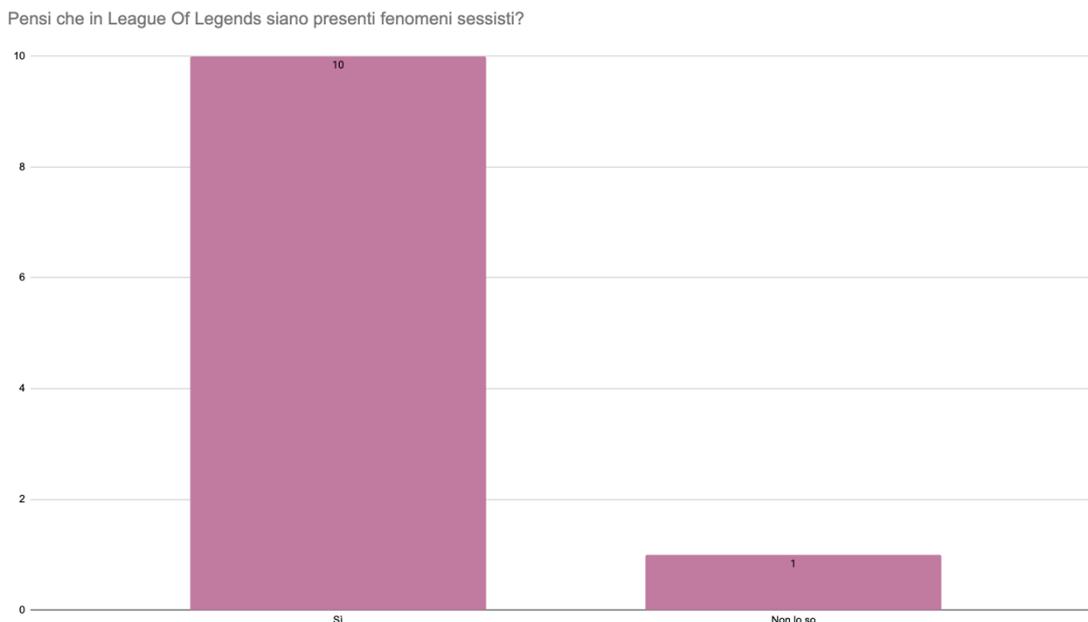
*Grafico 16*

Dei partecipanti, 8 pensano che le ragazze siano ostacolate in quanto donne nel loro percorso per diventare pro-player. Invece 3 sostengono di non sapere se succede, mentre nessuno afferma con certezza l'assenza di ostacoli.

Pensi che le ragazze che vogliono intraprendere la carriera da pro-player siano ostacolate in quanto donne?	Risposte
Si	8
No	0
Non lo so	3
<b>Totali</b>	<b>11</b>

*Tabella 14*

Subito dopo si passa alla tematica dei comportamenti tossici e degli atteggiamenti che scoraggiano dal giocare e creano una brutta esperienza punto viene, quindi, chiesto se in League of Legends sono presenti fenomeni sessisti.



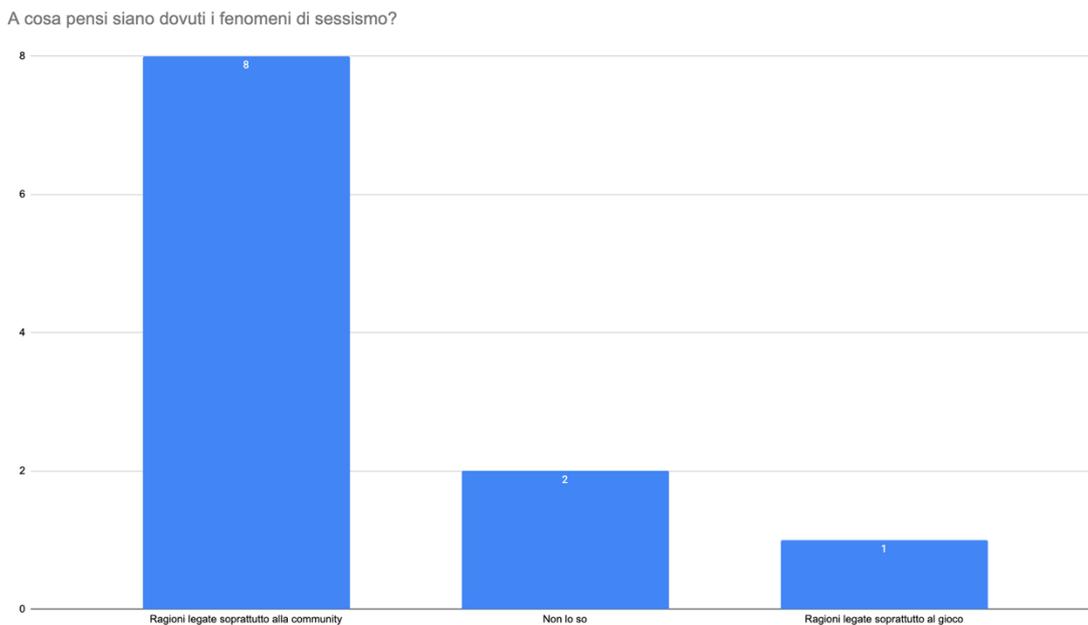
*Grafico 17*

Questa domanda presenta una polarizzazione ancora più netta, dal momento che il 90,9% (10) delle risposte afferma che sono presenti fenomeni sessisti in League of Legends. Il 9,1% (1) afferma di non saperlo, mentre nessuna persona ne afferma l'assenza.

Pensi che in LoL siano presenti fenomeni sessisti?	Risposte
Si	10
No	0
Non lo so	1
<b>Totale</b>	<b>11</b>

*Tabella 15*

A questo punto del questionario, si decide di approfondire e di domandare quali secondo le persone possono essere le cause di questi comportamenti.



*Grafico 18*

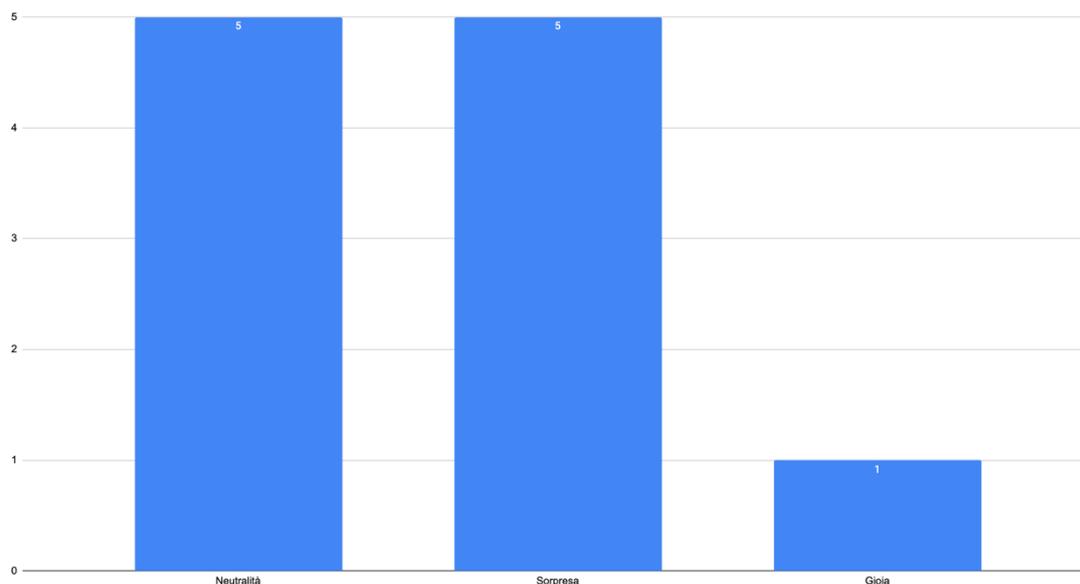
Otto persone sostengono che i fenomeni di natura sessista all'interno del gioco sono dovuti a ragioni legate soprattutto alla community, quindi alle persone che giocano. Una risposta sostiene che le ragioni che producono comportamenti sessisti all'interno del gioco siano dovute soprattutto allo stesso: si ipotizza che si faccia riferimento alla natura competitiva (con relativo stress) e la presenza di stereotipi di genere legati ad alcuni ruoli del gioco, questo aspetto verrà approfondito in fase di intervista. I restanti ritengono di non sapere a cosa attribuire questi fenomeni.

A cosa pensi siano dovuti i fenomeni di sessismo?	Risposte
Ragioni legate soprattutto alla community	8
Ragioni legate soprattutto al gioco	1
Non lo so	2
<b>Totale</b>	<b>11</b>

*Tabella 16*

In ultimo si passa a porre una domanda più personale riguardo al tema tornando alla propria esperienza. Viene chiesto quale sarebbe la propria reazione nel caso in cui una ragazza entrasse a far parte del proprio team.

Se una ragazza entrasse a far parte del tuo team, la tua reazione quale sarebbe?



*Grafico 19*

C'era la consapevolezza che potessero venir date delle risposte seguendo la desiderabilità sociale come potrebbe essere ad esempio una reazione “gioia”.

Tuttavia, 10 persone si sono divise in egual misura tra reazione di neutralità, che equivale a indifferenza, e ha una reazione di sorpresa, indice di qualcosa di inaspettato. Una sola dice che proverebbe gioia all'ingresso di una ragazza nel proprio team: questo potrebbe manifestare un interesse rispetto la causa ho una predisposizione positiva nei confronti delle ragazze. Non c'è stata alcuna risposta per “fastidio” o “disappunto”.

Se una ragazza entrasse a far parte del tuo team, la tua reazione quale sarebbe?	Risposte
Disappunto	0
Fastidio	0
Neutralità	5
Sorpresa	5
Gioia	1
<b>Totali</b>	<b>11</b>

*Tabella 17*

L'ultima domanda della sezione dedicata ai pro-player era a risposta multipla e chiedeva un parere su quanto a loro avviso ammontasse l'impegno nel gioco delle ragazze rispetto ai ragazzi. Erano presenti cinque risposte: "si impegnano di più", "si impegnano di meno", "non si impegnano abbastanza", "non si impegnano affatto" e "altro". La voce "altro" era una casella personalizzabile in cui si poteva indicare una nuova opzione qualora quelle precedenti non fossero soddisfacenti. In questa domanda è importante notare una frammentazione sostanziale delle risposte in cui di 11 persone che hanno compilato questo questionario 2 hanno aggiunto la risposta "uguale", inteso come "si impegnano in egual modo", altre due persone sostengono che le ragazze si impegnano di più dei ragazzi. Assieme anche a queste sono sopraggiunte una serie di risposte personalizzate che riporto di seguito: "impegnarsi al gioco non dipende dal genere", "credo ugualmente", "ognuno dà il proprio massimo a modo suo", "dipende da persona a persona", "si impegnano allo stesso livello ma hanno meno possibilità".

Si è notato che a questa domanda sono sopraggiunti molti pareri, spesso contrastanti tra di loro, i quali non potevano essere riassunti nelle opzioni fornite, come a voler indicare che fosse importante contestualizzare la risposta. Tale argomento verrà approfondito anch'esso in fase di intervista.

### 3.1.3 QUESTIONARIO: PLAYER FOR FUN

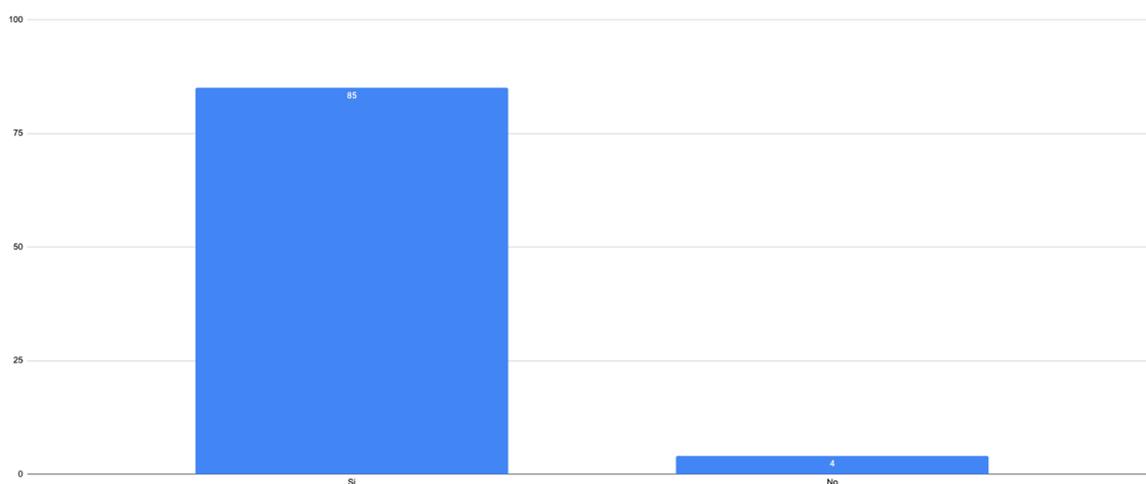
Questa sezione è dedicata a chi gioca a League of Legends come attività di intrattenimento; quindi, lo scopo è prettamente divertirsi da soli o in compagnia. Ci si aspetta che questa sia la categoria più partecipata delle tre, motivo per cui i dati ricavati da essa contribuiranno a fornire una rappresentazione di insieme della scena di League of Legends in Italia. Difatti ha risposto a questa sezione un numero pari a 89 persone sulle 102 totali del questionario generale (par al 87,25% del totale dei partecipanti totali).

Il termine più corretto per indicare questa categoria di giocatori e giocatrici potrebbe essere “casual player”, ma non rappresenterebbe in pieno l'affiatamento che alcune persone hanno verso il gioco pur non avendoci alcun rapporto competitivo e/o lavorativo (Johnson, 2017). In questa sezione non è necessario iniziare con domande preliminari e di invito alle questioni di genere poiché si parla di persone che giocano al videogioco senza obiettivi lavorativi da perseguire (per i quali alcune scelte potrebbero essere “razionalmente” motivate) ma puramente personali e per il proprio intrattenimento.

Come indicato nella ricerca di Johnson i giocatori hanno approcci diversi al gioco: c'è chi gioca per divertirsi, c'è chi gioca per stare in compagnia dei propri amici, chi gioca per migliorare le proprie abilità etc. Per questo motivo è stato ritenuto importante andare dritti al centro dell'esperienza videoludica della persona.

Si parte da una domanda molto semplice per indagare sull'esperienza della persona ma allo stesso tempo sulla percezione dell'esperienza di gioco: “Hai mai giocato a League of Legends con ragazze?”.

Conteggio di Hai mai giocato a League Of Legends con ragazze?



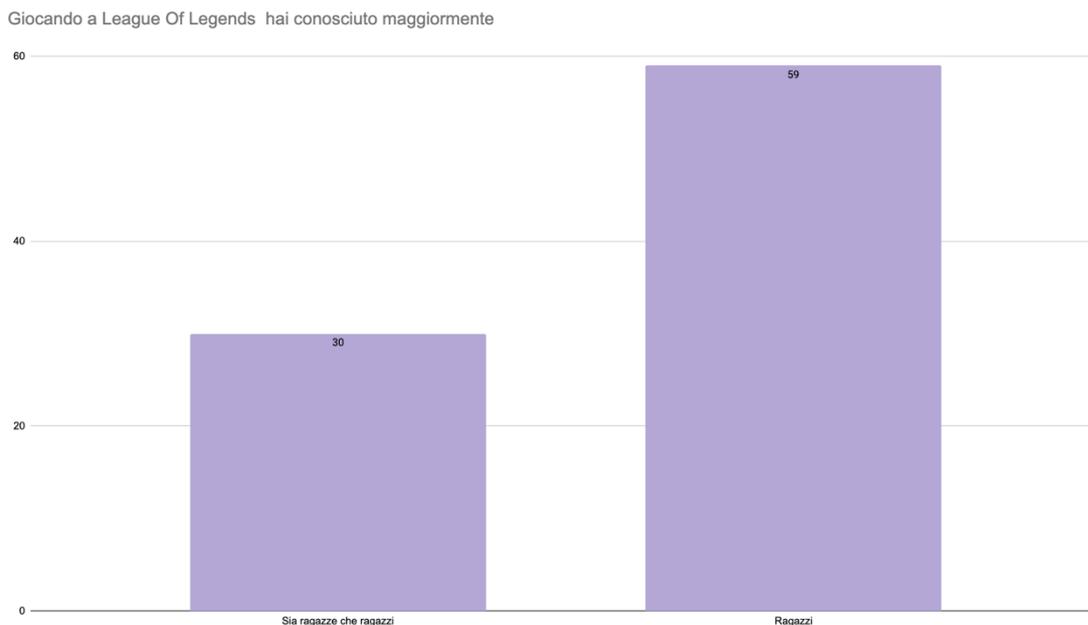
*Grafico 20*

85 persone su 89 sostengono di aver giocato nella loro esperienza con delle ragazze, mentre il 4 dicono di no.

Hai mai giocato a LoL con ragazze?	Risposte
Si	85
No	4
<b>Totali</b>	<b>89</b>

*Tabella 18*

Successivamente, viene approfondita l'esperienza di gioco rispetto al genere con una domanda più specifica legata anche alle relazioni che si creano attorno al gioco.



*Grafico 21*

Delle 89 risposte ricevute, 59 (66,3%) dicono che giocando a League of Legends hanno conosciuto maggiormente ragazzi, mentre 30 (33,7%) sostengono di aver conosciuto sia ragazze che ragazzi. Nessuna risposta è pervenuta sostenendo di aver conosciuto maggiormente ragazze giocando a League of Legends.

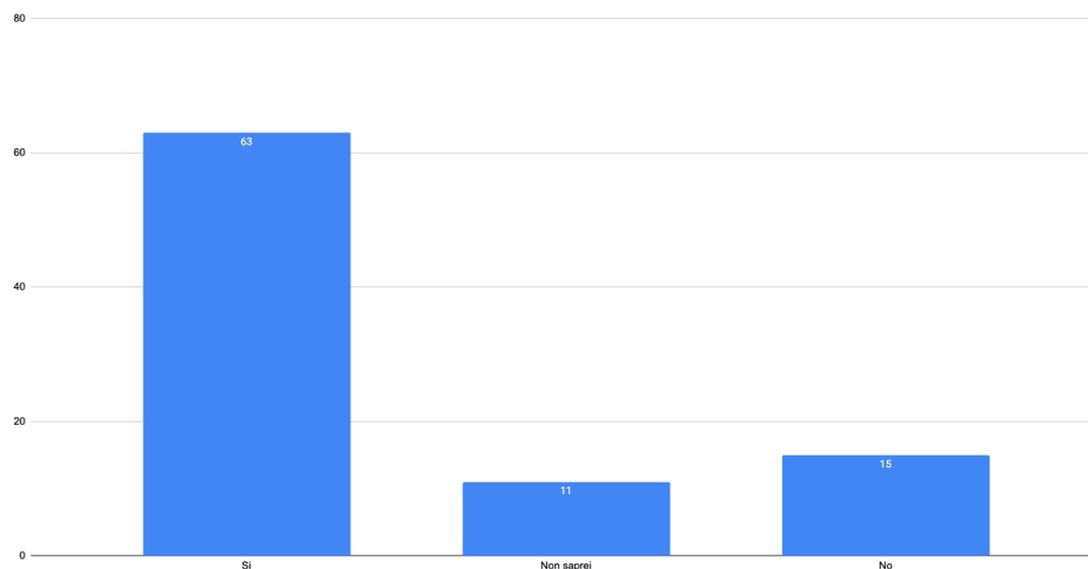
Questo dato, assieme quelli rispetto al genere della popolazione che ha risposto al questionario generale, ci fa pensare che di fatto possa esserci una maggioranza di utenti maschi rispetto alle utenti donne.

Giocando a League of Legends hai conosciuto maggiormente	Risposte
Ragazze	0
Sia ragazze che ragazzi	30
Ragazzi	59
<b>Totali</b>	<b>89</b>

*Tabella 19*

A questo punto, si decide di entrare ancora più nello specifico dell'esperienza di gioco legata ad una declinazione di genere: si apre la questione dei messaggi sessisti.

Mentre giochi a League Of Legends hai mai visto messaggi esplicitamente sessisti?  
(Cioè mirati ad offendere uno specifico genere)



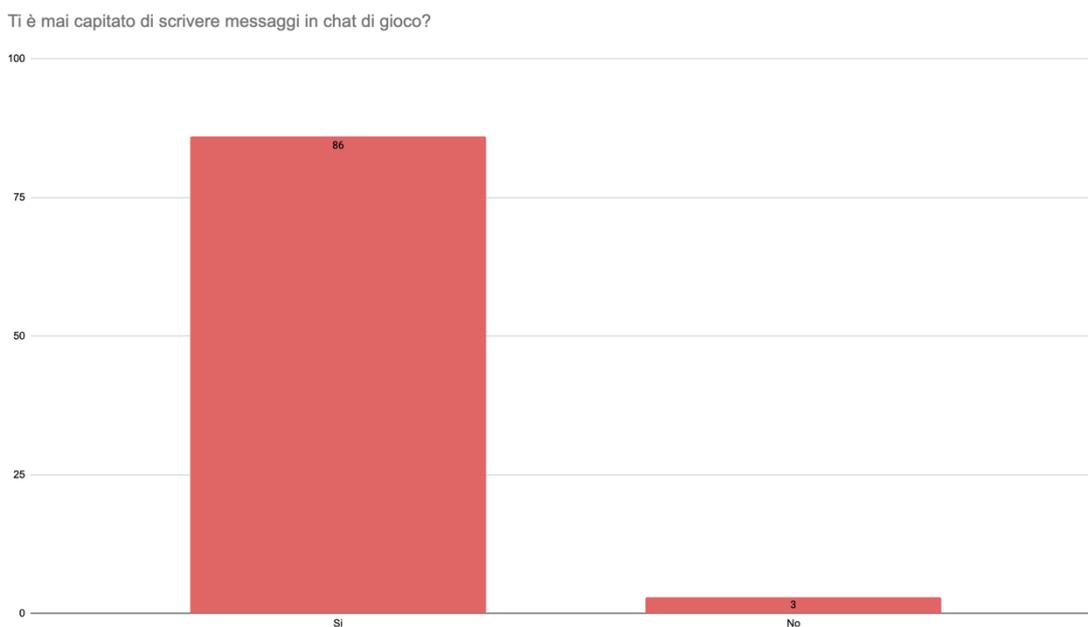
*Grafico 22*

A questa domanda 63 (70,8%) persone su 89 che hanno risposto sostiene di aver visto messaggi esplicitamente sessisti mentre giocava a League of Legends. 15 persone (16,9%) sostengono di non averne mai visti e in 11 (12,4%) manifestano incertezza indicando l'opzione “non saprei”: si ipotizza che una risposta come questa possa indicare effettivamente l'assenza di ricordi relativi alla questione oppure vera e propria incertezza sulla tipologia del fatto (forse ha visto messaggi di odio, di insulti, ma potrebbe non averne effettivamente mai visti di volti strettamente a insultare un genere).

Mentre giochi a League Of Legends hai mai visto messaggi esplicitamente sessisti? (Cioè mirati ad offendere uno specifico genere)	Risposte
Si	63
No	15
Non saprei	11
<b>Totali</b>	<b>89</b>

*Tabella 20*

Successivamente si indaga sulla propria attività in gioco, domandando se sono stati mai scritti da parte di chi partecipa al questionario messaggi nella chat di gioco.



*Grafico 23*

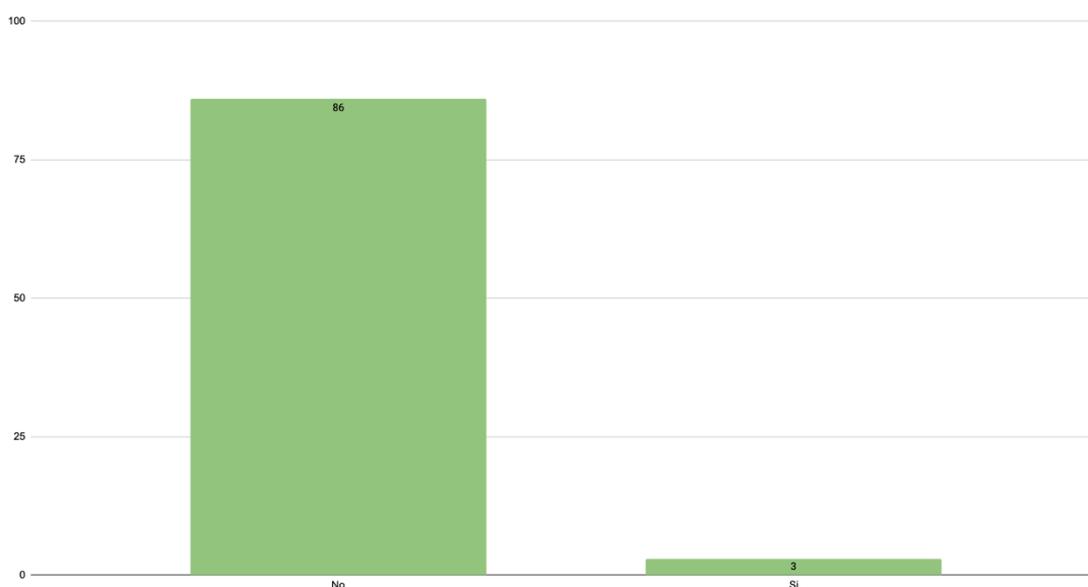
Il 96,6% delle risposte (86) indica di aver scritto messaggi in chat nella propria esperienza, solo 3 sostengono di non averne mai scritti. Nessuna risposta per “non ricordo”.

Ti è mai capitato di scrivere messaggi in chat di gioco?	Risposte
Si	86
No	3
Non ricordo	0
<b>Totali</b>	<b>89</b>

*Tabella 21*

Si incalza, dunque, con la domanda successiva chiedendo se si ha mai scritto messaggi sessisti in chat di gioco.

Ti è mai capitato di scrivere messaggi sessisti in chat di gioco?



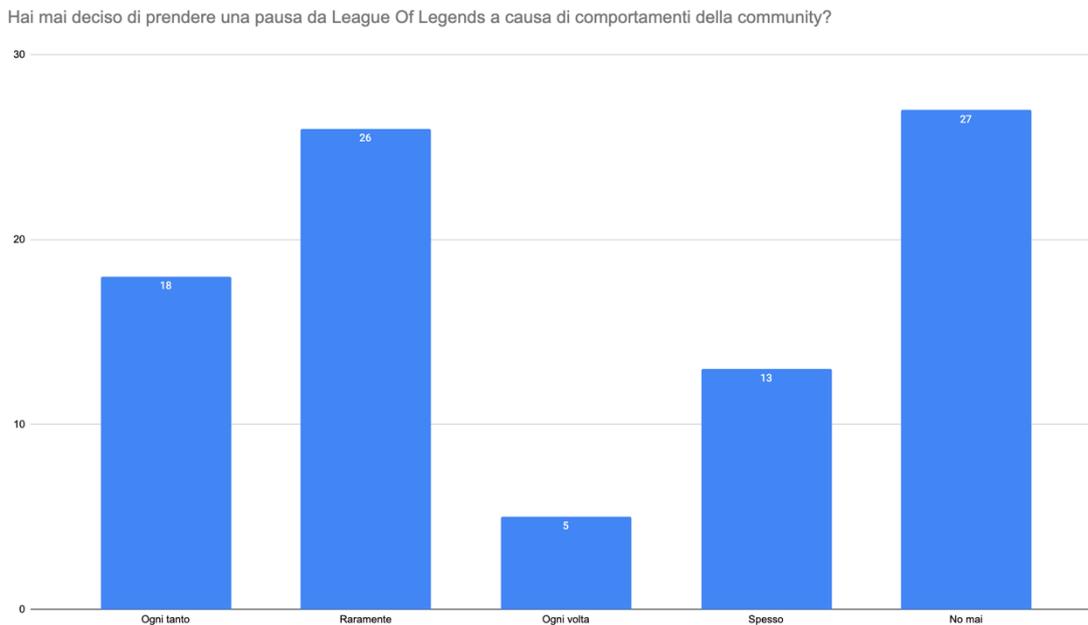
*Grafico 24*

86 persone (96,6%) sostengono di non aver mai scritto messaggi sessisti in chat di gioco, mentre 3 dicono di averlo fatto. Anche qui è importante specificare che l'inibizione della desiderabilità sociale tende a portare la persona a rispondere ciò che si ritiene più socialmente corretto, quindi quella che si pensa a essere la risposta giusta a prescindere dalle proprie azioni e dalla propria esperienza. Infatti, indipendentemente dalla veridicità della risposta, si può evincere che la maggior parte delle persone ritiene socialmente condiviso che questo comportamento sia scorretto. Nessuna risposta per l'opzione "non ricordo".

Ti è mai capitato di scrivere messaggi sessisti in chat di gioco?	Risposte
Si	3
No	86
Non ricordo	0
<b>Totale</b>	<b>89</b>

*Tabella 22*

Rimanendo nel tema dei comportamenti sgradevoli, si è deciso dunque di spostare la prospettiva dal punto di vista di chi li subisce facendo domande sull'impatto che giocare al videogioco può aver avuto sulle persone.



### Grafico 25

L'obiettivo di questa domanda è intercettare quanto spesso le persone raggiungono quello che per loro è il limite di stress durante il gioco a tal punto da sospenderlo. È importante sottolineare che la domanda è stata fatta specificatamente per i comportamenti della community, per escludere motivazioni come il perdere una partita, oppure giocare avere una performance di gioco non soddisfacente. In questa domanda il focus vuole essere l'interazione con le altre persone che giocano.

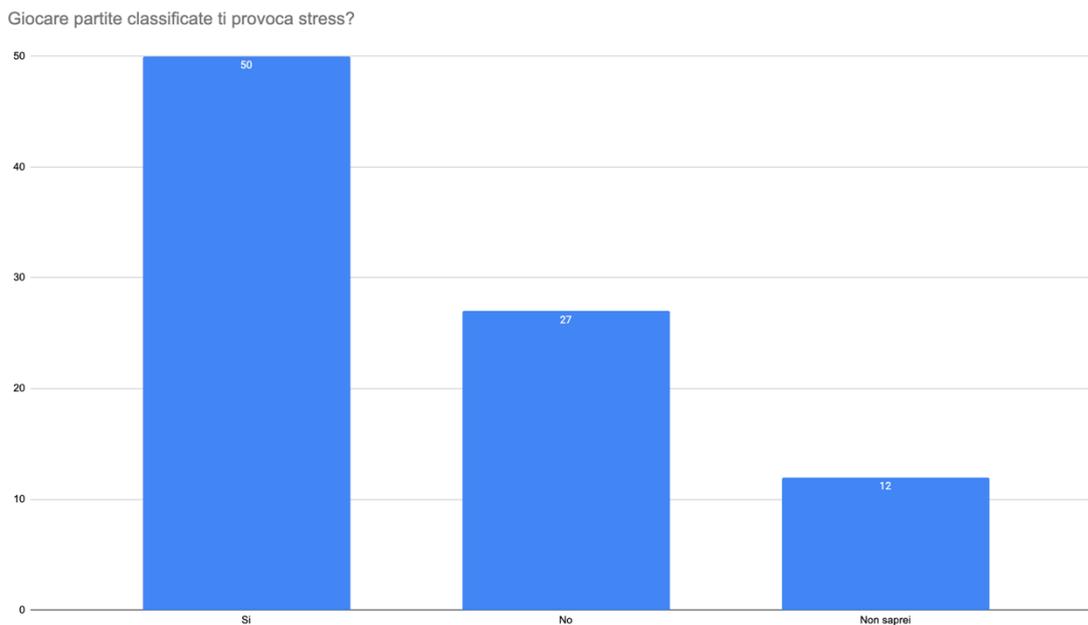
31 persone sostengono di fare “spesso” od “ogni tanto” delle pause da League of Legends a causa di comportamenti della community. 26 risposte per “raramente” e 27 dicono di non farlo “mai”. Cinque persone invece, sostengono di farlo “ogni volta” che gioca: possiamo pensare che questo tipo di risposta sia dovuto ad un gioco particolarmente assiduo, aumentando l'incidenza delle situazioni che portano al proprio limite, o anche semplicemente un basso livello di tolleranza.

Hai mai deciso di prendere una pausa da League Of Legends a causa di comportamenti della community?	Risposte
Ogni tanto	18
Raramente	26
Ogni volta	5
Spesso	13
No mai	27
<b>Totale</b>	<b>89</b>

*Tabella 23*

È stato, poi, chiesto se nello specifico le partite classificate causassero stress.

Come, infatti, analizzato da Poulus, Coulter, Trotter e Polman (Poulus & al., 2020) un ambiente considerato competitivo anche se non lo è veramente perché non si sta partecipando a tornei ufficiali e non si tratta di giocatori professionisti, resta la percezione di un ambiente in cui ci si misura nelle proprie capacità e ci si mette a confronto con i propri pari. Questo è sufficiente per creare le premesse di un ambiente competitivo e che genera lo stress derivato dalla prestazione che si vuole portare.



*Grafico 26*

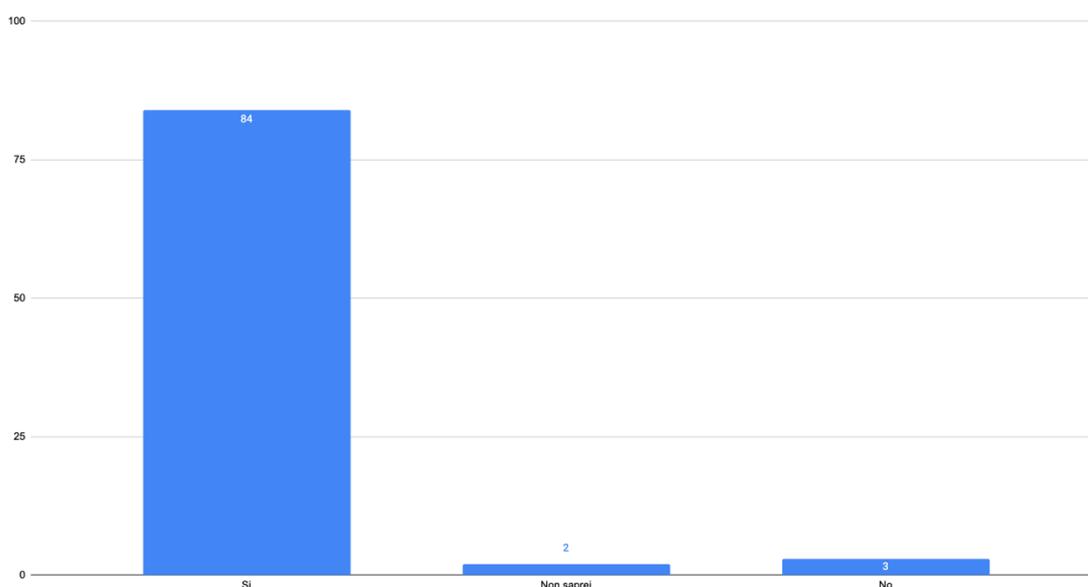
Come indicato nella tabella 24, 50 persone sostengono che le partite classificate gli provoca stress, al contrario, 27 ritengono di non provare stress, mentre il 12 dicono di non sapere.

Giocare partite classificate ti provoca stress?	Risposte
Si	50
No	27
Non saprei	12
<b>Totali</b>	<b>89</b>

*Tabella 24*

Come ultima domanda è stato chiesto se si pensa che le partite classificate facilitino i comportamenti tossici: l'obiettivo è quello di vedere se è presente una connessione tra il livello di stress e la probabilità di fare esperienza di comportamenti tossici adottati da se stessi o dagli altri.

Pensi che le persone nelle partite classificate adottino più facilmente comportamenti tossici?



*Grafico 27*

84 persone sostengono che nelle partite classificate le persone adottino più facilmente comportamenti tossici, 3 dicono di no, mentre il 2 dicono di non sapere.

Queste risposte pongono senza dubbio l'attenzione su sul fatto che ci sono modalità di gioco che facilitano più di altre comportamenti tossici. Le ipotesi attorno alle cause come la consapevolezza di stare interagendo con un contesto che può, per conoscenza comune generare situazioni sgradevoli (es. “si sa che nelle classificate la gente ti insulta”). Queste ipotesi verranno verificate in fase di intervista chiedendo direttamente alle persone se si rivedono in tali luoghi comuni.

Pensi che le persone nelle partite classificate adottino più facilmente comportamenti tossici?	Risposte
Si	84
Non saprei	2
No	3
<b>Totale</b>	<b>89</b>

*Tabella 25*

### 3.1.4 QUESTIONARIO: OPERATIVI DEL SETTORE

L'ultimo questionario di categoria è dedicato al gruppo di persone che ho deciso di definire “operativi del settore”. All'interno di questa categoria vengono comprese tutte le persone che, come principale legame a League of Legends, hanno un ruolo lavorativo all'interno di un'organizzazione ad esso collegata. Si intenda, quindi, tutte le attività che non comprendono essere pro-player, né tantomeno giocatori amatoriali, ma che prevedano un ruolo lavorativo.

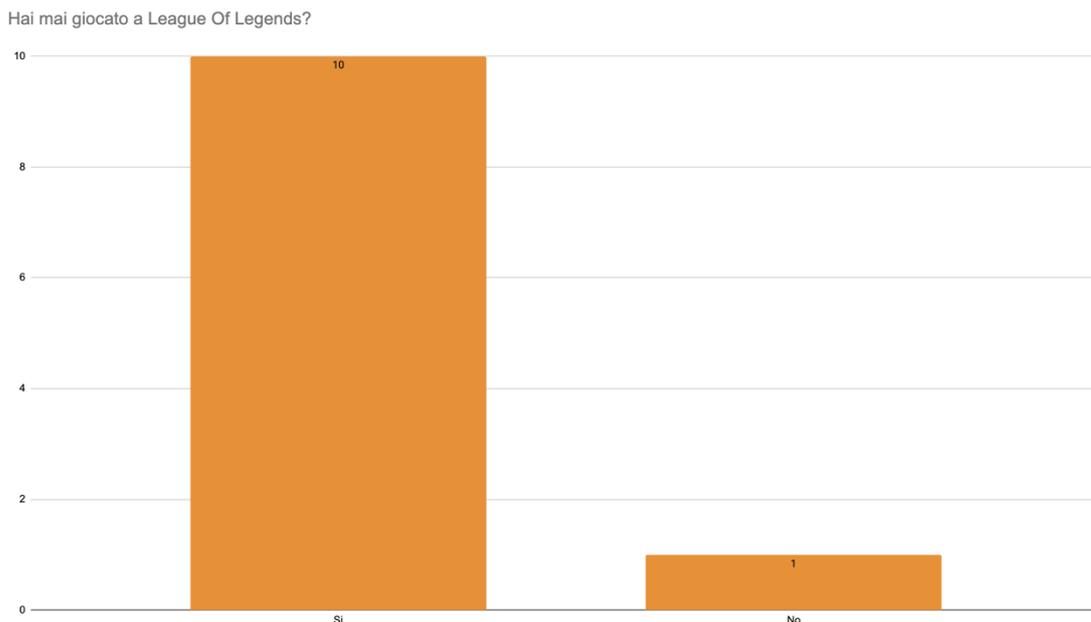
Per questo motivo a inizio questionario è stato messo un box libero in cui si poteva indicare la propria professione. Questo permette di individuare il ruolo delle persone che hanno partecipato virgola in modo da contestualizzare al meglio l'esperienza che verrà riportata. Si era preventivato che i contesti socio lavorativi potessero essere molto diversi tra loro; perciò, è stato ritenuto funzionale raccogliere questa informazione.

Questa sezione del questionario ha totalizzato 11 risposte. Le professioni indicate verranno riportate nella tabella seguente.

Professione	Quantità
Assistant Coach	1
Broadcast Director	1
Caster	2
Coach	4
Project Manager	1
Team Manager	1
Tecnico	1
<b>Totale</b>	<b>11</b>

Tabella 26

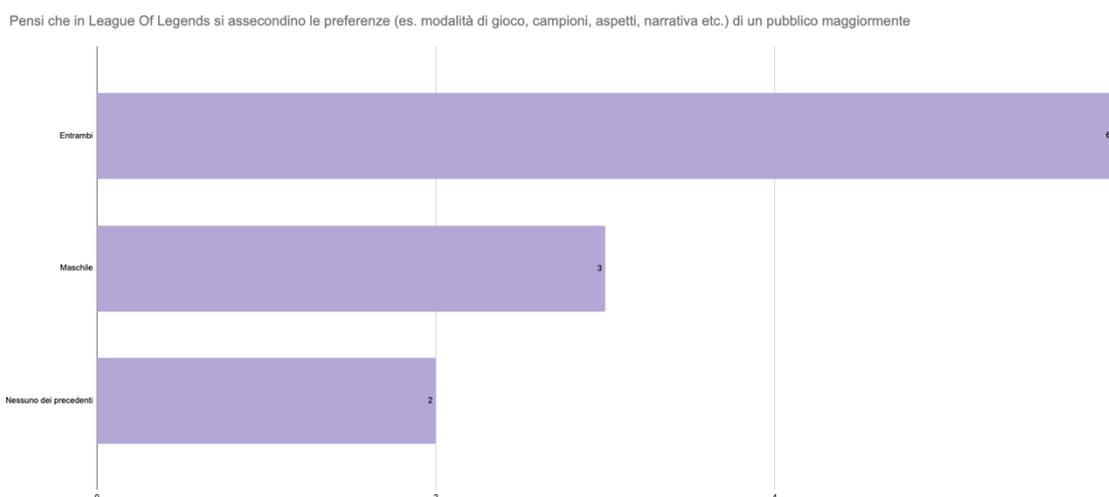
La prima domanda va a indagare la familiarità con il videogioco, non viene, infatti, dato per scontato che tutte le persone che lavorano all'interno di questo settore abbiano un'esperienza costante e diretta a utilizzatori del videogioco.



*Grafico 28*

Dieci persone dicono di aver giocato almeno una volta a League of Legends mentre una dice di non avervi mai giocato.

Dopo una prima introduzione al rapporto col gioco, si approfondisce domandando se si pensa che in League of Legends venga assecondata la preferenza di uno specifico pubblico rispetto ad altri. In questa domanda è stato deciso di mettere come focus le questioni di genere.



*Grafico 29*

Sei persone ritengono che League of Legends asseconi in egual modo le preferenze sia di ragazzi che di ragazze, tre persone ritengono che vengano assecondate le preferenze di un

pubblico maggiormente maschile, mentre due risposte 2 indicano “nessuno dei precedenti”. Non ci sono state risposte che indicassero le preferenze di un pubblico maggiormente femminile.

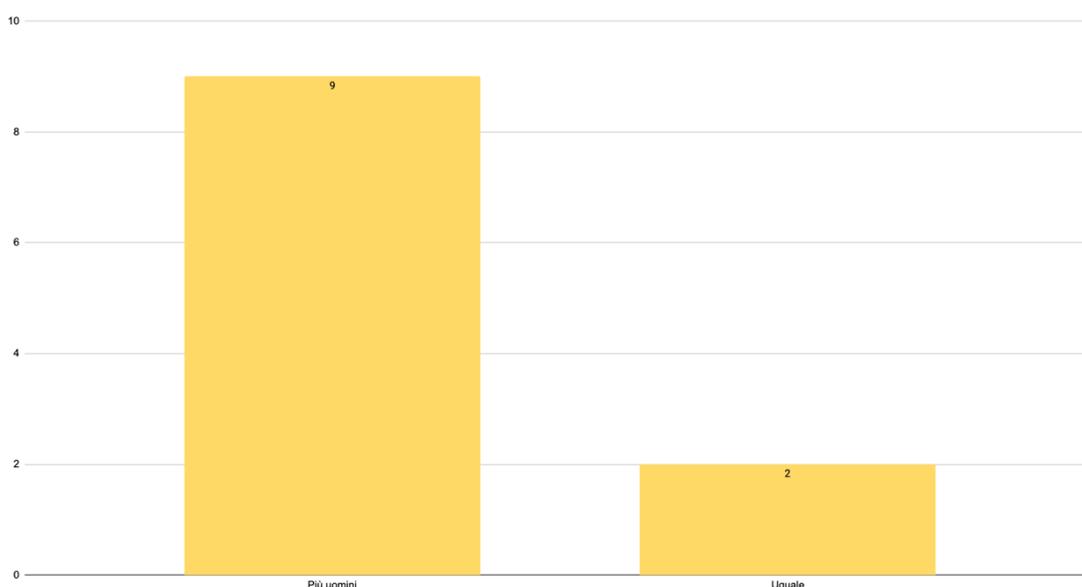
Pensi che in League Of Legends si assecondino le preferenze (es. modalità di gioco, campioni, aspetti, narrativa etc.) di un pubblico maggiormente	Risposte
Entrambi	6
Maschile	3
Femminile	0
Nessuno dei precedenti	2
<b>Totale</b>	<b>11</b>

*Tabella 27*

Questa domanda aveva anche lo scopo di indagare al tempo stesso la percezione del panorama italiano su una potenziale suddivisione di genere dell'utenza (maschi e femmine), sia in che direzione si pensi propenda maggiormente l'azienda.

Successivamente si entra più nello specifico nell'ambito lavorativo in cui si cerca di capire come si verifica la suddivisione di genere, con lo scopo di metterla in confronto con le altre due categorie (pro-player e player for fun). Essendo contesti non strettamente riguardanti il gioco o il suo utilizzo, si è ipotizzato che potessero esserci margini per avere delle risposte diverse da quelle raccolte finora.

Dove lavori come pensi sia la presenza numerica di uomini e donne?



*Grafico 30*

Nove persone sostengono di lavorare in un ambiente in cui la maggioranza è composta da uomini. Due dicono di trovarsi in un contesto lavorativo in cui la presenza di uomini e donne è uguale. Non c'è stata alcuna compilazione per un ambiente a maggioranza donne.

Dove lavori come pensi sia la presenza numerica di uomini e donne?	Risposte
Più uomini	9
Più donne	0
Uguale	2
<b>Totale</b>	<b>11</b>

*Tabella 28*

La parte quantitativa della ricerca si è dimostrata molto utile dal momento che ha fornito una panoramica rappresentativa del contesto italiano interessato a League Of Legends declinato nei diversi ambiti che abbiamo precedentemente analizzato. Non avendo dati ufficiali sui numeri che interessano la community italiana, non è possibile stimare la proporzione del numero di persone che hanno partecipato alla ricerca rispetto alla popolazione totale che è appassionata di questo titolo, ma le quantità raggiunte sono state ritenute soddisfacenti per il caso studio trattato.

Terminata la fase quantitativa della ricerca, si passa a quella qualitativa: sono state intervistate 10 persone tra coloro che hanno compilato il questionario per approfondire ulteriormente le risposte che hanno dato. Lo scopo di questa fase sarà contestualizzare le risposte date e approfondire quali variabili entrano in gioco quando si tratta di differenze di genere e quale impatto ha sulle scelte delle persone rispetto al gioco.

## 3.2 ANALISI DEI DATI QUALITATIVI

L'obiettivo di questo capitolo è quello di analizzare le interviste fatte ad una parte dei partecipanti al questionario. Nello specifico, verranno intervistate per quanto possibile un numero uguale di persone per ogni categoria di partecipanti (player for fun, operativi del settore e pro-player). Le informazioni verranno divise in tre macro-tematiche: la prima verte sulla propria biografia e su come ci si è avvicinati al mondo di League of Legends, la seconda parte approfondisce il ruolo della community nell'esperienza con il gioco, mentre la terza tratta i modi di fare resistenza ai comportamenti tossici.

Nello specifico si ricercheranno le dinamiche che possono essere collegate a fenomeni di aggressività e sessismo e come questi hanno impatto sull'esperienza di gioco online e offline delle persone. Per fare questo ci si baserà sul parere sia di tutte e tre le categorie prese in esame. Si indagherà sul livello di consapevolezza circa i fenomeni sessisti e aggressivi evidenziati nelle risposte del questionario per capire perché tali episodi sono diventati parte integrante della community di un videogioco che nasce come gratuito ed aperto a tutti.

Al fine di comprendere l'esperienza che porta le persone ad appassionarsi a League Of Legends, ho ritenuto opportuno esplorare a partire dal background bio

più generale, a partire dai primi approcci al mondo dei videogiochi, intercettando inevitabilmente tratti della storia personale e familiare della persona.

Tra i temi trattati nei capitoli precedenti, infatti, si può intuire come un ruolo sostanziale venga svolto dalle pratiche familiari di ognuno: a partire da quando si riceve la prima console o computer, fino a quando viene più o meno accettato dalla famiglia il giocare ai videogiochi. Le diverse esperienze di ciascun intervistato sono state fondamentali per avere molteplici punti di vista nei confronti dello stesso fenomeno. Infatti, a partire da come una persona ha iniziato ad avvicinarsi al mondo dei videogiochi, fino a come si è iniziato a giocare a League Of Legends, sono state riscontrate diverse variabili che hanno avuto un ruolo chiave nell'approccio al gioco e alle pratiche connesse.

### 3.2.1 DATI BIOGRAFICI

Al fine di comprendere il background personale di partenza, per la prima parte dell'intervista semi strutturata tratta l'ambito biografico. Questa prima parte vuole indagare l'ipotesi per cui possono intercorrere correlazioni tra famiglia e videogiochi. La famiglia, infatti, in quanto responsabile della socializzazione primaria può dirsi a volte anche responsabile del rapporto che le persone hanno con i videogiochi.

Questo approfondimento ci aiuta ad indagare anche nell'ambito delle differenze di genere, poiché si ipotizza che la differenza di esperienza per le ragazze che si avvicinano al mondo dei videogiochi consista anche in una gestione da parte del contesto familiare diversa nei suoi confronti. Come precedentemente descritto, questo fenomeno si esemplifica in percepire il giocare videogiochi come attività normale da parte di un ragazzo, associando il comportamento videoludico ad una forma di intrattenimento socialmente accettata. Dall'altro lato la stessa attività viene, invece, interpretata negativamente nel momento in cui queste pratiche vengono messe in atto da una ragazza, venendo, quindi, percepite come perdite di tempo, escludendo totalmente la componente dello svago e dell'intrattenimento.

In questa fase, infatti, viene spesso citato il rapporto che la persona intervistata ha avuto con i propri genitori rispetto ai videogiochi e come la famiglia ha influito o meno nello sviluppo di questa passione.

*“La mia prima console è stata la PlayStation 3 regalata da mio papà... aveva anche lui questa passione. È stato l'inizio della mia storia con i videogiochi. Ogni tanto penso che un po' l'aveva comprata per giocare anche lui (ride)”*

- Link, Operativo del Settore

Link racconta di quando ha ricevuto la sua prima console: gli è stata regalata da suo padre per e in quel momento ricorda di essere stato l'adolescente più felice di tutti. L'osservazione che l'intervistato fa successivamente rileva una certa approvazione da parte del genitore verso i videogiochi, non solo per perché gli viene regalata dal padre, ma anche perché sarebbe stata probabilmente utilizzata anche da lui.

*“Mia mamma non era molto contenta... avrebbe preferito passassi il tempo fuori a giocare o a leggere...”*

- Morgana, *Player for Fun*

Morgana ha 24 anni e racconta che quando era più piccola sua madre non era molto contenta che lei passasse il tempo a giocare i videogiochi. Avrebbe, infatti, preferito che si dedicasse ad attività “offline” come leggere un libro o fare attività all’aperto.

*“C’è sempre stata un po’ la percezione che se giochi ai videogiochi ti rincoglionisci e ti stacchi dalla realtà... Ovvio che troppo non va bene di nulla, ma io trovo i videogiochi un’attività come un’altra. Forse aveva paura che mi isolassi e non facessi amicizie, ma non sarebbe stato lo stesso se avessi passato il tempo a leggere?”*

- Morgana, *Player for Fun*

Uno degli argomenti più ricorrenti nelle interviste quando si arriva a parlare del rapporto figli-videogiochi-genitori sono, in caso di ostilità dei genitori, le alternative che questi ultimi propongono ai figli per allontanarli dai videogiochi. Solitamente le proposte più frequenti sono leggere, stare all’aperto, guardare un film o trovarsi con amici.

*“Durante la pandemia una volta mio papà mi chiese “Ma non ti manca vedere i tuoi amici?” ed io gli dissi di sì, ma che per fortuna li sentivo tutti i giorni online ed era come vedersi tutti i giorni.”*

- Elsa, *Operativa del Settore*

Grazie alla testimonianza di Elsa, possiamo aprire una parentesi che riguarda le pratiche che vengono messe in atto tra pari che, condividendo un rapporto di amicizia, utilizzano diversi mezzi per realizzare tale legame. In questo caso Elsa racconta come il mondo online le permettesse di essere quotidianamente in contatto con i propri amici in un periodo di reclusione forzata come quello intercorso a partire da febbraio 2020 a causa della pandemia da Covid19 (Bassan, Salvioli, Simonetta, Lab24, 2021).

*“Da piccola ho sempre avuto console portatili come il Gameboy o Nintendo DS, non ho mai avuto una console da attaccare alla tv come la PlayStation perché costava troppo. Poi avendo i genitori separati e i vari viaggi in macchina, era meglio averne una portatile. Però ancora oggi (a 26 anni) mia mamma non accetta di buon grado che giochi ai videogiochi... addirittura qualche mese fa ha detto “tu non porti una playstation in questa casa perché non ho comprato la tv nuova perché tu ti la occupassi per giocare””*

- Jennifer, *Player for Fun*

Nella testimonianza di Jennifer si può notare una certa ostilità da parte della madre in modo specifico verso il mondo dei videogiochi in quanto tali, sottintendendo che l'aspetto problematico non risieda nello stare davanti ad uno schermo, attività che comprenderebbe anche il guardare la tv. Tuttavia, Jennifer ha potuto sviluppare la sua passione per i videogiochi grazie alle console portatili che le sono state regalate (dai genitori *ndr*): anche in questo caso si potrebbe approfondire come mai i genitori, di cui la madre in particolare, non vede di buon occhio che la figlia giochi ai videogiochi ma acconsente che utilizzi una console portatile per il medesimo scopo, e tutt'oggi si trova in disaccordo con la possibilità dell'arrivo di una console che verrebbe collegata alla tv.

Ci sono sistemi videoludici più o meno preferibili ad altri?

Ovviamente nelle dieci interviste svolte per questa ricerca non tutti i partecipanti hanno avuto lo stesso scenario familiare, ci sono stati contesti in cui i genitori trovavano il giocare ai videogiochi un passatempo come un altro.

È proprio questo il caso di Yoshi:

*“Il mio primo gioco è stato Pokémon Cristallo, sono partito da là [...] mia mamma lavorava molto e voleva che avessi una sorta di babysitter e l'ha trovata in questo Game Boy Color, e questo è diventato un riempimento per quando ero a casa da solo. [...] forse sono stato addirittura troppo viziato in questo senso perché i miei genitori mi accontentavano sempre, anche senza chiederlo”*

- Yoshi, *Operativo del Settore*

Il contesto familiare di partenza ha un ruolo fondamentale nel tracciare i primi passi del percorso di ognuno. Il modo in cui i genitori stessi influiscono sulla crescita di una passione come quella per i videogiochi che, nel tempo, può dare luogo anche a sfaccettature professionali, lascia molti adulti ancora increduli poiché si trovano costretti ad accogliere una pratica spesso percepita come futile, inutile e non produttiva.

Tutte le persone intervistate avevano già esperienza e passione per i videogiochi nel momento in cui conobbero League of Legends. Una volta esplorato il background personale, ho approfondito questo aspetto chiedendo quando hanno conosciuto per la prima volta League of Legends, com'è successo e quali sono state le prime impressioni.

*“Alla fine della quinta superiore più o meno un mio amico aveva passato l'anno a cagarmi il cazzo, cioè proprio così “Gisela scaricati League of Legends scarica League of Legends è un gioco bellissimo” io gli faccio “fammi fare la maturità e poi ti prometto che lo scarico” [...] però appunto non ero molto convinta perché di MOBA non ne avevo mai giocati e poi un gioco online cioè...”*

- Gisela, Pro-Player

*“Allora l'ho conosciuto perché ci giocavano dei miei amici che appunto non giocavano a Smite<sup>24</sup> ma a League of Legends, come penso maggior parte delle persone del mondo, e quindi per giocare con loro ho detto” va bene dai mi voglio fare qualche partita anche con i miei amici” è carino che magari possiamo anche trovarci a casa di qualcuno e giocare in poco insieme e quindi mi sono scaricato il gioco.”*

- Samuele, Pro-Player

*“Io inizio con LoL, a seguirlo, nel 2014 periodo d'oro dei Fnatic<sup>25</sup> e l'ho seguito tantissimo anche se non potevo giocarci perché non avevo un PC e mentre poi dal 2018, ehm 8 ho iniziato con un mio amico che adesso è master<sup>26</sup> OTP<sup>27</sup> Udyr<sup>28</sup> giungla, che mi ha detto “ti*

---

<sup>24</sup> Smite è un gioco multiplayer in terza persona che si gioca online in un'arena di battaglia (MOBA).

Fonte: <https://www.smitegame.com>

<sup>25</sup> Organizzazione sportiva competitiva. (Fonte: fnatic.com)

<sup>26</sup> Master è un livello che rientra nel sistema di classificazione di League of Legends basato sul punteggio totalizzato attraverso le partite vinte o perse. (Fonte: gamechampions.com)

<sup>27</sup> Acronimo di One Trick Pony: “qualcuno o qualcosa che è bravo a fare solo una cosa o che sa lavorare in un solo ambito”. (Fonte: dictionary.cambridge.org).

<sup>28</sup> Un campione di League Of Legends. (Fonte: leagueoflegends.com)

*do le basi io così possiamo giocare assieme” poi abbiamo iniziato, nel 2014 ho iniziato a giocare... e da quel momento è diventato una specie di dipendenza, adesso che mi sono separato tanto da altri giochi perché lo trovo più divertente... quindi inizio con LoL nel 2014 arrivo al 2018 in cui inizio a giocare in maniera attiva e presente... io ci investo tanto tempo adesso.”*

- *Gelso Mino, Pro-player*

Dalle testimonianze delle interviste si può subito notare che il primo approccio a League of Legends è avvenuto grazie alla rete sociale dei propri pari. Il processo è strutturato da un amico che invita un altro a giocare per passare del tempo insieme, come punto di incontro. Questo può essere definito un processo di passaparola e raccomandazione diretta che, nei casi descritti, viene poi accompagnato da un processo di socializzazione in cui c'è una persona più esperta e che conosce già il gioco che insegna letteralmente sia le dinamiche tecniche di gioco che quelle sociali.

*“Angelblack1999 mi sa che si chiamava sto tipo, che era uno youtuber che seguivo di Minecraft (e) che giocava a League of Legends su Twitch<sup>29</sup> e dico “ma che sta roba?”. Inizio a vedere e mi prendeva talmente tanto che essenzialmente ho provato a scaricare il gioco sul computer ma che non girava, e quindi io sono stato tipo un anno o due a morire di fame a vedere lui giocare tutti i giorni mentre io non potevo. Poi per la cresima ho preso un bel HP, non so nemmeno come, non sapevo niente di computer, ma l'importante è che girasse.”*

- *Principessa T, Pro-player*

Non per tutti i partecipanti questo approccio è iniziato da una passione per il videogioco, c'è chi vi si è avvicinato per motivi lavorativi. È il caso di Elsa, che racconta la sua esperienza lavorativa nel mondo di League of Legends iniziata grazie al suo percorso di studi:

---

<sup>29</sup> Twitch. È un servizio interattivo di streaming in diretta per contenuti ad ampio raggio come intrattenimento, sport, musica e molto altro. (Fonte: twitch.tv)

*“Mi sono avvicinata anche al mondo competitivo, se vogliamo, degli esport attraverso un master universitario che ho fatto che era in marketing e comunicazione dello sport (...) e da lì sono venuta a conoscenza della realtà poi di di PG (Esport) e di quello che c'è dietro il mondo dei videogiochi poi in un contesto competitivo. Quindi su League of Legends questa è stata la mia prima esperienza perché prima ho capito che non mi era familiare proprio non lo conoscevo”*

- Elsa, Operativa del Settore

Nella prima fase abbiamo visto che i motivi che avvicinano le persone ai videogiochi sono molteplici e spesso collegate x al contesto familiare di partenza. Quando, poi, si tratta di avvicinarsi ad un videogioco specifico entra, inevitabilmente, in gioco la socialità e le reti con cui le persone si confrontano. In più casi abbiamo potuto vedere che questo confronto avviene tra pari, in cui i videogiochi sono un mezzo che favorisce la socialità intrattenendo. Possiamo quindi dire che questi fattori siano altamente motivanti per le persone, creando un coinvolgimento quasi totalizzante con un livello di accessibilità medio-basso, in quanto per giocare a League of Legends l'unico requisito è quello di avere un computer che supporti il gioco. Riot Games si è sempre distinta per far funzionare il gioco sulla maggior parte di computer possibili, a prescindere dalle specifiche, permettendo anche a computer più economici di supportare il gioco, senza necessariamente dover ricorrere ad un computer da gaming del valore di centinaia, a volte migliaia, di euro.

### 3.2.2 L'ESPERIENZA CON LEAGUE OF LEGENDS

In questa fase dell'intervista, dopo aver iniziato a prendere confidenza con i partecipanti attraverso le domande biografiche, si è voluto cercare di approfondire il modo in cui ogni persona si è approcciata per la prima volta League of Legends e quali sono state le sue prime impressioni. Precedentemente abbiamo evidenziato come il supporto di persone che già giocavano al titolo fosse fondamentale per un avvicinamento più semplice ai neofiti. Si verifica, quindi, un vero e proprio processo di socializzazione verso i nuovi giocatori, i quali, successivamente, si sono fatti un'idea propria del gioco e della community.

In questa fase dell'intervista si è voluto approfondire l'esperienza di gioco e quali impressioni le persone intervistate si sono fatte. Inoltre, si vuole dare lo spazio per mettere in luce le esperienze positive e negative collegate, aprendo introducendo l'argomento del sessismo nei videogiochi.

*“Nel 2018 quando sono andata a questo evento organizzato all'epoca avevo conosciuto altre persone altri amici sempre in università grazie League of Legends. Perché stavo guardando con un amico se non sbaglio MSI<sup>30</sup> e s'è girato un ragazzo che si chiama Riccardo ed era all'interno dell'aula e fa “ma guardate LoL?” era l'unica persona in tutta l'università che probabilmente conosceva League Of Legends (ride) (...)”*

- Gisela, Pro-player

*“[...] e questo è un dettaglio importante l'ho provato da giocatore e stranamente non me lo sono goduto perché era complicato, cioè notavo che c'è una barriera, quando invece ho iniziato a prima a giocare bene ho passato tante ore a guardarlo perché mi interessava quando su Twitch proprio lo guardavo e man mano che iniziavo a capire, allora ho capito come si giocava [...] se io non avessi probabilmente giocato o non avessi fatto questo questo lavoro non sarebbe mai interessato, ci sono stati altri titoli con cui ho collaborato che non mi piacciono ad esempio Rainbow6<sup>31</sup>”*

---

<sup>30</sup> Il Mid-Season Invitational (MSI) è la prima competizione internazionale del calendario annuale dell'esport di LoL. (Fonte: lolesports.com)

<sup>31</sup> Tom Clancy's **Rainbow** Six è un videogioco sparattutto in prima persona tattico (Fonte: Ubisoft.com)

- Yoshi, Operativo del Settore

Quella per i videogiochi è una passione che unisce e si dimostra veicolo di nuovi legami. Da queste testimonianze possiamo notare che la componente degli amici interessati al titolo è sempre presente: sia che si tratti di persone che aiutano a conoscere il gioco per chi è alle prime armi, sia che tratti di persone con cui condividere successivamente l'esperienza avuta in autonomia. Nel caso di Yoshi la sua esperienza con League of Legends, soprattutto all'inizio, era costituita dal giocare in solitaria e successivamente a guardarlo giocato da altri online con lo scopo di imparare meglio le varie dinamiche. Tuttavia, anche nelle modalità meno competitive come l'ARAM, si possono avere degli incontri spiacevoli accompagnati da comportamenti tossici.

*“... poi nelle mie ARAM ci sono tanti episodi brutti come in ogni in ogni altri però ho imparato ma allora ci sono dei periodi in cui stupidamente questo e mi becco sempre quello AFK però e mi becco quelli che devono insultare l'AFK, che però è AFK, e quindi non lo può leggere (ride) il fatto lo insulti, quindi perché lo stai insultando?”*

- Shila, Player for Fun

Shila mette in luce un fatto particolarmente interessante: si verificano episodi tossici nell'unica modalità non competitiva del gioco (lì dove per competitivo si intende l'avere come esito il posizionarsi in una classifica globale misurabile da tutti come l'elo). League of Legends nasce come videogioco competitivo, ma come mai questa competitività entra anche nelle modalità create per far divertire i giocatori?

Nell'ultima parte dell'intervista è stato chiesto di definire cosa significa “avere un comportamento tossico”, ma per arrivarci si è scelto di prendere il percorso alla larga passando per l'ipotesi degli stereotipi attraverso i ruoli nel gioco.

*“beh diciamo che nella mia esperienza ho notato che il ruolo che una persona gioca la rispecchia molto! Se giochi jungle è probabile che ti piaccia giocare di strategia, mentre se giochi mid vuoi combattere e basta...”*

- Morgana, Pro-Player

Si intravede in questo momento l'effettiva presenza di tratti comuni, facilmente riconducibili a degli stereotipi associati al ruolo giocato più frequentemente in League Of Legends. Morgana racconta che nel periodo in cui ha lavorato nel settore competitivo ha potuto associare alcune caratteristiche individuali come più adatte per giocare certi ruoli rispetto ad altri. Questo tratto viene confermato anche dal racconto di Samuele che racconta la sua esperienza da coach:

*“Allenando mi sono accorto che il ruolo segue il giocatore: hai una buona visione d’insieme e ti piace avere un piano e giocare di strategia? Probabilmente giocherai o support o giungla perché sono i due ruoli che richiedono queste qualità per essere giocati bene.”*

- Samuele, Pro-Player

Si ha, quindi, modo di intravedere dei pattern che anche le persone più esperte del gioco hanno notato. Il nostro obiettivo in questo caso non è solo individuare queste regolarità ma anche intercettare le dinamiche esse producono. Si ipotizza che a partire da queste definizioni informali si sia creato un intero immaginario collettivo formato da molteplici di queste caratteristiche precostruite, che, tramandate da persona a persona nel periodo di interazione con il gioco, hanno prodotto nel tempo una vera e propria forma di categorizzazione producendo pratiche definite dagli stereotipi.

*“Una volta [mentre giocavo] (ndr.) quando hanno scoperto che ero una ragazza, mi hanno dato della support player dicendomi di tornare in cucina. Ma io giocavo top e sinceramente non capisco perché loro avessero deciso che siccome ero ragazza ALLORA (scandisce) dovevo giocare quel ruolo. Giocherò quello che mi pare, no?”*

- Jennifer, Player for Fun

Nel raccontare la propria esperienza con situazioni tossiche in gioco, le ragazze hanno solitamente fatto maggiormente cenno a questioni di genere, per cui venivano associate a ruoli definiti più “da ragazza”, raccontando di episodi in cui nel parlare con altri giocatori le conversazioni spesso ricadevano spesso in commenti sessisti come il “torna in cucina”.

*“Non è questione se sei in ranked o in ARAM, appena capiscono che sei una ragazza, ogni pretesto è buono per fartelo pesare... come se fosse una colpa... come se cambiassero le*

*mie capacità. Quando una persona se è brava o no, secondo me dipende esclusivamente dalle sue capacità nel gioco e dal tempo che ci dedica!”*

*- Gisela, Pro-Player*

In questa fase la scaletta dell'intervista prevederebbe che venisse chiesto alle persone intervistate come si sentissero in quei momenti. Trovo importante specificare che era già presente un certo livello di rabbia soprattutto da parte delle ragazze che venivano intervistate. I ragazzi che condividevano la presenza di questi stereotipi di genere, invece, ne parlavano con toni più rassegnati. È stato personalmente difficile chiedere ad una persona visibilmente seccata di subire un comportamento sessista, che rovinava l'esperienza di gioco, come si sentiva in quel momento, perché la portava a rivivere inevitabilmente quei momenti, che già stavano riaccendendo un visibile tumulto durante l'intervista.

### 3.2.3 RAPPORTO CON LA COMMUNITY

Come abbiamo potuto esaminare nei paragrafi precedenti, League of Legends è un gioco di squadra che coinvolge sia in game che nella vita altre persone oltre al singolo giocatore. Ci sono diversi attori sociali che partecipano alla costruzione dell'esperienza che ogni persona ha del titolo, che, come abbiamo visto, si estende sia prima che dopo la partita giocata.

In questo capitolo si vuole approfondire il ruolo della community, meglio intesa come fanbase del gioco in tutte le sue forme, la quale si può esprimere attraverso attività diverse dal classico giocare al videogioco come persone appassionate delle storie dei personaggi, chi fa cosplay, o chi è appassionato delle canzoni del videogioco etc.

Le attività delle persone appassionate del mondo di League of Legends orbitano tutte attorno al titolo Riot Games e sono fonte di interazioni, creazione di nuove reti sociali, che costruiscono relazioni che a volte vanno oltre il gioco stesso.

Abbiamo visto che le interazioni con membri della community sono molto forti perché contribuiscono ad amplificare la passione per il gioco, motivano a giocarlo ancora (ad esempio come strategia per passare del tempo in compagnia).

Tuttavia, non sempre le persone appassionate di League of Legends si trovano sulla stessa lunghezza d'onda: non tutti giocano per lo stesso motivo o con lo stesso scopo; non è nemmeno detto che tutti giochino! Questi background estremamente variegati rappresentano le infinite variabili che servono da premessa ad ogni interazione che si verifica.

In questa fase dell'intervista l'obiettivo è stato quello di analizzare come la persona singola nella sua esperienza ha interagito con la community di League of Legends: il che equivale ad essersi relazionati in qualsiasi modo e forma con membri della community. Che percezione si ha della community? Chi ne fa parte se ne sente effettivamente parte? Quali differenze ci sono tra le interazioni online e quelle dal vivo? Come cambiano?

Verranno, inoltre, posti in esame alcuni stereotipi sulla community per vedere se le persone intervistate li confermeranno o li smentiranno, approfondendo il contesto in base all'esperienza personale.

*“Diciamo che io vedo una community un po' divisa in due (...) c'è una parte che secondo me sono quelli veramente appassionati che ci tengono a creare quell'ambiente di condivisione, poi c'è una parte che sicuramente ha una passione su questo gioco, ma il cui interesse non è creare il clima d'insieme ma è quella di fare casino criticando, pensando che la loro opinione è sempre dalla parte della ragione (...) e che solitamente sono i primi a criticare quando qualcosa non va. Stanno in silenzio il 90% del tempo e si svegliano solo per dire cosa NON gli va bene, che vogliono essere distruttivi.”*

- Elsa, Operativa del Settore

Elsa racconta che la sua esperienza della community è stata molto polarizzata: da un lato percepiva persone molto appassionate e propense a vivere con entusiasmo i contenuti collegati, dall'altra vedeva persone così coinvolte da non accettare qualcosa di diverso da ciò che il loro immaginario da fan aveva prodotto, arrivando a criticare negativamente ogni cosa pur continuando a giocare al gioco e usufruendo dei contenuti. Inoltre, Elsa introduce un argomento molto interessante perché lei sostiene che chi si lamenta spesso è il tipo di utente che passa la maggior parte del tempo solitamente come utente passivo, silenzioso, che non si esprime se non quando le cose non gli sono gradite. In questo studio è importante tenere a mente la presenza di un numero sommerso di utenti di cui non è possibile tenere il conto poiché si trovano ad essere utenti passivi del gioco che non prende parte agli eventi dal vivo e non ha neanche interesse a farlo. Di questi utenti non è semplice tenere traccia dell'attività online né della loro partecipazione agli eventi dal vivo. Pur essendo fruitori, del gioco non provano interesse a parteciparvi a livello di community intesa come gruppo di persone appassionate alla stessa attività, gioco o argomento.

*“Mi è capitato di conoscere un ragazzo fai conto che io sui giochi non mi faccio mai vedere, non mi faccio mai sentire, non dico mai di essere una ragazza perché è difficile come magari qualcuno percepisce che sei una ragazza dicono “ah è per questo che giochi male” [...] nel senso non c'entra niente il fatto che sono una ragazza. E siccome non ho voglia di*

*entrare in discussioni cioè io voglio solo magari rilassarmi e quando trovo persone tranquille con cui posso farlo divertendomi al mio gioco preferito, me le tengo strette”.*

- *Gisela, Pro-Player*

Gisela in quel momento stava parlando delle conoscenze che aveva fatto giocando a League of Legends. Quando, d'improvviso, emerge con una certa naturalezza un episodio, che poi lei racconterà come piuttosto comune, in cui racconta di percepire una certa pressione nel momento in cui gioca con persone che non conosce. In quei momenti lei si muta dalla chat vocale, evita di comunicare in qualsiasi modo con i propri compagni di gioco qualsiasi informazione che possa ricondurre al fatto che lei è una ragazza.

Gisela mi fa capire che vuole proprio evitare qualsiasi tipo di confronto che potrebbe portare i suoi compagni di squadra a capire che la persona che sta giocando con loro è una ragazza. Addirittura, prevede già cosa potrebbero rispondere una volta scoperto: “ah è per questo che giochi male”; come se l'implicazione logica, quasi fosse un assioma.

Dalle interviste emerge proprio la percezione che all'interno della community ci sia un assunto per cui lo spazio occupato dai ragazzi è legittimo e ben contestualizzato, quello occupato dalle ragazze, invece, è sì legittimo, ma comunque eccezionale. In ambito sportivo, poi, questo divario si amplia:

*“Ancora adesso non si avvicinano molto al gioco e tanto nel gioco competitivo e soprattutto se sei una ragazza vedo che ti viene messa molta più pressione addosso. Ad esempio, sei in un team di ragazze che gioca in seconda o terza divisione e dicono tutti “ecco perché questo team perde, perché sono solo ragazze” ma magari a livello di capacità sono uguali ai maschi ma non pensano che magari ci siano altri problemi! Anche qui è difficile, tu anche se vuoi prendere una player donna non la trovi e questo perché in percentuale ce ne sono veramente, veramente poche! E hanno un alto tasso di abbandono alla fine perché l'ambiente non le accoglie, l'ambiente le fa sentire sempre in difetto come se “tu non diventerai mai una forte, non raggiungerai mai questo livello”. Questo continuo non sostenere una ragazza lì a giocare a questi livelli non farà altro che farla scappare.”*

- *Gisela, Pro-Player*

Un'altra declinazione della community è quella che all'interno dell'ambiente competitivo crea sfiducia e non crede che le ragazze possano essere delle brave giocatrici.

Come dice Gisela, questo pensiero non si ferma ad essere tale, ma viene spesso esternato attraverso pratiche implicite, come rifiutarsi di giocare con le ragazze o non essere scelte nelle squadre, ed esplicite, come insulti o osservazioni poco incoraggianti. Queste pratiche che vengono messe in atto da membri della community potrebbero produrre direttamente o indirettamente delle conseguenze reali nella scelta del percorso competitivo o anche semplicemente videoludico di una persona. Va tenuto presente che una persona si avvicina ad un videogioco inizialmente perché ha lo scopo di divertirsi, dopodiché, come nel caso di League of Legends, diventando più bravi si può accedere a contesti più ambìti e con un livello di competizione più alto. Il fatto che le ragazze siano maggiormente prese di mira e vengano ostacolate nel prendere parte a questi ambienti contribuisce a renderli rinomatamente ostili e poco accoglienti, oltre a contribuire, come dice Gisela ad un alto livello di abbandono non solo della carriera da professionista, ma anche del gioco in sé.

*“A livello mentale voi (ragazze) funzionate meglio [...] perché giocare agli esports è a livello mentale, non c'è niente di fisico ok? È coordinazione testa-mani, coordinazione degli occhi, decisioni mentali... Eh, cioè... è tutto gestito dal cervello! e se dobbiamo parlare di scienza il vostro cervello funziona meglio quindi o fanno la lega a parte perché siete troppo più forti di noi (maschi) oppure hanno paura! È vero che di giocatrici ce ne sono di meno ma per me sei una persona quindi a prescindere da questo, se vali devi esserne parte!”*

- Principessa T., Pro-Player

In questa testimonianza Principessa T. espone ciò che pensa riguardo le differenze tra ragazze e ragazzi che giocano. In particolare, lui fa riferimento alle capacità necessarie e non vede alcun motivo per il quale le ragazze dovrebbero essere escluse, tutt'altro. Si interroga sul come mai non siano presenti, sostenendo che le donne possiedono alcune abilità mentali come la coordinazione tra mente e corpo e il prendere decisioni particolarmente difficili.

Viene, inoltre, ribadito un concetto che abbiamo esposto anche in precedenza: i videogiochi sono attività che non prevedono prestazioni legate alla forza o a caratteristiche fisiche per cui ci potrebbe essere una grande discrepanza tra la stessa attività portata a termine da un

ragazzo o una ragazza; pertanto, si ipotizza che l'origine del soffitto di cristallo del gaming (Kulari et al., 2023) debba essere ricercata altrove.

Quali sono, dunque, i fattori che impediscono o limitano le ragazze dal giocare ai videogiochi con la stessa libertà dei ragazzi? Alcune ipotesi portano a considerare che la community abbia un ruolo in questo processo che possa effettivamente contribuire a tracciare la linea di confine strutturando degli stereotipi e attuando delle pratiche che risultano ostili alle ragazze, facendole abbandonare più facilmente il gioco.

È stato chiesto agli intervistati come percepissero la questione sulla base della loro esperienza e cosa, a loro avviso, trattenesse le ragazze dall'impegnarsi come i ragazzi a livello competitivo e cosa invece le portassero ad abbandonare i videogiochi anche solamente come attività ricreativa.

*“Eh io la trovo profondamente sbagliata nel senso che i videogiochi per come sono fatti sono nati secondo me per essere tranquillamente per tutti... questa popolazione maschile credo che comunque arrivi anche dal fatto che, come dire... almeno quando io andavo alle superiori le ragazze erano cioè le ragazze della classe erano anche ragazze simpatiche e tranquille, però il massimo dello della competizione era al limite “tu sei atleta fai uno sport competitivo”. O fai uno sport diciamo “vero” dove esci fuori di casa, diciamo. Che comunque anche i ragazzi che giocavano i videogiochi erano percepiti come sfigati e se sei una ragazza che gioca ai videogiochi, cioè, perché lo stai facendo? È come se invece di interessarti effettivamente a uno sport “vero” diciamo o interessarti a altre cose “da ragazza” vai in un ambiente maschile dove già cioè sono già dei reietti di loro quindi eh... non ho mai effettivamente capito il perché ci sia questo tipo di mentalità cioè del perché da dove si possa essere nato il fatto che uno dice o il videogioco è la roba solo da maschi non so dove possa essere nato questo pensiero onestamente”*

- Jennifer, Pro-Player

Il racconto di Jennifer approfondisce l'aspetto sociale che vive una ragazza che si interessa al mondo competitivo declinato tra sport e videogiochi. Racconta, infatti, che il massimo della competizione fosse praticare uno sport “vero”, specifica, sottolineando la concezione per cui gli esport non sono considerati veri sport (si potrebbe ipotizzare perché assente la

parte ginnica). Inoltre, il contesto che Jennifer racconta che di base l'attività di giocare ai videogiochi viene identificata come attività prevalentemente praticata da maschi etichettati come "sfigati": pertanto, una ragazza che gioca ai videogiochi non solo è definita sfigata dalle proprie pari che si interessano ad altre attività apparentemente più concrete, ma viene anche guardata con sospetto dai ragazzi che giocano ai videogiochi come presenza anomala in quel contesto, quasi che possa mettere in pericolo l'integrità dell'attività, fino ad allora quasi totalmente al maschile.

*“Ehm se anche adesso tu buttassi nel LCL<sup>32</sup> le G2 Hel<sup>33</sup> oppure il team quello lì che hanno TeamGo Aurora<sup>34</sup> non dico che andrebbero 0-14 ma forse 2-12 parliamo di cioè 200-300 LP contro giocatori da 1000 LP, un discorso secondo me, ti ripeto, sono anche un po' incerto nel dire se è soltanto un discorso statistico se è un discorso culturale magari pensare perché non ci sono ragazze a 2000 LP 1000 LP? Io ti direi che se che siamo 120.000 (giocatori) e 110.000 sono ragazzi, probabilmente è più probabile che un ragazzo arrivi a 1000 LP che una ragazza. Però, quindi, le ragazze giocano meno in competitivo, comunque farmano (investono, ndr.) meno in questo obiettivo perché sono di meno. Magari si eh, però bisognerebbe, secondo me, non tanto chiedersi “c'è discriminazione in questo? c'è discriminazione in quello come il ruolo femminile?” ma sarebbe da chiedersi “Meno ragazze giocano a League of Legends, ok. Perché?” “Meno ragazze si impegnano per arrivare alte in rank su League Of Legend, perché?” “Le ragazze scelgono di giocare nella lega femminile piuttosto che quella normale, perché?” cioè bisognerebbe rispondere a questi perché.”*

- *Samuele, Pro-Player*

Samuele sottolinea come, dal suo punto di vista, l'origine alla domanda “perché ci sono meno ragazze che giocano a livello competitivo?” è da ricercare ancora prima, chiedendosi “come mai ci sono meno ragazze che giocano a League of Legends?”. Si può tenere sottinteso che il paragone è sempre rivolto rispetto ai ragazzi. L'origine del fenomeno,

---

<sup>32</sup> LCL è la League Of Legends Continental League formata dagli standi indipendenti del Commonwealth e organizzata da Riot Games in Russia. A causa del conflitto tra Russia e Ucraina nel 2022 il campionato è stato cancellato. (Fonte Liquidpedia)

<sup>33</sup> Team femminile dell'organizzazione G2 Esports. (Fonte: Lol.Fandom)

<sup>34</sup> Squadra femminile competitiva dell'organizzazione francese TeamGo, precedentemente conosciuto come GamesOrigin (Fonte: Lol.Fandom)

dunque, non risiederebbe nel momento in cui si varca il confine che distingue il giocatore amatoriale da quello professionista, ma si verificherebbe ancor prima, cioè nel momento in cui una ragazza decide o meno di giocare al videogioco e se decide di giocarvi, con quale atteggiamento e intenzioni lo fa.

Abbiamo visto, infatti, nei paragrafi precedenti, come ci sia un approccio nelle fondamenta diverso nei confronti dei videogiochi tra ragazze e ragazzi. Anche solo nel genere videoludici di interesse abbiamo visto dagli studi di IIDEA e Johnson (2017) e Lopez-Fernandez (2018) come ci siano differenze a partire dalle preferenze tra ragazzi e ragazze. Le ragazze tendono ad essere maggiormente interessate ai giochi ideati per “*casual gamers*”, ossia giocatori occasionali, giocano meno a titoli competitivi. Le ipotesi sull’origine di queste preferenze possono essere trovate, come leggiamo da alcune testimonianze raccolte per la ricerca, nel modo in cui vengono socializzate le persone rispetto ai videogiochi partendo dal nucleo familiare, passando poi per la socializzazione con i pari, i quali sono spesso la prima fonte diretta di connessione con un nuovo titolo (come abbiamo visto avviene per League of Legends).

*“Magari hanno meno appeal sulle ragazze, bisognerebbe capire però per quale motivo: è un retaggio culturale che ci portiamo dal patriarcato? forse per una questione di scelte di marketing che sono sempre state fatte dal mercato e educative! Sin da piccoli fanno giocare nei ragazzi con il GameBoy e le ragazze con le bambole purtroppo, triste ma vero. E quindi un pochettino forse veniamo anche indirizzati in una scelta magari di gender che non è quella magari che vorremmo noi davvero... o anche delle scelte magari semplicemente di intrattenimento veniamo educati da piccoli... l'altro giorno passavo davanti a un negozio di videogiochi: carrozzine e cucine rosa sulla sinistra e macchine con le fiamme sulla destra e videogiochi: quindi ovviamente a livello culturale un pochettino fa la sua parte...”*

- Shila, Player-for-Fun

Shila espone la stessa ipotesi condivisa da Samuele entrando nell’ambito familiare, dove avviene la socializzazione primaria. Lei affronta il tema parlando strettamente del processo educativo nel rapporto tra figli e genitori, i quali partecipano nelle scelte e nella crescita del figlio a partire dalla nascita. Questo processo influenza anche le scelte future della persona che imparando cose come valori, priorità di vita e preferenze personali (le quali

possono essere spesso influenzate dalla famiglia). Si ipotizza, dunque che parte del coinvolgimento o meno nell'ambito dei videogiochi possa essere influenzato dalle decisioni e dalle esperienze vissute in famiglia. Shila nello specifico parla di “venire indirizzati ad una scelta che non è magari quella che vorremmo noi”, avvalorando, così, l'impatto che può avere la famiglia, la scuola il gruppo dei pari o anche l'ambiente esterno in generale sulle scelte di ognuno.

*“Mi permettono di sostentarmi in modo anche emotivo, ovviamente non sono un nullafacente come molti potrebbero etichettare, non è un “gioco ai videogiochi dieci ore al giorno” [...] ma ho il tempo di lavorare sui videogiochi, di giocare e anche avere una vita più bilanciata ed essere soddisfatto. È ancora difficile far capire alle persone cosa vuol dire il mio lavoro perché qualsiasi cosa che si tratti di videogiochi non è facile da far capire, però noto che almeno con i miei amici o le mie persone che mi stanno accanto riescono a capire quello che faccio.”*

- Yoshi, Operativo del Settore

Nel caso di Yoshi è eloquente il modo in cui l'ambiente dei videogiochi è soggetto a stereotipi, a partire dal fatto che si pensa a chi vi gioca come dei “nullafacenti” che “giocano dieci ore al giorno”. Queste credenze nascono non solo con l'esperienza diretta ma anche attraverso un processo culturale che, come tale, avviene anche all'interno dei nuclei familiari, e quindi trasmesso come rappresentazione semplificata della realtà. Si ipotizza che questo processo si declini, poi, anche alle altre figure coinvolte all'interno del mondo dei videogiochi come, ad esempio, quella del sound designer, o del programmatore o del grafico o del project manager etc... Perdendo di vista il fatto che si tratta sempre di industrie e aziende come qualsiasi altra.

*“Nonostante la mia esperienza lavorativa (come coach ndr.) possa dirti che c'è un gap di skill tra le due parti. Solo recentemente sono state accettate le ragazze come pari nelle competizioni. L'industria videoludica è dominata dai maschi. (...) Sui videogiochi esiste una differenza di trattamento, ambiente, strumenti investiti... nella formazione. Non ho visto nessun team investire seriamente. Valorant adesso forse... ma ti faccio un esempio la stessa Lilyane quanti anni ha passato a farsi le cose da sola prima di farsi notare e dimostrare che vale qualcosa? Perciò ti dico a livello di genere non ci sono differenze, su altre cose sì...Specie perché fare battutine stupide su una ragazza che sta giocando è*

*troppo facile. Non te lo nascondo io se trovo una ragazza che gioca support e gioca di merda potente, le do dell'egirl boostata.”*

- *Gelso Mino, Pro-Player*

Gelso Mino lavora da diversi anni come coach di team di vari giochi e anche di team femminili. Nella sua testimonianza espone come, a suo avviso, ci sia proprio un comportamento insito all'interno del contesto dei videogiochi, il quale sostiene essere composto in maggioranza da ragazzi. Nell'intervista racconta che in taluni contesti risulta addirittura facile prendersela con una ragazza nel momento che si sa essere all'interno della stessa partita, comunicando messaggi di odio e insulti per sfogarsi in modo sessista.

*“Sapere di avere una ragazza in gioco sfocia in molestia... anche piccole però ok per magari per me è una battuta però, tipo per dirti... eh vabbè ora non mi viene in mente. Però secondo me disincentiva le ragazze anche a provarci a diventare professioniste. Un errore di una ragazza a livello professionale secondo me viene ingigantito rispetto a quello dei ragazzi, da un lato e dall'altro non vengo evidenziati. Questo ha creato un ecosistema di merda dove le ragazze non sono in grado di prendere i feedback se per esempio tu sbagli ok? Ogni tanto può capitare che le ragazze lo prendono male come mansplaining<sup>35</sup> quindi secondo me per come si sia creata un attimino la situazione non c'è letteralmente lo spazio per le ragazze per piantare le radici e poter diventare forte come i ragazzi perché non hanno gli strumenti di andare forti come ragazzi.”*

- *Gelso Mino, Pro-Player*

Arriva, dunque, la conferma della presenza di dinamiche che generano pressioni nei confronti delle ragazze. In accordo con la testimonianza di Gelso Mino, di fronte alla stessa situazione le ragazze ricevono un giudizio e un trattamento diversi in quanto tali. Secondo l'intervistato fenomeni come comportamenti sessisti (come il *mansplaining*) o escludenti in ambiti competitivi sono motivati da una serie di circostanze che vede le ragazze in una posizione di svantaggio non solo numerico ma anche di abilità meccaniche all'interno del

---

<sup>35</sup> L'atteggiamento paternalistico con il quale certi uomini pretendono di rappresentare e spiegare alle donne il loro stesso punto di vista e ciò che è lecito o non è lecito che le donne facciano. (Fonte: Treccani)

gioco. In questo caso, non ci si chiede quale possa essere l'origine di questa condizione più, ma pare che si additi la colpa direttamente al fenomeno in sé come una mancanza di voglia o di impegno.

Una cosa interessante emersa in questa testimonianza è che viene evidenziato il fatto che le ragazze “non hanno gli strumenti per andare forte come i ragazzi”. Viene, dunque, confermato, ovvero l'ipotesi che siano necessarie delle premesse all'interno del contesto per rendere possibile il concetto di pari opportunità, perché in questo contesto al momento non sono presenti. Si può, inoltre, riprendere il concetto di soffitto di cristallo perché si conferma che non ci sono norme o limiti oggettivi che impediscono le ragazze di perseguire gli stessi risultati dei ragazzi, il fatto che ciò non succede fa destare il sospetto che possano esserci altre variabili che entrano in gioco come la socializzazione primaria in famiglia che disincentiva la pratica, il contesto sociale percepisce il giocare ai videogiochi come un hobby associato ai ragazzi e in ogni caso una perdita di tempo.

Una volta che si entra nel gioco e si inizia a giocare, la community non è sempre supportiva, il che rende di per sé l'esperienza meno piacevole e oltrepassando anche questo scalino si arriva al mondo competitivo dove le cose si fanno ancora più dure perché i livelli tra maschi e femmine sono spesso distanti tra loro e sembra esserci un trattamento spesso poco accogliente.

Tutti questi elementi contribuiscono a rendere difficile e ostica la partecipazione anche solo al contesto sociale in cui le ragazze giocano a League of Legends per puro svago (per quanto possibile per un gioco competitivo).

*“C'è stato il periodo in cui è uscito Arcane<sup>36</sup> in cui mi hanno detto tutte le ragazze “che bello bellissimo voglio giocare a lol” ignare di come io dicessi che se c'è una ragazza arrivano insulti a raffica oppure anche se non fosse state ragazze ti dicono “come cazzo giochi fai schifo” e così via... Questa esperienza che allontana dal gioco, che allontana dalla community non è divertente, la capisco cioè io appunto il motivo per cui io stessa ho quasi di giocare un anno a LoL a un certo punto era perché ero stufo di queste cose c'è comunque sapevo che io non giocavo bene ma non capivano che stavo a migliorare lì e perché all'epoca non c'era non ti diceva fosse come oggi si dice dice “guarda video*

---

<sup>36</sup> Serie Animata ispirata alla storia di alcuni personaggi di League of Legends distribuita su Netflix. (Fonte: Arcane.com)

*YouTube di X". Comunque, certi stati della gente mi avevano messo di cattivo umore e mi trovato incazzata con la community che secondo me in questi casi va indirizzata. Come puoi lasciare libera una community che fa un po' il cavolo che vuole? Bisogna cercare di secondo me dare degli esempi, indirizzarla a farla divertire creare delle situazioni apposta per divertirsi insieme"*

- Morgana, *Player-for-Fun*

Con l'arrivo della serie tv arcane distribuita su Netflix, c'è stata una grande risonanza e una grande opera di comunicazione attorno a quel prodotto e quindi attorno anche a League of Legends, portando molti nuovi utenti. Per questo fenomeno, però, ha confermato il processo che stiamo cercando di descrivere: una persona nuova che inizia a giocare al gioco spesso non è consapevole delle insidie che la aspettano.

Morgana, infatti racconta che molte ragazze avevano iniziato a giocare al videogioco dopo aver visto la serie tv senza essere consapevoli di come era solita comportarsi la community durante le partite. Questo avvicinamento al gioco rende lineare il fatto che si dia per scontato che sicuramente una persona nuova virgola che sta imparando a giocare, riceverà messaggi con insulti, poco supportivi e che invitano magari anche a smettere di giocare dal momento che non si è bravi. C'è totale assenza di supporto da parte della community verso chi sta imparando a giocare e questo rende ancora meno accessibile il titolo al casual player. Ciò che spesso ci si dimentica quando si tratta di videogiochi con una natura competitiva il cui obiettivo è vincere e che all'origine di tutto c'è sempre la volontà di una persona che gioca per divertirsi virgola in cui il concetto stesso di vincere e divertente.

Tuttavia, il concetto di vincere e divertente si annullano in certi casi proprio a causa del contesto in cui tutto ciò avviene, dove per vincere alcune partite particolarmente faticose dal punto di vista mentale, dovendo gestire situazioni di gioco molto spiacevoli e per nulla divertenti come quelle elencate in precedenza, ma con l'obiettivo di vincere si cerca di sopportarle per quanto possibile.

È stato chiesto ai partecipanti quali fossero per loro le opzioni migliori per ridurre questo fenomeno e rendere più inclusiva l'esperienza su League of Legends e facile da vivere sia come contesto sia come gameplay. Come già descritto nelle testimonianze raccolte in questa analisi dati la costante si rivela essere proprio la community è il modo che ognuno

ha di interagire con durante il gioco e con le persone. Abbiamo visto che ogni persona gioca a League of Legends con un obiettivo diverso: c'è chi lo fa per divertirsi, chi lo fa per vincere e diventare più forte e c'è chi lo fa anche solo per giocare in compagnia. Quello che è emerso dalle interviste è che c'è la necessità di costruire una community inclusiva che promuove attivamente questi valori, i quali devono andare oltre il semplice culto della performance, uscendo dalla narrativa dei vincitori, per la quale si è validi solo quando si vince.

## CONCLUSIONI

Abbiamo evidenziato che iniziare a giocare a League of Legends è complesso e che molti nuovi giocatori all'inizio vengono affiancati da una persona vicina, amica o conoscente che direttamente o indirettamente aiutano a conoscere meglio il gioco, proprio come una vera e propria forma di socializzazione.

*“Il primo evento dal vivo era stato cioè veramente bello perché comunque tu ti stai guardando in Worlds<sup>37</sup> con delle persone che, cioè, alla fine tutti stavano tifando per l'Europa, però nella sconfitta comunque le persone dopo l'attimo di silenzio si sono congratulati con gli avversari, e quindi ho pensato “wow cioè un bell'ambiente sportivo!” perché comunque le persone alla fine ci siamo congratulati attraverso lo schermo con la squadra vincitrice.”*

- Jennifer

Questo tipo di approccio per avvicinarsi ad un videogioco che prevede azioni di squadra è piuttosto efficace sia per impararne le regole, sia per goderne in compagnia di persone più esperte. Tuttavia, tale dinamica è totalmente slegata dal genere. Perciò, nel momento in cui si decide di andare ad indagare sulle differenze tra uomini e donne all'interno della popolazione che gioca a League of Legends, il compito si fa più difficile.

Nei dati raccolti all'interno della ricerca è stato registrato che la maggior parte dei partecipanti gioca abitualmente al videogioco. La principale distinzione all'interno di chi si identifica come un utente attivo e il livello di gioco a cui i partecipanti ritengono di appartenere: distinto in *player-for-fun* e *pro-player*.

Ricordiamo che per *player-for-fun* si intende qualsiasi persona giochi abitualmente a League of Legends senza però avere obiettivi di natura competitiva o agonistica tu, né

---

<sup>37</sup> League of Legends World Championship è il Campionato mondiale di League of Legends, cioè il Massimo torneo per squadre professionistiche. (Fonte: Wikipedia)

tantomeno facenti parte di una squadra o un'organizzazione sportiva; Si tratta di persone che giocano al videogioco con il principale scopo di divertirsi.

Con *pro-player*, invece, intendiamo quelle persone che competono attivamente come giocatori o che fanno parte dello staff di un'organizzazione competitiva come ad esempio coach, analyst, team manager etc.

L'obiettivo con cui sono state fatte queste distinzioni è quello di distinguere in tre macroaree, le quali dovrebbero anche individuare l'impegno e il rapporto che si ha con il gioco. Si ipotizza che dai vari tipi di rapporto che si può avere con il gioco, possano derivare conseguenti comportamenti e pratiche che si riflettono anche sulle dinamiche di genere.

Le testimonianze raccolte hanno evidenziato una prima soglia di sbarramento per chi si avvicina al gioco: seppur il gioco necessiti di molta pratica per essere appreso e assimilato in tutte le sue meccaniche e strategie attraverso il *learning by doing*, (Anzai, Y., & Simon, H. A., 1979), la natura competitiva di League of Legends lascia poco margine di errore a chiunque. Ad esempio, succede spesso che quando si sbaglia o si muore in partita si possa ricevere degli insulti o delle lamentele da parte dei propri compagni di squadra, i quali sanno che una partita giocata male da un compagno di squadra può avere delle ripercussioni anche su di loro.

La competitività di League of Legends, inoltre, dimostra che questa pressione sulla performance è presente anche a livelli amatoriali; perciò, le aspettative sono alte anche in quelle persone che usufruiscono il gioco come uno strumento per divertirsi. Questa mentalità getta le basi per un ambiente mentalmente stressante e spesso ostile, dal momento che l'obiettivo principale non è divertirsi ma vincere.

Pertanto, che impatto ha tutto ciò quando si parla di differenze tra ragazzi e ragazze?

Dalla ricerca effettuata è emerso che l'approccio è differente tra uomini e donne, i quali vengono socializzati in modo diverso rispetto al mondo dei videogiochi e della competitività a partire dalle proprie famiglie.

Con i maschi le famiglie normalizzano maggiormente l'uso dei videogiochi, essi vengono visti come valvole di sfogo, strumenti per allenare lo spirito competitivo e aumentare le proprie capacità cognitive. Le ragazze, invece, vengono abituate a percepire i videogiochi come un'attività infantile, estemporanea e poco utile, rigettando lo stress di dover competere contro altre persone, pensando sia una perdita di tempo e, in quanto attività prettamente praticata da maschi, cosa che prevede la possibilità di incorrere in un gruppo ostile in cui le ragazze vengono percepite come minoranza.

Nel momento in cui una persona inizia a giocare a League of Legends incontrerà subito lo spirito di competitività che dimora in tutte le partite e in qualsiasi modalità. Sebbene i giochi per natura abbiano lo scopo di far divertire virgola in questo caso lo scopo superiore è sempre quello di vincere punto quando questa cosa non avviene si genera all'interno di chi gioca una certa frustrazione che porta spesso a comportamenti distruttivi nei confronti dei propri compagni di squadra e degli avversari. Sembra che questo sia scatenato dalla cultura della performance in cui si associa l'elo (ossia il livello di classificata del giocatore) non solo come un indice della bravura dello stesso virgola e quindi della sua validità, ma anche come posizionamento sociale all'interno della community.

*“Non ho mai iniziato a dire voglio diventare... [versi di esitazione] l'unico obiettivo che mi ponevo da quando iniziai a giocare a lol e che ogni anno dovevo fare un elo quindi io li tipo la prima volta che mi classificai Bronzo a fine dell'anno pensavo che dovevo arrivare Silver l'anno dopo, e quello dopo ancora dovevo arrivare Gold e così via...”*

- Principessa T

Se per alcuni l'obiettivo era quello di mostrare a se stessi di poter fare sempre meglio, come vediamo dalla testimonianza di Principessa T, Per molti è anche un modo di posizionarsi rispetto alla propria cerchia di pari. Infatti, l'elo di ognuno è possibile consultarlo semplicemente conoscendo il suo ID di gioco. Non è quindi necessario essere amici per scoprire a che livello sono gli altri: basterà consultare online il database dei giocatori che raccoglie il loro storico delle partite con i relativi dati e punteggi (es.OP.GG).

Questa dinamica influisce nel rapporto tra giocatori stessi e con il videogioco, contribuendo a creare competitività, che può diventare a tratti tossica. È importante specificare che le persone che iniziano a giocare, come scritto in precedenza, da vengono introdotte da persone che il videogioco già lo conoscono e quindi vengono socializzate anche a questo tipo di dinamiche. Tale processo prevede che i nuovi arrivati siano prevenuti e preoccupati Nel dover giocare al meglio delle loro possibilità per evitare di incorrere in situazioni spiacevoli come insulti o rimproveri da parte degli altri giocatori.

Tra le cose a cui si viene socializzati, inoltre, c'è proprio un insieme di vicende inerenti al genere:

*“I miei amici già me lo dicevano quando avevo iniziato “tu sei una ragazza; quindi, preparati a sentirti dire le peggio cose solo perché sei una femmina” quindi, per me la prima cosa da fare era quella di non darlo a vedere, e quindi scegliere un nickname abbastanza neutro, o quantomeno poco femminile per evitare questa rottura”*

- Morgana, Player For Fun

Entrando nella sfera delle questioni di genere, vediamo che ci sono delle pratiche già ben delineate quando si tratta di una ragazza che gioca a League of Legends, a tal punto che gli amici di Morgana già la avvisano con una frase che inizia esplicativa “tu sei una ragazza; quindi...”. Sembra un monito per prepararla al gioco poiché, in quanto ragazza, potrebbe avere un'esperienza poco piacevole. Per questo motivo, quindi, adotta delle strategie per camuffare la sua identità di genere e per essere trattata come un pari maschio. Tra queste strategie c'è quella di avere un nickname poco riconoscibile o con elementi abbastanza neutri per non essere associati ad una ragazza, giocare campioni poco femminili, evitare di parlare attraverso la chat vocale, oppure di utilizzare un programma che permette di modificare la propria voce e renderla più simile a quella di un ragazzo. L'ambito, quindi, dei modi che le utenti trovano per essere trattate come pari e senza distinzioni per è molto ampio. Questo argomento potrebbe fornire spunti per future ricerche sui modi e le strategie che vengono utilizzate per avvicinarsi quanto più possibile ad assomigliare nei modi e nelle apparenze ad un giocatore del sesso opposto al proprio (inteso come sesso biologico, distinto dalla definizione di genere\*). Tuttavia, l'esistenza stessa di queste pratiche ci fa intuire che ci troviamo di fronte ad un fatto sociale che produce conseguenze reali sulle persone appartenenti a questa popolazione e contribuisce a creare esclusione nei confronti delle ragazze che giocano a League of Legends.

Si ipotizza che questa come altre pratiche volte ad avvicinarsi ad un genere percepito come predominante e, quindi, maggiormente accettato (in questo caso quello maschile), sia frutto di una situazione di disagio, la quale può essere annoverata tra le cause che mettono le ragazze nelle condizioni di allontanarsi o disinteressarsi del tutto dal gioco e la sua community. Dalle testimonianze raccolte, è un approccio interno spesso condiviso dagli

utenti che frequentano la piattaforma, dove la maggior parte delle volte l'atteggiamento viene condiviso dagli altri giocatori. Altre volte viene ignorato, ma i nostri intervistati non hanno praticamente mai menzionato qualche forma di attivismo diretto all'interno del gioco da parte di utenti che si promuovevano paladini di inclusività o valori analoghi.

*“È più facile mutare la chat o chi ti sta dando fastidio, tanto non è una battaglia che puoi vincere... se gli dici su, sei come loro... se stai zitta, hanno vinto loro perché non fai niente. La cosa più giusta sarebbe reportarli<sup>38</sup>, ma tanto non cambiano come persone. Al massimo si fanno un altro account e tornano a fare quello che hanno sempre fatto”*

- Gisela, Pro-Player

Qui si accenna ad un altro strumento per contrastare atteggiamenti negativi all'interno del gioco: cioè quello di mandare un report all'assistenza, segnalando il comportamento scorretto e/o negativo. Come precedentemente analizzato nell'analisi dei dati, purtroppo questo metodo non è sempre risolutivo. Infatti, pur venendo applicate le sanzioni al giocatore, si dimostra essere solamente una misura temporanea in cui il giocatore nel peggiore dei casi non potrà più scrivere in chat, oppure riceve un ban sul proprio account, perdendolo per sempre. Tutte queste misure, però, non gli impediscono di ricrearsi un account nuovo oppure di ritornare alle vecchie abitudini una volta che la sospensione termina. Sarebbe interessante un approfondimento con chi si occupa dell'assistenza e gestione dei ticket dei report in Riot Games e in quale modo ragionano sulle misure da adottare per punire chi si comporta in modo scorretto. Soprattutto perché in altre regioni del mondo ci sono sistemi molto diversi da quello europeo: ad esempio, in Corea del Sud gli account sono collegati con la carta d'identità, perciò, oltre ad essere facilmente perseguibile qualora commettessi reati, non si può creare infiniti account qualora si venisse bannati, ma aspettare necessariamente un periodo di pausa.

Al momento della revisione di questo lavoro, è emersa un'assenza che, per dovere di completezza, devo segnalare: nella seconda parte dei questionari, quelli di categoria, non è stato chiesto di indicare il genere. In tal modo sarebbe stato possibile avere un dato molto

---

<sup>38</sup> “Reportare”: Deriva dall'inglese “to report”, cioè “segnalare”: indica l'azione di segnalare un utente al centro assistenza del gioco per indicare comportamenti scorretti o contro le linee guida.

utile che avrebbe aggiunto informazione sulla 1234 distribuzione di genere, ma che purtroppo non ci sarà.

Inoltre, è emerso che non tutte le persone che lavorano all'interno della catena di distribuzione non giochino al gioco di cui si occupano, come ad esempio all'interno dei tournament organizer oppure terze parti che lavorano per gli stessi.

La presenza di esterni offre sicuramente punti di vista più ampi ma, essendo un ambito altamente specifico, questa distanza potrebbe anche essere un ostacolo e creare difficoltà all'interno del processo: un punto molto interessante che potrebbe essere sviluppato in futuri approfondimenti.

Come abbiamo visto, il mondo dei videogiochi offre molteplici punti di vista e un'utenza eterogenea, la quale però, nel caso di minoranze, incontra diversi ostacoli e ostilità: uno di questi consiste proprio nelle differenze di genere. A seguito delle interviste svolte la direzione verso la quale lo sviluppo sta andando sembra essere quella dell'inclusività e della normalizzazione del pluralismo, inteso come valore e non come barriera. Tuttavia, la strada è ancora lunga per arrivare ad una maggiore normalizzazione non solo della presenza femminile nel mondo dei videogiochi ma dei videogiochi stessi, i quali continuano a far parte delle vite di moltissime persone, non solo adolescenti ma anche adulte.

Il videogioco si prospetta diventare sempre di più una forma di intrattenimento intersezionale, che quale ha il potenziale di diventare un punto d'incontro anziché di separazione. Stiamo assistendo a generazioni di utenti che sono cresciuti con la tecnologia e con i videogiochi e, di conseguenza, sono sempre più sensibilizzati alle tematiche che li riguardano. Tuttavia, c'è ancora una forte componente intergenerazionale che percepisce i videogiochi come una forma d'intrattenimento infantile e futile, la quale andrebbe abbandonata con l'avvento dell'età adulta. Questo confronto tra generazioni genera numerosi conflitti in particolar modo nelle ragazze, le quali vengono educate a dedicarsi ad attività più concrete e proficue, arginando i videogiochi all'esclusivo ruolo di passatempo infantile. La stessa regola non si applica, però, ai maschi, i quali vengono accolti come appassionati a quest'attività, considerata come un hobby, e in età adulta considerata come uno strascico delle attività adolescenziali, contribuendo alla narrazione degli uomini adulti come "bambini cresciuti". Se le ragazze decidono di rimanere all'interno dell'ambiente e di popolare spazi percepiti come dedicati ai ragazzi, sanno che dovranno avere a che fare con comportamenti volti ad allontanarle e ricordargli che non è il posto per loro e che sono

ridicole nel provare a fare una cosa che non fa per loro come giocare ai videogiochi con frasi discriminanti tipo “smetti di giocare e torna in cucina” (Morgana). Da questi ed altri episodi simili online e offline, i quali ricordano continuamente alle ragazze che non dovrebbero dedicarsi ai videogiochi e che dovrebbero apparentemente occupare altri spazi, vengono messe in pratica delle forme di resistenza che permette loro di continuare a giocare e svolgere le attività che preferiscono. Tra queste pratiche troviamo quella di mutare gli altri giocatori per evitare di ricevere molestie verbali, oppure evitare di parlare in chat vocale o modificando la propria voce, oppure ancora quello di camuffare il proprio nickname e renderlo il meno femminile possibile, o in alternativa evitare di giocare campioni non femminili. Tutte queste forme di resistenza fanno intuire che lo spazio dei videogiochi e in particolare di League of Legends non solo vuole essere popolato da player di tutti i generi ed interessi, ma anche che trova longevità nella sua fruizione negli anni. Ci sono persone che hanno superato i trent'anni che ancora giocano, pur essendo definita un'attività “da bambini” da molte persone over cinquanta.

Queste pratiche ci fanno intuire che la direzione che si sta prendendo non è proiettata verso una reversione, anzi. Inoltre, questi interessi sono già frutto di creazione di posti di lavoro, fonti di aggregazione e argomenti che uniscono gruppi di amicizie che perdurano negli anni. L'ostacolo culturale che vede i videogiochi come un pericolo o come un'attività infantile sembra essere destinato ad attenuarsi nel tempo a favore di una maggiore alfabetizzazione e conoscenza del medium, e, quindi, per una socializzazione più consapevole verso le nuove generazioni.

# BIBLIOGRAFIA

- Anderson CA, Murphy CR. Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggress Behav* (2003) 29(5):423–9.
- Bandura, A. (1997), *Autoefficacia: teoria e applicazioni*. Tr. it. Edizioni Erikson, Trento, 2000.
- Anzai, Y., & Simon, H. A. (1979). The theory of learning by doing. *Psychological Review*, 86(2), 124–140.
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in Psychology*, 8.
- Blumberg, F. C., & Sokol, L. M. (2004). Boys' and girls' use of cognitive strategy when learning to play video games. *Journal of General Psychology*, 131(2), 151–158.
- Bourdieu, P. (2015), *Forme di Capitale*, Armando Editore.
- Burch, A., & Wiseman, R. (2015, March). Curiosity, courage and camouflage: Revealing the gaming habits of teen girls. Paper presented at the Annual Meeting of Game Developer's Conference, San Francisco, CA.
- Canossa, A., Witkowski, E., & Ozkaynak, D. (2018). Over-lenient and over-aggressive behaviors: Gender play in League of Legends.
- Carvalho, Luiz Paulo; Cappelli, Claudia. Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses. In: ESCOLA REGIONAL DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO DO RIO DE JANEIRO (ERSI-RJ), 5. , 2018, Nova Friburgo. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018 . p. 38 - 45.
- Cullen, A. L. L. (2018). “I play to win!”: Geguri as a (post)feminist icon in esports. *Feminist Media Studies*, 18(5), 948-952.
- de Castell, S., Skardzius, K., (2019), *Speaking in Public: What Women Say about Working in the Video Game Industry*.
- Derks, B., Van Laar, C., Ellemers, N., & De Groot, K. (2011). Gender-bias primes elicit queen- bee responses among senior policewomen. *Psychological Science*, 22, 1243-1249.

- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5-6), 425-442.
- Eastin MS. Video game violence and the female game player: self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Hum Commun Res* (2006) 32(3):351–72.
- Fasting, K., Brackenridge, C., & Walseth, K. (2002). Consequences of sexual harassment in sport for female athletes. *Journal of Sexual Aggression*, 8, 37-48.
- Ferguson CJ, Donnellan MB. Are associations between “sexist” video games and decreased empathy toward women robust? A reanalysis of Gabbiadini et al. 2016. *J Youth Adolesc* (2017) 46(12):2446–59.
- Friman, U. & Ruotsalainen, M. (2022). Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case “Ellie”. In M. Ruotsalainen, M. Törhönen, & V. Karhulahti (Eds.) *Modes of Esports Engagement in Overwatch* (pp. 135-154). Palgrave Macmillan.
- Graner Ray, S. (2003). *Gender inclusive game design: Expanding the market*. Hingham: Charles River Media.
- Gray, K. L. (2020). *Intersectional Tech: Black users in digital gaming*. Baton Rouge, LA: LSU Press.
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18, 261-276.
- Hedlund, David P. (2023) A Typology of Esport Players, *Journal of Global Sport Management*, 8:2, 460-477
- Highest overall earnings. (2017). Retrieved from <https://www.esportsearnings.com/players> Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport.” *Quest*, 69, 1-18.
- IIDEA, Nielsen (2022), *Rapporto Sugli Esports In Italia 2022*.
- Marks, S., Mountjoy, M., & Marcus, M. (2011). Sexual harassment and abuse in sport: The role of the team doctor. *British Journal of Sports Medicine*, 46, 905-908.

- Kaye LK, Gresty CE, Stubbs-Ennis N. Exploring stereotypical perceptions of female players in digital gaming contexts. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* (2017) 20(12):740–5.
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). “Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202-209.
- Kleberg, M., *Genusperspektiv på Medie- och Kommunikationsvetenskap*, Swedish National Agency for Higher Education in collaboration with Swedish Secretariat for Gender Research, Stockholm, 2006, p. 17.
- Koss, M. P. (1991). *Changed lives: The psychological impact of sexual harassment*. In M. A. Paludi (Ed.), *Ivory power: Sexual harassment on campus* (pp. 73-92). Albany: State University of New York Press.
- Krämer F., Wolf C., (2022), *Women in Esports. A qualitative study on shared experiences of women in the esports industry*, Malmö University.
- Kulari G., Ribeiro L., Lyro Heinzelmänn F., Carvalho Simões Henrique P. S., (2023), *When breaking glass ceiling leads to glass screens: gender differences in civility and competitive aggressiveness in esports*, *European Journal for Sport and Society*
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). *Teens, video games, and civics: Teen’s gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. Washington, DC: Pew Research Center.
- Leonhardt, M.; Overå, S., (2021), *Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls? A Mixed Methods Approach*. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, 18, 6085.
- Lewis A, Griffiths MD. *Confronting gender representation: a qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers*. *Aloma Rev Psicol* (2011) 28:245–72.
- Linderöth J, Öhrn E. *Chivalry, subordination and courtship culture: being a ‘woman’ in online games*. *J Gaming Virtual World* (2014) 6(1):33–47.
- Lopez-Fernandez O. *Generalised versus specific Internet use-related addiction problems: a mixed methods study on Internet, gaming, and social networking behaviours*. *Int J Environ Res Public Health* (2018) 15(12)

- Lopez-Fernandez O., Williams AJ, Griffiths MD and Kuss DJ (2019) Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- Nakandala, S., Ciampaglia, G. L., Su, N. M., & Ahn, Y. (2017, May). Gendered conversation in a social game-streaming platform. *Proceedings of the 11th International AAAI Conference on Web and Social Media*. Montreal, Canada.
- Near, C. E. (2013). Selling gender: Associations of box art representation of female characters with sales for teen- and mature-rated video games. *Sex roles*, 68(3-4), 252-269.
- Norwegian Media Authority. *Barn Og Medier-Undersøkelsen (Children and Media Survey)*; Norwegian Media Authority: Fredrikstad, Norway, 2020.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76, 421-435.
- Paul, C. A. (2018). *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Poulus D, Coulter TJ, Trotter MG, and Polman R (2020) Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. *Front. Psychol.* 11:628
- Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*.
- Ruvalcaba O., Shulze J., Kim A., Berzenski S.R., and Otten M.P., (2018 ) Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play, *Journal of Sport and Social Issues* 42:4, 295-311.
- Shen C., Ratan R., Cai YD., Leavitt A., (2016), Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *J Comput Mediat Commun* 21(4):312–29.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Siutila, M. & Havaste, E. (2019). A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 43-74.
- Söderlund, A., (2015). *Fair Game – A critical examination of gender representation in League of Legends*, Södertörn University
- Song W, Fox J. Playing for love in a romantic video game: avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women’s romantic beliefs. *Mass Commun Soc* (2016) 19(2):197–215.
- Taylor, N. & Stout, B. (2020). Gender and the two-tiered system of collegiate esports. *Critical Studies in Media Communication*, 37(5), 451-465.
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L. et al. Sex Differences and Similarities in Video Game Experience, Preferences, and Self-Efficacy: Implications for the Gaming Industry. *Curr Psychol* **30**, 22–33 (2011).
- Tian J, Qian Z. Are boys more aggressive than girls after playing violent computer games online? An insight into an emotional stroop task. *Psychol Health* (2014) 5:27–31.
- Tomkinson S, Harper T. The position of women in video game culture: Perez and Day’s Twitter incident. *Continuum* (2015) 29(4):617–34.
- Tompkins, J. E., & Martins, N. (2022). Masculine Pleasures as Normalized Practices: Character Design in the Video Game Industry. *Games and Culture*, 17(3), 399–420
- Vermeulen L, Nunez Castellar E, Van Looy J. Challenging the other: exploring the role of opponent gender in digital game competition for female players. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* (2014) 17(5):303–9.
- Weber, R. (2012). #1ReasonWhy - The night Twitter took on the industry’s sexism. *Game- sIndustry.biz*
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11, 815-834.
- Witkowski, E. (2011). Following Ms\_Fabulous: Women, live-streaming, and do-it-yourself visibility in e-sports. *Proceedings of the Digital Games Research Association Conference 2011*.

## SITOGRAFIA

- Liguori, A., Lommi, F., (2021), L'industria dei videogiochi vale più di musica, cinema e streaming messi insieme, <https://www.ilgiorno.it/economia/videogiochi-industria-e-sport-italia-1.7077045>, Il Giorno
- Chatfield, T., (2009), Videogames now outperform Hollywood movies, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>
- Mosley, J. (2014, February 05). At its peak, Twitch's traffic quashes Amazon, Hulu, Facebook, and Pandora. Retrieved from <https://venturebeat.com/2014/02/05/at-its-peak-twitchs-traffic-quashes-amazon-hulu-facebook-and-pandora/> (Ultima Visita 22/12/2022)
- Most Watched Games on Twitch—Esports Content and Total. (2017, December). Retrieved from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/> (Ultima Visita 22/12/2022)
- Superdata Research. (2016). eSports market brief [Market Brief]. Retrieved from <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-brief/> (Ultima Visita 22/12/2022)
- <https://www.riotgames.com/en/who-we-are> (Ultima visita: 10/10/2022)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/MOBA> (Ultima visita 10/10/2022)
- <https://www.economyup.it/innovazione/esport-che-cosa-sono-gli-sport-elettronici-e-perche-ora-attraggono-il-venture-capital/> (Ultima visita 10/10/2022)
- <https://iideassociation.com> (Ultima Visita 26/10/2022)
- [https://www.ansa.it/pressrelease/lifestyle/2020/11/30/italia-piu-smartphone-che-abitanti-il-panorama-digitale-2020\\_f8f9d1a2-3895-4f87-b9fc-6af8ddaf5c48.html](https://www.ansa.it/pressrelease/lifestyle/2020/11/30/italia-piu-smartphone-che-abitanti-il-panorama-digitale-2020_f8f9d1a2-3895-4f87-b9fc-6af8ddaf5c48.html) (Ultima visita 09/11/2022)
- <https://www.playstation.com/it-it/ps5/ps5-entertainment/?smcid=pcdc%3Ait-it%3Asupport-subscriptions%3Aprimary%20nav%3Amsg-services%3Aintrattenimento-per-ps5> (Ultima visita 09/11/2022)
- [https://www.primaonline.it/app/uploads/2020/04/Istat\\_pc.pdf](https://www.primaonline.it/app/uploads/2020/04/Istat_pc.pdf) (Ultima Visita 09/11/2022)
- <https://pc-gaming.it/quanto-costa-un-pc-da-gaming/> (Ultima Visita 09/11/2022)

- [https://it.wikipedia.org/wiki/Sparatutto\\_in\\_prima\\_persona](https://it.wikipedia.org/wiki/Sparatutto_in_prima_persona) (Ultima visita 16/11/2022)
- <https://www.treccani.it/enciclopedia/quote-rosa/> (Ultima Visita 19/11/2022)
- <https://www.arm.com/glossary/aaa-games> (Ultima Visita 20/11/2022)
- <https://pge.gg> (Ultima Visita 22/12/2022)
- <https://progaming-italia.com> (Ultima Visita 22/12/2022)
- <https://qlash.gg> (Ultima Visita 22/12/2022)
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Gamergate> (Ultima Visita 28/12/2022)
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/stream> (Ultima Visita 28/12/2022)
- <https://esports.gazzetta.it/news/21-02-2020/vaevictis-esports-il-prim-team-tutto-al-femminile-di-lol-e-stato-estromesso-dalla-lcl-56573> (Ultima Visita 28/12/2022)
- <https://esports-news.co.uk/2019/02/17/vaevictis-esports-all-female-team/> (Ultima Visita 28/12/2022)
- [https://lol.fandom.com/wiki/Circuito\\_Tormenta\\_Italy\\_2023](https://lol.fandom.com/wiki/Circuito_Tormenta_Italy_2023) (Ultima Visita 19/07/23)
- [https://lol.fandom.com/wiki/PG\\_Proving\\_Grounds](https://lol.fandom.com/wiki/PG_Proving_Grounds) (Ultima Visita 19/07/23)
- [https://lol.fandom.com/wiki/PG\\_Nationals](https://lol.fandom.com/wiki/PG_Nationals) (Ultima Visita 19/07/23)
- <https://www.fandom.com> (Ultima Visita 19/07/23)
- <https://lofanatics.com/league-of-legends-locations-and-map-guide/> (Ultima Visita, 18/08/23)
- [https://lab24.ilsole24ore.com/storia-coronavirus/?refresh\\_ce=1](https://lab24.ilsole24ore.com/storia-coronavirus/?refresh_ce=1) (Ultima Visita, 02/01/24)
- <https://www.smitegame.com> (Ultima visita, 8/01/24)
- <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/one-trick-pony> (Ultima visita, 8/01/24)
- <https://www.leagueoflegends.com/it-it/champions/udyr/> (Ultima visita, 8/01/24)
- <https://www.gamechampions.com/it/blog/lol-ranking-system/> (Ultima visita, 8/01/24)
- <https://fnatic.com> (Ultima visita, 8/01/24)
- <https://www.twitch.tv> (Ultima visita, 10/01/24)
- <https://lolesports.com/article/msi-2023-観戦ガイド/bltb6358c9e252470e2> (Ultima Visita 10/01/24)
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Campionato\\_mondiale\\_di\\_League\\_of\\_Legends](https://it.wikipedia.org/wiki/Campionato_mondiale_di_League_of_Legends) (Ultima Visita, 10/01/24)

- <https://www.ubisoft.com/it-it/game/rainbow-six/siege> (Ultima visita, 18/01/24)
- [https://liquipedia.net/leagueoflegends/League\\_of\\_Legends\\_Continental\\_League](https://liquipedia.net/leagueoflegends/League_of_Legends_Continental_League) (Ultima visita, 06/02/2024)
- [https://lol.fandom.com/wiki/G2\\_Hel](https://lol.fandom.com/wiki/G2_Hel) (Ultima visita, 06/02/2024)
- [https://lol.fandom.com/wiki/G2\\_Esports](https://lol.fandom.com/wiki/G2_Esports) (Ultima visita, 06/02/2024)
- [https://lol.fandom.com/wiki/Team\\_GO\\_Aurora](https://lol.fandom.com/wiki/Team_GO_Aurora) (Ultima visita, 06/02/2024)
- [https://lol.fandom.com/wiki/Team\\_GO](https://lol.fandom.com/wiki/Team_GO) (Ultima visita, 06/02/2024)
- [https://www.treccani.it/vocabolario/neo-mansplaining\\_%28Neologismi%29/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-mansplaining_%28Neologismi%29/) (Ultima visita, 19/02/24)
- <https://arcane.com/it-it/> (Ultima visita, 19/02/24)
- [https://www.op.gg/?hl=en\\_US](https://www.op.gg/?hl=en_US) (Ultima visita, 22/08/24)