

Stereotipi e *hate speech* nei media videoludici: la responsabilità dei videogiochi tra regolamentazione e risignificazione del “genere”. Una riflessione a partire dal paradigma fallogocentrico derridiano

[Stereotypes and hate speech in video game media: the responsibility of video games between regulation and re-signification of “gender”. A discussion starting from the Derridean phallogocentric paradigm]

Alberto Grandi

Università degli studi di Bari “Aldo Moro”.

alberto.grandi@uniba.it

Abstract:

[IT] Nel corso degli ultimi decenni i videogiochi sono emersi come uno dei prodotti mediali più influenti della cultura popolare, veicolando una moltitudine di messaggi e simboli che riflettono nonché plasmano la realtà sociale. Questo lavoro si propone di esplorare il modo in cui i videogiochi contribuiscono alla costruzione e alla perpetuazione degli stereotipi di genere all’interno di un contesto culturale dominato dal paradigma fallogocentrico. Attraverso l’analisi delle teorie di Jacques Derrida sul paradigma logocentrico e sulla *différance*, insieme alle riflessioni di Judith Butler sulla performatività di genere, verrà approfondito come il linguaggio e le rappresentazioni videoludiche fungano da atti performativi coproduttori della realtà. Atti, che non solo consolidano le norme sociali, producendo *hate speech* e discriminazioni nei momenti in cui vengono rappresentate immagini non “consone”, ma possono anche offrire possibilità di riscrittura e resistenza a tali strutture. L’introduzione del concetto di iterabilità, applicato alla sfera del linguaggio sia in relazione alla performatività di genere che alle dinamiche videoludiche, apre una stimolante

riflessione sulla potenzialità sovversiva intrinseca ai videogiochi stessi, i quali non sono meri riflessi della cultura dominante, bensì strumenti attivi nella definizione e ridefinizione delle “identità” di genere. L’analisi qui proposta intende quindi analizzare non solo le rappresentazioni di genere stereotipate e fallogocentriche all’interno dei videogiochi, ponendo l’attenzione sui casi di diffusione d’odio; bensì le occasioni in cui tali prodotti mediali si pongono come strumenti di resistenza, sfidando i binarismi tradizionali e offrendo nuovi modelli identitari.

Keywords: *Fallogocentrismo, Videogiochi, Performatività, Hate Speech, Risignificazione.*

Abstract:

[EN] Over the past decades, video games have emerged as one of the most influential media products in popular culture, conveying a multitude of messages and symbols that reflect as well as shape social reality. This paper aims to explore how video games contribute to the construction and perpetuation of gender stereotypes within a cultural context dominated by the phallogocentric paradigm. Through the analysis of Jacques Derrida’s theories on the logocentric paradigm and *différance*, together with Judith Butler’s reflections on gendered performativity, it will be explored how language and video game representations act as performative acts co-producing reality. Acts, which not only consolidate social norms, producing hate speech and discrimination at times when images that are not “appropriate” are represented, but can also offer possibilities for rewriting and resisting such structures. The introduction of the concept of iterability, applied to the sphere of language in relation to both gender performativity and videogame dynamics, opens up a stimulating reflection on the subversive potential inherent in videogames themselves, which are not mere reflections of the dominant culture, but active tools in the definition and redefinition of gender “identities”. The analysis proposed here is therefore intended to analyse not only the stereotyped and phallogocentric gender representations within video games, focusing on instances of hate-spreading, but rather the occasions in which these media

products pose as instruments of resistance, challenging traditional binarisms and offering new identity models.

Keywords: *Phallogocentrism, Video Games, Performativity, Hate Speech, Resignification.*

0. Introduzione

Nel corso degli ultimi decenni, i videogiochi sono emersi come uno dei prodotti medialti più influenti della cultura popolare, veicolando messaggi e rappresentazioni simboliche che riflettono e, simultaneamente, plasmano la realtà sociale. Questo lavoro si propone di esplorare il modo in cui i videogiochi contribuiscono sia alla catalizzazione d'odio, sia alla costruzione e perpetuazione degli stereotipi di genere all'interno di un contesto culturale dominato dal paradigma fallogocentrico. Attraverso l'analisi delle teorie di Derrida sul fallogocentrismo e le riflessioni di Butler sulla performatività di genere, verrà approfondito come le rappresentazioni videoludiche fungano da atti linguistici performativi che non solo consolidano le norme sociali, ma, al contrario, possono offrire possibilità di riscrittura e resistenza. Il concetto d'iterabilità, infatti, inteso come possibilità di rottura del contesto e produzione di nuovi significati (DERRIDA 1972c), applicato sia in relazione alla performatività di genere che alle dinamiche videoludiche, apre una stimolante riflessione sulla potenzialità sovversiva intrinseca ai videogiochi stessi, potendo divenire strumenti attivi nella ridefinizione delle "identità" di genere.

In questo elaborato si tenterà, dunque, di mettere in luce la relazione tra paradigma fallogocentrico, prodotti videoludici e regolamentazione di genere, rimarcando come i videogiochi stessi compartecipino alla modellazione del genere. Partiremo, dunque, da una delineazione del paradigma *fallogocentrico* in relazione al genere, specificandone gli elementi costitutivi, ossia: da un lato il *logocentrismo*, che vede una binarizzazione essenzialistica della realtà; dall'altro il *fallogocentrismo*, ovvero la gerarchizzazione dei dualismi basato su un posizionamento specifico. Tale postura verrà messa sotto critica a partire dalla performatività butleriana, secondo cui il genere non è un'essenza immutabile, bensì l'*iterazione* di atti – o *performance* – all'interno di una prassi storico-culturale (BUTLER 1990). Proprio in vista dell'*iterabilità*, che vede l'opportunità di una risignificazione, il genere deve essere continuamente *regolamentato* dal paradigma fallogocentrico, evitando così di poterlo contrastare. In questa dinamica, i videogiochi si inseriscono come co-estensioni della realtà fisica, producendo e ri-producendo quelle stesse regolamentazioni nonché fungendo da dispositivi di *colpevolizzazione* verso chiunque esca dai canoni. In questo senso essi, in quanto linguaggi

mediali, possono diventare promotori di *hate speech*, scagliandosi contro tutte le figurazioni non fallogocentricamente conformi. I videogiochi, infatti, in quanto media rappresentativi, forniscono modelli per il riconoscimento sociale, implicando due criticità. Da un lato tale riconoscimento può risultare discriminante, come nel caso delle persone transgender spesso ritratte con ironia o come “una sofferenza innaturale” (CAPUZZA & SPENCER 2017). Dall’altro, invece, ripropongono continuamente dei modelli binarizzati che rinsaldano gli stereotipi, a.e.¹ una raffigurazione sessualizzata del “femminile”. Rappresentazioni che arrivano a generare campagne sessiste nel momento in cui non rispettano le apparenze fallogocentriche-sessualizzanti, divenendo momenti di diffusione d’odio, ma anche di disciplinamento-regolarizzante di genere. Tuttavia, i videogiochi hanno anche la possibilità di sfidare lo sguardo stereotipico, permettendo la creazione di nuove direttrici. Lo scopo finale di quest’analisi, dunque, sarà quello di mettere in luce la relazione tra media videoludici e regolamentazione sociale, analizzando non solo le rappresentazioni di genere fallogocentriche all’interno dei videogiochi – e le conseguenti discriminazioni – ma anche le occasioni in cui tali prodotti si pongono come strumenti di resistenza, sfidando i binarismi tradizionali e offrendo nuovi “linguaggi” identitari.

1. Il paradigma fallogocentrico: la radice dicotomico-gerarchica delle discriminazioni mediali

Per iniziare la riflessione è sostanziale ragionare su alcuni capisaldi della cultura occidentale, in quanto essi influenzano la creazione videoludica stessa, anzitutto nella dimensione rappresentativa del “genere”. Il primo elemento da analizzare, pertanto, riguarda il paradigma che DERRIDA definì come *logocentrismo* (1967a: 19-20), ovvero la tendenza a privilegiare il *logos* come principale mezzo di espressione della verità. Questo implica un’elevazione della parola e della presenza immediata di significato come centrali nella produzione del sapere, creando l’illusione di *essenze* monolitiche quali “maschio” o “femmina”.

¹ Ad esempio

Tuttavia, tale posizionamento è problematico, in particolare per la presupposizione dell'esistenza di significati stabili che possono essere pienamente rappresentati, senza esserne influenzati, dal linguaggio. Durante il suo lavoro di decostruzione DERRIDA (1972b) sfida questa idea, specialmente tramite la *différance*. Con tale neologismo, esso sostiene che il significato è sempre in movimento, differito, rendendo impossibile una sua piena *presenza* nonché criticando il dualismo presenza/assenza. La *différance*, dunque, destabilizza la concezione che vede la "presenza" essenzialistica di monoliti stabili e *binariamente* complementari, rimarcando come la visione logocentrica non solo ponga una centralità del *logos*, ma necessiti anche di una prospettiva manichea. Quest'ultima è un altro rilevante aspetto della critica derridiana. Secondo il filosofo, difatti, la tradizione occidentale sviluppa il pensiero simbolico proprio attraverso opposizioni binarie (presenza/assenza, maschile/femminile), venendo poi assunte come coppie chiare e distinte (DERRIDA 1967b: 372). Coppie, che orientano lo sguardo di ogni persona, assoggettandole al *principio di non-contraddizione*. Tuttavia, tali dualismi opposizionali non acquisiscono il loro significato in quanto essenze extralinguistiche *neutrali*, bensì come gioco di rinvii e interconnessioni. I binarismi, infatti, come anticipato attraverso la *différance*, si generano e mantengono attraverso un sistema di differenze-differite. Di conseguenza, nell'ambito di genere, la mascolinità necessita della femminilità all'interno di un sistema binario per avere un senso, vedendo i loro sensi sempre in movimento; quindi, esito di un *processo* relazionale che, in accordo con le riflessioni di BUTLER, potremmo definire *performativo* (1990).

Secondo la prospettiva butleriana, infatti, il genere è una sequenza *iterativa* di atti – o *performance* – all'interno di una rigida *regolamentazione* socioculturale, che stabilisce il modo appropriato di essere "maschio" o "femmina" attraverso l'educazione e le possibilità. Ciò implica che, se il genere evolve attraverso l'iterazione di atti *regolamentati*, le categorie del dualismo uomo/donna devono essere il risultato di "voci" che hanno *stabilito* le caratteristiche e relazioni di potere insite nelle categorie stesse. La prospettiva performativa, pertanto, destabilizza la presunta neutralità "naturale" dei posizionamenti binari, sostenendo che, se le significazioni categoriali sono il risultato del linguaggio, chi ha avuto maggiori opportunità di esercitarlo ha inevitabilmente acquisito più potere per centralizzarsi. Ne consegue, dice BUTLER (2004: 85), che sia stato "il *maschile*" a imporre i

suoi imperativi come universalmente validi, delineando i confini dicotomici e stabilendo le *norme* sociali a partire dal suo posizionamento.

In questo senso, la *centralità* nella filosofia occidentale non è esclusiva del *logos*, ma anche del maschio, del *fallo*: dunque non è solo *logocentrica* bensì anche *fallogocentrica*. Il fallo, simbolo della forza maschile, diviene così il nucleo d'origine del significato e del valore, celato nella tradizione metafisica. Questa centralizzazione è intrinsecamente gerarchica, oltre che binaria, stabilendo il maschile come neutro-normativo e il femminile come derivato. Un maschile-normativo da intendere *intersezionalmente* come insieme di molteplici caratteristiche, come eterosessuale e cisgender. Elementi, come vedremo, centrali nella discussione attorno alla rappresentazione videoludica, in quanto aspetti portanti attorno ai quali si sviluppano discriminazioni e *colpevolizzazioni*. Il fallogocentrismo e il logocentrismo sono, dunque, interconnessi in quanto rappresentano modi con cui la filosofia occidentale ha cercato di stabilire centri stabili di significato. Centri elevati a presenze immutabili, universalizzando e *neutralizzando* la voce-maschile che li stabiliva.

Di conseguenza, l'uomo-maschio si è considerato il *canone* su cui fondare le società, stabilendo il suo dominio come qualcosa di naturale. Tale *naturalità*, discorsivamente prodotta (BUTLER 1990), è proprio ciò che ha permesso la sua universalizzazione, producendo il paradigma definibile come *fallogocentrismo*. Un paradigma che non solo ha incarnato il *logos* nel maschio, ma ha reso il *fallo invisibile*. Tale dissolvimento è un aspetto decisivo del suo potere e legato, paradossalmente, proprio al “vedere”, all'evidenza di essere “visto”, giornalmente, in quella posizione e rappresentazione. È infatti il corpo maschile (etero-cis) che si scorge maggiormente in tutte le posizioni di potere, performando una specifica *hexis*. Perciò, un vedere che rende invisibili, rendendo quei corpi così “usuali” in *canoni* universali. Una *canonizzazione* “visiva” che influenza anche le creazioni videoludiche, sviluppando criticità e odio. Le persone LGBTQIA+, a.e., in quanto non rientranti nel canone, sono spesso ritratte nei media come un “altro” mostruoso che destabilizza l'ordine (HALBERSTAM 2018). La loro sola presenza infatti, fisica o mediale, mette in crisi la stabilità binaria ed essenzialistica logocentrica, portando a percepire quelle persone come minacce. In questo senso, dunque, la “realtà” fallogocentrica non si limita al piano fisico, ma avvolge ogni dimensione semiotica dell'essere umano, inclusa quella videoludica. Difatti, la rete della

différance, fallogocentricamente orientata, interconetterà il mondo digitale e fisico, percependo ciò che non è “consono” come un pericolo e alimentando narrative di *colpa pubblica* che rafforzano la percezione di devianza e minaccia sociale.

Di conseguenza, questa centralità visiva, *otticocentrica*, sarà strettamente plasmata dallo e nello sguardo “maschile”, manipolando ciò che viene – e deve essere – visto. Dunque, l’“occhio”, così come la “voce”, del maschile universalizzato diviene la *norma*. E ciò che “dice” e “vede” in un certo qual modo diviene l’ordine naturale delle cose. L’invisibilizzazione del carattere sessuato di queste azioni, il vedere e il dire, è una caratteristica necessaria dell’egemonia fallogocentrica; permettendo di orientare lo sguardo *senza essere guardato* (DERRIDA 1993: 16). In questo modo, si è auto-conferito la legittimità e il potere di declinare tutto il resto, poggiandosi su una realtà binarizzata ed essenzializzata che continuerà, come ora andremo ad approfondire, a *regolamentare*.

2. La regolamentazione di genere nel paradigma fallogocentrico

Il paradigma fallogocentrico vede dunque una prospettiva dicotomico-gerarchica della realtà, stabilendo le strade “consone” per essere e *presentarsi* come appartenenti a un genere specifico: maschio o femmina. Questa visione, per sopravvivere, necessita di *regolamentazioni* che garantiscano il modo corretto di rappresentare tali “identità”, sia nel quotidiano che nelle figurazioni videoludiche. Il genere, infatti, secondo la teoria della performatività di BUTLER, è una sequenza di atti linguistici ripetuti all’interno di una rigida *regolamentazione* socio-culturale (1990: 199). Una ripetizione regolamentata che *produce*, nello stesso tempo, sia il genere come categoria, che *l’apparenza* di una sostanza, di un modo d’essere naturale ed essenziale. Il genere, dunque, si *genera* e lo *fa* attraverso l’*iterazione* di atti linguistici, al di là della consapevolezza e dell’intenzione dei soggetti implicati nell’azione. Un’iterabilità che, derridianamente, non indica una mera *replicazione*, ma la possibilità di un segno di essere ripetuto in contesti diversi, aprendosi a nuovi significati (DERRIDA 1972c: 418). Di conseguenza, se il genere è

performativo, dunque è un *fare* attraverso l'iterazione di atti linguistici, esso può essere decostruito e riscritto proprio in quanto un *fare* (iterante) che apre nuove possibilità di significato.

Questa potenzialità risignificante, intrinseca dell'atto performativo, è un rischio per il fallogocentrismo. Ciò poiché ogni *performance* non in linea metterebbe in discussione l'essenzialità del paradigma stesso, reiterando modelli alternativi che potrebbero risignificare il suo potere. Per salvaguardarsi, pertanto, esso dovrà *regolamentare* tali *performance* in modo da *replicare* l'idea binaria maschile/femminile. Una regolamentazione che limiti, perciò, la possibilità *iterante* dell'atto performativo in una duplice dimensione: spaziale e temporale. Il carattere spaziale consiste nel mantenere il genere all'interno di uno spazio binariamente articolato, quello del paradigma logocentrico etero-cis. Uno spazio che si "spazia" in molteplici realtà interconnesse, tra cui quella videoludica. L'elemento temporale, invece, risiede nel fatto che il genere costituisce l'"identità" della persona in un *susseguirsi* di azioni e rappresentazioni socio-culturalmente *autorizzati* (BUTLER 1990: 191).

Le *performance* prodotte dalle persone a seguito di queste due dimensioni sono, perciò, disciplinate in modo da rifarsi a elementi fallogocentricamente dicotomizzati. Di conseguenza, tali atti linguistici reitereranno il paradigma stesso che le regola, saldando e perpetuando la prospettiva logocentrica. Questa continua regolamentazione, inoltre, porterà all'interiorizzazione delle attribuzioni categoriali, penetrando nell'interiorità di ogni persona.

In questo processo, l'immersività videoludica inciderà sulla creazione di un'"abitudine" *otticocentrica* dei ruoli e comportamenti di genere. Non nel senso che videogiocare trasforma le persone in una replica dell'avatar che stanno utilizzando; bensì che tali persone vedranno riproposta e amplificata una certa visione della realtà, dando conferma a ciò che, nella prospettiva interiorizzata, è consono o no. Questa immersività fallogocentricamente orientata è dunque critica, poiché non solo genererà l'illusione di un'essenza dell'essere "maschio" o "femmina", ma produrrà un "macchinario" linguistico che si auto-alimenterà. Un "macchinario" che, proprio in quanto esito di una centralizzazione del *fallo*, non sarà neutralmente predisposto ma, come sostiene la semiologa VIOLI, sessualmente e gerarchicamente orientato (1986: 40). Di conseguenza, tutto ciò che apparirà come "linguaggio-rappresentazione" non allineato, verrà percepito come minaccia, movimentando azioni, come la *colpevolizzazione*, che annichiliscano tali "ribellioni" performative. Ciò

è riscontrabile nelle costanti discriminazioni che persone “non conformi” – incluse quelle digitali – subiscono quotidianamente, vedendo quest’odio amplificato dai prodotti mediali, sia in vista della loro iperconnettività, che per la loro enorme potenza creativa. Diversi videogiochi, infatti, sono plasmati per seguire queste *norme* di genere. Tali regolamentazioni sono letteralmente *scritte* nei loro codici e programmi, a.e., rendendo possibile solo l’amore eterosessuale o la creazione di avatar cisgender. In questo senso, dunque, i prodotti videoludici funzionano da atti linguistici performativi in grado di generare, saldare e reiterare i modelli sociali di riferimento, fungendo non solo da amplificatori d’odio, ma da suoi co-creatori. I videogiochi quindi possono *fare* “cose”, per richiamare il titolo del linguista AUSTIN (1962), diventando una fonte interpretativa attiva della “realtà” sociale, in quanto produttori e riproduttori di racconti. Racconti che, in quanto tali, ridanno performativamente nuova vita ai modelli sociali a cui si riferiscono, modellando di conseguenza la dimensione non virtuale.

3. La rappresentazione videoludica come co-produttrice di effetti: odio e legittimazioni

I prodotti videoludici *possono*, pertanto, contribuire alla regolamentazione di genere *replicando* costantemente il canone. Una replicazione che annichisce le possibilità *iterative*, *iscrivendo* nei suoi codici di programmazione *solo* il modo fallogocentricamente adeguato di essere “maschi” o “femmine” etero-cis. Fondamentale è rimarcare che l’influenza virtuale non è ininfluente rispetto all’“evento” della realtà fisica. Al contrario, questa riproducibilità tecnica, dice DERRIDA (2008: 62), è parte integrante dell’evento stesso sin dall’origine, non è un corredo successivo rispetto alla vita non virtuale, ma ne condiziona la messa in opera, l’efficacia, la portata, rilanciando modelli sociali che vengono interiorizzati durante il processo performativo. Modelli che vengono rappresentati in modalità complementari così da giungere allo stesso fine. Infatti, se da un lato è possibile individuare riproduzioni allineate al paradigma; dall’altro, si possono trovare figurazioni discriminanti contro tutto ciò che non è conforme. In questo modo si attua un duplice e intrecciato

scopo: (1) rinsaldare l'*hexis* ottocentrica – attraverso – (2) la discriminazione e colpevolizzazione dell'“altro” non conforme.

Importante è sottolineare, però, che le rappresentazioni discriminanti non avvengono solo con intenzionalità, bensì a causa dell'interiorizzazione di stereotipi perpetuati da decenni attorno a quelle figure, *normalizzando* quel tipo di *immagine*. A tal proposito, sono molto interessanti le categorie stereotipiche delle persone trans individuate da THACH (2021) nei videogiochi, arrivando a delineare quattro tendenze discriminanti. La prima indica una *disforia*, dove le persone trans vengono narrate accentuando l'idea di un “corpo sbagliato”. La seconda invece riguarda l'*ambiguità*, ossia tutti quei videogiochi che omettono informazioni esplicite sull'identità di genere. La terza è evidentemente transfobica e vede la rappresentazione delle persone come pericolose e/o mentalmente instabili proprio a causa della loro transessualità. I personaggi trans, infatti, sostiene THACH (2021: 27), sono spesso rappresentati nei videogiochi come malati mentali e/o come assassini, creando stereotipi pericolosi che rinforzano le dicotomie fallogocentriche e l'odio sociale. Infine, la quarta categoria riguarda lo “*shock trans*”, ovvero il mostrare la transessualità ai personaggi del gioco e al pubblico attraverso l'improvvisa rivelazione di marcatori di genere inaspettati. Quest'ultima categoria è stimolante, poiché crea una diretta connessione tra *politiche* reali e situazioni virtuali nella rete della *différance*. Lo “*shock trans*” videoludico, difatti, ricalca quello che nella vita non virtuale viene definito come “panico trans” (THACH 2021: 31); ossia una difesa *giuridica* applicata nei casi di aggressione o omicidio verso una persona trans dopo la scoperta di genitali diversi da quelli previsti. In altre parole, la giustificazione di atti estremi ed esagerati rivolti contro persone trans proprio in quanto trans. La crescente attenzione sulla questione legale del “panico trans” (JOSEPH & CROFT 2019), così come la frequenza dei “shock trans” nei media (CAPUZZA & SPENCER, 2017), dimostra l'importanza di analizzare questa tendenza, in quanto mette in luce la correlazione ricorsiva tra mondo videoludico e fisico. Per illustrare l'influenza del “trans shock” nella creazione di stereotipi discriminanti è interessante riportare il caso di Shablee, del videogioco *Leisure Suit Larry 6*². In questo media, il protagonista Larry incontra Shablee

² Per ulteriori esempi, nonché un approfondimento del carattere videoludico, si consiglia la lettura integrale di THACH, Hibby (2021), «A cross-game look at transgender representation in video games» in Press Start, vol. 7, n. 1, pp. 19-44.

per una nuotata e, ignaro della sua transessualità, inizia un rapporto sessuale. Improvvisamente, sia al protagonista che a chi sta giocando, viene mostrato un pene eretto sotto i vestiti di Shablee, portando a far vomitare Larry e creando così lo “shock trans” qui discusso. La mattina seguente, si fa intendere che Larry sia stato violentato da lei, rimanendo, appunto, sotto “shock”. In questo caso, nota THACH (2021: 32), Shablee rappresenta un’inversione di tendenza, poiché invece di diventare vittima dopo lo “shock trans”, commette lei stessa violenza contro la persona che ha scioccato. Questo esempio, preso fra tanti, risulta qui rilevante. Esso infatti sottolinea come il prodotto videoludico coproduca e, simultaneamente, rafforzi l’idea che le persone trans siano pericolose e ingannatrici (BILLARD 2019), *narrandole* come se nascondessero la loro transessualità per fare del male alle persone; di conseguenza, giustificando indirettamente la violenza transfobica del mondo fisico. In questo caso, quindi, la rappresentazione videoludica funge da collegamento tra: circostanze fisiche d’odio trans; replicazioni di tali situazioni nella dimensione mediale; torsione dell’evento; e infine riproposizione legittimante. In altri termini, la violenza transfobica nei casi di “panico trans” sono “giustificate” in quanto quelle persone – come *mostrato* in centinaia di prodotti mediali – sono di per sé ingannatrici e pericolose. La stessa procedura avviene in diversi altri casi videoludici, non esclusivamente afferenti alla sfera transgender. Come, a.e., nella rappresentazione sessualizzata dei corpi femminili che, spesso, sottintende due stereotipi fallogocentrici della “femminilità”. Da un lato l’uso della seduzione fisica a fini manipolatori, rappresentando così le donne come pericolose e ingannevoli. Dall’altro il contrario, ovvero il loro desiderio sessuale rivolto verso l’uomo, ma celato dietro una finta negazione. In altri termini, ciò che lo studioso GASPARRINI (2019: 100) riassume come “il no vuol dire sì”, che accompagna le donne da decenni giustificando modalità “predatorie” e sessiste del corteggiamento maschile.

Rappresentazioni *costanti*, proseguendo con l’analisi, che inevitabilmente influenzano la percezione di sé e delle relazioni, agendo sulla costituzione del proprio essere identitario. Ciò poiché la realizzazione dell’immagine non si limita a un’“archiviazione” della realtà esterna rispetto al videogioco; bensì, sostiene DERRIDA, l’immagine fa dell’archiviazione stessa un’interpretazione attiva, *selettiva*, produttiva in quanto riproduttiva, artefice del racconto (2008: 63). La creazione videoludica, quindi, in quanto sequenza d’immagini, in quanto linguaggio performativo, genera effetti, reiterando una

realtà che ri-produce. Pertanto, la maggiore presenza statistica di determinati uomini-maschi come protagonisti di videogiochi³, producono e riproducono uno sguardo specifico, un otticocentrismo sessualmente direzionato. Questo non solo a livello di ri-presentazione del paradigma, ma anche di sua continua creazione, continua intessitura di significato. Il videogioco non si limita, perciò, a conservare, archiviare o replicare l'immagine, ma co-produce l'evento (DERRIDA 2008: 63). E, nell'impianto capitalistico, rimarca DERRIDA (*Ibidem*), un modo efficace per co-produrre la realtà attraverso le immagini è proprio comprando quelle rappresentazioni, assecondandole oltre che producendole. Per guadagnare, infatti, le case produttrici orienteranno il loro sguardo verso ciò che aumenterà il profitto, muovendosi per estremi: dal politicamente corretto accentuato e spogliato d'interesse etico, alla propaganda "anti-woke" che critica il femminismo e rilancia espressioni misogine; come avvenuto nel caso di *Black Myth Wukong*⁴ o con il CEO di *Duoyi Games*, che ha licenziato undici donne perché: "non voleva un'altra merda femminista in azienda"⁵. Una misoginia videoludica-capitalista che si riscontra anche nel giornalismo, come avvenuto nel caso dell'azienda d'informazione mediale "Bloomberg", dove un pubblicitista sostenne che "le donne non vendono"⁶. Questi esempi, dimostrano come il mercato videoludico non sia solo uno specchio della società capitalista, ma possa diventare un agente attivo nel perpetuare narrative di esclusione e *colpevolizzazione*. La scelta di promuovere prodotti "anti-woke" non è casuale, ma risponde alla logica di creare un nemico pubblico – femminismo, comunità LGBTQIA+, etc. – che possa essere colpevolizzato per le presunte crisi culturali ed economiche.

I vari casi e posizionamenti riportati nel paragrafo, da Shablee al giornalista, sono esito di movimentazioni fallogocentriche che ricalcano una stratificazione stereotipica. Stereotipi che sono proposti e perpetuati dai prodotti mediali stessi, divenendone un elemento fulcrare da dover analizzare.

³ <https://spacenerd.it/2023/07/evoluzione-personaggi-femminili-videogiochi/>

⁴ <https://stevivor.com/news/black-myth-wukong-devs-ask-streamers-not-to-include-feminist-propaganda-negative-discourse/>

⁵ <https://www.gamepressure.com/newsroom/black-myth-wukong-devs-accused-of-sexism-and-toxic-work-culture/zf640e>

⁶ <https://game-experience.it/ubisoft-le-donne-non-vendono-le-verita-venute-a-galla/>

4. Funzioni e asimmetria degli stereotipi nei prodotti mediali.

Gli stereotipi, dunque, sono un elemento centrale nel rapporto tra produzione mediale e performatività di genere, in particolare poiché forniscono l'insieme di caratteristiche considerate "consone". Caratteristiche, che sono contenute in specifici e logocentricamente significanti "modelli solidi" (appunto *stereos typos*). Secondo la psicologa VOLPATO, questi "modelli solidi" sono rappresentazioni mentali che collegano determinate *categorie sociali a specifici attributi* (2013: 28), generando aspettative nonché indicando come le persone *sono o dovrebbero essere* a partire da due funzioni interconnesse. Innanzitutto, la funzione *descrittiva*, ossia stabilire come le persone *sono* in relazione alla *complementarietà* di caratteristiche specifiche: a.e., il maschio è *più* "forte", poiché la donna è *più* "debole". Qui, dunque, gli stereotipi forniscono elenchi di attributi considerati consoni per quella categoria. Elenchi utilizzati anche nella produzione videoludica, soprattutto nelle fasi di *caratterizzazione* degli avatar. In questa funzione, inoltre, le descrizioni stereotipiche rientrano in un processo di eredità linguistica. Infatti il linguaggio, dice DERRIDA (1996: 11-17), è sempre un'eredità, in quanto a noi precedente e *costituente*. Tuttavia, sostiene CAVARERO, il maschile-*fallo*, avendo in sé iscritto il *logos* (generando appunto il *fallo-logocentrismo*), si riconosce nel linguaggio, è in esso (1991: 45). E poiché c'è, si dice e si pensa con un linguaggio che gli è *maggiormente* proprio. Al contrario, tutto ciò che non è uomo dovrà dirsi a partire da un linguaggio che lo ha già pensato, ereditando una serie di parole, descrizioni e significati già delineati e *subordinanti*. Questo è un aspetto sostanziale da considerare in relazione alla produzione mediale della stereotipia di genere (binaria), poiché ne risulta un'*asimmetria* di effetti e potere. Difatti, seppur l'eredità stereotipica maschile sia una violenza per il maschio stesso, che deve continuamente dare prova di essere "vero maschio", le sue caratterizzazioni lo elevano gerarchicamente. In alcune rappresentazioni mediali, infatti, come a.e. in *One Piece*⁷, la mercificazione stereotipica del corpo è evidente, sia in senso maschile che femminile, tuttavia gli esiti connotativi sono opposti. Il corpo maschile viene infatti riprodotto come vigoroso e forte, quello femminile, invece, oggettivato e sessualizzato. In entrambi i casi lo sguardo mercificante è il medesimo,

⁷ https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_Wiki

quello fallogocentrico. Ma, se da un lato guarda la rappresentazione maschile con idolatria, esaltando un modello archetipico del maschio coraggioso e forte; dall'altro, osserva quello femminile con desiderio e subordinazione. Ciò sottolinea come la mercificazione stereotipica in alcuni prodotti mediali, seppur presente verso *ogni* genere, produca effetti diametralmente opposti, *descrivendo* e mantenendo il maschile in una dimensione di dominazione.

A ogni modo, alla funzione descrittiva si interconnette quella *prescrittiva*, ovvero come le persone *dovrebbero essere* a partire dalle descrizioni stesse. Essa implica una “strada prestabilita” che educa e conforma, performativamente, le persone alle categorie pre-delineate, confermando quelle stesse descrizioni e figurandole come “naturali”. Questa funzione è quella da cui sorge l'odio, la colpevolizzazione e la discriminazione verso ogni persona che prova a uscire dal tracciato, in quanto metterebbe in luce l'illusoria “naturalità” di tali descrizioni, come delineato attraverso il caso di Shablee.

Oltre a queste due funzioni, un ultimo aspetto da tenere in considerazione è la capacità degli stereotipi di influenzare le *propensioni* delle persone categorizzate. Secondo VOLPATO, difatti, la reiterazione stereotipica indirizza le persone, statisticamente, verso ciò che viene considerato “consono” in relazione al loro genere, creando un pericoloso *circolo vizioso* (2013:199). A.e., sostenere che i videogiochi sono da “maschi”, porterà alla produzione di prodotti e immagini che, stereotipicamente, piacciono ai maschi, come una determinata mercificazione dei corpi⁸. Immagini che poi, venendo continuamente proposte, abitueranno e normalizzeranno quelle visioni, iniziando così a “piacere” ad essi e confermando la *prescrizione* stereotipica. Dunque, continuare a rappresentare le donne come oggetti sessualizzati perché “ai maschi piace” e “vende di più”, non solo implica reiterare stereotipi discriminanti, ma anche a far interiorizzare quelle *propensioni*, contribuendo attivamente alla creazione dell’“identità” maschile.

4.1 L'iscrizione degli stereotipi di genere nei e attorno ai videogiochi

Nei videogiochi, dunque, gli stereotipi possono fungere da modelli per

⁸ <https://gettingitstrait.com/issues/issue-14/hypersexualisation-the-plague-of-anime/>

progettare le relazioni nonché le persone virtuali stesse, iscrivendo nei loro codici rigide *descrizioni* e annichilendo così le possibilità iteranti. In alcuni prodotti ciò è riscontrabile fin dalla creazione dell'avatar, dove, in base al genere (binario) scelto, si limitano le possibilità caratterizzanti e le interazioni successive. A.e., in *Fable III* se si crea un avatar femminile si riceveranno commenti sul proprio corpo da parte degli altri avatar, aspetto che non accade in caso di scelta maschile. Altri media, però, come *Baldur's Gate 3*, decostruiscono tali limiti, permettendo una personalizzazione libera e sfidando le pre-significazioni fallogocentriche. In questo modo, sarà possibile realizzare il proprio avatar senza limiti caratterizzanti o influenze dettate da stereotipi di genere, divenendo, a livello di possibilità di auto-rappresentazione, accessibile anche per persone trans o non binarie. Tuttavia, la sola creazione dell'avatar non è sufficiente a risignificare il paradigma, in quanto reiterato da molteplici linguaggi, tra cui quello comportamentale. Di conseguenza, se il gioco offre la possibilità di plasmare un avatar liberamente – o di impersonificare una protagonista – ma le strutture relazionali e comportamentali di quel “mondo” rimangono fallogocentriche, la narrazione che la persona videogiocatrice avrà sarà la medesima. Questo, per sottolineare come non basti la presenza di un corpo “donna” o “trans” per risignificare un paradigma, poiché quello stesso “corpo” e/o tutto ciò che gli gravita attorno, può comunque reiterare la struttura discriminante. Infatti, una donna con un personaggio femminile che compie azioni transfobiche, starà reiterando lo stesso paradigma di un uomo misogino. Ciò poiché, come sostiene DERRIDA (1978: 107), quei *linguaggi* manterranno vivi i dualismi gerarchici fondanti del fallogocentrismo.

A ogni modo, gli stereotipi, oltre a iscriversi nella programmazione mediale, orientano spesso anche la comunicazione attorno al prodotto, solitamente a fini commerciali. Stimolante è il caso del linguaggio discriminante usato dagli sviluppatori di *Black Mith Wukong*, con cui reiterarono una determinata visione della mascolinità. Essi, infatti, ponendosi apertamente in contrasto con le tematiche femministe, ottennero un'ampia visibilità, facendo leva sull'ideologia “anti-woke” per incentivare le vendite. A.e., uno degli sviluppatori scrisse: “fanculo i mammoni, fanculo le tragiche storie d'amore, fanculo i fiori di pesco al chiaro di luna e gli studiosi che suonano il flauto! [...] Alcune cose

sono solo per gli uomini, la loro depressione, la loro rabbia, il loro dolore”⁹. Queste parole ricalcano una prospettiva stereotipica maschile ben precisa che, in modo prescrivente e violento, descrive – e nel gioco rappresenta – il maschio tramite il modello archetipico dell’“uomo” solo, arrabbiato e violento. Con questo post, dunque, lo sviluppatore non ha solamente creato *hate speech*, ma ha anche perpetuato l’immagine stereotipica della mascolinità, polarizzando lo sguardo fallogocentrico. In questo senso, il videogioco preso in questione non solo esercita la sua influenza stereotipica attraverso il mondo virtuale, ma anche tramite la comunicazione che avvolge il prodotto stesso, amplificando la sua portata.

Spostandoci ora in una dimensione stereotipica femminile, restando nel binarismo, si apre un altro tema delicato, ovvero quello della comunicazione e rappresentazione specificatamente sessista-sessualizzante, che ora andremo ad approfondire.

5. Il sessismo verso persone digitali: regolamentare il genere tramite l’odio online

La struttura stereotipica si pone alla base della creazione del genere, prescrivendo attraverso il linguaggio le descrizioni fallogocentricamente adeguate. La comunicazione sessista, infatti, è qualcosa che – performativamente – si *fa* attraverso frasi e rappresentazioni in linea con gli stereotipi di genere precedentemente delineati. Senza stereotipi sarebbe impossibile produrre linguaggi sessisti, poiché non ci sarebbero le categorizzazioni che danno senso alla frase stessa. Il carattere discriminatorio stereotipico, dunque, non è esclusivamente indirizzato verso una persona specifica, ma verso categorie sociali in cui viene inserita la vittima, sia essa fisica o virtuale. Ciò è riscontrabile nei momenti in cui donne digitali subiscono attacchi da parte della comunità di videogiocatori, come il caso di Aloy, protagonista di *Horizon Forbidden West*. Essa, difatti, in quanto non esteticamente sessualizzata e quindi non conforme

⁹ <https://www.gamepressure.com/newsroom/black-myth-wukong-devs-accused-of-sexism-and-toxic-work-culture/zf640e>

all’ottocentrismo fallogentrico, subì *hate speech* sessista attraverso frasi come: “è troppo muscolosa”, “ha troppa peluria facciale” etc.¹⁰. Per quanto questi commenti possano sembrare ininfluenti agli occhi della comunità, poiché rivolti a una persona virtuale, in verità sono problematici. Non solo perché mettono in luce la tossicità dei rapporti di genere, ma anche in quanto tali aggressioni, sotto forma di *hate speech*, colpiscono una concezione “non conforme” dei corpi femminili, attaccando indirettamente tutte le persone inchiodate nella categoria “donna”. Il linguaggio sessista, in questo modo, opera un doppio movimento nei contesti mediali, fluendo dalla dimensione digitale a quella fisica e dalla categoriale alla soggettiva.

Questo caso specifico apre inoltre un ulteriore aspetto considerevole, ovvero il disciplinamento che il linguaggio d’odio esercita sulle persone. La problematicità dell’*hate speech*, infatti, risiede proprio nella sua capacità di investire a livello sociale emittenti e destinatari dell’enunciazione, fungendo da strumento efficace per mantenere le persone nelle strade *prescritte* dal paradigma. Come evidenziato dalla filosofa BIANCHI, l’insulto è un congegno retorico di costruzione dell’identità *collettiva*, che regola e spesso determina le dinamiche e i rapporti interni o esterni ai gruppi sociali (2021: 91). Nel caso sopra riportato di Aloy, questa funzione dell’insulto è evidente. Essendo essa, infatti, una “persona virtuale”, quindi non fisicamente vivente, il potenziale discriminatorio non si dirige su di lei, ma si estende totalmente sulla categoria che rappresenta. Una categoria – “donna” – che si poggia su stereotipi e canoni ben specifici in relazione allo sguardo fallogentrico. Pertanto, nel momento in cui quella rappresentazione esce dal tracciato “consono” (mostrando una donna non sessualizzata), si attivano modalità linguistiche denigratorie a fini punitivi-disciplinanti. Ciò, non tanto per chi esce dalla “via”, che in questo caso è un prodotto mediale, bensì per chi è ancora dentro o ci sarà. Dunque, l’aggressione sessista lanciata contro le protagoniste videoludiche non sessualizzate, così come gli attacchi transfobici, funzionano sia come diffusori d’odio, sia indirettamente come disciplinatori-*colpevolizzanti*. Fungono da *avvertimenti* che sottolineano, alle persone categorizzate e alle case videoludiche, cosa succede nel momento in cui si esce dal tracciato stabilito. Avvertimenti spesso concretizzati in ambito mediale, a.e., tramite boicottaggi online per convincere le persone a non acquistare quei prodotti.

¹⁰<https://www.spaziogames.it/notizie/horizon-forbidden-west-scoppia-la-polemica-sullaspetto-di-aloy>

Nella dimensione del genere, dunque, un insulto avverte cosa succede nell'uscire dai canoni prescritti, reiterando quei canoni e sottolineandone i confini. Ciò si estende e amplifica proprio nella dimensione videoludica, sia quando le loro rappresentazioni mediali rilanciano all'infinito le stesse dinamiche; sia nel momento in cui provano a tracciare strade alternative per risignificare il paradigma, generando una risposta disciplinante che catalizzerà su di loro l'odio fallogocentrico.

Riassumendo, i videogiochi, di per sé, in quanto co-produttori dell'evento e della realtà, sono direttamente responsabili del mantenimento del paradigma fallogocentrico, così come potenzialmente suoi ri-significatori. Il successo di giochi come *Horizon Forbidden West*, nonostante l'odio sessista ricevuto, sottolinea la possibilità di muovere passi contro il "discorso dominante" proprio a partire da produzioni mediali sfidanti. E ciò è concretizzabile in quanto i videogiochi stessi sono linguaggi performativi in grado di agire sulla dimensione sociale. Pertanto, di poterla ri-scrivere o, derridianamente, re-intessere i legami della *différance*, dissolvendo la rigidità stereotipica. Questo è l'aspetto *iterativo* del videogioco, la sua potenzialità intrinseca. Esso può diventare catalizzatore del dominio fallogocentrico, così come suo sovvertitore. L'odio che protagoniste, come Aloy, subiscono a causa della rappresentazione estetica è sintomatica di un problema sociale. Un problema che il videogioco mette in luce e, simultaneamente, può sfidare attraverso nuovi linguaggi che *espropriano* il monologo fallogocentrico. Come scrisse BUTLER: "è precisamente l'espropriazione del discorso dominante 'autorizzato', che costituisce un sito potenziale della sua risignificazione sovversiva" (1997: 157).

6. Conclusione

Le parole, siano esse riprodotte da una persona fisica o virtuale, sono gli effetti e gli strumenti di un rituale sociale che decidono, spesso attraverso l'esclusione, la colpevolizzazione e la violenza, le condizioni linguistiche dei soggetti che possono sopravvivere (BUTLER 1997: 6). La comunicazione discriminante è, pertanto, parte del processo incessante e ininterrotto cui

ogni persona è soggetta in riferimento a riconoscimenti permessi o negati. L'efficacia dei riconoscimenti è, tuttavia, in relazione a un linguaggio detenuto da una prassi egemonica, che stabilisce i confini a partire da un set di significati specifici. In questo senso, il videogioco, in quanto linguaggio mediale che ha in sé molteplici forme comunicative – immagini, scritti, espressioni orali, etc. – è impregnato del dominio fallogocentrico. Inoltre, in quanto atto performativo, contribuisce attivamente non solo a riprodurre, ma anche a co-originare la realtà e il processo identitario, sostenendo la regolamentazione di genere spesso attraverso la creazione di *colpe mediali* che rafforzano la marginalizzazione delle identità “non conformi”. Con questo non si intende sostenere che le persone che fruiscono dei videogiochi diventino una copia comportamentale degli avatar che usano; bensì che vedranno reiterata e amplificata una certa visione della realtà, dando conferma a ciò che, nella prospettiva fallogocentrica interiorizzata, è consono o no. Non si è voluto infatti, in questo lavoro, demonizzare l'uso dei videogiochi, al contrario, molti studi riportano gli effetti benefici di questi prodotti mediali¹¹. Bensì, si è desiderato porre l'attenzione sulla capacità intrinseca del videogioco di coprodurre il paradigma di riferimento; così come, in quanto *performance* performativa, la sua potenzialità risignificante. Quindi, rappresentare una donna non sessualizzata o dare la possibilità di creare avatar transgender non è “estremismo woke”, ma un tentativo di sviluppare prodotti paritari che riscrivano i canoni sociali. Allo stesso tempo, però, bisogna evitare di ricadere in un “*politically correct*” estremizzato in cui tutto è lecito pur di produrre capitale. Un estremismo che, in verità, non farebbe altro che riproporre il *modus operandi* violento del fallogocentrismo.

Il mondo mediale è dunque una co-estensione di quello fisico. Creare nuove possibilità relazionali nella dimensione videoludica implica muovere passi risignificanti in relazione alla realtà non virtuale. La possibilità di creare narrazioni alternative, infatti, suggerisce che i videogiochi possano essere strumenti di trasformazione sociale, capaci di sfidare l'ordine prestabilito e aprire nuovi spazi per la ridefinizione del genere e delle identità. Il videogioco, in sintesi, può mantenere il direzionamento ottocentrico del paradigma, così come riorientare il suo sguardo, sfidando gli *stereos typos*

¹¹ <https://www.ox.ac.uk/news/2020-11-16-groundbreaking-new-study-says-time-spent-playing-video-games-can-be-good-your-well>

che ha prodotto e bucando il *timpano* echeggiante. Per far sì che il loro carattere sovvertivo emerga, tuttavia, è necessario mettere in luce il paradigma fallogocentrico di riferimento, evitando così che alcune sue strutture fondanti vengano mantenute, ripeterpetuandolo inconsapevolmente. Come scrisse DERRIDA:

Fintanto che non si sarà distrutto questo timpano [...], cosa che non si può fare con un gesto semplicemente discorsivo o teorico, fintanto che non si saranno distrutti questi due tipi di dominio nella loro familiarità essenziale – che è anche quella del fallogocentrismo e del logocentrismo, fintanto che non si sarà distrutto fin il concetto filosofico di dominio, tutte le libertà che si affermerà di prendersi rispetto all'ordine filosofico continueranno ad essere manovrate *a tergo* da macchine filosofiche misconosciute, secondo i casi, per diniego o per precipitazione, per ignoranza o per stupidità. Con o senza la consapevolezza dei loro «autori», esse si saranno fatte richiamare all'ordine molto alla svelta (1972d: 14).

Riferimenti Bibliografici

- AUSTIN, John, Langshaw (1962), *How to Do Things with Words*, Oxford, Oxford University Press.
- BIANCHI, Claudia (2021), *Hate speech. Il lato oscuro del linguaggio*, Roma-Bari, Laterza.
- BILLARD, Thomas J. (2019), «“Passing” and the politics of deception: Transgender bodies, cisgender aesthetics, and the policing of inconspicuous marginal identities», in T. Docan-Morgan [a cura di,] *The Palgrave handbook of deceptive communication*, London, Palgrave Macmillan.
- BUTLER, Judith (1990), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge.
- BUTLER, Judith (1993), *Bodies that matter. On the discursive limits of “sex”*, New York, Routledge.
- BUTLER, Judith (1997), *Excitable Speech. A Politics of the Performative*, New York, Routledge.
- BUTLER, Judith (2004), *Undoing Gender*, New York, Routledge.
- CAPUZZA, Jamie, SPENCER, Leland (2017), «Regressing, progressing, or transgressing on the small screen? Transgender characters on U.S. scripted television series» in *Communication Quarterly*, vol. 65, pp. 214-230.
- CAVARERO, Adriana (1991), «Per una teoria della differenza sessuale», in *Diotima. Il pensiero della differenza sessuale*, Milano, La Tartaruga.
- DERRIDA, Jacques (1967a), *De la grammatologie*, Paris, Minuit.
- DERRIDA, Jacques (1967b), «La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines», in *L’écriture et la différence*, Paris, Seuil.

- DERRIDA, Jacques (1972a), *Positions*, Paris, Minuit.
- DERRIDA, Jacques (1972b), «La Différance» in *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit.
- DERRIDA, Jacques (1972c), «Signature événement contexte», in *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit.
- DERRIDA, Jacques (1972d), «Tympan» in *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit.
- DERRIDA, Jacques (1978), *Éperons. Les styles de Nietzsche*, Paris, Flammarion.
- DERRIDA, Jacques (1993), *Spectres de Marx*, Paris, Galilée.
- DERRIDA, Jacques (1996), *Le monolinguisme de l'autre*, Paris, Galilée.
- DERRIDA, Jacques (2008), *La bête et le souverain Volume I (2001-2002)*, Paris, Galilée.
- GASPARRINI, Lorenzo (2019), *Non sono sessista ma... Il sessismo nel linguaggio contemporaneo*, Città di Castello, Tlon.
- HALBERSTAM, Jack (2018). *Trans*: A quick and quirky account of gender variability*, California, University of California Press.
- JOSEPH, Elizabeth, CROFT, Jay (2019), *New York bans gay and trans 'panic' defenses*, CNN, <https://www.cnn.com/2019/06/30/us/new-york-cuomo-gay-panic-trans/index.html>
- THACH, Hibby (2021), «A cross-game look at transgender representation in video games» in *Press Start*, vol. 7, n. 1, pp. 19-44.
- VIOLI, Patrizia (1986), *L'infinito singolare. Considerazioni sulle differenze sessuali nel linguaggio*, Verona, Essedue Edizioni.

- VOLPATO, Chiara (2013), *Psicologia del maschilismo*, Milano, Laterza.

Videoludografia

- GAME SCIENCE (2024), *Black Myth: Wukong* [Videogame], Game science Interactive Technology Co.
- GUERRILLA GAMES (2022), *Horizon Forbidden West* [Videogame], Sony Interactive Entertainment.
- LARIAN STUDIOS (2023), *Baldur's Gate 3* [Videogame], Larian Studios.
- LIONHEAD STUDIOS (2010), *Fable III* [Videogame], Microsoft Game Studios.
- SIERRA ON-LINE (1993), *Leisure suit Larry 6: Shape up or slip out!* [MS-DOS], Sierra On-Line.