

# ***GENDER PLAY***

**I videogiochi tra rappresentazione e simulazione**

**Sala dei 146**

**IULM Open Space**

**Università IULM**

**9 Novembre 2018**

**Dalle ore 10.00 alle ore 13.30**

*Milano, 15 ottobre 2018* - L'Università IULM organizza la prima edizione di *GENDER PLAY. I videogiochi tra rappresentazione e simulazione*, un evento che esamina il rapporto tra videogames e identità, *new media* e ruoli di genere, *mainstream* e sottoculture.

*GENDER PLAY* si articola in due momenti: una conferenza e uno *screening*. La prima prevede tre interventi a tema di altrettante giovani ricercatrici italiane – Dalila Forni, Ilaria Mariani e Fabrizia Malgieri – seguiti dalla proiezione, del documentario *GEEK GIRLS* (2017), diretto dalla *filmmaker* canadese Gina Hara, in anteprima nazionale.

Presentato e moderato da Gemma Fantacci (IULM) e organizzato dal Master of Arts in Game Design dell'Università IULM, *GENDER PLAY* è un evento gratuito e aperto al pubblico.

## **CONTATTI**

Matteo Bittanti [matteo.bittanti@iulm.it](mailto:matteo.bittanti@iulm.it) (Coordinatore del Master of Arts in Game Design)

Debora Rigato [debora.rigato@iulm.it](mailto:debora.rigato@iulm.it) (Responsabile IULM Communication)



Alessia Scordo [alessia.scordo@iulm.it](mailto:alessia.scordo@iulm.it) (Responsabile Scuola di Comunicazione IULM)

## **PROGRAMMA**

- Ore 10.00 - 10.15 **Introduzione** Matteo Bittanti, Gemma Fantacci
- Ore 10.15 - 11.00 **Conferenza**  
**Dalila Forni, Università di Firenze**  
Giocare con gli stereotipi per una nuova educazione di genere: il caso di *Horizon Zero Dawn*  
**Ilaria Mariani, Politecnico di Milano**  
Fuori dall'armadio. Identikit ludici e questioni di genere  
**Fabrizia Malgieri, Università IULM**  
Lara e le altre: le nuove figure femminili del videogioco.
- Ore 11.00 - 11.15 **Q&A** moderato da **Gemma Fantacci**
- Ore 11.15 - 13.00 **Proiezione** **GEEK GIRLS (2017)** di Gina Hara
- Ore 13.00 - 13.15 **Conclusioni**

## CONFERENZA

Dalila Forni, Università di Firenze

### **Giocare con gli stereotipi per una nuova educazione di genere: il caso di *Horizon Zero Dawn***

Il videogioco è uno dei prodotti culturali che influenzano e costruiscono la percezione dei ruoli di genere, educando alla femminilità e alla mascolinità in modo informale. Anche se un gran numero di videogiochi propone ruoli di genere standardizzati, alcuni presentano personaggi complessi, sfaccettati e non facilmente classificabili che potrebbero portare i videogiocatori – adolescenti e adulti, maschi e femmine – ad empatizzare con l'Altro, sperimentare nuove esperienze ed interiorizzare modelli di genere non tradizionali. L'intervento si sofferma su uno studio di caso, il recente *Horizon Zero Dawn* per PlayStation 4, un videogioco che ridiscute ruoli e identità di genere a più livelli, rivelandosi un'opportunità innovativa ed educativa. *Horizon Zero Dawn* ripensa infatti gli stereotipi femminili e maschili attraverso la rappresentazione di soggetti complessi e intersezionali, in grado di riconsiderare tanto la sessualizzazione che solitamente caratterizza i personaggi femminili, quanto la mascolinità tossica che contraddistingue i personaggi maschili. Si presenterà quindi il potenziale dei videogiochi nel promuovere un'educazione di genere *aperta*, che sappia valorizzare le caratteristiche del singolo individuo decostruendo i ruoli tradizionali.

**Ilaria Mariani, Politecnico di Milano**

## **Fuori dall'armadio. Identikit ludici e questioni di genere**

Quando affrontiamo tematiche e questioni di interesse sociale, i *designer* si spingono oltre al mero intrattenimento, svolgendo il ruolo di catalizzatori di esperienze significative, capaci di innescare un'interazione e una discussione. Il ragionamento sul gioco e sul suo farsi sistema di comunicazione assume particolare rilevanza nel momento in cui la riflessione si cala in un ambito, quello (video)ludico, noto per essere tradizionalmente guidato dal target primario del maschio bianco eterosessuale. Tuttavia, negli ultimi anni, abbiamo assistito all'affermazione di un'utenza femminile nel settore, che non si conforma a tale stereotipo. Attraverso i risultati di una ricerca condotta su oltre duemila questionari, questo intervento mira a portare in primo piano pratiche, socialità, modalità e stereotipi di genere, osservando le differenze di usi e costumi ludici tra giocatori maschili e femminili. Domandandosi come i videogiochi possano trattare le questioni di genere e la non eteronormatività (sessuale) con un impatto positivo sulle conoscenze, preconcetti e atteggiamenti, questo intervento si focalizzerà su uno studio di caso, *Let's Come Out*, che invita ed accoglie adulti e giovani, genitori e bambini a entrare nell'armadio per esplorare gli anfratti meno conosciuti.

**Fabrizia Malgieri, Università IULM**

## **Lara e le altre: le nuove figure femminili del videogioco**

Tra i numerosi temi analizzati dai *game studies*, negli ultimi anni questioni quali la rappresentazione del gender, della sessualità, della razza e della classe sociale hanno assunto particolare rilevanza. Nello specifico, la rappresentazione delle figure femminili all'interno del medium videoludico ha assistito ad un'importante trasformazione, per cui l'archetipo classico della *damigella in pericolo*, presente nei primi videogiochi degli anni Ottanta, è stato progressivamente sostituito da nuovi modelli più sfaccettati e articolati. Tale cambiamento è particolarmente evidente nella figura di Lara Croft, protagonista della serie *Tomb Raider*, che ha assunto negli anni un importante valore simbolico all'interno di questo dibattito. Grazie alla sua profonda trasformazione sul piano vista estetico e psicologico nei suoi oltre vent'anni di storia, è scaturita una riflessione significativa sul mutamento del ruolo delle donne nell'universo videoludico contemporaneo, che da oggetto è diventato soggetto a tutto tondo. Da Lara Croft in poi, il numero di personaggi femminile che interpretano il ruolo di protagoniste negli universi digitali del videogioco contemporaneo è aumentato in modo significativo, come attestano Aloy (*Horizon: Zero Dawn*), Max, Chloe (*Life is Strange*), Senua (*Hellblade: Senua's Sacrifice*) e molte altre. Queste trasformazioni rispecchiano, a loro volta, il mutamento del ruolo e della percezione della donna all'interno della società.

## PROIEZIONE

*GEEK GIRLS*

Diretto da Gina Hara

Prodotto da Michael Massicotte

In inglese con sottotitoli in inglese

83 minuti, colore, 2017

### **L'altra metà della cultura *nerd*.**

*Geek Girls* è il primo documentario sull'altra metà della *fan culture*: le donne *nerd*. Anche se di recente le comunità *geek* hanno ottenuto una significativa visibilità culturale, l'attenzione nei confronti delle donne che vivono e performano quotidianamente la dimensione *nerd* è stata sostanzialmente ignorata. La regista di origine ungherese Gina Hara colma questa lacuna attraverso un documentario che esplora il mondo delle giocatrici professioniste e del cosplay, in bilico tra euforia e depressione, emancipazione ed emarginazione, confrontandosi con la propria identità *geek*.

### **Première italiana**

## BIOGRAFIE

### GEMMA FANTACCI

Dopo aver conseguito una Laurea Magistrale in Arti, Patrimoni e Mercati all'Università IULM, nel 2018 Gemma Fantacci ha ricevuto un Master of Arts in Game presso il medesimo ateneo, coniugando l'interesse per l'arte contemporanea con quello per i nuovi media, e, in particolare, videogiochi, machinima e *in-game photography*. Collabora regolarmente con *ATP DIARY*, un magazine online dedicato all'arte contemporanea. Durante il Master, Gemma ha sviluppato *HACKTHECUBE*, una piattaforma espositiva che adotta la struttura, l'estetica e la logica di funzionamento del cubo di Rubik. Vive e lavora a Milano.

### DALILA FORNI

Dalila Forni è Dottoranda di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze e si è laureata in Lingue e Letterature Straniere presso l'Università di Milano. I suoi interessi di ricerca comprendono le narrazioni per ragazzi e gli studi di genere e LGBT. Attualmente si occupa della formazione dell'immaginario di genere attraverso opere narrative che vanno dagli albi illustrati ai videogiochi.

### GINA HARA

Nata a Budapest, in Ungheria, Gina Hara è una regista e artista con un background in ambito artistico e tecnologico. Ha conseguito un Master of Arts in Intermedia e un Master of Arts in film. La pratica di Hara privilegia gli aspetti sperimentali e le forme transmediali della cultura visiva e si estrinseca attraverso differenti media (cinema, video, web e videogiochi). Il suo cortometraggio *Waning* (2011) ha ottenuto il primo premio nella categoria SHORTS al Festival Internazionale del Cinema di Toronto. La sua webserie *Your Place or Minecraft* (2015), distribuita su YouTube, ha ottenuto numerosi riconoscimenti internazionali. Oggi vive e lavora in Canada.

### FABRIZIA MALGIERI

Fabrizia Malgieri ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Comunicazione e Nuove Tecnologie presso l'Università IULM di Milano, con una tesi sui videogiochi intitolata *Multi-screen e multi-frame: nuove pratiche di esperienza videoludica*. Dal 2013 svolge attività didattiche in ambito cinematografico presso l'Istituto di Arti, culture e letterature

comparate e dal 2017 partecipa all'attività didattica e di ricerca in ambito televisivo presso il Dipartimento di Comunicazione, arti e media Giampaolo Fabris. Le sue collaborazioni includono la rivista *Duellanti, GameReactor* (di cui è caporedattrice della sezione italiana) e il *Corriere della Sera*. La sua ricerca privilegia le forme di serialità nel videogioco e di rappresentazione di gender, in particolare, il ruolo delle figure femminili nel medium videoludico.

### **ILARIA MARIANI**

Dopo aver conseguito un Dottorato in Design, Ilaria Marini insegna presso la Scuola di Design e svolge attività di ricerca nel Dipartimento di Design del Politecnico di Milano. Ilaria progetta e indaga giochi e narrazioni interattive come sistemi di comunicazione e innovazione sociale, tra etica ed estetica, e come forme di apprendimento game-based. Coprendo gli ambiti di studio di Communication Design, Game Studies (e Game Design), Interaction Design e in varia misura Sociologia e Antropologia, studia i giochi (fisici, digitali e ibridi) e le esperienze di gioco che generano. È coautrice dei volumi *Game Design* (Pearson, 2014) e di *Location-Based Mobile Games. Design Perspectives* (Springer, 2018).