

La donna giocatrice. Un'indagine ad ampio spettro sulle abitudini ludiche femminili

Alan Mattiassi

Dipartimento di Economia 'Marco Biagi', Università di Modena e Reggio Emilia

Ilaria Mariani

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

Matteo Bisanti

Dipartimento di Economia 'Marco Biagi', Università di Modena e Reggio Emilia

ABSTRACT

Negli ultimi anni l'utenza femminile nel settore videoludico è sempre più presente. In questo ambito tradizionalmente guidato da un target stereotipico di "white straight man", l'aumento dell'utenza femminile è decisamente un segnale di de-marginalizzazione e di apertura. Ci si è dunque chiesti se le motivazioni che spingono la popolazione femminile a giocare, assieme a pratiche, compagnie, modalità e stereotipi di genere, differiscano da quelle dell'utente tradizionale maschile. A tal fine, abbiamo predisposto un questionario ad ampio spettro, che si inserisce nella fase esplorativa del progetto europeo *Free To Choose*, indagando sia le differenti sfaccettature dell'attività di gioco (motivazioni, frequenza, partner) sia i differenti media su cui l'attività di gioco si svolge. Il questionario, distribuito online tramite social network e contatto diretto, è stato compilato a oggi da più di 2000 persone. Per mantenere la variabilità al minimo all'interno del campione, abbiamo analizzato le 1399 risposte nella fascia 16-29 anni (giovani e giovani adulti), 661 delle quali sono state fornite da persone di sesso femminile. Abbiamo quindi svolto analisi di regressione lineare finalizzata ad esplorare la relazione tra le variabili e il genere del rispondente. In termine di pratiche ludiche, le persone di sesso femminile dichiarano di giocare più raramente su pc e console rispetto alle persone di sesso maschile, ma con frequenza maggiore su tablet. In linea con ciò, la durata media delle loro sessioni di gioco è inferiore. Al contrario, giocano più spesso in famiglia e più raramente con altri interlocutori, che siano dal vivo o online. Con un focus sulle motivazioni, le persone di sesso femminile si riconoscono meno nei profili *killer* e *achiever* (Bartle 1995) rispetto a quelle di sesso maschile, e sono più motivate a giocare per intrattenersi con gli amici o semplicemente per passare il tempo, ma meno motivate dalla competizione, dalla possibilità di vittoria o dal divertimento. Altre peculiarità riguardano il senso di colpa nell'utilizzare parte del loro tempo: i due gruppi analizzati non differiscono quando si tratta di giocare, ma variano nel caso della lettura (per cui le rispondenti di sesso femminile si sentono meno in colpa) e della visione di programmi televisivi (per cui invece si sentono più in colpa). Infine, gli stereotipi di genere per i quali alcuni giochi classici sono considerati maschili o femminili sono meno sentiti dalle persone di sesso femminile. Alla luce dei dati raccolti e dell'analisi svolta, l'intervento si

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.

propone di indagare e riflettere su quelle che sembrano evidenze riguardo un'apertura del mondo del gioco all'utenza femminile, attraverso l'esplorazione di una serie di differenze qualitative su pratiche di gioco, motivazioni a giocare e stereotipizzazione di genere. Il gioco, essendo una pratica sociale, eredita le modalità di apprendimento di ciò che è socialmente accettato e/o opportuno, e ciò che è norma sociale, stereotipi di genere compresi. Si intende quindi aprire e sollecitare il discorso sulle implicazioni di queste differenze rilevate. Comprendere le basi su cui poggiano tali differenze potrebbe essere un primo passo per delineare linee guida che influiscano sulla nostra consapevolezza sul tema, linee guida che ci auspichiamo trovino terreno fertile in ambito ludico a fini inclusivi.