

***Horizon Zero Dawn*: ripensare gli stereotipi di genere attraverso il videogioco**

Dalila Forni

Università di Firenze
dalila.forni@unifi.it

ABSTRACT

Il videogioco è uno dei numerosi prodotti culturali che influenzano e costruiscono la percezione dei ruoli di genere, educando alla femminilità e alla mascolinità in un'ottica solitamente binaria. Tuttavia, attraverso l'utilizzo di narrazioni sempre più complesse, il videogioco si dimostra in alcuni casi un valido strumento educativo (Nardone, 2016; Griffiths, 2002) in grado di influenzare positivamente la costruzione del genere (Chirchiano, Tuselli, 2016; Kondrat, 2015). Immedesimandosi in personaggi articolati e ricchi di sfaccettature, il videogiocatore – tanto adolescente quanto adulto – può empatizzare con l'Altro e conoscere, oltre a nuovi mondi, nuove esperienze di vita.

In particolare, *Horizon Zero Dawn* si presenta come un'opera videoludica in grado di riconsiderare gli stereotipi di genere, aprendo nuove vie al videogioco 'al femminile'. Sviluppato da Guerrilla Games nel 2017 per PlayStation 4, questo videogame open world narra la storia di Aloy, una ragazza che – in un mondo post-apocalittico governato dalle macchine, ma basato su una società tribale – dovrà intraprendere un viaggio per conoscere il suo passato.

Lo scopo del presente studio è quello di esplorare come *Horizon* abbia ridiscusso ruoli e identità di genere a più livelli, offrendo un'opportunità innovativa ed educativa per i videogiocatori e le videogiocatrici. Considerando la metodologia utilizzata, l'analisi si è basata sui principali studi accademici che hanno considerato il videogioco in chiave formativa e di genere. La cornice è quindi quella della Pedagogia di genere, così da delineare il potenziale educativo dell'opera videoludica e studiarne le influenze dal punto di vista identitario. In particolare, nell'analisi di *Horizon* la presente ricerca ha utilizzato la scala di sessismo di Irene Biemmi (2012) al fine di individuare stereotipi ed antistereotipi e di valutarne l'impatto formativo in un'ottica di genere e delle pari opportunità.

Prima di tutto, Aloy è una protagonista singolare: non soltanto una donna in un mondo di videogiocatori (apparentemente!) maschili, ma un personaggio che si spinge oltre le etichette di genere, evitando la sessualizzazione (Behm-Morawitz, Mastro, 2009) e gli stereotipi. La società in cui Aloy vive, la tribù chiamata Nora, ha inoltre uno stampo matriarcale che permette di riconsiderare la nostra cultura storicamente patriarcale, offrendo di conseguenza profondi spunti di riflessione dal punto di vista del genere. Oltre alla protagonista, anche i personaggi femminili secondari sono caratterizzati da elementi innovativi che rivedono i canoni di femminilità: donne attive, coraggiose, con capacità di leadership, dagli orientamenti sessuali differenti e con storie che le caratterizzano in modo unico. Considerando un approccio educativo, i videogiochi che rivedono i ruoli di genere offrono ai videogiocatori e alle videogiocatrici la possibilità di venire a contatto con

Proceedings of DiGRA 2018 Conference: Women, LGBTQI and Allies

© 2018 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

personalità sfaccettate e di interiorizzare modelli femminili complessi, una caratteristica ancora non del tutto comune nel mondo videoludico.

Inoltre, *Horizon Zero Dawn* propone la ridiscussione dei ruoli di genere anche da un punto di vista maschile: Rost, un uomo grande e nerboruto che accompagna la piccola Aloy durante la sua crescita, viene rappresentato sottolineando tanto le sue caratteristiche più virili, quanto quelle più sensibili. Anche in questo caso, oltre al personaggio principale, diversi personaggi secondari rivedono il concetto di mascolinità: il gioco presenta uomini forti e deboli, uomini coraggiosi e timidi, offrendo così uno scenario variegato che facilita l'immedesimazione e promuove nuovi ideali di mascolinità.

Per finire, *Horizon Zero Dawn* si rivolge ad un pubblico misto, che va oltre genere ed età. È rilevante che un vasto numero di ragazzi e uomini utilizzino e apprezzino il videogioco: questo permette loro non solo di esplorare un punto di vista nuovo, quello femminile, ma anche di interiorizzare nuovi ruoli di genere, spesso indiscussi in altri media. L'impatto educativo è quindi da non sottovalutare: *Horizon Zero Dawn* permette a uomini e donne di empatizzare con diversi personaggi, conoscerli e metterli in discussione al di là del loro genere. Il videogioco invita a conoscere lo sguardo dell'altro, oltre a esplorare se stessi, in modo attivo. Lo studio intende quindi esaminare le rappresentazioni di genere proposte dal videogioco, analizzandone gli aspetti narrativi e pedagogici per un'educazione che vada oltre gli stereotipi.

Keywords

Genere, Pedagogia, Identità, Videogioco.

BIBLIOGRAFIA

- Antoniazzi, A. *Labirinti elettronici*, Milano: Apogeo, 2007.
- Behm-Morawitz, E., Mastro, D. "The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept", in *Sex Roles* n. 61, pp. 808–823, 2009.
- Berger, A. *Video games: A popular culture phenomenon*, New Brunswick: Transaction Publishers, 2002.
- Biemmi, I. *Educazione sessista. Stereotipi di genere nei libri delle elementari*, Torino: Rosenberg & Sellier, 2012.
- Chirchiano, E., Tuselli, A. "Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico" in *H-ermes. Journal of Communication*, 7, pp. 295-320, 2016.
- Felini, D. *Video game education. Studi e percorsi di formazione*, Milano: Unicopli, 2012.
- Griffiths, M. "The educational benefits of Videogames", in *Education and Health*, Vol. 20 No.3, 2002.
- Grimes, S. M. "You Shoot Like A Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games" in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2003, Vol. 2.
- Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn* [Play Station 4]. Sony Interactive Entertainment, 2017.

- Kondrat, X. "Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?" in *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), pp. 171–193, 2015.
- Nardone, R. "I nuovi scenari delle narrazioni, tra multimedialità, interattività e processi formativi: i videogiochi", in *Narrazioni dell'incertezza. Società, media, letteratura*, a cura di Bruno M., Lombardinilo A., Milano: FrancoAngeli, 2016.
- Walkerdine, V. *Children, gender, video games: towards a relational approach to multimedia*, Basingstoke: Palgrave, 2007.