



# Creare personaggi

## Ruoli di genere e diversità nei videogiochi



JFF – Institut für  
Medienpädagogik

### Competenze



- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

### Tags

- Giochi
- Genere
- Personaggi
- Avatar
- Non-binario
- Aspettative rispetto ai ruoli
- Valori
- Stereotipi
- Diversità
- Equilibrio tra i generi
- Intersezionalità

### Durata

Tra le 3 ore e mezzo e le 5 ore.

### Destinatari

Età: 14 - 21 anni  
Gruppo: 6-30 partecipanti

## Panoramica

---

Il tema del laboratorio è la rappresentazione stereotipata e binaria dei personaggi maschili e femminili nei videogiochi popolari tra i giovani, la loro analisi critica e la creazione creativa dei propri avatar.

Il workshop mira a sviluppare nei partecipanti una visione critica dei ruoli di genere nei videogiochi. A tal fine, i videogiochi più attuali e di spicco (i cosiddetti titoli "AAA") saranno discussi per quanto riguarda gli aspetti di genere ed in seguito i partecipanti creeranno i loro stessi avatar tramite un editor di personaggi. In una ulteriore fase, i personaggi creati interagiranno tra loro in ambienti virtuali e saranno oggetto di riflessione.

Con l'aiuto di un editor di personaggi digitali come Character Creator 3, i partecipanti potranno creare i propri personaggi di gioco senza doversi attenere a un format già pronto. Le caratteristiche fisiche possono essere liberamente scelte e combinate con pose e gesti. In questo modo si possono sperimentare nuovi personaggi e discutere in modo creativo del genere sociale e della identità di ciascuno di noi.

## Contesto

---

Il laboratorio può offrire un particolare valore aggiunto per adolescenti e giovani adulti che si trovano ad affrontare la presunta dualità dei ruoli di genere o, più in generale, la questione della diversità. La sperimentazione ludica di un'identità auto-creata può creare uno spazio protetto per la riflessione. Tuttavia, sono importanti anche una particolare attenzione e un approccio sensibile da parte degli animatori, poiché le esperienze negative in relazione al tema possono essere innescate involontariamente.

Durante l'introduzione all'inizio del workshop, è possibile che vengano presentate immagini di corpi con una esplicita carica sessuale, anche se astratti e generati digitalmente. Questa circostanza va segnalata in anticipo e discussa se necessario.

Nel corso dei turni di discussione aperta e di riflessione, è auspicabile che i partecipanti condividano la propria esperienza con i giochi e gli altri giocatori per quanto riguarda il tema dei ruoli di genere. È importante che chi parla si senta sicuro/a e compreso/a. Per questo motivo, può essere utile definire regole comuni di conversazione all'inizio del laboratorio al fine di fornire uno spazio sicuro e non discriminatorio ("Safe Space"). Queste regole possono, ad esempio, essere scritte su una lavagna a fogli mobili o una bacheca e collocate in una posizione che sia chiaramente visibile a tutti per tutta la durata del workshop.

## Obiettivi

---

La rappresentazione stereotipata di persone di sesso femminile o maschile attraversa l'intero panorama mediatico ed è naturalmente presente anche nei videogiochi. La rappresentazione binaria del genere e dei comportamenti associati è molto lontana dalla realtà sociale. Il genere, in questo contesto, si riferisce al genere sociale delle persone, cioè agli aspetti di genere non legati a caratteristiche biologiche. Le persone che non si ritrovano all'interno del quadro strettamente definito di uomini o donne sono spesso soggette a discriminazione e sottorappresentate nella maggior parte dei settori della società. Questo vale anche per i videogiochi.

## Supporti richiesti

---

La sede:

- 1 stanza grande
- Tavoli, sedie, videoproiettore
- Bevande, snack
- Materiale per la moderazione (carta, penne, pennarelli, puntine da disegno, nastro adesivo, ecc.)
- Carta e penne per i partecipanti
- Lavagna a fogli mobili per annotare le regole concordate per la conversazione

I media:

- Un computer portatile o desktop per gruppo (si consiglia di formare gruppi di 2 persone) con il programma Character Creator 3. Il programma Character Creator 3 di Reallusion Inc. può essere utilizzato gratuitamente senza restrizioni per 30 giorni. In alternativa, o dopo la scadenza del periodo di prova, il programma può essere acquistato online all'indirizzo [www.reallusion.com/store](http://www.reallusion.com/store) per 199 dollari (ad agosto 2020).

## Metodologie

---

PARTE 1:      Introduzione e panoramica      (ca. 45 min)

---

- Giro di presentazioni / escursione su Youtube
- Panoramica della struttura e dei contenuti del laboratorio
- Prime domande sulle esperienze riguardanti l'argomento
- Definizione delle regole di conversazione e dello spazio sicuro (vedi Contesto).

All'inizio del laboratorio, gli animatori e i partecipanti si presentano. A seconda del numero di partecipanti e del tempo a disposizione, è possibile scegliere un livello diverso di dettaglio. Domande o affermazioni legate al tema del gioco e/o ai ruoli di genere possono venire fuori anche durante il giro introduttivo. Queste domande/affermazioni possono essere utilizzate all'inizio del workshop per definire una visione d'insieme delle conoscenze precedenti dei partecipanti, che può essere utile anche nelle fasi successive del laboratorio.

A quale videogioco stai giocando ora? Qual è il tuo gioco preferito? Quali personaggi dei videogiochi trovi particolarmente interessanti? Cos'è tipicamente femminile per te e cos'è tipicamente maschile?

Sarà anche divertente avventurarsi insieme in un breve viaggio su YouTube, cercando video per la creazione di

personaggi femminili e guardarli insieme utilizzando il videoproiettore.

Esempi:

- GTA V Online | Personaggio femminile attraente [www.youtube.com/watch?v=4SbDmsohkj0](https://www.youtube.com/watch?v=4SbDmsohkj0) (783.000 visualizzazioni)
- GTA V ONLINE | Creazione del personaggio femminile di Alex [www.youtube.com/watch?v=blaNHwfefWk&t](https://www.youtube.com/watch?v=blaNHwfefWk&t) (1,3 milioni visualizzazioni)

In seguito l'animatore può presentare il contenuto del workshop a grandi linee e, se possibile, scriverlo su una lavagna a fogli mobili o simili, in modo che i partecipanti possano orientarsi meglio.



## Metodologie

---

### PARTE 2: Input/presentazione (ca. 45 min)

---

- La presentazione introduce l'argomento del laboratorio

Gli animatori iniziano descrivendo l'argomento in una presentazione e richiamando l'attenzione sui punti principali del tema in questione. Mostrando schermate di personaggi maschili o femminili stereotipati di titoli noti, possono incoraggiare una discussione aperta. Può risultare utile porre le seguenti domande:

Cos'è la femminilità, cos'è la mascolinità? Perché secondo voi i videogiochi riproducono caratteristiche di genere stereotipate e spesso esagerate? Cosa viene percepito come attraente? Quanto è importante l'attrattiva dei personaggi del gioco?

I personaggi raffigurati seguono di solito un modello binario, arcaico e misogino. I personaggi maschili sono dominanti, eroici, forti, muscolosi, sono ritratti come individui decisionisti e sono spesso i protagonisti della trama del gioco. I personaggi femminili sono spesso giovani, carini, emotivi, deboli, sottomessi e con un atteggiamento piuttosto passivo. Un noto videogioco su cui l'animatore può richiamare l'attenzione è "League of Legends - LoL", giocabile gratuitamente. "LoL" è un titolo affermato da anni negli e-sport professionali e, a 10 anni dalla sua uscita, ha un grande numero di fan e 80 milioni di giocatori attivi (2019, fonte: [it.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://it.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends)).



Copyright  
by Riot Games

Se si confrontano i personaggi umanoidi femminili con i loro colleghi umanoidi maschi, si nota che i primi, in particolare, sono rappresentati prevalentemente utilizzando un ideale sessuale di bellezza. La diversità delle forme del corpo, dell'abbigliamento e del comportamento è molto maggiore tra i personaggi maschili. Questo ha un impatto sulle persone che utilizzano questi giochi e tali effetti possono essere discussi con i partecipanti. Le domande per stimolare questa discussione potrebbero essere:

In che modo gli ideali di bellezza e i modelli di comportamento rappresentati influenzano me o altri giocatori? Riesci a identificarti con questi personaggi? Le ragazze e le donne possono identificarsi con i protagonisti, che sono per lo più maschi?

Questo o qualcosa di simile succede nella maggior parte dei titoli AAA, anche se nei titoli più recenti questi stereotipi vengono sempre più infranti. Esempio è lo sviluppo della protagonista "Lara Croft" della serie "Tomb Raider", pubblicata dal 1996. Mentre nei primi titoli il personaggio presentava ancora caratteristiche sessuali femminili accentuate, i titoli più recenti della serie rappresentano un'eroina molto più complessa, meno sessualizzata e soprattutto sicura di sé. La tendenza verso la rappresentazione di questo tipo di personaggio femminile può essere osservata in tutto il settore. Questo può essere un buon argomento di discussione per i partecipanti e un invito a utilizzare anche i videogiochi che contengono questo tipo di personaggi e narrazioni.



### PARTE 3: Creazione del personaggio (60-120 minuti)

---

- Introduzione al funzionamento dell'editor e ai compiti da svolgere
- Creazione dei personaggi in piccoli gruppi

I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi e si siedono al PC/laptop. I dispositivi dovrebbero avere già Character Creator 3 installato, aggiornato e avviato. In alternativa, se ci sono abbastanza terminali, i partecipanti possono anche lavorare da soli alla creazione dei personaggi. Il vantaggio di questa variante è il tocco personale più forte che ottengono i personaggi creati in questo modo, nella versione per piccoli gruppi, invece, il valore aggiunto risiede nelle discussioni e nei processi di negoziazione tra i partecipanti. Si consiglia inoltre di organizzare i gruppi in modo tale che abbiano un know-how tecnico simile (cioè di combinare persone tecnicamente esperte con persone meno esperte) e si raccomanda di formare gruppi di 2 persone. Prima di iniziare la creazione pratica degli avatar, l'animatore del workshop farà una breve introduzione al funzionamento del programma, in seguito discuterà insieme ai partecipanti come procederà il workshop. Domande utili da fare:

Quali personaggi vogliamo creare? Sono umanoidi o no? Quanto deve essere chiaramente rappresentato il genere?

In alternativa, possono essere assegnati dei compiti fissi:

1. Creare un avatar
2. Qual è il sesso biologico e/o il genere del personaggio creato?
3. Pensateci e discutetene.
4. Creare un personaggio non binario

(domanda supplementare: un personaggio non binario deve apparire completamente "normale"?)

I gruppi dovrebbero anche presentare agli altri una breve storia sul loro personaggio, prendendo in considerazione ad esempio i tratti caratteriali, le capacità, i punti di forza e le debolezze. Dopo che tale procedura è stata concordata, il lavoro può iniziare. L'animatore del workshop dovrebbe essere presente e disponibile nella sala per questa fase, nel caso in cui sorgano domande sul funzionamento del programma e sul lavoro da fare. È possibile anche organizzare una discussione iniziale sui personaggi da creare in modo da dare la possibilità di porre domande in merito. L'animatore del workshop dovrebbe moderare la discussione, facendo attenzione a tutte le questioni che emergono. I partecipanti non dovrebbero essere costretti ad esprimere le proprie idee, poiché ciò distorcerebbe i risultati e, nel peggiore dei casi, ostacolerebbe la discussione successiva.

Verso la fine di questa parte, i partecipanti devono essere informati per tempo su quando devono portare a termine il compito. Occorre lasciare del tempo per fare degli screenshot, in cui i personaggi assumono almeno una posa "tipica" e una "atipica". I personaggi finiti possono poi essere salvati come progetto all'interno del programma. Per la successiva presentazione dei risultati, può essere utile trasferire le singole schermate tramite una chiavetta USB al computer dell'animatore, per presentare i personaggi utilizzando il videoproiettore. Pausa (se necessaria)



## Metodologie

---

### PARTE 4: Presentazione dei personaggi creati, valutazione e riflessione (60 minuti)

---

- Breve presentazione dei personaggi creati dai gruppi
- Tavola rotonda
- Valutazione del workshop: fase finale

I gruppi presentano le loro creazioni, la storia del loro personaggio e tutti i dettagli che vogliono aggiungere (vedi sopra). L'animatore del workshop e gli altri partecipanti possono porre domande durante l'esposizione. Alla fine vengono mostrate anche le pose "atipiche". In seguito, i gruppi vengono sciolti e si promuove una riflessione comune. Le domande guida possono essere le seguenti:

Come è stata la creazione del personaggio? È stato tutto divertente? Ci sono state differenze di opinione all'interno del gruppo? Come sono state risolte queste differenze? Chi potrebbe costruire un personaggio del genere e perché? Desiderereste opzioni più complesse per la creazione di personaggi nei vostri giochi preferiti? Cosa dovrebbe cambiare nel settore dei videogames?

Infine, il laboratorio nel suo complesso sarà oggetto di una riflessione congiunta:

Cosa porto con me dal workshop? Cosa mi è piaciuto e cosa non mi è piaciuto? Quali sono le domande che ho ancora in sospeso?

## In sintesi

---

Il workshop ha come tema principale i ruoli di genere stereotipati e la diversità nei videogiochi. A titolo di esempio, vengono analizzati e classificati i personaggi dei videogiochi più noti e in seguito, i partecipanti creano digitalmente i loro personaggi e riflettono insieme.

## Altre possibilità / Variazioni

- Il workshop potrebbe anche svolgersi "virtualmente" ed essere spostato, ad esempio, nei cosiddetti Virtual Game Spaces (ad esempio Mozilla Hubs/Spoke). I personaggi creati possono essere importati in queste piattaforme e poi interagire "spazialmente" tra loro. Tuttavia, il programma Character Creator 3 non offre un modo semplice per trasferire i modelli e i personaggi devono essere convertiti in formati di file adeguati. Questo è possibile solo in misura limitata caricando i personaggi creati sulla piattaforma Sketchfab. I modelli di Sketchfab possono poi essere importati in Mozilla Spoke. Un video tutorial è disponibile all'indirizzo [www.youtube.com/watch?v=WoKuRH7-JhE](https://www.youtube.com/watch?v=WoKuRH7-JhE).
- In alternativa, il workshop potrebbe essere tenuto interamente nello spazio di gioco virtuale RecRoom. In RecRoom è possibile personalizzare il proprio avatar, anche se offre minori possibilità rispetto a Character Creator 3.
- All'interno dello spazio di gioco virtuale è possibile creare gallerie con i personaggi creati. In questo modo, le discussioni sulle immagini del corpo e sui ruoli di genere possono svolgersi anche dopo fine del laboratorio, indipendentemente dal momento e dal luogo in cui si tiene.
- Con gli avatar o i personaggi creati e le loro storie è possibile realizzare anche "Fai un passo avanti" (vedi descrizione nel laboratorio "Sperimentare le discriminazioni con Minetest"), sia in una stanza "normale" dove i partecipanti al workshop "rappresentano" i loro personaggi, sia in uno spazio di gioco virtuale, dove vengono utilizzati tali personaggi.

## Fonti e link

- Link per scaricare la versione di prova di Character Creator 3: [www.reallusion.com/character-creator/download.html](http://www.reallusion.com/character-creator/download.html)
- Link per acquistare Character Creator 3: [www.reallusion.com/store/product.html?l=I&p=cc](http://www.reallusion.com/store/product.html?l=I&p=cc)
- Gamegirls and Gameboys - I videogiochi e il tema del genere, opuscolo Game Life sull'argomento (in inglese): [games.jff.de/wp-content/uploads/2019/06/Game-Life-Information-for-parents-Computer-games-and-gender.pdf](https://games.jff.de/wp-content/uploads/2019/06/Game-Life-Information-for-parents-Computer-games-and-gender.pdf)
- Mozilla Hubs: [hubs.mozilla.com](https://hubs.mozilla.com)
- RecRoom: [recroom.com](https://recroom.com)
- Istruzioni in RecRoom per personalizzare l'outfit! [www.youtube.com/watch?v=ontD4lDaKJ4](https://www.youtube.com/watch?v=ontD4lDaKJ4)

