

# ***Friendship never ends: L'amicizia al femminile nelle nuove forme di serialità videoludica. Il caso Life is Strange.***

**Fabrizia Malgieri**

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM

Via Carlo Bo, 1

20143 Milano

fabrizia.malgieri@iulm.it

## **ABSTRACT**

Sin dai primi studi (Braun&Giroux, 1989) condotti sui contenuti presenti all'interno dei videogiochi, la rappresentazione della figura femminile è stato un tema importante per il dibattito accademico. Se alcune analisi hanno evidenziato una ridotta presenza di personaggi femminili sulle copertine dei videogiochi (Provenzo, 1991; Ramírez, 2002) rispetto alla loro controparte maschile, identificando per queste ultime ruoli secondari, sottomessi o iper-sessualizzati (Dietz, 1998; Brand et al, 2003; Haninger&Thompson, 2004), nella seconda metà degli anni Duemila si è assistito ad un cambiamento decisivo. Sebbene il *medium* risenta ancora di una predominanza di protagonisti maschili, i personaggi femminili hanno iniziato a popolare il videogioco. Qui non sono più riconducibili a stereotipi o categorie narrative fisse, ma sono donne forti, competenti e ricoprono posizioni dominanti (Jansz&Martis, 2007). In particolare, personaggi come la nuova Lara Croft del reboot della serie *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), Amanda Ripley di *Alien: Isolation* (Creative Assembly, 2014) o ancora Aloy di *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) hanno dimostrato quanto i nuovi caratteri femminili possano essere multi-sfaccettati, ricchi di sfumature, ampiamente stratificati, diventando importanti motori narrativi all'interno delle loro rispettive esperienze, senza mai dover passare attraverso categorie precostituite che ne indeboliscono la loro essenza.

Un'ulteriore conferma del fatto che l'industria videoludica continui a muovere importanti passi in avanti rispetto alla creazione e allo sviluppo di personaggi femminili è il contributo offerto recentemente da *Life is Strange* (Dontnod, 2015). Recuperando una struttura narrativa tipica delle produzioni seriali di matrice letteraria e televisiva, a partire dal *teen drama*, *Life is Strange* offre personaggi femminili riletti attraverso un tema, quello dell'amicizia al femminile, senza mai realmente etichettarlo in quanto tale. La costruzione delle due protagoniste Chloe e Max è scevra dall'essere imbrigliata in categorie precise, in stereotipi che facilitano eccessivamente la loro lettura in quanto "donne". Sono le scelte che esse compiono in base ai rapporti d'amicizia intessuti con gli altri personaggi a modellare il loro ruolo all'interno della storia, così come i ruoli ricoperti dagli stessi personaggi secondari.

Partendo dagli archetipi di Propp rielaborati nello studio di Jansz&Martis, questo lavoro si propone di analizzare in che modo *Life is Strange* e i suoi personaggi siano riusciti a contribuire ad un ulteriore rafforzamento delle figure femminili nei videogiochi, passando tuttavia attraverso un tema che è molto caro al pubblico "rosa". Se l'amicizia al femminile è il *trait d'union* di *Life is Strange* e del suo prequel *Life is Strange: Before the Storm*, questo è, in realtà, un modo alternativo per raccontare le nuove eroine del mondo videoludico contemporaneo, personaggi profondi e multi-stratificati, con qualità che permettono loro di elevarsi oltre una semplice etichetta.

## **Keywords**

videogame, gender, woman in videogame, life is strange

## BIBLIOGRAPHY

- Brand, J., Knight, S., & Majewski, J. (2003). *The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles, and narratives*. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up*. Digital Games Research Conference. Utrecht: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association.
- Braun, C. M. J., & Giroux, J. (1989). *Arcade video games: Proxemic, cognitive, and content analyses*. *Journal of Leisure Research*, 21, 92–105
- Dietz, T. L. (1998). *An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior*. *Sex Roles*, 38, 425–442
- Haninger, K., & Thompson, K. M. (2004). *Content and ratings of teen-rated video games*. *Journal of the American Medical Association*, 291, 856–865.
- Jansz J., Martis R. (2007), *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games*, *Sex Roles* (2007) 56:141–148
- Propp, V. (1966) *Morfologia della fiaba*, Torino: Einaudi
- Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Ramírez, S. U., Forteza, B. R., Hernando, J. L. O., & y Martorell, S.G. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*, *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 15.