

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO - BICOCCA

Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale

Corso di Laurea Magistrale in Analisi dei Processi Sociali



GAMER/GIRLS. LA CITTADINANZA CONDIZIONATA DELLE DONNE NEL CAMPO VIDEOLUDICO

Relatore

Prof. ANDREA CERRONI

Correlatore

Dott. ROBERTO CARRADORE

Relazione finale di
TIZIANA PIROLA
Matr. Nr. 791442

Anno Accademico 2020-2021

Indice

Introduzione	5
1. <i>Digital boyhood</i> : la cultura geek come spazio maschile	10
1.1. Le origini del videoludico come spazio maschile	11
1.2 La maschilità geek	23
1.3 Tre esempi di maschilità geek: <i>Wargames</i> , <i>The Big Bang Theory</i> , <i>Ready Player One</i>	30
2. L'identità di gamer	44
3. La marginalizzazione delle donne nella cultura videoludica	60
3.1 "Giochi per ragazze"	60
3.2 In punta di piedi: le ragazze nel mondo videoludico	66
4. Conflitti e <i>gatekeeping</i> attorno all'identità di gamer	80
4.1 <i>Fake geek girl</i> e <i>gamer girl</i> : i meme come strumento di <i>identity policing</i>	82
4.2 Qui per restare: la riappropriazione di meme e discorsi come strumento di resistenza	96
5. #GamerGate: uno spartiacque nella conversazione	106
5.1 L'"invasione" delle fangirls	106
5.2 La politica dell'invisibilità	109
5.3 Fuoco alle polveri: l'inizio della battaglia	114
6. Dopo la tempesta: un terreno contestato	124
6.1 Ridefinizioni della maschilità geek post-GamerGate	124
7. Twitch come luogo di ridefinizione della cultura videoludica	132
7.1 Twitch come piattaforma	133
7.2 Twitch come spazio	147
7.3 Essere donna su Twitch	153
Conclusioni	172
Bibliografia	178
Ringraziamenti	186

Introduzione

L'oggetto della presente ricerca è la partecipazione femminile nella cultura geek, e in particolare nel campo videoludico. Tale cultura si è strutturata attorno a una serie di consumi culturali – tra cui videogiochi, fumetti, manga, giochi di ruolo, giochi di carte collezionabili – che sono divenuti la base per la formazione di identità individuali e di gruppo. Storicamente questi ambiti di consumo culturale hanno assunto un'esplicita connotazione di genere, portando a caratterizzare la cultura geek *tout court* come un ambito maschile, un terreno ludico di socializzazione alla maschilità e di competizione dove gli adolescenti potevano definire la propria identità nella relazione con i pari fondata sulla condivisione di particolari interessi.

In generale, il consumo culturale è una dimensione significativa di costruzione dell'identità: come affermano Anastasia Salter e Bridget Blodgett, le storie contenute nei prodotti culturali che consumiamo “do help to shape the cultural background and repository of shared knowledge from which real people draw when shaping their own identities and expectations about life” (Salter e Blodgett 2017, p. 50). Fondamentale in tal senso è la dimensione collettiva di tale consumo, ovvero quel complesso di situazioni e occasioni più o meno routinizzate di condivisione e partecipazione che, in talune circostanze, possono dar vita ad assetti di tipo comunitario. Nel consumo, infatti, convergono il sé e il noi, l'identità individuale e l'identità di gruppo, generando da un lato l'integrazione del singolo nel collettivo e dall'altro consolidando i confini tra il gruppo e il suo ambiente esterno. L'identità geek (individuale e collettiva) può essere intesa come appartenenza comunitaria incentrata su un universo simbolico in cui si consumano, producono, manipolano e scambiano prodotti culturali, fra cui i videogiochi occupano una posizione preminente. Questi prodotti culturali, inoltre, diventano il contesto, lo sfondo condiviso di un *habitus* (come modo di sentire, pensare e orientare i propri comportamenti) che a sua volta consente posizionamenti all'interno e all'esterno del campo sociale.

L'identità geek si è costituita attorno a una percezione di marginalità: essere outsider, coltivando un interesse per un universo culturale ignorato o disprezzato dalla cultura mainstream, rappresenta un valore collante. Nel tratteggiare la cultura geek si assumerà una prospettiva che enfatizza l'intreccio tra identità di gruppo e identità di genere, tra consumo culturale e spazio di espressione della maschilità. Questo approccio consente di mettere in luce le tensioni che attraversano la cultura geek in relazione alla partecipazione femminile e alla rivendicazione di un diritto di cittadinanza in questo campo culturale da parte delle ragazze.

Nello specifico, la presente ricerca è volta a contestualizzare tali conflitti all'interno del mondo videoludico: tale scelta è dovuta a diverse ragioni, prima fra tutte il fatto che i videogiochi rappresentano una delle forme più significative di consumi culturali geek e, come vedremo, una di quelle più connotate come maschili, per ragioni storiche legate alla costruzione dell'audience da parte dell'industria e all'intreccio fra consumi culturali e processi di socializzazione alla maschilità. I videogiochi sono anche una forma di consumo culturale meno accessibile rispetto ad altri media come fumetti, libri, serie TV o film, in quanto presentano una barriera d'ingresso legata da un lato all'acquisizione delle capacità di coordinazione e riflessi necessarie per poter effettivamente interagire con il medium videoludico e, dall'altro, alla necessità di un sostanziale investimento di capitale economico nell'acquisto di hardware (PC ad alte prestazioni e/o console) e nei software videoludici stessi. Proprio per questo, essi si prestano più facilmente a divenire oggetti di distinzione all'interno della cultura geek: se ottenere un'*expertise* nel campo del fumetto richiede un investimento di tempo e denaro per acquisire il capitale culturale necessario al riconoscimento da parte del gruppo, per i videogiochi è richiesto un investimento in un'ulteriore risorsa, l'abilità nel padroneggiare il medium. Questo offre un vantaggio nel risolvere un problema che tutte le subculture devono affrontare: se il prestigio derivante da una specifica identità subculturale è legato alla sua esclusività, i membri del gruppo devono essere in grado di proteggerne i confini stabilendo criteri di autenticità e legittimità capaci di distinguere i veri membri dagli impostori, i *poser*. I videogiochi rappresentano quindi un consumo culturale dotato di un elevato valore performativo di distinzione all'interno della cultura geek e strettamente associato, in termini di immaginario, a quest'ultima.

In secondo luogo, il videoludico rappresenta un ambito di ricerca di particolare rilevanza in quanto “per volumi e introiti il videogioco supera oggi ogni altro settore dell'industria culturale” (Chirchiano e Tuselli 2016, p. 295). Nonostante la sua influenza nel panorama dei mass media a livello globale, tuttavia, esso rimane un “medium *rimosso*” (Chirchiano e Tuselli 2016, p. 296, corsivo nell'originale) attorno al quale circolano discorsi patologizzanti che chiamano in causa dimensioni quali la dipendenza e il pericolo, se riferiti ai bambini, e l'asocialità, la violenza e le difficoltà di adattamento ai ruoli richiesti dalla società, se riferiti ai videogiocatori adulti. Il discorso patologizzante è anche espressione di una barriera generazionale che divide le generazioni che si sono approcciate al mondo videoludico fin dall'infanzia da quelle più anziane per le quali i videogiochi mantengono un'aura di alterità difficile da spezzare. Partendo da questo sfondo, questo elaborato vuole tentare di restituire la complessità della cultura che si è costituita attorno ai videogiochi, riconoscendone gli elementi problematici ma al contempo mettendo in evidenza che

si tratta di un terreno culturale significativo su cui si innestano identità individuali e di gruppo che segnano l'esperienza di quella che, non a caso, è stata definita la “generazione nerd” (Gandolfi 2014).

La caratterizzazione del mondo videoludico come un terreno originariamente maschile (fondato sulla valorizzazione di uno specifico modello di mascolinità, la maschilità geek) che prevede l'emarginazione e l'esclusione delle donne, sarà propedeutica per una ricostruzione delle pratiche di resistenza delle donne all'interno del campo. Per poter ricostruire questa storia si è scelto di ripercorrere la parabola storica del mondo videoludico e dei discorsi che si sono sviluppati attorno ad esso: discorsi volti a circoscrivere che cosa sono i videogiochi e chi sono i videogiocatori, la cui posta in gioco era la definizione di un mercato e di un pubblico per il nascente medium. Si vedrà come i discorsi prodotti dall'industria hanno stimolato la creazione di un'identità subculturale centrata sul consumo dei videogiochi, l'identità di gamer, come segmento specifico della più ampia identità di geek (o nerd). Col tempo tale identità è divenuta la posta in gioco del campo culturale videoludico: la possibilità di rivendicarla è soggetta a un severo scrutinio da parte del gruppo attraverso processi di *gatekeeping* e *identity policing* volti a ‘proteggerla’ da coloro che dimostrano di non aver acquisito l'*habitus* e il capitale culturale propri di tale cultura. Si vedrà come tali processi non siano neutrali rispetto al genere e sottendano una stretta associazione fra identità di gamer e maschilità, rafforzata dalle stesse pratiche dell'industria videoludica in termini di *game design*, comunicazione pubblicitaria e rappresentazione dei personaggi femminili. La *designed identity* (Chess 2017) del videogiocatore, quali valori siano implicati in tali scelte o, in altre parole, come l'industria contribuisce a costruire l'identità di gamer costituisce un tema che, per quanto decisivo, verrà attraversato tangenzialmente, dedicando invece maggiore attenzione alle pratiche dal basso.

La struttura dell'elaborato è articolata come segue: nel primo capitolo si tratteggeranno i processi che hanno portato il campo videoludico ad essere connotato come un terreno maschile che valorizza una specifica forma di maschilità, sostenuta sia dalle pratiche e dai codici propri della cultura geek che dai discorsi e dalle rappresentazioni portate avanti dall'industria videoludica, per poi mostrare come la figura del nerd sia rappresentata in prodotti culturali dotati di una potente influenza sull'immaginario collettivo, come film e serie TV. L'analisi di queste rappresentazioni offre ulteriori elementi per osservare il nesso fra identità geek e maschilità attraverso lo ‘specchio’ di narrazioni che da un lato rendono intelligibile la figura del nerd e dall'altro riflettono le ambivalenze della società verso gli appartenenti a questa “subcultura mainstream” (Gandolfi

2014). Nel secondo capitolo si approfondirà l'identità di gamer come specifica declinazione dell'identità geek nel campo videoludico, dedicando attenzione ai processi con cui tale identità viene definita e circoscritta, e in particolare alla distinzione fra *hardcore* e *casual* e all'ethos prevalente nel campo, imperniato sullo sforzo e sulla competizione. La possibilità di identificarsi come gamer dipende dalla relazione individuale con il medium videoludico, da quella con il gruppo dei pari e da quella, infine, con i discorsi e le rappresentazioni che circolano nel più ampio contesto culturale: nel momento in cui tutte queste dimensioni sono genderizzate, l'identità di gamer è costruita come maschile e la possibilità di affermare tale identità per una donna è oggetto di tensioni e conflitti. Il terzo capitolo si focalizza sulla marginalizzazione delle donne nel campo videoludico partendo dalla segmentazione del mercato operata dall'industria attraverso la creazione di 'videogiochi per ragazze' per poi mettere a fuoco le pratiche di adattamento e resistenza delle videogiocatrici a un ambiente ostile. Il quarto capitolo documenta da un lato il *gatekeeping* nei confronti delle ragazze nella cultura geek, che opera attraverso discorsi sessisti che chiamano in causa il genere e la sessualità per delegittimare l'interesse femminile per questo ambito, e dall'altro l'uso di Internet da parte delle donne per produrre contro-discorsi e contro-rappresentazioni e rivendicare il proprio diritto di cittadinanza nella cultura geek. Il quinto capitolo analizza il #GamerGate come *backlash* sessista in opposizione a queste richieste di cambiamento, mettendo a fuoco le narrazioni che hanno 'preparato il terreno' a questa esplosione di violenza materiale e simbolica, nello specifico l'idea che la dimensione ludica della cultura geek stesse venendo 'invasa' e 'politicizzata' e fosse quindi minacciata nei suoi fondamenti. Il sesto capitolo tratteggia la situazione attuale del campo, che si pone come un terreno contestato attraversato da tensioni fra un'apertura verso l'inclusione e una chiusura volta a proteggere il carattere maschile della cultura geek, e di quella videoludica in particolare. All'interno di questo scenario, Twitch rappresenta lo spazio dove le tensioni e i conflitti descritti nei capitoli precedenti assumono nuove forme, in concomitanza con la crescente popolarità del gaming come *spectator activity*: il settimo capitolo è quindi dedicato ad analizzare Twitch sia nel suo funzionamento come piattaforma, sia come spazio dotato di una propria cultura e di propri codici e pratiche, per poi mettere in luce gli attriti legati alla presenza femminile su Twitch. Questi ultimi coinvolgono in particolare la messa in scena del corpo e della sessualità femminile e come essi entrino in conflitto con l'identità di gamer. Twitch rappresenta tuttavia anche uno spazio di *agency* e di resistenza per le videogiocatrici, offrendo la possibilità di performare al contempo identità di gamer e femminilità. Per via di tutto questo, Twitch si pone come un terreno privilegiato di ridefinizione dell'identità di gamer e un osservatorio ineludibile per mettere a fuoco le trasformazioni del campo videoludico.

1. *Digital boyhood*: la cultura geek come spazio maschile

La cultura geek è una subcultura caratterizzata dal consumo di prodotti culturali come videogiochi, giochi di ruolo, giochi da tavolo, giochi di carte collezionabili, fumetti e manga, e associata a generi letterari come fantasy e fantascienza. Prima dell'avvento di Internet, in ragione di una circolazione delle informazioni piuttosto contenuta, tale sistema di oggetti, conoscenze e pratiche, richiedeva un notevole investimento in termini di tempo e denaro. Ciò consentiva ai fruitori di sviluppare forme di attaccamento non solo verso gli oggetti, tipico del collezionismo in generale, ma anche un *habitus*, un modo espressivo specifico di intrecciare relazioni, di costruire appartenenza e di elaborare un'identità a partire dall'acquisizione del capitale subculturale. L'investimento di tempo e risorse per acquisire il capitale subculturale era abbinato ad una marginalità di questi prodotti culturali rispetto alla cultura mainstream, per cui essi non godevano di legittimazione e popolarità né all'interno della cultura giovanile più ampia, né da parte della cultura adulta veicolata dai mass media. Tutto questo ha fatto sì che la cultura geek si costruisse sull'orgoglio dell'abitare i margini, di essere, o considerarsi, outsider rispetto al gruppo dei pari e sull'esclusività dell'ottenimento del capitale subculturale.

La cultura geek si articola, fra le altre cose, attraverso l'appartenenza a svariati fandom (Busse 2013), ovvero la conoscenza e apprezzamento di uno specifico universo narrativo, che può essere letterario, cinematografico, televisivo, videoludico, fumettistico oppure, sempre più spesso, crossmediale. La comune appartenenza a un fandom diventa un tassello nella costruzione della propria identità, soprattutto per gli adolescenti:

Fan groups, far from being an individualistic mindless consumption of media, can have a potentially deep and meaningful impact on our values, identity, and potentially our behavior (Plante et al. 2014, citato in Salter e Blodgett 2017, p. 154)

L'identità originariamente svilita è stata quindi riappropriata e rivendicata con orgoglio dai partecipanti a questa cultura, al punto che:

Geek is a contested term: it is a label that gets applied to others and historically is associated with mockery and outsider status. The term is particularly US centric, and might be understood in other contexts as nerd, fanboy or fangirl, otaku, etc. But over the last two decades it has shifted significantly to become an insider label: a self-identified term that brings with it a connection to an apparent subculture that is increasingly dominant (Salter e Blodgett 2017, p. 5)

Nel corso del tempo, tuttavia, la cultura geek è diventata sempre più mainstream in concomitanza con una serie di processi legati alla diffusione delle tecnologie informatiche – Internet, i videogiochi e i supporti hardware che rendono possibile la fruizione di questi prodotti, come computer e console – da un lato, e dalla ‘scoperta’ di questo bacino culturale da parte di industrie come quella cinematografica e televisiva (Salter e Blodgett 2017).

The increased popularity of once-outsider genres, including comics and video games, has led many within these communities to an increased policing of the borders of their perceived identity spaces. Geekdom is at a crossroads. Once defined by their outsider status and victimization, geeks are now powerful enough as a subculture to make victims out of others, particularly those perceived as lacking the credential earned through suffering that makes one a “true” outsider geek. (Salter e Blodgett 2017, p. 12)

La nuova accessibilità della cultura geek comporta, dunque, la possibilità di appropriarsi di questa identità da parte di un numero sempre più elevato di persone e un indebolimento dell’esclusività che questa appartenenza sembrava garantire. Questo produce due possibili reazioni: da una parte accettare l’ampliamento della *fanbase* di prodotti culturali un tempo di nicchia e rinunciare all’orgoglio di essere outsider; dall’altra la messa in atto di meccanismi di *identity policing* e di *gatekeeping* per impedire l’accesso all’identità di geek ai nuovi arrivati nel tentativo di preservare l’esclusività dell’appartenenza. La tensione fra queste due spinte interne alla cultura geek, che potremmo definire come una spinta verso l’inclusività contrapposta a una spinta di *backlash* identitario, rende questo ambito un terreno contestato, aperto a negoziazioni e conflitti il cui esito è ancora incerto.

1.1. Le origini del videoludico come spazio maschile

Il tratto forse maggiormente caratterizzante la subcultura geek, e che rende conto della complessità relativa di tali processi centripeti e centrifughi, è rinvenibile nell’intreccio con la dimensione del genere, poiché storicamente la cultura geek si è costituita come uno spazio maschile. Le ragioni sono complesse e i vari fattori si intersecano e rafforzano a vicenda in relazione a una cultura ampia e diversificata, ma è possibile individuare una traiettoria emblematica osservando come i videogiochi si sono strutturati nel tempo come un mondo ‘da maschi’. Un dato da cui poter avviare l’analisi è la scarsa presenza femminile nelle discipline STEM, per cui sin dagli albori del mondo videoludico, negli anni ’70, gli sviluppatori di questi prodotti erano quasi solo uomini (Lien 2013). A sua volta, questo dato ha le sue radici nella progressiva mascolinizzazione del lavoro

informatico: se in origine la programmazione era vista come un lavoro femminile (Sciannamblo 2017), nel momento in cui il prestigio di questa professione crebbe, essa andò a costituirsi come un ambito maschile (Cote 2018, p. 3). Negli Stati Uniti l'industria videoludica sorse all'interno di università e istituti di ricerca pubblici, in quanto essi erano in origine gli unici luoghi dove erano presenti programmatori in grado di scrivere programmi di gioco e computer con sufficiente potenza per eseguirli (Cote 2018, p. 5). In seguito, anche quando i videogiochi iniziarono a diffondersi a un pubblico più vasto, la maggioranza dei programmatori era costituita da uomini, il che contribuì al mantenimento dello stereotipo dei videogiochi e del lavoro informatico come 'cose da maschi'.

I primi videogiochi nacquero per spazi di socialità adulta come i bar e funzionavano a gettone, in modo non dissimile dalle macchine da flipper di cui costituiscono una diretta evoluzione. In seguito, si svilupparono le sale giochi come luoghi appositamente dedicati all'intrattenimento videoludico, nella forma dei cabinati *coin-op*¹. Questi spazi conobbero la loro fortuna fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 e divennero territorio per bambini e ragazzi (Aprèda 2014; Farina 2014) che grazie ad essi si avvicinarono al mondo videoludico. Già all'epoca l'utenza era prevalentemente maschile e le ragazze rappresentavano un'eccezione alla regola. Come scrive ironicamente Marco 'Farenz' Farina rievocando la propria infanzia:

Di fianco al tizio che sta giocando a *Ghosts'n Goblins* vedo l'unica ragazza presente nella sala giochi. [...] La sola presenza di due cromosomi X all'interno di un essere umano lontanamente coniugabile con il settore videoludico scatenava l'inferno tra gli XY. Fiumi di parole, di consigli, di "lì si fa così", di "hai perso l'armatura, coglione!" avrebbero distratto qualsiasi giocatore impegnato in quella sessione di gioco, e l'unico effetto concreto ottenuto fu l'allontanamento della ragazza, che sul più bello se ne andò via, lasciando tutti così, a rodersi "perché ha dato retta a un altro non cagando me" (Farina 2014, p. 26)

Il mercato domestico si sviluppò parallelamente a quello *arcade*: molti titoli per le console della prima generazione erano conversioni degli stessi titoli per cabinato. Tuttavia, le barriere d'accesso per diventare un videogiocatore in questa fase erano elevate, sia dal punto di vista economico che dell'impegno richiesto per acquisire la padronanza tecnica necessaria (Aprèda 2014). Già allora, per via dello stereotipo che definiva la tecnologia e la nascente informatica come ambiti maschili,

¹ Abbreviazione di *coin-operated*, in riferimento al fatto che ogni partita richiedeva l'inserimento di un gettone o di una moneta. Anche detti *arcade*, dal termine inglese che indica le sale giochi.

i ragazzi avevano più probabilità delle ragazze di essere possessori di un computer e di sviluppare l'interesse e la competenza per avvicinarsi alla programmazione e al mondo videoludico. Ad esempio, Graeme Kirkpatrick riporta un articolo di Valerie Buckle uscito sulla rivista britannica *Commodore User* nel 1985, in cui l'autrice nota il disinteresse delle bambine nel prendere parte a corsi di informatica opzionali presenti nei loro curriculum scolastici:

As long as these subjects remain optional, it seems that girls will shy away from an area in which the boys have already shown an aptitude unless they are actively encouraged to join in. (Buckle 1985, in Kirkpatrick 2017, p. 460)

La prima fase dell'industria videoludica negli Stati Uniti giunse al termine nel 1983 con un'improvvisa crisi del mercato videoludico, nota come il *video game crash*, che distrusse in due anni il 97% del valore del mercato (Lien 2013): il crollo fu il risultato di una saturazione del mercato con prodotti di scarsa qualità, dovuta al fatto che l'industria videoludica era ancora un mondo di piccole aziende quasi artigianali senza significative barriere d'accesso o standard di qualità dei software di gioco imposti dai produttori dei sistemi hardware. Nel mercato europeo e nel Regno Unito gli effetti del *video game crash* furono meno significativi rispetto al contesto statunitense, in virtù della maggiore diffusione dei videogiochi su computer che permettevano ai giocatori maggiore libertà nel programmare e condividere software, sia in forma di codice stampato che di copie illegali su nastro (Kirkpatrick 2017). Dopo il *video game crash*, fu il NES – Nintendo Entertainment System (1985) – a risollevare il mercato americano, grazie agli stringenti requisiti della casa giapponese sui titoli che potevano essere rilasciati per la propria console. Il 1985 rappresentò un momento di svolta anche in Europa, dove la produzione indipendente, se non amatoriale, di videogiochi fu progressivamente dissolta dal consolidamento di aziende più grandi, che disponevano di maggiori risorse economiche da investire nello sviluppo di titoli, ma al contempo dovevano ridurre i margini di rischio puntando su un'audience ben definita:

Technological changes to game production greatly increased the cost of making new games and meant that companies had to pay more attention to managing risk. The formation of a community of taste around a specific and easily interpreted set of values (those of the insecure teenage boy) were conducive to this. (Kirkpatrick 2017, p. 465)

Dovendo ricostruire un mercato in una situazione di incertezza, Nintendo, in particolare, si focalizzò sull'individuazione di un segmento consolidato di consumatori su cui puntare. Le prime ricerche di mercato negli anni '80 restituirono un dato che divenne una profezia autoavverantesi: più ragazzi che ragazze giocavano ai videogiochi (Lien 2013). Fra la fine degli anni '80 e gli anni

'90, il marketing per console e titoli iniziò a orientarsi in misura progressivamente maggiore su bambini e adolescenti maschi (Lien 2013; Cote 2018; Kirkpatrick 2016). Emblematico in questo senso è il nome della celebre console portatile prodotta da Nintendo fra il 1989 e il 2003: Game Boy. Dalla seconda metà alla fine degli anni '90 ebbe breve vita il cosiddetto Girls' Games Movement, in cui si costituirono case produttrici che si ponevano esplicitamente l'obiettivo di sviluppare videogiochi per bambine e ragazze basati sui loro interessi². Il fallimento di questo esperimento fu interpretato come una conferma del fatto che le ragazze non erano interessate ai videogiochi, il che portò a rafforzare il focus su adolescenti e giovani adulti maschi come mercato principale (Cote 2018). In questa fase si diffonde l'utilizzo della sessualizzazione delle donne nelle pubblicità e nelle copertine dei prodotti videoludici.



Fig. 1: Copertina dell'edizione spagnola di Barbarian: The Ultimate Warrior (1987) per Commodore 64³.

² Il Girls' Games Movement sarà trattato più approfonditamente nel cap. 3.

³ https://it.wikipedia.org/wiki/Barbarian:_The_Ultimate_Warrior.

she really wants it



Fig. 2: Pubblicità per il mercato britannico e tedesco di Battlecruiser 3000 A.D., rilasciato nel 1996 per PC⁴.

In questo modo, i videogiochi si posizionano come parte della cultura giovanile maschile (Aprea 2014; Kirkpatrick 2016), incorporando una demarcazione di generazione e di genere che è stata poi ripresa e rafforzata dall'auto-rappresentazione degli stessi esponenti della cultura geek e diventando fondamento della definizione di un "noi" facilmente percepibile proprio in virtù della sua apparente omogeneità.

In questo, il discorso dell'industria videoludica è rafforzato dal discorso delle numerose pubblicazioni di settore, riviste dedicate a recensire i titoli, discutere le novità sul mercato e offrire guide, anticipazioni, trucchi e retroscena, le quali divengono "privileged sites for the production of gaming discourse" (Kirkpatrick 2016, p. 7). Esse, infatti, non si limitano a riflettere i cambiamenti nella rappresentazione dei videogiochi e del *gaming*, ma rivestono un ruolo attivo nella creazione della cultura videoludica, in quanto è anche attraverso i discorsi da esse costruiti che il mondo videoludico diventa intelligibile per i lettori. Graeme Kirkpatrick documenta due punti di svolta in questo processo di costruzione discorsiva del videoludico. Il primo è databile al 1985 e circoscrive i videogiochi come un ambito separato dal resto del mondo dell'informatica e

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Battlecruiser_3000AD.

dei computer, uno specifico regno dotato di propri codici, pratiche e criteri valutativi, abitato dai *gamer*, la cui identità si configura come distinta da quella degli ‘smanettoni’. Il secondo è databile alla fine del 1986 e definisce il videoludico come un terreno maschile e adolescenziale, costruendo progressivamente barriere simboliche alla partecipazione femminile attraverso un discorso che si rivolge a – e al contempo costruisce – un soggetto maschile. In altre parole:

Computer games did not inherit their masculine symbolism from anywhere else: it was produced as part of the process whereby digital gaming established itself as a cultural practice in the second half of the 1980s. (Kirkpatrick 2017, p. 457)

Le condizioni su cui questo processo si innesta, fra cui la preesistente associazione fra maschilità e tecnologia (Johnson 2018) e il maggior numero di giocatori maschi, non sarebbero state sufficienti a determinare il radicamento dell’idea dei videogiochi come terreno maschile. Questo esito è il prodotto dell’intreccio di più fattori che rendono possibile l’appropriazione simbolica dei videogiochi da parte dei maschi adolescenti:

It was in the context of establishing itself as a discrete realm within and against the technical milieu that gaming acquired an idea of itself as avowedly masculine. [...] What proved really decisive was the formation of a community around the appraisal of those activities in terms that identified them with the attainment of masculine virtue. (Kirkpatrick 2017, pp. 464-465)

Le riviste, in primo luogo, raccolgono e rafforzano l’idea che i videogiochi siano rivolti a un pubblico di adolescenti e nel farlo recidono il legame fra il mondo videoludico e il mondo dell’informatica, costituendoli come due universi di pratiche separati, riposizionando i videogiochi nella cultura pop piuttosto che nel mondo ‘serio’ e ‘adulto’ dei computer accanto agli altri tipi di programmi e riposizionandosi parallelamente come prodotti rivolti a un pubblico più giovane (Kirkpatrick 2016). A partire dal 1985, nel discorso delle riviste i videogiochi vengono concepiti come una classe di oggetti distinta dagli altri programmi per computer, che vengono giudicati non in virtù di quanto siano programmati bene, ma in base a quanto è avvincente l’esperienza che offrono ai giocatori, il *gameplay*, e comincia a emergere il valore dell’abilità del giocatore, intesa come “real, embodied performance, manual dexterity and strategic cunning” (Kirkpatrick 2017, p. 461). È in questo contesto che nasce l’identità di *gamer* come distinta da quella del *computer nerd*, come parte di un’operazione da parte dell’industria videoludica per prendere le distanze dagli stereotipi negativi legati agli appassionati di informatica e di computer per costruire invece i videogiochi come una forma di intrattenimento *cool* ed esclusiva proprio in questo disprezzata da coloro che non la capiscono. Per farlo si appropria del linguaggio delle sostanze stupefacenti,

rappresentando i videogiochi come un piacere trasgressivo, che dà dipendenza, che può essere compreso solo da chi l'ha provato ed è un vero *gamer*. Come nota Kirkpatrick:

The magazines played an important role not just in promulgating gaming culture and identity but also in policing gamer behaviour and producing the kinds of consumers that were needed by the industry. The crazed and addicted gamer is, strangely enough, also a normalized subject. (Kirkpatrick 2016, p. 11)

La rappresentazione del videogiocatore sostenuta dal discorso dell'industria traduce quindi la marginalità del videogioco in una frontiera oltre la quale si trovano piaceri riservati a coloro che osano lasciarsi attrarre e coinvolgere, con il 'rischio' di restare intrappolati.

Being a gamer is more appealing in proportion as games are portrayed in the wider media as something dubious and gaming acquires some of its vocabulary from other suspect areas in the culture. [...] Gaming was framed as youthful, male and rebellious in a way that echoed the media's portrayal of rock music a generation earlier. [...] Gaming discourse trades on the idea that games playing is like drugs. Presenting as a new risk enables games to find a place for themselves in teenage culture. The rhetorical construction of games as 'mind blowing' and of players as 'arcade junkies' must be read in this light. (Kirkpatrick 2016, pp. 13-14)

Gli elementi su cui si fonda la costruzione del gaming come ambito maschile e adolescenziale sono quelli del rischio e della sfida, intesa sia come sfida che il gioco pone al giocatore, sia come sfida alle regole e alle aspettative del mondo adulto: rispetto al clima di pacata discussione tecnica che caratterizzava le riviste di informatica in una fase precedente, tutto questo riflette

a change in the ethos of gaming, which is now adversarial, challenging and defiantly unconcerned with parental approval. Often it spills over into sexism and compensatory expressions of masculine identity. (Kirkpatrick 2017, p. 463)

L'analisi di Amanda Cote (2018) sui contenuti della rivista *Nintendo Power* fra il 1994 e il 1995 permette di ampliare quanto descritto, mettendo in evidenza il perdurante ruolo delle pubblicazioni specializzate nel rappresentare il videoludico come uno spazio maschile. Secondo l'autrice, la stampa specialistica si è configurata come un soggetto chiave nella costruzione sociale di un dato media e nel codificarlo come territorio genderizzato⁵ (Cote 2018). Nello specifico:

⁵ L'esempio portato dall'autrice è quello della cultura dei radioamatori. Più in generale, la cultura che si sviluppa intorno alla tecnologia e allo 'smanettare' – automobili, motocicli, computer, progetti di meccanica ed elettronica – è sempre stata un terreno maschile. Questa associazione si è mantenuta anche in relazione al lavoro informatico, che

Nintendo largely continued targeting male audiences over female ones, limiting overt expressions of femininity to specific areas of the magazine and ensuring that male players and characters received far more attention than female ones. By imagining gamers almost exclusively in male terms, consumer press made it difficult for girls to identify as players and make games a key component in their identity, undermining efforts to broaden the gaming community. (Cote 2018, p. 6)

I risultati della ricerca di Cote mettono in luce che l'87% dei giocatori rappresentati nelle pagine della rivista sono maschi, con 33 numeri della rivista su 72 (45,8%) che non includono nemmeno una videogiocatrice. Inoltre, circa i due terzi dei personaggi sessualizzati (302 su 451) sono personaggi femminili; sulle copertine della rivista nel periodo considerato compaiono 104 figure maschili (celebrità o personaggi videoludici) a fronte di 17 figure femminili. Le riviste specializzate mantengono un ruolo cruciale come siti di produzione e riproduzione della cultura videoludica e di mediazione fra il discorso dell'industria e la voce dei fan, fino a una progressiva perdita di rilevanza dovuta allo spostamento su portali online di *gaming journalism* di questa funzione, insieme al parallelo sviluppo di community gestite da fan, come blog, forum, Wiki, siti, spazi dedicati sui social network e in altri luoghi di aggregazione online (server Discord, canali Telegram).

Il discorso dell'industria si rivolge quindi a un pubblico di maschi adolescenti attraverso il marketing di console e titoli, le riviste specializzate, le trame e i protagonisti dei prodotti videoludici, rappresentandosi come un mondo di intrattenimento che fa leva sui desideri adolescenziali di trasgressione, offrendo eccitazione e rimandi alle dimensioni 'proibite' del sesso e del combattimento e costruendo narrazioni imperniate su eroi che al termine delle loro prove ottenevano il loro trionfo, in sintonia con la costruzione della maschilità prevalente nella società occidentale.

concerne il lato software piuttosto che quello hardware, e contribuisce tutt'ora a mantenere in essere la segregazione orizzontale nell'ambito dell'informatica (Mulas 2014; Johnson 2018).

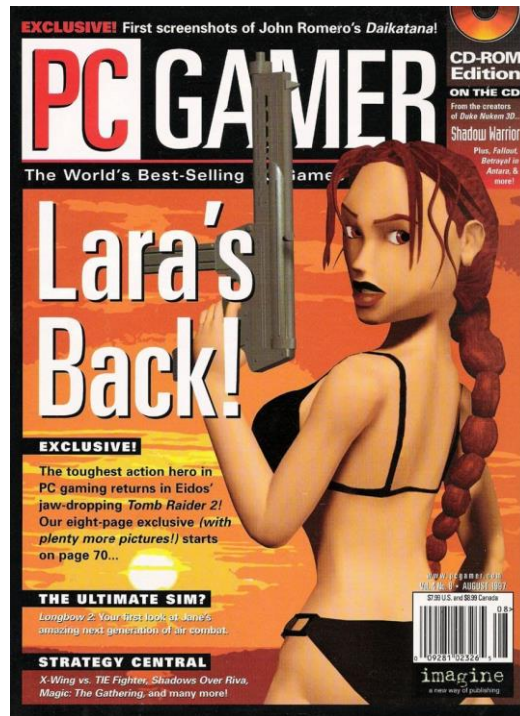


Fig. 3: Copertina del numero 8 dell'annata 1997 del mensile PC Gamer, edizione americana, raffigurante Lara Croft, protagonista della saga Tomb Raider (1996 – in corso).



Fig. 4: Copertina del numero 2 dell'annata 2001 del mensile Next Generation Magazine, edizione americana, raffigurante Lara Croft e Duke Nukem, protagonista dell'omonima saga (1991 – 2011).

Lien riassume il processo di progressiva costruzione del videoludico come spazio maschile in questi termini:

The video game industry created something of a chicken-and-egg situation. When it conducted market research during the '80s and '90s, it found that more boys than girls played video games. Boys were more likely to be involved with new technology, more willing to be early adopters and more encouraged by their teachers and families to pursue science, technology, engineering and math in school. Girls have always played video games, but they weren't the majority. In wake of the video game crash, the game industry's pursuit of a safe and reliable market led to it homing in on the young male. And so the advertising campaigns began. Video games were heavily marketed as products for men, and the message was clear: No girls allowed. (Lien 2013)

L'iniziale disuguaglianza di genere nell'accesso e nell'interesse verso la tecnologia e l'informatica, sia nel pubblico che nella generazione adulta degli sviluppatori, si è coagulata nel creare un ambito prevalentemente maschile. Il marketing ha rafforzato questa connotazione ricorrendo a un immaginario che metteva in risalto sesso⁶ e combattimento come elementi centrali del mondo videoludico e costruendo attorno a un target di giovani maschi etero messaggi escludenti nei confronti delle donne, rappresentate come oggetti sessuali oppure come creature fastidiose e petulanti, in competizione con i videogiochi per l'attenzione degli uomini ma destinate a perdere in confronto ai piaceri del mondo videoludico⁷, eccitante fino a creare dipendenza (Kirkpatrick 2016).

L'oggettivazione sessuale del corpo femminile (Volpato 2013) costituisce una violenza simbolica (Bourdieu 2014) che esclude le ragazze dall'essere considerate partecipanti legittime alla fruizione del medium videoludico e alla sua cultura: il loro diritto di cittadinanza in questo spazio è negato dalla barriera simbolica che costruisce un soggetto maschile agente – e guardante – e un oggetto dello sguardo femminile e passivo. Il pubblico femminile, per potersi riconoscere come potenziale acquirente di questi prodotti e partecipante a questa cultura, deve adottare una *subject-position* maschile: quella del soggetto guardante e non del corpo oggetto dello sguardo. Dagli annunci pubblicitari alla possibilità di giocare solo nei panni di eroi impegnati a salvare damigelle in pericolo – o delle rare eroine comunque fortemente sessualizzate, come Lara Croft⁸ – le ragazze

⁶ Si veda <https://www.ranker.com/list/dirty-video-game-ads/nathandavidson> per una raccolta di annunci pubblicitari il cui discorso costruisce un target maschile che è invitato a identificare i piaceri dei videogiochi come piaceri erotici, sia direttamente – attraverso i contenuti del gioco – sia indirettamente, in quanto il videogioco è rappresentato come più coinvolgente ed eccitante dell'attività sessuale. In entrambe le costruzioni discorsive l'uso del corpo femminile sessualizzato nelle pubblicità è centrale e il videogioco è costruito come un piacere per uomini.

⁷ Emblematico a questo proposito lo spot PlayStation "Live in your world. Play in ours" (1998), disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=dXSTAj9tlhE&pp=sAQA>.

⁸ Kennedy (2002) problematizza la figura di Lara Croft mettendone in evidenza le ambivalenze: se da un lato Lara è rappresentata come oggetto sessualmente desiderabile nel marketing della saga di *Tomb Raider*, dall'altro è anche

sono rimaste a lungo invisibili nel mondo videoludico e la loro partecipazione alla cultura videoludica era vincolata a questa condizione di invisibilità.

L'assenza di un pubblico femminile per il quale creare videogiochi diventa quindi letteralmente una profezia che si autoavvera nel momento in cui il campo si struttura come maschile, respingendo le ragazze oppure obbligandole a restare invisibili al suo interno. Come nota la sviluppatrice Brenda Romero:

With the popularity of shooters, maybe we say, 'Well, men play shooters and then shooters are the most popular game', then we can take this logical leap to say 'Men play video games – it's predominantly men'. [...] *Myst* dominated the charts, and we don't say games are dominated by women. [...] *The Sims* has more female players than it has male players, but I don't use those statistics to paint all of games. (in Lien 2013)

La presenza di titoli con un'utenza prevalentemente femminile o ripartita in modo equo fra videogiocatori e videogiocatrici non demolisce lo stereotipo, ma viene ricategorizzata come un'eccezione che conferma la regola, un espediente cognitivo che contribuisce alla persistenza degli stereotipi anche a fronte di prove che potrebbero costituire una disconferma (Volpato 2013).

A seguito di tutti questi processi si radica nel senso comune interno alla cultura un'immagine molto ben definita del mondo videoludico: uno spazio dove ragazzi adolescenti possono vivere fantasie eroiche (DiSalvo 2016), costruito a misura dei loro desideri. La costruzione dell'audience come maschile permane ben oltre l'inizio degli anni 2000. Christopher Near (2013) analizzando la relazione fra rappresentazione dei personaggi femminili nelle copertine e vendite per 399 titoli usciti fra il 2005 e il 2010 sostiene che

intenzionalmente rappresentata come un esempio di *girl power*. E questo *empowerment* la emancipa dai ruoli previsti per i personaggi femminili nel mondo videoludico: come personaggio giocabile, Lara è colei che incarna l'*agency* del giocatore, posto quindi in una *subject position* di identificazione ed empatia con una figura femminile attraverso il coinvolgimento con l'esperienza videoludica stessa. In ultima analisi, è ai videogiocatori e alle videogiocatrici che spetta una sorta di 'scelta' fra Lara come oggetto di desiderio e Lara come soggetto agente con cui identificarsi: "Jones sees these sexy and powerful female characters as providing complex resources for both fantasy and identification as stable gender roles are eroded" perché entrambi i significati sono contenuti nel personaggio e nel suo contesto e Lara come icona oscilla indefinitamente fra i due poli, permettendo solo risposte contingenti all'esperienza di ciascun giocatore o giocatrice alla domanda che dà il titolo all'articolo: *Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo?*. Questa apertura a diversi significati è rafforzata dal fatto che Lara, dalla sua prima apparizione nel 1996 ad oggi, non ha mai avuto relazioni all'interno del canone di *Tomb Raider* (Cassidy 2020), il che lascia aperto il suo status come oggetto di desiderio del giocatore da una parte, ma dall'altra le permette di esistere *in-universe* senza essere definita da una relazione e apre la possibilità di leggere sottotesti omosessuali nel testo offerto dai videogiochi. Come conclude Cassidy (2020): "Ultimately there is no one "real" Lara Croft, not only because her story and the way we interact with her has changed so much over the last 24 years, but because as players, we bring different contexts to how we interpret her."

sales were positively related to sexualization of non-central female characters among games with women present. In contrast, sales were negatively related to the presence of any central female characters (sexualized or non-sexualized) or the presence of female characters without male characters present. (Near 2013 in Salter e Blodgett 2017, pp. 83-84)

La stessa ricerca ha inoltre messo in luce che nel 41,6% delle copertine analizzate erano presenti solo personaggi maschili, a fronte di un 27,1% in cui apparivano sia personaggi maschili che femminili, un 24,5% in cui non apparivano personaggi umani, e solo un 6,8% in cui apparivano solo personaggi femminili. Questi dati suggeriscono che i titoli con protagoniste femminili sono una minoranza e registrano un volume di vendite inferiore, creando un disincentivo per le case produttrici ad investire nello sviluppo di nuovi titoli centrati su personaggi femminili, il che alimenta la posizione di marginalità di questo tipo di storie. A supporto di questo, Salter e Blodgett riportano i risultati dell'analisi di Williams, Martins, Consalvo e Ivory (2009) sui personaggi giocabili di 150 titoli, in cui risultava che l'86,09% era costituito da personaggi maschili e solo il 13,91% da personaggi femminili (Salter e Blodgett 2017, p. 84).

Questi dati si stagliano sullo sfondo di un'industria videoludica in cui la presenza femminile è ancora minoritaria: secondo il più recente Gamasutra Salary Survey (2014) – i cui rispondenti (N=3740) provengono da Stati Uniti, Canada ed Europa – gli uomini costituivano il 95% dei programmatori, il 91% di artisti e animatori, l'87% dei *game designers* e il 78% dei produttori. Anche nei ruoli meno legati allo sviluppo dei prodotti videoludici si riscontrano forti disparità: gli uomini costituivano il 91% degli sviluppatori audio, l'88% dei tester per il controllo qualità dei prodotti, e ricoprivano il 79% dei ruoli legati a business e management⁹ nell'industria videoludica occidentale.

Il quadro appena tracciato mette in luce come il mondo videoludico si sia costituito come uno spazio maschile in tutte le sue componenti: dalla netta prevalenza di uomini nell'industria, alle storie e ai personaggi offerti nei prodotti, fino alla costruzione di un'audience di maschi adolescenti e giovani adulti. Questi tre elementi si sono co-costruiti e rafforzati a vicenda e hanno gettato le basi per l'elaborazione di una cultura attorno ai videogiochi che li percepisce e li circonda non solo come 'cose da maschi', ma come un ambito difficilmente permeabile da parte delle ragazze, la cui partecipazione a questa cultura è stata descritta in termini di "cittadinanza condizionata"

⁹ Categoria che raccoglie i seguenti ruoli: "executives, executive managers, community managers, legal staff, human resources, IT, content acquisition and licensing, and general administration staff" (Gamasutra 2014, p. 5).

(Nic Giolla Easpaig 2018) all'accettazione di codici e pratiche spesso caratterizzati da sessismo e ostilità verso le donne. Tuttavia, i soli processi storici qui delineati non sono sufficienti a spiegare perché un ambito maschile si strutturi anche come escludente verso il femminile: occorre guardare a quali forme di maschilità siano elaborate, difese e celebrate all'interno della cultura videoludica e alla loro relazione con la più ampia costruzione sociale della maschilità.

1.2 La maschilità geek

La dimensione ludica ha da sempre rappresentato un terreno di sperimentazione e costruzione dell'identità maschile attraverso la competizione in uno spazio separato sia rispetto al mondo adulto, sia rispetto al mondo femminile, come ci ricordano romanzi quali *La guerra dei bottoni* di Louis Pergaud (1912) o *I ragazzi della via Pál* di Ferenc Molnár (1906). Il mondo videoludico è stato concettualizzato come un'estensione di questi spazi omosociali:

Scholars who have attempted to understand the nuances of male experiences have found gaming spaces to be places where males can try out different masculinities (Jenkins, 1998), “dominance bond” (Kimmel, 2008) or “perform” masculinity, as it has been culturally defined, through violence and competition (Burrill, 2008). It also allows men to rectify the fragility of masculinity in geek identity, by utilizing technology and digitized spaces for masculine performativity (Burrill, 2008). While this creates a unique space for masculine gender expression, it symbiotically creates a space of exclusion for those that may threaten that expression (Kimmel, 2008). (Richard 2016, p. 73)

Questo spazio di espressione maschile è stato definito da Betsy DiSalvo come *digital boyhood*, in riferimento al fatto che offre la possibilità di evadere dalle responsabilità che la società si attende da uomini e ragazzi per ritornare nella dimensione ludica, che in epoche precedenti si chiudeva con il passaggio all'età adulta.

In digital boyhood, they can fantasize about other spaces. It also can be a place to continually refine what it means to be a man, through male socialization and the complex narratives based around typically male contexts, such as war, fighting, sports, and hero stories. (DiSalvo 2016, p. 106)

In un contesto dove le identità devono continuamente essere ricostruite dagli individui e non trovano fondamenti stabili all'esterno del Sé, il videoludico si configura come spazio dove la propria maschilità può essere riaffermata attraverso le relazioni omosociali con il gruppo dei pari e l'immersione in mondi narrativi ‘a misura di uomo’ che sostengono gli ideali della maschilità permettendo di ‘mettere in pausa’ i conflitti e le negoziazioni che gli uomini devono affrontare nel

mondo reale nel momento in cui si relazionano con l'alterità. Per DiSalvo, la *digital boyhood* può essere vista come uno spazio di regressione dove gli uomini possono sfuggire alle aspettative imposte loro dal femminismo, dalle questioni di classe e dalle responsabilità: uno spazio dove il giocatore può ritrovare l'ordine rassicurante di un mondo di cui è l'eroe e in cui la sua identità maschile non è messa in discussione e sfidata dal confronto con l'altro, ma riaffermata e valorizzata dalle narrazioni proposte.

Il mondo dei computer e dei videogiochi si struttura quindi come un ambito di competizione alternativo rispetto alle forme tradizionali di competizione usate dagli adolescenti per affermare la propria identità e ottenere riconoscimento nel gruppo dei pari. Come scrive Megan Condis, questo ambito ha offerto

a way for those male subjects who found themselves locked out of the privileges associated with successful performances of traditional masculinity in the physical world (because of their failure to achieve certain masculine markers such as bodily strength and athleticism) to (re)claim a new kind of manhood. (Condis 2018, p. 20)

Offrendo opportunità di eccellere in un terreno al di fuori del mainstream, esso ha costituito un rifugio per quei ragazzi che non si riconoscevano, o non riuscivano a incarnare, il modello di mascolinità egemone. Questo modello è stato costruito come una maschilità caratterizzata dall'attrattività fisica, dall'esaltazione della performance sportiva, dalla sicurezza di sé nelle interazioni sociali e dall'acquisizione senza sforzo apparente di una posizione di leadership o di prestigio nel gruppo dei pari.

Geeks are defined by their powerlessness within traditional spaces, and thus have to carve out and build their own institutions and definitions of masculinity in which to excel. (Salter e Blodgett 2017, p. 4)

La maschilità geek si sviluppa ai margini di questi spazi e costruisce un set di valori alternativi, che sono stati raccolti in un tipo ideale caratterizzato da dimostrazioni di competitività, padronanza delle macchine, disponibilità a correre rischi, comportamenti asociali, e dal rifiuto del corpo fisico in termini di sessualità, cura del proprio aspetto e atleticità (DiSalvo 2016; Condis 2018). Questo rifiuto della corporeità offre una risposta alle insicurezze adolescenziali circa il proprio corpo, inteso sia come aspetto fisico e attrattività, sia come strumento di performance negli ambiti tradizionali di competizione maschile. Inoltre, esso si presta alle logiche di uno spazio digitale, dove la corporeità degli avatar o dei personaggi non è vincolata dagli stessi limiti fisici che sperimentiamo come esseri umani, come stanchezza, affaticamento, fame, sete e dolore. Il

videoludico diventa quindi al contempo uno spazio dove competere al di là dei limiti del corpo fisico, una competizione basata su altri tipi di abilità, e dove sperimentare l'identificazione con un corpo in grado di realizzare performance sovraumane. L'industria si è rivolta a questi bisogni costruendo personaggi maschili caratterizzati dal possesso degli attributi tradizionali della maschilità egemone, che devono muoversi all'interno dello spazio narrativo del videogioco usando la forza per abbattere ostacoli, sconfiggere nemici e portare a termine la propria missione, che spesso includeva il salvataggio di una fanciulla in pericolo, intesa come ricompensa per il protagonista e per il videogiocatore.

La *trope* della fanciulla come ricompensa permette di sublimare le ansie relative al rapporto con le ragazze, esacerbate dalla collocazione al di fuori della mascolinità egemone e dalla percepita inadeguatezza rispetto ai suoi canoni normativi:

The concept of a woman as reward works well because it provides easy reference for the protagonist's motivation within the story and provides a clear trajectory to move the plot forward. Given the construction of the male geek as a socially challenged outsider, rejected by those in power and found unsuitable as a potential partner, the idea of women as a reward can be particularly compelling in geek spaces. Geek culture is full of stories in which heroes receive their due reward, often embodied in the form of a woman alongside property, status, and wealth (Salter e Blodgett 2017, p. 128)

Inoltre, il videoludico rappresenta un nuovo terreno per praticare la maschilità attraverso il consumo e lo sfoggio di conoscenze. Nelle culture in cui il consumo è un terreno di definizione e messa in mostra della propria identità, gli uomini performano la maschilità attraverso investimenti – emotivi ed economici – negli strumenti, nelle risorse e nelle conoscenze specialistiche legati ai loro interessi. Nel caso dell'identità di gamer, lo sfoggio di conoscenze sul mondo videoludico svolge la funzione di rimarcare il proprio ruolo di esperto, il quale a sua volta contraddistingue l'appartenenza autentica alla cultura (DiSalvo 2016, p. 112). Non basta essere attratti dal mondo videoludico e approcciarsi a questo mondo con curiosità e interesse per essere riconosciuti come partecipanti legittimi alla cultura videoludica, ma occorre anche dimostrare la propria competenza: come in altre comunità di pratiche, i novizi¹⁰ restano ai margini finché non sono in grado di

¹⁰ Nello slang dei videogiocatori, i novizi sono etichettati come *noob* (talvolta scritto *n00b*), alterazione di *newbie*, “novellino”. Nello slang italiano il termine è spesso reso come ‘niubbo’ o ‘nabbo’. Si veda <https://knowyourmeme.com/memes/noob> per una ricognizione sulle origini etimologiche del termine.

La connotazione è frequentemente dispregiativa, ma non esclude un uso più amichevole e scherzoso. Chi ha meno esperienza è spesso deriso con l'espressione *git gud* (alterazione di *get good*), che sottende un invito a ripresentarsi

dimostrare di aver acquisito la cultura specifica della comunità. L'acquisizione e la condivisione di conoscenze all'interno di una comunità che condivide gli stessi interessi e lo stesso investimento emotivo ed identitario in quegli interessi è quindi una parte centrale della costituzione di una cultura geek. Tali conoscenze diventano il terreno su cui si giocano il riconoscimento da parte dei pari e il prestigio all'interno del gruppo.

Nonostante la maschilità geek si sviluppi come alternativa alle tradizionali aspettative legate al ruolo di genere maschile, essa non vuole mettere in discussione la gerarchia delle mascolinità. Il rifiuto dei valori dominanti discende dalla percezione di un'inadeguatezza a incarnarli, che viene risolta costruendo uno spazio separato caratterizzato da un diverso set di valori che diventano il nucleo di un'identità fondata su un'orgogliosa rivendicazione della differenza rispetto alla norma:

The geek is physically weak, typically unattractive or unconventionally attractive, extremely intelligent, and socially poor or awkward. The mythos of the geek male is established to make that identity fulfill an outsider status. While general society rewards the alpha male for his innate abilities, it punishes the geek for not living up to those same standards. Persecution is a key part of the formation of this cultural definition. To be a beta is to have suffered throughout for not being man enough. Women will reject betas and find them unattractive, or simply use them for their few assets. Because they lack the social skills to network and stand up for themselves, they often fill low power positions or roles that will help to reinforce this mentality. When seen from within a geek-oriented viewpoint, these struggles are what adds value to the geek identity. To have suffered is to understand what it means to not fit it. (Salter e Blodgett 2017, p. 32)

La maschilità geek si costituisce quindi attorno a due pilastri: la valorizzazione dell'intelligenza e della competenza relativa alla tecnologia rispetto ai valori privilegiati da altre forme di maschilità come la prestanza fisica e l'eccellenza negli sport, e la rivendicazione di uno status di outsider in cui la marginalizzazione si traduce nell'orgoglio di essere diversi, una diversità che viene costruita come superiorità intellettuale. Di conseguenza, l'immaginario della cultura geek si nutre anche di una fantasia di rivalsa nei confronti del gruppo dei coetanei percepiti come più attraenti, atletici e in grado di performare una maschilità vincente nelle relazioni con le ragazze, responsabili dell'esclusione e della derisione dei "nerd": verrà il giorno in cui la gerarchia delle maschilità verrà

una volta migliorate le proprie capacità e, quindi, conquistato il diritto di essere un partecipante legittimo al gruppo. Si veda <https://knowyourmeme.com/memes/git-gud>.

sovvertita e i nerd saranno in cima alla piramide, e in quel giorno le donne e gli altri uomini riconosceranno il loro valore. Come notano Salter e Blodgett, tuttavia:

What the beta masculinity yearns for within these revenge fantasies is not the removal of an unbalanced social system that benefits one type of masculinity, but simply the inversion of the system to support their form of masculinity. This fantasy leaves the cultural norm of unequal power in place but changes the form of masculinity that benefits from high societal standing. (Salter e Blodgett 2017, p. 34)

L'autorappresentazione dell'identità geek è stata sostenuta dal discorso contenuto nei prodotti culturali rivolti a questo pubblico, che hanno offerto narrazioni in cui da un lato le ansie relative all'inadeguatezza rispetto alla competizione nella gerarchia delle maschilità trovavano rassicurazione, dall'altro veniva riaffermata la più ampia gerarchia sociale legata all'ordine di genere, in cui gli uomini (bianchi, etero, *cisgender*) occupano una posizione preminente rispetto a tutte le altre identità (donne, persone di colore, persone LGBT). Questo avviene producendo discorsi che da un lato riflettono il senso di inadeguatezza dei geek rispetto al corpo e alle aspettative di virilità, e dall'altro offrono la possibilità di superarlo nell'identificazione con personaggi, *gameplay* e narrazioni che permettono di vivere l'esperienza della mascolinità. Come scrive il *game designer* Anjin Anhut:

Mainstream game developers/publishers capitalize on that desire for status and foster an environment through marketing that has performing cis straight male as the top of the social hierarchy. They encourage social anxiety around that ranking system and provide the remedy for that anxiety by creating most of their content in a way that is all about performing masculinity, from the way protagonists are designed, the heavy emphasis on combat gameplay and conquest, to the rejection of anything feminine. (in Salter e Blodgett 2017, pp. 36–37)

È interessante notare che in questa costruzione la collocazione in una posizione di marginalità ed esclusione non si traduce in una vicinanza con le donne, che sono viste come perpetratrici di questa condizione. Di conseguenza, resta inalterato il presupposto fondante della costruzione occidentale della maschilità, il rifiuto di tutto ciò che può essere associato con la femminilità e che quindi può sfumare i confini fra i generi. Questo assunto discende a sua volta da una costruzione androcentrica del genere in cui il maschile è considerato superiore e gli attributi associati alla maschilità godono di status e prestigio superiori a quelli associati alla femminilità: per questo, l'associazione con il femminile è vista come una degradazione di status per gli uomini e i confini di genere sono rigidamente presidiati. Se nei modelli tradizionali di mascolinità egemone alle donne era negato il

riconoscimento di una condizione di parità con gli uomini sulla base di una costruzione del genere che attribuiva a questi ultimi, e negava alle prime, caratteristiche di forza fisica, coraggio, leadership ed *agency*, nel modello di mascolinità geek alle donne è negato, o riconosciuto in misura minore, il possesso delle caratteristiche distintive legate alla sfera intellettuale, come la maestria tecnica (che si esprime nell'abilità con i computer e i videogiochi) (DiSalvo 2016; Salter e Blodgett 2017). Di conseguenza, le donne continuano ad essere associate agli stereotipi tradizionali della femminilità e ad essere considerate un *outgroup*.

La mascolinità geek si rappresenta quindi come un outsider marginalizzato sia dalle mascolinità egemoni sia dalle donne, ma senza mettere in discussione l'androcentrismo che colloca anche le mascolinità subordinate in una posizione legittimamente superiore a quella delle donne: in altre parole, accetta l'esistenza di ruoli di genere essenzializzati che strutturano una differenza netta, binaria, fra maschile e femminile. Se la gerarchia fra i generi è naturalizzata e data per scontata, la posizione nella gerarchia delle mascolinità è invece temporanea. Questo perché ciò che 'manca' ai geek è solo il riconoscimento sociale della loro superiorità rispetto ad altre forme di mascolinità:

Basically, the whole “geeks versus jocks” thing that gets drilled into us by media and the educational system isn't about degrees of masculinity at all. It's just two different flavours of the same toxic bullshit: the ideal geek is the alpha-male-as-philosopher-king, as opposed to the ideal jock's alpha-male-as-warrior-king. It's still a big dick-measuring contest – we're just using different rulers. (Prokopetz 2015 in Salter e Blodgett 2017, p. 35)

Sebbene la mascolinità geek si rappresenti come una mascolinità marginalizzata e costruisca la propria narrazione su questo status di outsider in attesa della propria rivincita sociale, la centralità della tecnologia nella vita quotidiana e la terziarizzazione dell'economia hanno ridotto ampiamente il prestigio delle mascolinità 'da colletti blu' celebrate dalla cultura dei decenni precedenti e hanno creato nuove icone legate al mondo della tecnologia: nomi come quello di Bill Gates, Mark Zuckerberg e Steve Jobs sono ormai celebri in tutto il mondo, affiancati più recentemente da quelli di Elon Musk, Jeff Bezos e Jack Dorsey.

These real-world geek icons became part of the fabric of geek identity, helping to perpetuate the archetype of the geek: socially awkward, glasses-wearing white men—but now with the potential to emerge from their parents' basements and garages to craft the technologies of the future. [...] these geeks were heralded as disrupting existing institutions, in this case of business and technology. The narrative of the undesirable, marginalized outsider was becoming the story of tomorrow's tech titans. (Salter e Blodgett 2017, p. 6)

Il successo economico e l'ascesa alla celebrità di queste figure portano con sé una maggiore visibilità dei *geek*, che contribuisce ad ampliare il ventaglio di rappresentazioni della maschilità egemone: "These depictions are part of negotiating the new American masculinity, which is heavily influenced by the reliance upon technology of all cultural participants" (Salter e Blodgett 2017, p. 47). In questo nuovo scenario, la competenza tecnica e l'intelligenza sono sempre più requisiti necessari per avere successo e quindi vengono incorporate negli attributi della maschilità egemone.

Geek masculinity, with its absence of hypermasculine qualities and apparent association with "un-masculine" traits, is often cast in popular culture as a marginalized masculinity. [However,] geek masculinity is not marginalized. It is instead an inevitable evolution of hegemonic masculinity in a culture where dominance and technical mastery are increasingly interwoven. (Salter e Blodgett 2017, p. 46)

L'identità di *geek* vede quindi cadere il suo fondamento in una duplice marginalizzazione, come maschilità socialmente svilita e come subcultura di nicchia. Tuttavia, questo processo non si verifica nello stesso modo per tutte e tutti coloro che affermano questa identità:

more traditionally presenting geeks, white, middle-class, educated men are being pulled towards supporting the traditional power structure. Those who fall outside of the traditional presentation (women, geeks of color, alternative sexualities, poor geeks) are being forced further away from the potential of the cultural shift in progress: geek masculinity has become part of hegemonic, white, male masculinity. (Salter e Blodgett 2017, p. 67)

Da questo processo discende una contraddizione fra i fondamenti dell'identità *geek* e le forme di privilegio implicate in questa identità. Due risposte possibili a questa tensione sono l'apertura dell'identità in senso più inclusivo – rinunciando all'autorappresentazione consolidata del *geek* come outsider in attesa di riscatto sociale in favore di un'accettazione del fatto che si tratta di un'identità mainstream e proprio per questo accessibile a tutti – oppure la chiusura difensiva a protezione dell'identità, percepita come qualcosa che si deve meritare. Su questa tensione si gioca il carattere di terreno contestato della cultura *geek* e, più specificamente, della cultura videoludica, in cui si contrappongono spinte verso l'inclusività e spinte di *backlash* identitario.

Geeks used to the marginalization of their chosen media and fandoms have been given a choice: embrace the new popularity and surge of interest and production of these works, or defend the terrain from those less dedicated, who have never suffered from their geekdom. Many geeks have

visibly chosen the latter, playing out a culture war over the turf of geek identity. (Salter e Blodgett 2017, p. 11)

1.3 Tre esempi di maschilità geek: Wargames, The Big Bang Theory, Ready Player One

Per meglio comprendere la maschilità geek, è utile considerare tre rappresentazioni di questa identità in prodotti culturali, cinematografici e televisivi, che hanno protagonisti riconducibili all'archetipo sopra delineato. Le rappresentazioni analizzate sono quella di David Lightman, protagonista del film *Wargames* (1983), dei quattro protagonisti della sitcom *The Big Bang Theory* (2007-2019) e di Wade Watts, protagonista del film *Ready Player One* (2018). Tutte queste narrazioni si relazionano direttamente con la cultura geek e, nel caso di *Wargames* e *Ready Player One*, specificamente con la cultura videoludica, ed esse documentano i cambiamenti e le costanti nella rappresentazione dell'identità geek lungo un arco temporale significativo, costituendo delle pietre miliari.

- *Wargames* (1983)

Wargames – Giochi di guerra (1983) è un film diretto da John Badham, la cui trama si sviluppa attorno a un ragazzo adolescente, David Lightman, esperto di hacking che, nel tentativo di accedere al computer di una casa produttrice di videogiochi, si imbatte in un supercomputer militare, WOPR. Convinto di stare avviando un gioco di simulazione ancora da rilasciare, dà avvio a una partita di 'guerra termonucleare globale', scegliendo di giocare nel ruolo dell'URSS. A sua insaputa, il calcolatore avverte il comando del NORAD di un imminente attacco sovietico, gettando le forze armate statunitensi in stato di allerta. Mentre David abbandona la partita, la macchina militare atlantica è ormai in moto e l'URSS comincia a dispiegare contromosse: l'escalation rischia di far precipitare il mondo nella Terza Guerra Mondiale. David viene arrestato quando il computer tenta di contattarlo per continuare la partita, ma riesce a fuggire e a mettersi in contatto con il programmatore principale di WOPR, Stephen Falken. Insieme tornano al comando del NORAD, riuscendo a convincere i militari ad attendere conferma degli attacchi sovietici prima di avviare contromosse preventive: nonostante questo, però, WOPR prende il comando dell'arsenale missilistico e si prepara a reagire agli attacchi, non essendo in grado di distinguere le mosse nella partita dalla realtà. David riesce a salvare la situazione obbligando il computer ad avviare una partita di tris contro sé stesso: il computer apprende dal gioco del tris che in situazioni di informazione perfetta non può esserci un vincitore. Applicando questa nuova informazione al

conflitto nucleare globale, WOPR raggiunge l'iconica conclusione che l'unica mossa vincente è non giocare. Di conseguenza, interrompe la partita a guerra termonucleare globale.

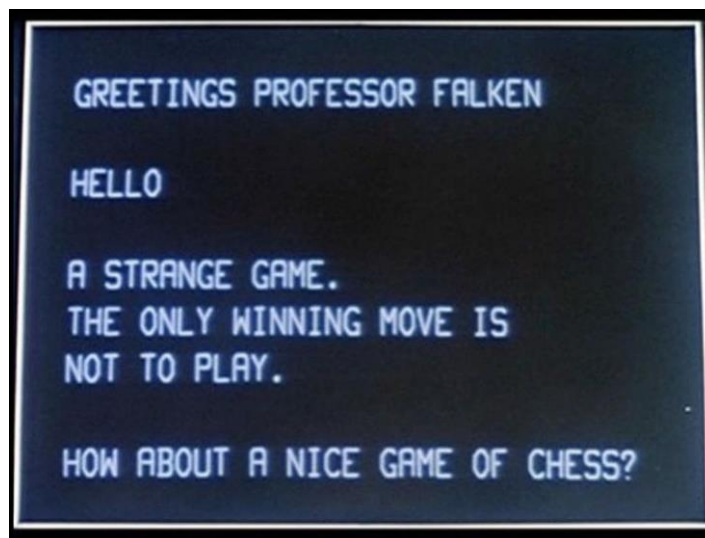


Fig. 5: La schermata dell'elaboratore WOPR con la celebre frase "The only winning move is not to play".

Il film contiene e cristallizza nel suo protagonista, David Lightman, un archetipo della mascolinità geek, caratterizzata dalla valorizzazione di qualità come la padronanza delle macchine, l'intraprendenza, l'ingegno e da una connotazione positiva di caratteristiche come l'ossessività o l'aggirare le regole. In questo archetipo, l'intelligenza è intesa come possesso di una mente brillante e curiosa, che si applica al superamento di sfide e ostacoli in modo creativo – dove la creatività è intesa anche nel senso che 'le regole sono fatte per essere infrante'. In questa declinazione, il geek come outsider assume una connotazione secondaria rispetto agli altri elementi dell'archetipo: viene sottolineato che David si colloca all'esterno delle aspettative del mondo adulto (incarnate dal successo scolastico e da buoni rapporti con i genitori) nei confronti dei quali la pellicola suggerisce un rapporto di alienazione o di incomunicabilità fra generazioni, ma non appare emarginato rispetto al gruppo dei pari né in difficoltà nei rapporti con le ragazze. Sin dall'inizio del film la sua relazione con Jennifer, la co-protagonista, è introdotta nei termini di un'amicizia e una complicità reciproca preesistenti.

Il primo conflitto fra David e Jennifer riguarda la dimensione etica: inizialmente la ragazza rimane attonita di fronte alla disinvoltura del protagonista nel violare le regole, entrando nel sistema informatico della scuola per cambiare un'insufficienza in un voto positivo e si rifiuta di essere complice di questo atto, impedendo a David di cambiare anche il suo voto. Quando David lo fa lo stesso a sua insaputa, il film sembra suggerire un conflitto aperto da questa violazione del consenso, ma il conflitto viene prontamente riassorbito quando è la ragazza a tornare da lui

chiedendogli di alterare il voto. David ammette la sua violazione, ma Jennifer lo perdona, riaffermando che entro la narrazione del film il protagonista è validato nelle sue scelte e affermando come un valore il mettere l'intelligenza al servizio dell'infrangere le regole. Un'ulteriore legittimazione di questa morale si ha quando i genitori di David ricevono la pagella, del tutto inconsapevoli che i voti siano stati alterati. Il conflitto non verrà più ripreso nel corso del film e, poiché alla fine sarà l'intelligenza di David a salvare la situazione, si ha un rinforzo positivo. In questo senso emerge un altro tratto della mascolinità geek: l'*entitlement* a piegare le regole. Come ha mostrato Jonathan McIntosh (2017a, 2017b), numerose rappresentazioni della mascolinità geek incorporano zone grigie in termini di rispetto del consenso, quando non veri e propri atti di molestie sessuali, che tuttavia non vengono trattati come tali, ma validati da un *framing* narrativo che 'prende le parti' dell'agente piuttosto che della vittima, caratterizzando gli avvenimenti come scherzi innocui. Sebbene in questo film la violazione del consenso non riguardi la sfera sessuale, la questione non è posta in termini morali e non produce conseguenze che, all'interno della narrazione, potrebbero sanzionare il comportamento del protagonista. Alla fine del film, il tradizionale bacio fra Jennifer e David sancisce che il nerd, avendo dimostrato il suo eroismo, ottiene la ragazza.

Wargames costituisce una delle prime rappresentazioni del nerd come eroe e sancisce il passaggio da un momento culturale in cui i nerd erano oggetto di ridicolo, a uno in cui la mascolinità che essi incarnano viene valorizzata, anche in relazione alla crescente importanza della tecnologia nella vita non solo degli individui, ma degli Stati. In questo è significativo il contrasto fra i militari e gli scienziati: al comando del NORAD, gli spazi di *agency* dei primi dipendono dalle informazioni controllate dai secondi, che nel contesto del film mostrano di essere coloro che sanno cosa fare e, mantenendo sangue freddo e razionalità in circostanze ad altissima tensione, riescono a gestire la crisi e a risolverla. Negli anni '80, nel contesto della Guerra Fredda, la tecnologia viene guardata al contempo con paura e ottimismo: coloro che la padroneggiano non possono più essere visti come marginali o devianti rispetto ai modelli di mascolinità valorizzati dalla società, ma la loro maschilità viene reinscritta positivamente nelle forme socialmente accettate, rinsaldando l'associazione fra tecnologia e maschilità. All'interno di questo schema, i videogiochi si collocano come una forma legittima di uso della tecnologia e di expertise: è attraverso di essi che gli scienziati simulano gli scenari dell'eventuale conflitto fra Stati Uniti e Unione Sovietica, e nel personaggio di David la passione per l'informatica e quella per i videogiochi non sono distinte, riecheggiando l'analisi di Graeme Kirkpatrick (2016) che documenta la separazione fra i due

ambiti in termini generazionali (l'informatica è per adulti, i videogiochi per ragazzi) come un passaggio avvenuto in un secondo momento rispetto all'epoca cristallizzata nel film. *Wargames* rappresenta quindi una pietra miliare che testimonia di un punto di svolta, con la progressiva incorporazione del nerd nelle forme di maschilità socialmente valorizzate e la caduta degli stereotipi che lo rappresentavano come emarginato all'interno del gruppo dei pari, fisicamente debole, poco attraente, insicuro, goffo e sgraziato.

- *The Big Bang Theory* (2007-2019)

Nonostante la cultura geek stia diventando sempre più mainstream, essa continua a venire rappresentata (e ad auto-rappresentarsi) come una cultura oggetto di marginalizzazione e derisione. L'esempio più emblematico è la sit-com *The Big Bang Theory*, andata in onda per 12 stagioni dal 2007 al 2019 negli Stati Uniti¹¹, i cui protagonisti sono quattro 'nerd' trentenni, Sheldon, Leonard, Rajesh e Howard, e la loro attraente vicina di pianerottolo, Penny. La comicità nella serie si sviluppa attraverso la contrapposizione fra i maschi geek e la ragazza non-geek e riflette la visibilità di questa subcultura:

The piqued television interest in geek-related stories in the early 2010s also modified the now more popular male/female comedic pairing by providing the men with a geeky background and interests and the woman being more traditionally popular and beautiful. This helped to both further infantilize the role of the wise guy by grounding the defining part of his identity [in interests] culturally coded as child-like, collecting comics and video games, and cast the women as both disinterested in geeky pursuits and naturally less funny and passionate than their male counterparts. Within these shows, the joke [...] usually either painted the female lead as clueless and ignorant of very important geek things or the male lead(s) as social outcasts from normal society. (Salter e Blodgett 2017, p. 49)

L'intera premessa della serie è usare questo contrasto per prendersi gioco dei protagonisti per i loro interessi geek (McIntosh 2017b), attorno ai quali si sviluppa la loro intera identità, nonché per la loro incapacità di comportarsi da adulti, di leggere le situazioni sociali e le aspettative in esse implicate, e di aderire agli standard normativi della mascolinità egemone. La serie rafforza quindi lo stereotipo del nerd come persona caratterizzata da difficoltà nelle interazioni con gli altri – e

¹¹ La serie è stata trasmessa dal 2008 al 2019 in Italia, sebbene le repliche continuino ad andare in onda.

soprattutto con le donne – seppur (o in quanto) dotata di un’intelligenza superiore. I quattro protagonisti sono adulti a tutti gli effetti, ma la loro identità non ha come perno un ruolo maschile adulto – il lavoro, come ricercatori universitari, è ai margini delle loro vite, al cui centro è invece la coltivazione ossessiva dei propri interessi, rappresentati come infantili attraverso lo sguardo dei personaggi esterni alla cultura geek, prima fra tutti Penny; le relazioni sentimentali, che si sviluppano nel corso della serie, sono anch’esse in secondo piano ed è frequente l’uso a fini umoristici dell’immaturità emotiva e dell’irresponsabilità dei protagonisti verso le rispettive compagne.

In questo prodotto culturale influente e celebrato dalla critica e dal pubblico¹², il nerd è definito dalla sua incapacità di adattarsi alle aspettative della società sia in relazione al ruolo adulto, sia in relazione alla maschilità: come afferma Jonathan McIntosh, “the show is relentless in making fun of its male characters for not living up to traditional expectations of manhood” (2017b). Nonostante i quattro protagonisti non si conformino a queste aspettative, essi non le rigettano, ma anzi competono fra loro e con altri personaggi per cercare di raggiungerle, e i loro fallimenti sono spesso la *punchline* attorno a cui si sviluppano le battute. Nelle parole di McIntosh (2017b), “The four geeks on The Big Bang Theory are shown constantly attempting to perform some version of hypermasculinity”, definita come l’insieme dei comportamenti che gli uomini sono socializzati ad attuare per rendere visibile agli altri uomini la loro performance della maschilità egemone (McIntosh 2017b), comportamenti che includono l’esercizio del potere, la competizione, l’aggressività, la performance fisica, la ricerca del rischio, il rifiuto della femminilità, la repressione della propria emotività e la valorizzazione della razionalità. Poiché la maschilità egemone è un ideale socialmente costruito che non può mai essere raggiunto in maniera compiuta, ma deve essere sempre dimostrato nei processi con cui si agisce e costruisce il genere (*doing gender*) nelle interazioni (West e Zimmerman 1987), la performance dell’ipermascolinità è necessariamente una competizione incessante per mostrare di essere più virili degli altri uomini. Jonathan McIntosh riassume così il punto:

Hypermasculine behaviours are how men are taught to perform their manhood, to prove that they are closer to that fictional ideal than the other men around them. (McIntosh 2017b)

¹² *The Big Bang Theory* è la sitcom multi-camera più longeva della storia della televisione americana; ha vinto, fra gli altri premi, 10 Emmy, un Golden Globe e 14 People’s Choice Awards.

La rappresentazione dell'inadeguatezza dei nerd in questa competizione è quindi il perno attorno a cui ruota la comicità nella serie. I quattro protagonisti non cercano di affermare una nuova maschilità, ma sorreggono le stesse norme sociali che li relegano ai margini della gerarchia delle maschilità sorvegliando i comportamenti degli altri membri del gruppo e punendo con osservazioni sarcastiche le percepite deviazioni dalla norma nelle loro espressioni del genere. Questo è particolarmente evidente nell'atteggiamento di scherno e disgusto verso tutto ciò che è connotato come stereotipicamente femminile, atteggiamento che esprime e afferma la propria percepita superiorità in quanto uomini virili sulle donne, in primo luogo, e in secondo luogo sugli uomini percepiti come effeminati. Se l'espressione di atteggiamenti che possono essere percepiti come 'effeminati' e quindi sivalenti è ciò che fa 'perdere punti' nella competizione per affermare la propria maschilità, ciò si traduce in una gamma ristretta di forme di espressione accettabili. Un secondo pilastro dell'umorismo di *The Big Bang Theory* si sviluppa quindi attorno al binomio 'espressione di effeminatezza-sanzione', di solito espressa attraverso il sarcasmo, seguito dalle risate del pubblico tipiche del genere della sitcom. In questo modo, la serie rafforza la rappresentazione della cultura geek non come uno spazio di sperimentazione di forme di maschilità più aperte, ma come uno spazio altrettanto normativo rispetto alle altre culture maschili esistenti nella società occidentale. Tutto ciò che devia dai canoni della maschilità è connotato come gay (McIntosh 2017b) e oggetto di riprovazione sociale non solo nel gruppo dei pari, ma anche da parte delle donne. Nonostante la serie rappresenti gli interessi geek come strani e perfino ripugnanti per le donne, nondimeno tre dei quattro protagonisti nel corso della serie riescono a costruire relazioni stabili: alla fine, il geek ottiene la ragazza. Come evidenzia McIntosh (2017b), le ragazze sono sfoggiate come trofei nella competizione fra i protagonisti, e nessuna di loro riesce a divenire una partecipante a pieno titolo alle attività 'nerd': il cerchio ristretto del gruppo di amici rimane uno spazio fermamente omosociale (Salter e Blodgett 2017), e i personaggi femminili sono definiti in primo luogo dal fatto di essere 'la ragazza di', eccezion fatta per Penny che sin dall'inizio della serie è stata posta nella posizione di outsider rispetto alla cultura geek.

By perpetuating the stereotype that women aren't participating in 'geeky' activities, *The Big Bang Theory* is providing a justification for the men who like to think that it is their sacred duty to keep women out of geekdom through demeaning and insulting confrontations. (Pirone 2013 in Salter e Blodgett 2017, p. 107)

In termini di rapporti di genere i protagonisti di *The Big Bang Theory* esprimono un atteggiamento androcentrico di svilimento del femminile e delle donne che sconfina nella misoginia (McIntosh 2017a). Questo atteggiamento è radicato in una visione essenzializzata e binaristica del maschile

e del femminile, resa esplicita dalla contrapposizione fra Penny e Sheldon: “Penny is the female side of the Cartesian gender binary that Sheldon epitomizes. She is beautiful, embodied, sexual, and unintelligent” (Sartain 2015 in Salter e Blodgett 2017, p. 59), laddove Sheldon incarna l’estremizzazione del polo maschile: intelligente, dedito al culto della scienza e della razionalità e fermamente convinto della propria superiorità intellettuale su chiunque altro.

Gli atteggiamenti sessisti e perfino misogini¹³ di Sheldon, Howard, Leonard e Rajesh¹⁴ sono posti in un *frame* che li giustifica come risultato della loro immaturità e come azioni che mancano di deliberata ostilità verso le donne e sono quindi innocue (McIntosh 2017a). I protagonisti sono ricompensati nella narrazione, riuscendo a stabilire delle relazioni senza dover crescere e cambiare, ma potendo restare nella *digital boyhood* (DiSalvo 2016), eludendo la responsabilità di mettersi in discussione per costruire rapporti di genere paritari e inclusivi. In questo, la serie offre uno spazio dove i desideri dei ‘nerd’ trovano soddisfazione e la validità della loro identità è riaffermata:

The positive geek here is thoroughly defined as the straight male geek, with the female main character Penny serving as a stand-in for outside viewers of geek cultures, constantly surprised and bewildered by geeky references and interests. In fact, this show is bordering on the male wish-fulfilment of being smart, geeky, and yet getting the hot dumb blonde, suggesting that the mainstreaming of the geek runs apace differently for fanboys and fangirls. (Busse 2013, p. 81)

Salter e Blodgett descrivono in questi termini lo stato di transizione in cui si trova l’identità geek nelle rappresentazioni contemporanee:

The geeks are shown as being more relatable to the common person and more desirable within a modern setting, but they are still outsiders, the weird kids who don’t fit in. This positions geek masculinity upon a precipice of identity. There must be some acknowledgement of their power over technology and cultural interests, but they still do not feel that they have the control and respect that traditional masculinities saw attached to these things. (Salter e Blodgett 2017, p. 67)

¹³ Per una trattazione più approfondita di come il cliché dell’“adorabile misogino” venga declinato in *The Big Bang Theory*, si rimanda a McIntosh (2017a). Il video-saggio di McIntosh mette inoltre in luce come questo cliché sia associato alla rappresentazione dei *geek* sin dagli anni ’80.

¹⁴ Rajesh – non a caso, l’unico personaggio non caucasico fra i quattro protagonisti maschili – è al centro di una dinamica per cui manifesta atteggiamenti stereotipicamente femminili e viene spesso deriso dagli altri nerd per questa sua ‘effeminatezza’, che spesso assume connotazioni omoerotiche, ma al contempo si dà arie da seduttore. Questa dinamica, che vuole creare comicità attraverso la contraddizione, è satura di misoginia implicita: gli interessi ‘femminili’ di Rajesh lo rendono meno uomo agli occhi dei pari, cosa che lui cerca di compensare nell’atteggiamento che dimostra verso le donne.

La rappresentazione dell'identità geek in *The Big Bang Theory* codifica questa identità come maschile, ma lontana dalla cima della gerarchia delle maschilità. Questo non si traduce però in un atteggiamento di apertura dei confini della maschilità: essa resta definita attraverso il rifiuto della femminilità e l'affermazione di un potere sulle donne, in questo caso il potere di tenerle ai margini della propria cerchia (nel caso delle compagne) e quello di relazionarsi con loro partendo da un'ottica di sessismo e oggettivazione sessuale (nel caso delle estranee viste come potenziali conquiste con cui tentare un approccio). In questo modo viene riaffermato che le donne non possono essere realmente delle pari per i *geek* e non possono accedere all'identità *geek* allo stesso modo rispetto agli uomini, ma ne sono escluse perché la gerarchia delle maschilità prevede che anche gli uomini posti sul gradino più basso possano rivendicare una posizione sociale superiore a quella delle donne.

L'identità geek viene inoltre rappresentata come un'identità *altra*, oggetto di ridicolo in virtù della sua devianza rispetto alle aspettative normative del ruolo adulto. Lo stereotipo del nerd come socialmente disadattato persiste quindi anche a fronte dell'ingresso nel *mainstream* della cultura *geek*, il quale è peraltro la ragione per cui molti dei riferimenti che la serie fa a prodotti culturali rappresentativi di questa cultura possono essere compresi dal pubblico: quello che suscita ilarità non è tanto il tipo di interessi che i protagonisti della serie coltivano, ma l'investimento percepito come eccessivo nel farne una parte della propria identità, rendendo visibile l'appartenenza a questa cultura in ogni loro scelta, dall'abbigliamento al tempo libero.

The Big Bang Theory riflette l'ambivalenza fra incorporazione nel mainstream e posizionamento in una condizione di alterità dell'identità geek:

The Big Bang Theory [...] focuses on a group of self-identified geeks who very clearly embrace their fannish aspects proudly. In the tradition of sit-coms, this show normalizes the minority culture of the geek to mainstream culture through humor. However, [...] in the end, the show isn't certain whether it is 'laughing *with* or *at* the geeks'. (Busse 2013, p. 81)

In questa serie, e nella sua popolarità, possiamo quindi leggere da un lato l'accresciuta visibilità e legittimazione dell'identità geek (che resta comunque codificata come maschile ed escludente verso le donne) e dall'altro la perdurante costruzione del nerd come soggetto che incarna un'alterità oggetto di marginalizzazione e derisione. La stessa pluralità di interpretazioni di *The Big Bang Theory* riflette la complessità della rappresentazione dell'identità geek, destinata a oscillare fra l'essere posta ai margini e la sua crescente rilevanza nella cultura mainstream e nel mercato, dal momento che – come riflesso dagli stessi protagonisti della serie – si tratta di

un'identità che si performa anche e soprattutto attraverso il consumo vistoso di oggetti che riflettono l'appartenenza alla cultura geek. L'ambivalenza della serie coglie lo stato di transizione ancora incompiuta verso l'accettazione dell'identità geek nel mainstream.

- *Ready Player One* (2018)

Ready Player One (2018), diretto da Steven Spielberg e tratto dall'omonimo romanzo di Ernest Cline (2011), incapsula il momento storico contemporaneo, dove i videogiochi e la cultura geek si sono affermati nel mainstream. Esso costituisce una celebrazione dell'identità di gamer e un commento sul crocevia a cui si trova la cultura geek. Il film è ambientato nel 2045, in uno scenario post-apocalittico in cui le persone “hanno smesso di cercare di risolvere i problemi” e trascorrono la maggior parte del proprio tempo all'interno di un mondo virtuale dalle infinite possibilità di intrattenimento, Oasis. Oasis è descritto come un mondo dove vige una meritocrazia basata sulle abilità di videogiocatore: tutti possono partire da zero, e solo le proprie capacità consentono di ottenere le risorse necessarie per consolidare il proprio vantaggio, come già avviene in numerosi videogiochi in cui salendo le classifiche del multiplayer online si sbloccano oggetti e armi più competitivi. In questo mondo, quindi, il possesso di *gaming capital* e la stratificazione sociale ed economica nella ‘vita reale’ sono direttamente collegati: venire sconfitti su Oasis significa perdere tutto, come il film introduce sin dalle prime battute mostrando il tentato suicidio di un uomo giapponese.

La premessa narrativa è che il creatore di questo mondo, James Halliday, ha nascosto tre chiavi che permetteranno a chi le otterrà di avere il controllo totale su Oasis e di diventare la persona più ricca sul pianeta. Lo sfondo del film è quindi la completa sovrapposizione del ‘virtuale’ al ‘reale’, una metafora della pervasività di Internet nelle nostre vite. All'interno di questo mondo, il protagonista è un adolescente nerd, Wade Watts (in Oasis, Parzival), che ha dedicato tutta la vita a perfezionare le sue abilità di videogiocatore e ad acquisire il capitale culturale geek – in questo caso, costituito dall'universo di riferimenti culturali che ruotano attorno alla figura di James Halliday e alle sue predilezioni, poiché si ritiene che tale conoscenza costituisca un vantaggio nella ricerca delle chiavi nascoste. Come afferma il film, “Halliday archived every film, game, book and television programme he ever saw”: l'identità di Halliday, e la sua eredità, sono definite dai prodotti culturali che ha amato, una celebrazione dell'identità geek intesa come mosaico di citazioni, come caratterizzata dall'abitare i mondi narrativi creati dai ‘testi sacri’ della cultura nerd.

All'inizio del film, dopo il loro primo incontro, è la protagonista femminile, Art3mis, a interrogare Parzival per testare il suo capitale culturale: come vedremo, si tratta di un'inversione dello scrutinio che le ragazze spesso devono subire per dimostrare il proprio diritto di cittadinanza all'interno degli spazi, online e offline, della cultura geek. La questione di genere e quella razziale sono completamente eluse nel mondo del film: l'idea del videoludico come spazio maschile (e bianco) appare tramontata in una realizzazione della visione tecno-utopica di Internet come uno spazio dove chiunque può essere ciò che desidera, transcendendo le limitazioni della corporeità e delle discriminazioni che su di essa si inscrivono.

Il conflitto centrale del film riflette i timori interni alla cultura videoludica circa la 'commercializzazione' della cultura nel momento in cui i videogiochi si affermano come passatempo mainstream, privato delle connotazioni di esclusività subculturale che lo hanno caratterizzato agli albori della sua storia: l'antagonista principale è infatti Nolan Sorrento, presidente dell'azienda IOI, già dominante nel mercato dell'hardware necessario all'immersione nel mondo virtuale di Oasis, per il quale ottenere le chiavi significa consolidare una posizione di assoluto potere economico sul mondo reale e su quello virtuale (nelle sue parole, la posta in gioco della sfida è "nothing less than a war for control of the future"). Il malvagio piano di Sorrento consiste nell'utilizzare il potere di controllo su Oasis per riempire il campo visivo dei giocatori di pubblicità, in un'esplicita critica al modello di business fondato sulle entrate pubblicitarie che è giunto a caratterizzare il paesaggio contemporaneo di Internet. Per il protagonista, Wade, invece, ottenere le chiavi rappresenta una possibilità di riscatto, di allontanarsi dagli *stacks*, lo slum fatto di roulotte e carcasse di automobili accatastate in cui vive, ma nel corso del film – grazie all'intervento di Art3mis – la sua motivazione si rivolgerà soprattutto a contrastare i piani di Sorrento: possiamo leggere la posta in gioco del conflitto delineato dal film come una battaglia per l'anima della cultura videoludica, per proteggerne l'autenticità e l'ethos tecno-utopico che la definisce. Tale conflitto è espresso anche attraverso la contrapposizione fra James Halliday, l'inventore di Oasis, e il suo migliore amico e partner in affari, Ogden Morrow, in questo dialogo:

Morrow: Invention comes with responsibilities you didn't ask for, alright? If you make something people want or need, then it's up to you to set the limits: you have to make some rules.

Halliday: I don't wanna make any more rules. I'm a dreamer. I build worlds.

Morrow: We created something beautiful, Jim, but it's changed. It's really not a game anymore.

Halliday: Are we finished? I liked how things were when they were...when it was a game.

Possiamo leggere questo scambio come una tensione fra l'ethos tecno-utopico degli albori di Internet, dove la libertà di espressione era ritenuta un valore superiore a ogni altra considerazione, e la consapevolezza che ciò che accade nel mondo 'virtuale' produce delle conseguenze di fronte a cui le aziende che gestiscono le piattaforme sono responsabili, come discorsi d'odio, aggressioni e molestie. Il desiderio nostalgico espresso da Halliday per un'epoca in cui il mondo virtuale era 'solo un gioco' rimanda al concetto di *digital boyhood* come spazio di assoluta libertà (DiSalvo 2016) dove rifuggire dalle responsabilità adulte. Anche l'arco narrativo di Parzival/Wade si snoda attorno all'uscita dalla *digital boyhood* e all'accettazione delle responsabilità – nello specifico, quella di proteggere Oasis dalla IOI, che possiamo interpretare come riconoscimento del fatto che la libertà del mondo virtuale non può sostenersi da sola, ma è fragile e costantemente a rischio. In questo scenario, restare neutrali significa permettere chi già detiene il potere – le grandi corporazioni dell'industria videoludica – di rafforzare la propria posizione. Quando Sorrento cerca di convincere Wade a lavorare per lui, lo fa cercando di rappresentarsi come un fan della cultura geek (sebbene il film sottolinei immediatamente l'ipocrisia del tentativo mostrando che Sorrento ha bisogno di una squadra di suggeritori che gli trasmettono i riferimenti culturali che cita nel suo discorso) e di convincerlo che l'industria e i videogiocatori sono dalla stessa parte. La battaglia finale del film è preceduta da un discorso con cui Parzival chiama a raccolta la comunità dei videogiocatori:

Citizens of the Oasis, I'm Parzival, First to the Key. I'm here talking to all of you now because our future's being threatened by people who will stop at nothing to win this contest. [...] I only came here to escape the shitty hand that life dealt me, but I stayed, like many of you, because I found something much bigger than just myself. I found a cause! I found my friends! [...] And I don't wanna lose that to this colossal douchebag Nolan Sorrento! [...] Nolan Sorrento thinks that we won't even put up a fight! Well, I say he's wrong. [...] Ask yourselves: are you willing to zero out for the Oasis? Are you willing to fight?

In questo discorso, la cultura geek è celebrata come uno spazio dove chiunque può essere accolto – non è casuale che gli abitanti di questo mondo virtuale siano definiti 'cittadini', termine che rimanda all'idea di democrazia – dove i nerd trovano finalmente una comunità a cui appartenere, e al contempo è rappresentata come uno spazio minacciato dall'invasione commerciale. La cultura geek appartiene ai fan, non all'industria. Sebbene questo discorso si ricolleggi a una concezione ampiamente sviluppata all'interno dei *fan studies* che tratteggia i fandom come spazi di resistenza, risignificazione e riappropriazione delle narrazioni (Scott 2019), nel momento in cui la cultura geek diventa mainstream, portando con sé le tensioni legate alla perdita di esclusività del capitale

culturale e dell'identità che esso sostiene, la stessa industria culturale offre uno sfogo narrativo a queste tensioni, presentando una storia in cui gli eroi riescono a difendere l'autenticità del mondo videoludico. Al contempo, però, il film rappresenta anche un momento di riflessione sull'identità geek: nel finale, Parzival si confronta con James Halliday, ormai anziano, che racconta:

I created the Oasis because I never felt at home in the real world. I didn't know how to...connect with the people there. I was afraid for all of my life. Right up until the day I knew my life was ending. That was when I realized that, as terrifying and painful as reality can be, it's also...the only...the only place you can get a decent meal. Because...reality...is real. You understand what I'm saying?

Il significato, all'interno della narrazione, di questo discorso emerge dalle scelte che Wade compie dopo aver ricevuto l'eredità di Halliday, rappresentata dall'uovo che simboleggia la fine del gioco, il premio finale: quella di chiudere il mondo virtuale per due giorni alla settimana. Nell'accettare le responsabilità che giungono con il potere, Wade supera il rifiuto di restare nella *digital boyhood* che ha caratterizzato il suo predecessore, compiendo il passo che la cultura geek è invitata a compiere a sua volta.

All'interno di una narrazione così densa di significati legati al crocevia a cui si trova la cultura geek, la cui uscita non a caso si colloca a diversi anni di distanza dal #GamerGate, colpisce il fatto che il film sia del tutto privo di commenti sulla questione di genere nella cultura videoludica. Le tensioni legate all'identità di gamer come maschile e alla definizione della cultura geek come territorio maschile appaiono completamente superate nella realizzazione dell'ethos tecno-utopico in cui ognuno può essere ciò che vuole su Internet, come reso visibile dai co-protagonisti del film: Aech, che si presenta su Oasis con le fattezze di un massiccio cyborg, nella vita reale è una ragazza di colore (seppur rappresentata con lineamenti, corporatura e modi di porsi molto maschilini), mentre Sho è un bambino di undici anni. Nonostante ciò, il protagonista resta il videogiocatore di default: un adolescente maschio bianco etero, che alla fine del suo cammino dell'eroe ottiene la ragazza. I 35 anni che separano Wade Watts da David Lightman non hanno prodotto cambiamenti nell'archetipo dell'eroe nerd: come David in *Wargames*, Wade trionfa in virtù del possesso di qualità come la padronanza delle macchine, la capacità di pensare al di fuori degli schemi e delle regole, una mente brillante e curiosa. L'evoluzione nella rappresentazione dei personaggi femminili, per contrasto, è ben visibile nello scarto fra Jennifer e Art3mis: a quest'ultima sono permessi spazi di *agency* all'interno della narrazione molto più ampi di quelli ammessi negli anni '80, inclusa la capacità di competere alla pari con i personaggi maschili, di eccellere come

videogiocatrice e di combattere. Tuttavia, per entrambe il ruolo cruciale nella narrazione consiste nell'applicare la propria intelligenza emotiva, una qualità stereotipicamente femminile, alla risoluzione di un problema: per Jennifer, si tratta di portare all'attenzione di David il nome del figlio morto di Falken, Joshua, permettendogli di indovinare la password di accesso personale di Falken a WOPR; per Art3mis, si tratta di intuire che il rimpianto che ha segnato la vita di Halliday è non aver mai baciato la ragazza di cui era innamorato, risolvendo così il secondo enigma e conquistando la chiave. E per entrambe il ruolo, indipendentemente dagli spazi di *agency*, è quello di interesse amoroso del protagonista maschile.

La mancanza di evoluzione nell'archetipo dell'eroe nerd può essere letta anche come riconoscimento della perdurante centralità demografica dei giovani maschi bianchi etero nella cultura geek, una cultura in cui la nostalgia occupa uno spazio sempre più preminente (Ellis 2017). Tuttavia, alcune discrepanze tra il film e il libro su cui esso è basato – usciti a sette anni di distanza – illuminano i cambiamenti sopravvenuti nella percezione della cultura geek: nel libro, ad esempio, Wade è un ragazzo sovrappeso, emarginato dai pari nella vita reale sin dall'infanzia, incapace di parlare con le ragazze e vittima di bullismo¹⁵. Questi elementi che rimandano allo stereotipo del nerd sono stati esclusi dal film: nel momento in cui i videogiochi e la cultura geek hanno acquisito una popolarità trasversale e in cui l'identità geek è diventata qualcosa a cui aspirare, lo spazio per un protagonista che si distacca dai codici della maschilità, a partire dalla fisicità deviante rispetto ai canoni estetici, inevitabilmente si contrae fino a scomparire. Solo nel genere della commedia ai protagonisti maschili è concesso di deviare dai canoni normativi della fisicità e di avere fisici gracili o morbidi: il nerd eroe, in quanto controparte del pubblico ed emblema del nuovo status i nerd, non può essere poco attraente.

In conclusione, *Ready Player One* sancisce il riconoscimento da parte della cultura mainstream – in questo caso, dell'industria cinematografica hollywoodiana – del potere dei nerd in quanto consumatori (Chess 2017), e proprio per questo il film è saturo di riferimenti non solo alla cultura pop degli anni '80, ma anche alla cultura videoludica contemporanea. Per rivolgersi a questo pubblico, la narrazione del film celebra l'inclusività dell'identità geek e valida l'orgoglioso senso di appartenenza a una cultura, costruendo una valvola di sfogo per le tensioni interne alla cultura attorno alla percepita minaccia all'autenticità proveniente dalla 'commercializzazione'. Le tensioni che ruotano intorno all'inclusione delle identità percepite come Altre rispetto al default

¹⁵ <https://gizmodo.com/read-the-first-two-chapters-of-ernest-clines-new-novel-5831527>.

maschio bianco etero sono invece taciute e riconciliate nell'ethos tecno-utopico che celebra la libertà di essere qualunque cosa si desideri all'interno del mondo virtuale. L'invisibilità della maschilità incarnata da Wade Watts riflette, come vedremo, il nocciolo delle tensioni che ruotano attorno all'identità di gamer, tensioni che si celano sotto la parvenza di neutralità di un'identità che appare aperta a tutti e legata al solo possesso del capitale culturale necessario a rivendicarla, ma che in realtà è profondamente intrecciata con la maschilità, la quale resta invisibile in quanto norma.

L'analisi delle rappresentazioni maschili in questi prodotti culturali attesta un'evoluzione dello status accordato alla maschilità geek, che procede in parallelo con l'entrata nel mainstream di questa cultura e con il riconoscimento del potere come consumatori dei fan (Scott 2019). Su questo sfondo in evoluzione si staglia la persistenza degli elementi che definiscono il nerd come eroe, rispetto ai quali si riscontra una sostanziale continuità fra gli anni '80 e i giorni nostri.

2. L'identità di gamer

L'identità di gamer può essere intesa come il risultato di un processo di elaborazione, all'interno delle community di videogiocatori, dell'identità geek e del discorso attorno al videoludico. È importante sottolineare che non tutte e tutti coloro che giocano ai videogiochi si identificano come gamer¹⁶, ma questa identificazione è il frutto di una scelta che si intreccia con le identità e le esperienze dei singoli videogiocatori e delle singole videogiocatrici (Shaw 2012). In particolare, occorre tenere a mente una distinzione cruciale:

How people *identify* as gamers, is a different question from who *counts* as a gamer. As Hall (1966) argues, identification allows for the self-definition of the individual, rather than on static definitions of identity applied from the outside. (Shaw 2012, pp. 30–31, corsivi nell'originale)

Partire dalle identificazioni che le persone scelgono di adottare per definire sé stesse e costruire la propria identità permette inoltre di distinguere quali identità sono *scelte* e quali invece sono *imposte* dai discorsi e dalle rappresentazioni prevalenti in una data cultura e diventano quindi dei vincoli esterni con gli individui devono negoziare. Questo approccio permette inoltre di valorizzare i significati che gli attori sociali danno al proprio agire e rendere visibile il carattere autoriflessivo, dinamico, aperto e contingente della costruzione di identità, in quanto ci consente di discernere i modi in cui una persona può essere collocata in una categoria dai modi in cui tale persona descrive la propria identità (Shaw 2012, p. 31). Inoltre, questo approccio non essenzializza le identità, riconoscendo che gli individui 'mettono in campo' le loro identità in modi diversi a seconda dei contesti:

¹⁶ Al contrario, le statistiche prodotte dall'industria considerano come gamer chiunque abbia giocato ad almeno un titolo in un dato intervallo di tempo precedente la rilevazione. In questo modo, i dati mostrano un maggior equilibrio fra videogiocatori e videogiocatrici, ma occultano la differenza fra giocare ai videogiochi e avere un investimento identitario nella cultura videoludica e in una o più comunità online costituite attorno a questa cultura. Come vedremo, la stessa cultura videoludica rifiuta di considerare chiunque giochi ai videogiochi come gamer, e anche per questo non tutte/i i giocatori e le giocatrici sentono di poter riconoscersi nell'identità di gamer e rivendicarla nelle interazioni con altre/i. Questo problema non riguarda solo il campo dei videogame, ma anche altre subculture definite da stili estetici e dal consumo di specifici prodotti culturali, per cui ad esempio non tutte/i coloro che ascoltano musica metal si considerano e sono considerati metallari, oppure non tutte/i coloro che possiedono una motocicletta si considerano e sono considerati *biker*. Per questo motivo, i dati quantitativi su chi gioca ai videogiochi illuminano una realtà non sovrapponibile all'oggetto di questo elaborato, l'identità di gamer e i modi in cui viene difesa, rivendicata, negoziata in relazione al genere.

Identification recognizes that people work within contexts in which particular identities are articulated, and that inhabiting certain identity categories can shift one's relationship with another category (e.g. being both a woman and a gamer). (Shaw 2012, p. 31)

Infine, considerare l'identità di gamer in termini di identificazione (o mancata identificazione) dei giocatori e delle giocatrici con questa identità offre la possibilità di guardare a come le strutture danno forma alle identificazioni attraverso i modi in cui gli individui articolano riflessivamente le loro identità (Shaw 2012, p. 31) e quindi di tenere fermo da un lato l'imperativo di comprendere i soggetti nei termini in cui essi comprendono sé stessi (Valentine 2007 in Shaw 2012) e dall'altro quello di comprendere come le strutture sociali e culturali in cui i soggetti sono immersi danno forma a vincoli e spazi di possibilità, per cui la loro *agency* e le loro scelte non sono mai del tutto libere né mai del tutto determinate dal contesto, ma quest'ultimo esercita un'influenza che va analizzata. Questo è particolarmente saliente nel momento in cui consideriamo come contesto non solo la cultura videoludica intesa come insieme di codici e pratiche costruiti dai videogiocatori e sedimentati nel corso del tempo, ma anche i discorsi e le rappresentazioni che circolano sia intorno al videogioco, che intorno ai videogiocatori. Shaw stessa sottolinea:

The obfuscation of the creation of the gamer subject by industry, and academic and popular discourse, hides the extent to which these constructions shape players' relationship to the medium (Shaw 2012, p. 32)

La relazione tra videogioco e videogiocatore esiste quindi all'interno di un contesto che orienta le scelte degli attori anche sulla base delle loro identità, da un lato, e contribuisce a produrre identità attraverso le pratiche legate al mondo videoludico, dall'altro (Vilasís-Pamos e Pires 2021). La costruzione dell'identità geek come maschile e del mondo videoludico come uno spazio maschile nell'immaginario culturale costituiscono una parte ineludibile di questo contesto, rendendo l'identità di gamer più accessibile per alcuni soggetti – soprattutto giovani maschi bianchi etero (Anderson e Johnson 2021; Salter e Blodgett 2017; Shaw 2012; De Grove et al. 2015) – e, per converso, un terreno di identificazione più contestato e conflittuale per coloro che non corrispondono a questa norma. Numerose ricerche sono state compiute per indagare i significati attribuiti all'identità di gamer in diversi contesti e demografiche di videogiocatori, fra cui giovani uomini bianchi negli USA (DiSalvo 2016), ragazzine/i adolescenti in Spagna (Vilasís-Pamos e Pires 2021) e studenti delle scuole superiori in Belgio (De Grove et al. 2015).

Alla luce di tutto questo, l'identità di gamer risulta un'identità contestata lungo le linee del genere, dell'appartenenza etnica e dell'orientamento sessuale: per coloro che non appartengono alla norma

che si è andata costruendo nella cultura videoludica, rivendicare questa identità – e con essa, il diritto di cittadinanza come partecipanti a pieno titolo alla cultura – non è un atto privo di conseguenze, ma comporta negoziazioni e conflitti per il riconoscimento. Le tensioni attorno a questa identità discendono in parte da quelle descritte in relazione all'identità geek: il posizionamento del gamer come outsider e del videoludico come spazio maschile ha creato una cultura in cui l'identificazione come gamer diventa una risorsa nella costruzione dell'identità maschile e nella competizione per affermare la propria maschilità. Anche per questo, il valore dell'identità dipende dall'esclusività e deve quindi essere presidiato dalla possibilità che tale identità diventi accessibile a tutti e perda il suo valore di distinzione.

Una delle costruzioni discorsive più rilevanti al fine del mantenimento dell'esclusività dell'identità di gamer¹⁷ è la creazione di una distinzione fra un *ingroup* di *hardcore gamer* e un *outgroup* di *casual gamer* (DiSalvo 2016; Salter e Blodgett 2017; Nic Giolla Easpaig 2018). Tali definizioni hanno confini sfumati e opachi, perché esistono per svolgere una funzione di *gatekeeping* nei confronti dell'identità di 'vero' (*hardcore*) gamer, delegittimando come 'casual' tutte e tutti coloro che non appaiono conformi alle aspettative presenti nella cultura videoludica attorno ai requisiti per rivendicare l'identità di gamer. In generale, si può affermare che il giocatore *hardcore* è colui che ha abilità, conoscenze, esperienza con titoli che richiedono capacità di coordinazione, strategia, riflessi ecc. ottenibili solo con un certo investimento di tempo ed energie nella curva d'apprendimento (DiSalvo 2016), sia nell'ottica di completare il gioco, sia nell'ottica della competizione con altri giocatori. A questo proposito, Olson (2019b) afferma: "Mainstream video games bias towards tests of reflexes or the ability to execute a complex pattern consistently or with precision, and this is a thing that you're supposed to like and desire and appreciate". L'abilità nell'eseguire questo tipo di azioni è parte del processo di acquisizione della padronanza nel gameplay in quasi tutti i videogiochi definibili come *hardcore* e diventa quindi parte della definizione di un *hardcore gamer*. Il giocatore *casual* invece è colui che si orienta su titoli caratterizzati da una maggiore semplicità e da curve di apprendimento meno ripide, che presentano quindi minori barriere d'accesso in termini di capacità necessarie per iniziare il gioco e per progredire in esso e, spesso, minori barriere d'accesso in termini economici (Chess 2017), come nel caso dei giochi per smartphone (che tendono ad essere gratuiti e non richiedono l'acquisto di

¹⁷ Sull'applicazione della *social identity theory* all'identità di *gamer*, si vedano De Grove et al. (2015) e Grooten e Kowert (2015).

una console o di un PC ad alte prestazioni, al contrario della maggior parte dei titoli ‘tripla A’¹⁸ che rappresentano il nocciolo dei giochi considerati *hardcore*). Per questo motivo, i giochi *casual* sono spesso considerati come ‘non veri giochi’ (DiSalvo 2016) da coloro che ritengono che la sfida alle capacità del giocatore sia un elemento imprescindibile del concetto di videogioco. Non esiste all’interno della cultura videoludica un consenso sulle caratteristiche che permettono di classificare univocamente un gioco come *casual* o *hardcore* e al confine fra le due categorie si trova una ‘zona grigia’ in cui esistono quei titoli che non sono riconducibili all’una o all’altra, ma il cui status è incerto o contestato.

Lavorare con i concetti di *casual game/gamer* e *hardcore game/gamer*, che provengono dall’interno della cultura videoludica, implica la necessità di una consapevolezza del fatto che essi hanno una funzione prescrittiva più che descrittiva, in modo non dissimile dagli stereotipi di genere (Volpato 2013): essi codificano i requisiti necessari per ottenere riconoscimento della propria identità e tracciano i confini che la delimitano. Come afferma Nicholas Hanford:

The separation of players along the casual/hardcore border has been an important force in the legitimacy of individuals and this stratification takes place in a medium where legitimacy is seen as being earned through effort. (Hanford 2018, p. 152)

Per questo le analisi sulla cultura videoludica dovrebbero porre attenzione a non reificare queste distinzioni, considerandole invece come costruzioni discorsive che fanno parte del ‘senso comune’ della cultura dei videogiocatori. Di fronte a dati come quelli citati da Ruvalcaba e colleghi (2018), secondo cui l’85,9% dei giocatori, ma solo il 42,7% delle giocatrici, nel 2011 affermava di giocare a titoli *hardcore*¹⁹, o secondo cui solo una percentuale tra il 16 e il 26% delle ragazze adolescenti nel 2015 affermava di giocare a questo tipo di titoli, dobbiamo intendere queste affermazioni come il riflesso della relazione dei partecipanti alle ricerche con il significato che essi attribuiscono ai termini *casual* e *hardcore*, e non dobbiamo dimenticare l’origine e la funzione di queste categorie. Come scrivono Salter e Blodgett, *hardcore gamer*, così come *gamer*, “is an identity label whose boundaries are set by those who chose to adopt it” (2017, p. 71).

¹⁸ Realizzati da case di produzione affermate, i titoli AAA richiedono importanti investimenti economici per lo sviluppo, nell’ordine di diversi milioni di dollari. A elevati costi di produzione corrispondono spesso elevati investimenti nel marketing. Si veda [https://it.wikipedia.org/wiki/AAA_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/AAA_(videogiochi)).

¹⁹ I generi identificati come *hardcore* includono soprattutto, *massive multiplayer games* e giochi strategici in tempo reale (Paaßen et al 2017) ma ogni classificazione è necessariamente arbitraria e non esaustiva. A titolo di esempio, De Grove et al. (2015) definiscono *core genres* “shooters, fighting games, action-adventure games, and strategy games” (p. 354).

This tension over gamer as an identity label has played a significant role in the importance of “hardcore” and “casual” as distinguishing identity markers which allow primarily male gamers to mark certain titles and game players as unwelcome in the “true gamer” clubhouse. (Salter e Blodgett 2017, p. 88)

Storicamente, queste definizioni sono state impiegate per porre ai margini della cultura videoludica le forme di partecipazione di ragazze e donne, attraverso la sovrapposizione fra giochi ‘casual’ e ‘giochi da ragazze’:

The ‘casualness’ of the games (which has a contested definition) is less important than the strategic rhetorical function it serves. Recent critique posits that conflating women’s gameplay with the lesser regarded category of “casual gaming” functions to delegitimise women as “real gamers” and to dismiss their contribution to gaming communities (Vanderhoef, 2013). (Nic Giolla Easpaig 2018, p. 121)

In altre parole, è l’immaginario genderizzato costruito attorno alle categorie di *casual* e *hardcore* ad essere significativo per la costruzione dell’identità di gamer, poiché esso influenza le possibilità degli individui di prendere parte o meno a certe comunità:

Because of the conflation of women and newbie game players, women are discursively constructed as playing and enjoying only “casual games”, and thus there is less social support for playing hardcore games. (Srauy e Palmer-Mehta 2018, p. 201)

L’associazione fra donne e giochi casual contribuisce a negare diritto di cittadinanza alle donne nella cultura videoludica e apre alla contestazione i loro tentativi di appropriarsi dell’identità di gamer. L’analisi di John Vanderhoef (Salter e Blodgett 2017) considera l’equiparazione dei giochi casual a ‘giochi da ragazze’ come una forma di *othering*, concetto che potrebbe essere tradotto come ‘relegare nell’alterità’ o costruire una distinzione essenziale, ontologica, binaria e invalicabile, che offusca l’esistenza di una zona grigia fra due categorie per sorreggere la dicotomia fra *ingroup* e *outgroup*. L’autore afferma:

Despite the co-presence of dissenting voices that critique these gendered attacks, the core gamers I highlight utilize hegemonic conceptions of gender to degrade casual video games, employ post-feminist sarcasm that ends up reifying the hardcore/casual binary even as they critique it, and evoke a protest rhetoric of victimization by positioning the casual games movement as a dominating, oppressive force bent on destroying and replacing traditional, masculinist games. (Vanderhoef 2013 in Salter e Blodgett 2017, p. 88)

L'associazione fra *hardcore gaming* e mascolinità è spesso sorretta dai videogiochi stessi: ad esempio, in *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) l'essere uccisi per un certo numero di volte di seguito comporta la possibilità di scegliere che il personaggio giocabile, Snake, indossi un cappello da pollo in grado di renderlo invisibile ai nemici (Hanford 2018). Il contrasto fra l'aspetto ruvido e militare del protagonista e la comicità del cappello sottolinea la perdita di virilità del giocatore nel momento in cui sceglie di avvalersi di questa facilitazione, tanto più che *chicken* in inglese è usato come insulto sinonimo di 'codardo', di persona che non possiede gli attributi – letterali e metaforici – che rendono tale un uomo. Come osserva Nicholas Hanford nel descrivere la propria esperienza, questo tipo di espedienti serve per rimarcare ai giocatori che la loro scelta li allontana dall'essere veri gamer – e veri uomini:

I am reminded quickly that my preferences for smooth playthroughs without a constant chorus of failure and punishment are not accepted as completely legitimate. My performance does not pass the test of dedication these systems require for entry into the gamer world. (Hanford 2018, p. 149)

Il vero videogiocatore, l'*hardcore gamer*, è colui che di fronte alla difficoltà e all'insuccesso non sceglie la strada più facile, ma affronta la frustrazione e continua a scontrarsi con gli ostacoli che si trova di fronte fino ad acquisire l'abilità necessaria a superarli. Il fallimento e la punizione sono parte integrante dell'esperienza, in modo non dissimile da altri domini tradizionalmente intesi come banchi di prova della virilità, come l'allenamento fisico: in questo senso, l'espressione *git gud* (alterazione di *get good*) svolge la stessa funzione del motto *no pain no gain* nelle culture sportive: la sofferenza, lo sforzo, la capacità di rialzarsi dopo un fallimento sono parte integrante dell'*ethos* del giocatore *hardcore*. Un episodio emblematico della centralità di questo elemento nella cultura videoludica è la campagna di ostilità online nei confronti della sviluppatrice Jennifer Hepler (Sun-Higginson 2015) per aver dichiarato in un'intervista²⁰ il suo desiderio per la possibilità di saltare i combattimenti (così come è possibile saltare le *cut-scene*) per vivere il gioco come un'esperienza narrativa più che come un'esperienza legata al *gameplay*. L'idea del videogioco come medium narrativo prima che, o piuttosto che, come esperienza di competizione – contro gli ostacoli creati dal gioco stesso piuttosto che contro altri giocatori – è stata vissuta almeno da una parte della comunità dei giocatori come un attacco. Per questo si è avuta una reazione molto violenta, a fronte a uno scenario puramente ipotetico, contro Hepler, accusata di

²⁰ <http://www.killerbetties.com/killer-women-jennifer-hepler/>

voler rovinare la cultura videoludica sottraendole un tratto importante della sua identità. Nelle parole di Hanford:

Video games are a medium built upon challenge and difficulty. [...] challenge and effort are key forces in the shaping normative notions of both masculinity and play. [...] the “gamer” identity is strongly wrapped up in the amount of work and investment one puts into gaming. The effort that gamers put into their play becomes a badge of commitment and their abilities merit their use of the term. (Hanford 2018, p. 150)

Possiamo quindi affermare che il concetto di “identità di gamer”, in quanto costruito sociale condiviso, condensa non solo i codici e le pratiche della comunità dei videogiocatori, ma anche i paratesti che si affiancano ai ‘testi’ videoludici (come ad esempio le riviste di settore analizzate da Amanda Cote [2018] e Graeme Kirkpatrick [2016, 2017]), e i testi stessi. In particolare, il lavoro di Nicholas Hanford illumina come le rappresentazioni della difficoltà all’interno dei videogiochi stessi costruiscano una netta demarcazione fra pratiche legittime e pratiche stigmatizzate – che diventano marcatori di distinzione fra ‘veri’ gamer e novellini – in modi che chiamano in causa la mascolinità del giocatore, espressi attraverso il concetto di “gender offense punishments”:

Gender offense punishments generally operate at a representational level, giving name and image to the challenge mechanics being communicated to the player [and] draw upon masculine ideals of work and effort to create meaning. (Hanford 2018, p. 155)

Alcuni esempi di come operano questi *gender offense punishments* nel legare l’identità di gamer alla mascolinità sono i nomi attribuiti ai diversi livelli di difficoltà selezionabili all’inizio del gioco, che spesso associano le modalità facili a un’infantilizzazione del giocatore oppure a uno stato di novizio all’interno di una gerarchia come quella militare (implicando che i giocatori più esperti siano portatori di una posizione di autorità e superiorità socio-economica rispetto ai ‘novellini’), mentre le modalità più difficili sono esplicitamente associate a uno status sociale elevato e/o a un’affermazione di virilità.

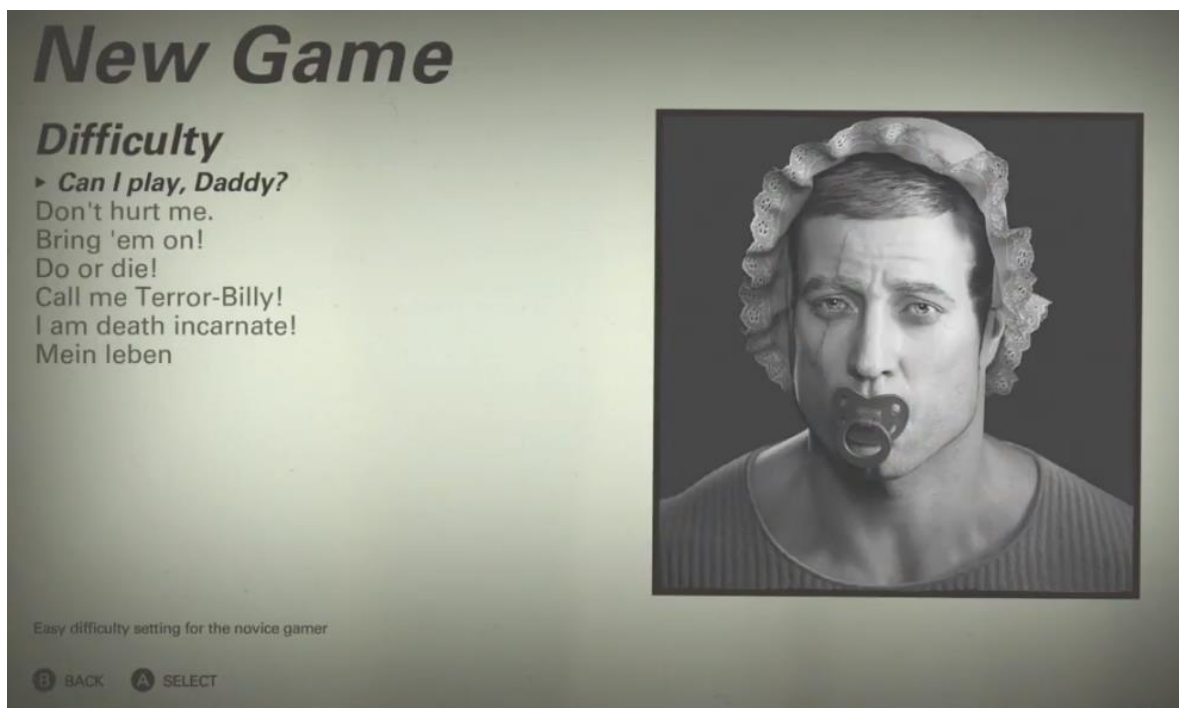


Fig. 6: Schermata di selezione della difficoltà in *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017). La progressione delle difficoltà è ordinata da stati di infantilizzazione e fragilità, a stati che fanno riferimento a crescenti livelli di assertività, capacità di combattimento e aggressività, ribadendo l'associazione fra maschilità e hardcore gaming.

Rhetorically, the difficulty settings [...] offer a simple way to establish the boundary for legitimate play and the level of social capital gained through the playing of a game. [...] Demeaning and mocking those who play on lower difficulties establishes the barrier for legitimate play. [...] These designations often call into question a player's willingness to commit to the game or their developmental abilities and progress. Additionally, a lack of skill within the game or a desire to learn the game from easier difficulty settings is portrayed as undesirable for the gamer being projected by these texts. (Hanford 2018, p. 157)

In altri casi, come nell'esempio di *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015), la perdita di virilità del giocatore è direttamente inscritta sul personaggio giocabile o nell'ambiente di gioco, attraverso elementi portatori di significati associati all'infantilizzazione o alla femminilizzazione, come nastri per capelli o tutù. Infine, in alcuni titoli il giocatore che sceglie la modalità più facile si trova di fronte a restrizioni che impediscono di proseguire o di sbloccare tutti i possibili finali. Queste scelte operate a livello di *game design* ribadiscono che il videogioco non è pensato per essere fruito in primo luogo come un medium narrativo, ma la possibilità di sperimentare la storia è una ricompensa che viene elargita ai giocatori che superano le sfide poste dal *gameplay*. Tale concezione del videogioco ha assunto un valore normativo per parte della comunità dei

videogiocatori, al punto da suscitare reazioni aggressive quando viene messa in discussione, come nel caso già citato degli attacchi a Jennifer Hepler. In questa concezione, giocare ai videogiochi presuppone un investimento di tempo e sforzo nella curva di apprendimento del gioco, e ogni tentativo di aggirarlo viene punito e deriso, sia attraverso la stigmatizzazione sociale all'interno della cultura videoludica, sia attraverso i valori comunicati dai testi videoludici stessi. Questo presuppone una sorta di "alleanza" fra sviluppatori e giocatori nel definire il senso del gioco, il modo in cui si suppone che il gioco sia vissuto, che rischia di essere incrinata nel momento in cui voci interne all'industria propongono visioni alternative di cosa un videogioco possa essere, e la percezione della gravità di questa minaccia all'ordine delle cose è tanto più acuta quanto più appare provenire da un outsider, in questo caso una donna.

Queste costruzioni retoriche della difficoltà e dei modi di giocare legittimi o illegittimi costituiscono "the textual sites where difficulty becomes gendered" (Hanford 2018, p. 159) e al contempo sorreggono la costruzione dell'ethos dell'*hardcore gaming*, il confine che distingue i giocatori *hardcore* da quelli *casual*. I *gender offense punishments* fanno parte della cultura videoludica almeno dagli anni '80, in corrispondenza della svolta dell'industria verso i giovani maschi bianchi come *core audience*. Graeme Kirkpatrick (2017) documenta una tendenza nelle riviste dedicate al *gaming* presenti nel mercato britannico dal 1986, quello di usare rappresentazioni di personaggi femminili che, dalle pagine delle lettere, esprimevano valutazioni taglienti e ironiche sui record raggiunti dai lettori. L'estetica BDSM di questi personaggi contribuiva a rinforzare il carattere di umiliazione della maschilità dei lettori prodotto da una performance videoludica mediocre, invitandoli per converso a leggere i propri successi come affermazioni di virilità in grado di passare il severo scrutinio di "Miss Whiplash" o di "Melissa Ravenflame" e di caratterizzarli come veri uomini e veri gamer. Attraverso i testi e i paratesti della cultura videoludica, quindi, viene costruita quella che Shira Chess definisce "designed identity" del videogiocatore: il concetto riguarda i modi in cui

technologies attempt to construct and manage the messy realities of leisure performance, particularly with respect to gender construction. Designed identity hybridizes industry conventions, texts, and audiences into game designs, prescribing specific modes of play based on stereotypes – gendered or otherwise. (Chess 2017, p. 23)

Nel caso specifico, la *designed identity* del videogiocatore presuppone un soggetto maschile, adolescente, eterosessuale e un modo di giocare imperniato sulla competizione e la performance, quello che abbiamo definito come ethos dell'*hardcore gamer*. Questi due aspetti sono intrecciati:

la performance diventa un marcatore di mascolinità e lo stesso *framing* della difficoltà costruisce, nel momento in cui lo presuppone, un soggetto per cui l'affermazione della mascolinità è una posta in gioco dotata di valore.

Almeno per una parte della comunità dei videogiocatori, questa visione rigida e normativa dell'identità di gamer come legata alla performance viene incorporata nei significati con cui essi costruiscono la propria identità, diventando una medaglia d'onore il cui valore non deve essere svilito dall'idea che i videogiochi possano essere accessibili a tutti. Un esempio significativo di ciò è un Tweet, diventato meme, di commento a un articolo della rivista online *PC Gamer* in cui James Davenport descriveva la sua frustrazione nei confronti della battaglia contro il boss finale in *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) e il respiro ritrovato dopo aver scelto di superarla grazie a una *mod* per rallentare il ritmo della battaglia²¹.

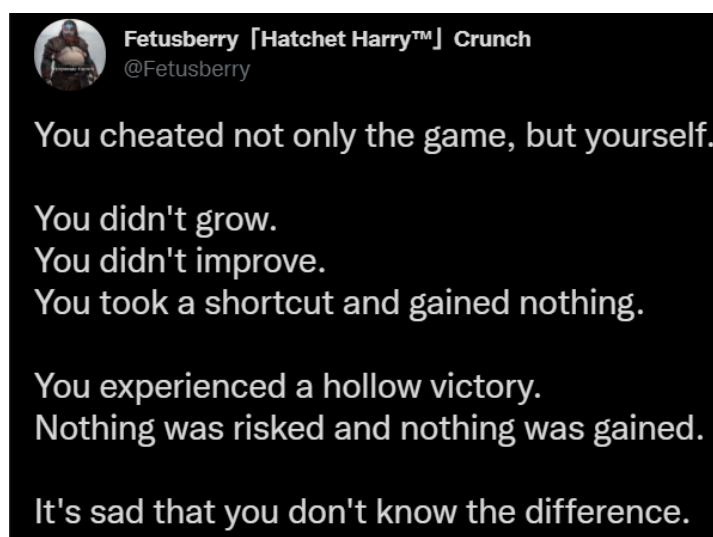


Fig. 7: Screenshot del Tweet in risposta all'articolo di Davenport²².

Questo commento riflette l'incorporazione dell'ethos dell'*hardcore gamer* come unico modo per vivere autenticamente l'esperienza videoludica. Particolarmente interessante è il fatto che questo frammento di discorso sia stato ripreso dall'account ufficiale su Twitter di *X-COM*, serie di videogiochi nota per le morti permanenti dei componenti della propria squadra. Nel video postato su Twitter²³, a farsi portavoce di questo discorso è un funzionario dall'identità misteriosa, uno dei finanziatori della squadra comandata dal giocatore, ovvero una figura in posizione di autorità che

²¹ <https://www.pcgamer.com/i-beat-sekiros-final-boss-with-cheats-and-i-feel-fine/>.

²² <https://twitter.com/Fetusberry/status/1114364382606053378>.

²³ <https://twitter.com/XCOM/status/1116793107713069056>.

ne giudica e valuta l'operato. La diffusione come meme di questo frammento di discorso attesta la sua forza normativa nel definire l'identità di gamer legittimata dalla community e qualificata come desiderabile dall'industria²⁴.

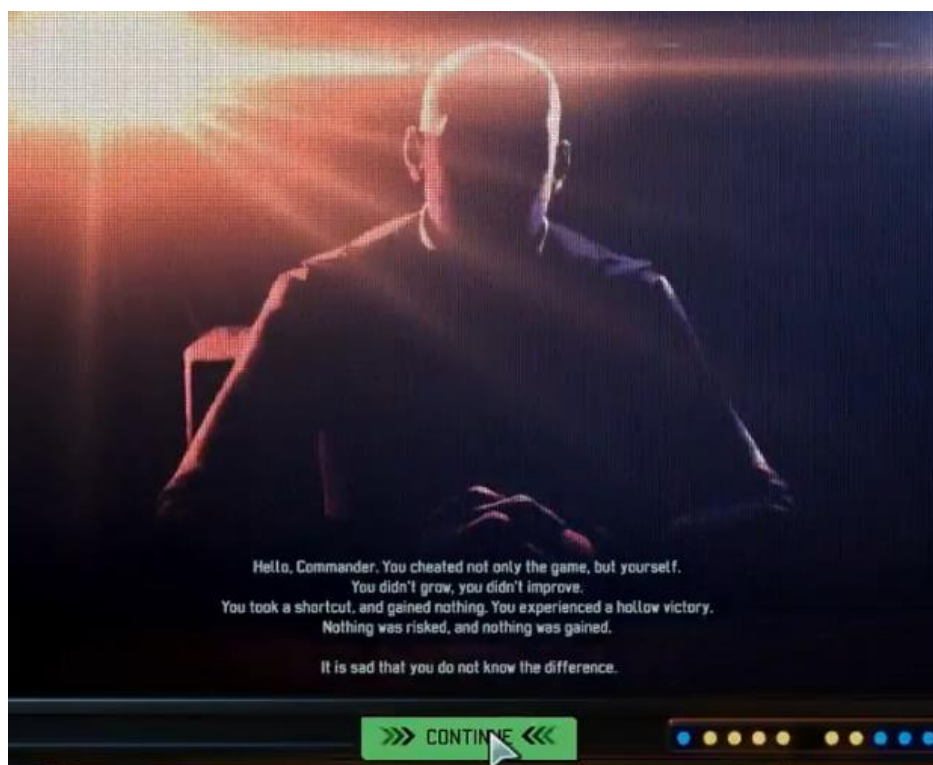


Fig. 8: Screenshot dal video postato su Twitter dall'account ufficiale di X-COM.

Un ulteriore esempio di come il discorso dell'industria è un luogo cruciale di costruzione e negoziazione sull'identità di gamer è rinvenibile nell'analisi di Srauy e Palmer-Mehta (2018) sulla comunicazione pubblicitaria della Razer, un'azienda produttrice di periferiche per il gaming. Nell'analisi degli autori, il modo in cui queste periferiche sono pubblicizzate esprime la tensione all'interno dell'industria videoludica fra il rivolgersi a – e mantenere l'immaginario di – un gamer 'di default', giovane, maschio e bianco, e gli sforzi per riconoscere che il pubblico dei videogiocatori è molto più ampio e diversificato rispetto a questo standard. Il prodotto finale esprime le difficoltà e le contraddizioni insite in questi tentativi di rappresentare in modo plurale

²⁴ È rilevante sottolineare che a questa visione normativa dell'identità di gamer si contrappongono voci che rivendicano il diritto di vivere l'esperienza videoludica nei propri termini, abbandonando le aspettative riguardo al modo 'giusto' di giocare. Alcuni esempi, oltre al già citato articolo di Davenport, si ritrovano qui: <https://kotaku.com/it-might-be-time-to-rethink-difficulty-menus-1820961183> e qui: <https://johtoworld.it/completismo-e-altre-creature-straordinarie/>. Come nota Nicholas Hanford, questi esempi sono importanti in quanto "Expanding legitimacy to different performances of gameplay is one way to slowly alter the gamer identity" (Hanford 2018, p. 161).

l'identità di gamer continuando al contempo a sostenere un immaginario maschile legato al combattimento, alla padronanza tecnica e alla competizione. L'analisi di Srauy e Palmer-Mehta è situata nel contesto dell'ascesa, in termini di popolarità e valore economico, degli eSports, uno sviluppo recente della cultura videoludica che sarà trattato in maniera più approfondita nel cap. 6. Occorre però anticipare che nella trasformazione del gaming competitivo in *spectator activity* e nell'accentuazione degli aspetti che lo caratterizzano come performance sportiva, la mascolinità geek e quella atletica trovano un punto di congiunzione attraverso la figura del *pro player* come atleta (Zolides 2015). È attorno a questa figura che si costruisce la comunicazione pubblicitaria della Razer e la sua costruzione dell'identità di gamer, a partire dallo slogan "For gamers by gamers". E questa figura viene rappresentata, attraverso i testimonial del marchio e le immagini degli utenti che illustrano i prodotti, come un giovane maschio bianco, rinforzando l'associazione fra l'identità di gamer e questo segmento demografico, nonostante gli sforzi per utilizzare un linguaggio neutro rispetto al genere (con il ricorso ai pronomi "they/them"). Secondo gli autori, l'intreccio fra il discorso della mascolinità geek e quello della mascolinità atletica produce una specifica declinazione dell'identità di gamer, che attinge ad un immaginario culturalmente connotato come maschile. Il *pro player* è colui che, sorretto dalla potenza performante dell'hardware Razer e dalle proprie capacità di destrezza, riflessi, intelligenza tattica, è in grado di dominare sui propri avversari. L'immaginario di riferimento di questo linguaggio sono quello della battaglia, dove la superiorità tecnica e quella fisica del gamer si fondono; del controllo sul terreno di gioco, sugli avversari e sulla propria strumentazione grazie alle funzioni di personalizzazione che trasformano le periferiche in estensioni del giocatore, sia a livello corporeo sia in termini di espressione della sua soggettività; e infine quello del vantaggio competitivo, la ricerca del quale distinguerebbe il giocatore *hardcore*, il *pro player*, da colui che 'si accontenta' e non cerca di spingersi oltre i limiti della performance. I discorsi e gli immaginari della competizione sportiva e della battaglia come terreni di prova della mascolinità sono storicamente legati fra loro e nel gaming competitivo trovano un nuovo punto di congiunzione: il *pro player* è rappresentato al contempo come un soldato, un atleta e come portatore di un'*expertise* tecnica che rimanda alla padronanza delle macchine come tratto distintivo della mascolinità geek. Attorno a questa figura si condensa e si rinsalda l'identità di gamer contemporanea, in quanto i giocatori professionisti rappresentano l'élite del gaming.

In sintesi, sebbene l'identità di gamer possa essere scelta e rivendicata da chiunque, la possibilità di identificarsi o meno come tale è influenzata dai modi in cui questa identità è costruita dai discorsi che circolano all'interno della cultura videoludica, operando come agenti di *gatekeeping*

nei confronti di questa identità per circoscriverla a coloro che possiedono le caratteristiche distintive dell'*hardcore gamer*, in sé una costruzione che sottende la maschilità del giocatore. Questi discorsi sono riprodotti all'interno dei testi videoludici e della comunicazione dell'industria, che cerca di appropriarsi dell'identità di gamer per conferirsi il prestigio e l'autenticità derivanti da questa identità (Srauy e Palmer-Mehta 2018), ma sono portati avanti anche dagli esponenti della cultura videoludica che sentono il bisogno di proteggere l'esclusività della propria identità.

La necessità di impiegare la divisione binaria *casual/hardcore* come criterio di distinzione si è fatta più pressante a fronte dell'accresciuta visibilità del *casual gaming*, divenuto un fenomeno di massa grazie alla diffusione di giochi su piattaforme come Facebook, prima (l'esempio più noto è *Farmville*²⁵ [2009], simulatore gestionale di una fattoria che raggiunse i 30 milioni di utenti attivi al giorno) e dei giochi per smartphone, poi (fra i titoli più noti, *Candy Crush Saga*²⁶ [2010], che nel 2019 contava 270 milioni di utenti attivi al giorno). Nel momento in cui il *casual gaming* viene assimilato al 'giocare ai videogiochi' e chiunque può essere considerato un videogiocatore, l'identità di *gamer* viene percepita come sotto attacco, a rischio di essere annacquata e svilita da questa associazione e di perdere il valore di orgogliosa distinzione racchiuso nell'identità:

Hardcore gamers generally find casual games too simplistic and not true video games, and for that reason, they find it inappropriate and possibly offensive that the casual players dare file themselves

²⁵ <https://www.ilpost.it/2021/01/01/farmville-fine/>. *Farmville* ha smesso di esistere nel 2021 a seguito dell'interruzione del supporto di Flash Player da parte dell'azienda produttrice, Adobe, e della successiva totale rimozione di compatibilità con i browser. Nonostante il disprezzo nei confronti di questo titolo all'interno della cultura videoludica, il successo di *Farmville* è testimoniato sia dai guadagni realizzati, sia dal fatto che la meccanica di *grinding*, l'esecuzione di compiti quotidiani in cambio dell'ottenimento di risorse, abbinata alla monetizzazione (la possibilità di acquistare tali risorse), è diventata onnipresente nei giochi online e per smartphone detti *freemium*, ovvero gratuiti in teoria, ma in cui l'acquisto di risorse permette una progressione più rapida e un vantaggio competitivo significativo.

²⁶ <https://www.ilpost.it/2019/06/27/candy-crush-saga-dipendenza-videogiochi/>. Secondo i dati illustrati dall'azienda produttrice del gioco e riportati da *Il Post*, 9 milioni di utenti trascorrono dalle 6 alle 9 ore al giorno a giocare a *Candy Crush Saga*. Questo mostra che l'investimento di tempo nei giochi '*casual*' può essere altrettanto significativo rispetto ai giochi '*hardcore*' e non costituisce un parametro rilevante per distinguere le due categorie, contrariamente a quanto affermato da DiSalvo (2016, p. 106) e altri autori (si veda la rassegna della letteratura al riguardo in Paaßen et al 2017). Cambia piuttosto il *senso* di questo investimento di tempo: nei giochi *hardcore* esso è legato alla curva d'apprendimento, per cui la difficoltà aumenta con il progresso nel gioco e occorre procedere per tentativi ed errori per affinare le proprie abilità; nei giochi *casual* con struttura *freemium*, l'investimento di tempo e di concentrazione non deriva da un aumento della difficoltà, ma dalla necessità di raccogliere le risorse necessarie per andare avanti nel gioco, che spesso si rigenerano dopo un certo intervallo di tempo o al completamento di obiettivi giornalieri. Tuttavia, è importante notare che la struttura *freemium* è presente anche in videogiochi considerati come *hardcore*, fra cui l'esempio più emblematico è *Fortnite* (per un approfondimento sulla monetizzazione in *Fortnite*, si veda Olson 2019a).

under the same banner as the ‘true’ gamers have taken so much pride in. (Poon 2011 in Salter e Blodgett 2017, p. 72)

Nella sua ricerca DiSalvo (2016) ha riscontrato che i partecipanti che si auto-identificavano come gamer, pur ammettendo di giocare anche a titoli *casual*, sentivano la necessità di giustificarli come ‘frivoli’ o come una sorta di *guilty pleasure*, riflettendo l’interiorizzazione della gerarchia di valori presente nella cultura videoludica. L’autrice nota come questi commenti dispregiativi volti a liquidare i giochi casual come ‘qualcosa di meno’ siano funzionali a sostenere distinzioni che circoscrivono cosa sia “il gaming autentico” (p. 112). Nella loro rassegna della letteratura sull’identità di gamer, Paaßen e colleghe (2017) hanno riportato come tale identità si esprima non solo nella pratica videoludica, ma anche e soprattutto al di fuori di essa:

The gamer identity is *performed* in out-of-game spaces, for example by taking part in game-related online fora, visiting video game conventions, or wearing gaming-related clothing. (Paaßen et al. 2017, p. 423, corsivo nell’originale)

In altre parole, tale identità assume valore nella relazione all’interno di spazi e comunità dedicati alla cultura videoludica. Ed è qui che la presenza femminile è significativamente minoritaria: sempre Paaßen e colleghe (2017) riportano che su 200 membri dello staff dei 100 più popolari siti che si occupano di recensioni e notizie sul mondo videoludico, l’86% sono uomini; sui 100 canali di *gaming* con più iscritti su YouTube, solo il 2% includeva conduttrici donne. Esiste inoltre una forte evidenza che le videogioatrici siano bersaglio di molestie sessuali e attacchi sessisti nel gioco online, per cui molte scelgono di proteggersi nascondendo il proprio genere: secondo una ricerca di mercato svolta dalla società Reach3Insights, il 59% delle giocatrici intervistate adotta questa prassi per evitare conflitti e discriminazioni (Reach3Insights 2021) oppure interagisce con altri giocatori solo all’interno di spazi sicuri il cui accesso è controllato. La minore visibilità delle donne sia negli spazi d’interazione di gioco, sia nelle community online, sia nei media che ruotano attorno alla cultura videoludica contribuisce a rafforzare l’idea che il mondo videoludico sia uno spazio maschile, dove le donne che incarnano pubblicamente l’identità di *gamer* sono un’eccezione. Ciò comporta che lo stereotipo del *gamer* maschio persista come una profezia autoavverantesi: l’associazione gamer-maschio riduce la visibilità delle videogioatrici, in quanto da un lato esse si sentono meno accolte nella community e si identificano meno come gamer, e dall’altro lo stereotipo assume una valenza prescrittiva che può anche essere causa di discriminazioni verso le ragazze negli spazi della cultura videoludica; a loro volta, questi processi

rafforzano l'associazione gamer-maschio e riducono lo spazio a disposizione delle donne per rivendicare e affermare la propria identità di gamer in sicurezza.

L'identità di *gamer* si forma e mantiene a diversi livelli: nella relazione dell'individuo con la pratica videoludica, nei contesti e nelle relazioni sociali in cui egli agisce, e nella relazione con il più ampio contesto culturale in cui questa identità è costruita come oggetto di discorsi e rappresentazioni. Per quanto riguarda il primo livello, De Grove et al. (2015) nella loro ricerca su studenti delle scuole superiori belgi (fra i 12 e i 20 anni) documentano che il tempo dedicato alla pratica videoludica, la preferenza per i *core genres* (quei generi prototipici per definire l'ambito dei videogiochi) e l'essere maschi sono positivamente correlati all'identificazione come *gamer*. A questo proposito, gli autori osservano che le ragazze e i giocatori più grandi, prima di identificarsi come gamer, mettono in atto in misura maggiore comportamenti che li avvicinano all'archetipo del gamer rispetto ai ragazzi e ai giocatori più giovani²⁷ (De Grove et al. 2015). Questo dato suggerisce che i ragazzi abbiano una maggiore facilità ad assumere questa identità anche quando la pratica videoludica è una parte meno significativa della loro quotidianità, mentre le ragazze sentano di dover acquisire una maggiore familiarità ed esperienza con il mondo dei videogiochi prima di poter rivendicare l'identità di *gamer*, ovvero prima di affermare il proprio diritto di cittadinanza in un ambito connotato come maschile: in altre parole, “participation is somewhat conditional because there are gender-specific addendums implicated in laying claim to being a ‘real’ gamer and being counted as a citizen” (Nic Giolla Easpaig 2018, p. 129). In relazione al secondo livello, invece, la presenza di una rete di amicizie prevalentemente maschile in cui i videogiochi sono frequente oggetto di conversazione e in cui anche gli amici dedicano del tempo a giocare ai videogiochi risulta positivamente correlata all'identificare come *gamer* i propri amici e quindi a rendere più accessibile e saliente l'identità di *gamer* nel proprio contesto (De Grove et al. 2015), il che a sua volta accresce la probabilità di riconoscersi in tale identità. Gli stessi autori, tuttavia, riconoscono l'importanza ineludibile del terzo livello, affermando: “a gamer identity still

²⁷ Una possibile spiegazione di questo dato è relativa al fatto che le ragazze sono oggetto di intenso scrutinio all'interno delle community di videogiocatori e, quindi, prima di affermare un'identità di gamer ritengano di dover possedere maggiori conoscenze e competenze per poterla sostenere di fronte ai pari. La differenza riscontrata fra giocatori più giovani e meno giovani all'interno della fascia 15-20 può invece essere dovuta al fatto che gli adolescenti abbracciano con più facilità un'identità che conferisce al contempo possibilità di affermare il proprio Sé e distinguersi dagli altri rispetto ai giovani adulti, per i quali la maggiore consapevolezza di sé stessi può tradursi in un minore bisogno di attribuirsi etichette identitarie.

largely seems to be defined in relation to the stereotypical image forwarded by the gaming industry” (De Grove et al. 2015, p. 358).

In sintesi, l'identità di gamer può essere definita come un'identità costruita attorno a specifiche pratiche di consumo e alla cultura che si è sviluppata attorno ad esse, che viene concretamente declinata nei contesti sociali e nelle interazioni con i pari in cui tali pratiche e tale cultura diventano significativi per gli individui. Tuttavia, “a gamer identity is for a significant part dependent on how being a gamer is socially constructed in a cultural context” (De Grove et al. 2015, p. 359) in quanto anche le pratiche individuali e di gruppo sono plasmate dalla relazione con il livello più ampio dei discorsi e delle rappresentazioni attorno a che cosa e chi è un *gamer* (Shaw 2012). Come si è cercato di mostrare finora, una parte rilevante dei significati legati all'identità di gamer si snoda attorno all'associazione di questa identità con il maschile, in quanto essa si costituisce attorno allo spazio offerto dalla tecnologia videoludica per performare la maschilità, da un lato, e alla promessa di appartenenza e riconoscimento offerta dalla cultura geek, dall'altro. Come esito di questa costruzione, il gamer è di default un soggetto maschile. Questo livello contestuale più ampio rende più facile per i ragazzi sviluppare un interesse per i videogiochi e coltivarlo fino a farne un elemento costitutivo della propria identità, così come rende più facile che tale interesse sia condiviso all'interno di un gruppo di pari (e diventi quindi parte della cultura del gruppo), mentre l'invisibilità delle videogiocatrici nell'immaginario culturale del gaming costituisce una barriera simbolica all'accesso all'identità di gamer da parte delle ragazze, rendendo così più probabile che esse non compiano un investimento identitario nella pratica videoludica e non la condividano nella loro cerchia di amicizie.

3. La marginalizzazione delle donne nella cultura videoludica

3.1 “Giochi per ragazze”

Uno dei processi con cui l'industria videoludica ha contribuito a costruire una posizione di alterità per le ragazze è stata la creazione di ‘giochi per ragazze’. Il tentativo di creare una nicchia di mercato fortemente genderizzata ha contribuito a rafforzare l'immaginario che rappresentava i videogiochi come uno spazio maschile e a relegare le ragazze ai margini, se non all'esterno, del mondo videoludico. È quindi rilevante osservare come l'industria videoludica si è rivolta al pubblico femminile, individuato non come una componente della propria audience già esistente, ma come un segmento di mercato altro, estraneo, ancora da raggiungere. In questa costruzione, bambine e ragazze sono viste come disinteressate al mondo dei videogiochi, il che ha contribuito a rendere invisibili le videogiocatrici.

A metà anni '90, come descritto nel capitolo 1, l'industria videoludica aveva ormai fermamente individuato la propria *core audience* in una specifica demografica, i maschi adolescenti e giovani adulti, bianchi ed etero, e aveva costruito i propri prodotti e la propria narrazione attorno ai presunti desideri di questa audience, principalmente fantasie eroiche impennate sul combattimento e la conquista, dove le donne erano rappresentate come trofei per il vincitore. In questo periodo si sviluppò tuttavia un movimento, sostenuto da una parte dell'industria, da attiviste femministe e da esponenti del mondo accademico, che si poneva come obiettivo quello di rimediare allo scarso coinvolgimento di bambine e ragazze nel mondo videoludico. L'idea sottostante era che l'acquisizione di competenze legate ai videogiochi fosse propedeutica allo sviluppo di un interesse per i computer, la tecnologia e l'informatica (Chess 2017; Cote 2018) e quindi all'orientamento verso un settore cruciale dell'economia. Di conseguenza, il (presunto) disinteresse delle bambine verso i videogiochi le poneva in una posizione di svantaggio che rischiava di ampliare il divario di accesso alle materie STEM – Science, Technology, Engineering and Math – e in generale di ridurre le possibilità occupazionali delle donne in un contesto in cui l'alfabetizzazione digitale si stava dimostrando un'abilità fondamentale nel mercato del lavoro (Richard 2016).

La causa del (presunto) disinteresse femminile verso i videogiochi fu individuata nei contenuti e nel *gameplay* dei titoli dominanti all'epoca: in sintesi, si affermava che le bambine non erano interessate a competere e combattere, e che la forte genderizzazione al maschile del mondo videoludico risultava respingente (Kafai et al. 2016; Richard 2016; Chess 2017; Condis 2018). Per

questo, furono svolte ricerche di mercato e studi accademici volti a indagare le preferenze e i pattern delle bambine in relazione al gioco, con l'obiettivo di offrire loro spazi per esplorare il mondo digitale affini ai loro interessi (Cote 2018). Quando alla sua uscita, nel 1996, *Barbie Fashion Designer* superò per volume di vendite i popolari titoli *Quake* (1996) e *Doom* (1993), il Girls' Games Movement (GGM) acquisì slancio e nacquero case produttrici dedicate a giochi per ragazze, come Purple Moon, Girl Games ed HeR Interactive. I titoli prodotti da queste case possono essere raccolti in due categorie: i giochi 'rosa' (*pink games*), i cui contenuti erano basati su interessi stereotipicamente femminili, e i giochi 'viola' (*purple games*), più focalizzati su situazioni di vita reale e di costruzione di relazioni, che si riteneva potessero coinvolgere le ragazze (Kafai et al. 2016). Le caratteristiche individuate come più attrattive per il giovane pubblico femminile comprendevano, a grandi linee, preferenze per la collaborazione rispetto alla competizione, per l'esplorazione rispetto al combattimento (Dickey 2006); per la possibilità di costruire relazioni e negoziare soluzioni ai problemi piuttosto che risolverli attraverso il conflitto; per *gameplay* dove lo svolgere un'attività era lo scopo del gioco, piuttosto che per una struttura narrativa in cui la progressione nella trama è guidata dal raggiungimento di obiettivi (Cote 2018). Dickey (2006) riporta gli studi svolti da Yasmin Kafai negli anni '90, in cui dai videogiochi disegnati da bambine e bambini emergevano pattern di differenze: le bambine preferivano ambientazioni realistiche e personaggi non chiaramente identificati in termini di genere, *gameplay* meno centrati sulla violenza e più sull'interazione e assenza di feedback negativi a fronte di errori del giocatore.

Entrambi i filoni, *pink* e *purple games*, furono criticati da ricerche e contributi accademici che sottolinearono il carattere essenzialista del presupporre che bambine e ragazze avessero preferenze 'naturali'. Justine Cassell scriveva nel 1998:

The kinds of activities that have been described as “what girls really do” are not neutral or isolated acts, but involve the person becoming and acting in the world as part of the construction of a complex identity. In this case, we might argue that designing ‘games for girls’ misses the point. If we come up with one activity, or complex of activities, that girls want, then we know that we must have only tapped in to one context in which girls are girls. (in Kafai et al. 2016)

In altri termini, nel costruire giochi per bambine e ragazze attorno a interessi stereotipicamente femminili, si circoscrive il nucleo delle esperienze possibili per bambine e ragazze al femminile, contribuendo a sostenere una costruzione binaria del genere e a restringere lo spazio di possibilità loro accessibile, da un lato, ma precludendo anche la possibilità di osservare altri spazi d'azione e

quali forme d'interazione con le *affordances* e i vincoli di quegli spazi emergono. Per dirla con Gabriela Richard: “Many of these assumptions around gendered interests and preferences have served as an unchecked foundation to game design” (2016, p. 72).



Fig. 9: Annuncio pubblicitario per il mercato italiano del Game Boy Advance SP Pink²⁸. L'annuncio riflette un marketing basato su stereotipi di genere, nello specifico l'uso del rosa e dell'associazione con il make-up per connotare come femminile il prodotto.

Il Girls' Games Movement come iniziativa politica esaurì il suo impulso alla fine degli anni '90, per via di una serie di fattori concomitanti: da un lato, l'epoca dei giochi per PC su CD-ROM stava tramontando; dall'altro, le sviluppatrici e le attiviste che lo avevano portato avanti si divisero sulla strategia da adottare: laddove alcune ritennero necessario partire da interessi e temi stereotipicamente femminili per avvicinare bambine e ragazze alla tecnologia, altre ritennero che perpetuare stereotipi di genere tradizionali fosse dannoso per le stesse bambine e ragazze,

²⁸ <http://www.adeevee.com/2008/06/nintendo-game-boy-advance-sp-pink-edition-pretty-print/>

preferendo concentrarsi sulla creazione di spazi per loro all'interno della cultura videoludica, ad esempio con *mod* che permettevano di volgere al femminile il proprio avatar²⁹, o di comunità inclusive verso le ragazze. Il risultato, secondo Amanda Cote (2018), fu quello di disperdere gli sforzi e le risorse di entrambi i gruppi, diminuendo così la loro efficacia come agenti di cambiamento. Tuttavia, l'autrice sottolinea anche che gli sforzi delle attiviste del GGM non furono raccolti e sostenuti dall'industria videoludica e della stampa specialistica, che non colsero l'occasione per ampliare il proprio target demografico, ma marginalizzarono sia i titoli che le istanze di questo movimento.

A prescindere dai difetti del GGM e dall'intreccio di fattori che ne determinarono il fallimento, quest'ultimo produsse conseguenze significative:

The simultaneous failure of many female-oriented studios meant that the industry saw the GGM itself as flawed. Mainstream game producers then refocused on their stereotypical male market, believing that boys were a lower risk audience. (Cote 2018, p. 5)

Nonostante questa rifocalizzazione sul pubblico maschile sia durata per quasi tutti gli anni 2000 – seppur con eccezioni – le principali case produttrici di videogiochi ebbero una nuova spinta a produrre titoli per cercare di catturare un pubblico femminile con l'uscita di console sviluppate per il *casual gaming*, in particolare il Nintendo DS (rilasciato nel 2004 negli USA e in Giappone, nel 2005 in Europa) per le console portatili e il Nintendo Wii (rilasciato nel 2006) per quelle fisse. La popolarità di queste console anche al di fuori delle tradizionali demografiche dell'industria videoludica, sia in relazione all'età che al genere, aprì un nuovo spazio per la produzione di titoli che si rivolgevano agli interessi stereotipicamente femminili, come la serie *Giulia passione* (nell'originale *Imagine*) prodotta da Ubisoft fra il 2007 e il 2013³⁰ o trasposizioni videoludiche di *franchise* per bambine come *Bella Sara*, *Barbie*, *Bratz*, *Winx* o *Hannah Montana*. La qualità di questi prodotti, in termini di *gameplay*, grafica e narrazione, era spesso scarsa³¹, anche in virtù del

²⁹ Emma Westecott (2018) ricorda le *mod* di Anne-Marie Schleiner che permettevano di avere versioni femminili dei protagonisti in FPS come *Doom* (1993), *Marathon* (1994) e *Quake* (1996). Schleiner è stata anche una componente del gruppo The Velvet Strike Team, che realizzò una *mod* per *Counter Strike* (1999) che rendeva possibile disseminare per l'ambiente di gioco dei graffiti di protesta contro la guerra. Si veda: <http://digicult.it/it/digimag/issue-065/shoot-me-from-linz-to-venice-videoludica-and-the-italian-game-art/>.

³⁰ Nei 47 titoli della serie i giocatori possono incarnare diversi ruoli professionali, fra cui stilista, veterinaria, maestra, baby-sitter, cantante, ballerina, attrice, estetista, chef e *wedding planner*, tutti evocativi di un universo di riferimento altamente genderizzato e stereotipico.

³¹ Si veda l'esempio di *Giulia passione babysitter*: https://youtu.be/BTMqwQuX-nU?list=PL63oKwF0XF9MMfa8BYXW6qxdLGz8_UTi4. Nel corso del gioco, la bambina protagonista dovrà prendersi cura di vari neonati, lavare i piatti, imbiancare le pareti di casa e pulire i pavimenti. Assumere che i lavori

fatto che il target era composto da bambine più che da ragazze adolescenti o giovani adulte. Questo ha contribuito a rendere i ‘giochi per ragazze’ oggetto di derisione all’interno della cultura videoludica e a cementare l’idea che il videoludico sia uno spazio maschile, in quanto al pubblico maschile sono destinati i ‘veri’ videogiochi, mentre il pubblico femminile è marginale e non ‘meritevole’ di prodotti di qualità.

La forte genderizzazione dei prodotti rivolti a un pubblico di bambine e bambini e il suo ruolo nel perpetuare stereotipi di genere e limitare gli spazi di possibilità di entrambi i generi sono ampiamente documentati in letteratura (Abbatecola e Stagi 2017; Biemmi 2017; Monaci e Sarteur 2012). Il mondo videoludico non fa eccezione, e l’atto stesso di circoscrivere come femminile uno specifico segmento di prodotti sostiene un binarismo che rafforza l’idea che ‘tutto il resto’ sia un terreno maschile (Dickey 2006; Chess 2017). Inoltre, la quasi completa assenza di titoli pensati per un pubblico femminile adolescente o adulto³² ribadisce lo stereotipo per cui le ragazze non giocano ai videogiochi.

Più recentemente, il discorso dell’industria ha continuato a riproporre una narrazione essenzialista delle preferenze della propria audience, affiancata dal tentativo di estendere la definizione di *gamer* a tutti i giocatori e le giocatrici. Ad esempio, la società di ricerche di mercato Rivaltech (2020) riporta che le videogioatrici avrebbero preferenze diverse dai giocatori maschi in termini di esperienze ricercate in un gioco, e in particolare si orienterebbero verso il completamento del gioco (17.0%), verso l’evasione dalla quotidianità in mondi fantastici (16.2%) e verso i giochi basati sul design (14.5%), mentre gli uomini preferirebbero gli aspetti legati alla competizione (14.1%), alla distruzione (11.9%), e al completamento degli obiettivi (10.2%). Affermare che uomini e donne abbiano preferenze distinte, e quindi costituiscano nicchie di mercato distinte, contribuisce a negare il diritto di cittadinanza delle donne nella cultura videoludica e a mettere in secondo piano le ragioni per cui le donne partecipano in misura minore a questa cultura, in particolare il fatto che la cultura si sia strutturata come escludente e ostile. Inoltre, il discorso dell’industria e le pratiche dell’industria rischiano di porsi come profezie autoavverantisi:

domestici rientrano fra gli interessi femminili riflette una visione sessista del ruolo della donna, e contribuisce a socializzare le bambine all’aspettativa che i lavori domestici siano mansioni femminili.

³² Un’eccezione è rappresentata dalla serie di titoli *Nancy Drew* (1998-2019), sviluppata da HeR Interactive. Per un’analisi di questi titoli, si veda Hope (2018).

Girls and women play casual games because the gaming industry tells them that casual games are the ones that were created with them in mind, and the industry tends to build casual games with girls in mind because they assume that the only way to reach a female demographic is to introduce them to the medium for the first time via an easy-to-play, watered-down game. That is, casual games have been traditionally marketed as appropriate (socially and in terms of mechanical difficulty or playability) for girls and women, while hardcore games are marketed to boys and men. (Condis 2018, p. 56)



Fig. 10: Infografica tratta da un report della società di ricerche di mercato Rivaltech (2020)

Naturalmente, il discorso e le pratiche dell'industria videoludica rappresentano solo una faccia della medaglia: la relazione fra ragazze e mondo videoludico è molto più complessa di come apparirebbe limitandosi a guardare come l'industria ha costruito il proprio pubblico e cosa ha offerto alle bambine e alle donne. Helen Thornam osservava già nel 2008 la necessità di superare il focus su ciò che viene offerto ai giocatori dall'industria per focalizzarsi sul comprendere "how games are played, enjoyed, and understood" (2008, p. 128).

Tuttavia, è importante mettere in luce le pratiche dell'industria come contesto rispetto al quale leggere le scelte e le forme di partecipazione di bambine, ragazze e donne alla cultura videoludica. È differente entrare in un mondo costruito 'su misura' per la propria identità, in cui ogni elemento della cultura suggerisce un riconoscimento del proprio diritto di cittadinanza, da entrare in un mondo in cui la propria partecipazione è condizionata da barriere simboliche e materiali: in quest'ultimo caso l'accesso e la permanenza all'interno di uno spazio si configurano come oggetto

di tensioni, negoziazioni e conflitti che comportano un delicato e sempre precario lavoro relazionale e identitario.

3.2 In punta di piedi: le ragazze nel mondo videoludico

Anche in tempi più recenti le disuguaglianze di genere nell'avvicinarsi al mondo videoludico persistono, replicandosi secondo meccanismi non dissimili da quelli che le hanno prodotte agli albori della diffusione dei computer nei contesti domestici. L'accesso materiale alle risorse tecnologiche nell'infanzia continua a essere differenziato per genere:

Mediamente un genitore è più incline a comprare un pc al figlio maschio che alla figlia femmina, questo comporta che più bambini/ragazzi posseggano un pc rispetto alle bambine. Nel 2006 il pc era utilizzato dal 46,9% degli uomini da 3 anni in su e dal 36,1% delle donne della stessa età. (Mulas 2014, pos.³³ 1419)

Per il contesto italiano, i dati riportati da Mulas indicano inoltre per il 2003 che il 39,5% dei bambini dai sei anni in su aveva accesso a Internet, a fronte del 29% delle bambine (*ibidem*). È ragionevole assumere che questo divario sia diminuito con la progressiva diffusione di queste tecnologie, ma i dati restano rilevanti per la presente analisi perché i bambini e le bambine nati nei primi anni 2000 sono giovani adulti oggi.

Tuttavia, bambine e ragazze hanno sin dagli inizi partecipato, seppure in modo minoritario, al mondo videoludico. La loro partecipazione si può descrivere come una progressiva conquista di spazio e visibilità partendo da una posizione di marginalità, un processo tuttavia non fluido e lineare, ma intermittente, caratterizzato da negoziazioni, conflitti, rinunce e spazi ritagliati nell'accesso alle console e ai computer sia in casa, nei confronti degli altri membri della famiglia, sia nei gruppi di amici.

Ritorniamo per un attimo all'aneddoto raccontato da Farenz:

Di fianco al tizio che sta giocando a *Ghosts'n Goblins* vedo l'unica ragazza presente nella sala giochi. [...] La sola presenza di due cromosomi X all'interno di un essere umano lontanamente coniugabile con il settore videoludico scatenava l'inferno tra gli XY. Fiumi di parole, di consigli,

³³ Numerose edizioni digitali non riportano la numerazione di pagina, in quanto il numero di pagine del volume varia in base alla dimensione e al formato dei caratteri impostati dall'utente. L'identificativo della collocazione di un passo nel testo è quindi dato dalla posizione.

di “li si fa così”, di “hai perso l’armatura, coglione!” avrebbero distratto qualsiasi giocatore impegnato in quella sessione di gioco, e l’unico effetto concreto ottenuto fu l’allontanamento della ragazza, che sul più bello se ne andò via, lasciando tutti così, a rodersi “perché ha dato retta a un altro non cagando me”. (Farina 2014, p. 26)

In questa sala giochi di Tione, ritrovo dei ragazzini in vacanza, la presenza femminile si caratterizza come un’eccezione, e la giovane videogiocatrice viene circondata dall’attenzione di tutti i presenti proprio in quanto ‘anomalia’ in un contesto maschile. Al contrario dei coetanei, ella non ha la possibilità di concentrarsi sul gioco da sola, ma la sua sessione è oggetto dell’attenzione di tutti: possiamo intuire la pressione esercitata da questa situazione, che conduce al fallimento e alla decisione di abbandonare la sala giochi. Per quanto benevola, l’attenzione nei confronti di una ragazza *in quanto ragazza* rende saliente la sua differenza da tutti gli altri videogiocatori presenti e può attivare fenomeni di minaccia dello stereotipo³⁴, in cui la performance nell’esecuzione di un compito risulta peggiore in virtù del peso psicologico derivante dalla consapevolezza di essere chiamati a confermare o disconfermare uno stereotipo sul proprio gruppo di appartenenza (in questo caso, che le ragazze non giocano ai videogiochi).

Non si tratta di una situazione eccezionale: nel 2000, Schott e Horrell, nella loro ricerca basata su interviste con due gruppi di videogiocatrici (bambine attorno agli otto anni e donne adulte) scrivevano:

Shops, like arcades, are a male preserve. This attitude is perhaps best summarised by one of the young gamers, who stated that she sometimes watched boys play new games in shops, but has never had the courage to participate in that particular setting. (Schott e Horrell 2000, p. 48)

Anche le giocatrici adulte intervistate riportavano che raramente giocavano con gli amici in gruppi di genere misto, preferendo assumere il ruolo di spettatrici:

Again, the processes of play were revealed as affecting female playing practices with male involvement typically leading either to the exclusion of girl gamers, or girl gamers to exclude themselves. (*ibidem*)

³⁴ La minaccia dello stereotipo è stata indagata in relazione alla performance videoludica: “stereotype threat research shows that women’s performance in video games is affected by cuing negative stereotypes regarding women and gaming. When female online gamers were exposed to information indicating that men tend to perform better than women in video games, they performed worse than male participants and other female online gamers who were not exposed to this information (Kaye & Pennington, 2016)” (Ruvalcaba et al. 2018, p. 299). Si veda anche Richard (2016).

Anche nella dimensione domestica l'accesso di bambine e ragazze al mondo videoludico non è privo di tensioni: come riportano Schott e Horrell (2000), sebbene spesso le bambine fossero formalmente le proprietarie della console di famiglia, il loro accesso al gioco – e, con esso, alla possibilità di migliorare le proprie abilità e arrivare alla padronanza tecnica – era spesso ristretto dai familiari maschi, che occupavano la console per più tempo oppure prendevano il controllo del gioco per 'aiutare' le bambine a superare i punti più difficili, relegandole spesso al ruolo di spettatrici del gioco altrui³⁵.

By adopting the position of 'watcher' girl gamers appear to reinforce the positive association between masculinity and technology, which in turn elicits a sense of female inferiority in relation to gaming competence. (Schott e Horrell 2000, p. 42)

La ricerca ha mostrato inoltre come le bambine preferissero evitare situazioni in cui rischiavano di perdere una vita o di incappare nel *game over* perché esse comportavano la fine del loro 'turno' con il controller e l'obbligo di cederlo ai compagni di gioco. Di conseguenza, preferivano focalizzarsi sull'esplorazione dell'ambiente di gioco, compito che richiede meno destrezza e impegno e comporta minori rischi di fallire, per poter prolungare la propria sessione di gioco³⁶. Alcune di loro non avevano accesso alle versioni complete del gioco, ma solo a dischi demo (spesso offerti in abbinamento alle riviste specialistiche) contenenti una porzione limitata di gioco, in cui il progresso attraverso la narrazione non era possibile, per cui ripetevano l'esplorazione delle stesse aree. Possiamo quindi vedere minori opportunità di raggiungere lo stesso livello di abilità dei coetanei maschi, un ritirarsi dalla competizione e dall'assumere il ruolo di videogiocatrici in spazi pubblici, e una sorta di deferenza nei confronti dell'esperienza e dell'abilità dei giocatori maschi.

Girl gamers believe that they experience gaming culture as secondary gamers, as owning a console does not guarantee them playing rights, neither does it allow them to excuse themselves from

³⁵ Dieci anni dopo, questa situazione risultava confermata dal lavoro di Jenson e de Castell (2011) con un gruppo di preadolescenti: "nearly all of the young women we were observing had not spent much time playing console games; in fact, even when they did claim to have played, upon further questioning, many would say that they played by 'watching' their brothers, or uncles or fathers or male cousins play" (p. 171). Le autrici notano inoltre che le ragazzine non avevano familiarità con il funzionamento delle console, nonostante tutte ne possedessero una a casa: "it was clear that girls had little or no consistent access to console games" (*ibidem*).

³⁶ Weststar e Legault (2018) interpretano questa scelta come una risposta appresa al bisogno di conquistare e mantenere il controllo nei confronti di giocatori più esperti che, una volta acquisito il controller, tendono a marginalizzarle. Il termine usato nell'originale è *disenfranchise*, che sottolinea il carattere di spoliamento del senso di potere derivante dall'essere in controllo del gioco. La scelta di un termine proveniente dall'ambito dei diritti politici rimanda inoltre all'idea del diritto di cittadinanza delle ragazze nella cultura videoludica.

housework, as it does for males. Girl gamers do not extend their playing habits to engage in game play outside the home; neither did they show any evidence of participating in the wider gaming culture. [...] progression in play largely relied on their interdependence upon dominant male gamers, which in all cases constituted a primary frame-of-reference for their gaming activities. [...] girl gamers overwhelmingly negotiate their play through, and in relation to, a social space encoded as male. (Schott e Horrell 2000, p. 51)

In sintesi, l'esperienza di bambine e ragazze con i videogiochi avviene spesso sotto uno sguardo maschile che, per quanto benevolo, recludere loro la possibilità di tentare, fallire e migliorare le proprie abilità nei loro termini. Questo è confermato dal lavoro di Jennifer Jenson e Suzanne de Castell (2011), che hanno compiuto una ricerca della durata di tre anni istituendo club dedicati ai videogiochi per bambine e bambini (12-13 anni), inizialmente divisi per sesso e successivamente misti. Lo spazio separato del club femminile ha permesso alle partecipanti, che inizialmente avevano un'esperienza 'di seconda mano' – come spettatrici, non come giocatrici – con il mondo videoludico, in primo luogo di prendere familiarità con il funzionamento delle console, dedicando del tempo a imparare le meccaniche dei giochi e dei comandi in un contesto di inesperienza condivisa e in un clima di reciproco supporto e incoraggiamento, che le autrici descrivono come

benevolent competition: never too direct, always somewhat supportive and rarely [...] meant to undermine the player who was ahead. Even when the girls reached a definite and observable level of proficiency with a game, in any given interaction, we would hear them undermining their own abilities. (Jenson e de Castell 2011, p. 172)

All'interno di uno spazio sicuro, protetto dai rischi del fallimento – derisione, umiliazione, perdita di controllo sulla propria sessione di gioco – e guidato da un'assistente di ricerca che definiva sé stessa come gamer e aiutava le ragazze a imparare a giocare, le partecipanti hanno potuto affinare le proprie abilità e acquisire sicurezza di sé, al punto che nel terzo anno di svolgimento del club hanno proposto alle ricercatrici di organizzare un torneo a squadre miste, nel corso del quale si sono dimostrate altrettanto competitive e capaci dei coetanei maschi. Le autrici osservano a questo proposito:

The “gender differences” so consistently “found” in gender and gameplay studies, and no less “found” in our own initial work with these young people, were far less evident and some of these were no longer present at all, once the girls had been afforded genuine access, support, a “girls-gamer” model, and the right to choose what, when and with whom they would play. (Jenson e de Castell 2011, p. 175)

Questo ci mostra che i comportamenti di bambine e ragazze nella loro relazione con i videogiochi non riflettono preferenze o differenze di capacità innate, ma sono una reazione al trovarsi in minoranza in uno spazio maschile, dove hanno ridotte opportunità di competere alla pari e affermare il proprio diritto di cittadinanza. È infatti infrequente che le ragazze possano fare esperienza dei videogiochi in spazi omosociali, mentre per i ragazzi questa situazione è la norma. Ad esempio, nei questionari somministrati da Jenson e de Castell ai/alle partecipanti al loro club è emerso che solo quattro ragazzi (su 46) riportavano di giocare con delle ragazze, mentre tutte e 60 le ragazze riportavano di giocare sempre con ragazzi e solo raramente con altre ragazze. Di conseguenza:

for most women, transgressing gender “norms” in relation to playing games, occurs most frequently when it is legitimated by male relations (boyfriends, cousins, brothers and fathers) and therefore does not transgress gender stereotypes nor jeopardize a normalized, stereotypical feminine identity which is clearly outside of the masculine culture of video gameplaying. (Jenson e de Castell 2011, p. 175)

Il vivere l’esperienza dei videogiochi sotto lo sguardo maschile può portare allo sviluppo di strategie di negoziazione e adattamento come quelle descritte, ma anche a scoraggiare la partecipazione delle ragazze – o, quantomeno, la partecipazione *visibile*, spingendole a ritrarsi in spazi privati (il gioco offline in *single-player* o comunità protette ad accesso controllato; si veda Richard 2016) o a rendere invisibile il proprio genere nel gioco online. Inoltre, questa esperienza può produrre una sensazione di vulnerabilità e di esclusione, come scrive Emma Vossen nel racconto autoetnografico della propria storia di videogiocatrice:

Everything changed around the age of 13 when I realized that it wasn’t the same to play games with or around boys who were not my brother. My brother and I had always worked together in order to play games that were too hard for children. [...] Conversely, when I played games with other boys they made fun of me, they got angry, they got overly competitive, they got defensive when I beat them, or as an affront to my young identity they would express disbelief that I even liked playing games at all. (Vossen 2018, p. 207)

Per l’autrice, la scoperta di essere trattata con ostilità in un terreno che considerava familiare e in cui dava per scontato il suo diritto di cittadinanza si traduce in una progressiva ritirata dal condividere l’esperienza videoludica con giocatori maschi:

Post-puberty things were different, boys were allowed to keep playing games into their teens but girls were not. As a teen I would mostly only play games if there were no men in the room. [...] Later in high school I was that girl who would “just watch” while her boyfriend and guy friends played multiplayer games. (*ibidem*)

Ritirarsi dalla competizione può anche essere una tattica per evitare conflitti:

I did try playing with other people to push my boundaries or confront my fears but it never ended well. These experiments would almost always lead to someone forcefully telling me what to do in the game, critiquing my skills, making comments about the difficulty mode, trying to take the controller away and do it themselves, or even throwing the controller across the room if I beat them. (Vossen 2018, p. 208)

Allo stesso modo, le giocatrici possono incorporare l’aspettativa che le ragazze siano meno capaci e riprodurla in contesti di genere misto, performando il ruolo atteso da loro, come si evince in questo stralcio di intervista tratto dalla ricerca di Helen Thornham (2008) su diversi gruppi di giovani adulti (22-32 anni). Qui l’intervistata, Sara, è l’unica ragazza nella casa, che condivide con tre coinquilini maschi:

I wouldn’t take it [gaming, ndr] very seriously. I’d clown about and mess about and pretend I couldn’t work out what to do. And I didn’t bother to try to improve as a gamer because that was my role. [...] There, they would just be amused that I was so rubbish. They’d always be telling me what to do. But that’s boys isn’t it? They have to instruct you... it was how I chose to bond with people, but it didn’t change how I interacted with them. I was still “the Girl” and didn’t know what I was doing. (in Thornham 2008, p. 133)

Possiamo quindi vedere come dover continuamente riaffermare il proprio diritto di cittadinanza nello spazio del gioco risulti uno sforzo che spesso le videogiocatrici non sono disposte a sostenere. Esclusione e auto-esclusione, barriere implicite ed esplicite si intrecciano, mostrando chiaramente il carattere di “cittadinanza condizionata” (Nic Giolla Easpaig 2018) della partecipazione femminile alla cultura videoludica.

Con la diffusione di Internet, il fenomeno del gioco online è diventato predominante nella cultura videoludica. Questo ha aperto un nuovo terreno dove le ragazze devono negoziare la propria presenza e portare il peso della propria differenza laddove scelgano di renderla visibile, per esempio con un *nickname* o un’immagine del profilo che suggeriscono un’identità femminile

oppure attraverso la chat vocale. Le molestie e il sessismo nei confronti delle videogiocatrici³⁷ sono un fenomeno ben documentato, al punto da essere descritto in letteratura come un tratto distintivo della cultura del *gaming* online (Nic Giolla Easpaig 2018; Cote 2017; Nakamura 2014).

All'interno della cultura del *gaming* online una pratica diffusa e distintiva è quella del *trash talk*, l'uso di un linguaggio aggressivo e provocatorio nei confronti dei giocatori avversari. Le origini di questa pratica risalgono a John Romero, co-fondatore della id Software e designer di *Doom*, come rievocato da David Kushner:

It was silent except for the sounds of fingers rattling on keys. But all that changed as the id guys began to play. Romero hurled a few shotgun blasts into an opponent and yelled, 'Eat that, fucker!'. The sheepish guy on the computer looked up in fear. Shawn knew that look—the look of a gamer who had never heard true, unbridled smack-talk, just like he'd been the first time he had heard Romero insult him during a game. But now Shawn was a pro and joined right in. "Suck it down, monkey fuck!" he called, after firing a few blasts from his BFG³⁸. The gamers cowered. They would learn. (Kushner 2004, in Vossen 2018, p. 213)

All'epoca, il gioco competitivo in multiplayer si svolgeva nei LAN party, dove i partecipanti erano fisicamente compresenti. I primi tornei erano caratterizzati da una silenziosa concentrazione sulla performance, ma in breve tempo le esternazioni di trionfo e aggressività divennero parte del repertorio culturale del *gaming*, fino ad assumere il carattere di una norma. Di conseguenza, essere un membro legittimo della cultura videoludica significa anche imparare a non farsi scalfire dal *trash talk* degli avversari e saper rispondere a tono. Il *trash talk*, oltre a esprimere uno stile di interazione in cui si realizza la performance della maschilità, ha anche una funzione tattica, quella di spezzare la concentrazione degli avversari sul gioco (nei casi più estremi, inducendoli ad abbandonare la partita). Anche non cadere nella 'trappola' reagendo emotivamente a insulti e provocazioni diventa parte della performance della maschilità, espressione di autocontrollo e capacità di restare 'con la testa in partita'. L'aspettativa condivisa è quindi che insulti, volgarità e provocazioni siano pienamente accettabili come parte dei codici culturali della cultura videoludica e della libertà di espressione dei giocatori nello spazio del gioco, e che la responsabilità di costruirsi una 'corazza' ricada sui singoli. Al contrario, offendersi e protestare contro il comportamento di altri giocatori è considerato un'espressione di debolezza, permalosità, incapacità di stare allo

³⁷ Nonché nei confronti dei giocatori di colore e di coloro che dichiarano pubblicamente un'identità LGBT. Per approfondimenti sul razzismo nella cultura videoludica, si rimanda a Nakamura (2014).

³⁸ L'arma più potente presente nel gioco, il cui nome completo è BFG 9000. BFG sta per Big Fucking Gun.

scherzo e di comprendere i codici che regolano le interazioni nello spazio del *gaming* online. Emma Vossen scrive:

Playing any sort of multiplayer game is the equivalent of giving a “yes” to the harassment that takes place during game play and not playing is the only surefire way to say “no”. (Vossen 2018, p. 217)

Il *trash talk*, in quanto espressione della performance dell'ipermascolinità, incorpora spesso un linguaggio sessista, razzista e omofobico (Cote 2017). L'idea che legittima l'espressione di questo tipo di linguaggio è che ciò che accade all'interno del 'cerchio magico'³⁹ del gioco non ha implicazioni nella vita reale (Nakamura 2014) e pertanto l'uso di termini razzisti, sessisti oppure omofobici nel *trash talk* non costituisce realmente razzismo, sessismo od omofobia, e i destinatari di questi termini non hanno diritto di sentirsi offesi: al contrario, prendere sul serio questo linguaggio è una violazione del codice culturale. In questo modo, la volgarità e gli insulti si caratterizzano al contempo come una forma di “spazzatura discorsiva” (Nakamura 2014, p. 86) priva di alcun reale significato (e quindi priva di impatto sui riceventi) e come un aspetto distintivo e inevitabile della cultura del *gaming* online. L'uso del termine 'spazzatura' non è casuale:

Once trash talk has been used to intimidate or bully another player, it is supposed to disappear, absolving its user of responsibility or even memory of the event. (*ibidem*)

Nei confronti di coloro che si presentano online con un'identità femminile, nello specifico, il *trash talk* assume spesso un carattere violentemente genderizzato, che secondo Milena Droumeva svolge una funzione precisa,

the re-inscribing of women (back) into their bodies. Even when male commentators may be 'trash talked at' online, it is with women specifically that threats and insults take on a visceral gendered character, literally reducing women to their respective body parts and implying unmistakably sexualized violence. (Droumeva 2018, p. 64)

Questo avviene attraverso l'uso di un linguaggio sessista e attraverso il linguaggio della violenza e della dominazione sessuale, che costituiscono forme di violenza simbolica specificamente rivolte al corpo femminile. Le molestie sessuali sono frequenti negli ambienti fortemente mascolinizzati,

³⁹ Il riferimento è alla concezione di Johan Huizinga. Emma Vossen (2018) illustra il legame fra il mantenimento del 'cerchio magico' che permette di definire una situazione come gioco e il consenso dei partecipanti, sottolineando come i codici e le pratiche del gioco non dipendono solo dalle negoziazioni contingenti fra i giocatori circa la definizione della situazione e le regole del gioco vigenti, ma anche da codici e pratiche circolanti nella cultura più ampia.

dove vigono norme legate alla maschilità che privilegiano forme di mascolinità tradizionali e attribuiscono valore all'espressione di durezza, aggressività e competitività (Cote 2017). All'interno di questi ambienti, la presenza femminile è vissuta come una minaccia all'ordine simbolico maschile in quanto spezza la complicità omosociale e introduce un elemento di disturbo (*ibidem*). Inoltre, le molestie sessuali sono spesso rivolte a coloro che deviano dalle norme di genere, come nel caso di ragazzi che adottano forme di espressione di sé connotate come 'effeminate' o di ragazze che rivendicano una presenza visibile in ambiti maschili. In questo caso le molestie rappresentano una punizione per la devianza percepita nei confronti delle norme culturali. Nel mondo videoludico, secondo una ricerca di mercato svolta dalla società Reach3Insights (2021), il 77% delle giocatrici intervistate riporta di aver subito istanze di discriminazione di genere⁴⁰.

Le molestie sessuali sono state difese dal giocatore professionista di *Tekken* Aris Bakhtanians, dopo un evento in streaming in cui, a seguito di pesanti commenti sul suo corpo, la collega Miranda Pakodzi si ritirò dalla competizione. Alla domanda se fosse possibile avere una scena dei *fighting games* senza molestie sessuali, Bakhtanians replicò:

You can't. You can't because they're one and the same thing. This is a community that's, you know, 15 or 20 years old, and the sexual harassment is part of a culture, and if you remove that from the fighting game community, it's not the fighting game community. (in Nakamura 2014, p. 92)

Il discorso di Bakhtanians esplicita come la presenza delle donne negli spazi del *gaming* online debba essere subordinata all'accettazione di codici e pratiche sessisti, che rappresenterebbero una parte costitutiva, intrinseca, della cultura videoludica⁴¹. Le donne non sono esplicitamente escluse, ma non possono richiedere che i codici culturali cambino: i tentativi di protestare contro l'uso di linguaggio sessista, omofobo o razzista spesso producono solo un'intensificazione degli attacchi

⁴⁰ I comportamenti discriminatori riportati includono: "Name calling/insults; Inappropriate sexual messages; Unsolicited relationship asks; Men throwing or leaving the game when finding out the player is a woman; Gatekeeping; Patronizing or dismissive comments; Double standards on skills/being judged more harshly; Mansplaining/unsolicited advice".

⁴¹ Il discorso di Bakhtanians non è rimasto incontestato: numerose voci all'interno della scena dei *fighting games* e del mondo videoludico hanno preso le distanze dalle sue esternazioni. Tuttavia, come nota Nakamura, "few challenged the notion that gaming constitutes its own sphere of convention and condoned behaviors: that it was, in short, a 'culture' with different norms, forms of speech, and customs than culture at large" (2014, p. 93). In questo modo, sessismo, razzismo e omofobia restano legittimati all'interno della sospensione delle regole che vige nello spazio del gioco, inteso come spazio della *digital boyhood* (DiSalvo 2016).

(Cote 2017). In questa prospettiva, il *trash talk* può essere letto come uno strumento per presidiare gli spazi dedicati al *gaming* online e garantire che essi restino territorio di coloro che si considerano i soli legittimi partecipanti alla cultura, escludendo coloro che non riflettono l'identità di gamer per come è stata costruita da discorsi e rappresentazioni interni alla cultura – donne, persone di colore e persone LGBT – attraverso l'uso di un linguaggio che rimarca il fatto che essi non siano cittadini legittimi del mondo videoludico:

Any presence of marginalized gamers is therefore policed with sexist, racist, and homophobic speech by the dominate players so that the marginalized player won't remain and "ruin the game". (Vossen 2018, p. 215)

Accanto al *trash talk* si colloca il *trolling*, che consiste nel postare contenuti volti a provocare una reazione emotiva o a disturbare il flusso di interazioni in uno spazio online, come può essere la sezione dedicata ai commenti di un blog oppure una partita online. Come spiega Megan Condis:

The game of trolling sorts participants into two camps. One camp comprises those who refuse to take the bait. They demonstrate a cool-headed rationality, a mastery over the self that is traditionally associated with the performance of masculinity. The other camp comprises those who take the bait and feed the troll. They are imagined as overly earnest and emotional, as feminine. In other words, the game is set up to reinforce the idea that competent Internet users and elite gamers are defined precisely as those who enact a masculine textual performance (no matter the sex of their actual body) while the chumps and newbs of the gaming world are those who are unable to maintain a masculine façade under pressure. (Condis 2018, p. 16)

Il *trolling* è documentato come tattica utilizzata per creare scompiglio in comunità online sin dagli albori di Internet. Nella sua ricerca, svolta su un forum femminista nel 2002, Susan Herring ha messo in luce come la strategia del troll si fondasse sull'esprimere un interesse di facciata per una discussione razionale fondata sull'evidenza, per poi negare il valore delle argomentazioni e delle prove portate dagli altri utenti e spostare continuamente la posta in gioco del discorso. Il troll faceva inoltre appello al valore della libertà d'espressione, creando una situazione per cui per i suoi avversari non esisteva possibilità di vincere: se fosse stato bannato⁴² dal forum, avrebbe potuto 'dimostrare' l'intolleranza e l'incapacità di argomentare dei suoi avversari; se gli fosse stato concesso di restare, avrebbe potuto continuare a inquinare le acque della discussione e a provocare

⁴² Dall'inglese *to ban* (proibire, espellere, bandire), nello slang di Internet il termine denota il blocco di un utente da uno spazio online da parte degli amministratori.

gli utenti in un dibattito inutile, in quanto non fondato su premesse di onestà intellettuale (Herring 2002).

La funzione del *trolling* di distinguere fra *insider* e *outsider* in una data comunità online è spiegata in questi termini da Michele Tepper:

When it takes place within a single, closed community, trolling can sometimes be accepted and reinforced in the [...] subculture because it serves the dual purpose of enforcing community standards and of increasing community cohesion by providing a game that all those who know the rules can play against those who do not. It works both as a game and as a method of subcultural boundary demarcation because the playing pieces in this game are not plastic markers or toy money but pieces of information. (Tepper 1997 in Condis 2018, p. 18)

I pezzi di informazione di cui parla l'autrice sono quelli che consentono ai membri di riconoscere le intenzioni del troll e non cadere nella trappola, dimostrando una conoscenza superiore dei codici e delle pratiche del gruppo e della cultura online in senso più ampio. Ancora oggi, "Don't feed the troll" è una regola di Internet (che si è mantenuta anche negli spazi dedicati al *gaming*), che presuppone che l'unica strategia efficace contro i troll sia quella di ignorarli, mantenendo l'autocontrollo a fronte delle provocazioni. Questo implica tuttavia affermare che subire abusi con una connotazione di genere è parte delle regole del gioco: di fronte a una norma culturale che impone di non lasciarsi scalfire dal *trash talk* o dalle provocazioni dei troll, i destinatari di queste tattiche hanno poco spazio per criticare e protestare contro questi comportamenti, perché il solo fatto di reagire con veemenza è visto come un'ammissione di vulnerabilità e di inesperienza, il che diminuisce lo status di membro della cultura.

In questo contesto, le videogiocatrici hanno a disposizione diverse strategie, più o meno efficaci, per affrontare le ostilità di cui sono bersaglio. Amanda Cote (2017) ha svolto interviste in profondità con 37 giocatrici di età differenti per indagare queste strategie, riscontrando che la più frequente resta quella di abbandonare il gioco online e ritirarsi a giocare solo in *single-player* o *multiplayer* locale con amici e familiari. Tuttavia, questa strategia risulta problematica in quanto contribuisce ad acuire la percezione del videoludico come spazio maschile, il che a sua volta rafforza l'idea che le donne non appartengano realmente a questo mondo e quindi rischia di intensificare il sessismo verso coloro che restano visibili negli spazi del *gaming* online (Cote 2017). La seconda strategia più utilizzata dalle giocatrici è quella di evitare gli estranei, scegliendo di giocare online solo con persone conosciute (nella vita reale oppure online). Questo permette di evitare sia le esternazioni di aggressività e sessismo, sia le avance indesiderate; inoltre, la presenza

di amici nella partita contribuisce a ridurre la pressione delle interazioni sgradite e aiuta le giocatrici a ignorarle o a controbattere. La terza strategia è quella di celare la propria identità femminile, evitando di intervenire nella chat vocale e scegliendo nomi utente e immagini del profilo neutrali oppure maschili⁴³. Alcune giocatrici, al contrario, hanno affermato di mantenere anche un account che rendeva esplicita la loro identità femminile con l'obiettivo di affermare la propria visibilità e il proprio diritto di cittadinanza come videogioatrici, anche a prezzo delle ostilità. Tuttavia, nessuna di loro manteneva questo posizionamento combattivo 'a tempo pieno', preferendo alternare in modo tattico contesti/momenti in cui mimetizzarsi e contesti/momenti in cui rendersi visibili, allo scopo di proteggere il proprio benessere mentale mantenendo il controllo su quando immergersi nel flusso di ostilità per sfidarlo. Un'ulteriore strategia messa in campo dalle giocatrici è quella di controbattere alle ostilità mettendo in risalto le proprie capacità e la propria esperienza. Dalle interviste raccolte da Cote è emerso che le molestie sono più frequenti verso le donne quando sono percepite come meno competenti, ma tendono a cessare quando esse si dimostrano più capaci dei giocatori molesti durante la partita. La messa in mostra delle abilità rende quindi più saliente l'identità di gamer rispetto a quella di ragazza. Tuttavia, questa strategia è di difficile applicazione perché richiede un impegno costante per tenere affinata la propria abilità e potersi quindi 'elevare' al di sopra del trattamento normalmente riservato alle giocatrici, e molte delle intervistate hanno descritto la pressione derivante dal tentativo di applicare questa strategia per periodi prolungati. Infine, la strategia meno frequentemente impiegata per difendersi dalle molestie è quella di sviluppare una personalità più aggressiva e dura per 'ripagare con la stessa

⁴³ L'idea che rivelare il proprio genere, la propria appartenenza etnica o il proprio orientamento sessuale online equivalga a provocare discriminazioni e molestie ha radici antiche, che rimandano alle concezioni utopistiche del mondo virtuale che si diffusero agli albori delle comunità online, negli anni '90. In queste concezioni, il corpo è il sito dove sono iscritte le discriminazioni, mentre il mondo virtuale si può configurare come uno spazio libero dall'oppressione proprio in quanto dematerializzato, libero dalla corporeità, dove le identità ascritte non hanno alcun peso ma ognuna/o è solo il proprio discorso, il proprio pensiero, i propri contributi nelle comunità in cui sceglie di partecipare in condizioni di libertà e uguaglianza rispetto a tutti gli altri partecipanti. Tuttavia, come scrive Megan Condis: "The supposedly bodiless dwellers of the utopian Internet came to be read as straight white men by default. Thus, those who experienced racial or gendered discrimination online were blamed for their own abuse. After all, if they didn't want to be harassed, they could simply choose to pass as a member of the dominant class. By outing themselves as female or black or queer online, they were said to invite oppression by inviting the unwelcome body back into the online space" (Condis 2018, p. 8). L'influenza dell'ethos degli albori di Internet sui codici e le pratiche dell'Internet contemporaneo, a dispetto di tutti i mutamenti avvenuti negli ultimi 30 anni, costituisce un interessante oggetto di analisi la cui trattazione tuttavia esula dagli obiettivi di questo elaborato. Le ricerche di orientamento femminista hanno messo in luce come "marginalized bodies are unable to forego the physical body when they venture online. Women and people of color take with them aspects of their physical selves and are sometimes punished for not conforming to the White, male default operating within digital technology" (Gray 2016a, p. 63): il genere, l'orientamento sessuale e l'etnia costituiscono aspetti del Sé che non possono essere messi tra parentesi online, in quanto parti cruciali della propria identità e della propria esperienza del mondo.

moneta' i molestatori: in altre parole, si tratta di incorporare l'*habitus* videoludico del *trash talk* e riuscire a costruirsi quella corazza di sarcasmo e aggressività che fa parte delle aspettative normative della cultura, in modo da guadagnarsi il rispetto dei pari. Anche in questo caso la strategia risultava poco utilizzata perché a rischio di ritorcersi contro le giocatrici: l'aggressività veniva derubricata a emotività, evocando lo stereotipo della donna isterica e incapace di stare allo scherzo. Amanda Cote nota come alle donne non sia concesso di impiegare le stesse strategie retoriche degli uomini, perché il loro posizionamento è precario, oscillante fra inclusione ed esclusione ad opera degli uomini in posizione dominante. In conclusione:

Coping strategies require work. Women must constantly be aware of how their behavior, username, voice, or skill will be interpreted by others, and they must carefully manage these aspects to ensure a positive gaming experience. (Cote 2017, p. 14)

Questo lavoro di per sé rende l'esperienza femminile nel mondo videoludico differente da quella maschile e genera un attrito alla loro partecipazione, impedendo loro di essere *soltanto* giocatrici. Alle donne non è dato il privilegio di vivere il proprio genere in modo irriflesso, di poterlo 'mettere tra parentesi', perché in ogni interazione il genere diventa un filtro attraverso cui leggere le loro azioni, attivando stereotipi che richiedono un complesso lavoro di negoziazione e/o conflitto per essere disconfermati.

Anche quando le interazioni con le videogioatrici non assumono caratteri sessisti o comunque ostili, spesso il fatto di essere un soggetto femminile all'interno dello spazio del *gaming* si traduce in attenzioni sgradite. Come abbiamo visto sopra, anche le attenzioni benevole rimarcano il fatto che una donna che gioca ai videogiochi è un'anomalia e spostano l'attenzione sul suo genere piuttosto che sul gioco, creando una sorta di scarto che rende manifesto come le donne nel mondo videoludico siano ancora *Altro* rispetto ai cittadini di default e la loro presenza ancora qualcosa da rimarcare. Contraltare alla violenza simbolica nei confronti delle videogioatrici è la loro feticizzazione:

As a woman who played video games I frequently felt a very specific type of disrespect and objectification where I was sexualized for my gamer identity while also being disrespected as the lowest in the hierarchy of gamers. Comments about my gaming skill, or about me being a "fake gamer girl", were frequent but attempts to sleep with me simply because I was a "gamer girl" were just as frequent – as a female gamer I somehow felt adored and deplored at the same time. (Vossen 2018, p 208)

Le comunità online dedicate al *gaming* e alla cultura videoludica non costituiscono solo un microcosmo dove vengono riprodotte le forme di organizzazione socio-strutturale proprie della realtà offline, ma anche siti di elaborazione culturale dove le relazioni di genere vengono prodotte e riprodotte (Nic Giolla Easpaig 2018) a tutti i livelli: nella relazione fra giocatore e gioco, nelle interazioni fra videogiocatori, nella relazione con rappresentazioni e discorsi inseriti nel circuito della cultura videoludica, e più estesamente della cultura geek. In riferimento a quest'ultimo livello, prenderemo in considerazione due rappresentazioni stereotipiche circolanti nella cultura geek in relazione alle donne: la *gamer girl* e la *fake geek girl*. Questi stereotipi diventano parte delle aspettative che le ragazze devono navigare per affermare la propria legittimità di partecipanti al campo culturale *geek* e si configurano come meccanismi di *identity policing*, ovvero strumenti retorici volti a sanzionare i comportamenti e le forme di espressione accettabili all'interno della cultura e a deprecare quelli inaccettabili attraverso l'uso dell'ironia e del sarcasmo. I meccanismi di *identity policing* vengono attivati nel momento in cui i confini della cultura risultano indeboliti e l'identità che essa permette di affermare sembra perdere capacità di offrire prestigio e distinzione. Nel momento in cui la cultura geek diventa mainstream, il primo caposaldo identitario, ovvero lo status di outsider, viene indebolito. Nel momento in cui le donne – e le persone LGBT, e le persone di colore – rivendicano il loro diritto di cittadinanza nella cultura, diventano visibili, mettono in discussione i codici e le pratiche, negoziano il loro diritto di stare lì, creano i loro spazi, il secondo caposaldo identitario – la cultura geek come spazio maschile – viene indebolito. Questo comporta un complesso lavoro di ridefinizione dei confini, essenzialmente in due direzioni: la chiusura attraverso il *gatekeeping* e l'*identity policing*, nel tentativo di preservare la 'purezza' e il prestigio dell'identità, oppure la rielaborazione in senso inclusivo delle caratteristiche che definiscono l'identità stessa. Questi processi non sono privi di attriti e finanche conflitti, nei quali prendono forma le ansie e le tensioni che percorrono la cultura geek e che ci permettono di tracciare un quadro articolato dello scenario in transizione in cui essa si trova per effetto della contrapposizione tra spinte verso il cambiamento e verso la restaurazione di un passato percepito come un'età d'oro caratterizzata dall'autenticità dell'identità geek.

4. Conflitti e *gatekeeping* attorno all'identità di gamer

Come si è visto, l'identità di gamer si iscrive nella cultura geek, un campo culturale che si è strutturato come terreno di giovani maschi bianchi che si percepivano come outsider rispetto al gruppo dei pari e alla cultura adulta. Tuttavia, la cultura geek, costruita intorno all'appartenenza a specifici fandom, è diventata progressivamente sempre più mainstream, in particolar modo perché l'investimento affettivo e identitario nei prodotti culturali proprio del fan si presta facilmente a una colonizzazione da parte del mercato:

Industry desires fans because of viewer loyalty, free advertisement, and increased purchase of connected products. Moreover, fans contribute their free labor to add value to sites. Thus, casual viewers-turned-fans are desirable to the industry because they are prone to watch their shows regularly, talk about them to others, purchase missing (or all) episodes and tie-in products, visit the network sites regularly, and add material to discussion boards. (Busse 2013, p. 78)

In altre parole, a seguito del riconoscimento da parte dell'industria del potenziale di mercato rappresentato dai fan, divenuti visibili anche grazie alla possibilità offerta dai social network⁴⁴ di costruire comunità online facilmente accessibili aggregate attorno a specifici interessi, i fan sono divenuti l'audience principale di prodotti culturali come serie televisive, saghe letterarie, fumetti e videogiochi:

The consumer aspect of geek culture has grown particularly dominant, as fandom has emerged from being viewed as an outsider culture to an integral part of the experience of media. (Salter e Blodgett 2017, p. 4)

Di conseguenza, l'essere fan di questi prodotti culturali perde una parte significativa del proprio potere di creare distinzione e conferire prestigio. Per riaffermare tale prestigio, una delle reazioni interne alla cultura geek è stata quella di costruire gerarchie volte a distinguere i 'veri fan' dagli ultimi arrivati, solitamente accusati di affermare la propria identità di fan in modo insincero, cercando di cavalcare il prestigio che essa conferisce senza un reale investimento affettivo e senza una conoscenza approfondita del prodotto culturale in questione. Kristina Busse delinea i criteri utilizzati per definire la credibilità di un'asserzione di identità come fan, sottostanti ai processi di

⁴⁴ Una delle prime funzioni integrate in Facebook permetteva di compilare il proprio profilo con una lista di interessi, consentendo così all'utente di definire la sua identità attraverso i consumi culturali.

gatekeeping con cui le comunità vagliano i membri, riconoscendoli come parte del gruppo oppure escludendoli in modi più o meno espliciti:

Years in fandom generate fannish cred as they indicate time commitment and investment as well as a certain permanence of affect. Expansiveness is another form of commitment: owning rare artifacts shows both financial and time commitment, so comprehensiveness of collections—be they gaming cards, comic books, action figures or what not—shows fan cred. Even suffering for one's fannish obsession can become cred: having seen all the *Doctor Who* episodes or having seen every bad made-for-TV movie your favorite actor ever played in, or having read an author's entire oeuvre. All of these modes of involvement and investment, commitment and affect differ from fan community to fan community, but in most cases forms of these are used to distinguish 'true' fans from those with only casual interest, and it depends on the community as to how these outsiders are received. (Busse 2013, p. 84)

In questo modo, il consumo, la conoscenza e l'expertise risultano strettamente intrecciati nel costruire un'identità geek:

Media fans here are little different from particular youth cultures, using clothes, lingo, and particular objects to signify membership. Forms of possessions and knowledges thus can be used to establish membership; not getting insider jokes, not owning mandatory paraphernalia, or not knowing specific facts may all indicate outsider status. (*ibidem*)

Inoltre, il fatto che tale identità sia costruita come maschile comporta che le pratiche di partecipazione ai fandom di donne e ragazze siano oggetto di scrutinio più severo rispetto a quelle di ragazzi e uomini, soprattutto quando si caratterizzano come pratiche trasformative piuttosto che affermative. La tipologia è stata introdotta dalla blogger *obsession_inc* (in Busse 2013, p. 82; si veda anche Scott 2019, pos. 717-797) per distinguere quelle pratiche che rielaborano i prodotti culturali originali per introdurre nuove idee, nuovi personaggi, nuove relazioni (pratiche trasformative) da quelle che giocano con i prodotti culturali ma ne riaffermano i contenuti canonici, riconoscendo un ruolo privilegiato agli autori nel plasmare uno specifico mondo narrativo e rispettando le loro scelte (pratiche affermative). Secondo Busse donne, persone LGBT e persone di colore attuano più spesso pratiche trasformative, per vedersi rappresentati nei prodotti culturali di cui sono fan (ad esempio, reimmaginando personaggi come neri o come donne o sviluppando relazioni omosessuali fra due personaggi canonicamente etero) e aprire spazi di possibilità per altre rappresentazioni rispetto a quelle canoniche. Al contrario, i fan maschi tenderebbero a porsi come 'guardiani del canone' e a guardare con disprezzo le pratiche trasformative, specie laddove sono espressione di desideri erotici nei confronti dei protagonisti maschili da parte di soggetti femminili

o LGBT (Scott 2019). L'industria culturale privilegierebbe le forme di relazione con i propri prodotti che si svolgono attraverso pratiche affermative, contribuendo a legittimare alcune identità di fan e a delegittimarne altre, e a sostenere così una costruzione dei criteri di autenticità di questa identità che finisce per rafforzare la posizione dei fan maschi:

The fan boy is allowed to construct “authentic” and canonical texts, thanks in part to the fact that those texts already represent him and his desires. The fan girl, on the other hand, is absent from those texts, and her attempts to transform them are rejected as breaking with the “authentic” and reading in desires in a way that repels the fan boy auteur and his on-screen proxies. (Salter e Blodgett 2017, p. 168)

In questo modo, le gerarchie interne alla cultura geek e ai fandom tendono ad assumere un carattere genderizzato, che riflettono e incorporano forme di pregiudizio nei confronti delle fan, le cui forme di partecipazione sono spesso derise come superficiali, eccessive, frivole o devianti (Scott 2019). Con la crescente popolarità della cultura geek, inoltre, un'altra accusa è stata mossa nei confronti delle fan: l'idea che le ragazze sfruttino i simboli della cultura geek e affermino la loro appartenenza in tale cultura per attirare l'attenzione maschile. Di conseguenza,

women's interest in traditionally “geek” forms of entertainment (like video games) is inherently treated with skepticism and suspicion, resulting in unrealistic standards of geek identity or accusations of ulterior motives. (Zolides 2020, p. 8)

Come abbiamo visto, questi processi di *gatekeeping* e *identity policing* si applicano anche al mondo videoludico, dove solo alcune forme di gioco – quelle che identificano gli *hardcore gamer* – offrono la possibilità di rivendicare un'identità di gamer accettata e valorizzata dalle comunità di videogiocatori. Di fronte all'aumento della partecipazione femminile visibile nel mondo videoludico, una parte dei videogiocatori ha reagito costruendo discorsi che negavano il diritto di cittadinanza delle donne in questo spazio. In particolare, sono stati elaborati due stereotipi che, congiuntamente, costruiscono il tipo di ragazza che non sarebbe una partecipante legittima alla cultura, ma piuttosto un'impostora da smascherare e mettere alla gogna.

4.1 Fake geek girl e gamer girl: i meme come strumento di identity policing

Un meccanismo con cui una cultura presidia i propri confini è quello di produrre messaggi che possono essere compresi solo da coloro che padroneggiano i codici della cultura. Nel caso delle culture online, il linguaggio tipico di questi messaggi è quello dei meme. Il concetto di meme è

stato coniato nel 1976 da Richard Dawkins nel suo famoso saggio *Il gene egoista*, per indicare frammenti di cultura – idee, rappresentazioni, discorsi, mode, estetiche – che si diffondono in modo virale, per imitazione, e diventano parte dell’orizzonte culturale di un dato gruppo, nel nostro caso la cultura videoludica. In relazione alle comunità online, un meme assume la forma di una collezione di testi, tutti costruiti attorno allo stesso *template* di base, per esempio un’immagine a cui viene associato un significato non immediatamente leggibile dall’immagine stessa: i meme sono quindi variazioni sullo stesso tema, che richiedono la conoscenza dei significati associati al *template* per potervi innestare nuovi significati, anche di sovversione rispetto all’originale, ma che comunque non possono prescindere. I meme possono essere pensati come artefatti culturali che riproducono e costruiscono norme e valori condivisi da un gruppo: proprio per questo, la capacità di comprendere i significati contenuti nei meme denota l’appartenenza al gruppo. Come scrive Megan Condis (2018):

Participating in meme culture is like decoding a language puzzle or playing a riddle game. Players demonstrate that they are in the know by constructing messages that adhere to the rules and codes of the subculture in which they are embedded. These memes help gamers who are invested in the masculine dominance of online spaces to make sense of the ever-growing population of female gamers by recasting them as feminine stereotypes like the inexperienced novice, the nurturing support, or the castrating whore. (Condis 2018, p. 9)

L’analisi di questi meme – come anche di video, articoli, Tweet e altri testi della cultura – consente di ricostruire il discorso e le rappresentazioni che essi incorporano e che diventano un patrimonio culturale condiviso, che in quanto tale assume anche un carattere normativo: lo stesso atto di criticare questo discorso deve avvenire in forme che rispettano il codice culturale, oppure finisce per denotare uno status di *outsider* (Condis 2018). Megan Condis pone in relazione la proliferazione di discorsi e rappresentazioni sulle *gamer girls* con l’incremento della presenza visibile delle videogiocatrici, sia in termini quantitativi, sia come portatrici di un discorso critico rispetto al sessismo nella cultura videoludica. I meme servirebbero a rendere ‘discorsivamente intelligibili’ le videogiocatrici all’interno di una classificazione che le contiene entro stereotipi femminili già presenti nella cultura in senso più ampio e a impedire loro di affermare legittimamente l’identità di gamer. Nella sua classificazione ella individua tre stereotipi centrali: la ‘spalla sexy’, la ‘casual’ e la ‘fake geek girl’.

Il primo, la ‘spalla sexy’, è la rappresentazione idealizzata (e feticizzata) della videogiocatrice a cui fa riferimento Emma Vossen (2018) nella sua autoetnografia: la ragazza gamer, che ha

imparato a giocare ai videogiochi sotto l'ala protettrice di un partner maschio, che non si pone in competizione e non cerca di affermare una propria superiorità, ma si limita a giocare in ruoli di supporto e che, con la sua stessa presenza all'interno del gruppo, rafforza lo status del partner, funzionando come un *token* vivente. Questo stereotipo può essere posto in relazione con il più ampio costrutto della *cool girl*, originariamente coniato dalla scrittrice Gillian Flynn⁴⁵ per indicare la donna che incarna ogni desiderio maschile senza sforzo apparente: da un lato, 'una dei ragazzi', in grado di scherzare e prendere parte ai riti della complicità omosociale maschile senza attriti; dall'altro, un'idealizzazione di tutte le qualità stereotipicamente femminili, sexy, disponibile, dolce, comprensiva e mai arrabbiata (Uszkoreit 2018; Petersen 2014). La caratteristica che definisce la *cool girl* è la volontà di realizzare una performance della femminilità che da un lato prende le distanze dagli stereotipi negativi sulle donne cooptando codici di comportamento maschili, affermando più o meno esplicitamente di non essere come le altre ragazze, dall'altro però non appare mai decisa a rivendicare di essere presa sul serio (Petersen 2018) o di essere trattata alla pari. In sintesi, la *cool girl* è una ragazza che accetta le regole del gioco e non alza mai la voce per sfidare lo status quo. La sua presenza non è realmente minacciosa perché il suo obiettivo è essere parte del gruppo definito dai maschi e distinguersi dalle altre ragazze: di conseguenza, non si pone come un agente di cambiamento, quanto piuttosto nel suo sforzo di incarnare aspettative e desideri maschili finisce per legittimarli e rafforzarli. Questo stereotipo idealizza la 'spalla sexy' come la ragazza perfetta per un gamer, ma al contempo definisce il suo status di gamer come 'un gradino più in basso' rispetto ai giocatori maschi e la reinscrive nel ruolo femminile della compagna, la cui appartenenza alla cultura è mediata dalla relazione con un uomo:

The initial challenge that female gamers pose to the gendered social order in gamer culture is neutralized as the story told about these fantasy women moves them from a stereotypically masculine position (a challenger, a competitor, a fellow combatant) to a feminine one (an object of desire, a love interest, a helpmeet who supports and nurtures her partner in his masculine pursuits). (Condis 2018, p. 51).

L'autrice nota che questo stereotipo è coerente con la rappresentazione delle donne in molti titoli videoludici, dove esse svolgono ruoli di supporto al protagonista maschile interpretato dal

⁴⁵ Per una ricostruzione dell'archetipo della *cool girl* nell'immaginario costruito da Hollywood a partire dagli anni '20, si veda Petersen (2014).

giocatore, oppure dove i personaggi femminili sono programmati con statistiche di default che si addicono maggiormente a classi di supporto piuttosto che a classi di combattimento⁴⁶.



Fig. 11: Un Tweet di Ninja, streamer professionista, in cui lo streamer si vanta di possedere ciò che altri nerd sognano: una ragazza sexy e disponibile. La domanda finale sottolinea la competizione fra uomini, in cui il possesso di una 'ragazza-trofeo' conferisce prestigio ed è affermato per suscitare al contempo invidia e complicità.

Il secondo stereotipo è quello della 'casual': la ragazza che gioca solo ai titoli *casual* e non ha una conoscenza approfondita della cultura videoludica, che le permetterebbe di rivendicare legittimamente l'identità di gamer. La sua inesperienza e mancanza di immersione nella cultura la rendono un membro periferico. Può essere trattata in modo benevolo qualora non cerchi di affermare la propria appartenenza alla cultura, ma può anche essere oggetto di ridicolo e disprezzo qualora definisca sé stessa pubblicamente come gamer. La funzione primaria di questo stereotipo, infatti, è quella di giustificare i numeri che indicano una crescente presenza delle videogiocatrici circoscrivendo e precisando tale presenza a uno specifico segmento del mondo videoludico, i giochi *casual* appunto. Come abbiamo visto, questo stereotipo è sostenuto dalla costruzione

⁴⁶ Il riferimento è in particolare agli RPG (*roleplay games*), dove i personaggi che compongono la squadra con cui il giocatore procede nel gioco sono identificati dalla classe di appartenenza. Ogni classe ha punti di forza e debolezza, ma alcune sono più orientate al combattimento, altre invece più al supporto degli altri membri della squadra, ad esempio tramite abilità di cura e potenziamento.

dell'audience realizzata dall'industria videoludica: se il giocatore *hardcore* è un uomo, il giocatore *casual* non potrà che essere una donna – e una donna non potrà che essere una giocatrice *casual*.

Il terzo stereotipo, infine, è quello della 'fake geek girl': la ragazza che simula un interesse per la cultura geek e per il mondo videoludico pur possedendo solo una conoscenza superficiale, del tutto insufficiente per affermare un'appartenenza alla cultura. Di conseguenza, è sulle singole donne che si identificano come geek che cade l'onere di dimostrare le proprie credenziali di partecipanti legittime alla cultura. Questo tipo di scrutinio contribuisce a marginalizzare le donne negli spazi della cultura geek e, soprattutto, a scoraggiare coloro che sono attratte da questo mondo ma non sentono di avere l'esperienza e le conoscenze necessarie per affermare pubblicamente il proprio diritto di cittadinanza⁴⁷. Inoltre, questo stereotipo confina le ragazze in due possibili reazioni: affermare la propria credibilità come geek prendendo le distanze dalle altre donne, adottando un posizionamento del tipo 'io non sono come le altre', oppure rischiare di essere oggetto di disprezzo, derisione e marginalizzazione. Il primo posizionamento è visibile in un articolo apparso su *Forbes* nel 2012 a firma di Tara Tiger Brown:

When I was growing up being a geek wasn't something you wanted advertised but you felt pride in knowing that you were really good at something or were a subject matter expert on something obscure. [...] Today the word is the exact opposite of its original meaning; a term once used to inflict social cruelty is now a term of endearment, everyone and their dog self-proclaims themselves as a geek in whatever passing interest they have. The definition of 'geek' is so broad now that it is meaningless. [...] Pretentious females who have labeled themselves as a "geek girl" figured out that guys will pay a lot of attention to them if they proclaim they are reading comics or playing video games. (Brown 2012)

Nella costruzione del suo discorso, l'autrice in primo luogo afferma come caratteristica distintiva dell'identità geek l'orgoglio di abitare i margini e si colloca fra i 'veri geek', quelli che abitavano questo spazio culturale 'prima che fosse *cool*' e hanno sofferto la marginalizzazione sociale che essere geek comportava, la quale diventa un marchio di autenticità. In secondo luogo, l'autrice presenta una minaccia all'identità: il suo annacquamento derivante dal fatto che chiunque può

⁴⁷ Come nota Susana Polo, "The proper response to someone who appears to want to be a part of your community is to welcome them in. End of story" (da <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>). Il desiderio di proteggere l'esclusività dell'identità geek e del capitale culturale ad esso associato comporta il vedere i nuovi arrivati (e soprattutto le nuove arrivate) come una minaccia anziché come qualcuno da accogliere, qualcuno con cui condividere il proprio mondo, i propri interessi, la propria cultura. Questo, come si è già affermato, è particolarmente saliente nel momento in cui l'identità di geek appare 'riservata' agli uomini e alle poche donne che sono riuscite a conquistare il riconoscimento maschile.

rivendicare questa identità, ora che lo stigma sociale ad essa associato è tramontato. Infine, contestualizza la minaccia come genderizzata: sono le ‘ragazze pretenziose’ a fingersi geek, in cambio di attenzione maschile.

Girls who genuinely like their hobby or interest and document what they are doing to help others, not garner attention, are true geeks. The ones who think about how to get attention and then work on a project in order to maximize their klout, are exhibitionists. (*ibidem*)

Il pezzo prosegue tracciando una distinzione fra le ragazze che vivono i loro interessi in modo autentico, e quelle che deliberatamente fingono un interesse in qualcosa che porterà loro attenzione e popolarità. Questo comportamento insincero è equiparato a una forma di prostituzione, come denota il termine *attention whore*, popolare insulto proprio della cultura di Internet, rivolto soprattutto a donne. Come nota Suzanne Scott:

The “fake geek girl” presents a zero-sum game for female fans, not only because “fakeness” is predicated on the notion that fan affect is quantifiable and must be authenticated but also because within this paradigm, only male fans (or those who align themselves with an affirmational notion of “authentic” fan culture) are empowered to define and delimit what constitutes a “real” fan. (Scott 2019, p. 1894)

Il discorso sulle *fake geek girls* si ricollega all’idea di *cittadinanza condizionata* delle donne negli spazi della cultura geek, una cittadinanza precaria, che deve essere continuamente dimostrata e che sottostà allo sguardo giudicante dei legittimi cittadini – giovani maschi bianchi etero. La disparità di potere fra uomini e donne si manifesta proprio nel fatto che l’unico modo per le ragazze di affermare la propria legittima appartenenza al gruppo è essere “one of the boys”, ovvero allinearsi con i codici e le pratiche della cultura, inclusi quelli che riguardano il modo in cui i confini sono definiti e presidiati.

Un meme che codifica lo stereotipo della *fake geek girl* è *idiot nerd girl*⁴⁸, la cui prima apparizione documentata risale al 2010. Il meme rappresenta una ragazza che si autodefinisce nerd, ma nel tentativo di sfoggiare la propria conoscenza dei riferimenti culturali geek commette errori grossolani che rivelano la sua mancanza di quel capitale subculturale che definirebbe la sua appartenenza al gruppo. Questo meme pone in risalto gli aspetti di ignoranza e ingenuità che

⁴⁸ Si veda l’archivio online Know Your Meme, dedicato a ricostruire la storia dei meme: <https://knowyourmeme.com/memes/idiot-nerd-girl>. L’archivio ospita inoltre una ricca documentazione iconografica relativa al meme.

caratterizzano lo stereotipo: la *fake geek girl* è rappresentata come una novellina che vorrebbe far credere di non esserlo, e i meme riflettono un trattamento condiscendente e irrisorio nei suoi confronti. A proposito di questo meme, Suzanne Scott afferma:

Almost every example of the meme implicitly critiques the “mainstreaming” of geek culture: idiot nerd girl acquires all of her knowledge of comics from superhero franchise films, has the audacity to self-identify as a gamer despite only playing so-called games, and so on. [...] Fannish authenticity, within the context of the “idiot nerd girl” meme, is conflated with textual mastery. The meme not only critiques, and pointedly genders, those “fans” who only have a paratextual understanding of the text, but it demarcates appropriate fan text to coalesce around, framing popular texts as paratextual to authentic geek culture. (Scott 2019, pos. 1881)

In altre parole, il meme codifica i testi – film, serie TV, videogiochi, fumetti – che costituiscono l'autentico capitale subculturale geek, distinti da quelli che invece sono diventati così mainstream che anche l'*idiot nerd girl* li conosce. Nell'esempio sottostante, l'implicazione è che ogni nerd che si rispetti, che sia degno del 'titolo', deve conoscere *World of Warcraft*.



Fig. 12: La prima istanza conosciuta del meme 'idiot nerd girl'. Il meme deride la contraddizione tra il definirsi appartenente alla cultura nerd e non possedere il capitale subculturale necessario.

Questo meme contribuisce inoltre a rafforzare l'idea delle *fake geek girls* come impostore all'interno della cultura, trasmettendo un chiaro messaggio alle ragazze che si avvicinano a questo ambito, come sottolinea Scott:

you will never sufficiently “belong” to geek culture and should be prepared to legitimize your identity as an “authentic” fan when challenged. (Scott 2019, p. 1863)

Di conseguenza, le ragazze che non possiedono il capitale subculturale giusto, o non ne possiedono abbastanza, e non possono sostenere la sfida e vincerla, ottenendo il riconoscimento del loro status di membro autentico del gruppo, sono invitate a restare in silenzio, ai margini. È in questo modo che il meme diventa uno strumento di *gatekeeping*, un modo per presidiare non solo i confini dell'autentica appartenenza, ma anche chi ha diritto a voce e visibilità all'interno degli spazi culturali geek.



Fig. 13: Vignetta di Sailorswayze⁴⁹ che ironizza sul fatto che alle ragazze è chiesto di presentare le proprie ‘credenziali geek’ per dimostrare di non essere una fake geek girl.

Una variante di questo stereotipo è quello della *gamer girl*, che prevede che la *fake geek girl*, oltre a fingere un interesse per il mondo videoludico e per la sua cultura, realizzi una performance della propria femminilità altamente sessualizzata e provocante. Nei confronti di questa rappresentazione stereotipata si ha una forte ostilità, in quanto la *gamer girl* è vista come una predatrice che sfrutta la propria attrattiva sessuale per ingannare i nerd e farsi porre su un piedistallo, da un lato, e

⁴⁹ <https://sailorswayze.tumblr.com/post/35678126959/am-i-right-ladies>.

dall'altro perché la mancanza di autenticità è antitetica al forte investimento emotivo ed identitario che definisce l'appartenenza a una subcultura. È importante notare che una presentazione di sé sessualizzata per una ragazza produce automaticamente una contraddizione con il suo status di membro della cultura:

In short, women are sex objects. Geeks are not sexy. If Girl Geeks define themselves as geeks but sexy, in order to perform heteronormativity and not commit gender inauthenticity, the very act of foregrounding their sexuality marks them as fakes. Within this discourse there seems to be no quarter for a girl geek. (McKnight et al. 2013 in Salter e Blodgett 2017, p. 101)

Questo ci permette di vedere come lo stereotipo positivo della *cool girl* e lo stereotipo negativo della *fake geek girl/gamer girl* siano due facce della stessa medaglia: le ragazze che cercano di incarnare il primo rischiano di essere etichettate in base al secondo, secondo i familiari *double bind* che le donne incontrano nel gestire la presentazione di sé: essere sexy può essere vantaggioso, ma essere *troppo* sexy è oggetto di sanzione sociale, e la linea fra le due cose è instabile. Lo stesso vale per la scelta di enfatizzare la propria attrattività estetica, a prescindere dalle connotazioni sessuali (Glick et al. 2005), o la propria femminilità (Campus 2013), nel momento in cui esse risultano in contraddizione con codici culturali maschili e androcentrici, costruiti sullo svilimento del femminile.

Se lo stereotipo della *cool girl* costituisce un'idealizzazione di una ragazza che partecipa alla cultura geek senza però minacciare lo status quo, senza mettere in discussione il fatto che si tratti di un terreno maschile, e lo stereotipo della *casual* riposiziona le videogiocatrici al di fuori della cultura, quello della *fake geek girl/gamer girl* è stato oggetto di analisi proprio per la sua funzione di escludere le donne e sancire le forme di espressione della femminilità e della sessualità ammissibili nella cultura, ed è su questo che si concentrerà la presente sezione dell'elaborato. Attraverso l'analisi di alcuni testi emblematici di quest'ultimo stereotipo, potremo osservare le strategie retoriche in essi implicate e il modo in cui costruiscono modelli positivi e negativi di videogiocatrice, in una sorta di riproposizione della dicotomia brave ragazze/cattive ragazze interna alla cultura videoludica.

I meme sulla *gamer girl* nascono attorno al 2010⁵⁰ in risposta alla crescente presenza di ragazze che, nei propri profili online, rivendicano l'identità di gamer in modo esplicito, spesso con la frase

⁵⁰ Come documentato dall'archivio online Know Your Meme: <https://knowyourmeme.com/memes/gamer-girl>. L'archivio ospita inoltre una ricca documentazione iconografica relativa al meme.

“Yes I’m a girl yes I play video games”. Queste affermazioni sono state contrastate da un discorso che affermava che una vera videogiocatrice non ha bisogno di esplicitare il suo status, e di conseguenza coloro che lo affermano pubblicamente sono *poser* interessate solo ad attrarre l’attenzione. Il discorso portato avanti da questi meme è quindi fondato sulla contrapposizione fra una polarità positiva, la videogiocatrice che vive il suo interesse in modo autentico e non sente il bisogno di farne pubblicamente un vessillo identitario, e una polarità negativa, la *gamer girl* che invece considera il giocare ai videogiochi come un emblema di distinzione rispetto alle altre ragazze, qualcosa che la rende speciale e interessante. Per questo, tali rivendicazioni dello status di gamer sono divenute oggetto di parodie⁵¹, in particolare grazie all’associazione con scatti fotografici raffiguranti modelle in posa con controller e console. È interessante notare che rappresentazioni costruite a favore dello sguardo maschile, tramite l’associazione fra donne attraenti vestite in modo sexy e videogiochi⁵², sono divenute, all’interno della cultura, oggetto di ridicolo da parte di uomini e donne, ma il bersaglio di questo ridicolo non è stato il tentativo di vendere un’immagine della videogiocatrice o della ragazza nerd come *eye candy*, quanto piuttosto le ragazze stesse:

Here’s the double-edged sword: to be visible at all in geek culture, women often have to be conventionally attractive and comfortable playing the role of eye candy. Women who aren’t are generally ignored at best, and harassed, fat shamed, mocked, and disdained at worst. These same women who are being derided and dismissed as attention whores and poachers would be all but invisible if they distanced themselves from their sexuality. (Dempre 2012)

In altre parole, se le rappresentazioni sessualizzate e oggettivanti delle donne costituiscono, come si è visto, una parte normale e accettata del marketing dei prodotti culturali geek, quando sono le donne ad esprimere la propria sessualità come agenti autonome – e non come parte del marketing di un prodotto – si trovano ad affrontare scrutinio e ostilità.

⁵¹ Si veda la raccolta di immagini presso <https://yesweplaygames.tumblr.com/>.

⁵² È importante sottolineare che spesso non sono le donne a costruire queste rappresentazioni, come nel caso dell’uso di modelle-promoter vestite in modo sexy e provocante alle fiere e convention dedicate alla cultura geek, colloquialmente indicate come ‘*booth babes*’. Al riguardo si veda <https://kotaku.com/e3-makes-me-really-appreciate-the-pax-ban-on-booth-babe-5916237>.

community di YouTube Italia, con 476.000 iscritti e 119.732.541 visualizzazioni complessive⁵³. Questo video è il secondo (e ultimo) episodio di una serie dedicata a fare ironia su fenomeni che, all'epoca, avevano acquistato una rapida popolarità: il primo, ad esempio, era intitolato “Come diventare #1 – Gameplayer di Minecraft”. Questo ci suggerisce che la figura della *gamer girl* su YouTube è assimilabile al ragazzino adolescente che apre un canale per fare *gameplay* di Minecraft: una persona che non ha abbastanza esperienza e conoscenza per cimentarsi seriamente nel parlare di videogiochi online, ma è interessata solo a cavalcare l'onda delle tendenze. Il video è presentato come un tutorial per aspiranti *gamer girl*:

Ehi, tu! Sì, sto parlando proprio con te: oramai ti sei accorta che a fare la *fashion blogger* non sei più sulla cresta dell'onda, e brami vendetta contro il genere maschile. Perché odiarlo quando invece puoi renderlo schiavo e diventare padrona della specie? (Introduzione del video⁵⁴)

Nel video, la *gamer girl* è descritta come “una succubus⁵⁵ moderna e digitalizzata che si ciba della pubertà di migliaia di giovani”: un uso predatorio della propria attrattiva sessuale come merce di scambio, che fa leva sui desideri adolescenziali per ottenere visibilità e monetizzare quella visibilità. L'accusa implicata in questo discorso è che le *gamer girl* sfruttino l'idealizzazione maschile delle videogiocatrici, pur non essendo realmente tali, e proprio per questo non siano partecipanti legittime alla cultura videoludica, ma impostore che ‘sottraggono spazio’ alle vere videogiocatrici.

⁵³ Dati tratti da: <https://www.youtube.com/user/parliamodivg/about>, consultato il 25 agosto 2021.

⁵⁴ Per il video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=q-Jf07--gcE>.

⁵⁵ Essere demoniaco dalle fattezze femminili che, secondo antiche superstizioni, aveva rapporti carnali con uomini allo scopo di sottrarre loro energia vitale nella forma del liquido seminale oppure di sottometterli alla propria volontà.



Fig. 16: Nel video di Parliamo di Videogiochi, la gamer girl è rappresentata seduta su un trono formato dai gadget offerti dagli sponsor.

In tutti gli esempi proposti, in modo implicito o esplicito la *gamer girl* è posta in contrapposizione con la vera videogiocatrice, la partecipante legittima alla cultura. La funzione di quest'ultima nel discorso è quella di deflettere le accuse di sessismo: gli autori di questi meme possono affermare di non essere contrari alla presenza delle donne nel mondo videoludico, ma solo alla presenza di quelle donne che, per dirla con le parole di John Peacock, rappresentano “a pox on our culture”⁵⁶.

Una sintesi particolarmente pregnante degli stereotipi che circondano la partecipazione delle donne negli spazi della cultura geek è offerta da una vignetta apparsa su *Entertainment Weekly* il 25 luglio 2008. Qui, le donne sono rappresentate in due ruoli: le “Princess Naked”, che si pongono come oggetti sessualizzati per lo sguardo maschile (Scott 2019, pos. 1059), e le “Dr. Girlfriend”, le ragazze estranee alla cultura geek che partecipano solo come accompagnatrici di un partner maschile. L'espressione di sconforto di quest'ultima, secondo Scott, “implies, in a none-too-subtle ‘beam me out of here’ fashion, that no woman can authentically occupy this fannish space” (Scott 2019, pos. 1069). Se i tre ‘archetipi’ maschili riflettono, pur attraverso l'ironia, un coinvolgimento autentico con la cultura geek, i due ‘archetipi’ femminili sono caratterizzati dall'opposto: la

⁵⁶ L'articolo originale è disponibile qui: <https://geekout.blogs.cnn.com/2012/07/24/booth-babes-need-not-apply/>.

Princess Naked è rappresentata come interessata solo all'attenzione maschile, in modo analogo alla *gamer girl*, mentre la Dr. Girlfriend rimanda allo stereotipo della 'spalla sexy', seppur con una connotazione di desolata estraneità. È interessante notare che la Dr. Girlfriend, fra tutte le illustrazioni della vignetta, è quella che suggerisce maggiormente un'idea di 'normalità' e attrattività fisica, in confronto alle fattezze caricaturali degli altri personaggi. In questo modo, la vignetta si aggancia ai tradizionali stereotipi sui nerd come poco attraenti, e nerd *in quanto* poco attraenti. La rappresentazione della Princess Naked come cicciottella e con gli occhiali, due elementi stereotipicamente associati alla mancanza di attrattività in una ragazza, anticipa la descrizione derisoria delle *fake geek girls* da parte di John Peacock:

I get sick of wannabes who couldn't make it as car show eye candy slapping on a Batman shirt and strutting around comic book conventions instead. I'm talking about an attention addict trying to satisfy her ego and feel pretty by infiltrating a community to seek the attention of guys she wouldn't give the time of day on the street. I call these girls "6 of 9". They have a superpower: In the real world, they're beauty-obsessed, frustrated wannabe models who can't get work. They decide to put on a "hot" costume, parade around a group of boys notorious for being outcasts that don't get attention from girls, and feel like a celebrity. They're a "6" in the "real world", but when they put on a Batman shirt and head to the local fandom convention du jour, they instantly become a "9".

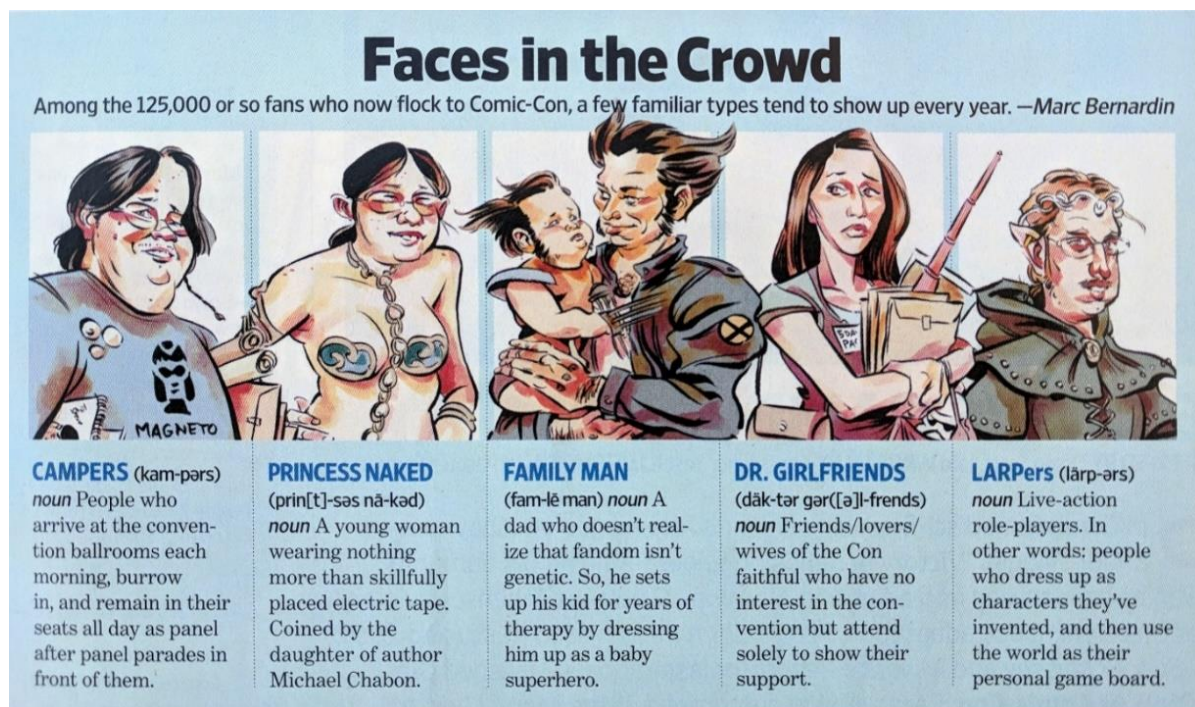


Fig. 17: Vignetta tratta da Entertainment Weekly, 25 luglio 2008, che rappresenta ironicamente i partecipanti al San Diego Comic-Con (SDCC).

In conclusione, la *gamer girl* e la *fake geek girl* costituiscono due discorsi di *identity policing*, volti a sanzionare le forme di espressione di sé e i comportamenti delle ragazze che cercano di avvicinarsi alla cultura geek o di costruirsi uno spazio all'interno di essa. Questi discorsi possono essere anche letti come forme di *spreadable misogyny* (Scott 2019), in riferimento al carattere virale e continuamente riproducibile della circolazione di stereotipi ostili alle donne attraverso la forma del meme. Essi esprimono il fatto che per una ragazza l'affermazione di appartenenza alla cultura è oggetto di forme di scrutinio intensamente genderizzate, che riflettono la precarietà della "cittadinanza condizionata" descritta da Bróna Nic Giolla Easpaig (2018): sono gli uomini che definiscono i codici e le norme culturali che regolano le forme di espressione della sessualità e della femminilità nella cultura videoludica (Dempsey 2012). Tuttavia, le donne della cultura geek hanno creato forme di protesta e critica nei confronti di queste aspettative, servendosi degli stessi artefatti culturali attraverso cui viaggiano il *gatekeeping* e gli stereotipi per produrre un discorso di resistenza nei confronti di questi ultimi, riaffermare il proprio diritto di cittadinanza nella cultura videoludica e mettere in luce il sessismo di cui essa è intriso.

4.2 Qui per restare: la riappropriazione di meme e discorsi come strumento di resistenza

I meme che sono stati impiegati come veicoli per la circolazione di un discorso sessista ed escludente sono stati anche oggetto di strategie di riappropriazione e resistenza da parte delle donne. Attraverso gli stessi *template*, le partecipanti alla cultura geek hanno messo in circolo nuovi significati che si ponevano in contrasto con quelli codificati nei meme, in modo da rendere visibile l'esperienza femminile. L'utilizzo dei meme per queste operazioni di contrasto al discorso dominante riafferma l'appartenenza alla subcultura da parte delle autrici, rendendo visibile la loro padronanza dei codici: di conseguenza, risulta più difficile derubricare il loro discorso a una critica proveniente dall'esterno, da un lato, e dall'altro il formato del meme favorisce la circolazione di questo discorso contro-egemonico e permette la creazione e disseminazione diffusa di nuove variazioni sul tema. Nel 2012, ad esempio, Rachel Edidin, editor presso la casa fumettistica Dark Horse, ha lanciato sui propri profili Twitter e Tumblr una serie di reinterpretazioni⁵⁷ del meme *idiot nerd girl*, in cui la ragazza protagonista viene rappresentata come una nuova arrivata piena di entusiasmo per la cultura nerd, ma vittima del *gatekeeping* sessista e delle pratiche escludenti

⁵⁷ <https://postcardsfromspace.tumblr.com/post/29993651871/i-really-hate-the-idiot-nerd-girl-meme-so-i>.

che le impediscono di acquisire il capitale subculturale necessario a dimostrare la propria legittima appartenenza.



Fig. 18: Nella reinterpretazione di Rachel Edidin, l'idiot nerd girl è un membro periferico della cultura geek che deve contrarsi con marginalizzazione e gatekeeping.

Allo stesso modo, seppure senza un coordinamento da parte di una figura prominente nella cultura, il meme della *gamer girl* è stato oggetto di reinterpretazioni volte a mettere in luce come l'idea che le videogioatrici desiderino e traggano vantaggio dalle attenzioni maschili sia falsa, dal momento che tali attenzioni sono spesso moleste e indesiderate.



Fig. 19: Il fumetto di Linda Jing evidenzia che rendersi visibili come donna online si traduce in un flusso di attenzioni sgradite.

L'autrice commenta nella didascalia:

You know what the best part about being a girl who plays multiplayer games is? Being accused of being an attention whore when you didn't want all that unwanted attention in the first place.

Because playing video games for hours and hours every week is not for my own personal enjoyment, but is instead an elaborate play to get internet strangers to notice me⁵⁸.



Fig. 20: Vignetta anonima che rappresenta la videogiocatrice circondata da commenti molesti.

Altri tentativi di riappropriazione si concentrano sull'etichetta di *gamer girl*, evidenziando che attorno ad essa si sono costruiti stereotipi che oscurano il fatto che una *gamer girl* è semplicemente una videogiocatrice. In questo caso, si esplicita che la *gamer girl* come seduttrice è uno stereotipo costruito dagli uomini per gli uomini, sopra la testa delle giocatrici che devono confrontarsi con esso e con le aspettative che esso comporta, al pari di tutti gli altri stereotipi.

⁵⁸ <https://knowyourmeme.com/photos/571951-gamer-girl>.



Fig. 21: Lena Discherl evidenzia che la gamer girl sexy è uno stereotipo al pari degli altri, che oscura la realtà per cui le videogiocatrici sono semplicemente ragazze.

Oltre ai meme, nei primi anni '10 sono fioriti progetti, più o meno apertamente femministi, che hanno messo in discussione lo status delle donne nella cultura geek. Alcuni si sono concentrati sul documentare il sessismo e le molestie nei confronti delle videogiocatrici, utilizzando l'ironia come arma per mettere in ridicolo e depotenziare le aggressioni verbali, come *Fat, Ugly or Slutty*⁵⁹ oppure *Not in the Kitchen Anymore*⁶⁰. Come osserva Lisa Nakamura (2014) questi progetti si configurano come campagne contro il sessismo fondate sul *crowdsourcing*, ovvero sulla raccolta di contributi da parte dell'utenza per mostrare il carattere pervasivo dell'ostilità che le videogiocatrici incontrano online. Questi progetti hanno contribuito a rendere innegabile l'estensione del fenomeno e il suo carattere genderizzato, oltre a configurarsi come raccolte preziose per le analisi accademiche della cultura videoludica (Consalvo 2012).

⁵⁹ <http://fatuglyorslutty.com/>.

⁶⁰ Molti degli spazi online in cui si è svolta la conversazione sul sessismo nella cultura videoludica, fra cui *Not in the Kitchen Anymore*, sono ormai defunti. Questo decadimento di Internet è solo in parte compensato dal lavoro svolto dalla Wayback Machine (<https://web.archive.org/>), mantenuta dall'Internet Archive come parte di uno sforzo di preservazione della cultura digitale. A distanza di poco meno di dieci anni, il ricercatore interessato a ricostruire uno spaccato di questa conversazione si trova a lavorare come un archeologo, partendo dagli spazi sopravvissuti e da testimonianze di seconda mano contenute in altri lavori accademici e giornalistici per colmare i vuoti.

Altri progetti invece si sono concentrati sulla critica alle rappresentazioni delle donne nei prodotti culturali geek, come fumetti, videogiochi, manga e illustrazioni di copertina di libri. Nello specifico, Escher Girls⁶¹ (2011) è un blog su Tumblr in cui venivano postate immagini di personaggi femminili in pose fortemente sessualizzate, al punto da essere anatomicamente impossibili: il titolo è infatti un riferimento alle opere di Maurits Cornelis Escher, celebre per le sue costruzioni impossibili ma che a un primo sguardo appaiono plausibili.



Fig. 22: Il primo post apparso su Escher Girls.

Oltre a mettere in luce l'impossibilità anatomica di queste rappresentazioni sessualizzate, Escher Girls ha offerto uno spazio per i fan dove ridisegnare le illustrazioni 'colpevoli' di questi errori. Con più di 500 pagine di contenuti fra segnalazioni e reinterpretazioni, il blog è diventato un punto di riferimento per la critica, focalizzandosi in particolare sul fumetto. Da Escher Girls è nato il progetto spin-off The Hawkeye Initiative⁶² (2012), ideato da Noelle Stevenson, in cui il personaggio Marvel Occhio di Falco veniva rappresentato nelle stesse pose dei personaggi femminili e spesso con costumi altrettanto striminziti, in modo da rendere visibile attraverso l'accostamento fra l'originale e la reinterpretazione quanto il modo in cui sono rappresentate le

⁶¹ <https://eschergirls.tumblr.com/>.

⁶² <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>. Per una lettura di questo progetto come esempio di pratica trasformativa legata al *crossplay*, si rimanda a Scott (2019, pos. 3906-4110).

donne⁶³ risulti stridente e assurdo se applicato a un personaggio maschile. Il progetto mette inoltre in luce come il corpo maschile sia raramente oggetto di sessualizzazione in media costruiti per lo sguardo maschile, il che contribuisce al senso di *uncanny* che si manifesta quando il trattamento solitamente riservato ai personaggi femminili viene trasposto su un corpo maschile. In questo modo, argomenta Scott (2019, pos. 3942), il progetto costituisce una provocazione estetica che rende tangibile l'esperienza di leggere i fumetti da una *subject-position* femminile, in cui l'immersione nella storia – e la possibilità dell'identificazione – è minata dal fatto che i personaggi femminili sono in primo luogo rappresentati come *corpi*, e il modo in cui questi corpi sono vestiti e agiscono all'interno delle tavole non è solo funzione della storia, ma continuamente rimanda a una dimensione esterna alla storia stessa, quella appunto dello sguardo maschile. In altre parole, se Red Sonja indossa un bikini di cotta di maglia, ciò non ha alcuna funzione narrativa, ma ricorda primariamente che il personaggio non esiste solo come agente nella propria storia, ma come oggetto estetico sessualizzato per un lettore immaginato come maschile e per il quale il fumetto costruisce una *subject-position* maschile. L'esperienza femminile nella lettura del fumetto è quindi quella di questo scarto tra i due piani, dell'impossibilità di sperimentare una piena sospensione dell'incredulità e immersione nella narrazione perché il fumetto stesso ricorda continuamente alla lettrice il suo essere 'fuori posto' rispetto al lettore di default. Nelle parole di Scott:

It is difficult not to read the choices surrounding superheroine costuming as, first and foremost, emblemizing the comic book industry's ongoing commitment to a white, male, cisgender, heteronormative readership and the presumption that this demographic desires (or demands) sexual objectification of female characters. (Scott 2019, pos. 4011)

Le lettrici si trovano a confrontarsi con rappresentazioni che, incarnando i (presunti) desideri dei lettori maschi, al contempo enunciano *a chi* sono destinate quelle rappresentazioni, e più in generale *a chi* sono destinati i fumetti di supereroi come prodotto culturale. L'immersione nella dimensione narrativa è quindi possibile solo ignorando, o mettendo tra parentesi, la connotazione del prodotto come rivolto a un pubblico maschile.

⁶³ Nella calzante descrizione dell'autrice del blog, l'obiettivo è rendere evidente "how deformed, hyper-sexualized, and impossibly contorted women are commonly illustrated in comics".

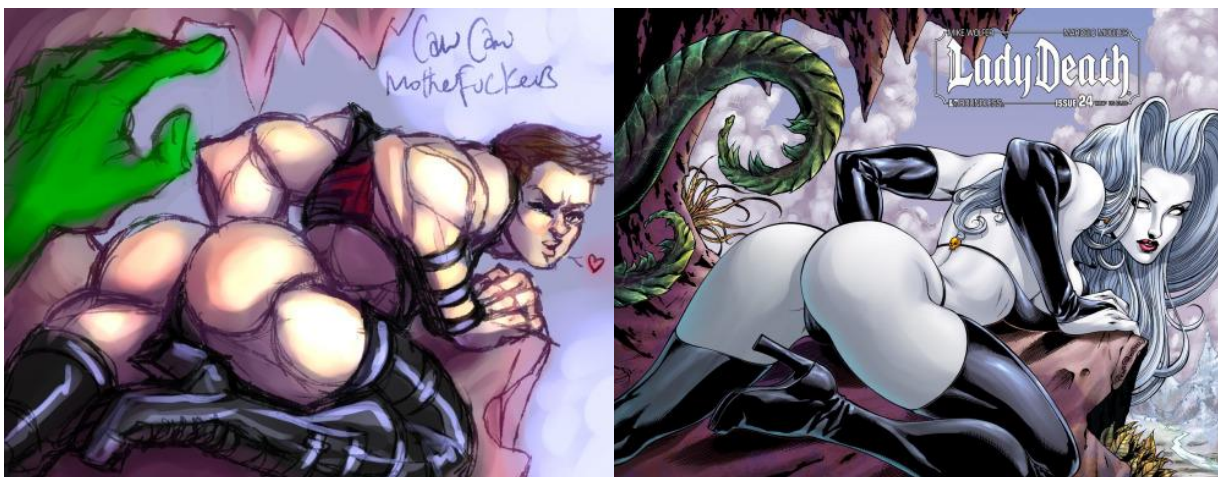


Fig. 23: Una reinterpretazione di Occhio di Falco nella stessa posa di Lady Death.

Un progetto simile è Bikini Armor Battle Damage⁶⁴ (2013), dedicato a mettere in evidenza come l'abbigliamento da combattimento dei personaggi femminili nei videogiochi e nei fumetti sia più funzionale a sessualizzare i personaggi che a offrire una rappresentazione realistica di come armature o tute di kevlar dovrebbero essere. Ispirato da un'illustrazione di LuckyFK, il blog, con più di 380 pagine di contenuto, si rivolge soprattutto ad artisti e illustratori, invitandoli a riflettere sui cliché estetici che fanno parte del nostro immaginario rispetto alle figure di donne guerriere e a proporre rappresentazioni più accurate e meno sessualizzate.

The Hawkeye Initiative, Escher Girls e Bikini Armor Battle Damage rappresentano quindi espressioni di una consapevolezza del fatto che l'immersione narrativa, per le ragazze, è possibile solo a prezzo di oltrepassare una barriera simbolica alla propria sospensione dell'incredulità: una barriera che separa il piano della narrazione dal piano dello sguardo del lettore, costruito come uno sguardo maschile. Questi progetti suggeriscono che l'apprezzamento delle narrazioni fumettistiche, e la possibilità dell'identificazione con le protagoniste, avvengono *a dispetto* dell'ipersessualizzazione delle figure femminili, la quale invece afferma attraverso il testo che il pubblico a cui il testo si rivolge è maschile.

⁶⁴ <https://bikiniarmorbattledamage.tumblr.com/>. Si veda anche Tragic Female Armor (2012): <https://tragic-female-armor.tumblr.com/>.

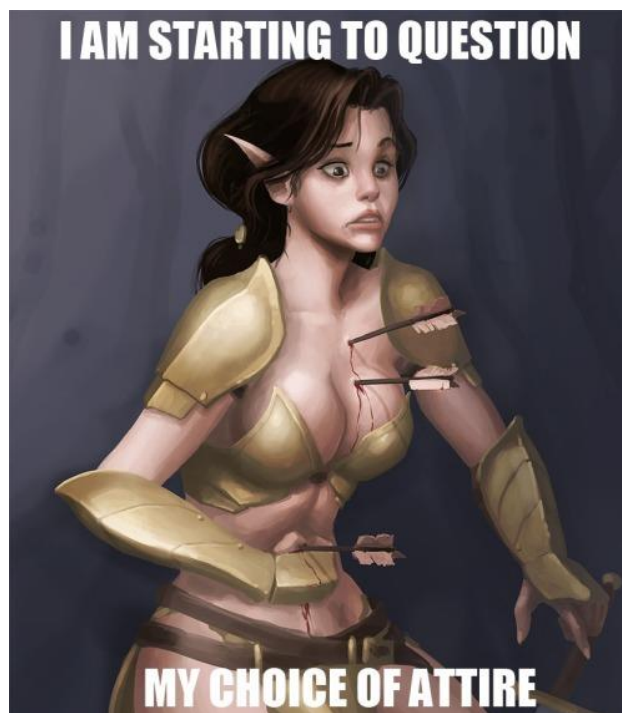


Fig. 24: L'artista LuckyFK reinterpreta l'armatura-bikini mettendo in risalto le conseguenze indesiderate.

Speculare a Bikini Armor Battle Damage è Women Fighters in Reasonable Armor⁶⁵ (2011), un progetto più piccolo dedicato a raccogliere rappresentazioni positive di guerriere equipaggiate con un abbigliamento pratico e realistico – o, per dirla con il sottotitolo del blog, “ladies that actually dress for dealing damage”.

Infine, altre conversazioni si sono sviluppate su Twitter in relazione alla scarsa presenza femminile nell'industria videoludica. In particolare, nel 2012 è nato l'hashtag #1ReasonWhy (Ochsner 2016), sotto il quale donne impiegate nell'industria e partecipanti alle community di videogiocatori hanno raccolto le proprie esperienze negli spazi della cultura videoludica, sia online che offline (fiere e convention, luoghi di lavoro e media). Le conversazioni sviluppatesi attorno all'hashtag hanno messo in evidenza che la cultura dell'industria videoludica non è solo permeata di pregiudizi che sminuiscono la professionalità e l'expertise delle donne, ma è anche caratterizzata da un clima in cui

women's voices are frequently silenced, dismissed, and otherwise made invisible through persistent acts of harassment and a culture where speaking out about negative experiences is discouraged and even punished. (Ochsner 2016, p. 146)

⁶⁵ <https://womenfighters.tumblr.com/>.

Nonostante tutte le esperienze negative, le donne che lavorano nell'industria videoludica hanno sentito il bisogno di spiegare anche i motivi che le spingono a persistere, lanciando l'hashtag speculare #1ReasonToBe (coniato da Rhianna Pratchett) per descrivere le esperienze positive. Quest'ultima conversazione ha raccolto un totale di 10.745 Tweet a fronte dei 36.864 raccolti sotto l'hashtag #1ReasonWhy (Ochsner 2016). Amanda Ochsner ha individuato alcuni nuclei di motivazioni fondamentali per scegliere una carriera nell'industria videoludica e restarvi: il primo è la convinzione che le voci e i contributi delle donne nell'industria siano cruciali per costruire una cultura videoludica inclusiva e paritaria; il secondo è che le donne nell'industria rappresentano dei *role model* per bambine e ragazze, al fine di costruire un'industria dove la presenza femminile sia la normalità; il terzo è che l'industria rappresenta un sito cruciale dove essere agenti di cambiamento in prima persona; il quarto è il fatto che l'industria videoludica offre uno spazio dove esercitare la propria creatività; il quinto è l'amore per il videogioco come medium e per le sue potenzialità; il sesto è dato dai rapporti positivi con i colleghi, che creano un ambiente dove le donne si sentono rispettate e accettate; il settimo è l'amore per il lavoro di creazione di videogiochi in sé; l'ottavo è la gioia di condividere il proprio lavoro con la community dei videogiocatori e vederlo diventare parte delle fonti di intrattenimento e gioia di milioni di persone; il nono, infine, è la gratitudine nei confronti delle mentore e dei mentori che hanno costruito spazi nell'industria per altre donne e il desiderio di esserlo a propria volta per una nuova generazione. Questa ricognizione mostra come le donne partecipanti a questa conversazione dimostrino una forte consapevolezza del proprio ruolo di apripista e agenti di cambiamento, cambiamento che può essere possibile solo facendo sentire collettivamente la propria voce e lavorando per rendere l'industria uno spazio meno ostile per le donne. I loro Tweet riflettono la percezione che l'industria sia a un punto di svolta in termini di inclusività, e il desiderio di essere in prima linea a contribuire a determinare il nuovo corso (Ochsner 2016, p. 153), ispirando una nuova generazione a immaginarsi in questo ambito e al contempo aprendo spazi di opportunità, anche combattendo gli aspetti tossici della cultura videoludica ed evidenziando che non tutta l'industria è ostile alle donne.

Tutte queste iniziative sono espressione di un movimento critico interno alla cultura geek per portare al centro della conversazione collettiva le esperienze delle donne, decentrando il gamer come soggetto maschio bianco ed etero dalla posizione di pubblico di default dell'industria videoludica. Attraverso la critica al sessismo a tutti i livelli – nelle interazioni, nelle rappresentazioni, nell'industria – le donne hanno esposto i problemi intrinseci della cultura geek, rivendicando il diritto di mettere in discussione i codici e le pratiche che fino ad allora avevano definito la cultura. Questo cambiamento è stato reso possibile dallo sviluppo di comunità online e

dall'incremento delle videogiatrici, che si sono percepite come una 'massa critica' in grado di prendere la parola collettivamente, seppure in modo diffuso, piuttosto che negoziare strategie di adattamento individuali. Di conseguenza, attorno al 2013 questo movimento critico diffuso aveva raggiunto una visibilità e una vocalità negli spazi geek non più ignorabile. Il #GamerGate ha rappresentato un momento spartiacque nella relazione della cultura videoludica con le questioni di genere, in cui le tensioni accumulate attorno alla partecipazione femminile sono esplose in un *backlash* violento, creando una visibile linea di frattura all'interno della cultura, da un lato, e catalizzando l'attenzione dei media e del mondo accademico sul sessismo nel mondo videoludico⁶⁶. Per questo motivo, il capitolo successivo è dedicato a una ricostruzione degli eventi costitutivi di questo conflitto e del suo impatto, al fine di permettere una lettura più completa dello scenario contemporaneo.

⁶⁶ Gli eventi legati al #GamerGate sono portati come evidenza del sessismo nell'industria videoludica e nella sua cultura anche nel *complaint* (2021) mosso dal Department of Fair Employment and Housing dello Stato della California nei confronti di Activision Blizzard, in cui si accusa l'azienda di violazioni delle leggi contro la discriminazione sul lavoro.

5. #GamerGate: uno spartiacque nella conversazione

5.1 L'“invasione” delle fangirls

Ricostruire gli eventi significa lavorare con le narrazioni che danno forma al modo in cui comprendiamo quegli eventi, e cercare di comprendere cosa resta ai margini di quelle narrazioni, e cosa si cela in questo scarto. Nel capitolo 1 si è tentato di proporre una ricostruzione del modo in cui la cultura geek e il mondo videoludico si sono costituiti come spazi maschili, come letterali terreni di gioco di una maschilità che, pur rappresentandosi come outsider rispetto alle forme allora egemoni, nondimeno sostiene relazioni di genere diseguali relegando le donne ai margini del proprio spazio culturale. Nel capitolo 2 si è approfondita questa direzione attraverso una ricognizione specifica sull'identità di gamer come identità maschile, costruita a partire dalla dicotomia *hardcore/casual* e da uno specifico ethos imperniato sulla competizione, sullo sforzo e sulla conquista. Nel capitolo 3 si è tentato di rendere visibile la partecipazione di bambine, ragazze e donne, la tensione fra le forze volte a mantenerle ai margini e i loro tentativi di accesso e negoziazione di un proprio spazio attraverso strategie di adattamento individuali. Nel capitolo 4 lo sguardo si è focalizzato sulla trasposizione di questo conflitto sul piano dei discorsi, osservando la costruzione di discorsi escludenti da un lato e la rivendicazione da parte delle donne del proprio diritto di cittadinanza nella cultura geek dall'altro. Verrà ora preso in esame il passaggio da strategie di adattamento individuali a forme di critica e protesta collettiva, in cui i contributi e le voci individuali vengono raccolti in contenitori che li traspongono in una dimensione corale.

La scelta di specifici punti di osservazione oscura inevitabilmente altre porzioni di realtà e comporta una semplificazione che occorre controbilanciare per produrre un resoconto il più possibile accurato non solo di ‘quello che è successo’, ma anche di come è stato interpretato e quali negoziazioni e conflitti si articolano attorno ai significati dati agli eventi e ai processi – in questo caso, quelli di trasformazione della cultura geek. La scelta fatta finora è stata quella di osservare la cultura geek dal suo interno, includendo in questa definizione l'industria videoludica in quanto attore che si rivolge ai nerd e contribuisce a costruire un'identità di gamer con i propri discorsi e i propri prodotti. Appare necessario a questo punto fare un passo indietro e ampliare lo sguardo a come le trasformazioni nella cultura geek sono state lette – ovvero, a quali interpretazioni sono state avanzate per renderle intelligibili – dall'esterno. Per farlo, il lavoro di

Suzanne Scott (2019) su come il processo di *mainstreaming* della cultura geek è stato descritto sui *news media* costituisce un riferimento imprescindibile.

L'autrice distingue tre fasi comprese nell'arco temporale fra il 2005 e il 2017: nella prima (2005-2007) il focus delle narrazioni giornalistiche è sull'ascesa e sull'*empowerment* derivante dal riconoscimento da parte dell'industria dei fan (maschi) come *opinion leader* in fatto di consumi culturali all'interno delle proprie coorti demografiche di riferimento; nella seconda (2008-2014) il focus si sposta sul *mainstreaming* della cultura geek e sull'impatto dell'emergente capitale culturale posseduto dai fan; nella terza (dal 2014 in poi) il focus viene posto sulla tossicità delle comunità online strutturate intorno all'identità geek. La prima fase, nello specifico, è caratterizzata dalla rivalutazione dei nerd rispetto agli stereotipi derogatori con cui essi erano rappresentati in precedenza, in virtù del riconoscimento della centralità economica e culturale di un'identità fondata in larga parte su pratiche di distinzione attraverso il consumo. Tuttavia, come nota l'autrice:

Despite all the hype, there was little that was “new” about this new power demographic, only a confirmation of the industry’s enduring investment in young men. (Scott 2019, pos. 1258)

In questa fase, le donne come fan e come consumatrici di prodotti culturali ‘nerd’ restano invisibili, riprendendo e contribuendo a rafforzare il perdurante pregiudizio secondo cui le donne non sono interessate alla cultura geek. A partire dal 2008, invece, si verifica uno slittamento del discorso verso le implicazioni della posizione di influenza culturale conquistata dai nerd sulla costruzione dell'identità geek: la narrazione dominante è quella che lamenta la morte dell'autentica identità geek⁶⁷, associando l'autenticità al fatto di abitare i margini, di essere outsider rispetto alla cultura mainstream. Significativamente, la perdita di autenticità derivante dall'entrata nel mainstream (e dalla commercializzazione) della cultura geek è associata alla crescente presenza femminile, resa visibile in particolare dal dirompente successo di *Twilight*, romanzo *young adult* del quale in

⁶⁷ L'esempio più rappresentativo di questo genere è un articolo dell'attore Patton Oswalt per *Wired* (2010) intitolato “Wake up, geek culture. Time to die”, in cui il carattere distintivo della cultura geek è rappresentato come il senso di esclusività derivante dal condividere riferimenti culturali oscuri, la cui conoscenza richiede iniziazione e investimento emotivo. Secondo l'autore, l'immediata accessibilità di ogni prodotto culturale grazie a Internet, con la conseguente saturazione, ha distrutto il senso dell'essere geek, in una logica per cui se tutti possiamo esserlo, allora tale identità perde di ogni significato: “I’m not a nerd. I used to be one, back 30 years ago when nerd meant something” sono le parole di apertura dell'articolo. Il testo dell'articolo è disponibile su: <https://www.wired.com/2010/12/ff-angrynerd-geekculture/>.

quell'anno è uscito l'adattamento cinematografico⁶⁸. In altre parole, anche se le donne sono sempre state parte della cultura geek, la loro erosione e invisibilizzazione nel modo in cui la storia della cultura geek è stata raccontata – e nel modo in cui i geek sono giunti a rappresentare sé stessi – ha reso possibile rappresentarle come ‘nuove arrivate’ nel momento in cui la loro presenza è diventata così consistente da essere impossibile da ignorare o classificare come eccezione. La ‘scoperta’ delle donne nei fandom nel momento di passaggio della cultura nerd dall'essere di nicchia all'essere mainstream si è tradotta in una narrazione per cui questi spazi prima maschili sono stati ‘invasi’ o ‘colonizzati’, e rappresenta i geek come vittime travolte da due processi intrecciati, il *mainstreaming* della loro cultura e l'arrivo delle donne.

However, the actual power dynamics at work are precisely the opposite of the narrative advanced from the geek community: what is being protected is not a marginalized subculture, but an intensely powerful space of hegemonic masculinity. The perceived incursion being defended against is not the commercialization of geek culture—that ship has sailed [...]. Instead, the invaders being resisted are those marginalized by the persistence of hegemonic masculinity in a space masquerading as a subculture that in fact possesses significant control of the rules and order of the social world [...] This hostility can be interpreted through the lens of geek masculinity as victimized by the presence of femininity. (Salter e Blodgett 2017, pp. 100–101)

Questa rappresentazione della cultura geek come ‘sotto assedio’ e delle donne come ‘nuove arrivate’ ha importanti conseguenze in termini di ostilità nei confronti delle donne, perché le posiziona come delle estranee che minacciano l'identità geek su due fronti, minandone l'esclusività e il carattere di territorio maschile. La reazione, come si è visto nel capitolo 4.1, assume la forma di un *gendered gatekeeping* (Scott 2019), volto a proteggere l'autenticità dell'identità geek e al contempo a riaffermare la posizione subordinata delle donne ai margini della cultura. Scott riassume i processi qui delineati in questi termini:

⁶⁸ L'uscita del film di *Twilight* è stata accolta con un feroce disprezzo nei confronti della *fanbase*, composta soprattutto da ragazzine preadolescenti e adolescenti e da ‘twi-moms’, donne di mezza età, emblematico della denigrazione riservata ai prodotti culturali rivolti alle donne, come soap opera, romanzi rosa e commedie romantiche (Chess 2017). Come nota Lindsay Ellis (2018): “We, and by we I mean our culture, we kind of hate teenage girls. [...] And then we wonder why so many girls are eager to distance themselves from being the object of societal contempt”. In aggiunta a questo, il fatto che *Twilight* rappresenti uno ‘sconfinamento’ nella cultura geek, la quale rivendica vampiri e lupi mannari come parte del proprio territorio, e che sia una narrazione costruita attorno a desideri romantici ed erotici femminili contribuiscono a spiegare perché all'interno della cultura geek l'ostilità e la derisione nei confronti di questo prodotto culturale siano state così forti negli anni della sua popolarità, alimentando una vera e propria guerra culturale che chiama nuovamente in causa la questione dell'autenticità: i ‘veri’ vampiri sono quelli del genere horror, non del *paranormal romance*, percepito come una snaturazione e uno svilimento di questo archetipo culturale.

The growing visibility of gendered gatekeeping and spreadable misogyny within fan culture similarly emerges out of the intersection of the growth of toxic technocultures and the industrial privileging of a white, straight, cisgendered male conception of the fan. Over the past decade, the convergence culture industry's (limited and conditional) embrace of fan culture has cultivated a sense of entitlement among a particular subset of fans who were already feeling conflicted about the perceived mainstreaming of fan culture. (Scott 2019, pos. 1483).

In questo senso la *fake geek girl* e la *gamer girl* rappresenterebbero due capri espiatori delle tensioni provocate a livello esplicito dalla commercializzazione della cultura geek, e a livello più profondo dalla perdita dell'esclusività maschile dell'identità geek. Ciò è favorito dalle narrazioni giornalistiche che associano i due processi, suggerendo che il *mainstreaming* è la causa dell'avvicinamento alla cultura geek delle donne, le quali minacciano l'esistenza della cultura per come è sempre stata. Ciò è tanto più vero nella misura in cui le donne non solo rivendicano il proprio diritto di cittadinanza, ma mettono in discussione i codici e le pratiche della cultura, sia attraverso le loro pratiche trasformative come fan (Busse 2013; Scott 2019), sia attraverso iniziative critiche come quelle descritte nel capitolo 4. È possibile quindi leggere queste narrazioni come parte dello sfondo di senso sul quale si stagliano – e in relazione al quale diventano comprensibili – gli eventi descritti nei prossimi paragrafi, in cui le tensioni portate dalla 'nuova' presenza femminile erompono in aperte ostilità.

5.2 La politica dell'invisibilità

Come abbiamo visto, gli anni fra il 2010 e il 2014 sono stati segnati dal fiorire di iniziative volte a mettere in luce il sessismo e l'ostilità nei confronti delle donne all'interno della cultura geek, e nello specifico all'interno dell'ambito fumettistico e di quello videoludico. Tali iniziative non sono rimaste tuttavia incontrastate, ed è importante rendere conto dei discorsi e delle retoriche che sono stati impiegati per agitare questo contrasto sostenendolo attraverso un *framing* positivo per renderlo accettabile all'interno della comunità dei fan della cultura videoludica.

Megan Condis (2018) ha analizzato il dispiegamento di questi discorsi in relazione alla decisione, da parte della casa produttrice BioWare, di includere le parole "gay" e "lesbica" nella lista di termini proibiti all'interno dei forum ufficiali dedicati al videogioco *Star Wars: The Old Republic*. Le motivazioni della decisione sono rinvenibili, secondo l'autrice, nel fatto che nel *trash talk* "gay" e "lesbica" sono frequentemente utilizzati come insulti, ma numerosi giocatori hanno affermato che tale decisione elide la loro identità e contribuisce alla marginalizzazione delle persone LGBT,

impedendo che i giocatori e le giocatrici gay e lesbiche possano dichiarare pubblicamente la loro identità e trovarsi a vicenda per costruire spazi sicuri all'interno del gioco. La decisione di BioWare è stata quindi intesa come un atto che politicizza lo spazio del gioco obbligando i giocatori gay e le giocatrici lesbiche a restare 'in incognito' e quindi a conformarsi all'aspettativa di default che tutti i soggetti siano eterosessuali fino a prova contraria. Tuttavia, numerosi partecipanti alle discussioni hanno affermato il proprio favore nei confronti di questa decisione, argomentando che gli spazi di gioco dovrebbero restare nettamente separati dal 'mondo reale', e che ogni forma di linguaggio politico mina le fondamenta di questa divisione, spezzando il cerchio magico che circonda la dimensione ludica e reinscrivendola nella realtà. Questa argomentazione riflette l'ethos tecno-utopico proprio degli albori di Internet (cfr. nota 34, cap. 3.2), secondo cui Internet è uno spazio di assoluta libertà e uguaglianza dove le identità ascritte che plasmano l'esperienza dei soggetti nel 'mondo reale' possono essere messe tra parentesi. In questo discorso, la cancellazione di ogni forma di discorso politico dagli spazi online dedicati al gioco è necessaria per proteggere il carattere ludico degli spazi e permettere a ogni giocatore di esistervi solo come tale, indipendentemente dalla posizione occupata all'interno delle gerarchie di potere e privilegio esistenti nella società. Il discorso ha anche un contenuto normativo, secondo Condis: nel presentare i tentativi di reintrodurre la dimensione 'politica' dell'identità nello spazio ludico, i sostenitori di questa posizione stanno compromettendo il carattere libero e neutrale del gioco e, di conseguenza, non possono essere veri fan:

The ultimate aim is to divest gamers who insist on bringing queerness into the game world of cultural capital by questioning their gamer bona fides, thereby ensuring that queer issues receive little attention from game producers and that the status quo of gamer culture is maintained. (Condis 2018, pp. 77-78)

È importante notare che ad essere percepito come politico è il discorso che chiede riconoscimento delle identità ascritte, radicate nella corporeità dei videogiocatori e delle videogioatrici, sulle quali si inscrivono le disuguaglianze sociali: la razza, il genere, l'orientamento sessuale e l'identità di genere. Secondo l'ethos tecno-utopico, proprio perché negli spazi virtuali tali marcatori di identità sono invisibili, sono anche irrilevanti, e riportarli al centro della scena significa violare "la santità della cultura virtuale libera dalla corporeità e fondata sull'anonimato" (Condis 2018, p. 79). In altre parole

When physical embodiment returns, this argument goes, it brings politics with it. (*ibidem*)

Tuttavia, nota l'autrice, rendere invisibile l'omosessualità non apre spazi per i giocatori e le giocatrici LGBT per vivere la loro identità senza ripercussioni, nell'invisibilità, ma al contrario rafforza l'assunto di default che i videogiocatori siano etero⁶⁹ (o maschi, o bianchi). L'identità ha sempre una componente sociale che si fonda sul riconoscimento da parte degli altri, e precondizione di tale riconoscimento è che essa sia dicibile e visibile. Rivendicare una norma culturale fondata sul '*don't ask, don't tell*' esilia e nega le identità *altre* e rafforza il privilegio di cui godono i soggetti che incarnano la norma culturale:

A splitting off of the mind from the body such as the one that technoutopians assume takes place when we go online has historically been used as a philosophical rationalization for the maintenance of a hierarchical social organization that privileges straight white able-bodied men [...]. According to this logic, the body itself comes to be seen as a site that is feminized, racialized, sexualized, and/or disabled [...], while the 'generic' core of identity that is supposed to pass as genderless, raceless, sexless, and bodiless (the soul, the mind, the human essence) comes to be read as [young, white, straight and male]. (Condis 2018, pp. 80-81)

In questo modo, la norma culturale qui rivendicata contribuisce a garantire che resti intatta la fantasia utopica di un mondo virtuale libero dalla differenza e proprio per questo libero dal conflitto politico (Condis 2018, p. 81). Possiamo leggere questa fantasia nei termini della *digital boyhood* (DiSalvo 2016), lo spazio dove gli uomini possono evadere le responsabilità del confronto con l'Altro, che in sé ha una natura politica perché si fonda su riconoscimento/esclusione. In altre parole, gli utenti che chiedono che la dimensione politica sia esclusa dagli spazi ludici stanno compiendo un atto politico di esclusione, implicando che la differenza non è benvenuta nel cerchio magico del gioco, ma lo fanno sotto mentite spoglie, affermando di voler proteggere il carattere neutrale e inclusivo dello spazio e affermando inoltre che tale posizionamento non ha delle conseguenze reali sulle lotte per il riconoscimento e l'uguaglianza, perché ciò che accade nel mondo virtuale del gioco è del tutto separato dalla vita reale.

Bróna Nic Giolla Easpaig (2018) ha individuato inoltre altre strategie retoriche impiegate nel *framing* del dibattito sul sessismo nella cultura videoludica: la prima consiste nel misconoscimento

⁶⁹ L'autrice attinge al concetto di 'eterotestualità' (*heterotextuality*) coniato da Jenny Sundén (2003) per indicare l'assunto secondo cui tutti gli utenti di uno spazio online sono eterosessuali laddove non diversamente specificato. In altre parole, l'eteronormatività si esprime nel fatto che l'alterità deve essere specificamente resa visibile – riportando sulla scena la corporeità – per esistere negli spazi online. L'eterotestualità è quindi una pratica usata per disciplinare le identità online.

dei comportamenti sessisti nel gioco online, la seconda nel negare la dimensione genderizzata delle interazioni moleste, e la terza nell'apportare delle qualificazioni su chi ha il diritto di esprimersi legittimamente ed essere ascoltato sulla questione del sessismo nella cultura videoludica. Nel dettaglio, la prima strategia si fonda sull'affermare che comportamenti che sono parte costitutiva delle pratiche del *gaming* online – provocazioni, battute, *trash talk* – vengono erroneamente interpretati come molestie sessuali. Proprio perché parte delle pratiche delle comunità di videogiocatori, si afferma, il compito di proteggersi da tali comportamenti spetterebbe alle videogioiatrici, che invece di denunciarli pubblicamente (o “cry on the Internets”) dovrebbero imparare a rispondere a tono (“bark back”) oppure a non farsi scalfire (“toughen up”). In altre parole, questo tipo di comportamenti è considerato così indissolubile dall'ambiente videoludico che offendersi o chiedere che cessino significa non avere chiari i codici dello spazio in cui si entra:

[To] openly game affirming a female identity is ‘asking for’ sexism and gender-based harassment. This implies that to be an active citizen in this environment comes with a responsibility to accept a pre-existing sexism or actively challenge it. (Nic Giolla Easpaig 2018, p. 127)

Come individuato già da altre autrici (Nakamura 2014; Cote 2017; Vossen 2018) il sessismo rappresenta una pratica normativa, e proprio per questo può essere sfidato solo sul piano delle interazioni, attraverso strategie individuali e contingenti come l'evitamento o l'affermazione della propria competenza *in-game*. Il discorso interno alla cultura videoludica contrasta i tentativi di definire il sessismo come un problema strutturale, collettivo, producendo un codice normativo che impone di poterlo affrontare solo individualmente.

La seconda strategia retorica consiste nel negare il carattere genderizzato delle molestie, affermando che esse colpiscono indistintamente tutti i giocatori e non c'è evidenza che le donne siano afflitte da quantità superiori di insulti, provocazioni o *trash talk* rispetto agli uomini. In alcuni casi questo argomento era portato avanti contrapponendo al sessismo altre forme di discriminazione come quelle fondate sull'orientamento sessuale, sull'appartenenza etnica/razziale oppure sull'età, con una strategia che impedisce di considerare congiuntamente tali forme di discriminazione come attacchi a coloro che presentano identità diverse da quella di default di giovane maschio bianco etero. Come afferma l'autrice:

The argument is framed within a dichotomy – harassment can only apply to women or to other people, therefore is not sexism, or that attending to gender means elevating women and promotes inequality. Such dichotomies restrict possibilities for engagement including limiting consideration

of how gender intersects with multiple dimensions in the enactment of harassment. (Nic Giolla Easpaig 2018, p. 128)

La terza strategia consiste nel circoscrivere chi ha diritto di parola sulla questione del sessismo e delle molestie nella cultura videoludica: tale diritto è riservato a chi dimostra di possedere i requisiti di autenticità necessari ad affermare la piena cittadinanza all'interno della comunità dei videogiocatori, mentre a coloro che sono ritenuti outsider viene negata autorevolezza sull'argomento perché considerati privi della necessaria conoscenza del contesto, dato dai codici e dalle pratiche della cultura del *gaming*. Questa strategia si riallaccia all'etichettare alcune donne come *fake gamer*, le quali rivelerebbero intenzionalmente il proprio genere online per attirare l'attenzione, e sarebbero quindi responsabili di tutte le attenzioni ricevute, positive o negative, in una sorta di logica del 'chi semina vento raccoglie tempesta'. Vediamo quindi come lo stereotipo (descritto nel capitolo precedente di questo elaborato) viene concretamente impiegato per delegittimare alcune voci e apporre qualificazioni su quali voci continuo:

It was notably absent that the specific basis that gives one the authority to classify female gamers as "real" or "fake" was not explicitly discussed and was seemingly assumed to be possessed by those on the discussion concerned with such distinctions. (Nic Giolla Easpaig 2018, p. 129)

La stessa costruzione della dicotomia fra vera videogiocatrice e *fake gamer girl*, grazie ai suoi contorni sfumati, conferisce a chi la impugna un potere, perché l'unico modo per combattere il potere di delegittimazione della propria voce che discende dall'essere etichettata come *fake* è rivendicare il proprio status di membro del gruppo, e così facendo contribuire a rafforzare la dicotomia stessa. Il potere di definire i codici e le pratiche della cultura videoludica resta saldamente in mano maschile e viene usato per sminuire le accuse di sessismo provenienti dalle videogioatrici, in modo da preservare quella che è considerata una parte costitutiva della cultura. Le tre strategie retoriche individuate da Nic Giolla Easpaig creano, congiuntamente, un discorso in cui il sessismo è negato, le donne sono incoraggiate a mantenere l'invisibilità negli spazi del gioco (inclusa l'invisibilità della propria sessualità e femminilità) e le loro qualifiche per la partecipazione sono sempre soggette allo scrutinio maschile. Come esito di tutto questo

appropriate treatment of woman gamers was reframed in terms of seeking privileged and special treatment and subsequently obscured interrogation of existing conditions. [...] Moreover, this problematic pattern also developed where the burden of responsibility was placed upon those subjected to harassment to avoid, minimise or manage this. (Nic Giolla Easpaig 2018, pp. 120-121)

In questo discorso, sono le donne a costituire il problema, non il sessismo: sono loro a non essere capaci di rispondere a tono o costruirsi una corazza abbastanza spessa, a richiedere un trattamento speciale che altererebbe il carattere del *gaming* online, a cercare attenzione e mettersi in mostra. Quello che dovrebbero fare, afferma il discorso, è simile a quello che era richiesto agli utenti LGBT nel discorso analizzato da Megan Condis: rendere invisibile la propria differenza ed essere soltanto videogiocatori. Come osserva acutamente Bróna Nic Giolla Easpaig, ciò a cui questi discorsi rimandano è una battaglia per definire la normalità negli spazi della cultura videoludica (p. 131), che si tratti di una normalità fondata sull'invisibilizzazione delle differenze o sull'inclusione delle differenze.

5.3 *Fuoco alle polveri: l'inizio della battaglia*

Le tensioni che covavano all'interno della cultura geek fra le spinte verso il cambiamento in direzione di una maggiore inclusione della diversità e il *backlash* volto al mantenimento di un'invisibilità delle differenze che privilegiava il nocciolo originale dell'identità geek – giovani maschi bianchi etero – sono giunte a un punto di rottura nel 2014, con il cosiddetto #GamerGate. Tuttavia, negli anni precedenti si erano verificati incidenti degni di nota che indicavano “a pattern of a misogynistic gamer culture and patriarchal privilege attempting to (re)assert its position” (Consalvo 2012), fra cui una violenta campagna volta a sabotare la raccolta fondi sulla piattaforma Kickstarter per la produzione di una serie di *video-essay* sulla rappresentazione dei personaggi femminili nei videogiochi da parte della critica femminista Anita Sarkeesian, una serie di attacchi nei confronti di Courtney Stanton, *game designer* e fondatrice di Women in Games Boston, per aver criticato una battuta sullo stupro nel fumetto online *Penny Arcade*, disegnato dai fondatori di una delle più importanti convention di cultura geek negli USA, Penny Arcade Expo (PAX), e i già citati attacchi nei confronti di Jennifer Hepler, sceneggiatrice per la casa di produzione BioWare, per aver incluso la possibilità di relazioni omosessuali in *Dragon Age II* e per aver suggerito, durante un'intervista, la possibilità di introdurre l'opzione di saltare i combattimenti così come si possono saltare le *cut-scene* (Sun-Higginson 2015). Già nel 2012, Mia Consalvo indicava questi eventi come riflesso di un conflitto derivante dalle trasformazioni prodotte dalla crescente visibilità delle videogiocatrici, dall'ampliamento della platea dei giocatori grazie all'affermazione dei giochi *casual* e dall'ampliamento della definizione di videogioco grazie allo sviluppo di giochi *indie*, spesso caratterizzati dall'esplorazione di temi ed esperienze lontane dal mainstream e molto più focalizzati sulla narrazione che sul *gameplay*:

The rage we see expressed by threatened individuals and groups seems to be based on at least two factors – sexist (as well as racist, homophobic and ageist) beliefs about the abilities and proper place of female players, and fears about the changing nature of the game industry. (Consalvo 2012)

Ampi sforzi accademici sono stati dedicati alla documentazione e all'interpretazione degli eventi del #GamerGate, considerati uno spartiacque nella storia del rapporto fra la cultura geek e le questioni di genere e un punto di osservazione per comprendere i rapporti di genere nello scenario contemporaneo più in generale. Dopo aver ricostruito il contesto in cui il #GamerGate è sorto, possiamo quindi ripercorrere gli eventi con uno sguardo informato dalla prospettiva storica e dagli strumenti di analisi delineati finora.

Tuttavia, ricostruire un agglomerato di conversazioni avvenute su una pluralità di spazi, comunità e piattaforme in modo esaustivo è impossibile, specie a distanza di anni. La stessa quantità di materiale disponibile online su questo argomento rende un tentativo di trattazione esaustiva superiore agli scopi di questo elaborato. Per questo, occorre fare proprio l'avvertimento di Andrea Braithwaite e ricordare che ogni ricostruzione è necessariamente un atto interpretativo:

#GamerGate is a slippery set of conversations, only loosely oriented around issues and sites. With multiple entry points, there are multiple interpretations of what #GamerGate is and what it means, for both outside observers and its active participants. (Braithwaite 2016, p. 3)

Il punto d'inizio del #GamerGate è convenzionalmente individuato (Scott 2019; Chess e Shaw 2015; Massanari 2015; Braithwaite 2016; Cross 2016) nell'agosto 2014, con la pubblicazione da parte di Eron Gjoni di un lungo post⁷⁰ in cui dettagliava, con ampia documentazione di *screenshot* e stralci di conversazioni private, l'infedeltà e – a suo dire – le manipolazioni emotive da parte della sua ex, Zoë Quinn, *game designer* femminista autrice del gioco indie *Depression Quest*. Le accuse di Gjoni implicavano che Quinn avesse tradito il suo partner con cinque uomini, fra cui spiccava il nome di Nathan Grayson, giornalista di *Kotaku*, una testata dedicata ad anticipazioni, notizie, recensioni e commenti sulla cultura videoludica. Per ragioni non del tutto chiare, in diversi spazi online, fra cui Reddit e 4chan, si è sviluppata l'accusa che Quinn avesse scambiato favori sessuali con Grayson in cambio di una recensione positiva di *Depression Quest* (Braithwaite

⁷⁰ Tutt'ora disponibile qui: <https://thezoepost.wordpress.com/>.

2016)⁷¹. Il disinteresse delle testate e dei blog di *gaming journalism* per lo ‘scandalo’ sollevato da Gjoni ha prodotto indignate affermazioni di corruzione all’interno di questi spazi (da cui l’asserzione per cui il movimento sarebbe “about ethics in gaming journalism”). L’hashtag #GamerGate è stato coniato dall’attore Adam Baldwin (figura nota nella cultura geek per il ruolo di Jayne Cobb nella serie-culto *Firefly* di Joss Whedon e doppiatore in titoli videoludici delle serie *Halo* e *Mass Effect*) ed è divenuto rapidamente la bandiera di questo movimento⁷², che si è coagulato in una campagna di virulenta ostilità online nei confronti di personaggi pubblici percepiti come “SJW”⁷³, acronimo di *social justice warriors*, un termine derisivo che indica

an individual who repeatedly and vehemently engages in arguments on social justice on the Internet, often in a shallow or not well-thought-out way, for the purpose of raising their own personal reputation. A social justice warrior, or SJW, does not necessarily strongly believe all that they say, or even care about the groups they are fighting on behalf of. They typically repeat points from whoever is the most popular blogger or commenter of the moment, hoping that they will "get SJ points" and become popular in return. They are very sure to adopt stances that are "correct" in their social circle.⁷⁴

L’idea sottostante è che i *social justice warriors* e le femministe stessero cercando di corrompere la cultura videoludica cercando di snaturare e censurare i videogiochi per sostituirli con narrazioni politicamente corrette: Zoë Quinn è divenuta il catalizzatore di questa retorica in quanto la sua opera *Depression Quest* è un videogioco ‘atipico’, che utilizza il medium videoludico per affrontare il tema della depressione, una malattia spesso stigmatizzata come una forma di debolezza di chi ne soffre, non un reale problema di salute mentale ma il sintomo dell’incapacità di adattarsi alla società sviluppando una ‘corazza’ emotiva sufficientemente robusta. Il fatto che

⁷¹ Gjoni, in un’aggiunta al suo post, si dichiara estraneo a questa interpretazione dei fatti, affermando che essa sia scaturita da un errore di interpretazione della cronologia degli eventi da lui raccontati e ribadendo: “To be clear, if there was any conflict of interest between Zoe and Nathan regarding coverage of *Depression Quest* prior to April [2014, ndr], I have no evidence to imply that it was sexual in nature.”

⁷² Come nota Katherine Cross (2016), la scelta di definire il #GamerGate come un movimento è controversa, in quanto da un lato può essere letta come una legittimazione delle azioni compiute dai suoi membri, dall’altro gli stessi membri del #GamerGate hanno rifiutato l’idea della responsabilità collettiva del ‘movimento’ per le azioni dei singoli. Tuttavia, il fatto che tali azioni sottendessero obiettivi, metodi e discorsi comuni rende utile applicare la categoria di ‘movimento’ a questo fenomeno e concettualizzarlo come un movimento privo di leader, orizzontale e distribuito, caratteristiche rese possibili dagli spazi online dove esso si è costituito.

⁷³ Lisa Nakamura sottolinea come “This war over the meanings of gaming culture became a war of words and a war over words” (2016, p. 35, corsivo nell’originale). Questo ci invita a guardare ai processi discorsivi sottostanti alla costruzione di identità e di alterità, di riconoscimento e di esclusione, e a leggere il #GamerGate in questi termini.

⁷⁴ Definizione tratta da Urban Dictionary, come riportata in: <https://knowyourmeme.com/memes/social-justice-warrior>.

Quinn fosse una donna, una femminista, e la presenza dell'infedeltà sessuale hanno creato la tempesta perfetta, innalzandola a capro espiatorio di questa narrazione. Questo è ancora più evidente osservando le altre figure di spicco prese a bersaglio dal #GamerGate: la critica femminista Anita Sarkeesian, la game designer Brianna Wu, l'editorialista di *Gamasutra* Leigh Alexander e l'attrice Felicia Day⁷⁵.

In particolare, Alexander è diventata un bersaglio per un editoriale intitolato “‘Gamers’ don’t have to be your audience. ‘Gamers’ are over”, scritto in risposta all’insorgenza del #GamerGate stesso, in cui criticava il senso di *entitlement* sviluppatosi attorno all’identità di *gamer* intesa come identità maschile fondata sull’orgoglio di abitare i margini e sul senso di rivalsa:

Suddenly a generation of lonely basement kids had marketers whispering in their ears that they were the most important commercial demographic of all time. Suddenly they started wearing shiny blouses and pinning bikini babes onto everything they made, started making games that sold the promise of high-octane masculinity to kids just like them. By the turn of the millennium those were games’ only main cultural signposts: Have money. Have women. Get a gun and then a bigger gun. Be an outcast. Celebrate that. Defeat anyone who threatens you. (Alexander 2014)

La giornalista mette in luce come le trasformazioni nell’industria e l’ampliamento del pubblico abbiano decentrato i gamer dalla loro posizione privilegiata di *core audience* dell’industria videoludica, mettendo in discussione il fondamento dell’identità di gamer stessa fino a minacciare di dissolverla, di renderla insignificante:

This is hard for people who’ve drank the kool aid about how their identity depends on the aging cultural signposts of a rapidly-evolving, increasingly broad and complex medium. It’s hard for them to hear they don’t own anything, anymore, that they aren’t the world’s most special-est consumer demographic, that they have to share. (*ibidem*)

⁷⁵ Una ricostruzione dettagliata degli eventi del #GamerGate è raccolta in [https://en.wikipedia.org/wiki/Gamergate_\(harassment_campaign\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gamergate_(harassment_campaign)). In questo caso, la produzione collettiva di conoscenza mostra i suoi vantaggi in termini di capacità di elaborare un’ampia quantità di materiale: per quanto ho potuto constatare, nessun resoconto accademico del #GamerGate è comparabile alla voce di Wikipedia in questione in termini di ampiezza e dettaglio della copertura degli eventi. Tuttavia, occorre precisare che questo livello di ampiezza e rigore nella documentazione è stato possibile solo restringendo i permessi di modifica della voce agli utenti classificati come “extended-confirmed”, ovvero coloro che hanno un’anzianità d’iscrizione a progetti Wiki superiore a 30 giorni e almeno 500 interventi confermati. Presumibilmente, si tratta di utenti la cui lealtà e il cui impegno nei confronti di Wikipedia sono confermati. Inoltre, il raggiungimento di questo stato da parte di troll e vandali richiede tempo e impegno, costituendo una barriera efficace con cui la comunità di Wikipedia protegge sé stessa.

Nel suo articolo, Alexander rappresenta queste trasformazioni come al contempo irreversibili e benvenute: solo abbattendo l'identità di gamer sarà possibile rendere il mondo videoludico uno spazio realmente aperto e inclusivo, non più lo spazio reso asfittico e sterile da un'industria che ripete le stesse narrazioni per soddisfare le fantasie di un gruppo di consumatori che rivendicano aggressivamente una posizione dominante nel definire la cultura videoludica. Non sorprende quindi che per costoro l'esplicita messa in discussione del proprio terreno identitario abbia causato un'*escalation* dell'ostilità nei confronti di Alexander stessa, derivante dalla percezione di essere sotto assedio da parte di *social justice warriors* intenzionate a distruggere lo spazio della *digital boyhood* con la complicità della stampa specializzata. In altre parole, i membri del #GamerGate percepiscono la loro identità come sotto attacco da parte di persone che si sarebbero 'infiltrate' nella cultura videoludica specificamente per minarne le fondamenta come spazio maschile:

The historically privileged position “gamer” has in relation to the gaming industry [has] been internalized as a right by Gamergaters who identify with the term, and efforts to broaden the category are an incursion into the proper order of things. (Braithwaite 2016, p. 7)

Il #GamerGate è stato inteso come una 'tecnocultura tossica' e una forma di *backlash* nei confronti della partecipazione delle donne nelle sfere della tecnologia e dello spazio pubblico (Massanari 2015), come una rivendicazione misogina sul mondo videoludico e sull'identità di gamer (Braithwaite 2016), come “a movement of hate speech” (Chess 2017, p. XII) nasce “responding to the emergence of women players but is also evidence of the fading dominance of what is often considered the primary audience of video games” (ivi, p. XIII), come “a boys' club wing of the gaming community taking advantage of an opportunity to vent their misogyny under the cover of a supposedly legitimate cause” (Condis 2018, p. 2), come il culmine di un decennio di discorsi che rappresentavano le donne come una forza d'invasione nella cultura geek che deve essere respinta e al contempo come un momento di convergenza fra i ceppi di misoginia interni alla cultura geek e la crescente influenza dell'*alt-right*⁷⁶ nella cultura (Scott 2019) e infine come una battaglia attorno alla legittimazione e ridefinizione di quali identità e performance possano contare come parte dell'identità di gamer (Zolides 2020). Tutte queste definizioni catturano la difficoltà di ricondurre a una definizione univoca la complessità del #GamerGate e al contempo mettono in

⁷⁶ Con *alt-right*, abbreviazione di *alternative right*, si intende una cultura di destra estranea ai tradizionali valori conservatori incarnati dal Partito Repubblicano negli USA. I suoi valori includono il nazionalismo bianco, il protezionismo economico, l'opposizione ai valori progressisti di inclusione della diversità, un'ideologia di genere tradizionale. L'*alt-right* è diventata mainstream nel momento in cui è stata promossa da Donald Trump e si ritiene che il suo sostegno a questa ideologia abbia giocato un ruolo cruciale nella sua vittoria alle elezioni presidenziali del 2016.

risalto come dimensione distintiva del movimento la violenza – simbolica e materiale – nei confronti delle donne che ‘entrano’ nello spazio maschile della cultura videoludica: tale violenza si esprime in forma di insulti, minacce di morte e di stupro, pubblicazione di informazioni personali, intrusione nei loro account personali su vari servizi online.

Secondo Katherine Cross (2016), tuttavia, la caratteristica che definisce il #GamerGate è ciò che lei chiama *gamified activism*, ovvero l’applicazione della logica propria dei videogiochi alle azioni del movimento:

The influence of gaming on GamerGaters could be felt in how they organised and represented their movement, providing both an organising model and a schema for understanding reality. [...] What GamerGate presents us with is gamified activism – “activism” understood here as organised political action to achieve certain goals. But via gamification, it becomes a game with bosses and NPCs⁷⁷, and overarching win-conditions that determine the ethical framework in which the movement operates. (Cross 2016, p. 23)

In questa interpretazione, i partecipanti al movimento rappresentano sé stessi come eroi impegnati a combattere una battaglia che si affronta, e si vince, come se fosse un videogioco. Questo comporta anche la deumanizzazione dei bersagli del movimento e permette di sospendere la riflessione morale sulle conseguenze delle proprie azioni sulle vittime, e si ricollega all’idea che ciò che accade nel ‘mondo virtuale’, nella dimensione del gioco, non produce effetti nella realtà:

The fact that the Tweets were “just words” was repeatedly emphasized, as was the idea that GamerGate’s opponents had no right to “not be offended”. (Cross 2016, p. 26)

La logica del *gamified activism* spiega anche perché la “causa” – lo smascheramento delle presunte violazioni dell’etica giornalistica da parte della stampa specializzata e la denuncia del tentativo di corrompere il mondo videoludico politicizzandolo e forzando narrazioni politicamente corrette al suo interno – abbia finito per assumere un ruolo di secondo piano rispetto al “mezzo” – le aggressioni nei confronti dei “nemici” (e soprattutto delle “nemiche”) del movimento, con l’obiettivo di espellerle dal mondo videoludico, di silenziare le loro voci e di ripristinare la purezza della *digital boyhood*.

Several talked about not caring about the world or politics until they felt that “social justice warriors” [...] forced it upon them by trying to take over the world of video games, as they saw it.

⁷⁷ *Non-playable characters*, i personaggi presenti nel gioco ma non controllabili dal giocatore.

This perceived invasion – which, it must be noted, was projected mostly onto women critics, developers, and academics who had been a part of the gaming world for years or even decades – was galvanising and lent them purpose amidst the postmodern ennui they had once lived in. (Cross 2016, p. 30)

Secondo Anastasia Salter e Bridget Blodgett, il #GamerGate e gli episodi di violenta ostilità nei confronti delle donne che lo precedono riflettono anche il senso di identità geek minacciata dalle trasformazioni delineate sopra, in particolare la perdita del senso di esclusività e di omogeneità sociale di questa identità, che sedimenta nell'idea che le voci 'altre' esprimono pressioni del mainstream che, se non contrastate, potrebbero distruggere la specificità della cultura. Le richieste di inclusione della diversità, la visibilità stessa della diversità, finiscono per rappresentare le forze che corrompono la cultura geek:

Feminists, social justice warriors, and critics become easy targets for geeks' own unhappiness with their communities and lives. If uncritical appreciation of the different geek media is retrospectively considered to be the atmosphere of geekdom, then feminists, social justice warriors, and anyone different becomes an easy target for painting as the bad guy. Women and minority groups can't be part of these communities because even thinking about them as participants breaks the image of the geek as solitary, disliked male. If the important defining characteristics arise from some aspect inherent to white maleness, then any that ruin the groups' vision by being visibly different break the shared atmosphere. (Salter e Blodgett 2017, p. 197)

Il *frame* della battaglia per la riconquista del mondo videoludico contro le 'impostore' che cercano di distruggerlo attraverso la critica è particolarmente visibile considerando due delle "operazioni" attorno a cui si sono concentrati gli sforzi del #GamerGate: "Operation Disrespectful Nod" e "Operation Digging DiGRA". La prima è consistita nel bersagliare le aziende che avevano investito in pubblicità sulle testate accusate di essere complici del tentativo di imporre il politicamente corretto sul mondo videoludico con *mail bombing* e Tweet al fine di convincerle che tali testate avevano offeso la comunità dei videogiocatori (Cross 2016), nel tentativo di indurre i proprietari delle testate a licenziare i/le giornaliste/i 'nemici' del movimento per proteggersi dalla perdita economica e non inimicarsi sponsor e pubblico. La seconda operazione, invece, si poneva l'obiettivo di fare 'fact-checking' su tutta la produzione accademica femminista relativa al mondo videoludico della Digital Games Research Association, con l'obiettivo di 'colpire le femministe dove fa più male', cioè minando la loro credibilità all'interno della comunità scientifica e spingendole a sentirsi insicure all'interno dei propri spazi (Janish 2018). Secondo Shira Chess e Adrienne Shaw (2015), che sono state in prima persona vittime di questa 'operazione', essa

rappresenta “a case study of a cultural moment in which masculine gaming culture became aware of and began responding to feminist game scholars” (p. 208) e mostra come:

Systemic sexism structures the industry and gaming culture as a whole to the extent that the very idea of integrating elements of feminism into video games is read as actual evidence of a conspiracy. (Chess e Shaw 2015, pp. 208-209)

Partendo da documenti accessibili online, i partecipanti al #GamerGate hanno descritto le ricerche sull'intreccio tra questioni di genere e cultura videoludica come evidenza di una ‘conquista ideologica’ della DiGRA da parte delle femministe, che avrebbe provocato uno slittamento degli obiettivi dell’associazione dalla ricerca sui videogiochi a un tentativo di “actively fuck with the paradigm of games” (in Chess e Shaw 2015, p. 213). In virtù di questo, l’attività della DiGRA è divenuta il centro di una teoria del complotto che estende le accuse di corruzione del mondo videoludico oltre i *social justice warriors*, le femministe e la stampa specializzata per coinvolgere il mondo accademico e le istituzioni pubbliche che finanziano la ricerca. Le autrici interpretano il #GamerGate come un tentativo di dare senso ai cambiamenti che stanno attraversando il mondo videoludico – la crescente presenza delle videogioatrici, il progressivo ingresso dei videogiochi nella cultura mainstream, il nuovo focus dell’industria sui giochi *casual*, lo sviluppo di produzioni indipendenti con un focus su temi percepiti come ‘politici’, il decentramento dell’*hardcore gamer*, la critica ai codici e alle pratiche della cultura geek – attribuendo la ‘colpa’ a specifici individui e gruppi, anziché a trasformazioni sistemiche, e di riappropriarsi del potere di definire e plasmare il mondo videoludico ‘a propria immagine e somiglianza’. Il #GamerGate sarebbe quindi un riflesso delle ansie legate alla percezione di una perdita di potere, il potere della maschilità geek di esercitare un’egemonia sulla cultura videoludica. Questa posizione è condivisa da Anita Sarkeesian:

Those who police the borders of our hobby, the ones who try to shame and threaten women like me into silence, have already lost. The new reality is that video games are maturing, evolving, and becoming more diverse. (in Salter e Blodgett 2017, p. 90)

Il tentativo di rivendicare spazio per la diversità – di rappresentazioni, di storie, di voci, di pubblico – nella cultura videoludica è quindi il vero nemico del #GamerGate. In questo senso, un movimento nato all’interno del mondo videoludico esprime e condensa tensioni presenti nelle società occidentali contemporanee, dove le spinte verso l’inclusione e la valorizzazione delle differenze, portate avanti da una nuova ondata del movimento femminista e dal movimento LGBT, si contrappongono a contropunte conservatrici caratterizzate da retoriche violente e aggressive,

che hanno assunto forme diverse a seconda dei contesti sociali e politici. La posta in gioco del #GamerGate va quindi letta attorno all'intreccio fra continuità e cambiamento nelle relazioni di genere, non solo interne alla comunità dei videogiocatori e all'industria videoludica, e il movimento costituisce un punto d'osservazione su come le diseguaglianze di genere vengono da un lato messe in evidenza e contestate, dall'altro vengono riprodotte attraverso la violenza simbolica e materiale contro le donne (Maloney et al. 2019).

6. Dopo la tempesta: un terreno contestato

Come affermano Maloney e colleghi (2019), il #GamerGate è giunto ad essere l'evento che definisce le relazioni di genere nella comunità dei videogiocatori. La loro ricerca si è focalizzata sui postumi del #GamerGate, analizzando uno dei più importanti siti di produzione di discorsi della cultura videoludica, il *subreddit* r/gaming, nel periodo 2016-2017, per mettere in luce come la stessa cultura videoludica sia diventata un terreno contestato, dove le spinte verso l'inclusività si contrappongono al rifiuto dei cambiamenti. Il #GamerGate non ha segnato la fine della battaglia per l'identità di gamer, e il suo riflusso non può essere letto come il segno di un'inequivocabile vittoria della 'fazione' progressista interna alla comunità dei videogiocatori: piuttosto, l'*escalation* di violenza e sessismo ha reso non più ignorabile il problema, sia da parte dell'industria che da parte della comunità stessa. Tuttavia, in questo terreno contestato si apre lo spazio per una trasformazione della maschilità geek stessa, e con essa la possibilità che la cultura geek diventi più aperta e accogliente per tutte/i coloro che, finora, hanno dovuto lottare per ritagliarsi una voce al suo interno.

6.1 Ridefinizioni della maschilità geek post-GamerGate

Maloney e colleghi (2019) leggono le trasformazioni della cultura geek post-GamerGate partendo dall'idea che la maschilità geek sia un tipo di mascolinità egemone nel contesto della cultura nerd e delle sue pratiche. La mascolinità egemone è definita come

the configuration of gender practice which embodies the currently accepted answer to the problem of the legitimacy of patriarchy, which guarantees (or is taken to guarantee) the dominant position of men and the subordination of women. (Connell 1995, in Maloney et al. 2019, p. 25)

Come abbiamo visto descrivendo i tratti della maschilità geek e le strategie retoriche impiegate all'interno della cultura videoludica per negare il sessismo e preservare lo status quo del *gaming* come spazio maschile, la posizione dominante degli uomini nella cultura geek si fonda su un'asserzione di superiore competenza come videogiocatori e come fan, a sua volta resa possibile dalla delegittimazione delle pratiche di cui sono portatrici le donne (Busse 2013; Scott 2019) e dai processi di *gatekeeping* volti a prevenire eguali possibilità di accedere e competere alle donne. Tuttavia, sostengono Maloney e colleghi (2019), occorre distinguere fra le maschilità che legittimano relazioni gerarchiche fra uomini e donne, fra mascolinità e femminilità e fra le diverse

maschilità, e quelle che invece non lo fanno. Una mascolinità *dominante* – ovvero dotata di maggiore prestigio sociale, legittimata e celebrata nella cultura – in un dato momento storico in un dato contesto sociale non è necessariamente una mascolinità egemone, ma lo è solo se legittima relazioni di genere diseguali. Alla mascolinità egemone si contrappone la mascolinità *inclusiva*, una forma di maschilità caratterizzata dal declino della significatività dell'omofobia – intesa come paura di essere etichettati come gay, e quindi associati alla femminilità – nella costruzione dell'identità maschile, e da un'attitudine più positiva verso atteggiamenti precedentemente considerati femminili, come l'espressione pubblica di emotività, la coltivazione di intimità platonica omosociale, l'apertura verso l'attrazione omosessuale, l'accettazione della propria vulnerabilità (anche in relazione alla sfera della salute mentale). La mascolinità inclusiva implica lo sviluppo di relazioni più positive nei confronti delle donne e delle persone LGBT, perché viene a cadere il fondamento della necessità di mantenere un'asimmetria di potere nei loro confronti, ovvero il timore che l'associazione con la femminilità comporti una 'degradazione' del proprio status sociale e che quindi ci si debba proteggere da questo rischio sorvegliando il proprio comportamento e quello altrui per espungervi ogni segno di questa 'contaminazione' (Kimmel 2002). Il concetto di mascolinità inclusiva, coniato da Eric Anderson, aiuta a cogliere la trasformazione nelle norme che definiscono la maschilità e la pluralizzazione delle forme di maschilità dominanti: in altre parole, le forme di maschilità precedentemente marginalizzate dai modelli egemoni conquistano nuovi spazi di legittimità e prestigio nell'ambito di un'affermazione dei valori legati alla parità di genere e al riconoscimento delle differenze nella società occidentale, fino a competere ad armi pari con i modelli tradizionali (che Anderson definisce "orthodox masculinity") di mascolinità, che perdono così la loro egemonia. Possiamo quindi leggere le trasformazioni interne alla cultura geek nello scenario post-GamerGate come un processo, lento e contrastato, di crollo dell'egemonia della maschilità geek, sotto la spinta della crescente presenza e visibilità delle donne nella cultura e delle trasformazioni che stanno attraversando le relazioni di genere nella società più ampia.

Nella loro analisi di r/gaming, un forum dedicato al mondo videoludico all'interno della piattaforma Reddit, Maloney e colleghi (2019, pp. 42-47) osservano che queste trasformazioni sono maggiormente visibili negli atti di sanzione da parte della comunità dei discorsi che sono ritenuti calpestare una linea di accettabilità, piuttosto che nell'espressione di approvazione: c'è maggiore coesione nel sanzionare come non benvenuti i discorsi che riflettono caratteristiche 'tossiche' della maschilità geek (l'uso di termini derogatori verso le persone disabili, l'ergersi a vittime della mancanza di attenzione da parte delle donne, l'uso di un linguaggio pornografico,

l'etichettare chi esprime critiche e disaccordo come *white knights*⁷⁸, l'implicare che un gesto che riflette ignoranza sul mondo videoludico debba essere stato agito da una donna, il deridere chi si sforza di usare pronomi inclusivi, l'affermare con prepotenza la propria presunta superiorità come videogiatore) piuttosto che nell'affermare discorsi valorizzati dalla comunità, dove si registra maggiore dissonanza. Inoltre, svolgendo un'analisi qualitativa dei discorsi maschili⁷⁹, gli autori hanno riscontrato che circa il 40% del campione (N = 450 commenti) contiene discorsi che affermano un'omosocialità gerarchica, definita come

a means of strengthening power and of creating close bonds between men and between women to maintain and defend hegemony. (Hammarén e Johansson 2014, in Maloney et al. 2019, p. 60)

L'omosocialità gerarchica si contrappone all'omosocialità orizzontale, definita come

more inclusive relations between, for example, men that are based on emotional closeness, intimacy, and a nonprofitable form of friendship. (*ibidem*)

Secondo quanto visto finora, le interazioni fondate sull'omosocialità gerarchica riflettono la maschilità geek intesa come mascolinità egemone nello spazio di r/gaming. Per affermare la propria (superiore) posizione di membri legittimi della comunità, gli autori di questi discorsi fanno ricorso allo sfoggio di conoscenze sulla storia delle case produttrici, del *game design*, a un lessico tecnico, all'affermare la propria preferenza per titoli più vecchi, all'affermazione della propria expertise: tutti elementi che contribuiscono a sostenere la rivendicazione delle credenziali di gamer e, implicitamente, a squalificare le credenziali di chi afferma un'opinione contraria. La forma preferenziale con cui affermare la propria competenza risulta essere quella didattica, l'illustrazione di particolari mosse, abilità dei personaggi, ecc.: in questo modo, il possesso del capitale culturale specifico e lo status che esso conferisce possono essere messi in mostra senza essere letti come vanità o arroganza o come palesi tentativi di sminuire altri partecipanti.

Gli autori individuano inoltre una forte preponderanza di commenti attinenti a una discussione di questioni legate al sessismo e alla rappresentazione femminile nei videogiochi che suggeriscono

⁷⁸ Un termine dispregiativo affine a *social justice warrior*, ma con una connotazione specificamente genderizzata, in quanto si riferisce a quegli uomini che esprimerebbero punti di vista femministi o progressisti. L'accusa contenuta nel termine è che questi comportamenti sarebbero solo una messa in mostra di *performative wokeness* con l'obiettivo di attirare l'attenzione delle donne. Come per il termine *social justice warrior*, l'implicazione è di insincerità da parte di chi si pone come progressista.

⁷⁹ Il genere dei commenti è stato inferito dai pronomi o da altri elementi testuali di genere maschile. Si tratta quindi di commenti rivolti a soggetti maschili. La stessa logica ha guidato la costruzione del campione di commenti femminili.

che, nella scia del #GamerGate, tali questioni fossero al centro della ‘coscienza collettiva’ della comunità. Su questo argomento, sono le posizioni progressiste a venire affermate con maggiore forza, ribadendo la validità delle critiche espresse dalle donne partendo da un posizionamento saldamente interno alla cultura videoludica. Questo rifletterebbe una reale trasformazione delle norme culturali geek, in cui le critiche (al sessismo, alla rappresentazione dei personaggi femminili, ecc.) vengono accolte e incorporate come parte di un processo autoriflessivo che coinvolge almeno una parte della comunità. Per essere ‘socialmente accettabile’, il *backlash* contro questa trasformazione in senso inclusivo si esprime attraverso la messa in discussione della validità della conoscenza attorno a questioni come il sessismo e le molestie verso le videogioatrici, riproponendo una retorica che rappresenta i maschi bianchi etero come le ‘vere vittime’ dei cambiamenti intervenuti nella cultura in senso più ampio, oppure cercando di riaffermare la superiorità maschile attraverso argomenti fondati nel determinismo biologico che essenzializza le differenze di genere come naturali, e quindi al contempo inevitabili e giuste.

All’opposto, i discorsi caratterizzati dall’omosocialità orizzontale costituiscono la maggioranza del campione (60%). Esempi di questo tipo di discorsi sono le rievocazioni nostalgiche delle esperienze videoludiche nell’infanzia: qui, l’essere un videogiocatore di vecchia data non viene usato come marchio di distinzione, ma per costruire un senso di appartenenza al gruppo fondato sulle esperienze comuni. Tuttavia, questo tentativo di costruire coesione attorno alla nostalgia può risultare escludente per chi non ha vissuto tali esperienze, e in questo senso risultare una forma involontaria di proposizione di certi ricordi come capitale sociale e culturale che denota l’appartenenza al gruppo. L’orizzontalità si ritrova nella condivisione di suggerimenti e consigli sul *gameplay* o sulle strategie, laddove risulta assente la dimensione di “subtle power plays” (Maloney et al. 2019, p. 68) che connota l’affermazione delle proprie capacità come espressione di omosocialità gerarchica, sostituita dall’ammissione – anche autoironica – delle proprie difficoltà nel padroneggiare la curva di apprendimento di un dato gioco, che crea uno spazio di supporto e incoraggiamento reciproco. Costituiscono inoltre esempi di omosocialità orizzontale tutte quelle istanze in cui i partecipanti alla comunità si ritrovano a condividere qualcosa di divertente, buffo o *wholesome*⁸⁰, in cui il codice espressivo dominante dell’ironia e del distacco viene lasciato cadere

⁸⁰ Nel linguaggio di Internet, *wholesome* denota qualcosa caratterizzato dalla capacità di suscitare emozioni positive, per esempio in quanto espressione di dolcezza, semplicità, ecc. Una traduzione potrebbe essere “che scalda il cuore”.

in favore dell'espressione di emozioni positive. Gli autori concludono affermando che, in relazione al campione 'maschile', si riscontra

a picture of the r/gaming community in which maintaining a warm 'shoulder to shoulder' cohesion between the predominant male userbase is paramount, over and above social policing or any individual 'will to power' expressions. (Maloney et al. 2019, p. 71)

Per quanto riguarda il campione di commenti femminili (N=1500), gli autori riscontrano 749 commenti in cui il genere risulta incidentale, e 751 commenti che rispecchiano diverse attitudini nei confronti delle donne, che sono stati classificati come 'marginalizzanti' (28%), 'inclusivi' (27%), 'reazionari' (16%) e 'aperti' (29%).

La prima categoria comprende i commenti che "might make a female Reddit user feel uncomfortable, offended and/or of lesser status, and contribute to a sense of r/gaming as 'unpleasant or openly hostile'" (Maloney et al. 2019, p. 76), per il loro contenuto sessuale, oggettivante o svilente nei confronti delle donne. La presenza di questi commenti suggerisce che nella cultura videoludica post-GamerGate siano ancora presenti discorsi problematici, dal carattere di 'chiacchiere da spogliatoio'⁸¹, che rafforzano l'idea dello spazio della comunità come uno spazio maschile, dove le donne sono oggetti di un discorso tra uomini centrato sulla loro attrattività sessuale. Questa categoria include inoltre i commenti che negano alle donne il diritto di appropriarsi dell'identità di *gamer*, ricorrendo ai discorsi analizzati nei paragrafi 4.1 (lo stereotipo della *gamer girl* come *poser* che sfrutta la propria sessualità per attirare l'attenzione maschile) e 5.1 (l'idea che le vere videogiocatrici non hanno bisogno di affermare la propria identità pubblicamente). Altri commenti risultano invece espressioni di sessismo che, sotto il velo dell'ironia politicamente scorretta, ripropongono idee come quella che le donne debbano stare in cucina o che il contributo delle donne alla storia della scienza sia irrilevante.

La seconda categoria si contrappone alla prima e contiene tutti quei commenti che sostengono la presenza delle donne nella cultura videoludica e difendono il valore della parità di genere, sia nel mondo videoludico che nella società in senso più ampio. Alcuni commenti si schierano contro la riduzione dei personaggi femminili alla sola rappresentazione sessualizzata mentre altri criticano

⁸¹ L'espressione *locker room talk* ha acquisito notorietà dopo essere stata usata dall'allora candidato alle elezioni presidenziali degli Stati Uniti Donald Trump per giustificare pubblicamente le affermazioni contenute in un video del 2005 in cui dichiarava "when you're a star, they let you do it. You can do anything. [...] Grab 'em by the pussy. You can do anything". In seguito a questi eventi, è diventata emblematica di una mascolinità tossica fondata sull'oggettivazione sessuale delle donne come terreno per costruire legami omosociali fra uomini.

gli stereotipi come quello secondo cui le donne non giocano ai videogiochi o, se lo fanno, sono meno capaci degli uomini, e altri ancora criticano l'oggettivazione sessuale delle *cosplayer*⁸² portando l'attenzione sull'abilità tecnica nel riprodurre un personaggio. Questi commenti contribuiscono a normalizzare la presenza femminile nel mondo videoludico.

La terza categoria di commenti, definiti 'reazionari', è caratterizzata dal fatto che essi trasmettono "either discomfort towards, or a delegitimisation/rejection of, the progressive gendered concerns captured in the 'inclusive' subcategory" (Maloney et al. 2019, p. 80). Questi commenti si contrappongono alle voci dei '*social justice warrior*' e sono espressione del *backlash* contro i cambiamenti in corso nella cultura videoludica sul fronte della rappresentazione dei personaggi femminili (in cui le critiche alla sessualizzazione dei personaggi sono lette come attacchi alla sessualità e ai desideri maschili). In altri casi, l'argomentazione è che le preoccupazioni femministe per la cultura videoludica costituiscano dei 'problemi immaginari' e che le femministe dovrebbero invece occuparsi di 'veri problemi' come la misoginia nella cultura islamica. Altri commenti, infine, similmente a quanto riscontrato da Nic Giolla Easpaig (2018, cfr. par. 5.1), negano che le molestie e l'ostilità di cui le videogiocatrici sono vittime abbiano una dimensione specificamente di genere. Nel complesso, i commenti di questa categoria riflettono un tentativo di rigettare le analisi femministe sulla cultura videoludica e quindi preservare il carattere "apolitico" di quest'ultima.

La quarta categoria comprende tutti quei commenti che "while not strictly inclusive in the sense of expressing explicit support for gender equality, nonetheless conveyed either an openness towards girls and women in gaming or an implicit acceptance of concerns around gendered attitudes in this masculinised space" (Maloney et al. 2019, p. 82). Questi commenti includono tuttavia sfumature di sessismo benevolo (Volpato 2013). Ad esempio, qui sono raccolte le istanze in cui le donne sono celebrate come fan, ma non come partecipanti, alla cultura videoludica, una posizione marginale che ricorda lo stereotipo positivo della 'spalla sexy' (cfr. par. 4.1). Altri commenti provengono da discussioni fra utenti maschi su come coinvolgere le proprie partner nel mondo videoludico: qui si ripropongono idee come quella che le donne non sono 'naturalmente' interessate ai videogiochi, e quindi il miglior modo per avvicinarle a questo mondo è partire dai

⁸² I *cosplayer* (da *costume* e *play*) sono persone che incarnano un personaggio – fumettistico, cinematografico, videoludico ecc. – riproducendone i vestiti e gli accessori in costumi che vengono spesso indossati alle fiere del fumetto o in altri momenti di ritrovo della cultura *geek*. Questa pratica è nata in Giappone, ma si è diffusa anche in Occidente e rappresenta una delle espressioni più note della *fan culture*.

giochi *casual*, più facili e colorati. Si rafforza quindi una visione essenzialista e infantilizzante delle donne. Infine, altri commenti rappresentano tentativi di deridere le attitudini sessiste di altri utenti, riproponendo però la logica delle donne come trofeo, con espressioni del tipo “Con questo atteggiamento, non riusciresti a trovare una ragazza nemmeno se fossi l’ultimo uomo sulla Terra”. Questi commenti esprimono tentativi di apertura che però non si caratterizzano come del tutto inclusivi proprio perché restano impigliati in retoriche sessiste.

Nel complesso, la ricognizione su r/gaming da parte di Maloney e colleghi (2019) mostra uno scenario in transizione, dove l’egemonia della mascolinità geek sul discorso e le pratiche della cultura videoludica viene erosa dall’emersione di una mascolinità inclusiva, in grado di ampliare il repertorio di espressioni della maschilità culturalmente legittimato nella società occidentale e di nutrire relazioni più egualitarie fra i generi. All’interno del terreno contestato della cultura videoludica, la maschilità geek non è più sorretta da un consenso diffuso, ma è oggetto di aperte contestazioni, le quali rivelano una comunità in cui la marginalizzazione di donne e ragazze non è più implicitamente legittimata dalla costruzione della maschilità geek e non è più nemmeno maggioritaria. In questo contesto, le voci inclusive – non più relegate ai margini della cultura ma ormai in grado di confrontarsi ad armi pari con quelle marginalizzanti – e quelle reazionarie rappresentano due risposte opposte alle insicurezze legate all’identità di *gamer* in uno scenario di trasformazione del mondo videoludico: accogliere il cambiamento o lottare per contrastarlo. La ridefinizione dei rapporti di potere fra queste ‘fazioni’ è un processo ancora in corso, il cui esito resta aperto, ma costituisce un elemento che informa il nostro sguardo sullo scenario contemporaneo.

7. Twitch come luogo di ridefinizione della cultura videoludica

Le trasformazioni più significative della cultura videoludica negli ultimi anni si snodano attorno a due fuochi principali, entrambi legati allo sviluppo del gaming come *spectator activity* (Johnson e Woodcock 2019; Nakandala et al. 2016): lo sviluppo dello streaming su Twitch come forma prevalente di costruzione di comunità attorno ai videogiochi e la professionalizzazione del gaming competitivo, con la trasformazione dei tornei dei principali titoli giocati in multiplayer a squadre in veri e propri eventi sportivi, da cui il nome eSports. Se gli eSports rappresentano la dimensione pubblica della *game viewership*, analogamente a quanto avviene con gli eventi sportivi tradizionali, lo streaming è stato invece concettualizzato come una declinazione più intima dello stesso fenomeno, in cui la condivisione dell'esperienza videoludica avviene all'interno di comunità dove si sviluppano forti legami sociali fra i membri e verso cui sviluppa un senso di appartenenza (Johnson e Woodcock 2019).

Queste trasformazioni non escludono il ruolo di comunità online basate sulla parola scritta, come dimostra la perdurante vitalità di Reddit e di altri spazi più o meno ristretti, da siti e blog curati dai fan, fino a server Discord e canali Telegram, ma riflettono la crescente centralità del video come medium per trasmettere i paratesti costruiti attorno ai testi videoludici e quindi come strumento di elaborazione e trasmissione della cultura del videogioco. Questo scenario comporta la necessità di analizzare le piattaforme dove avviene l'elaborazione della cultura per mettere a fuoco i vincoli e le *affordances* che esse forniscono agli utenti. L'analisi si concentrerà nello specifico su Twitch, considerato come sito di osservazione attraverso cui leggere il quadro delineato finora e cercare di individuare le trasformazioni dell'identità di gamer, e più in generale dell'identità di geek, nel momento in cui si declina in questo nuovo spazio. La crescita di Twitch negli ultimi anni l'ha reso uno dei siti più popolari dell'intero Internet, al punto che nel 2014 risultava essere il quarto sito con più traffico (per numero di dispositivi collegati) a livello globale, arrivando a concentrare al suo picco l'1,8% del traffico Internet globale (preceduto solo da Google, Netflix ed Apple) (Ruvalcaba et al. 2018), il che lo rende uno spazio particolarmente significativo nello scenario contemporaneo. Twitch ha conosciuto un'ulteriore crescita durante la pandemia da Covid-19, ma il dato più rilevante ai fini della nostra analisi è che nel 2017 Twitch stessa riportava una percentuale dell'81,5% di utenza maschile (Zolides 2020): si tratta di quindi di un ambiente che conserva, anche a livello quantitativo, una marcata connotazione di spazio maschile e un forte squilibrio di genere.

Nel corso dell'analisi, considereremo innanzitutto Twitch in quanto piattaforma, ripercorrendo la sua storia e le trasformazioni principali che ha attraversato negli anni per poi descriverne il funzionamento; in secondo luogo, considereremo invece Twitch come spazio all'interno del quale le persone interagiscono, elaborando significati e (ri)costruendo comunità e culture; infine, considereremo le ricerche svolte finora sul modo in cui l'essere donna in un contesto che assume un'identità maschile come default produce barriere e ostacoli che le donne devono navigare per conquistare il proprio spazio su Twitch.

7.1 Twitch come piattaforma

Twitch.tv nasce dalle ceneri di justin.tv, un progetto creato nel 2007 da Emmett Shear e Justin Kan per trasmettere in diretta tramite Internet (*live streaming*) la quotidianità di quest'ultimo: nel 2009 fu introdotto il sotto-dominio gaming.justin.tv dedicato specificamente allo streaming di videogiochi, e nel 2011 fu costruita una piattaforma separata per ospitare questo tipo di contenuti, Twitch appunto (Carradore e Carrera 2019). Una piattaforma può essere definita come un sistema del web 2.0 che mette in relazione diversi tipi di utenza, offrendo una vasta gamma di prodotti e servizi rivolti sia ai produttori che ai consumatori, e così facendo (ri)produce mercati multidimensionali e agisce come intermediario che mette in comunicazione terze parti, fornendo accesso a informazioni, risorse economiche, contenuti e network (Swords 2020). Il ruolo di intermediazione svolto dalle piattaforme è multiforme: esse sono al contempo *intermediari finanziari*, che strutturano opportunità di guadagno per alcuni tipi di utenti e opportunità di acquistare prodotti e servizi per altri; *intermediari di regolazione*, che determinano gli utilizzi legittimi all'interno del più ampio insieme di quelli consentiti dalle *affordances* della piattaforma stessa attraverso termini di servizio e linee guida; e infine *intermediari culturali*⁸³, grazie alle funzioni di curatela dei contenuti ospitati. La funzione di intermediazione culturale delle piattaforme riguarda inoltre la loro capacità di generare valore mediando il modo in cui beni, servizi, personaggi pubblici e pratiche sono percepiti e il modo in cui gli individui si relazionano ad essi.

⁸³ Il concetto di intermediari culturali è stato originariamente elaborato da Pierre Bourdieu in riferimento a quelle 'occupations involving presentation and representation (sales, marketing, advertising, public relations, fashion, decoration and so forth) and in all the institutions providing symbolic goods and services' (Bourdieu 1984 in Swords 2020, p. 527).

Una piattaforma può essere compresa analizzando gli elementi che la compongono, il cosiddetto *platform stack*, costituito da tre strati: il primo, definito come *network-marketplace-community*, è costituito dagli utenti, dalle loro attività e dalle loro connessioni; il secondo, lo strato dell'infrastruttura, è costituito da strumenti, regole e servizi che permettono il funzionamento della piattaforma; il terzo, lo strato dei dati, è costituito dalla raccolta e dall'aggregazione dei dati che riguardano gli utenti e i loro rapporti. L'analisi di questi dati viene usata da un lato per migliorare il funzionamento dell'infrastruttura, e di conseguenza l'*user experience* della piattaforma al livello *network-marketplace-community*. La capacità di una piattaforma di operare come intermediario, nello specifico, è mediata, fra gli altri fattori, da dispositivi sociotecnici che operano al livello *network-marketplace-community*:

The scale of the network-marketplace-community layer of platforms requires [platforms] to adopt sociotechnical devices to intermediate between users: monitoring and shaping their behaviour, curating content and communicating with users. Although platforms companies seek niches and perform a diversity of functions, they share operational logics in security protocols, terms of use and the ways in which search and recommendation algorithms operate. Sociotechnical devices such as algorithms used in these functions operate within and produce a calculus of web metrics, where data about and from users, and the nature of the connections between them, is quantified. (Swords 2020, p. 530)

La curatela dei contenuti avviene tramite algoritmi basati sull'individuazione delle preferenze di ogni utente espresse tramite la personalizzazione del proprio *feed* (ad esempio, la scelta di quali utenti, nel caso di Twitch quali canali, seguire) e altre metriche (ad esempio, i 'like' usati da Facebook, Instagram e Twitter) e sulla proposta di contenuti affini a tali preferenze, al fine di massimizzare il tempo trascorso dall'utente sulla piattaforma. Quest'ultima funzione illumina il fatto che le piattaforme non sono mai neutrali rispetto ai contenuti che ospitano e ai significati e discorsi che circolano attraverso di esse. Più in generale, è lo stesso intreccio fra le funzioni di intermediazione svolte da una piattaforma a fare sì che esse non possano essere considerate neutrali. Come scrive Andrew Zolides considerando congiuntamente le funzioni di intermediazione finanziaria e di regolazione in Twitch:

Twitch operates a Partner Program wherein particularly successful streamers are given incentives and perks for their ability to garner a larger audience, meaning Twitch goes beyond being a neutral platform allowing economic activity to one that explicitly promotes it. Thus, the community guidelines and moderation practices of Twitch cannot be separated from the financial background of the site and those utilizing it. (Zolides 2020, p. 9)

È importante, tuttavia, sottolineare che le piattaforme si rappresentano come intermediari neutrali, posizionandosi discorsivamente come spazi orizzontali e aperti a tutti, che facilitano l'espressione individuale offrendo a tutti le stesse possibilità. Questo avviene per diverse ragioni: la prima è evitare di dover sostenere i costi derivanti dalla responsabilità legale per i contenuti ospitati sulla piattaforma stessa, facendo ricadere questa responsabilità sui singoli utenti; la seconda invece è che questa apparenza permette di oscurare i diversi servizi che le piattaforme offrono a diversi tipi di utenza (Swords 2020). Facebook e Instagram, per fare un solo esempio, offrono agli individui uno spazio di espressione di sé dove postare i propri contenuti e condividerli con il proprio network di contatti, mentre offrono agli *influencer* uno spazio dove costruire la propria identità di *brand* e monetizzarla attraverso le partnership con le aziende, e offrono a coloro che vogliono acquistare spazio pubblicitario sul proprio sito un target estremamente specifico a cui mostrare quegli annunci pubblicitari. Come nota ancora Andrew Zolides:

Online social platforms [...] are built upon the labor of millions of users, whether it be producing, sharing, or simply commenting upon/consuming information. The actual service these platforms provide is the hosting of those interactions and, more importantly, the algorithms and moderation policies that dictate how those interactions take place and how content is presented (if at all). In this way, moderation is the product being offered and is as much the "creation" of these websites as the platforms themselves. (Zolides 2020, p. 3)

In questo senso, la moderazione dei contenuti ammissibili rappresenta uno dei servizi che le piattaforme offrono, ma il suo ruolo resta ai margini, il più possibile occultato nella rappresentazione di sé stesse che le piattaforme offrono al pubblico:

Gillespie (2018: 6) notes that social media platforms intentionally downplay moderation policies and actions as a way to avoid certain liabilities, emphasize what the site provides over what it takes, and to better uphold the vision of sites as paragons of free speech values. And thus, moderation requires a delicate balance in the maintenance of not only a viable platform but a positive public image. (*ibidem*)

Come vedremo più approfonditamente, le linee guida e i termini di servizio che delimitano le forme di espressione legittime all'interno di una piattaforma sono artefatti che incorporano norme e valori circolanti nella cultura e possono costruire una struttura di vincoli e *affordances* che ha impatti differenziati su diverse categorie di utenti. In questo senso, quindi, la moderazione dei contenuti ammissibili, costituita dall'insieme delle regole e dei modi con cui esse vengono applicate, può strutturare diseguaglianze e produrre effetti inattesi (Zolides 2020; Massanari 2015).

Le piattaforme non hanno un'esistenza isolata, ma sono parte di ecosistemi di piattaforme dove avviene un'interpenetrazione resa possibile dall'interoperabilità tecnica e da logiche operative comuni (Swords 2020). All'interno di questi ecosistemi esistono immense differenze di potere, con alcuni attori che dominano il sistema e, attraverso le proprie scelte, plasmano ciò che è possibile in interi ecosistemi: i cosiddetti 'giganti del web', come Facebook, Google, Amazon, Apple e Twitter, attorno a cui ruota una miriade di piattaforme più piccole la cui sopravvivenza spesso dipende dagli attori dominanti (Swords 2020). Nel caso di Twitch, possiamo intenderla come una piattaforma attorno a cui gravitano una serie di piattaforme interconnesse che forniscono servizi per gli streamer, fra cui OBS e Streamlabs, che forniscono software per svolgere le dirette, NightBot, un bot per la chat di Twitch che permette agli utenti di eseguire comandi predefiniti nella chat e allo streamer di svolgere una serie di funzioni per rendere più interattiva la live (solo uno fra i tantissimi bot disponibili per Twitch), e altre piattaforme che raccolgono statistiche su Twitch, come TwitchTracker e SullyGnome. In questo senso, possiamo concettualizzare Twitch come nodo centrale all'interno di un network sociotecnico che ne sostiene l'uso (Spilker et al. 2020).

Considerando Twitch come piattaforma, la sua utenza si divide in due gruppi principali: i creatori di contenuti, detti streamer, cui la piattaforma offre l'opportunità di guadagnare denaro dalla propria attività di streaming, e il pubblico, cui la piattaforma offre intrattenimento gratuito. Dietro le quinte si collocano poi le aziende che possono sfruttare Twitch come veicolo pubblicitario, sia attraverso la trasmissione di annunci durante gli stream, sia attraverso le partnership con streamer di successo, che ottengono entrate aggiuntive dal ruolo di testimonial di specifici marchi. Fra il pubblico e gli streamer si collocano poi i moderatori, spesso selezionati all'interno della community dello streamer stesso, che svolgono un ruolo di sorveglianza rispetto alle interazioni che avvengono nella chat in tempo reale e intervengono con ammonimenti ed eventuali sanzioni nei confronti degli utenti che non rispettano i codici che definiscono l'atmosfera di un canale, contribuendo quindi in modo determinante a plasmare l'ambiente di una specifica community.

L'identità di Twitch è stata fin dalle sue origini legata alla cultura videoludica e ha introdotto un nuovo modo di condividere esperienze di gioco: essa si configura quindi come una

piattaforma generatrice di una *community* interamente fondata sull'esperienza videoludica come fenomeno totale, che comprende i ruoli del giocatore-presentatore e dello spettatore-partecipante. (Carradore e Carrera 2019, p. 110)

Twitch si rappresenta quindi come una piattaforma che offre agli utenti intrattenimento e costruzione di comunità attorno alla condivisione dell'esperienza videoludica mediata dallo streamer. La metafora usata dal co-fondatore Emmett Shear è quella secondo cui ogni canale è un falò attorno a cui le persone si radunano per condividere intrattenimento in una forma che permette la comunicazione fra creatori e pubblico (Carradore e Carrera 2019). In particolare, il tratto distintivo di Twitch è la chat in tempo reale, che rende possibile l'integrazione dei commenti alle azioni compiute dallo streamer nello stream stesso, creando una dimensione di partecipazione attiva da parte del pubblico e di scambio fra pubblico e streamer che non è possibile, ad esempio, con la fruizione di un video su YouTube, in cui i commenti costituiscono una dimensione temporalmente e spazialmente distinta dal video, una conversazione fra gli spettatori a cui nella maggior parte dei casi l'autore del video non prende parte, marcando il distacco fra creatori di contenuti e pubblico proprio di YouTube come piattaforma. Su Twitch, la partecipazione del pubblico co-costruisce la performance dello streamer e tutto questo avviene in tempo reale:

Several twitchers play live while their spectators observe, interact and give them tips and advice in real time. Therefore, the performance can be isolated and directive or collective and partially bottom-up involving a certain type of participation. The player may be an entertainer and a showman, and the audience can support and lead him or her in different ways. In comparison with the pre-recorded orientation of YouTube, such dynamics replicate the interactivity of digital entertainment through an intermediation (the twitchers themselves). (Gandolfi 2016, p. 68)

L'interscambio continuo fra lo stream e la chat implica che quest'ultima non sia un semplice 'corollario' rispetto alla fruizione dello stream, ma una parte integrante dell'esperienza: la stessa collocazione della chat non al di sotto, ma accanto al riquadro del video suggerisce la pari importanza dei due elementi (Anderson 2017). Nel caso degli eventi di eSports o dei canali con più seguito, la chat contribuisce a costruire l'esperienza "da stadio", dove il pubblico si ritrova per fare il tifo per la propria squadra o per il proprio streamer preferito, mentre nel caso di stream di medie dimensioni la chat rappresenta il luogo dove si svolge l'esperienza collettiva del *fandom*, del tifo e del coinvolgimento in quello che accade nello stream, e infine per gli stream più piccoli può rappresentare il luogo dove si creano i legami tra i membri della community e, talvolta, fra essi e lo streamer stesso (AnyKey 2018), che partecipa più attivamente alle interazioni con i singoli membri. Come notano T.L. Taylor e Morgan Romine, la chat è luogo di socializzazione alla cultura di un canale:

There is also an incredible energizing power to being in a huge chat crowd, participating in a shared experience through online cheering. Chat offers paths into participation in a scene and community,

it allows people to express and share their fandom, it allows for knowledge sharing and building expertise. (AnyKey 2016, p. 1)

La chat inoltre svolge un ruolo decisivo nel definire l'atmosfera del canale e per questo è responsabilità e compito dello streamer e dei moderatori intervenire rimuovendo i commenti che rischiano di rovinare quest'atmosfera ed 'educare' la community a interagire seguendo le regole e i codici, per evitare che la chat possa degenerare in uno spazio tossico e promuovere invece il tipo di ambiente e di interazioni desiderato (AnyKey 2016, 2018).

I partecipanti alla chat intervengono spesso al fine di essere inclusi nello stream, compiendo azioni per attirare l'attenzione dello streamer: i commenti possono essere letti a voce alta e ripresi dallo streamer, aprendo quindi una parentesi o una nuova direzione nella conversazione; azioni come l'iscrizione al canale, la sottoscrizione di un abbonamento oppure una donazione vengono segnalate da un pop-up che compare nella schermata dello stream, offrendo visibilità all'utente che ha compiuto l'azione, che in alcuni casi può anche inserire un messaggio affinché compaia nello stream. Queste azioni spesso diventano, almeno brevemente, il punto focale dell'attenzione dello streamer, ricevendo commenti che esprimono gratitudine e interessamento (Anderson 2017). In molti casi, ciò che avviene nella chat avviene in risposta alle azioni compiute dallo streamer e l'andamento della conversazione ha come perno lo streamer stesso, mentre in altri casi si sviluppano conversazioni fra gli utenti della chat: il carattere più o meno incentrato sullo streamer o sulle interazioni orizzontali fra i membri del pubblico dipende dal carattere della community che si sviluppa attorno a un dato canale, e in particolare da fattori quali il numero di partecipanti, lo stile di interazione dello streamer e l'atmosfera che si crea nel canale e le relazioni fra i membri della community. Carradore e Carrera (2019) distinguono fra *flussi verticali asimmetrici*, quelli che caratterizzano la comunicazione fra spettatori e streamer, e *flussi orizzontali simmetrici*, quelli che caratterizzano la comunicazione fra gli spettatori. Questa distinzione aiuta a illuminare il fatto che, nonostante la chat sia una parte integrante della fruizione di uno stream, nondimeno streamer e spettatori non si collocano sullo stesso piano: la chat è un collettivo e può comunicare solo in forma scritta o tramite *emote*, mentre lo streamer come individuo è il focus dell'attenzione, tanto quanto il gioco a cui sta giocando⁸⁴, poiché mantiene una presenza visiva e uditiva in cui è centrale la corporeità (Jodén e Strandell 2021).

⁸⁴ Nel lessico di Twitch, giocare a un videogioco durante una live è detto "portare un titolo".

In alcune community, i membri si spostano su altre piattaforme durante i periodi in cui lo streamer è offline, e in questi spazi hanno la possibilità di interagire fra loro e rafforzare il proprio senso di appartenenza alla community. Solitamente questi spazi sono creati direttamente dallo streamer e nelle community più piccole lo streamer è attivo in prima persona nel dialogo con i membri in questi spazi. In alcuni casi, i moderatori vengono selezionati fra i fan ‘della prima ora’ attivi in questi spazi, che tramite la loro partecipazione possono dimostrare la loro affidabilità per lo streamer e la loro comprensione dei codici che definiscono l’atmosfera del canale. L’organizzazione più frequente di questi spazi prevede un server Discord aperto a tutti coloro che seguono il canale e un canale Telegram riservato agli abbonati (*subscriber*, o *sub*) al canale.

Nelle *affordances* della piattaforma che permettono al pubblico di influenzare l’andamento dello stream vanno inclusi anche i punti canale⁸⁵, una funzionalità che permette agli spettatori di raccogliere dei punti in base al tempo trascorso a seguire le live di un canale e di riscattarli per ottenere dei bonus speciali, scelti dallo streamer. Le ricompense di livello più basso permettono di personalizzare la propria comunicazione nella chat, per esempio evidenziando i propri messaggi oppure sbloccando emoticon esclusive, mentre quelle di livello più alto permettono di selezionare un’azione da far compiere allo streamer, come bere un bicchier d’acqua o eseguire un breve balletto. I punti canale rappresentano una *gamification* volta a incoraggiare una fruizione più attiva dello stream: infatti, oltre a ricompensare una partecipazione più assidua, il sistema prevede che a intervalli casuali durante lo stream appaiano dei punti bonus, che possono essere raccolti cliccandoci sopra. In questo modo, una fruizione passiva, in cui lo stream è usato come sottofondo durante lo svolgimento di altre attività come lo studio o i lavori domestici (Spilker et al. 2020), è scoraggiata. Questo perché essa non è sufficiente a garantire una sussistenza economica allo streamer (Carradore e Carrera 2019) e quindi l’interfaccia della piattaforma impiega i punti canale per incoraggiare il passaggio verso una fruizione partecipativa. Sebbene lo streamer abbia la possibilità di decidere quali azioni da parte dello spettatore comportano l’ottenimento di punti canale, è frequente che il modo più rapido per raccoglierne consista nel sottoscrivere un abbonamento, che spesso dà diritto anche a un moltiplicatore dei punti ottenuti in altri modi.

⁸⁵ <https://www.twitch.tv/p/it-it/legal/channel-points-acceptable-use-policy/>.



Fig. 25: Alcuni dei bonus riscattabili con i punti canale di due streamer italiane, KuroLily (sinistra) e Lucy_FPS (destra). La grafica delle ricompense e le azioni possibili contribuiscono a definire l'atmosfera del canale e ne riflettono l'estetica. Nel caso di Lucy_FPS, ad esempio, la R moscia è un tratto distintivo della streamer, su cui lei ha scelto di fare ironia.

Nonostante la piattaforma stessa e gli streamer cerchino di incoraggiarla, la fruizione di Twitch non è sempre un'esperienza di partecipazione attiva, coinvolgimento emotivo e formazione di legami sociali all'interno di una o più community online, ma spesso si caratterizza come *affective switching*, ovvero un frequente passaggio tra l'attenzione attiva e quella passiva nei confronti dello stream:

The infrastructure of Twitch offers the users the possibility to engage with the platform in a wide variety of ways – from using it as a 'radio-like' background medium to more dedicated viewing associated with watching quality-TV. The switches occurred frequently and swiftly. The use of several differently sized channels simultaneously and the frequent shifts in attention and engagement highlights how the switching is an integrated part of the viewing experience. The domestication of Twitch involves not only knowing when to switch between channels, to find content and communities that fit the current mood, but also when to switch between Twitch as a background medium to the main text. (Spilker et al. 2020, p. 614)

In effetti, l'elevata lunghezza delle live e la possibilità di cambiare canale ed entrare e uscire da diverse live senza nessun impegno a seguirle dall'inizio alla fine costituisce un elemento di attrattività per parte dell'audience di Twitch. Le pratiche di *affective switching* non escludono la possibilità del coinvolgimento emotivo nella condivisione dell'esperienza: alla modalità di utilizzo

base di Twitch, che Spilker e colleghi (2020) definiscono ‘distaccata’, dove le live sono tenute in sottofondo o seguite durante i tempi morti della quotidianità domestica, si affianca una modalità di fruizione basata sul coinvolgimento, spesso all’interno di canali di piccola o media dimensione dove gli spettatori sono conosciuti dallo streamer e dagli altri membri della community. Twitch offre quindi un ‘menù’ di differenti possibilità di fruizione in un continuum che va da un livello di coinvolgimento emotivo pressoché nullo fino a

a strong sense of presence and community, created through the interactive affordances of the platform – the chat features, the possibility of co-action, and various other incentives for participation and engagement [...]. Thus, live streaming on Twitch offers some possibilities of interaction and communal experiences that is more difficult to foster both on traditional television and on-demand platforms like YouTube. (Spilker et al. 2020, p. 616)

Twitch è stato acquistato da Amazon nel 2014, e nel 2016 è stato introdotto il programma Twitch Prime, divenuto nel 2020 Prime Gaming⁸⁶, che offre la possibilità di collegare i propri account Amazon e Twitch per ottenere alcuni vantaggi, fra cui la possibilità di abbonarsi gratuitamente a un canale e quella di ottenere contenuti esclusivi per numerosi titoli videoludici e giochi scaricabili gratuitamente. Con l’acquisto da parte di Amazon, Twitch ha cercato di ampliare il proprio pubblico e di estendersi oltre la stretta associazione con la cultura videoludica che ha continuato – e continua – a definire l’identità di Twitch come spazio, introducendo nuove categorie, fra cui Quattro Chiacchiere, Sport, Talk Show & Podcast, Arte, Musica, Cibi e bevande, Scienza e tecnologia, Viaggi e campeggio. Tuttavia, la preponderanza dei contenuti videoludici è evidente già nel fatto che, all’interno dell’elenco di tutte le categorie di stream disponibili sulla piattaforma, ogni titolo costituisce una categoria a sé stante, mentre le altre categorie costituiscono dei raggruppamenti molto generali.

⁸⁶ <https://www.amazon.com/b?node=15195001011>.

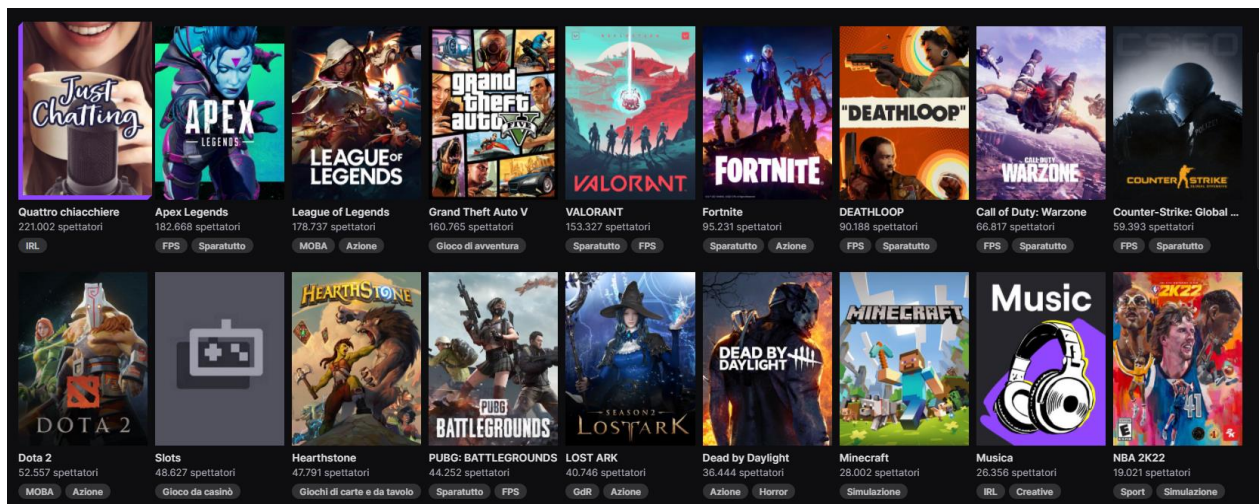


Fig. 26: Screenshot delle prime 18 categorie per numero di spettatori al 14 settembre 2021. Si può notare che solo due categorie non sono titoli videoludici: Quattro chiacchiere e Musica.

L'ultimo elemento che definisce Twitch come piattaforma è costituito dalle opportunità economiche che essa struttura per gli streamer: gli spettatori hanno la possibilità di abbonarsi a un canale (pagando un minimo di 3,99€ al mese, ma è possibile impostare diversi livelli di abbonamento fino a un massimo di 24,99€ al mese) e di “fare il tifo nella chat mostrando il proprio supporto, per festeggiare alcuni momenti e per far sentire la propria voce”⁸⁷ acquistando dei ‘bit’, ovvero delle emoticon animate dal valore di 0,01€. La monetizzazione è posta esplicitamente da Twitch nel *frame* del supporto all’attività dello streamer, e in questo senso si distingue da altre forme di *crowd-funding* in cui gli utenti contribuiscono alla realizzazione di uno specifico progetto proprio in quanto il focus è posto sull’offrire al creatore di contenuti le risorse per continuare a svolgere la sua attività (Swords 2020). Nel caso specifico dei bit, le regole di Twitch⁸⁸ sono molto ferme nello stabilire che essi non possono essere considerati moneta di scambio per beni o servizi che possono qualificarsi come aventi un valore economico. In aggiunta ad abbonamenti e acquisto di bit per ‘fare il tifo’ (*cheer*) per uno streamer, gli spettatori possono effettuare donazioni al canale e molti streamer indicano nel loro profilo la lista dei desideri del proprio account Amazon, grazie alla quale i membri della community possono acquistare e donare direttamente uno degli oggetti elencati, e molti streamer vendono *merchandise* personalizzato, come abbigliamento e accessori. Gli streamer parlano inoltre apertamente sul proprio profilo degli investimenti in attrezzatura che intendono compiere con i soldi ottenuti da donazioni e abbonamenti, spesso indicando i pezzi che

⁸⁷ <https://www.twitch.tv/creatorcamp/it-it/get-rewarded/bits-and-subscriptions/>.

⁸⁸ <https://www.twitch.tv/p/it-it/legal/bits-acceptable-use/>.

desiderano acquistare e la quota mancante per raggiungere l'obiettivo. Come scrivono Carradore e Carrera (2019), gli streamer nutrono l'aspettativa che i membri delle loro *community* sappiano riconoscere il valore del lavoro necessario per migliorare la qualità dello stream tramite l'acquisto di hardware più sofisticato e l'apprendimento di conoscenze sui software e comprendano la complessità del lavoro dietro le quinte, che si aggiunge al già significativo investimento di tempo trascorso in live. Tutti questi elementi indicano come Twitch sia uno spazio dove parlare di denaro è legittimato: gli spettatori sono invitati sia dalla piattaforma che dagli streamer a sostenere economicamente i creatori di contenuti, in modo molto più aperto di quanto avvenga su altre piattaforme, come ad esempio YouTube.

I contratti che gli streamer possono stipulare con Twitch per monetizzare la propria attività si distinguono in due tipi: *partner* e *affiliate*. Gli streamer di più alto profilo hanno accesso, a discrezione del *community manager* e al raggiungimento di 500 abbonamenti attivi in contemporanea, a una versione premium del contratto di partnership che consente una ripartizione dei guadagni che lascia allo streamer il 70% dei ricavi e una riduzione delle tasse (Carradore e Carrera 2019).

	Partner	Affiliate
Tipo di guadagno	60/40 per abbonamento a favore dello <i>streamer</i>	50/50 per ogni abbonamento
Pagamento (in valuta locale)	Circa venti di giorni dopo il raggiungimento dei 100\$	Circa sessanta giorni dopo il raggiungimento dei 100\$
Tasse	Pagate da Twitch	Pagate dallo <i>streamer</i>
Modalità di accesso	Previa richiesta e accettazione dai manager/personale di riferimento	Le procedure possono essere avviate automaticamente
Requisiti	Differenti a seconda della <i>community</i> di riferimento, in Italia attualmente vengono richiesti circa 70 spettatori stabili a <i>live</i>	50 <i>followers</i> , trasmettere per almeno 8 ore e per almeno 7 giorni differenti, avere una media di 3 spettatori a <i>live</i>

Fig. 27: Tabella delle specifiche contrattuali disponibili per gli streamer su Twitch. Fonte: Carradore e Carrera 2019, p. 132.

Inoltre, gli streamer possono impostare annunci pubblicitari all'interno delle proprie trasmissioni, partendo da un annuncio pubblicitario ogni ora fino alla quantità massima raccomandata di tre⁸⁹ e possono sponsorizzare prodotti e servizi di terze parti, sia attraverso banner pubblicitari ospitati nella sezione informazioni del proprio profilo, sia integrando i contenuti sponsorizzati all'interno dello stream.

La struttura delle opportunità economiche offerte da Twitch crea spazi per costruire vere e proprie carriere da streamer, che richiedono lo sviluppo di un *habitus* imprenditoriale che incoraggia gli individui a pensarsi come aziende, per cui ogni azione è compiuta nell'ottica di un investimento nel proprio capitale umano e ogni aspetto della propria individualità è una risorsa potenzialmente monetizzabile (Johnson e Woodcock 2017). Queste opportunità appaiono particolarmente allettanti per coloro che non riescono ad avere successo nel navigare le aspettative legate ai percorsi tradizionali di istruzione e ingresso nel mercato del lavoro e sono state indagate nello specifico in relazione alle possibilità che offrono ai portatori di condizioni croniche di disabilità legate alla salute mentale (Johnson 2019; Anderson e Johnson 2021). Le ricerche svolte sulla professionalizzazione del lavoro dello streamer hanno messo in luce come Twitch offra

careers that extend beyond just streaming – with high end sponsorship deals, entrance into the videogames industry in various ways, along with training or coaching of new streamers, and the ability for these broadcasters to develop themselves as digital celebrities. (Johnson 2019, p. 517)

Tuttavia, queste carriere richiedono un significativo investimento di tempo e di costanza: la durata media di uno stream si aggira sulle cinque ore al giorno, e molti streamer trasmettono almeno cinque giorni alla settimana. Al tempo trascorso in live si aggiunge quello necessario ad acquisire la padronanza della strumentazione tecnica lato software, quello impegnato nel gestire la propria presenza social e i rapporti con la community su altre piattaforme e quello dedicato a gestire eventuali rapporti commerciali. Come nota Mark Johnson (2019) trasmettere senza regolarità o distanziando i propri stream nel tempo preclude le possibilità di crescita del canale o comporta un rapido calo di utenza. Il raggiungimento dello status di *affiliate* o di *partner* richiede il mantenimento di un livello di utenza stabile e solide prospettive di crescita per il canale, il che comporta un'internalizzazione della metricizzazione del successo (Johnson e Woodcock 2017), ovvero un continuo rivolgersi alle statistiche che definiscono la popolarità del canale come

⁸⁹ <https://www.twitch.tv/creatorcamp/it-it/get-rewarded/running-ads/>.

orizzonte di riferimento. Johnson (2019), nel descrivere la centralità di questo orientamento, lo definisce come

‘diligence’ or ‘attentiveness’ to success on Twitch. Many streamers track the growth of their stream, the numbers of concurrent viewers they get, their peaks and troughs, and what kinds of games and what kinds of broadcasts are most likely to boost the volume of viewers their channel can accrue. (Johnson 2019, p. 515)

Queste misure avviluppano i creatori di contenuti e il loro lavoro in una rete di misure che non solo retroagiscono sulla loro performance, ma influenzano in modo determinante le possibilità di successo per via del modo in cui le piattaforme sono programmate⁹⁰:

Algorithmic structures emphasise hierarchy and competition, with those at the top attaining a disproportionately high volume of attention and interest compared to those at the bottom. Understanding that rewards are distributed in an extremely top-heavy fashion, streamers were both aspiring to reach those heights and reflecting back with varying degrees of criticality upon what they thought it would take in order to obtain those goals. There was, therefore, also clear neoliberal subjectivity presented in the interviews, through which streamers argued that hard work, in streaming, is automatically rewarded. (Johnson e Woodcock 2017, p. 345)

Legata all’idea dell’*habitus* imprenditoriale e della soggettività neoliberista è l’idea del *gaming capital* (Consalvo 2007), il capitale subculturale proprio dell’ambito videoludico, che su Twitch viene messo a valore: esso costituisce infatti una delle risorse necessarie per affermarsi, insieme ad altre forme di capitale, fra cui quello sociotecnico legato al funzionamento di Twitch come piattaforma e come *community*, e quello erotico (Hakim 2010). Nonostante una retorica della meritocrazia, Twitch rimane uno spazio frastagliato, che per certi versi offre opportunità di superare limitazioni e trovare successo, come nel caso degli streamer con disabilità legate alla salute mentale, mentre per altri riproduce diseguaglianze presenti nella società più ampia, lungo le linee dell’appartenenza etnica (Gray 2016b) e di quella di genere. Un aspetto importante resta tuttavia quello della precarietà delle carriere offerte da Twitch: nella ricerca svolta da Johnson e Woodcock (2017) sulle traiettorie di carriera degli streamer, gli intervistati mostravano una forte

⁹⁰ Come osserva Jon Swords (2020), gli algoritmi che privilegiano i contenuti più popolari sulla base di misure come il numero di *like* rappresentano l’evoluzione in senso partecipativo di una logica operativa che risale al Web 1.0, quando il numero di visite costituiva l’indicatore primario della qualità di un sito. I *like* e le altre metriche di popolarità offrono una parvenza di socialità, ma soprattutto permettono di monitorare il comportamento degli utenti; le informazioni così ottenute – lo strato dei dati nel *platform stack* – vengono poi impiegate dalle piattaforme per migliorare l’esperienza utente a livello dell’infrastruttura e del *network-marketplace-community*.

consapevolezza del fatto che il tempo su Twitch è limitato e della necessità di prepararsi un piano di fuga, capitalizzando l'esperienza da streamer per transitare verso percorsi occupazionali più stabili, ad esempio nell'industria videoludica o in Twitch stesso.

Under the pressures of the contemporary contradiction and precariousness of career opportunities, *Twitch* streamers see this *enjoyable* career as only a transition into some less enjoyable, but more *stable*, alternative. The idea the enjoyable one might also remain stable seems unlikely to these new media workers, and they are actively preparing themselves for what they see as a highly uncertain future. (Johnson e Woodcock 2017, p. 347)

La percezione dell'instabilità delle carriere su Twitch è tanto più significativa se posta a confronto con la percezione riguardo al futuro di Twitch come piattaforma:

All interviewees expressed strong agreement on two major points: firstly, the feeling that current streamers were in on the 'ground floor' of a massive new media platform and global social phenomenon, which made many streamers feel quite privileged; secondly, the common belief that Twitch and streaming would only continue to grow in future years, deploying a range of justifications for this belief, and that Twitch represented the earliest stages of a world-changing technological trajectory that would expand years or decades into the future. (*ibidem*)

Tutto questo ci aiuta a comprendere come quella dello streamer possa diventare, per individui dotati di sufficienti capitali culturali, doti di intrattenitore e personalità, una vera e propria professione, per quanto con una 'data di scadenza'. Nella realtà italiana, secondo Carradore e Carrera (2019), si riscontrano ancora attriti riguardo alla connotazione dell'attività su Twitch come lavoro, soprattutto per quanto riguarda il piano normativo. Gli autori notano le specificità italiane rispetto al lato economico di Twitch, che influenzano il modo in cui gli streamer concepiscono i loro percorsi di carriera sulla piattaforma e oltre: in particolare, i requisiti piuttosto accessibili per il programma *affiliate* e la diffusione degli abbonamenti inclusi nei benefici di Amazon Prime (che nel 2020 ha raggiunto in Italia 2,30 milioni di iscritti⁹¹) hanno frammentato l'utenza su un maggior numero di canali, "alimentando per i nuovi *creator* l'illusione di poter guadagnare facilmente con numeri contenuti" (Carradore e Carrera 2019, p. 134). Per questo motivo

⁹¹ <https://www.calcioefinanza.it/2021/02/27/lo-streaming-italia-numeri-di-netflix-amazon-dazn-e-disney/>.

gli *streamer* italiani vedono Twitch più come una piattaforma di lancio o un modo per mettersi in mostra avendo poi la possibilità di sfruttare le conoscenze ottenute per portare altrove la loro esperienza lavorativa. (*ibidem*)

Questo approccio a Twitch è rafforzato da un'altra specificità del contesto italiano, il significativo calo di utenza durante la stagione estiva (che può arrivare anche a -30%), che provoca un rallentamento generalizzato della crescita dei canali e quindi delle possibilità di successo degli *streamer*, influenzando anche la motivazione a proseguire l'attività.

Questa breve ricognizione ci aiuta a situare l'analisi di ciò che le persone – *streamer* e pubblico – fanno su Twitch nel contesto delle *affordances* e dei vincoli offerti dalla piattaforma e a comprendere come l'architettura della piattaforma non sia neutrale rispetto ai contenuti che vi circolano, inclusa la cultura che viene co-costruita da *streamer* e pubblico, e rispetto a chi ha maggiori possibilità di ottenere spazio, voce e successo su Twitch. Questa analisi costituisce inoltre il contesto alla luce del quale leggere i processi sociali che avvengono su Twitch, in particolare per quanto riguarda la costruzione di community attorno ai canali.

7.2 Twitch come spazio

Considerando invece Twitch come spazio sociale, possiamo osservare la formazione di legami e i codici e le pratiche che caratterizzano tale spazio: coloro che desiderano accedervi e diventare membri della community devono attraversare un processo di socializzazione digitale, definita come

acquisizione del complesso di valori e norme che definiscono lo specifico di una cultura e il modo di percepire e valutare il mondo (*habitus*). Una misura del grado di permeabilità della *community* a soggetti esterni è individuabile nelle pratiche distintive (Noi-Altri) e nella cristallizzazione dei codici di comportamento. (Carradore e Carrera 2019, p. 113)

All'interno di Twitch esistono due livelli di socializzazione: un livello più ampio di incorporazione dei codici e delle pratiche propri della piattaforma, e un livello più specifico di socializzazione a una o più community articolate attorno a dati canali e *streamer*. In quest'ultimo caso uno spettatore che desideri divenire membro di una community inizia a interagire nella chat durante le live, a partecipare negli spazi di ritrovo della community (Discord e/o Telegram) e ad assimilarne l'*habitus*, acquisendo il capitale culturale che definisce la piena appartenenza al gruppo, come ad

esempio la comprensione di meme, riferimenti e *inside jokes* propri del gruppo⁹² o il riconoscimento da parte dello streamer come spettatore regolare (gli spettatori regolari, specie se abbonati, vengono salutati dallo streamer quando iniziano a seguire la live: il fatto che il proprio nickname sia noto testimonia la propria appartenenza alla community). I moderatori svolgono un ruolo cruciale nella socializzazione dei nuovi arrivati: attraverso il potere di rimuovere i commenti che violano le regole di interazione della community e la possibilità di eseguire ban di brevissima durata (anche 10 secondi) possono ammonire chi non rispetta l'atmosfera di un dato stream e guidare così i partecipanti alla comprensione delle regole, esplicite e implicite. Il loro potere di sanzione si estende fino all'espulsione degli elementi di disturbo dallo stream, che su Twitch avviene grazie al ban dell'indirizzo IP associato a un dato account.

La costruzione di una *community* avviene soprattutto grazie ai rituali d'interazione, costituiti da tre componenti. Il primo elemento è formato dalle barriere che delimitano i confini e l'identità del gruppo: esse possono essere costituite, a livello simbolico, da un particolare stile subculturale, da requisiti formali di appartenenza, e/o da forme di conoscenza specifiche (Jodén e Strandell 2021). Nel caso di Twitch, possiamo leggere i codici e le pratiche della community di un canale come forme di conoscenza specifiche che definiscono una subcultura, e l'abbonamento o l'iscrizione al canale come un requisito formale di appartenenza⁹³. Il secondo elemento è costituito da un punto focale condiviso dai partecipanti al rituale, che alimenta il senso di compresenza e compartecipazione a una stessa attività (Jodén e Strandell 2021): nel caso di Twitch il punto focale è lo streamer. Il terzo elemento è dato dalla condivisione di una stessa atmosfera emotiva, ovvero dal provare certe emozioni e percepire che tali emozioni sono condivise dagli altri partecipanti

⁹² Meme, riferimenti e *inside jokes* propri del gruppo diventano oggetti simbolici digitali e patrimonio di significati condivisi dal gruppo. La funzione di Twitch che permette ai canali di avere set personalizzati di *emote* costituisce un'*affordance* della piattaforma che facilita la creazione del senso di *community* e dell'identità di gruppo che discendono dalla trasformazione di oggetti simbolici condivisi in oggetti 'materiali', come nel caso di una battuta ricorrente che viene rievocata attraverso un'*emote* che ha senso (o che assume quel senso specifico) solo in relazione a un contesto noto a tutti coloro che condividono il riferimento. In questo esempio possiamo vedere un intreccio fra i codici e le pratiche di una community e i mezzi che la piattaforma offre. L'*emote* che rappresenta la battuta può poi essere riprodotta su articoli come magliette o tazze, acquisendo un altro livello di materialità e con esso la possibilità di essere trasposta al di fuori di Twitch e rappresentare l'appartenenza a quella *community* in altri contesti, come nel caso di una maglietta che venga indossata a una fiera del fumetto. Come notano Jodén e Strandell (2021) la creazione di questi oggetti simbolici è sempre collettiva: se l'incidente scatenante proviene spesso dallo streamer (ad esempio, un lapsus, un momento buffo, ecc.) esso non potrebbe diventare un oggetto simbolico condiviso dalla *community* se non venisse raccolto, negli istanti immediatamente successivi all'avvenimento, dai partecipanti e se non venisse portato avanti nel tempo, trasmettendosi così ai nuovi arrivati e venendo cristallizzato in una forma che rimanda a quel momento.

⁹³ Diversi canali mantengono la chat aperta solo ai follower del canale, e come si è detto l'accesso a spazi come i server Discord e i canali Telegram è spesso riservato solo ai follower o agli abbonati al canale.

(Jodén e Strandell 2021). I rituali d'interazione sono sostenuti dall'architettura stessa della piattaforma:

Interaction rituals appear to be essential for successful Twitch gameplay streams, which heavily rely on these processes. Twitch is in fact designed to utilize such processes well, such as by putting the streamer in control of shared attention, rewarding engagement through subscriptions or donations, and by providing emojis for expressions and memes that can serve as symbolic objects. (Jodén e Strandell 2021, p. 17)

Come affermano Carradore e Carrera (2019), la densità delle interazioni fra i membri del gruppo sostiene il senso di appartenenza a una realtà condivisa e, nel tempo, produce codici di comportamento specifici che contraddistinguono gli appartenenti al gruppo. I momenti a più elevata densità di interazioni su Twitch avvengono in corrispondenza di due specifici eventi sociotecnici (Jodén e Strandell 2021) centrati sull'azione collettiva: i *raid* e gli *hype train*. Un *raid* avviene tramite un'apposita funzione che permette di ospitare temporaneamente lo stream 'raidato' sul proprio canale: questo permette di sommare i partecipanti al *raid* al numero di spettatori presenti nello stream 'raidato' ed è tipicamente fatto nella fase di chiusura di una *live*, quando lo streamer porta i suoi spettatori in un altro stream prima di disconnettersi:

The raid simultaneously exposes viewers to a new stream and gives them a 'stamp of approval' from a streamer they already like. Raids are important social events on Twitch that typically lead to excited reactions from viewers (Jodén e Strandell 2021, p. 15)

Gli *hype train* invece sono eventi innescati da un certo numero di *cheers*, sottoscrizioni, e/o donazioni di abbonamenti a un canale da parte di utenti diversi in un certo lasso di tempo: la stessa interfaccia di Twitch segnala ai partecipanti presenti nello stream la 'scalata' in corso verso il raggiungimento di un *hype train*: se l'evento ha successo, tutti coloro che vi hanno preso parte ottengono una speciale *emote* celebrativa e coloro che hanno contribuito maggiormente ottengono un badge che attesta il titolo di Conducente dell'*hype train*⁹⁴. Questi eventi sociotecnici sono strutturati per creare un'*effervescenza collettiva*, sostenuta dall'agire collettivamente verso il raggiungimento di un obiettivo in un tempo limitato. Essi forniscono per gli utenti più attivi l'occasione di conquistare uno status di prestigio visibile a tutti e rafforzano il senso di appartenenza alla *community*:

⁹⁴ https://help.twitch.tv/s/article/hype-train-guide?language=en_US.

The rapid use of shared symbols and expressions of excitement simultaneously reinforces shared attention and emotion within the group and makes it very clear that the group consists of ‘insiders’ with special knowledge of how to participate in collective endeavors on Twitch. (Jodén e Strandell 2021, p. 16)

Una parte significativa del lavoro compiuto dallo streamer riguarda il creare e sostenere il coinvolgimento degli spettatori e le loro interazioni con lo stream. In quanto punto focale dell’azione – o, per riprendere la metafora usata da Emmett Shear, in quanto falò attorno a cui si radunano gli spettatori – lo streamer mette in gioco la propria corporeità nell’interazione con il pubblico, e questa dimensione appare centrale nella performance su Twitch, prima e al di sopra del titolo portato nello stream: infatti, per il pubblico seguire uno streaming di *gameplay* è prima di tutto *guardare tutti insieme qualcun altro giocare a un videogioco*. Sky LaRell Anderson (2017) afferma in proposito:

The physical feedback provided by the streamer through the video stream transforms the interaction into something human and recognizably physical. The eye movements to read chat messages, the head shakes, the hand gestures, and the various non-verbal communication cues present in face-to-face communication all denote that the interaction is between people instead of from a content creator to a nameless, anonymous audience. The physicality of the interaction, besides foregrounding the streamer’s corporeal presence, humanizes an otherwise sterile and disconnected communication environment. (Anderson 2017)

La corporeità dello streamer è quindi il primo elemento attorno a cui si sviluppa la relazione con il pubblico. La presenza fisica, visiva e uditiva, nella trasmissione in diretta suggerisce un senso di spontaneità e immediatezza nella relazione, che è ulteriormente rafforzato dall’ambiente in cui lo stream si svolge: nella maggior parte dei casi, si tratta di spazi personali, in cui sono visibili elementi che rimandano alla quotidianità (come il letto) ed elementi che suggeriscono una dimensione privata e intima, come soprammobili, peluche e altri oggetti decorativi che riflettono i gusti e la personalità dello streamer, costituendo il corredo materiale dell’identità offerta al pubblico. In questo senso, la live offre agli spettatori la possibilità di ‘entrare’ metaforicamente nello spazio personale dello streamer e condividere il contesto in cui avviene l’esperienza videoludica (Anderson 2017). Naturalmente, nella costruzione della scena di una live – almeno per quanto riguarda gli streamer professionisti – nulla è lasciato al caso, e l’ambiente è parte di una costruzione attentamente preparata (in alcuni casi con l’uso del *green screen*), come è testimoniato dalla presenza di una sofisticata illuminazione di sfondo che riprende il lilla del logo di Twitch o altri colori normalmente non presenti in uno spazio di lavoro o di vita quotidiana come

una stanza da letto. L'uso di questi colori serve a far risaltare la figura dello streamer all'interno del riquadro di anteprima, in modo da catturare l'occhio dell'utente nello scorrimento della homepage del sito. Tuttavia, la costruzione di una persona scenica e un certo grado di performance teatrale durante lo stream non sono percepiti come antitetici rispetto al valore dell'autenticità, che si esprime piuttosto nel coltivare una relazione con la *community* attraverso l'interazione diretta (Jodén e Strandell 2021) e nella condivisione di opinioni, esperienze e storie personali:

Creating inclusion through streamer authenticity involved streamers sharing their thoughts and reflections on topics beyond current gameplay, such as future plans or personal topics. Talking about future plans also provided an opportunity for viewer influence through opinions and suggestions. Transparent sharing of personal topics also appeared to promote parasocial bonding – a sense of having a personal relation to the streamer – especially when the shared information resonated with the views and attitudes of the viewers. (Jodén e Strandell 2021, pp. 10–11)

La stessa durata degli stream e il fatto che ciò che avviene nella diretta sia il risultato, imprevedibile e contingente, delle interazioni fra lo streamer e la chat e fra lo streamer e ciò che accade all'interno del videogioco, in tempo reale, implica che la spontaneità sia uno degli elementi che definiscono il flusso delle azioni e della conversazione, il che ha un ruolo cruciale nel produrre la percezione di autenticità, intesa appunto come un'atmosfera di condivisione dell'esperienza, che include sia la conversazione che il *gameplay*, e un sentimento di vicinanza e accessibilità nei confronti dello streamer da parte dei membri della sua *community*. L'autenticità è parte del repertorio di strategie impiegate dagli streamer per incoraggiare la partecipazione e creare un clima sociale 'conduttivo', ad elevata densità di interazioni, insieme al riconoscimento degli spettatori e all'uso della prima persona plurale per ricomprendere lo streamer, il suo avatar all'interno del gioco e i partecipanti in un "noi" unito dalla condivisione dell'esperienza ludica. L'informalità, la spontaneità e il carattere amichevole dello streamer e la capacità di creare un'atmosfera sociale condivisa e distintiva sono quindi le condizioni necessarie per creare un ambiente che promuove le interazioni e sostiene un senso di appartenenza al gruppo (Jodén e Strandell 2021). Il pubblico coltiva forti aspettative di autenticità nei confronti degli streamer, che possono ritorcersi contro di essi:

Per quanto riguarda lo *streamer*, pare esserci un'alta inerzia degli stili espressivi, dovuta al rispetto di un implicito principio di coerenza atteso dal pubblico: una volta che si è in un certo modo si deve continuare in quel modo, altrimenti non si viene riconosciuti dalla propria *community*. Il mancato rispetto delle richieste del pubblico [può] compromettere o interrompere il patto comunicativo. (Carradore e Carrera 2019, p. 131)

Questo problema si acuisce con la crescita del canale e l'allargamento della *community*, che comporta per lo streamer la necessità di passare dall'interagire con i membri della *community* in quanto individui all'interagire con la collettività dei partecipanti allo stream, non potendo dedicare attenzione a tutto ciò che avviene nella chat. Questo pone un dilemma che può essere risolto in due modi: mantenendo la *community* più ristretta e intima per salvaguardare il carattere più personale delle interazioni, ma sacrificando la crescita del canale e quindi dei guadagni, oppure negoziare con la propria *community* il cambiamento. Laddove in un canale con una *community* ampia i membri competono per attirare l'attenzione dello streamer usando le *affordances* della piattaforma (sottoscrizione di abbonamenti, donazioni, punti canale e *cheers*), questo genera un'ambivalenza, perché da un lato è da queste azioni che discendono i guadagni per lo streamer, dall'altro le aspettative del pubblico possono essere vissute come indebite pretese di attenzione, come se lo streamer fosse costretto a esibirsi nelle rituali espressioni di apprezzamento e gratitudine per non incorrere nell'ostilità dei membri del pubblico che non si sentono degnati di attenzione. Questo è stato osservato anche da Jodén e Strandell (2021):

Ignoring pressure from the viewers can likely break the buildup of emotional entrainment by creating friction in the combination of shared attention and mood. This would be in line with previous research suggesting that viewer engagement may depend on their ability to influence the stream (Glickman et al., 2018; Seering et al., 2017b). (Jodén e Strandell 2021, p. 14)

La forma della *community* e delle interazioni nella chat è molto differente fra i canali piccoli e quelli più grandi: negli stream più grandi gli spettatori partecipano meno (Gandolfi 2016) e i messaggi risultano essere più brevi e contenenti più emoticon (Nakandala et al. 2016). Questo perché in un flusso di messaggi molto più rapido e caotico i partecipanti possono sentirsi scoraggiati dal partecipare, da un lato, e dall'altro perché in uno stream più grande l'intrattenimento principale è dato dalle azioni dello streamer piuttosto che dai flussi d'interazione fra streamer e chat (Gandolfi 2016).

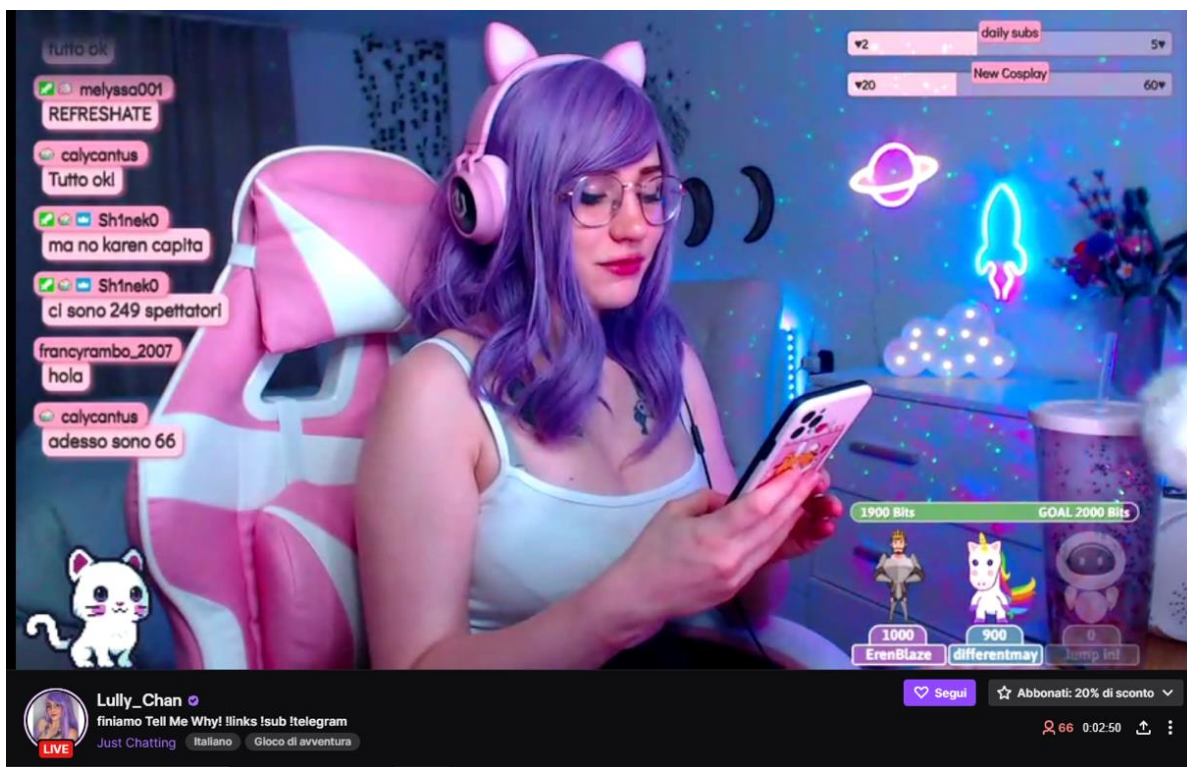


Fig. 28: Screenshot da una live di Lully_Chan durante una pausa dal gioco. Si nota l'atmosfera di intimità della stanza e al contempo l'illuminazione scenica sui toni dell'azzurro e del rosa.

7.3 Essere donna su Twitch

Twitch, come si è detto, è una piattaforma la cui identità si è sviluppata attorno alla cultura videoludica e in quanto tale è divenuta uno spazio dove si manifestano le tensioni che attraversano quest'ultima in relazione all'ampliamento della platea dei videogiocatori e delle videogioatrici e all'ingresso dei videogiochi nella cultura mainstream. Nei capitoli precedenti abbiamo descritto queste tensioni come una battaglia la cui posta in gioco è la difesa, da un lato, e la ridefinizione, dall'altro, dell'identità di gamer, e abbiamo visto come lo scenario post-GamerGate sia ancora in transizione: se le forme di mascolinità geek più apertamente ostili verso le donne non appaiono più socialmente accettabili in larga parte delle *community* videoludiche e l'esistenza di un problema legato al sessismo è ormai riconosciuta, nondimeno questi atteggiamenti perdurano e contribuiscono al mantenimento di attriti attorno alla partecipazione femminile nel mondo del *gaming*. Twitch non è un campo esente da queste tensioni:

Being a new hub of gaming culture, Twitch has faced the challenge of Gamergate's legacy of harassment and policing the "gamer" identity. (Zolides 2020, p. 2)

Tuttavia, le forme assunte dal sessismo su Twitch e i modi in cui il genere, l'appartenenza etnica/razziale, l'orientamento sessuale e altre forme di alterità vengono vissuti sulla piattaforma non sono ancora stati indagati con la stessa ampiezza e profondità rispetto all'attenzione dedicata a questi temi in relazione ad altri contesti, come i testi videoludici, gli spazi per il *multiplayer* online, i clan e così via. A questo contribuisce il fatto che Twitch è una piattaforma più giovane e più 'settoriale' rispetto ad altre come ad esempio Twitter o YouTube, che godono di maggiore notorietà intergenerazionale e di un'audience molto più diversificata. Nonostante questi gap conoscitivi, alcuni elementi che emergono dalla letteratura possono aiutare nel delineare un quadro delle tensioni che si sviluppano attorno al genere su Twitch, inteso come terreno privilegiato per osservare la cultura videoludica nell'epoca del *gaming* come *spectator activity*.

Nonostante un'utenza composta (prima della pandemia da Covid-19) all'81,5% da uomini (Zolides 2020), su Twitch è presente un'ampia *community* di streamer donne anche nell'ambito videoludico. In proposito, Sky LaRell Anderson afferma:

Their popularity might speak to the desire from the gaming community to watch women play videogames. Whether attributed to voyeurism, the male gaze, or simply perhaps a desire to support breaking away from the stereotype that only males play videogames, the simple fact of the matter is that a profile picture which delineates identity traits such as gender may influence viewership. (Anderson 2017)

In un contesto a maggioranza maschile, il fatto stesso di essere una donna costituisce un elemento che attrae l'attenzione e l'interesse del pubblico, soprattutto in una piattaforma che accentua l'aspetto della relazione parasociale con la streamer grazie all'immediatezza della diretta, alla quantità di tempo che è possibile trascorrere 'con' la streamer e all'intimità dello spazio personale. Questo è particolarmente vero nel caso di ragazze attraenti che giocano ai videogiochi e sembrano incarnare l'idea di ragazza ideale presente nella cultura nerd. Come si è detto, la costruzione di un'identità specifica per un canale è un elemento necessario per attrarre una *community* e mantenere la coesione dei partecipanti attorno allo streamer: per le donne, in particolare, gli aspetti della corporeità e della presentazione di sé svolgono un ruolo cruciale nel definire il carattere di un canale e nell'attrarre il pubblico, molto di più di quanto non avvenga per gli streamer uomini:

Female streamers and players were not difficult to find on Twitch.tv, and streams hosted or games played by females sometimes made up the most popular content on the website. However, several of these streams featured video feeds of women in sexualizing outfits, with camera angles targeting breast cleavage with low-hanging tank tops [...] the visual presence of sexualized streamers only

further justifies the interactive online corporeality inherent to Twitch.tv inasmuch as the popularity of such streams speaks to the fact that viewers watch Twitch.tv streams not just for games but also for the visual presentation of streamers. (Anderson 2017)

A questo proposito, Lena Uszkoreit (2018) ha osservato 32 canali e ha concluso che le streamer donne tendevano ad avere porzioni di schermo più ampie dedicate al *feed* della webcam rispetto alla trasmissione del *gameplay* di quanto non avvenisse per i colleghi uomini, a offrire più informazioni personali nella descrizione del proprio canale e ad avere una presentazione di sé più curata ed elaborata rispetto agli streamer uomini. Inoltre, le streamer tendevano a offrire come ricompense agli abbonati al loro canale forme di accesso più o meno diretto alla propria persona, che l'autrice legge come il senso di esclusività derivante dall'appartenere a una cerchia ristretta a cui la streamer dedica tempo e attenzioni personalizzate.

Tuttavia, essere una donna in posizione di visibilità significa anche essere esposte a forme di sessismo da parte del pubblico: tale fenomeno è stato analizzato da Nakandala e colleghi (2016) nella loro ricognizione sulle conversazioni presenti nella chat di 200 streamer maschi e 200 femmine, da cui è emerso che le streamer ricevono molti più commenti sessualmente oggettivanti sul loro corpo, mentre gli streamer ricevono molti più commenti attinenti al loro *gameplay*. Ruvalcaba e colleghi (2018) hanno invece riscontrato che le streamer donne avevano maggiori probabilità di ricevere commenti positivi, sia rivolti alla loro persona che al loro *gameplay*, rispetto ai colleghi maschi nell'ambito del *gaming* competitivo, mentre non hanno riscontrato differenze nei commenti negativi. Tuttavia, all'interno del campione di commenti positivi il 37% di quelli rivolti alle donne riguardavano l'aspetto fisico, a fronte di un 7,5% di commenti riguardanti l'aspetto rivolti agli streamer uomini. Allo stesso modo, gli autori hanno riscontrato che le streamer donne ricevevano commenti contenenti molestie sessuali in misura 11 volte superiore rispetto agli streamer uomini (1,66% contro 0,15% del campione di commenti analizzati). Per dare un'idea dell'entità del fenomeno, gli autori lo descrivono in questi termini:

Assuming a player receives 60 comments in 2 min (this is a low number for popular streamers on Twitch), this would work out to approximately 1 comment every 2 min. Despite the higher number of positive comments in female streamers' rooms, the disparity in sexual harassment comments could have negative implications for self-image and contribute to a generally hostile gaming environment for women. (Ruvalcaba et al. 2018, p. 307)

Nell'ambito dei canali delle streamer donne, Nakandala e colleghi (2016) hanno inoltre riscontrato una differenza significativa fra i canali più popolari⁹⁵ e quelli meno popolari: in questi ultimi si ha una maggiore proporzione di parole che riflettono interazioni sociali e che fanno riferimento alla moderazione nella chat e una minore proporzione di parole che attengono alla sfera del corpo sessualizzato rispetto ai primi. Questo suggerisce che nei canali meno popolari sia presente una moderazione più robusta rispetto a quelli più popolari per quanto concerne l'espressione di commenti che contengono rimarchi sessuali rivolti alle streamer, e pone una questione: è possibile che per le streamer si strutturi un *trade-off* fra il mantenimento di una moderazione rigorosa, che garantisce uno spazio sicuro rispetto al sessismo e ai commenti a sfondo sessuale, e l'ottenimento di una maggiore visibilità? In altre parole, è possibile che le streamer debbano sacrificare una più ampia popolarità per mantenere comunità più rispettose oppure sacrificare un'atmosfera più inclusiva in cambio di un maggior seguito? Nakandala e colleghi suggeriscono:

Financial motivations may commodify and incentivize the objectification of female streamers. Twitch provides revenue for streamers through a subscription system, and many streamers also deploy donation systems for additional revenue. Thus, financial incentives exist for streamers to increase subscribers and possibly to conform to the requests of the male viewers, the majority of many streamers' "customers". Such incentives may solidify the popularity of female streamers who do not address (or even encourage) objectification, facilitating abusive behavior against female gamers. This vicious cycle may reinforce and spawn the structural problem of gender imbalance in online social gaming communities. (Nakandala et al. 2016, p. 13)

Tuttavia, in contrasto con questi risultati che sembrano suggerire che lo sfruttamento del proprio capitale erotico (Hakim 2010) costituisca un vantaggio in termini di popolarità su Twitch, altre ricerche hanno proposto un quadro più complesso focalizzandosi sul discorso che circola attorno alle streamer che scelgono di puntare su una presentazione di sé che mette in risalto femminilità e attrattività sessuale. In particolare, Bonnie Ruberg e colleghe (2019) hanno analizzato i discorsi attorno a una specifica costruzione retorica, quella delle "titty streamer", un termine svilente usato per indicare le streamer che metterebbero in mostra la propria scollatura e/o altre forme di presentazione di sé e di performance sessualizzata per attirare spettatori, spesso a fronte di scarse capacità da videogiatrici.

⁹⁵ Ovvero i canali selezionati fra i primi 1000 nella graduatoria ordinata in base al numero di messaggi nella chat. I canali 'meno popolari' sono stati selezionati fra le posizioni 1001 e 16.000 della stessa graduatoria.

This rhetoric uses references to breasts in order to establish sexist notions of legitimacy and merit: for streamers, streaming content, and live streaming itself. [...] “Titty streamers” are seen as cheating at Twitch: using their breasts to “gain unfair advantage” [...] and taking the “easy” route to success rather than working hard to gain followers. (Ruberg et al. 2019, p. 469)

Lo stereotipo della “titty streamer” è sovrapponibile a quello della *gamer girl* analizzato nel capitolo 4.1 sia nel contenuto che nelle implicazioni: i discorsi che circondano questa rappresentazione riguardano l'intreccio fra due dimensioni dello streaming, l'autenticità e la monetizzazione. Usando il proprio corpo e non le proprie capacità di videogiocatrici e di intrattenitrici per ottenere successo ‘facile’, le ‘titty streamer’ violano le norme implicite della community di Twitch perché il mettere in mostra il corpo sarebbe una forma di competizione sleale rispetto agli e alle altre/i streamer:

What emerges [...] in addition to economies of money and attention, is an imagined economy of authenticity. On Twitch, one’s value is also measured in fungible units of realness. In the comments that we analyzed, all three of these economic systems (money, attention, and authenticity) were culturally constructed and fundamentally inextricable. All three were also directly tied to women’s bodies, and specifically to their breasts. In these comments, breasts were seen as unfairly accruing capital. By *attracting* presumed straight male viewers, they also attract value. They attract money in the form of tips from viewers. They attract attention in terms of viewer time. Within the cultural logics of the Twitch community we studied, the one form of capital that breasts *repel* rather than attract was authenticity. Within the cultures that deploy the rhetoric of “titty streamers”, breasts themselves signal fakeness and inauthentic gamer identity. (Ruberg et al. 2019, p. 479, corsivi nell’originale)

In queste accuse emerge una nuova declinazione della narrazione che sorregge la costruzione della mascolinità geek vista nel capitolo 1: quella secondo cui la cultura geek è uno spazio ‘riservato’ a ragazzi che hanno sofferto l’esclusione sociale da parte dei pari, e soprattutto delle donne, e questo spazio sta ora venendo ‘invaso’ da persone che non vi appartengono, che non sono in grado di rispettarne la cultura e perseguono solo il profitto, rischiando così di distruggere l’ultima fortezza rimasta per la cultura nerd. L’esempio più emblematico di questo discorso – che comprova come le tensioni esplose durante il #GamerGate siano lontane dall’essere risolte – è un’invettiva pronunciata durante una live dallo streamer Trainwreck nel novembre 2017:

This used to be a god damn community of gamers, nerds, kids that got bullied, kids that got fucked with, kids that resorted to the gaming world because the real world was too fucking hard, too shitty, too lonely, too sad and depressing. Now it’s ran by the fucking goddamn same sluts that rejected

us, the same sluts that chose the goddamn fucking cool kids over us. The same sluts that are coming into our community, taking the money, taking the subs, the same way they did back in the day⁹⁶.

Sebbene lo streamer sia stato punito con cinque giorni di ban dalla piattaforma in seguito a questo evento, l'invettiva ha aperto una conversazione all'interno della *community* di Twitch in cui è emersa chiaramente la presenza di due fazioni, una che ha ritenuto ingiusto il ban a Trainwreck 'per aver detto le cose come stanno' e l'altra che ha sottolineato sia la fallacia dell'idea secondo cui le streamer sexy 'ruberebbero' visualizzazioni e abbonamenti ai gamer, sia il diritto delle donne di indossare e di trasmettere ciò che vogliono, sottolineando come l'etichetta di 'titty streamer' non sia altro che una forma di *gatekeeping* sessista⁹⁷. Questo evento mostra come l'idea che l'identità di gamer sia un dominio esclusivamente riservato ai nerd, e che la sofferenza di essere stati respinti dalle ragazze sia un tratto che definisce i nerd, persista ancora in una parte della cultura videoludica. Questo tipo di discorso nega ogni possibilità per le donne di rivendicare l'identità di gamer e le confina a priori nel ruolo di *fake*. Pochi mesi dopo, a gennaio 2018, un articolo di approfondimento della testata dedicata alla cultura videoludica *Kotaku* ha affrontato lo stereotipo secondo cui stare su Twitch comporta necessariamente esporsi al sessismo e ai commenti a sfondo sessuale di parte del pubblico maschile – in altre, significa 'andarsela a cercare' perché si cerca di capitalizzare sulla propria attrattività sessuale – attraverso interviste a diverse streamer di alto profilo. Nell'articolo, le donne intervistate hanno discusso il modo in cui si relazionano con le aspettative sessiste riguardo alla loro presentazione di sé. Amouranth, streamer molto formosa con 4,3 milioni di follower, che sul proprio profilo Twitch si presenta come "the weird girl that sits in a hot tub sometimes and licks microphones for money and flails around in stupid pigeon/horse masks"⁹⁸, ha affermato:

It's how it is for girls every day. Welcome to being a female. I'm gonna be objectified even if I'm wearing a shirt up to my collarbone. If I'm feeling really sassy, I can act like I'm super offended and make them think they won. Then they post that clip on Reddit and YouTube and I get more views⁹⁹.

La perdurante rilevanza delle conversazioni sull'oggettivazione sessuale delle streamer indica che, all'interno di un ambito maschile in cui le donne sono outsider sia dal punto di vista quantitativo

⁹⁶ <https://twitter.com/DennyVonDoom/status/928398928743206918>.

⁹⁷ <https://kotaku.com/streamers-hateful-rant-revives-debate-about-women-on-tw-1820418898>.

⁹⁸ <https://www.twitch.tv/amouranth>.

⁹⁹ <https://kotaku.com/the-stereotype-that-women-on-twitch-are-asking-for-it-1822454131>.

che da quello qualitativo, la creazione di un *personal brand* non può prescindere dal genere, dimensione dell'identità che non può essere 'messa tra parentesi' ma deve essere gestita attraverso un abile posizionamento in relazione alla rivendicazione dell'identità di gamer. Alcune donne possono optare per una presentazione di sé femminile, sia per non compiere quella che McKnight et al. (2013) hanno definito *gender inauthentication* (in Salter e Blodgett 2017, p. 101) sia per affermare il proprio diritto di cittadinanza in quanto donne senza dover tentare di rendere invisibile il proprio genere per essere considerate partecipanti legittime alla cultura videoludica. Altre invece possono scegliere il posizionamento opposto, adottando uno stile e una presentazione di sé come 'una dei ragazzi' e mettendo in mostra la propria padronanza dei codici culturali maschili del *gaming*. In altri casi, le streamer possono adottare un posizionamento che bilancia performance di femminilità e maschilità (Zolides 2015), che ricorda l'archetipo della *cool girl* (Petersen 2014, 2018; Uszkoreit 2018). Qualunque sia il modello di femminilità adottato, tuttavia, osserva Andrew Zolides,

female gamers perform their femininity within and against the expectations of a space and culture that privileges and promotes women as sexualized objects. (Zolides 2015, p. 46)

Come afferma in un'intervista la streamer Sara 'Kuroilily' Stefanizzi, l'aspetto fisico è ineludibile nel modo in cui le donne vengono percepite:

Se da una parte ci sono quelli che dicono 'oh mio dio, una ragazza, perderemo', ce ne sono altrettanti che dicono 'oh mio dio, una ragazza, ora le comprerò migliaia di regali e le scriverò ogni giorno'. Per le donne che creano contenuti ciò significa che in un modo o nell'altro ci si rende conto che il proprio aspetto fisico finisce per scavalcare ciò che si porta al pubblico. Ci si impegna per creare prodotti ben fatti, ben articolati, poi arriva qualcuno e commenta 'che bella che sei', scavalcando interamente il contenuto¹⁰⁰.

Questa dichiarazione riecheggia quanto osservato da Lena Uszkoreit (2018), che ha riscontrato una correlazione negativa fra personalità e/o capacità nel *gameplay* da un lato e attrattività fisica dall'altro come fattori ritenuti importanti dal pubblico per il successo di una streamer: in altre parole, l'attrattività e la capacità di intrattenere, che sia attraverso i contenuti videoludici o una personalità carismatica e coinvolgente, sono percepite come due qualità in antitesi fra loro, per cui

¹⁰⁰ <https://www.eurogamer.it/articles/2021-03-09-non-e-ancora-un-paese-per-videogiocatrici>.

per una streamer non è possibile puntare su entrambe le cose senza rischiare di incorrere in attriti derivanti da questa percezione da parte del pubblico. Come sintetizza l'autrice:

Women are either tolerated for being attractive but not appreciated for their gaming skills and personality, or vice versa. (Uszkoreit 2018, p. 169)

Questa aspettativa crea una struttura di vincoli che le streamer devono navigare: per alcune la scelta può essere quella di puntare sull'aspetto fisico e prendersi gioco dell'astio di una parte del pubblico nei confronti della loro percepita mancanza di legittimità nell'ambiente di Twitch, come nel caso di Amouranth, mentre altre possono scegliere di dedicare energie a costruirsi un'immagine da *cool girl*, cercando di affermare e valorizzare al contempo personalità, competenze e bellezza, e altre ancora possono scegliere di dare meno importanza al proprio aspetto fisico per cercare di essere prese sul serio per i propri contenuti. Il successo di queste strategie è sempre contestuale e aperto, e in quanto tale precario: poiché uno stream è fruibile da tutti coloro che si imbattono in esso (salvo restrizioni spesso oggetto di disapprovazione, come la scelta di aprire la chat ai soli abbonati), le streamer possono essere esposte in ogni momento a critiche e attacchi che mettono in evidenza le tensioni circolanti all'interno della cultura videoludica in relazione al nesso genere-identità di gamer. I *double bind* che le donne incontrano possono essere riassunti in questi termini:

There is a lot of pressure on female streamers to keep up with the amount of skin others show and to reaffirm each other's strategies for attracting viewers to their channels and social media profiles. [...] the most successful streamers in terms of viewers and subscribers on Twitch are still men. Not emphasizing her femininity and using it to her advantage, will put a female streamer into direct competition with male streamers who have other advantages. (Uszkoreit 2018, p. 178)

Naturalmente, sebbene il focus sia sulle streamer donne, anche gli uomini devono costruire e negoziare la propria presentazione di sé all'interno dei codici della maschilità. L'ampliamento del ventaglio di maschilità riconosciute dalla nostra società, con l'ascesa della maschilità inclusiva a fianco delle maschilità tradizionali e della maschilità geek analizzate nei capitoli precedenti, comporta maggiori possibilità di espressione di sé, ma nemmeno per gli uomini è data un'*agency* priva di vincoli nella definizione e nell'espressione della propria identità online all'interno di un medium come quello del *live streaming*. Voorhees e Orlando (2018) hanno mostrato come il *personal branding* di una squadra di *pro player* di *Counter Strike: Global Offensive* includa declinazioni della maschilità che incorporano elementi di affettività e sottotesti omoerotici fra i giocatori, ma hanno concluso che tali aspetti restano comunque confinati all'interno di una

maschilità neoliberista che si costituisce come un assemblaggio di elementi volti ad accrescere la desiderabilità – sia in termini aspirazionali che erotici – dei soggetti che la performano. Questo è possibile perché la posizione dei *pro player* ai più alti livelli del *gaming* competitivo mette la loro maschilità al riparo da qualsiasi ombra, permettendo loro di giocare con forme di espressione di complicità dai sottotesti omoerotici senza che queste abbiano un reale impatto sul modo in cui vengono percepiti dal pubblico eterosessuale. Sebbene anche il corpo maschile possa essere un oggetto di desiderio e anche gli uomini possano scegliere di puntare sulla valorizzazione del capitale erotico come parte del proprio *personal branding*, spesso questa risorsa svolge un ruolo marginale, come è messo in evidenza considerando l'abbigliamento:

Clothing choices for male gamers is frequently casual with jeans, t-shirts, sweatpants, and hoodies all being the norm. [...] Formal attire that could be construed as overly fashionable – and thus possibly feminine – is almost non-existent among players. [...] The overly casual display and seeming disinterest in fashion is, in fact, a calculated form of presenting a heteronormative geek masculinity that belittles and avoids feminized forms of fashion. (Zolides 2015, p. 46)

Per gli uomini, la valorizzazione del capitale erotico attraverso un abbigliamento sexy in un contesto connotato come maschile può infatti essere letta come un'azione che espone a uno sguardo desiderante omosessuale e per questo può risultare 'femminilizzante' e quindi comportare una perdita di quella forma di capitale culturale data dalla maschilità geek. Questo si riallaccia all'idea dello sguardo maschile come sguardo che ha il potere normativo di definire i soggetti, maschili e femminili, mentre il valore dello sguardo femminile desiderante è costantemente sminuito (Scott 2019).

Tornando alle videogiocatrici, il 'problema' del genere non si collega solo alla presentazione di sé e alla gestione della corporeità – nella quale il genere diventa visibile¹⁰¹ – ma emerge anche nel fatto di essere rappresentanti di una minoranza femminile in uno spazio numericamente e culturalmente connotato come maschile. Le streamer devono quindi navigare e negoziare con aspettative legate al genere e alla sessualità, che diventano marcatori della loro alterità negli spazi della cultura videoludica (Zolides 2015), per rivendicare il proprio diritto di cittadinanza *in quanto*

¹⁰¹ Andrew Zolides riassume il punto nella sua analisi dell'immagine del *pro player* di *Call of Duty* Matt "NaDeSHoT" Haag: "Haag's heteronormative masculinity comes not so much from presenting himself as a sexual or gendered being, but from the privilege of him *not* having to present himself as such. This is in contrast to female gamers whose sexuality is a constant point of representation and performance both in terms of appearance and interactions with other gamers" (Zolides 2015, p. 48).

donne nella cultura videoludica. Spesso sulle donne in posizioni di visibilità ricade l'onere di rappresentare il proprio genere, di essere – volenti o nolenti – *role model*, ambasciatrici e apripista per una maggior partecipazione femminile nel proprio ambito e di diventare il termine di riferimento in base a cui altre donne sono giudicate: ciò rientra nelle aspettative legate al genere con cui le donne devono relazionarsi, mentre gli uomini godono del privilegio derivante dall'invisibilità del proprio genere, che permette loro di far risaltare l'identità individuale nella costruzione del proprio *personal branding*. Per via di tutto questo,

female professional gamers face additional hurdles in crafting their online identities in these spaces for they also must explicitly explain, negotiate, and perform their femininity. For female professional gamers, what is at stake is not only their economic livelihood, but their identities as women, as gamers, and as “female gamers”. (Zolides 2015, p. 52)

La pervasività dello stereotipo della ‘titty streamer’ lo rende un’ombra che si staglia in modo ineludibile su ogni streamer donna, soprattutto in quanto lo stereotipo costruisce l'identità di gamer come incompatibile con una presentazione di sé sessualizzata e iperfemminile e viene usato per insultare e delegittimare le streamer¹⁰². Nondimeno, molte streamer scelgono di valorizzare la propria femminilità, pur dovendo negoziare l'impatto di questa scelta sul modo in cui vengono percepite e dovendo bilanciare accuratamente capitale erotico e *gaming capital* per ottenere riconoscimento. Il discorso costruito attorno a questo stereotipo ha importanti ripercussioni in quanto chiama in causa la legittimità di certi comportamenti su Twitch e la dimensione economica: la rilevanza della questione è emersa con chiarezza quando è divenuta oggetto di specifica attenzione da parte della piattaforma stessa. Nel 2018, infatti, Twitch ha aggiornato le proprie linee guida per la community, un cambiamento preceduto da un annuncio sul blog ufficiale della piattaforma, proprio per rispondere alle proteste nei confronti della ‘proliferazione’ delle ‘titty streamer’ e delle ‘cam girls’. Come scrive Andrew Zolides:

A vocal, primarily male, subset of Twitch audiences/creators pushed back on what they felt was a rise in sexually suggestive female streamers, with arguments couched in both moral and economic language. (Zolides 2020, p. 2)

Di conseguenza, le modifiche nelle linee guida sono state rivolte, pur mantenendo una parvenza di neutralità rispetto al genere, a normare le forme di presentazione della sessualità¹⁰³ e del corpo

¹⁰² <https://www.polygon.com/2018/6/27/17506414/amouranth-twitch-hot-streamer-cosplayer-alin>.

¹⁰³ <https://www.twitch.tv/p/it-it/legal/community-guidelines/sexualcontent/#nudity-and-attire>.

femminile ammissibili su Twitch. Le linee guida rappresentano un oggetto particolarmente rilevante perché illuminano il fatto che la moderazione è il risultato della relazione fra gli utenti e i gestori della piattaforma, in cui gli utenti hanno spazi di *agency* sia nel contestare norme e policy che ritengono ingiuste, sia nel contribuire alla reificazione di discorsi e ideologie grazie alla loro iscrizione nelle norme che regolano la fruizione della piattaforma stessa e ne plasmano la struttura di opportunità:

For Twitch, content moderation goes well beyond policing what is appearing on-screens; it is about creating privileged systems for cultural expression and economic success in the form of monetary benefits, both direct (subscriptions, tips) and indirect (advertisers, sponsors). Policies [...], especially those related directly to platform-defined “sexual content”, end up structurally encouraging forms of gendered domination and segmentation by reinforcing hegemonic and disempowering norms of femininity in an already highly masculine space. (Zolides 2020, pp. 2-3)

Inoltre, osservare il modo in cui le istanze degli utenti vengono (o meno) tradotte in linee guida permette di mettere a fuoco il fatto che la moderazione non è un processo *top-down* in cui i gestori della piattaforma impongono e fanno rispettare delle regole: invece, le linee guida diventano un framework che riflette e sostiene le ideologie dominanti in uno spazio, all’interno del quale gli utenti vigilano su e puniscono i comportamenti devianti:

The “decision” of who/what is or is not valid within a culturally productive space is built in part from the community guidelines and moderation policies of a site. (Zolides 2020, p. 6)

Nello specifico, le norme che riguardano i cosiddetti *dress code*, in quanto volti a normare forme di espressione del corpo e della sessualità (percepita), riflettono sempre presupposti genderizzati e razzializzati (National Women’s Law Center 2018) e producono forme di espressione legittime e illegittime. Come asserito da Bonnie Ruberg e colleghe (2019), la posta in gioco nel normare le cosiddette ‘titty streamers’ riguarda le economie di attenzione, monetizzazione e autenticità della piattaforma. Il discorso portato avanti da chi contesta la presenza di queste streamer riguarda la loro appropriazione, percepita come indebita, di risorse che spetterebbero invece a chi possiede i giusti requisiti di autentica appartenenza alla cultura videoludica, e il presunto vantaggio sleale derivante da una presentazione di sé imperniata sulla sessualizzazione.

The real anger is about the displacement of financial opportunity, with these women possibly competing with the male-dominated *economic* landscape of Twitch, not just the cultural one. (Zolides 2020, pp. 8-9)

Di conseguenza, il discorso sulla legittimità che le policy sorreggono – un discorso che privilegia forme di espressione di sé legate alla performance in cui il corpo è strumento che agisce piuttosto che oggetto dello sguardo – produce o limita le opportunità economiche, non solo inclusione o esclusione, per certi soggetti attraverso la definizione di un perimetro di forme di espressione della femminilità accettabili e si configura quindi come una forma di *gendered gatekeeping* che si riallaccia agli stereotipi sessisti della *gamer girl* e della *fake geek girl* visti nel capitolo 4, i quali riflettono lo spauracchio di una manipolazione degli uomini attraverso la sessualità femminile. L'implicazione è che il corpo femminile sia sempre portatore di una 'carica erotica' che deve essere normata e circoscritta in forme accettabili, definite dalle linee guida di Twitch attraverso il riferimento a un abbigliamento accettabile in spazi pubblici come per strada, in un centro commerciale o in un ristorante (Zolides 2020). In questo modo, Twitch si rappresenta a sua volta come uno spazio pubblico:

The belief that when one enters the “public,” they are subject to dominant ideological standards is presumed, and thus Twitch’s assertion that at-home streams still constitute publicness can be seen as a way to insert those standards into the home. Twitch is notably using the act of streaming on/using the Twitch platform as a basis for transforming the private home into a public space, with moderation playing the main role in that transformation. [...] Twitch’s argument for why it – a separate private entity – has control over one’s private performance in the most definitively private space one has (the home) is a self-description of its own space – that is, the Twitch platform – as public. (Zolides 2020, p. 13)

Di conseguenza, l'intenso scrutinio a cui sono soggette le streamer, sia da parte dello staff che vigila sull'applicazione delle norme che da parte degli utenti che vigilano sulla legittimità delle forme di espressione di sé e sull'autenticità dell'identità di gamer che le streamer affermano, costituisce un'altra forma attraverso cui si rende manifesta la cittadinanza condizionata delle donne nella cultura videoludica. Inoltre, tutto questo offre ulteriori elementi per guardare al modo in cui il genere condiziona le opportunità di successo su Twitch, sia dal punto di vista del riconoscimento culturale che del guadagno economico, grazie alla presenza di forme di regolazione che creano standard differenti per uomini e donne. Questo ambito è anche un terreno contestato, in cui le streamer cercano di aggirare le regole e le regole vengono aggiornate per mantenere in vigore i codici ideologici che definiscono che cosa è Twitch e quali contenuti sono promossi e sostenuti dalla piattaforma.

Un caso emblematico di questo conflitto è il cosiddetto “hot tub meta”, fenomeno assurdo alla ribalta nel marzo 2021 in cui numerose streamer svolgevano le proprie dirette (collocate nella

popolare categoria “Quattro chiacchiere”) stando in costume da bagno all’interno di piscine gonfiabili e simili, in modo da aggirare le regole sull’abbigliamento, le quali consentono eccezioni legate al contesto, come nel caso degli stream in piscina o in spiaggia in cui i costumi da bagno sono ammessi purché non rivelino la nudità sottostante. La collocazione nella categoria “Quattro chiacchiere” ha permesso a questi stream di raggiungere un’elevata visibilità, rinfocolando il dibattito sull’uso del corpo femminile e della sessualità per incrementare visualizzazioni e donazioni. Lo stesso termine con cui il fenomeno è giunto ad essere noto include una connotazione ironica, se non derisoria, che implica che questi contenuti siano diventati il nuovo “meta” di Twitch, soppiantando i titoli videoludici più popolari. Nei resoconti giornalistici del fenomeno è stata posta attenzione sul fatto che le streamer che realizzano questo tipo di contenuti ricevono ampie quantità di commenti oggettivanti se non contenenti molestie sessuali¹⁰⁴, il che ci riporta ai risultati riscontrati da Nakandala e colleghi (2016) secondo cui alla crescita in popolarità si accompagna un aumento dei commenti a sfondo sessuale rivolti alle streamer. La popolarità del fenomeno si è smorzata a seguito dell’intervento di Twitch con la creazione di una categoria apposita per questi contenuti, “Pools, Hot Tubs, and Beaches”¹⁰⁵, ma questo esempio resta significativo nel mettere in luce le tensioni che animano il rapporto fra *community* e staff laddove le linee guida cercano di restringere gli spazi di opportunità di una parte dei, in questo caso delle, *content creator*.

Ulteriori elementi utili a comprendere i modelli di femminilità legittimati sulla piattaforma si evincono dalla stessa comunicazione di Twitch. In particolare, all’interno dell’ultima edizione delle Identity Guidelines (luglio 2021), linee guida sulla comunicazione e il *branding* di Twitch, sono riportati materiali da una campagna pubblicitaria offline in cui sono raffigurati streamer di spicco, con ampio spazio alle personalità femminili, a cui spetta il compito di rappresentare la diversità e smentire l’immagine di Twitch come uno spazio prevalentemente maschile.

¹⁰⁴ <https://kotaku.com/twitchs-hot-tub-meta-has-sparked-off-yet-another-debate-1846600932>.

¹⁰⁵ <https://dotesports.com/streaming/news/twitch-creates-new-streaming-category-in-response-to-hot-tub-meta>.



Fig. 29: Campagna pubblicitaria di Twitch raffigurante Pokimane.

La figura di Pokimane – una celebrità con 8,9 milioni di follower – risulta emblematica di un modello di femminilità che si contrappone a quello delle streamer che puntano sul capitale erotico, come Amouranth: se queste ultime sono tollerate sulla piattaforma perché in grado di generare significative entrate da parte dei propri spettatori ma non risultano benvenute, Pokimane rappresenta il perfetto connubio di femminilità *cute* ma non *sexy* e *gaming capital*, come ribadisce lo slogan nel contrapporre la gentilezza alla capacità di compiere un’uccisione *in-game* con un’arma a lunga distanza senza usare il mirino, generalmente considerata una prova di abilità¹⁰⁶. In un profilo su *Wired*, Pokimane è descritta come “[a] natural balance between femininity and gamerhood, internet shitlord and anime magical girl”¹⁰⁷: un intreccio di caratteristiche che la rendono la ‘ragazza ideale’ di Twitch, nel duplice senso di incarnare un ideale femminile ben radicato nella cultura geek e un ideale di streamer in perfetta coerenza con la necessità della piattaforma di allontanare dalla propria immagine lo spettro delle *cam girls*. Nonostante il successo degli atti di bilanciamento (Archer et al. 2012) nella costruzione della sua immagine pubblica, Pokimane non appare immune alle molestie e all’ostilità che costellano l’esperienza delle streamer su Twitch¹⁰⁸, come si osserva nello stesso articolo di *Wired*: per i suoi detrattori, la stessa apparente

¹⁰⁶ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=no+scope>

¹⁰⁷ <https://www.wired.com/story/pokimane-has-done-enough-and-has-so-much-left-to-do/>

¹⁰⁸ <https://www.nbcnews.com/tech/internet/twitch-women-who-stream-say-their-biggest-obstacle-harassment-n1060016>

perfezione viene vista come inautentica e quindi in contrasto con l'economia dell'autenticità (Ruberg et al. 2019) della piattaforma.

In sintesi, le trasformazioni della cultura videoludica – e con essa dell'identità di gamer – sono intrecciate con gli spazi dove questa cultura viene continuamente elaborata e trasformata dagli attori sociali che ne fanno parte. In particolare, le piattaforme rappresentano un luogo cruciale di questi processi perché strutturano opportunità di conversione di capitale culturale in capitale economico, permettendo l'emergere di nuovi punti di riferimento nel mondo del gaming. Tuttavia, come si è visto, le piattaforme non si configurano come spazi neutrali rispetto ai contenuti che vi circolano, poiché esse svolgono una funzione di intermediazione culturale legata non solo alla curatela algoritmica dei contenuti volta a favorire la permanenza degli utenti e ad incrementare il tempo trascorso sulla piattaforma, ma anche attraverso le norme, le rappresentazioni e i discorsi che producono. Una piattaforma come Twitch è quindi un attore dotato di un potere di produzione culturale non indifferente nella cultura del gaming e quindi un attore dotato di voce rispetto alle tensioni che attraversano questa cultura. Nonostante questo, i *content creator* e gli utenti restano attori dotati di *agency* nel proprio rapporto con la piattaforma e nella produzione culturale all'interno della stessa, e questa *agency* è tanto più significativa quando proviene da individui marginalizzati. Come afferma Kishonna L. Gray in relazione ai gamer di colore:

Marginalized gamers are often simultaneously active participants within gaming as well as savage critics of the hegemonic cultures in which they exist, resisting many oppressive and hostile realities within games, among gamers, and in gaming culture in general. (Gray 2016b, p. 355)

Il solo fatto di esistere e resistere in un ambiente ostile, negoziando costantemente il proprio diritto di cittadinanza, contribuisce a ridefinire i codici e le pratiche della cultura videoludica e ad ampliare i confini dell'identità di gamer. Nonostante Twitch sia un luogo dove vengono riprodotti discorsi ideologici ed escludenti in merito al ruolo delle donne nel mondo dei videogiochi, esso rappresenta anche uno spazio dove le voci dei e delle gamer portatori di identità marginalizzate possono trovare un pubblico e, attraverso questa visibilità, porsi come agenti di cambiamento.

Riassumendo, Twitch costituisce uno spazio di produzione culturale (Gray 2016b) dove non solo vengono messe in atto strategie di adattamento individuale ai codici e pratiche della cultura videoludica – quel 'vivere e sopravvivere' descritto da Carradore e Carrera (2019) nella loro ricognizione sulla community italiana – ma vengono anche messe a tema istanze di cambiamento collettive che da un lato chiamano in causa la piattaforma come *enabler* di una cultura del *gaming* tossica (Consalvo 2012), dall'altro si pongono in modo critico nei confronti di quella stessa cultura,

rifiutandone la normalizzazione. Un esempio di questo processo è dato da un evento verificatosi durante la stesura del presente elaborato, il boicottaggio di Twitch da parte di utenti e streamer del 3 settembre 2021, nato da un movimento organizzato sotto gli hashtag #TwitchDoBetter e #ADayOffTwitch per protestare contro gli *hate raid*¹⁰⁹ nei confronti in particolare di streamer di colore, portatori di disabilità e appartenenti alla comunità LGBT. Gli obiettivi della protesta, che ha assunto la forma di uno sciopero digitale, riguardano modifiche nel funzionamento della piattaforma volte a tutelare gli/le streamer dagli *hate raid* e, soprattutto, che gli/le streamer abbiano maggiore voce in capitolo nel definire tale funzionamento, rivendicando quindi un trattamento più paritario e una maggiore trasparenza nelle relazioni fra streamer e staff¹¹⁰.



Fig. 30: Grafica condivisa dai/dalle partecipanti a #ADayOffTwitch con le richieste alla piattaforma¹¹¹

¹⁰⁹ Gli *hate raid* sfruttano la funzionalità presente nella piattaforma Twitch che consente i *raid* (cfr. par. 7.2, pag. 135) ma, anziché riversare su un canale amico un flusso positivo di spettatori, l'obiettivo è quello di aggredire con una massa di spettatori ostili (o, più spesso, di bot) un canale, interrompendo lo svolgimento della live della vittima e creando una situazione di scompiglio e caos. Gli *hate raid* sono spesso rivolti a streamer portatori di identità marginalizzate, come persone di colore e persone LGBT, e sono spesso imperniati su attacchi di carattere sessista, razzista od omofobo. Particolarmente interessante è il fatto che gli organizzatori degli *hate raid*, fra le altre tattiche, utilizzano quella di tentare di creare fratture lungo le linee identitarie, per esempio impersonando streamer gay bianchi per compiere attacchi di carattere razzista. Sugli *hate raid* si veda: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/25/twitch-hate-raids-streamers-discord-cybersecurity/> e <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/11/twitch-do-better-hate-raids/>.

¹¹⁰ <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/09/03/adayofftwitch-twitch-hate-raid-streamer-strike/>

¹¹¹ <https://twitter.com/andouilles/status/1432816234274377729/photo/1>

Rivendicazioni simili sono sorte nel contesto italiano, dove molti nomi di alto profilo della community di streamer – fra cui il *pro player* Pow3r e il rapper Fedez¹¹² – hanno chiesto a Twitch “più garanzie e una maggiore agibilità” per “migliorare le condizioni lavorative di tutti”, organizzando un #NoStreamDay per il 9 dicembre 2021. Anche in questo caso le richieste sono di maggiore trasparenza nelle decisioni prese dallo staff nei confronti degli streamer ed esprimono la consapevolezza da parte degli streamer del proprio posizionamento come lavoratori all’interno di uno spazio precario. Queste forme di organizzazione collettiva – per quanto abbiano esiti incerti – aprono la possibilità di ridefinire i rapporti di forza tra piattaforma e streamer, con il supporto degli utenti, e mettono in discussione la neutralità di Twitch sia rispetto alle relazioni economiche che esso struttura, sia rispetto alla cultura della quale è *enabler* e co-costruttore. E la stessa piattaforma ha dato avvio, sulla spinta delle rivendicazioni provenienti da utenti e *content creator*, a una serie di iniziative per amplificare la visibilità di streamer donne, di colore e LGBT, in particolare in occasione del Black History Month (febbraio), del Women’s History Month (marzo) e del Pride Month (giugno). Tali iniziative, in particolare quelle legate al Black History Month, sono state tuttavia oggetto di critiche¹¹³ in quanto “*token di diversità*” volti a rappresentare un’inclusività che sulla piattaforma appare ancora da costruire, neutralizzando i conflitti e le discriminazioni affrontati dalle persone di colore su Twitch e oscurando le stesse voci dei *content creator* di colore¹¹⁴.

Come si è detto, la caratteristica più significativa di Twitch è la reintroduzione della corporeità nella performance videoludica: rendendo visibile il corpo e quindi le identità ascritte di cui esso è portatore, Twitch contribuisce a incrinare l’ethos tecnoutopico del mondo videoludico e a decentrare la norma invisibile del gamer maschio bianco eterosessuale. Il prezzo da pagare da parte degli e delle streamer per la loro ‘violazione’ di questa norma è la violenta ostilità di cui sono vittime nel momento in cui rendono visibile la differenza e rivendicano il proprio diritto di cittadinanza entro la cultura videoludica e sulla piattaforma, due aspetti inestricabilmente legati: proprio questo le proteste possono essere lette come una richiesta a Twitch di assumersi responsabilità per la cultura che contribuisce a sostenere e costruire, da un lato, e per le relazioni che intrattiene con i ‘suoi’ creatori di contenuti, dall’altro. Queste richieste di *accountability* nei

¹¹² <https://www.nostreamday.com/>

¹¹³ <https://www.theetru1project.com/exclusive-twitchs-black-history-month-summit-the-untold-perspective-where-they-are-now-and-a-call-to-action-for-a-true-di-foundation/>

¹¹⁴ <https://www.polygon.com/2020/7/9/21318942/twitch-black-lives-matter-video-controversy-july-2020>

confronti della piattaforma mettono in discussione il paradigma della neutralità, chiedendo che essa tenga fede alla sua promessa di “lift up and celebrate every member of our community”¹¹⁵, e portano alla luce le contraddizioni che attraversano non solo Twitch, ma l’intera cultura geek all’interno della quale esso è nato e cresciuto. Twitch afferma riguardo a sé stesso:

Our distinct voice comes from a true place – before this there was nowhere for *people like us* to go. We still carry that *fringe mentality* as we question the status quo in favor of making something better for all of us. (Twitch Identity Guidelines, p. 18, corsivo mio)

Il “noi” (*us*) a cui Twitch fa riferimento è la community formata da streamer e utenti, coloro che abitano la piattaforma, e al contempo è Twitch come azienda: questo “noi” (oltre a presupporre una comunanza di visione, interessi e appartenenza fra Twitch come azienda e la community) è implicitamente caratterizzato con gli stessi attributi con cui la cultura geek rappresenta sé stessa, un gruppo di outsider orgogliosi della propria differenza (*fringe mentality*) e della propria autenticità (*a true place*). Tuttavia, come si è cercato di dimostrare nel corso di questo elaborato, questo campo culturale non si è costituito come aperto a tutti, ma è stato ed è teatro di aspri conflitti attorno al diritto di cittadinanza di coloro che deviano dall’identità di default del giovane nerd maschio, bianco ed eterosessuale. Nel momento in cui Twitch vuole porsi come uno spazio inclusivo e costruire “qualcosa di migliore per tutti noi” non può fare a meno di entrare in relazione con questi conflitti intrinseci al campo culturale in cui esiste – e che contribuisce a plasmare – dal momento che la neutralità non è altro che riproduzione dell’egemonia. Le rivendicazioni collettive nei confronti di Twitch illuminano diversi ambiti in questa neutralità viene messa in discussione: dalla presunta neutralità di regole e policy che sovrintendono alle opportunità economiche create dalla piattaforma, alla presunta neutralità delle *affordances* della piattaforma, che svela il suo carattere illusorio nel momento in cui si intreccia con la cultura tossica circolante nel mondo videoludico (Consalvo 2012), fino alla presunta neutralità di un discorso volto a “celebrare la diversità” depoliticizzandola e oscurando le concrete esperienze di discriminazione e ostilità vissute da chi è portatore di tale diversità.

Questa ricognizione – dal carattere necessariamente aperto come lo sono i processi osservati, il cui esito appare incerto – vuole mettere in luce Twitch come osservatorio privilegiato sulle trasformazioni della cultura videoludica, dove i conflitti che attraversano questo campo culturale si trasformano e assumono un carattere peculiare derivante proprio dalle caratteristiche della

¹¹⁵ <https://brand.twitch.tv/>.

piattaforma. Da un lato, la visibilità offerta a videogiocatori e videogiocatrici che deviano dalla norma del giovane maschio bianco eterosessuale offre la possibilità di mettere in circolazione nuovi modi di essere gamer, nuove rappresentazioni e nuovi discorsi, creando spazi di resistenza trasformativa; dall'altro, la questione della diversità appare problematica, poiché rischia di risolversi in una celebrazione di facciata di un'inclusione che occulta gli attriti e i conflitti attorno al diritto di cittadinanza nella cultura videoludica e, quindi, su Twitch. Tutto questo ci invita a guardare al ruolo delle piattaforme come intermediari economici e culturali nel momento in cui osserviamo le culture digitali e le identità che si strutturano all'interno di queste ultime.

Conclusioni

La cultura videoludica contemporanea si configura come un campo frastagliato e attraversato da conflitti. La presente ricerca si pone come una ricognizione su quello specifico campo culturale che si è sviluppato attorno al consumo dei videogiochi, volta a evidenziare l'insieme di pratiche costituenti l'identità e la comunità videoludica. I codici e le pratiche attorno ai quali si tracciano i confini del gruppo e dell'identità di gamer, sono al contempo il prodotto della specifica storia del medium videoludico e di coloro che se ne sono originariamente appropriati, dei conflitti per l'accesso e il posizionamento entro questo campo culturale, e degli spazi dove tali codici e pratiche vengono riprodotti e rielaborati. Per rendere conto di questa complessità si è tentato di tenere insieme questi tre aspetti, mettendo a fuoco al loro interno due temi in particolare: la dimensione di genere dell'identità di gamer e dei conflitti attorno ad essa, e uno specifico spazio, Twitch, dove tale identità viene performata e attraversa processi di professionalizzazione che la collocano al di là di spazi subculturali o di *fandom*, inserendola nel cuore dell'economia digitale.

A partire da tale perimetro di riferimento, l'obiettivo conoscitivo è stato strutturato nei seguenti sotto-obiettivi: il primo è quello di mettere a sistema la letteratura scientifica sul tema della cultura videoludica e della cultura geek proponendo uno sguardo d'insieme – con un'operazione necessariamente selettiva ed interpretativa – che restituisca la ricchezza di sguardi su questo ambito, dove si intrecciano *game studies*, *media studies* e *fan studies*, utilizzando la prospettiva di genere come elemento unificante. Il secondo obiettivo è quello di espandere lo sguardo oltre la letteratura scientifica attraverso l'analisi tematica riflessiva di un corpus diversificato di prodotti culturali, comprendente annunci pubblicitari, film, serie TV, vignette, meme, Tweet, video realizzati per YouTube, blog, biografie e articoli giornalistici, con l'obiettivo di restituire all'interno dell'elaborato i discorsi e i significati costruiti attorno all'identità di gamer e di geek da una pluralità di attori sociali. La complessità della *produzione culturale* che attraversa *online* e *offline* e coinvolge le grandi corporazioni così come i fan, permettendo la circolazione di discorsi critici così come la riproduzione di discorsi egemonici, richiede al ricercatore di confrontarsi con un'ampia varietà di materiali e fonti e di immergersi in prima persona in un flusso di significati frammentato e decentralizzato. Il terzo obiettivo è quello di offrire una prospettiva più articolata a partire dalla quale approcciarsi a Twitch, mettendo in relazione le caratteristiche della piattaforma con la cultura all'interno della quale essa si è sviluppata e che ha contribuito e contribuisce a costruire: tale prospettiva può costituire una base per osservare a livello microsociale le

trasformazioni dell'identità di gamer e i conflitti attorno al genere e ad altre identità marginalizzate su Twitch attraverso un approccio netnografico, indagando le concrete strategie di adattamento, negoziazione e cambiamento attuate dagli/dalle streamer nel momento in cui mettono in gioco le loro identità radicate nella corporeità.

Il presente elaborato è dunque strutturato nei seguenti passaggi. In primo luogo, si è tentato di ricostruire la storia di come il campo culturale studiato è andato a costituirsi, rintracciandone le origini nell'alveo della cultura geek (capitolo 1) e nello specifico modello di maschilità definito da questa cultura (capitolo 2) e ripercorrendo parallelamente la storia della marginalizzazione delle donne nel mondo videoludico (capitolo 3). La crescente visibilità femminile in concomitanza con l'entrata nel mainstream dei videogiochi come forma di intrattenimento e come icone culturali – basti pensare a personaggi come Lara Croft o Super Mario – ha fatto esplodere le tensioni che covavano all'interno del mondo videoludico attorno a questioni come la rappresentazione dei personaggi femminili e l'ostilità nei confronti delle videogiocatrici (capitolo 4), come si è cercato di documentare ricostruendo gli eventi del #GamerGate (capitolo 5), letto come una battaglia per proteggere il mondo videoludico da una percepita politicizzazione derivante dal decentramento della *digital boyhood* e, di conseguenza, del gamer come soggetto maschio bianco adolescente ed eterosessuale. Lo scenario attuale è il risultato di tutti questi processi (capitolo 6), ma è anche il prodotto in continua trasformazione della conversazione attorno all'identità di gamer e al mondo videoludico portata avanti dagli stessi videogiocatori e videogiocatrici. Uno dei luoghi chiave di questa conversazione, che proprio per questo rappresenta un punto di osservazione privilegiato, è Twitch. Comprendere Twitch significa osservarlo sia come piattaforma – e quindi come intermediario che struttura una serie di opportunità – sia come spazio dotato di propri codici e pratiche informali, da un lato, e di proprie regole formali, dall'altro, che non sono neutrali rispetto ai discorsi che possono circolare e avere credito al suo interno (capitolo 7). Twitch rappresenta uno spazio dove l'identità di gamer può essere performata di fronte a un pubblico e monetizzata, e proprio per questo si pone come un terreno dove coloro che sono stati tenuti ai margini di questa identità possono, rendendosi visibili, affermare il proprio diritto di cittadinanza e creare spazi di resistenza rispetto a concezioni escludenti e ideologiche. Come si è cercato di mostrare, il campo culturale videoludico si struttura come un terreno contestato, attraversato da conflitti e attriti dall'esito imprevedibile proprio in virtù del carattere decentrato e della pluralità di attori impegnati nella produzione e nella circolazione di significati al suo interno.

Il percorso di ricerca è stato guidato da un interesse personale per la cultura geek, e per i videogiochi in particolare, vissuto tuttavia da ‘osservatrice esterna’: da una posizione liminale, fuori-ma-dentro al campo, ho potuto sperimentare nella riflessione sulla mia identità culturale una sorta di ‘attrito’ nell’identificarmi come geek, derivante soprattutto dalla percezione di non avere le ‘credenziali’ per rivendicare questa appartenenza, sia per il fatto di non saper giocare ai videogiochi e quindi di non aver fatto esperienza di questo mondo, ma anche per la mia identità di donna. La motivazione conoscitiva iniziale, incardinata su un’esperienza diretta di rapporto con questo campo subculturale, ha richiesto un passo a latere, di distanziamento necessario per poter osservare quei punti ciechi che solo l’immaginazione sociologica consente di concepire ed esaminare. Inevitabilmente l’adozione di tale approccio chiama in causa direttamente il posizionamento di chi fa ricerca, e in particolare il suo status di *insider/outsider* rispetto ai fenomeni osservati e ai ‘luoghi’ dove raccoglie il materiale per costruire il suo mosaico. Da questo punto di vista, la stesura di questa tesi è stata al contempo un ritorno con uno sguardo nuovo, affinato dal percorso di formazione da ricercatrice sociale compiuto finora, a luoghi che conoscevo (in particolare, nel capitolo 4), un’immersione in un passato che non ho vissuto (quello della cultura videoludica raccontato nel capitolo 1) e un’esplorazione di un territorio per me nuovo (Twitch, a cui è dedicato il capitolo 7). Il mio sguardo su questi fenomeni e su questi spazi è il risultato di tutto questo, e con ogni probabilità sarebbe stato diverso se avessi fatto esperienza in modo diverso della cultura geek, del medium videoludico, di Twitch o della conversazione attorno alla cittadinanza delle donne in questo ambito.

In particolare, mi è stato possibile leggere il #GamerGate in termini di *backlash* rispetto alle istanze di cambiamento sollevate dalle donne nella cultura videoludica. Approfondendo l’argomento #GamerGate, la domanda successiva è stata: “E dopo?”, nel senso che una volta dissolta l’attenzione mediatica (e accademica) su questa esplosione di violenza e su ciò che l’ha prodotta ho avuto la percezione di un vuoto, di una mancanza di analisi sullo stato attuale della cultura videoludica rispetto ai conflitti attorno a genere e identità di gamer. Devo al dottor Carradore l’invito a rivolgere lo sguardo a Twitch come terreno dove osservare le trasformazioni della cultura videoludica sotto l’influenza dei processi di spettacolarizzazione della performance e delle opportunità economiche resi possibili dalla piattaforma. Attraverso Twitch ho potuto mettere a fuoco il ruolo del corpo – inteso come sito dove le identità marginalizzate diventano visibili – nella performance videoludica e come fattore che apre spazi di possibilità per ampliare i significati legati all’identità di gamer; al contempo, il corpo appare come elemento problematico che chiama in causa la dimensione della sessualità femminile, attorno alla quale si coagulano nuovi discorsi

escludenti. I conflitti attorno al genere e all'identità di gamer hanno quindi assunto forme diverse, ma il loro esito appare ancora incerto. Ulteriori ricerche saranno necessarie per osservare l'evoluzione della cultura videoludica – che ho scelto di rappresentare attraverso l'immagine del terreno contestato – anche alla luce di fenomeni emergenti come la realtà virtuale e il metaverso, che sembrano promettere un futuro prossimo in cui tutti vivremo 'all'interno di un videogioco', l'ascesa degli eSports come forma di intrattenimento e la *gamification* della quotidianità come strumento di coltivazione di una soggettività neoliberista. Questi fenomeni sembrano suggerire un declino della dimensione puramente ludica del videogiocare e forse della specificità del campo culturale videoludico. Se i conflitti illustrati in questo elaborato sono esplosi in concomitanza con il *mainstreaming* dei videogiochi e con il tentativo di proteggere il carattere declinante di subcultura del mondo videoludico, e se questo *mainstreaming* sembra procedere fino a dissolvere la specificità dei videogiochi, possiamo ipotizzare che ciò non avverrà senza resistenze. Come queste resistenze si potranno intrecciare con la dimensione di genere dei conflitti attuali è una direzione di ricerca aperta per chi vorrà percorrerla.

Questo elaborato è figlio della cultura di Internet e ha preso forma nel corso della stesura come un grande mosaico di materiali eterogenei attraverso i quali i discorsi circolano, riproducendo o sfidando rappresentazioni egemoniche, costruendo e decostruendo narrazioni, ovvero creando cultura. Un simile approccio alla produzione culturale nell'era digitale può risultare utile per immergersi nello studio di altri fenomeni che oggi si declinano e si trasformano proprio su Internet, assumendo la forma di conversazioni policentriche e fluide che coinvolgono una miriade di attori sociali dotati di diverso potere e diversi strumenti per far sentire la propria voce, ma che condividono linguaggi e identità: penso qui a fenomeni che sfumano i confini fra i movimenti sociali, le culture e le identità, come il femminismo, l'ambientalismo e le culture politiche. Una simile prospettiva inevitabilmente chiama in causa la metafora della rete, la quale ci rimanda all'architettura delle piattaforme – in particolare dei social network – e delle conversazioni rese possibili da tali *affordances*: ciò ci ricorda che le piattaforme non sono media neutrali rispetto a ciò che è possibile fare con esse, ma influenzano le forme con cui è possibile far circolare discorsi, rappresentazioni e significati e le forme con cui può darsi una sfera pubblica. In questo elaborato ho cercato di suggerire che per osservare le trasformazioni dell'identità di gamer occorre guardare a cosa succede dentro Twitch, e che ciò che succede dentro Twitch dipende *anche* da come Twitch funziona, sia in termini di *affordances* che di regole, policy e rappresentazioni che produce. La stessa logica può essere applicata per esempio alla relazione fra il discorso politico e Twitter,

oppure alla relazione fra il discorso femminista e Instagram, o alla relazione fra i *fandom* e i gruppi Telegram, i server Discord o i *subreddit* di Reddit.

In conclusione, con questo elaborato si vuole offrire una prospettiva di ricerca empirica volta alla riterritorializzazione del campo culturale videoludico che ne comprenda la componente di intrattenimento in live-streaming, delineando la storia e la sociologia dei conflitti sorti attorno alla domanda “Per chi sono i videogiochi?”. L’auspicio è che un giorno la risposta a questa domanda possa essere “Per chiunque voglia abitare questo mondo”.

Bibliografia

Abbatecola, Emanuela; Stagi, Luisa (2017): *Pink is the new black. Stereotipi di genere nella scuola dell'infanzia*. Torino: Rosenberg&Sellier

Alexander, Leigh (2014): 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over. Disponibile su: <https://archive.ph/l1kTW>

Anderson, Sky LaRell (2017): Watching people is not a game: Interactive online corporeality, Twitch.tv and videogame streams. In: *Game Studies*, 17(1). Disponibile su: <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson>

Anderson, Sky LaRell; Johnson, Mark R. (2021): Gamer identities of video game live streamers with disabilities. In: *Information, Communication & Society*, pp. 1–16. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1907433

AnyKey (2016): Barriers to Inclusion and Retention: The Role of Community Management and Moderation Whitepaper. Disponibile su: [https://anykey-resources.s3.amazonaws.com/publications/AnyKey%20-%20Barriers%20to%20Inclusion%20and%20Retention%20-%20The%20Role%20of%20Community%20Management%20and%20Moderation%20Whitepaper%20\(Apr%202016\).pdf](https://anykey-resources.s3.amazonaws.com/publications/AnyKey%20-%20Barriers%20to%20Inclusion%20and%20Retention%20-%20The%20Role%20of%20Community%20Management%20and%20Moderation%20Whitepaper%20(Apr%202016).pdf)

AnyKey (2018): Live streaming moderation best practices for event organizers. Disponibile su: [https://anykey-resources.s3.amazonaws.com/publications/AnyKey%20-%20Live%20Streaming%20Moderation%20Best%20Practices%20\(Sept%202018\).pdf](https://anykey-resources.s3.amazonaws.com/publications/AnyKey%20-%20Live%20Streaming%20Moderation%20Best%20Practices%20(Sept%202018).pdf)

Apreda, Alessandro 'DocManhattan' (2014): *Per il potere di Grayskull. Meraviglie e mostruosità degli anni 80*. Reggio Emilia: Limited Edition Books. Disponibile su: <https://drive.google.com/file/d/1Syhxshz8GhmVL2JhJAKLaGjiemiczMve/view>

Biemmi, Irene (2017): *Educazione sessista. Stereotipi di genere nei libri delle elementari*. Torino: Rosenberg&Sellier

Bourdieu, Pierre (2014): *Il dominio maschile*. Milano: Feltrinelli

Braithwaite, Andrea (2016): It's about ethics in game journalism? Gamergaters and geek masculinity. In: *Social Media + Society*, 2, pp. 1-10

Brown, Tara Tiger (2012): Dear fake geek girls, please go away, Forbes. Disponibile su: <https://www.forbes.com/sites/tarabrown/2012/03/26/dear-fake-geek-girls-please-go-away/?sh=714ea53b5370>

Busse, Kristina (2013): Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. In: *Participations*, 10(1), pp. 73-91

Campus, Donatella (2013): *Women political leaders and the media*: Houndmills, Basingstoke: Palgrave MacMillan

Carradore, Roberto; Carrera, Laura (2019): Vivere e sopravvivere nella *community* videoludica di Twitch Italia. In: *H-ermes. Journal of Communication*, 15, pp. 109-140

- Cassidy, Ruth (2020): From sex-appeal to all-action grittiness, who is the real Lara Croft?, GamingBible. Disponibile su: <https://www.gamingbible.co.uk/features/playstation-playstation-tomb-raider-history-action-sex-appeal-gay-icon-real-lara-croft>
- Chess, Shira; Shaw, Adrienne (2015): A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), pp. 208-220
- Chess, Shira (2017): Ready Player Two. Women gamers and designed identity. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Chirchiano, Emiliano; Tuselli, Alessia (2016): Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico. In: *H-ermes. Journal of Communication*, 7, pp. 295-320
- Condis, Megan (2018): Gaming masculinity. Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture. Iowa City: Iowa University Press
- Consalvo, Mia (2007): Cheating. Gaining advantage in videogames. Cambridge, MA - London, UK: The MIT Press
- Consalvo, Mia (2012): Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. In: *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*, 1. Disponibile su: <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>
- Cote, Amanda (2017): "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming online. In: *Games and Culture*, 12(2), pp. 136-155
- Cote, Amanda (2018): Writing "Gamers": The Gendered Construction of Gamer Identity in *Nintendo Power* (1994-1999). In: *Games and Culture*, 13(5), pp. 1-25
- Cross, Katherine (2016): Press F to revolt. On the gamification of online activism, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press. Disponibile su: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/diversifying-barbie-and-mortal-kombat-intersectional-perspectives-and-inclusive-designs-in-gaming/>
- De Grove, Frederik; Courtois, Cédric; Van Looy, Jan (2015): How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of a gamer identity. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20, pp. 346-361
- Dempsey, Genevieve (2012): In defense of lady geeks, CNN. Disponibile su: <https://geekout.blogs.cnn.com/2012/07/26/in-defense-of-lady-geeks/>
- Department of Fair Employment and Housing, State of California (2021): Civil Rights and Equal Pay Act complaint for injunctive and monetary relief and damages. Disponibile su: https://s3.documentcloud.org/documents/21014638/activision_lawsuit.pdf
- Dickey, Michele D. (2006): Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. In: *British Journal of Educational Technology*, 37(5), pp. 785-793
- DiSalvo, Betsy (2016): Gaming masculinity. Constructing masculinity with video games, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press

Droumeva, Milena (2018): From Sirens to Cyborgs: The media politics of the female voice in games and game cultures, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

Ellis, Lindsay (2017): *Stranger Things, IT and the Upside Down of Nostalgia*. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=Radg-Kn0jLs>

Ellis, Lindsay (2018): *Dear Stephenie Meyer*. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=8O06tMbIKh0&t=482s>

Farina, Marco 'Farenz' (2014): *Press play on tape. Storie di un videogiacatore senza Commodore 64*. Reggio Emilia: Limited Edition Books. Disponibile su: <https://drive.google.com/file/d/1BBuPDrajJ6iQ-1FMckYorjOj0XQW28CM/view>

Gamasutra (2014): *Gamasutra Game Salary Survey*. Disponibile su: http://www.gamesetwatch.com/2014/09/05/GAMA14_ACG_SalarySurvey_F.pdf

Gandolfi, Enrico (2014): *Generazione Nerd. Gioco, tecnologia e immaginario di una subcultura mainstream*. Milano-Udine: Mimesis

Gandolfi, Enrico (2016): To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. In: *journal of gaming & virtual worlds* n. 1, 8, pp. 63–82. DOI: 10.1386/jgvw.8.1.63_1

Glick, Peter; Larsen, Sadie; Johnson, Cathryn; Branstiter, Heather (2005): Evaluations of sexy women in low- and high-status jobs, In: *Psychology of Women Quarterly*, 29, pp. 389-395

Gray, Kishonna L. (2016a): Solidarity is for White women in gaming, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press

Gray, Kishonna L. (2016b): "They're just too urban": Black gamers streaming on Twitch, in Daniels, Jessie, Gregory, Karen e McMillan Cottom, Tressie (a cura di): *Digital Sociologies*. Bristol (Regno Unito): Policy Press

Grooten, Jan; Kowert, Rachel (2015): Going beyond the game: development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. In: *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9(14), pp. 70-87

Hakim, Catherine (2010): Erotic Capital. In: *European Sociological Review*, 26(5), pp. 499-518

Hanford, Nicholas A. (2018): At the intersection of difficulty and masculinity: crafting the play ethic, in Taylor, Nicholas e Voorhees, Gerald (a cura di): *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave Macmillan

Herring, Susan (2002): Searching for safety online: Managing "trolling" in a feminist forum. In: *The Information Society*, 18, pp. 371-384

Hope, Robyn (2018): The Magnificent Memory Machine: the Nancy Drew series and female history, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

Janish, Elyse (2018): Shoot the gun inside: doubt and feminist epistemology in video games, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

- Jenson, Jennifer; de Castell, Suzanne (2011): Girls@Play. An ethnographic study of gender and digital gameplay. In: *Feminist Media Studies*, 11(2), pp. 167-179
- Jodén, Henrik; Strandell, Jacob (2021): Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch.tv. In: *Information, Communication & Society*, pp. 1–18. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1913211
- Johnson, Mark R. (2019): Inclusion and exclusion in the digital economy: disability and mental health as a live streamer on Twitch.tv. In: *Information, Communication & Society*, 4(22), pp. 506–520. DOI: 10.1080/1369118X.2018.1476575
- Johnson, Mark R.; Woodcock, Jamie (2017): 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. In: *Information, Communication & Society*, 22(3), pp. 336-351
- Johnson, Robin (2018): Technomascularity and its influence in video game production, in Taylor, Nicholas e Voorhees, Gerald (a cura di): *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave MacMillan
- Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (2016): The need for intersectional perspectives and inclusive designs in gaming, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press
- Kennedy, Helen W. (2002): Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the limits of textual analysis. In: *Game Studies*, 2(2). Disponibile su: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Kimmel, Michael (2002): Maschilità e omofobia. Paura, vergogna e silenzio nella costruzione dell'identità di genere, in Leccardi, Carmen (a cura di): *Tra i generi. Rileggendo le differenze di genere, di generazione, di orientamento sessuale*. Milano: Guerini
- Kirkpatrick, Graeme (2016): Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s. In: *New Media & Society*, 8(18), pp. 1439-1454
- Kirkpatrick, Graeme (2017): How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981-1995. In: *Media, Culture & Society*, 39(4), pp. 453-468
- Lien, Tracey (2013): No girls allowed. Unraveling the story behind the stereotype of video games being for boys, Polygon. Disponibile su: <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>
- Maloney, Marcus; Roberts, Steven; Graham, Timothy (2019): Gender, masculinity and video gaming. Analysing Reddit's r/gaming community. Cham: Palgrave Macmillan
- Massanari, Adrienne (2015): #GamerGate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. In: *New Media & Society*, pp. 1–18
- McIntosh, Jonathan (Pop Culture Detective) (2017a): The adorkable misogyny of The Big Bang Theory. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=X3-hOigoxHs>
- McIntosh, Jonathan (Pop Culture Detective) (2017b): The complicity of geek masculinity on The Big Bang Theory. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=7L7NRONADJ4>
- Monaci, Maria Grazia; Sarteur, Michèle (2012): Alle bambine piacciono le bambole, ai bambini le macchinine... o no? Il ruolo dei giocattoli nella differenziazione di genere. In: *Psicologia clinica dello sviluppo*, 3, pp. 453-479
- Mulas, Marta (2014): Maschiacci. La costruzione del genere nel lavoro informatico. Sinnai: Regina Zabo

Nakamura, Lisa (2014): Gender and Race Online, in Graham, Mark e Dutton, William H. (a cura di): Society and the Internet: How networks of information and communication are changing our lives. Oxford: Oxford University Press

Nakamura, Lisa (2016): "Putting our hearts into it". Gaming's many social justice warriors and the quest for accessible games, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press

Nakandala, Supun; Ciampaglia, Giovanni Luca; Su, Norman Makoto; Ahn, Yong-Yeol (2016): Gendered conversation in a social game-streaming platform. Disponibile su: <https://arxiv.org/abs/1611.06459v2>

National Women's Law Center (2018): Dress coded. Black girls, bodies, and bias in D.C. schools. Disponibile su: http://nwlc-ciaw49tixgw5lbab.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2018/04/Final_nwlc_DressCodeReport.pdf

Nic Giolla Easpaig, Bróna (2018): An exploratory study of sexism in online gaming communities: mapping contested digital terrain. In: *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), pp. 119-135

Ochsner, Amanda (2016): Need to succeed. Women share their reasons to be in game industry, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press

Olson, Dan (Folding Ideas) (2019a): Manufactured Discontent and Fortnite. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=dPHPNgIihR0>

Olson, Dan (Folding Ideas) (2019b): World of Warcraft Classic and What We Left Behind. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=0RxQRswLAml>

Paaßen, Benjamin; Morgenroth, Thekla; Stratemeyer, Michelle (2017): What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. In: *Sex Roles*, 76(7-8), pp. 421-435

Petersen, Anne Helen (2014): Jennifer Lawrence and the history of Cool Girls, BuzzFeed. Disponibile su: <https://www.buzzfeed.com/annehelenpetersen/jennifer-lawrence-and-the-history-of-cool-girls>

Petersen, Anne Helen (2018): Jennifer Lawrence is a prisoner of her Cool Girl image, BuzzFeed News. Disponibile su: <https://www.buzzfeednews.com/article/annehelenpetersen/jennifer-lawrence-prisoner-cool-girl-image>

Reach3Insights (2021): The future of gaming is her. Disponibile su: <https://www.reach3insightstop3.com/women-in-gaming/?submissionGuid=181c907a-bdbc-4830-8544-f0616bc839e1>

Richard, Gabriela T. (2016): At the intersections of play, in Kafai, Yasmin B., Richard, Gabriela T. e Tynes, Brendesha M. (a cura di): Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. Pittsburgh (USA): Carnegie Mellon - ETC Press

Rivaltech (2020): What you need to understand about women in gaming. Disponibile su: <https://www.rivaltech.com/women-in-gaming-report?submissionGuid=e063141e-8d08-44a1-97db-a0fae6d5c192>

- Ruberg, Bonnie; Cullen, Amanda L.L.; Brewster, Kathryn (2019): Nothing but a "titty streamer": legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming. In: *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), pp. 466-481
- Ruvalcaba, Omar; Shulze, Jeffrey; Kim, Angela; Berzenski, Sara R.; Otten, Mark P. (2018): Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. In: *Journal of Sport and Social Issues* n. 4, 42, pp. 295-311. DOI: 10.1177/0193723518773287
- Salter, Anastasia; Blodgett, Bridget (2017): Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, trolling and identity policing. Cham: Springer International Publishing
- Sciannamblo, Mariacristina (2017): La rivincita delle nerd. Storie di donne, computer e sfida agli stereotipi. Milano-Udine: Mimesis
- Scott, Suzanne (2019): Fake Geek Girls. Fandom, gender, and the convergence culture industry. New York: New York University Press
- Schott, Gareth R.; Horrell, Kirsty R. (2000): Girl gamers and their relationship with the gaming culture. In: *Convergence*, 6(36), pp. 36-53
- Shaw, Adrienne (2012): Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New Media & Society* n. 1, 14, pp. 28-44. DOI: 10.1177/1461444811410394
- Spilker, Hendrik Storstein; Ask, Kristine; Hansen, Martin (2020): The new practices and infrastructures of participation: how the popularity of Twitch.tv challenges old and new ideas about television viewing. In: *Information, Communication & Society*, 23(4), pp. 605-620
- Srauy, Sam; Palmer-Mehta, Valerie (2018): Tools of the game: The gendered discourses of peripheral advertising, in Taylor, Nicholas e Voorhees, Gerald (a cura di): *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave Macmillan
- Sun-Higginson, Shannon (regista) (2015): GTFO (film)
- Swords, Jon (2020): Interpenetration and intermediation of crowd-patronage platforms. In: *Information, Communication & Society*, 23(4) pp. 523-538
- Thornham, Helen (2008): "It's a boy thing". Gaming, gender, and geeks. In: *Feminist Media Studies*, 8(2), pp. 127-142
- Twitch (2021): Twitch Identity Guidelines (Speedrun Edition) V2.0. Disponibile su: <https://brand.twitch.tv/downloads/twitch-brand-assets.zip>
- Uszkoreit, Lena (2018): With great power comes great responsibility: video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan
- Vilasís-Pamos, Júlia; Pires, Fernanda (2021): How do teens define what it means to be a gamer? Mapping teens' video game practices and cultural imaginaries from a gender and sociocultural perspective. In: *Information, Communication & Society*. DOI: 10.1080/1369118X.2021.1883705
- Volpato, Chiara (2013): *Psicosociologia del maschilismo*. Roma-Bari: Laterza

Voorhees, Gerald; Orlando, Alexandra (2018): Performing neoliberal masculinity: reconfiguring hegemonic masculinity in professional gaming, in Taylor, Nicholas e Voorhees, Gerald (a cura di): *Masculinities in Play*. Cham: Palgrave Macmillan

Vossen, Emma (2018): The magic circle and consent in gaming practices, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

West, Candace; Zimmerman, Don H. (1987): Doing gender. In: *Gender and Society*, 1(2), pp. 125-151

Westecott, Emma (2018): Feminism and gameplay performance, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

Weststar, Johanna; Legault, Marie-Josée (2018): Women's experiences on the path to a career in game development, in Gray, Kishonna L., Voorhees, Gerald e Vossen, Emma (a cura di): *Feminism in Play*. London: Palgrave Macmillan

Zolides, Andrew (2015): Lipstick bullets. Labour & gender in professional gamer self-branding. In: *Persona Studies*, 1(2), pp. 42-53

Zolides, Andrew (2020): Gender moderation and moderating gender: Sexual content policies in Twitch's community guidelines. In: *New media & Society*, 23(10), pp. 1-17. DOI: 10.1177/1461444820942483

Ringraziamenti

Al dottor Roberto Carradore, che ha seguito il mio lavoro e lo ha portato ben oltre quanto avrei potuto immaginare, va il primo ringraziamento per tutti i suggerimenti, le correzioni, le revisioni, gli spunti e le chiacchierate.

A Marina, che ha riletto e commentato questa tesi e mi ha aiutata a tirare fuori le cose che mancavano. Grazie per le chiacchierate, per le critiche e per i complimenti.

Questa tesi è il risultato di mesi passati con la testa immersa nel mondo della cultura videoludica. Non avrei mai scelto questo argomento se il mio ragazzo, Gionata, non mi avesse fatto scoprire quanto questo mondo può essere affascinante, ricco e complesso. Per ogni giorno passato ad ascoltarmi, per le riletture, per gli abbracci: grazie.

Ai miei genitori, che mi hanno permesso di dedicarmi allo studio e mi hanno sempre supportata nelle mie scelte: spero che possiate essere orgogliosi. Non ho mai dato per scontato il vostro sostegno e le opportunità che mi avete offerto, anche se a volte non sembra.

Al gruppo degli Scienziati Incazzosi, Antonio, Eleonora, Simone e Tommaso, per tutti i consigli, l'incoraggiamento e l'aver ascoltato i miei sfoghi, le mie intuizioni e i miei discorsi. È luminoso avervi conosciuti.

Ad Arianna, Francesca, Tommaso e Vanessa, perché ogni volta che ci si ritrova è come riprendere una conversazione appena interrotta.

A Lucy_FPS, Irene e Viola di Parole al Vento, Moka di Pokémon Next, emmegray, MikaMiao, Lorena 'Tulip' Rusu, Askill, Quelaag92, MissPewPew, Kafkanya e Lilyane, per il vostro tempo e le vostre storie.

A Gianna Martinengo di Women&Technologies per avermi offerto la possibilità di partecipare a Round One, e allo staff di IIDEA per l'aiuto offerto sul campo. Questa tesi è solo l'inizio.