

# SPUNTI DI GENERE NEI VIDEOGIOCHI DAI TRATTI EPICI: DALL'ARCHETIPO DELL'EROE AI VIAGGI DELLE EROINE

Dalila Forni

Università degli Studi Link

**RIASSUNTO:** Il presente articolo vuole indagare la nuova eredità dell'epica nei videogiochi in ottica di genere con il fine di comprendere quali elementi siano stati mantenuti e quali si siano trasformati in base a nuovi schemi e percezioni relativi all'identità. Per farlo, verranno analizzati comparativamente alcuni casi di studio: *God of War* (2018), *Horizon Zero Dawn* (2017), *Hellblade. Senua's Sacrifice* (2017) e *The Last of Us* (2013). L'analisi è costruita a partire dal concetto di monomito elaborato da Joseph Campbell nel volume *L'eroe dai mille volti* (1949), ovvero un modello comune e reiterato che caratterizza il viaggio dell'eroe. Si esplorerà quindi il viaggio dell'eroe in *God of War* e *The Last of Us*, per poi paragonarlo ai viaggi delle due eroine protagoniste di *Horizon* e *Hellblade*. Verrà pertanto esaminata la costruzione del personaggio secondo alcuni elementi delineati da Campbell per tracciare i nuovi sviluppi dell'eroe o eroina nel settore videoludico.

**PAROLE CHIAVE:** videogiochi, genere, epica, eroe, eroina

**ABSTRACT:** The aim of the paper is to examine the evolving legacy of epic in video games from a gender-sensitive perspective, identifying which elements of epic have been preserved and which have been transformed according to new identity-related patterns and perceptions. To this end, the essay undertakes a comparative analysis of some case studies. The selected videogames include *God of War* (2018), *Horizon Zero Dawn* (2017), and *Hellblade. Senua's Sacrifice* (2017) and *The Last of Us* (2013). The analysis is based on the concept of the monomyth, as outlined by Joseph Campbell in *The Hero with a Thousand Faces* (1949), which describes common and recurring patterns that characterize the hero's journey. Subsequently, the hero's journey will be examined in *God of War* and *The Last of Us*, and then compared to the journeys of the two heroines in *Horizon* and *Hellblade*. Ac-

cordingly, the paper explores the construction of the character in accordance with the elements outlined by Campbell to trace the evolution of the hero or heroine in the video game industry through a gender-sensitive approach.

KEY-WORDS: videogames, gender, epics, hero, heroine

\*\*\*

## 1. EPICA, VIDEOGIOCO E GENERE

I videogiochi, soprattutto quando di stampo narrativo, hanno di frequente attinto al canone epico e ai suoi archetipi per costruire storie interattive. Questi racconti sono spesso basati sul viaggio e sull'avventura di un eroe maschio, pensato e commercializzato per un pubblico composto da videogiocatori prevalentemente di genere maschile.<sup>1</sup> Come nell'epica, alcune delle vicende narrate nei videogiochi si sviluppano a partire da personaggi grandiosi, dotati di caratteristiche eccezionali quali il coraggio, la forza, l'astuzia, la lealtà. Secondo la definizione di Bowra, «Eroe è colui che per alcune caratteristiche (dalla natura semidivina, alla forza o all'astuzia) si distingue dall'uomo comune elevandosi a un rango vicino a quello degli dei».<sup>2</sup> Un personaggio che è quindi straordinario, imbattibile, invulnerabile, assoluto nei suoi sentimenti.

L'eroe videoludico ben si accosta all'eroe epico in quanto soggetto dotato di qualità fuori dalla norma che lo rendono un modello valoriale unico a cui ambire, seppur presentando luci e ombre. Infatti, anche quando mostra qualità peculiari e desiderabili, non è un personaggio esente da imperfezioni: può sbagliare, avere incertezze, dimostrare sentimenti "umani" o presentare una dubbia moralità. Tanto nell'epica quanto nelle sue interpretazioni interattive, l'eroe è un personaggio che deve vestire dei panni universali e quindi divenire, almeno in parte, prevedibile, ben comprensibile, vicino al lettore/giocatore rimanendo al tempo stesso eccezionale. Per citare le parole di Umberto Eco: «Il personaggio assumerà quindi quella che chiameremo un'universalità estetica, una sorta

<sup>1</sup> TUSELLI - CHIRCHIANO 2016; CASSELL - JENKINS 2000.

<sup>2</sup> BOWRA 1997: 91.

di compartecipabilità, una capacità di farsi termine di riferimento di comportamenti e sentimenti che appartengono anche a tutti noi».<sup>3</sup>

Le strutture del mito e dell'epica sono di frequente reinterpretate e riadattate dal videogioco secondo nuove chiavi di lettura e nuove strutture narrative che rendono l'esperienza ancora più complessa e immersiva<sup>4</sup>. Il videogioco diviene quindi un «nuovo punto d'accesso per il mondo del meraviglioso e del mito, consentendo, così, una forma di re-incantamento».<sup>5</sup> Al tempo stesso il videogioco offre, rispetto ad altre forme di narrazione, una maggiore partecipazione alle imprese eroiche e stimola pertanto un livello più alto di identificazione. È infatti presente una forte analogia tra il viaggio dell'eroe narrato dal videogioco e il viaggio portato avanti dal videogiocatore stesso, che in prima persona abbandona «il mondo ordinario per rispondere alla chiamata del mondo magico»<sup>6</sup> e sperimenta il pericolo di fallimento e di morte. Chi gioca non soltanto assiste alle imprese eroiche, ma tramite la componente interattiva le vive e governa in prima persona, rompendo la parete che divide personaggio e persona attraverso l'*avatar*.<sup>7</sup> L'esperienza diviene così ancor più coinvolgente e incisiva poiché il videogiocatore o la videogiocatrice

farà esperienza (attraverso un avatar) di situazioni differenti da quelle presenti nel suo mondo partenza; sarà messo di fronte a scelte morali, sfide, avversari, procedendo in un viaggio che –ricalcando il rito di iniziazione e il viaggio dell'eroe –gli permetterà di scoprire aspetti di se stesso e di sviluppare componenti della sua identità.<sup>8</sup>

Tanto il genere epico quanto il mondo del videogioco hanno però favorito la narrazione e la sperimentazione di una prospettiva soprattutto maschile, costruendo «un mondo ostile alla partecipazione al canto della collettività da parte delle donne, essendo queste l'alterità alla norma (ovvero, l'Uomo)».<sup>9</sup> Le caratteristiche di forza, eroismo, coraggio hanno fatto sì che l'epica fosse tradizionalmente associata e di conseguenza declinata al maschile

<sup>3</sup> ECO 2013: 231.

<sup>4</sup> RICKARDS - RIOLO 2021.

<sup>5</sup> KNOPF 2012.

<sup>6</sup> Ivi: 174.

<sup>7</sup> BITTANTI 2008.

<sup>8</sup> RICKARDS - RIOLO 202: 175.

<sup>9</sup> D'AMICO 2018: 33.

nelle sue molteplici forme transmediali, secondo la logica che vede il femminile come relegato alla sfera domestica e della cura e il maschile più incline all'esplorazione degli spazi esterni, all'avventura.<sup>10</sup> Le imprese epiche riproposte nelle storie videoludiche, con le dovute variazioni, ruotano quindi intorno a un canone tipicamente maschile tanto nelle caratteristiche del personaggio-eroe (la forza e la prestanza fisica su tutte), quanto nelle sue azioni (lo scontro violento), oltre che nei suoi fruitori target.<sup>11</sup>

L'impatto del videogioco a livello di educazione informale non è sottovalutabile, soprattutto per quanto riguarda le questioni di genere. Come ogni strumento mediatico, i videogiochi portano con sé numerosi significati, comunicano messaggi e possono plasmare precisi modelli di riferimento e diventare importanti tasselli nella costruzione di un immaginario di genere socialmente condiviso.<sup>12</sup> Lungi dall'essere meri prodotti di intrattenimento, i videogame possono quindi fornire degli insegnamenti allegorici e diventare una sorta di palestra per le emozioni in quanto sono in grado di far sperimentare, in luoghi sicuri, situazioni ed emozioni che potrebbero presentarsi nella vita reale.<sup>13</sup> La sperimentazione può diventare anche "di genere" qualora videogiocatori e videogiocatrici siano portati e portate a vestire i panni di un genere diverso oppure a performare nuove interpretazioni del genere con cui si identificano.<sup>14</sup> Oggi infatti nuove eroine stanno popolando in diversi mezzi narrativi e stanno costruendo nuovi ritratti di genere tramite identità e personalità in trasformazione.<sup>15</sup> Questo processo sta coinvolgendo anche il mondo videoludico, pur non trovando ancora un pieno, paritario sviluppo tanto nelle rappresentazioni, quanto nelle percezioni relative alla presenza sempre più ampia delle videogiocatrici nel settore.<sup>16</sup>

Gli studi di genere si sono pertanto soffermati negli ultimi decenni sull'analisi di questi modelli, con particolare attenzione alla rappresentazione identitaria tramite indagini non meramente narrative, ma in grado di contestualizzarsi in un più ampio panorama

<sup>10</sup> *Ibidem.*

<sup>11</sup> CHIRCHIANO - TUSELLI 2016.

<sup>12</sup> FORNI 2019.

<sup>13</sup> RICKARDS - RIOLO 2021: 176; NARDONE 2023.

<sup>14</sup> FORNI 2019; CARBONE - FASSONE 2020.

<sup>15</sup> MARCHETTA 2023.

<sup>16</sup> NARDONE 2024.

socio-culturale che ha spesso visto momenti di discriminazione e sessismo non solo nei personaggi costruiti, ma anche verso giocatrici, sviluppatrici, studiose.<sup>17</sup> Si cita qui come esempio il caso più noto, ovvero la serie di video “Tropes vs. Women in Video Games” (2013–2017), dove Anita Sarkeesian analizza e critica le rappresentazioni femminili nei videogiochi e per questo diventa – come molte altre attiviste e giocatrici – vittima di attacchi e molestie all’interno della campagna di odio online *Gamergate*.<sup>18</sup> Da qui l’esigenza di una ricerca di stampo femminista che sappia superare i confini accademici per raggiungere la sfera pubblica, così da favorire nuove rappresentazioni e sensibilizzazioni sul tema.<sup>19</sup> Mia Consalvo sottolinea a questo proposito come sia cruciale costruire un insieme crescente e diversificato di approcci critici sui videogiochi, parte sempre più vitale della cultura contemporanea.<sup>20</sup>

## 2. I CASI DI STUDIO: *GOD OF WAR*, *THE LAST OF US*, *HORIZON* E *HELLBLADE*

La presente analisi è costruita a partire dal concetto di monomito elaborato da Joseph Campbell nel volume *L’eroe dai mille volti* (1949), ovvero un modello comune e reiterato che caratterizza il viaggio dell’eroe. Campbell ripercorre le tracce di questo viaggio evidenziando tre macro-momenti chiave: «La parabola convenzionale dell’avventura dell’eroe costituisce la riproduzione ingigantita della formula dei riti di passaggio: separazione - iniziazione - ritorno-, che potrebbe definirsi l’unità nucleare del monomito». <sup>21</sup> Lo studioso sottolinea quindi come il personaggio sia inizialmente mostrato in una situazione di stasi, per poi imbarcarsi verso l’avventura, la *quest*, che sia di sua spontanea volontà alla ricerca di gloria o accogliendo il proprio fato, oppure incentivato da doveri morali, come la risoluzione di un problema. L’eroe trova lungo il suo viaggio degli ostacoli, delle prove e delle

<sup>17</sup> CONSALVO 2019; STANG 2022.

<sup>18</sup> CHESS - SHAW 2015.

<sup>19</sup> STANG 2022.

<sup>20</sup> CONSALVO 2019: 215.

<sup>21</sup> CAMPBELL 1958: 33.

forze a lui ignote che affronterà o placherà, a volte risultando vincitore e guadagnando così un premio, altre perdendo la vita in sacrificio per un bene ultimo, comune.

Se questo approccio metodologico è stato già precedentemente utilizzato da alcuni studiosi sul videogioco,<sup>22</sup> il presente studio si soffermerà su una prospettiva di genere rispetto al viaggio dell'eroina<sup>23</sup> per esplorarne la caratterizzazione nelle narrazioni videoludiche. Attraverso un genere narrativo ben ancorato nella nostra cultura, alcuni titoli propongono una serie di rinnovamenti generati sia dalle possibilità insite nel mezzo videoludico, sia dalle nuove tematiche al centro del dibattito sociale attuale, come le questioni di genere e identitarie.

Si procederà pertanto all'analisi dei casi di studio, ovvero *God of War* (2018), *The Last of Us* (2013), *Horizon Zero Dawn* (2017) e *Hellblade. Senua's Sacrifice* (2017). I videogiochi sono stati selezionati in quanto alcuni, come *God of War*, riprendono un'identità maschile classica, costruita e performata secondo precisi standard di virilità solo parzialmente ridiscussi, mentre altri, come *Horizon* e *Hellblade*, propongono ritratti femminili non canonici, in grado di riprendere e reinterpretare alcuni archetipi epici. Si esplorerà in primo luogo il modello maschile che, pur con alcune variazioni, come quella di *The Last of Us*, si rifà ai tratti più canonici dell'eroe epico, qui interpretato secondo il concetto di maschilità egemonica di Raewyn Connell e James Messerschmidt.<sup>24</sup> In seguito, verranno analizzati i due modelli femminili e le strategie tramite cui questi incoraggiano una nuova visione dell'eroe – qui eroina – non soltanto perché declinato al femminile, ma perché capace di riprendere alcuni elementi tradizionali delineati da Campbell e di rielaborarli secondo nuovi paradigmi identitari.

Inoltre, si prenderà come riferimento per l'analisi dei casi di studio il *close reading*, ovvero un processo di analisi interpretativa ravvicinata che va a decodificare i significati di un contenuto mediale a partire da alcuni input simbolici, così da comprendere come questi costruiscano e presentino qualitativamente il mondo narrativo e i suoi personaggi.<sup>25</sup> Il *close reading* è un metodo tradizionalmente riconosciuto nei Media Studies e già

<sup>22</sup> RICKARDS - RIOLO 2021; BOSMAN 2019.

<sup>23</sup> MURDOK 1990.

<sup>24</sup> CONNELL - MESSERSCHMIDT 2022.

<sup>25</sup> HARVEY 2019; BIZZOCCHI - TANENBAUM 2011.

utilizzato nell'analisi dei videogiochi,<sup>26</sup> anche tramite un approccio sensibile al genere o *queer*, tramite cui viene enfatizzata l'influenza di queste rappresentazioni sul mondo reale e su strutture sociali più ampie.<sup>27</sup>

### 2.1 *God of War* (2018) e *The Last of Us* (2013)

La maschilità incarnata dall'eroe epico ben si sviluppa nel personaggio di Kratos, protagonista della serie di videogiochi *God of War* (2005-2018). Il protagonista è un eroe spartano che, caduto nel tranello di Ares, uccide involontariamente la moglie e la figlia. Il lutto di Kratos viene espresso e metabolizzato tramite la rabbia, un'emozione che fa da asse portante nei vari episodi e che spinge il protagonista verso il desiderio di vendetta, sostenuto da azioni violente ed omicide verso gli dei del pantheon greco. Il caso di *The Last of Us* (2013) mostra invece un personaggio maschile ben più ambiguo e sfaccettato, che se da un lato incarna alcuni stereotipi, dall'altro mostra un tentativo di decostruirli almeno parzialmente. *The Last of Us* è ambientato in un mondo post-apocalittico devastato da un'infezione fungina che ha trasformato gran parte dell'umanità in creature aggressive dai tratti zombie. Il gioco segue il viaggio di Joel – il principale personaggio giocabile, un sopravvissuto che con la pandemia ha perso la giovane figlia – ed Ellie, una ragazza immune al contagio.

Prima di tutto, entrambi i protagonisti dei due videogiochi sono guidati da emozioni come la rabbia a seguito del lutto, che viene però sviluppata in modo diverso. Per Kratos la rabbia costituisce la sua principale forza, ma anche la sua più grande debolezza in quanto incontrollabile.<sup>28</sup> Questa emozione è così centrale nell'esperienza videoludica da essere rappresentata e misurata tramite un "rage meter" sullo schermo, dove possiamo vedere l'aumento della rabbia dopo che Kratos sconfigge i suoi nemici, permettendo, una volta raggiunto il livello massimo, di attivare la modalità *Spartan Rage*, che dà la possibilità di rendere il personaggio invulnerabile e maggiormente aggressivo. La rabbia diviene

<sup>26</sup> FERNÁNDEZ-VARA 2014; BIZZOCCHI - TANENBAUM 2011; CONSALVO - DUTTON 2006.

<sup>27</sup> HARVEY 2020.

<sup>28</sup> CONWAY 2020.

così, oltre che motore narrativo, un vero e proprio superpotere che dà modo di sperimentare l'emozione anche al giocatore stesso: «Kratos confronts his father, Zeus, and the only option the player has is to continuously tap one button, repeatedly punching Zeus in the face. This is all conveyed in first-person camera, as the player bears witness to Zeus' excruciatingly sanguinary expiration».<sup>29</sup>

La rabbia di Joel lo porta invece ad apparire, almeno inizialmente, come un personaggio freddo, silenzioso, spento; caratteristiche che celano in realtà una forte fragilità e vulnerabilità che verrà fatta emergere durante l'arco narrativo del gioco. Joel è un personaggio tragicamente segnato dalla perdita della figlia, un fatto che lo porta a vivere un profondo dolore che sarà il principale motore dell'azione e il filo che lo unirà affettivamente ad Ellie. Ben lontano dall'aggressività e dalla stoicità emotiva di Kratos, Joel dimostra costantemente la sua angoscia, la sua tristezza e, successivamente, il suo affetto.

Kratos ben si inserisce nei tratti delineati da Connell e Messerschmidt per quanto riguarda la maschilità egemonica: la sua fisicità e le sue azioni non suggeriscono elementi tipicamente femminili, anzi si oppongono fortemente ad essi, il personaggio ha o vuole ottenere potere e successo e fatica a comprendere, mostrare e comunicare le sue emozioni, spesso utilizzando la violenza e la prevaricazione come strategia dialogica.<sup>30</sup> Il protagonista richiama diversi elementi della maschilità egemonica, che diventa tossica nel momento in cui vengono ripetutamente performati: Kratos è spesso aggressivo, dominante, in più situazioni prevarica sugli altri per vendetta ma anche per trarre vantaggi personali (come per conquistare nuove armi), è fisicamente forte e la sua eterosessualità è costantemente marcata tramite scene di sesso con donne-oggetto in cui l'audio richiama i suoni della guerra, qui adattati su rapporti violenti.<sup>31</sup> Anche per quanto riguarda la sua rappresentazione fisica, Kratos offre un esempio chiaro: è muscoloso, ha diverse cicatrici sul corpo, la testa rasata e un pizzetto biforcuto, uno sguardo intenso, severo, unito a una smorfia di scarsa socialità e gentilezza. Al contrario, Joel sembra recuperare solo in parte questi tratti: visivamente si distanzia in modo oppositivo dal femminile ricalcando un'immagine maschile piuttosto canonica, ma la sua forza non è marcata come quella di Kratos e i suoi

<sup>29</sup> *Ibidem.*

<sup>30</sup> KIMMEL 1995: 498.

<sup>31</sup> SCHMALFUSS 2010.

comportamenti non sono mai di mera prevaricazione sull'altro. Sebbene il gioco si sviluppi soprattutto su azioni di attacco e di aggressività, queste sono volte alla sopravvivenza dei personaggi in un mondo infetto e pericoloso, mai per ottenere successo esclusivamente personale o per attuare forme di dominio sui più deboli.

Entrambi i titoli si soffermano poi sulla paternità dei personaggi, anche in questo caso costruita in modo diverso. L'ultimo capitolo della serie di *God of War* (2018) vede l'inserimento di un personaggio altamente significativo, ovvero il figlio di Kratos, Atreus. La relazione tra il padre e il figlio diventa occasione per riflettere sulla maschilità tossica di Kratos, spingendo il personaggio da una mono-dimensionalità basata sulla rabbia a dinamiche di maggiore introspezione emotiva. Con la nascita del figlio Atreus, Kratos non solo viene mostrato come più vecchio e realistico nella sua forma fisica, ma si pone delle domande sul modello fornito al ragazzo e cerca quindi di conoscere le sue emozioni e di controllare i suoi momenti di rabbia, anche se non sempre con successo. Il suo personaggio trova così una nuova prospettiva, prima sconosciuta: «the older, rehabilitated Kratos has begun to understand his identity as a self-in-relation enabling intersubjectivity, rather than a hypermasculine Self-alone».<sup>32</sup> Questi aspetti sono mostrati soprattutto nei fumetti pubblicati online nel 2018, prima dell'uscita del gioco, che fungono da prologo, da introduzione alle vicende giocabili.

Anche nel caso di Joel la paternità è un asse portante nella costruzione del personaggio, intesa sia come la perdita della paternità con la morte della figlia Sarah, sia come riscoperta del proprio ruolo paterno tramite l'incontro con Ellie. Inizialmente, Ellie potrebbe apparire come una rappresentazione del *topos* della bambina innocente, vulnerabile, bisognosa di protezione e simbolo della speranza per il futuro dell'umanità; mentre Joel, all'inizio del gioco, sembra interessato a proteggere Ellie in quanto immune, non come persona, tanto da affermare di non essere suo padre. Nelle fasi iniziali, l'azione paterna di Joel si manifesta nel desiderio di proteggere Ellie, impedendole di portare armi e tenendola sempre al suo fianco, in un rapporto che potrebbe apparire come dominante e limitante per Ellie stessa che, adolescente e non propriamente costruita come personaggio passivo e inerme, tende a mettere alla prova i confini imposti da Joel, sfidando continuamente la

<sup>32</sup> CONWAY 2020.

sua autorità.<sup>33</sup> Se il modello inizialmente proposto è quindi quello tradizionale di un eroe maschile che salva la ragazza indifesa e tutta l'umanità, continuando a giocare le rappresentazioni si fanno via via più complesse, fino a creare un rapporto di mutua dipendenza, oltre che di affetto, come nella scena in cui Joel è ferito ed Ellie viene rapita da un gruppo di cannibali ed entrambi i personaggi (qui entrambi giocabili) dovranno aiutarsi e supportarsi, senza particolari distinzioni tra l'eroe e la "damigella da salvare".<sup>34</sup>

Il legame affettivo con Ellie diventa via via un'occasione per "redimersi" e per ritrovare la gioia del prendersi cura, un fattore che Joel rende visibile non tanto a parole, quanto tramite piccole ma costanti azioni che dimostrano il forte legame emotivo che lo stringe ad Ellie. Un esempio particolarmente significativo è l'episodio in cui – in *The Last of Us: Parte II*, dove il rapporto tra i due personaggi viene ulteriormente rafforzato ed esplorato tramite numerosi flashback – Joel porta Ellie in un museo abbandonato, dove la ragazza può esplorare i resti di una società che non ha mai vissuto in prima persona. Una particolare area del museo è dedicata allo spazio e al sistema solare e qui Joel la invita ad indossare un casco, ad entrare in una navicella spaziale e a immaginare, accompagnata dalla musica di un'audiocassetta, un viaggio nello spazio che diventa qui un'esperienza di libertà, serenità e gioia mai sperimentata a causa del contagio. Questo spezzone è una vera e propria narrazione cinematografica interattiva poiché chi gioca controlla Ellie, ma l'interazione è minima e non prevede la classica lotta con i nemici e gli infetti per preferire un focus interamente volto alla forza dell'immaginazione della ragazza e alle sensazioni positive vissute. Un attore chiave è qui proprio Joel, che dona alla "figlia" un prezioso momento di sogno e di autentica spensieratezza, di rottura con la devastazione quotidianamente vissuta.

Tornando al monomito di Campbell, l'epica prevede un viaggio volto ad abbandonare «il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale». <sup>35</sup> Terminato il viaggio l'eroe ritorna al punto di partenza, vittorioso o sconfitto, ma indubbiamente cambiato e in grado di portare benefici al mondo e/o a se stesso grazie al

<sup>33</sup> STANG 2017.

<sup>34</sup> FUCHS - RIESER 2019.

<sup>35</sup> CAMPBELL 1958: 24.

suo “premio”.<sup>36</sup> Il viaggio epico diviene un vero e proprio rito di passaggio, non un mero spostamento: «Il viaggio non si riduce al movimento da un punto A ad un punto B, non si lega solo alla nostalgia nei confronti di una casa perduta, ma anche a un senso simbolico di desiderio, tensione verso la conoscenza. L'allontanamento è contestualmente concreto e idealistico; perdita e ricerca».<sup>37</sup>

Questo modello è ben ricalcato sia da *God of War* (2018) che da *The Last of Us* (2013). Entrambi i giochi si aprono con la necessità di uno spostamento e si sviluppano attorno ad un viaggio che riprende il tradizionale viaggio dell'eroe, che porterà a un mutamento, a una trasformazione identitaria oltre che fisica. Nel primo caso, all'inizio del gioco Faye, seconda moglie di Kratos e madre di Atreus, è appena morta e la sua famiglia crea una pira funebre con l'intenzione di portare le sue ceneri sulla montagna più alta, secondo il desiderio di Faye stessa. Come sottolineato da Campbell, il viaggio dell'eroe è spesso mosso dalla volontà di acquisire un premio. Il premio dell'eroe può essere di diverso tipo: da quello amoroso, a quello sacro nell'incontro con il divino, alla riconciliazione familiare, fino alla libertà personale o di un popolo. In questo caso, le motivazioni alla base del viaggio di Kratos sono diverse rispetto ai precedenti capitoli: il protagonista è spinto dall'amore e dalla responsabilità verso la moglie e il figlio, più che da mera vendetta,<sup>38</sup> cercando quindi un premio affettivo più che di matrice bellica o divina. Questo primo elemento di contrasto rispetto ai capitoli precedenti del medesimo videogioco potrebbe portare a una nuova riflessione relazionale ed identitaria, che tuttavia trova solo uno spazio parziale.

Nel secondo titolo, Joel deve portare Ellie in una stazione di ricerca poiché, essendo la sola persona immune, deve sottoporsi a degli esperimenti per poter trovare un vaccino contro l'infezione fungina. Se lo scopo iniziale del viaggio è quindi abbandonare – e presumibilmente sacrificare – la ragazza per un bene collettivo, l'intensificarsi del loro legame proprio durante il viaggio fa sì che Joel decida di tenere con sé la ragazza, nonostante questo comporti una perdita di speranza per l'intera umanità. Lo scopo del viaggio, il premio da conquistare è quindi la redenzione di Joel che, non essendo riuscito a salvare la figlia Sarah, cerca un riscatto attraverso la salvezza di Ellie e il relativo viaggio.

<sup>36</sup> Ivi: 217-218.

<sup>37</sup> RICKARD - RIOLO 2021: 165.

<sup>38</sup> MESSNER 2004.

Secondo alcuni studi, questa redenzione avviene però a spese di Ellie, che aveva già deciso di sacrificarsi per il bene dell'umanità. Questo ostacolo viene affrontato da Joel tramite alcune bugie, portando così a un riscatto paterno unilaterale e egoistico.<sup>39</sup> Secondo altre interpretazioni, il gesto di Joel simboleggia la volontà di lasciare spazio al mondo naturale, al corso degli eventi, a una società in trasformazione.<sup>40</sup> Senza dubbio, le scelte di Joel sono complesse e aprono un forte dibattito su questioni etiche e morali in grado di mettere in discussione anche il concetto di eroismo precedentemente delineato.

Sempre seguendo il monomito di Campbell, il viaggio dell'eroe è inoltre caratterizzato da una serie di scene ricorrenti, archetipiche, come la lotta, il sacrificio, il sogno, e prevede l'entrata dell'eroe in un mondo sconosciuto, inesplorato. In entrambi i titoli, metaforicamente, il "nuovo mondo" è quello della paternità. Tuttavia, mentre in *The Last of Us* è proprio la paternità ritrovata a mettere in gioco la parte più emotiva e fragile di Joel, distaccandolo dalla figura tradizionale dell'eroe, in *God of War* le modalità relazionali tra padre e figlio rimangono ingabbiate entro i canoni della maschilità: più che dialogare, Kratos e Atreus fanno esperienza insieme, senza una vera e propria verbalizzazione delle tappe del loro viaggio, mentre sebbene Joel non sia un personaggio del tutto portato al dialogo, il suo comportamento nei confronti di Ellie mostra una connessione sempre più profonda, una riscoperta di sé e delle proprie capacità di cura e affetto non del tutto visibili in *God of War*. Kratos per esempio chiama il figlio *boy*, non utilizzando il suo nome, così da sottolineare sia il suo ruolo maschile, sia una mancanza di effettiva intimità, spesso resa graficamente da una volontà interrotta, trattenuta, nell'esprimere affetto fisico verso il ragazzo. Anche quando Kratos mostra di essere preoccupato per il figlio, è l'impulsività del personaggio a prevaricare, più che l'amore o la ragione. Inoltre, gli insegnamenti trasmessi non decostruiscono gli standard maschili, ma portano avanti fattori come l'aggressività, la competizione, il dominio, la mancata empatia verso le altre creature, umane o animali. Un importante momento di confronto tra i due personaggi avviene quando Kratos dona un potente pugnale da lui costruito al figlio, un episodio ricco di simbolismo maschile. Il risultato è un personaggio, quello di Atreus, che spesso performa la stessa aggressività e rabbia paterna, senza una effettiva via di fuga dalla maschilità tossica. Infatti, anche quan-

<sup>39</sup> STANG 2017.

<sup>40</sup> FUCHS - RIESER 2019.

do viene presentata una maschilità non del tutto egemonica, il maschile non diviene mai marginalizzato o subordinato, ma si inserisce sempre in quella *complicit masculinity* teorizzata da Connell che identifica quegli uomini che, pur non raggiungendo una maschilità egemonica, beneficiano comunque di una posizione dominante e “normativa”.<sup>41</sup>

## 2.2 *Epica oltre la maschilità: Hellblade e Horizon*

Tanto nell'epica quanto nel videogame, gli archetipi relativi alle figure femminili evocano significati diversi, divenendo spesso ambigui, sfaccettati.<sup>42</sup> Campbell traccia la costruzione del viaggio eroico da un punto di vista strettamente maschile e nel suo studio la figura femminile si limita a rappresentare:

la totalità di ciò che si può conoscere. L'eroe è colui che viene a conoscere. Come egli avanza in quella lenta iniziazione che è la vita, la forma della dea subisce per lui una serie di trasfigurazioni: ella non può mai essere più grande di lui, anche se può sempre promettere più di quanto egli sia attualmente in grado di comprendere. Ella lo affascina, lo guida, lo induce a spezzare le proprie catene.<sup>43</sup>

Ovviamente, diverse critiche sono state mosse all'esaltazione maschile proposta dallo studioso, dove il femminile sembra rimanere una mera comparsa.<sup>44</sup> L'epica ha in realtà offerto anche storie di donne straordinarie: Stoppino nota come dal sedicesimo secolo le figure femminili assumano uno spazio di rilievo attraverso il personaggio della donna guerriera e al tempo stesso intellettuale, che si spoglia degli elementi mostruosi e pagani per aprire una nuova prospettiva interpretativa. L'amazzone diventa per esempio modello di liberazione dalla presunta debolezza femminile e simbolo di una nuova affermazione del sé.<sup>45</sup>

<sup>41</sup> CONNELL - MESSERSCHMIDT 2022: 830-834.

<sup>42</sup> CAMBI 2008.

<sup>43</sup> CAMPBELL 1958: 106.

<sup>44</sup> RICKARD - RIOLO 2021: 157.

<sup>45</sup> STOPPINO 2013.

La sfera maschile rimane tuttavia quella dominante nell'epica e l'eroismo, ancora oggi, è fortemente connotato dal genere.<sup>46</sup> Esiste quindi un'epica al femminile? Questa domanda è alla base del volume *Epiche. Altre imprese, altre narrazioni* di Paola Bono e Bia Sarasini, dove vengono proposte varie riflessioni che si interrogano sulla tradizione critica dell'epica (intesa in senso ampio e in alcuni casi come categoria estetica), sulle sue strutture patriarcali e su come ridiscuterla in ottica di genere, dando vita a una "contro-epica".<sup>47</sup> Accanto all'eroe si vanno quindi scoprendo e affermando una serie di eroine, figure femminili che propongono un nuovo modello, oggi sempre più in voga, attraverso uno spostamento narrativo da «the symbolic margins of the epic to its very center of action».<sup>48</sup>

Proprio due eroine sono al centro dei due videogiochi qui selezionati, che tuttavia si propongono come prodotti indirizzati ad un pubblico ampio, tra cui anche le videogiocatrici, senza targhettizzarsi esclusivamente sul femminile, anche negli elementi paratestuali. In primo luogo, *Hellblade. Senua's Sacrifice* (2017) è un gioco basato sulla mitologia scandinava e celtica. La protagonista, Senua, è una guerriera pitta delle antiche isole britanniche, affetta da una psicosi che le fa sentire delle voci – da lei nominate Furie – e cresciuta da un padre violento non in grado di accettare la sua condizione. Il viaggio di Senua ha inizio con la morte dell'innamorato Dillion, ucciso dai Norreni in sacrificio alla dea vichinga Hela, un episodio che fa sentire Senua colpevole e che accresce il suo disturbo. Senua cercherà di raggiungere l'Helheim, il regno dei morti norreni, per salvare l'amato e riportarlo in vita.

*Horizon Zero Dawn* (2017) è un videogioco *open-world* ambientato in un futuro post-apocalittico dove l'umanità è regredita a uno stato primordiale costruito su organizzazioni tribali dopo una catastrofe di cui si acquisiscono via via più informazioni. La protagonista è Aloy, una ragazza emarginata dalla sua tribù, i Nora, e adottata da Rost, un altro emarginato. La protagonista esplora il mondo post-apocalittico con l'intenzione di comprendere perché è stata emarginata da piccola e cosa è successo alla Terra.

Senua e Aloy vengono giocate in terza persona e il loro aspetto è quindi ben visibile, riconoscibile. Senua veste i panni di una guerriera pitta, indossa un collare di pellic-

<sup>46</sup> HOURIHAN 2005.

<sup>47</sup> BONO - SARASINI 2014.

<sup>48</sup> D'AMICO 2018: 33.

cia, una spilla simile a una spada – simbolica del suo status da guerriera – porta con sé una sacca, uno specchio e una spada e dimostra una particolare agilità e forza fisica durante gli scontri. Il volto di Senua è stato creato a partire da alcune ricostruzioni storiche e rifacendosi all'usanza tribale dei pittori di dipingersi il viso. Allo stesso modo, i capelli di Senua cercano di ricostruire le usanze di questa cultura, che cospargevano i capelli di calce, come in antichi *dreadlock*.

Aloy è una ragazza dai lunghi capelli rossi acconciati in trecce; inizialmente presenta degli abiti di pelle e pelo che richiamano un immaginario preistorico e tecnologico insieme. Durante il gioco sono applicabili diversi costumi e armature, che generalmente evitano un approccio oggettificante o sessualizzante del personaggio, come del resto avviene con Senua. Entrambe le protagoniste indossano vestiti che, anche quando creativi, sono funzionali alle attività svolte dal personaggio e realistici.

Entrambi i giochi si soffermano nella rappresentazione non solo della fisicità, ma anche di una resa dettagliata del viso. I volti di Senua e di Aloy riescono a veicolare le emozioni provate dalle protagoniste, qui centrali nell'esperienza narrativa e interattiva. Oltre alla sfera emotiva, *Hellblade* si sofferma molto sul tema della salute mentale. Giocatrici e giocatori sono infatti incoraggiati a sperimentare le voci, le visioni e i momenti di panico vissuti dalla protagonista tramite un'esperienza immersiva capace di rendere graficamente ed emotivamente la sua condizione a partire dalle effettive testimonianze di soggetti affetti da psicosi.

Veniamo quindi ad alcune caratteristiche condivise dalle due protagoniste che ripercorrono o scardinano gli archetipi dell'eroe in chiave femminile. Per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi oltre la sfera fisica ed estetica, tanto Aloy quanto Senua scardinano alcune norme di genere. Senua ed Aloy sono protagoniste effettive, giocabili ed esplorabili nella loro sfaccettata personalità. Le due ragazze non ricalcano né lo stereotipo della donna passiva presente in numerose narrazioni, né i due modelli femminili stereotipati che storicamente hanno caratterizzato i videogiochi, ovvero i corpi in movimento e le damigelle da salvare.<sup>49</sup> La personalità di entrambe è complessa, articolata: Aloy e Senua si autoaffermano, dimostrano *empowerment* e *agency* e vanno quindi a costituire

<sup>49</sup> CHIRCHIANO - TUSELLI 2016.

un prototipo ben diverso rispetto a quei personaggi femminili giocabili ma connotati da un forte “sudditanza” al *male gaze* o rispetto a personaggi femminili non giocabili che diventano mero premio dell’eroe.

Per esempio, se osserviamo gli aggettivi usati dagli altri personaggi del gioco per descrivere Aloy – ponendo quindi attenzione alla percezione sociale di questa figura all’interno della narrazione stessa – possiamo notare che pochi di essi si riferiscono al suo aspetto fisico, mentre molto più numerosi sono gli aggettivi che riguardano alcuni tratti del suo carattere, come ad esempio la forza, l’irrequietezza, il coraggio, l’intelligenza, la caparbia. Per esempio, Avad, il Re Sole, la definisce *forte, accorta, capace*. Allo stesso modo, Elisabeth Sobeck, descrivendo la figlia che avrebbe voluto avere, afferma che vorrebbe fosse *ostinata, inarrestabile, compassionevole* come Aloy. Inoltre, quando alcuni personaggi cercano di offenderla o attaccarla, gli aggettivi scelti si concentrano raramente sulla sua femminilità: Aloy viene criticata come persona o come outsider, non per il suo genere.<sup>50</sup>

Con Senua lo smantellamento delle norme di genere è ancor più complesso in quanto chi gioca ha la possibilità di “scavare” nei suoi pensieri, di condividere traumi, angosce, desideri. Rispetto ad Aloy, Senua ci offre una personalità ben più riservata e fragile in quanto vengono mostrati episodi di paura, che sono affrontati però con coraggio e prontezza di spirito. Inoltre, nonostante le Furie possano essere un ostacolo e un’ulteriore fonte di fragilità per Senua, queste hanno un ruolo in continua trasformazione: a volte Senua supplica le voci di lasciarla in pace, in altri casi ascolta i loro consigli per superare le prove incontrate durante il viaggio, altre volte ancora cerca di interagire con le sue allucinazioni, pur sapendo della loro irrealtà.

Margery Hourihan nel volume *Deconstructing the Hero. Literary Theory and Children’s Literature* ripercorre alcune categorie ricorrenti di archetipi femminili che dall’epica e dal mito sono arrivate fino alle narrazioni contemporanee, come la madre, personaggio legato alla cura e alla sfera domestica; la fanciulla dalle trecce bionde, angelica, nel fiore degli anni, gentile, spesso in pericolo e da salvare; le dee e le streghe, creature soprannaturali o con poteri magici, spesso di indole malvagia.<sup>51</sup> Aloy e Senua non rientra-

<sup>50</sup> FORNI 2020: 92-93.

<sup>51</sup> HOURIHAN 2005.

no in nessuna di queste categorie, piuttosto ricalcano alcune delle caratteristiche dell'eroe maschile, declinato qui secondo una nuova prospettiva.

La figura archetipica più vicina alle due protagoniste potrebbe essere quella della guerriera, che Hourihan identifica come delle eccezioni che, nel mito e nell'epica, agiscono comunque in uno scenario dominato dalla mascolinità, distinguendosi dalle altre donne proprio per delle caratteristiche tradizionalmente associate agli uomini, come il coraggio, la sicurezza di sé, l'aggressività, l'estroversione.<sup>52</sup> Aloy e Senua non appaiono però come figure eccezionali, ma simboleggiano (e anzi, aggiornano) il modello emergente dell'eroina contemporanea identificato da Sarah Grimes, secondo cui le nuove eroine videoludiche aderiscono ai canoni occidentali tramite un corpo canonico ma non necessariamente sessualizzato; svolgono ruoli solitamente considerati maschili (come la caccia, il combattimento, l'esplorazione); usano armi e sono mostrate in atti di aggressione e autodifesa.<sup>53</sup> Se l'osservazione di Grimes, risalente ormai a qualche decennio fa, sottolinea come le eroine trovino il loro spazio vestendo panni e caratteristiche tipicamente maschili, e attuando così un "semplice" ribaltamento, i personaggi di Senua e Aloy mostrano una tendenza ancor più moderna in quanto riescono ad adottare pratiche e caratteristiche considerate maschili, che fanno però mescolare con caratteristiche culturalmente concepite come femminili, così da costruire un'identità molto più fluida, in grado di superare gli standard di genere dicotomici tramite personalità complesse.

Rispetto alle figure femminili anticanoniche, come le già citate amazzoni, Aloy e Senua si sviluppano inoltre secondo strutture e strategie narrative nuove. Per esempio, Stoppino sottolinea come uno dei momenti chiave nella costruzione dell'amazzone o della donna guerriera sia il momento dello svelamento: l'attimo in cui la guerriera si rivela per quello che è, si scopre in quanto donna, solitamente tramite la perdita – volontaria o meno – dell'elmo che porta alla luce dei lunghi capelli, rivelando il suo genere tanto agli avversari, quanto ai lettori e alle lettrici.<sup>54</sup> Aloy e Senua non devono né svelarsi in quanto donne, poiché il loro genere è chiaro fin dall'inizio della narrazione, né svelare il loro ruolo, anche in questo caso ben delineato dai primi minuti di videogioco, e ancor prima da tutti

<sup>52</sup> *Ibidem.*

<sup>53</sup> GRIMES 2003: 12.

<sup>54</sup> STOPPINO 2013.

gli elementi paratestuali del prodotto. La necessità di uno svelamento riguardo al genere o al proprio ruolo viene quindi sostituito da uno svelamento interiore: le due ragazze sono inizialmente sconosciute, ma chi gioca ha la possibilità di ricostruire la loro storia accompagnandole nel viaggio epico e formativo sviluppato lungo la narrazione. Lo svelamento diviene quindi racconto intimo, emotivo,<sup>55</sup> portando così a una costruzione dell'eroina secondo nuovi paradigmi narrativi che le donano, come già detto, maggiore profondità.

Questa emotività si riflette anche nell'elemento alla base del genere epico, ovvero il viaggio. Come gli eroi epici maschili, anche le due protagoniste compiono un viaggio che ricalca la struttura più tradizionale della separazione, dell'iniziazione e del ritorno teorizzata da Campbell.<sup>56</sup> Proprio sul viaggio dell'eroina si sofferma in ottica femminile l'analisi di Bono e Sarasini, dove vengono evidenziate le potenzialità di uno spostamento fisico ma, ancor di più, interiore:

Ma la più necessaria delle parole è spostamento. Non c'è impresa, azione coraggiosa se non ci si sposta – ce lo insegnano tutti gli studi sul mito, sulla fiaba, sulle narrazioni fondative di culture e tempi disparati; si vedano per restare a testi oramai classici, le analisi di Propp (1966) e di Campbell (1971). E allora dove si sposta, un'eroina? In quali direzioni? Lo spostamento può essere, in certo senso deve prima di tutto essere interiore; è interrogazione, è ricerca del sé, rifondazione dell'ordine simbolico che governa il mondo, scompaginamento e trasformazione delle relazioni.<sup>57</sup>

Aloy e Senua ben interpretano la prospettiva che vede l'eroina impegnata in uno spostamento che è sì fisico, ma che la predispone ad un viaggio egualmente interiore, emotivo e, pertanto, formativo.<sup>58</sup> Aloy intraprende un'avventura – oltre a numerose *side quests* – per scoprire le sue origini, oltre a quelle del mondo post-apocalittico da lei abitato, così da salvarlo e salvarsi dalla rivolta di alcune macchine che lo popolano. L'obiettivo e premio finale è quindi, oltre alla salvezza della propria comunità, una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie radici, del proprio spazio nel mondo.

<sup>55</sup> ULIVIERI 2019.

<sup>56</sup> CAMPBELL 1958.

<sup>57</sup> BONO - SARASINI 2014: 12.

<sup>58</sup> PACE - ULIVIERI 2016.

Senua si avventura invece in un viaggio se possibile ancor più personale, che vuole porre luce non solo sulle sue vicende amorose, ma anche e soprattutto sul tema della salute mentale. In questo viaggio, Senua scardina e inverte il modello della principessa da salvare: è la ragazza a dover scendere negli inferi per portare in salvo l'amato; è la ragazza a dover affrontare diverse prove, come il gigante di fuoco Surtr, oltre a pericoli ben più intimi, come le voci che la assillano. Nel suo tragitto negli inferi norreni, Senua porta con sé la testa mozzata di Dillion, che intende usare come contenitore per la sua anima – un'immagine forte ben lontana dal canone principesco con cui superficialmente viene ancora oggi concepito il femminile. Durante il viaggio la ragazza deve affrontare non solo delle prove fisiche, ma anche i ricordi più difficili della sua infanzia e giovinezza, come gli abusi del padre, la morte della madre, l'incontro con Dillion e il suo sacrificio. Il viaggio diventa una vera e propria esperienza di scoperta e formazione del sé, un'occasione unica per rimettere in ordine il proprio passato, dargli voce, metabolizzarlo. Un viaggio fisico ma ancor di più nella sua persona, via via guarita.<sup>59</sup> Dopo numerose prove e battaglie, Senua infatti comprenderà che non è possibile portare in salvo l'amato, ma imparerà a liberarsi dei tormenti causati dagli abusi della sua infanzia, accettando le voci come un dono e non come una maledizione.

Un elemento ricorrente in entrambe le narrazioni videoludiche è poi il legame con la madre, altamente significativo in una prospettiva al femminile.<sup>60</sup> Il rapporto di Senua con sua madre viene svelato pian piano tramite i suoi ricordi e le sue allucinazioni: la madre, la guaritrice Galena, era come lei affetta dalla stessa "maledizione", considerata però dalla donna come un dono da apprezzare. Il padre, tuttavia, uccise la madre davanti a Senua quando aveva pochi anni in quanto interpretava la psicosi della donna come un elemento antireligioso, pericoloso. Oltre a questo primo trauma, la giovane Senua viene maltrattata e abusata dal padre poiché considerata maligna e sbagliata come la madre. Galena diventa quindi un modello positivo, capace di incoraggiare Senua verso un'accettazione della sua psicosi e una maggiore affermazione di sé anche tramite il ricordo.

<sup>59</sup> MURDOCK 1990.

<sup>60</sup> *Ibidem.*

Aloy costruisce invece un rapporto con la propria madre proprio durante il viaggio, dove scoprirà di essere frutto del patrimonio genetico di una donna del passato, Elisabet Sobeck, scienziata e ingegnera talentuosa. In questo caso il modello di genere proposto dalla madre di Aloy è estremamente positivo e fuori dal canone femminile, elementi riscontrabili anche in Aloy stessa, pur non essendo cresciuta a contatto con l'esempio materno. Elisabet Sobeck lavora al progetto GAIA, un'intelligenza artificiale il cui scopo è salvaguardare la vita sulla Terra grazie alle sue tecniche di terraformazione. Pur non avendo un sesso specifico, la sua immagine e la sua voce sono femminili e il suo aspetto è quello di una donna nera di mezza età. Gaia personifica l'omonima divinità greca, madre della vita e di tutte le divinità mitologiche: questa intelligenza artificiale rappresenta una sorta di Madre Natura, la madre di tutti e tutte. In *Horizon* quindi il rapporto materno si amplia rispetto alla sola prospettiva della protagonista Aloy in quanto mette in gioco una maternità globale, comune, tramite un'intelligenza artificiale il cui obiettivo è la sopravvivenza del pianeta.

Gaia potrebbe essere perciò concepita come una sorta di divinità, ma si discosta nettamente dall'archetipo della Dea delineato da Campbell, secondo cui questa figura rappresenta oltre che la bellezza, anche un'occasione di ristoro, un momento di sicurezza e di cura tra le sfide e le battaglie portate avanti dall'eroe: «Ella è la bellezza personificata, la somma di tutti i desideri, la meta, dispensatrice di beatitudine, della ricerca terrena e ultraterrena dell'eroe. Ella è madre, sorella, amante, moglie». <sup>61</sup> In modo simile, anche Hela, la dea norrena che governa Helheim, va a decostruire l'immagine di Dea presentata da Campbell. Pur essendo una divinità, Hela si discosta dai canoni di bellezza e dal ruolo di cura e ristoro teorizzato: è un essere che ha potere sulle anime dei morti e appare come una donna gigante, calva, nuda, con una parte del corpo carbonizzata e una voce distorta. In modo diverso, tanto Gaia quanto Hela costituiscono personaggi femminili secondari in grado di decostruire l'archetipo della Dea in una visione da un lato estremamente comunitaria, non soltanto legata alla cura dell'eroe maschio, dall'altro più malvagia e brutale.

<sup>61</sup> CAMPBELL 1958: 102.

### 3. CONCLUSIONI

La breve analisi qui proposta ha mostrato come, nonostante l'epica sia percepita come un territorio narrativo "al maschile", alcuni tratti stiano oggi cambiando in favore di rappresentazioni che non soltanto includano e diano nuova voce al femminile, ma che scardinino il binarismo di genere verso una maggiore fluidità dei ruoli e delle identità. Il primo tentativo di decostruzione degli stereotipi qui considerato, *God of War* (2018), si rivela un successo solo nell'intenzionalità: sebbene alcuni tratti siano stati messi in discussione, per esempio inserendo il personaggio principale, Kratos, nella sfera della paternità e della cura, il prodotto mostra una forte connessione con le immagini più canoniche dell'epica e della virilità dell'eroe. Diversamente, *The Last of Us* attinge al canone epico, ma lo reinterpreta tramite una figura maschile di difficile classificazione, che in parte ripercorre alcuni tratti della maschilità egemonica, in parte li decostruisce grazie alla cura paterna. Due casi di studio più efficaci nella discussione dei preconcetti di genere nell'epica e nel videogioco sono invece *Horizon* e *Hellblade*. Le due opere non soltanto propongono soggettività femminili capaci di generare nuove rappresentazioni sociali, di proporre nuovi modelli e costruire un immaginario ben più sfaccettato a partire dagli archetipi dell'epica sopra citati, ma si rivolgono anche a un pubblico potenzialmente più ampio, privo di etichette. Se l'esclusione, diretta o indiretta, delle videogiocatrici è stata – e spesso è tuttora – una problematica non sottovalutabile nell'industria del videogioco, *Horizon* e *Hellblade* incarnano due narrazioni capaci di trascendere i confini di genere, da un lato aprendosi a un potenziale pubblico femminile tramite protagoniste che non incarnano la tradizionale virilità dell'eroe maschio, dall'altro non targhettizzandosi esclusivamente su un pubblico distinto su base di genere, una scelta che avrebbe ulteriormente riproposto un binarismo e una mancata opportunità nelle sperimentazioni di genere insite nel videogioco.

I casi di studio mostrano quindi come, in misura diversa e tramite strategie diverse, i videogiochi possano rifarsi al canone epico per sottolineare alcune dinamiche taciute o per plasmare alcuni modelli secondo nuove sensibilità culturali tramite una comunicazione che, più che orientata intenzionalmente verso le videogiocatrici, può arrivare a un pubblico ampio – tra cui le videogiocatrici stesse – in un'ottica di non esclusività, dando così voce e spazio d'azione a modelli identitari plurimi.

BIBLIOGRAFIA

- BITTANTI 2008 = Matteo Bittanti, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.
- BONO - SARASINI 2014 = *Epiche: altre imprese, altre narrazioni*, a cura di Paola Bono - Bia Sarasini, Roma, Iacobelli, 2014.
- BOSMAN 2019 = Frank G. Bosman, *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, New York, Routledge, 2019.
- BOWRA 1997 = Cecil M. Bowra, *Epica*, Firenze, La nuova Italia, 1997.
- CAMBI 2008 = *Archetipi del femminile nella Grecia classica. Tra epica e tragedia: aspetti formativi*, a cura di Franco Cambi, Milano, Unicopli, 2008.
- CAMPBELL 1958 = Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958 [I ed. 1949].
- CARBONE - FASSONE 2020 = *Il videogioco in Italia: storie, rappresentazioni, contesti*, a cura di Marco Benoît Carbone - Riccardo Fassone, Milano, Mimesis, 2020.
- CASSELL - JENKINS 1998 = *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, ed. by Justine Cassell - Henry Jenkins, Cambridge, MIT press, 1998.
- CHESS - SHAW 2015 = Chess Shira - Shaw Adrienne, *A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity*, in «Journal of Broadcasting & Electronic Media», 59, 1 (2015), 208-220.
- CHIRCHIANO - TUSELLI 2016 = Emiliano Chirchiano - Alessia Tuselli, *Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico*, in «Hermes», 2016, 295-320.
- CONNELL - MESSERSCHMIDT 2005 = Raewyn W. Connell - James W. Messerschmidt, *Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept*, in «Gender and Society», 19, 6 (2005), 829-859.
- CONSALVO 2019 = Mia Consalvo, *Why we need feminist game studies*, in *The Routledge handbook of contemporary feminism*, a cura di Tasha Oren - Andrea Press, New York, Routledge, 2019, 201-213.

- CONWAY 2020 = Steven Conway, *Poisonous pantheons: God of war and toxic masculinity*, in «Games and Culture», 15, 8 (2020), 943-961.
- D'AMICO 2018 = Marzia D'Amico, *Figlie di Omero. Verso un'epica femminile*. Diss. University of Oxford, 2018.
- ECO 2013 = Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 2013.
- FORNI 2020 = Dalila Forni, *Horizon Zero Dawn: The educational influence of video games in counteracting gender stereotypes*, in «Transactions of the Digital Games Research Association», 5, 1 (2020), 77-105.
- FUCHS - RIESER 2019 = Michael Fuchs - Klaus Rieser, *Dad Rising? Playing the Father in Post-Apocalyptic Survival Horror Games*, in *Gender and Contemporary Horror in Comics, Games and Transmedia*, a cura di Robert Shail - Steven Gerrard - Samantha Holland, Leeds, Emerald Publishing Limited, 2019, 1-10.
- GRIMES 2003 = Sara M. Grimes, "You Shoot Like A Girl!": *The female protagonist in action-adventure video games*, in *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*, 2003, <<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/81/81>>.
- HOURIHAN 2005 = Margery Hourihan, *Deconstructing the Hero*, New York, Routledge, 2005.
- KIMMEL - MESSNER 1995 = *Men's lives*, edited by Michael S. Kimmel - Michael W. Messner, Boston (MA), Allyn & Bacon, 1995.
- KNOPF 2012 = Ehsan Knopf, *The Rationalist's Spirituality: Campbell's Monomyth in Single-Player Role-Playing Videogames Skyrim & Mass Effect*, Thesis, Sydney, University of Sydney, 2012.
- MARCHETTA 2023 = Giusy Marchetta, *Principesse. Eroine del passato, femministe di oggi*, Milano, Add, 2023.
- MESSNER 2004 = Michael A. Messner, *On Patriarchs and Losers: Rethinking Men's Interests*, in «Berkeley Journal of Sociology», 48 (2004), 74-88.
- MURDOK 1990 = Maureen Murdok, *The Heroin's Journey*, Boston, Shambala Publications, 1990.
- NARDONE 2023 = Rosy Nardone, *Genere e industria videoludica: complessità e possibilità di ruoli in gioco*, in *Poche. La questione di genere nell'industria culturale italiana*, a cura di Alessandra Micalizzi, Roma, WriteUp Books, 2023, 231-249.

- NARDONE 2024 = Rosy Nardone, *Modelli di mascolinità in gioco tra scenari e community videoludiche*, in *La formazione delle maschilità in adolescenza: uno sguardo pedagogico di genere sui contesti informali*, a cura di Fabrizio Chello - Stefano Maltese, Milano, FrancoAngeli, 2024, 112-125.
- SCHMALFUSS 2010 = Sven Schmalfuß, "*Ghosts of Sparta*": *Performing the God of War's virtual masculinity*, in *Performing masculinity*, a cura di Rainer Emig - Antony Rowland, Londra, Plagrove MacMillan, 210-233.
- STANG 2017 = Sarah Stang, *Big daddies and broken men: Father-daughter relationships in video games*, in «Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association», 10, 16 (2017), 162-174.
- STANG 2022 = Sarah Stang, *Too close, too intimate, and too vulnerable: Close reading methodology and the future of feminist game studies*, in «Critical Studies in Media Communication», 39, 3 (2022), 230-238.
- STOPPINO 2013 = Eleonora Stoppino, *Il cronotopo-amazzone nell'epica italiana. Alcune osservazioni*, in *Boiardo, Ariosto e i libri di battaglia. Atti del Convegno* (Scandiano - Reggio Emilia - Bologna, 3-6 ottobre 2005), a cura di Andrea Canova - Paola Vecchi Galli, Novara, Interlinea, 2007, 531-538.
- ULIVIERI 2019 = *Le donne si raccontano*, a cura di Simonetta Ulivieri, Pisa, ETS, 2019.
- ULIVIERI - PACE 2016 = *Il viaggio al femminile come itinerario di formazione identitaria*, a cura di Simonetta Ulivieri - Roberta Pace, Milano, FrancoAngeli, 2016.