

Negli ultimi anni le cose stanno un po' cambiando. Ci sono sia più donne nei game design, che più attenzione per le donne giocatrici. In molti giochi famosi c'è la giocabilità di scegliere se giocare come personaggio. In molti giochi famosi c'è la possibilità di scegliere il genere del personaggio. Si tratta certo di un discorso molto binario, e tanta strada c'è ancora da fare per rendere il mondo del gaming un ambiente davvero esclusivo e libero da sessismo e misoginia. Negli ultimi anni c'è anche un crescente interesse per i videogiochi femministi. Cosa sia un "videogioco femminista" è una questione aperta. Un videogioco può essere femminista nella rappresentazione e centralità che dà ai personaggi femminili, ma allora anche giochi mainstream come Assassin's Creed sono videogame femministi? O forse un videogiame femminista parte da dinamiche di gioco differenti, non basate sulla competizione ma sulla cooperazione? Allora un gioco come Farwell sarebbe un videogiame femminista? Forse un videogiame femminista deve avere anche un intento educativo, cioè affrontare tematiche inerenti alla storia del femminismo e alle lotte femministe? E se poi è troppo educativo e non è più divertente giocare? La questione è ancora aperta.

3 COSE SU DONNE E GAMING

1 le donne disegnano videogames dagli anni '60

le comunità di gaming possono essere violentemente misogine e sessiste (gamer gate)

2 negli ultimi anni è aumentato l'interesse verso lo sviluppo di videogame femministi

ascolta e scarica tutte le fanze su: <https://hackordie.gattini.ninja/hacknroll>



testi ed elaborazione grafica sono rilasciati con licenza CC-BY-NC-SA 4.0): ristampa, modifica, riusa come e quando vuoi (o quasi) fonts: Daisy Wheel, by Volker Busse Antique Book cover, by Adazing Design



Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

Ma il problema della sessualizzazione delle donne, osserva la Sarkeesian.

BIBLIOGRAFIA

- * Chess, S. (2020). Play like a Feminist. MIT Press.
- * Mikula, M. (2003). Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. Continuum, 17(1), 79-87.
- * Phillips, A. (2020). Gamer trouble: Feminist confrontations in digital culture. NYU Press.
- * Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?. Journal of comparative research in anthropology and sociology, 6(1), 171.

MUSICA

- * The Pretenders - Mystery Achievement (1980)
- * Grace Jones - She's lost control (1980)

TIMELINE

- 1964 - Mabel Addis disegna The Sumerian Game
- 1979 - Roberta Williams co-fonda l'azienda di videogame Sierra Entertainment
- 1981 - Ms. Pacman primo personaggio femminile in un videogame
 - Dona Bailey co-crea il videogame Centipede
- 1990 - rilascio di Tomb Raider, Lara Croft diventa icona mondiale
- 1991 - Chun Li (Street Fighter II) è il primo personaggio femminile in un picchiaduro
- 2010s- aumenta interesse femminista verso il gaming
- 2013 - Anita Sarkeesian pubblica la serie youtube "Tropes Vs. Women in Video Games"
- 2014 - Gamer Gate, campagna di molestie contro le donne e il femminismo nel gaming
- 2015- la serie Assassin's Creed introduce per la prima volta un personaggio giocabile donna



Questi sono però casi minoritari. C'è invece un lato molto più preponderante nel mondo del videogame, e cioè il sessismo, spesso ancora più spiccato che nel mondo dell'informatica in generale. Nel 2013 l'attivista femminista Anita Sarkeesian decide di parlare nel suo canale youtube Feminist Frequency, inaugurando una rubrica intitolata "Tropes vs. Women in Videogames". In ogni video, Sarkeesian analizza uno stereotipo sessista nei videogame, iniziando con quello della "damigella in pericolo" presente in moltissimi dei giochi più amati, come Super Mario o The Legend of Zelda. Quando le donne non sono ricompense per il giocatore, spesso hanno un ruolo di ultimissimo piano, come personaggi di sottofondo non giocabili, tipicamente molto sessualizzate. La Sarkeesian nota come nei videogame la varietà di corpi femminili sia molto minore di quella di corpi maschili, così come gli abiti indossati e le inquadrature con cui sono ritratti: le donne sono tipicamente gnoche, poco vestite, e inquadrate per evidenziare la desiderabilità dei loro corpi.

una radiofanzine su donne, storia dell'informatica e rock'n'roll



MYSTERY ACHIEVEMENT

WHERE'S MY SANDY BEACH, YEAH

**I HAVE MY DREAMS LIKE EVERYBODY ELSE
BUT THEY'RE OUT OF REACH,
SAID RIGHT OUT OF REACH**