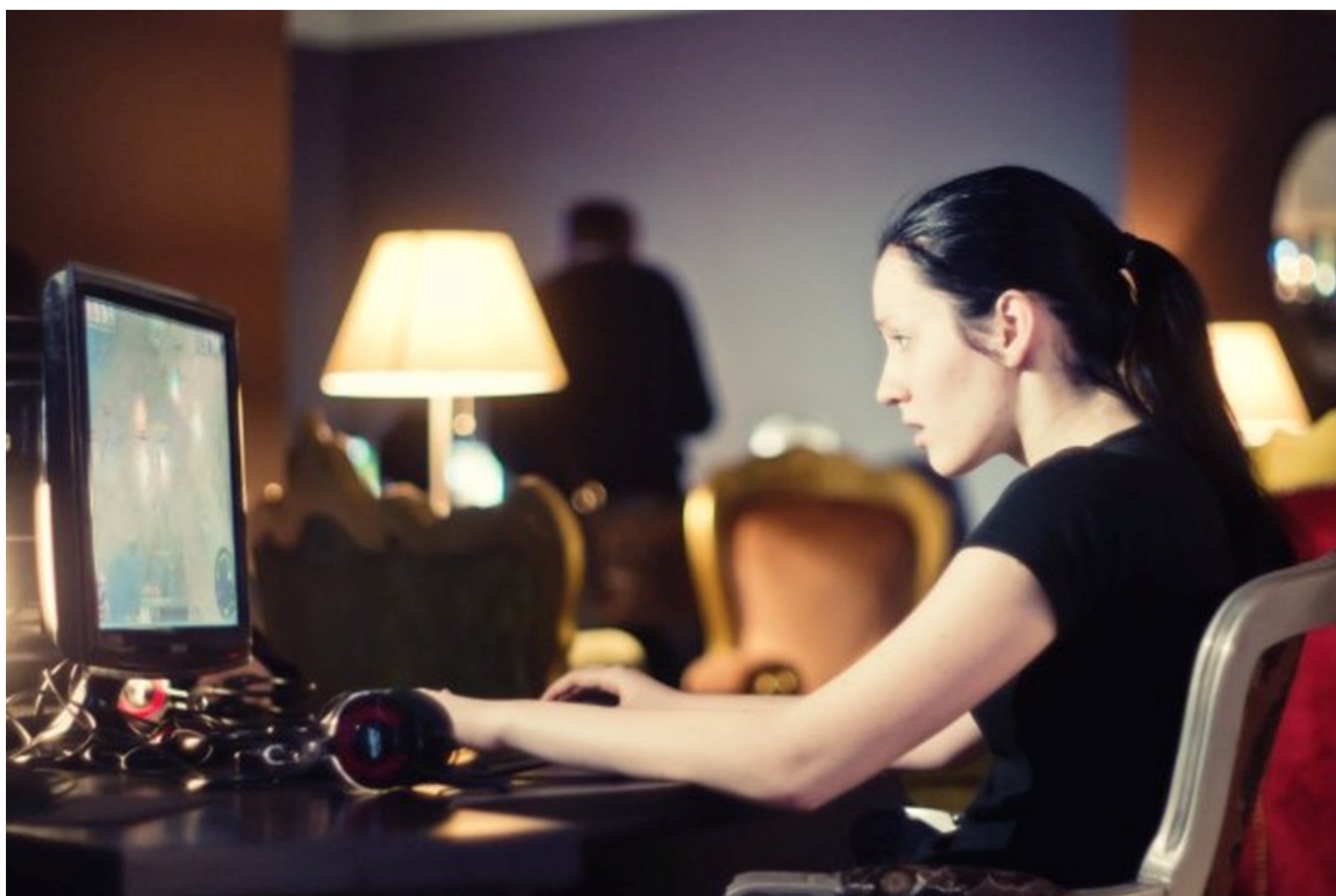


C'è una sorta di retaggio culturale che ci trasciniamo dietro ormai da troppo tempo: **il videogioco è ancora un affare per maschi**. Pur avendo osservato con gli occhi di questa stessa faccia gli albori del medium - prima nei bar e nelle sale giochi, poi nei vagiti dei primi dispositivi casalinghi - non riesco proprio a condurre il filo verso una motivazione storica per cui a dedicarsi alla cosa ha iniziato quasi esclusivamente chi aveva il pisellino, mentre la stragrande maggioranza delle femminucce pettinava le bambole o giocava a fare la mamma, magari inciampando nei corridoi dopo aver indossato un paio di scarpe coi tacchi. Non è che mi stupisca della cosa, anche perché gli anni '70 e '80 erano comunque intrisi di una disparità di genere assai più marcata di oggi; tuttavia, non mi riesce di cucire attorno all'origine del binomio videogioco/maschio un senso logico. È successo e basta, e forse va bene così, se si guarda al solo passato.

Ciò che invece riesco meno a capire - e che accetto con maggior fatica - è che all'alba del 2018 la situazione sia, di fatto, quasi la stessa di trent'anni fa. Con lo sdoganamento del nostro hobby come fenomeno di massa (ormai risalente all'inizio del millennio, e forse anche un po' prima), **mi sarei atteso un progressivo e costante avvicinarsi del mondo femminile a quello dei videogiochi**; certo, non sono mai stato così matto da immaginare che saremmo giunti a uno stato di vera e propria parità, però avrei creduto di trovarmi oggi in una situazione in cui - lanciandomi nel multiplayer di un *Destiny* o di un *Call Of Duty* a caso - mi sarebbe capitato almeno una volta su due di trovarmi di fronte a femminucce incattivite e pronte a ribaltarmi l'anima a suon di frag. E invece, le statistiche sono impietose: mi basta guardare ai dati anagrafici di chi accede al sito che ospita questo pezzo o di chi frequenta il forum o la nostra pagina Facebook per accorgermi di come le femmine interessate attivamente all'argomento siano ridotte, ancora oggi, a un flebile luccichio.

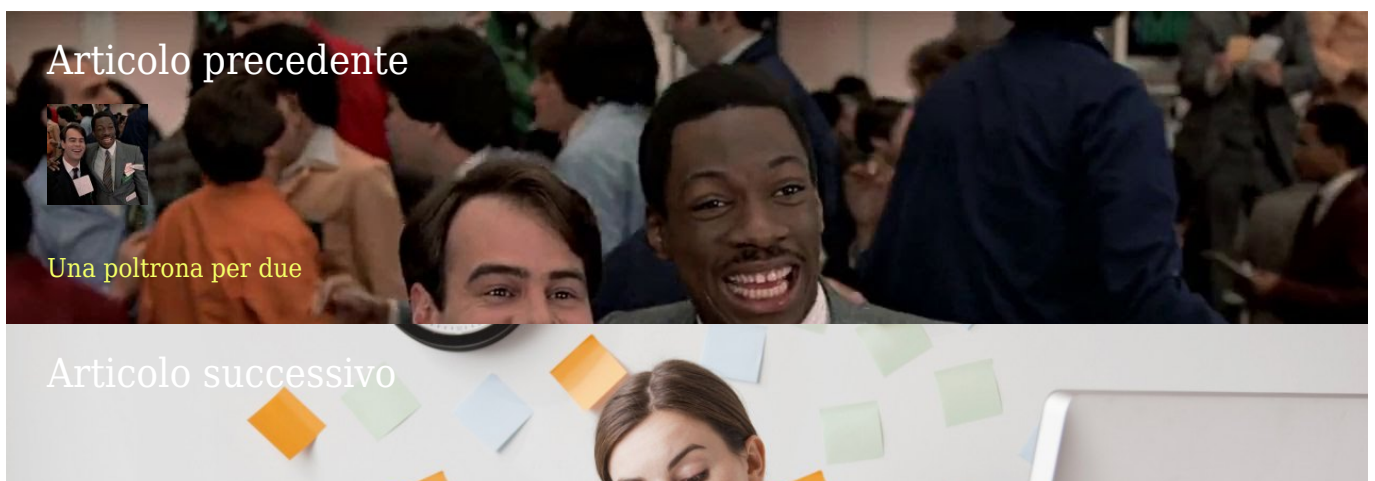


LE FEMMINE NEI
VIDEOGIOCHI SONO
ANCORA UNA MERCE
TALMENTE RARA DA
RESTARE BASITI QUANDO
CI SI IMBATTE IN UNA
FIGLIOLA CHE MASTICA E
PRATICA L'ARGOMENTO

Anche la recente esplosione del fenomeno esport è abbastanza sintomatica, visto che quasi tutti i team (tranne rare eccezioni, come le ormai defunte Frag Dolls) sono composti da maschietti, tanto che la nostra **Erica “Moory” Mura** - preparatissima ed encomiabile caporedattrice della **costola di TGM** dedicata alle competizioni professionali -

appare ai miei occhi come un essere mistico e quasi leggendario... altro che mosca bianca! Quando chiacchiero con lei di videogiochi (le poche volte che riusciamo a sentirci) vivo quei momenti in modo particolarissimo, stranito nel trovarmi nello stesso canale Discord con una voce femminile che ne capisce davvero. Tutto questo è sbagliato, perché - nell'ottica del mio mondo ideale, dove videogiocatori e videogiocatrici si equivalgono in numero e qualità - dovrei avvicinarmi alla chiacchiera con Erica con la stessa naturalezza con cui discuto di *FIFA* con Davide Mancini: e invece, nella mia testa rumoreggia costantemente un picchio che sussurra "wow... una ragazza che ne sa di videogiochi!". Molto male, da qualsiasi parte si guardi alla cosa.

Seramente. Non trovo nessun motivo valido - nemmeno dal punto di vista socio-culturale - che giustifichi l'essere giunti a un passo dagli anni Venti con questo immutabile status quo: **le femmine nei videogiochi sono ancora una merce talmente rara da restare basiti quando ci si imbatte in una figliola che mastica e pratica l'argomento.** Da qui la domanda: è un blocco tipicamente di genere, per cui è il gentil sesso a ignorare quasi in massa il medium, oppure siamo noi maschietti che "facciamo muro" e rendiamo la vita talmente difficile alle femminucce, che a loro passa la voglia di affrontare i perigli di un settore dell'entertainment maschilista come pochi altri? Nel secondo caso, forse sarebbe il caso che cominciassimo ad abbassare di un bel po' il tasso di testosterone: avremmo meno femmine che si palesano su Twitch solo per aizzare gli ormoni, e più ragazze con qualcosa davvero di interessante da dire. E sarebbe anche ora.





Multitasking videoludico? No, grazie!

