

**“Non siamo misogini, siamo nostalgici”:
gatekeeping e culture reazionarie nei
videogiochi dieci anni dopo il Gamergate /
“We’re not misogynists, we’re just nostalgic”:
gatekeeping and reactionary cultures in video
games ten years after Gamergate**

AG AboutGender
2025, 14(27), 97-117
CC BY

Matteo Botto

University of Genoa, Italy

Luca Falzea

Scuola Normale Superiore, Italy

Abstract

Ten years after the emergence of Gamergate, this article analyses how its misogynistic narratives have evolved and spread over time, adapting to contemporary discursive contexts. Through a qualitative analysis of posts and comments published in 2024 within one of the most active Gamergate-affiliated communities, we explore how gender-based violence is now expressed in more ambiguous and normalised forms, often legitimised by appeals to freedom of expression and nostalgia for an “authentic” gaming past. Using thematic analysis, we show how the identity of the gamer in this sphere continues to be constructed through practices of exclusion and the delegitimisation of non-conforming subjectivities. The article thus seeks to contribute to a critical understanding of the persistence of misogyny in online gaming communities.

Keywords: videogames, gamergate, feminism, game studies, gaming.

Introduzione

Giocare ai videogiochi è ancora considerato un'attività prettamente maschile nonostante le donne abbiano partecipato da sempre all'industria videoludica come produttrici e consumatrici (Nooney, 2013), ma il panorama è in significativo cambiamento. Infatti, le donne rappresentano ormai una parte sostanziale delle videogiocatrici: il 44% in Europa e il 45% negli Stati Uniti (Biscop et al., 2019).

Nonostante questi dati, il mondo dei videogiochi è ancora un ambiente in cui avvengono significative discriminazioni e molestie verso le donne e le comunità marginalizzate. Uno degli esempi più chiari è il *Gamergate*, un movimento nato nel 2014 che si dichiara tuttora preoccupato per la mancanza di etica nel giornalismo videoludico, ma che in realtà mobilita molestie contro singole videogiocatrici, giornaliste e produttrici di videogiochi, contrasta la presenza di donne nelle community videoludiche online e ostacola la rappresentazione di donne e gruppi marginalizzati nei videogiochi stessi (Bezio, 2018; Braithwaite, 2016; Salter, 2018).

Detto in altre parole, il *Gamergate* attua un meccanismo di *gatekeeping* di genere che opera attraverso pratiche di maschilità egemonica (Connell & Messerschmidt, 2005). Infatti, in questi spazi digitali, il potere maschile si riafferma non solo attraverso il contenuto esplicito dei messaggi, ma anche tramite il trolling, il gaslighting e l'utilizzo ironico dei meme (Marwick & Caplan, 2018), che agiscono come strategie di esclusione. Queste pratiche non sono presenti solamente nelle community relative al *Gamergate*, ma sono state osservate anche in altri ambienti online antifemministi come quelli relativi alla manosphere (Ging, 2019; Preston et al., 2021).

A dieci anni dalla sua nascita, abbiamo dunque scelto di concentrare la nostra analisi su questo fenomeno, considerandolo una lente utile per riflettere sul rapporto fra violenza di genere individuale - attacchi mirati e molestie - e violenza di genere sistemica, ossia l'esclusione delle donne dall'immaginario e dalle pratiche del mondo videoludico. In questo senso, la misoginia si configura non solo come un comportamento estemporaneo e deviato, ma come forma di violenza simbolica (Bourdieu, 1998) che legittima la riproduzione delle disuguaglianze di genere attraverso pratiche normalizzate e culturalmente accettate (Connell, 2005).

Seguendo Consalvo (2009), consideriamo i videogiochi come ambienti sociali complessi, dove si intrecciano dinamiche online e offline e dove si riflettono - e si rinforzano - le gerarchie di genere presenti nella società. La nostra analisi intende dunque mostrare come la violenza di genere non solo persista nel mondo videoludico, ma si trasformi in modalità più sofisticate e ideologicamente legittimate.

Sessualizzate, infantilizzate, marginalizzate. Le donne nel mondo videoludico di oggi

La letteratura sui videogiochi e, in generale, sui prodotti mediali conferma che la rappresentazione femminile è ancora fortemente segnata da stereotipi e discriminazioni. Alcuni studi sottolineano come le donne siano ancora spesso sessualizzate nei media *mainstream* (Santoniccolo et al., 2023) o come non vengano nemmeno rappresentate, contribuendo a quello che Gerbner e Gross (1976) definiscono "annientamento simbolico". Osserviamo un simile fenomeno anche nei videogiochi: un'ampia letteratura ha indagato la rappresentazione del genere dei personaggi e il loro ruolo nella storia del gioco, facendo emergere un panorama ancora fortemente escludente e discriminatorio nei confronti delle donne (Blomquist, 2021; Casagrande Bristot et. al., 2019; Conway, 2020; Eklund & Zanescu 2024; Gestos et al., 2018; Ivory, 2006; Kondrak, 2015; Roberts, 2012).

C'è anche un significativo stereotipo su quale sia considerato un videogioco "da donne", tra cui spiccano i puzzle e i giochi di simulazione. Nonostante ciò, le donne giocano in misura simile anche a quei videogiochi stereotipicamente concepiti come "maschili", come quelli che appartengono al genere horror, guerra oppure azione (Labrador et. al., 2022; Lopez-Fernandez et. al., 2019; Phan et. al., 2012).

Oltre alla rappresentazione discriminatoria, emergono anche violenze subite da parte di altri uomini. Le donne devono spesso adottare strategie per evitare le molestie durante il gioco online (Cote, 2017), e lo stesso vale anche per le lavoratrici dell'industria videoludica che vengono spesso sminuite o infantilizzate in convegni e riunioni (Cho, 2022; Foust, 2023; Jenson & De Castel, 2013; Ochsner, 2017). Ciò spinge le comunità marginalizzate ai confini del settore - quando non addirittura al di fuori di esso - sia come *gamer* che come lavoratrici all'interno dell'industria videoludica (Humphreys 2019; O'Donnell, 2022; Shaw, 2012a, 2013).

Gli *eSport* rappresentano un esempio emblematico di questo tipo di esclusione¹. Infatti, le donne che riescono ad accedere al livello professionale, si trovano ad affrontare difficoltà che i colleghi uomini non sperimentano, tra cui discriminazioni, messa in dubbio delle proprie competenze e molestie sessuali (Piggot & Tjøndal, 2024). Non è quindi un caso che le donne

¹ *eSport* è un termine ombrello usato per definire diverse forme di gioco competitivo online che assume caratteristiche simili a quelle degli sport "tradizionali" (Hayday & Collison, 2020; Jenny et. al., 2016).

rappresentino ancora una netta minoranza nel panorama competitivo (Crothers et al., 2024; deWinter & Kocurek, 2017; Hayday & Collinson, 2020; Kelly et al., 2022; Rogstad, 2022), nonostante siano una parte consistente di chi videogioca (Biscop et al., 2019).

Perciò le donne, insieme alla comunità queer e ad altri gruppi marginalizzati, si trovano costrette a navigare un contesto strutturato secondo pratiche di maschilità egemonica che regolano accessi, riconoscimenti e legittimità, tanto nel mondo degli *eSport* quanto nell'industria videoludica più in generale. In questo senso, le pratiche di maschilità egemonica non si limitano quindi a escludere, ma costruiscono attivamente la legittimità di tali esclusioni, rendendole strutturalmente difficili da contrastare (Connell, 2005; Connell & Messerschmidt, 2005; Hayday & Collinson, 2020; Messerschmidt, 2019).

Egemonici, troll, hardcore. Gli uomini nel mondo videoludico di oggi

Nel contesto della cultura videoludica, l'identità del *gamer* uomo si configura come una costruzione performativa di maschilità egemonica (Connell, 2005), rafforzata attraverso pratiche discorsive e interattive che riproducono gerarchie di genere marginalizzando le donne e le soggettività non conformi (DiSalvo et al., 2009; DiSalvo, 2016).

Questa identità, costruita tanto attraverso il videogiocare quanto tramite le dinamiche relazionali all'interno delle community online di *gamer* (O'Donnell, 2022; Sanford & Madil 2006; Taylor & Voorhees, 2018), associa la competenza ludica, il controllo emotivo e la padronanza dei giochi "hardcore" a un capitale simbolico maschile (Hanford, 2018), mentre delegittima tutto ciò che è percepito come femminile, queer o "casual". In questo contesto, pratiche come il *trolling* agiscono come dispositivo di disciplinamento che premia l'adesione a codici maschili e punisce la devianza attraverso l'umiliazione pubblica, operando una forma di violenza simbolica (Bourdieu, 1998) che naturalizza l'esclusione delle soggettività "altre".

Oltre al *trolling*, anche i contenuti medialia informali come i meme e i messaggi nei forum promuovono ruoli stereotipati per le donne - ad esempio la novizia inesperta, la "healer" materna, la seduttrice manipolatrice - riconfigurando la loro presenza come intrusione e minaccia all'autenticità maschile del videogioco, consentendo alla maschilità dominante di perpetuarsi come neutra e legittima (Condis, 2018).

I videogiochi diventano quindi un ambiente dove è possibile osservare lo sviluppo di pratiche di maschilità egemonica che escludono le donne (Johnson, 2014), specialmente coloro che mettono maggiormente in discussione questo ordine di genere misogino (Blackburn & Schaffer, 2019). Possiamo quindi affermare che il mondo videoludico è un campo attraversato da relazioni

di potere in cui l'identità del *gamer* uomo non è semplicemente un'espressione individuale, ma una forma di capitale culturale (Bourdieu, 1979) strategicamente sorvegliata e riprodotta per rafforzare la legittimità della maschilità egemonica nel campo videoludico (Maloney et al., 2019).

Gamergate: genealogia di un backlash digitale

Con *Gamergate* si fa riferimento a un movimento di uomini all'interno delle comunità videoludiche - principalmente statunitensi - che nel 2014 ha scatenato un'ondata di violenza contro alcune sviluppatrici, videogioatrici e blogger (Braithwaite, 2016). Questo evento ha segnato un punto di svolta, spostando il discorso dai videogiochi in sé alle dinamiche di potere e di genere che attraversano la loro produzione e fruizione, scatenando una profonda misoginia diretta verso le donne coinvolte nel settore videoludico.

Il *Gamergate* può essere interpretato come un rifiuto da parte di *gamer* uomini, bianchi, eterosessuali e cisgender dell'inclusione di temi, soggetti e prospettive che non li rappresentano. È stato letto anche come espressione di nostalgia per uno "spazio maschile" percepito come minacciato, oppure - in modo più diretto - come una forma organizzata di violenza misogina (Gray et al., 2017). Quest'ultima lettura è particolarmente rilevante per comprenderne l'origine: infatti, le minacce e gli attacchi rivolti a figure come Anita Sarkeesian - vittima, tra l'altro, di *doxxing* e minacce di stupro e morte - non vanno comprese come eventi singoli ed estemporanei, ma come il frutto di un'esclusione sistemica delle donne dal mondo videoludico (Tomkinson & Harper, 2015).

Il *Gamergate* diventa così un esempio paradigmatico di reazione ad un mondo videoludico in cambiamento: la maschilità dominante si percepisce minacciata dall'ingresso di soggettività non conformi - donne, persone queer, soggettività trans - in uno spazio originariamente considerato maschile e "neutro". In questo senso, il movimento può essere compreso come forma di *backlash* culturale (Faludi, 1991), ossia una risposta reazionaria ai progressi sull'uguaglianza di genere che mira a ristabilire un ordine di genere patriarcale attraverso la delegittimazione dei discorsi femministi e l'esclusione sistematica delle donne dallo spazio digitale videoludico.

Inoltre, il *Gamergate* non si limita a organizzare attacchi misogini, ma costruisce attivamente un'identità "autentica" di *gamer*, che si difende da un presunto complotto dell'industria e del giornalismo videoludico. In questo processo, l'identità di *gamer* non è più semplicemente legata alla pratica del gioco, ma diventa una costruzione normativa e identitaria. Il potere in questo caso si esercita non solo escludendo, ma anche definendo chi può essere considerato parte del

gruppo, attraverso una militanza identitaria che stabilisce una visione rigida e esclusiva di cosa significa essere un vero gamer (Lindsay, 2016).

Non sorprende, dunque, che dai semi piantati dal *Gamergate* nel 2014 siano nati, e continuino a proliferare, movimenti online apertamente “anti-woke”. Questi si oppongono a qualsiasi contenuto che non sia pensato per il piacere e l’identificazione del giocatore bianco, maschio, etero, e spesso rivendicano esplicitamente l’eredità del *Gamergate*, replicandone linguaggi, obiettivi e pratiche di esclusione (Houle, 2024).

L’identità del gamer, quindi, si sovrappone a una forma di maschilità egemonica occidentale: uomini, bianchi, eterosessuali, interessati a contenuti che riflettono e rinforzano desideri eterocisnormativi - come personaggi femminili sessualizzati e compiacenti. La reazione negativa verso titoli che introducono personaggi femminili emancipati o tematiche femministe ne è un chiaro sintomo (O’Donnell, 2022). Il *gamergater* può essere quindi inteso come un attore che agisce pratiche di maschilità egemonica che mantengono il potere simbolico e sociale, escludendo attivamente le soggettività non conformi (Connell & Messerschmidt, 2005). Queste pratiche, nonostante vengano contestate in vario modo dalle comunità marginalizzate (De Grove et al., 2015; Kivijärvi & Katila, 2021; Shaw, 2012a, 2012b, 2013), hanno ancora effetti significativamente violenti sulle donne (Paaßen et al., 2017).

Com’è nato il Gamergate?

Molti resoconti concordano nell’indicare l’agosto del 2014 come l’inizio del *Gamergate* (Braithwaite, 2016). In quel periodo, Eron Gjoni pubblicò un post in cui raccontava la fine della sua relazione con Zoe Quinn, sviluppatrice del videogioco *Depression Quest*, accusandola di infedeltà e di aver avuto rapporti sessuali con giornalisti e colleghi dell’industria. In parallelo, vennero diffuse online alcune sue foto intime con l’intento di screditarla. Sebbene nessuno dei giornalisti coinvolti avesse recensito il gioco, numerosi utenti adottarono la narrativa secondo cui Quinn avrebbe cercato visibilità tramite favoritismi sessuali (Bezio, 2018; Salter, 2018). Quinn fu già vittima di molestie durante la prima pubblicazione del gioco su Steam, ma con il *Gamergate* divenne il bersaglio simbolico di un’ondata di violenza misogina che presto si estese ad altre figure femminili dell’industria (Massanari, 2017).

Gli attacchi misogini nel mondo videoludico, tuttavia, non iniziarono con Quinn. Già nel 2012 Anita Sarkeesian, blogger e critica femminista dei media digitali, fu oggetto di minacce e campagne di discredito per aver lanciato *Tropes Versus Women in Videogames*, una serie di video sulla rappresentazione femminile nei giochi. La campagna di crowdfunding fu presa di mira con segnalazioni coordinate e, al successo della raccolta, seguirono minacce di stupro, morte e *doxxing*, che la costrinsero a cambiare casa per tutelare la propria sicurezza (O’Donnell, 2022).

Entrambe - Sarkeesian e Quinn - divennero simboli involontari del *Gamergate*, e chiunque ne abbia preso pubblicamente le difese ha spesso subito lo stesso trattamento violento (Derr, 2020; O'Donnell, 2022).

Che dimensioni ha il Gamergate?

Quantificare il fenomeno del *Gamergate* in termini di partecipanti è un esercizio particolarmente complesso. Come osserva Braithwaite (2016), spesso non è possibile risalire alle identità reali dietro gli account online: non sappiamo, ad esempio, se tutti i circa 10.000 profili coinvolti nel *Gamergate* corrispondano ad altrettante persone. Risulta invece più agevole contare le interazioni e i contenuti generati attorno al fenomeno: Polefrone (2016) stima che tra il 2015 e il 2016 i tweet legati al *Gamergate* abbiano superato il milione, mentre Chatzakou et al. (2017a) parlano di oltre un milione e mezzo di tweet nel solo 2015, postati da circa 340.000 account. Al di là dei dati numerici, è indubbio che il *Gamergate* abbia avuto un impatto enorme sulla cultura videoludica, coinvolgendo anche media generalisti non specializzati in videogiochi (Salter, 2018).

Inoltre, diverse autrici hanno messo in luce le connessioni tra il *Gamergate* e la nascita di movimenti dell'alt-right² digitale, della *manosphere*, e della diffusione di pratiche di violenza misogina nelle comunità online (Bezio, 2018; Chatzakou et al., 2017b; Gray et al., 2017; Massanari, 2020; O'Donnell, 2020). Il fenomeno ha avuto anche ricadute sul lavoro giornalistico: numerose testate specializzate in videogiochi hanno dovuto sviluppare strategie di tutela professionale, rispondendo a accuse di corruzione mentre difendevano colleghe e sviluppatrici da attacchi mirati (Perreault & Vos, 2018). Al contempo, il *Gamergate* ha generato reazioni significative anche tra le comunità colpite: ha stimolato nuova produzione accademica femminista sui videogiochi (Chess & Shaw, 2015; Martínez, 2020) e favorito la nascita di gruppi e iniziative volte a promuovere l'inclusione delle comunità marginalizzate nell'industria videoludica (Evans & Janish, 2015).

Metodologia

² Con alt-right ci si riferisce a movimenti e gruppi di estrema destra che agiscono prevalentemente online. Questi gruppi hanno carattere globale, anche se la produzione di contenuti mediali alt-right è principalmente statunitense (Hodge & Halgrimsdottir, 2019).

Questo studio adotta un approccio qualitativo per analizzare le forme discorsive della violenza di genere all'interno di una community online³, selezionata per la sua rilevanza nel dibattito videoludico e per la sua influenza nel contesto del *Gamergate*. Abbiamo raccolto tutti i 257 post pubblicati nel 2024 che parlavano espressamente di questo tema, e tra essi abbiamo selezionato quelli che affrontano le rappresentazioni delle donne, le tematiche di genere e la violenza di genere nel contesto videoludico. Questa scrematura ha portato a ottenere 60 post i quali, insieme ai loro relativi 450 commenti, sono stati analizzati mediante l'analisi tematica (Braun & Clarke, 2019; Hawkins, 2018).

La scelta del forum analizzato è stata guidata da tre principali criteri: la sua rilevanza storica rispetto al fenomeno del *Gamergate*, la continuità tematica dei contenuti nel tempo e la sua accessibilità pubblica. L'anonimato garantito dalla piattaforma consente inoltre l'emergere di discorsi che probabilmente non verrebbero formulati allo stesso modo in altri contesti.

Per garantire il rispetto dei principi etici della ricerca, abbiamo adottato l'approccio dell'*ethical fabrication* (Markham, 2012), una strategia che prevede la rielaborazione creativa dei dati testuali per proteggere l'identità degli utenti senza compromettere l'integrità analitica, evitando così rischi di tracciabilità e potenziali danni ai partecipanti.

In questo articolo, per motivi di spazio, ci concentriamo in particolare sulla misoginia e sulla violenza di genere agita contro le donne, pur consapevoli della dimensione intersezionale del fenomeno. Infatti, il *Gamergate* ha colpito anche persone razzializzate e queer (Cameron, 2019).

Gamergate dieci anni dopo

La difesa della libertà: "bad woke" e "good woke"

Una delle prime tematiche emerse dalla nostra analisi è quella del concetto di "limitazione della libertà" posto in essere dall'entrata nel mondo dei videogiochi - e nell'industria di produzione dei videogiochi - di donne e persone non binary che forzerebbero le loro visioni politiche all'interno dei gameplay. Questo discorso si inserisce perfettamente nel fenomeno del *gatekeeping di genere*, attraverso cui la maschilità egemonica (Connell & Messerschmidt, 2005) riafferma il proprio controllo non solo sull'accesso materiale ma anche sulla definizione di cosa sia legittimo nello spazio videoludico. Il clima che gli utenti descrivono è quello di una "caccia alle streghe", in cui risulterebbe impossibile esprimere apertamente un'opinione contraria all'inclusività nei videogiochi. Infatti, nel commentare un post su un videogioco che consente la personalizzazione

³ La community analizzata è composta solamente da post in lingua inglese, tutti gli stralci riportati sono stati tradotti dagli autori.

dei pronomi del personaggio principale, uno degli utenti racconta delle conseguenze che si affrontano se si prova ad esprimere un dubbio su “questa follia”: *“Prova a sfidare [l’inclusività] su youtube, twitter, twitch, in ogni posto, davvero, e verrai cancellato o bannato permanentemente”*.

Il fatto che non puoi letteralmente esprimere disaccordo con nessuno dei personaggi tramite il gameplay è ciò che mi ha convinto a non acquistare il gioco. Anche in Dragon Age Inquisition, [N.d.A. il capitolo della saga precedente al gioco che sta commentando] se non mi fosse piaciuta Sera [...] potevo dirle chiaramente “Non siamo amici”. Riguardo a Cassandra, non ero d’accordo con la sua visione religiosa e col suo proselitismo, ma eravamo d’accordo su altre cose e ricordo questa scena figa in cui potevo ubriacarmi con lei anche dopo averla attaccata sulla sua identità religiosa. Questo è ciò che offre un gioco di ruolo come si deve: la possibilità di essere in grado di dire a Krem [uomo trans] che è strano.

Nel commentare l’ultimo capitolo della serie di videogiochi *Dragon Age* intitolato *The Veilguard* (BioWare), considerato “woke” dalla community, questo utente sottolinea come non sia possibile discutere o essere in disaccordo con nessuno dei personaggi: è interessante notare che i personaggi che nomina come esempi con cui è possibile essere in disaccordo sono due donne - una lesbica e una particolarmente mascolina - e un personaggio trans. Questo conferma come, nella prospettiva degli utenti analizzati, la “minaccia” alla libertà sia incarnata da soggettività che sfidano direttamente la norma cis-eteropatriarcale, rafforzando l’idea che i videogiochi siano spazi sociali complessi dove le gerarchie di genere sono continuamente negoziate e riprodotte (Consalvo, 2009). Questo tipo di critica si inserisce pienamente nella retorica della maschilità egemonica che reagisce ai mutamenti sociali attraverso forme apparentemente moderate di resistenza (Connell, 2005), in questo caso reclamando la libertà di “giocare senza restrizioni” come diritto fondamentale del gamer.

Di converso, *Baldur’s Gate 3* (Larian), un altro gioco che consente al giocatore di scegliere i propri pronomi e di intraprendere relazioni queer, non viene pesantemente attaccato ed è anzi considerato un esempio di inclusività “fatta bene” perché offre al giocatore la possibilità di reclutare i compagni che preferisce, di muoversi liberamente nel mondo del gioco e di giocare un personaggio malvagio. Qui la rappresentazione della sessualità e del genere è depoliticizzata: i personaggi possono essere queer, ma non affrontano mai sfide legate alla loro identità e la narrazione permette al giocatore di scegliere di ignorare completamente questi aspetti. Si delinea quindi una divisione fra “woke ma buono” e “woke e scritto male”, un artificio retorico che permette agli utenti di legittimare alcuni contenuti inclusivi solo quando questi non mettono in crisi la maschilità egemonica e la sua struttura narrativa tradizionale (Consalvo, 2009;

Messerschmidt, 2019). Perciò, secondo i *gamergaters*, il problema non è la “wokeness” in sé, ma la qualità percepita della scrittura e la possibilità di esercitare una “vera” libertà d’azione.

Che brutta figura per il produttore di Baldur’s Gate 3, associare un gioco woke di successo con una buona sceneggiatura e buoni personaggi, con un gioco come Dragon Age The Veilguard, che è woke e politicamente corretto, così infantile nella scrittura, un gioco che venderà sicuramente poco o pochissimo. Spero che qualcuno abbia parlato con questa persona di quanto sia una cattiva idea paragonare un buon gioco woke ad uno gioco woke e fatto male.

A questo proposito è interessante il dibattito sviluppatosi intorno a un contenuto di espansione di *Alan Wake 2* (Remedy Entertainment), considerato “woke” perché ha introdotto personaggi e discussioni su razzismo, patriarcato e identità di genere. Come evidenzia un commento riportato, per alcuni utenti non importa quanto sia ottimo il gameplay se si sentono “forzati” a giocare nei panni di un personaggio che non li rappresenta:

Una piccola parte di me desidera che io sia in grado di adottare questa mentalità, ma quando sono costretto a giocare come un personaggio donna nera, misandrica e girlboss, non me ne frega un cazzo di quanto buono sia il gameplay.

Per questa analisi è stato molto interessante notare come questo tipo di esternazioni non risultino maggioritarie nei post esaminati: infatti, la maggior parte delle critiche mosse ai giochi “woke” si concentra sulla qualità della scrittura, sul gameplay e sulle meccaniche di gioco. In questo modo, i *gamergaters* cercano di rendere la loro misoginia una semplice critica neutra e apolitica:

Ho smesso di comprare da tutti i principali produttori di giochi al momento. Non ce n’è uno tra loro che non abbia iniziato ad autocensurarsi. Questo mi ha portato a fare ricerche sui giochi prima di comprarli. La mia è una semplice checklist: questo gioco che voglio comprare sembra interessante e ha una durata decente? Implementa delle opzioni obbligatorie di tracciamento dei tuoi dati simili a quelli di alcuni malware? Si tratta di una piattaforma di produzione di DLC⁴ mascherata da gioco (ovvero è un gioco con un breve periodo di esistenza in commercio ma con tanti DLC)? Gli sviluppatori hanno usato pratiche di marketing disoneste per altri giochi che hanno prodotto in passato? In passato, gli sviluppatori hanno supportato la wokeness? Si sono auto-censurati? Facendo un breve controllo sui social media degli sviluppatori, si possono trovare dei messaggi tipici degli attivisti politici? (Bada bene, controllo entrambi gli estremi dello spettro politico. Entrambi sono ugualmente orridi). Così acquisto molti meno giochi rispetto a prima.

⁴ Abbreviazione di *downloadable content*, contenuto di espansione dei videogiochi.

Una misoginia velata

Come riportato sopra, le posizioni apertamente misogine sembrano essere una minoranza nei commenti analizzati. Tuttavia, la violenza simbolica non scompare ma si adatta ai nuovi contesti normativi, assumendo forme apparentemente più neutre e “difensive”. La misoginia si maschera dunque da critica alla “politicizzazione” dei videogiochi, spostando il bersaglio dalle donne in quanto tali alle femministe e alle attiviste percepite come “infiltrate” in uno spazio originariamente maschile.

Tali dinamiche rientrano in quella che Banet-Weiser e Miltner (2015) definiscono *popular misogyny*: una misoginia che si manifesta in forme *mainstream*, culturalmente accettabili e persino “pop”, dove l’odio di genere viene camuffato da satira, difesa della libertà di parola o critica culturale. In questi spazi digitali, la misoginia si normalizza non attraverso l’invettiva esplicita, ma tramite una retorica dell’autodifesa e della vittimizzazione maschile, che dipinge le donne (in particolare quelle considerate “femministe”) come minaccia all’autenticità del *medium* videoludico e alla libertà espressiva dei *gamer*. Questo permette alla violenza simbolica di continuare ad operare, pur presentandosi con un volto più “razionale”, accettabile e persino autoironico.

Questa dinamica si collega anche al concetto di annientamento simbolico di Gerbner e Gross (1976): l’esclusione delle identità non conformi (donne attiviste, persone non binary, persone trans) non avviene più solo tramite la loro assenza, ma attraverso una delegittimazione sistematica dei loro discorsi e della loro stessa presenza.

Nei commenti analizzati emerge anche una forte nostalgia per un passato in cui, secondo una costruzione mitica, i confini di genere erano chiari e rigidamente binari. Come notato da Messerschmidt (2019), la nostalgia per un “ordine naturale” del genere è una strategia tipica delle crisi della maschilità, che rispondono ai mutamenti sociali reclamando un ritorno ad assetti tradizionali percepiti come autentici e stabili.

Non a caso, le identità non binary e trans sono descritte come patologie o minacce all’integrità dell’identità di genere maschile, in una prospettiva che rifiuta l’intersezionalità e nega la legittimità delle esperienze non cisgender.

Sì, uno studio troppo grande è negativo... ma, quando assume un sacco di “they/them”⁵ coi capelli blu otterrai giochi con dialoghi, gameplay e opzioni di personalizzazione dei personaggi terribili. Questi degenerati sono attivisti in prima battuta e secondariamente sviluppatori di videogiochi.

⁵ Si riferisce alle persone non-binarie.

L'introduzione di questi "attivisti", percepiti come sostituti dei "veri" sviluppatori - ossia uomini nerd appassionati di videogiochi - viene indicata da molti utenti come la causa imminente del collasso dell'industria videoludica.

Non ci crede nessuno, a noi più anziani, quando diciamo che a quei tempi si assumeva in base al merito e che anche le donne erano benvenute. Come sono benvenute a fare altri lavori come ad esempio autista di camion della spazzatura, minatrici, pompieri. Non ci crederanno, ma le donne ottenevano delle posizioni nell'industria videoludica! Però venivano valutate come gli uomini e comunque non erano interessate ai videogiochi e all'informatica erano più interessate alle bambole e altre stronzate; i ragazzi invece si interessavano ai computer e alle console e venivano bullizzati e chiamati perdenti per questo motivo e nessuno voleva uscire con loro. Erano tutti perdenti! La maggior parte delle donne si interessava a malapena di informatica e videogiochi per questo motivo!

Non sarebbe quindi la presenza delle donne nell'industria il problema, poiché - secondo questa retorica - ci sono sempre state. Il vero nodo critico sarebbe l'introduzione di quelle donne percepite come ostili ai gamer: donne che avrebbero sempre disprezzato la community, considerandola composta da "perdenti", e che portano con sé un profilo politico femminista. In questo senso, la community appare abbastanza unanime nel ritenere problematica la scrittura di giochi "woke", proprio perché avrebbe dato spazio a queste "attiviste con un'agenda politica". Come osservato anche dallo studio di Cullen (2022), che ha osservato dei subreddit sul gaming e sullo streaming su Twitch, l'attacco non si concentra tanto sulla presenza delle donne in sé, quanto sull'introduzione di messaggi percepiti come "politici" all'interno dell'hobby videoludico. In alcuni casi, questo porterebbe a tracciare una distinzione tra un tipo di partecipazione femminile considerato "accettabile" - quello che si limita a partecipare senza mettere nulla in discussione - e le outsider, le donne che vogliono "parlare solo di politica" e che, secondo questa retorica, rovinano lo streaming e i videogiochi. Similmente, nel forum da noi analizzato, l'introduzione di ideologie o politiche femministe è vista come problematica perché rappresenta un attacco diretto ai desideri e all'identità dei *gamer* uomini:

Ogni attacco che [gli sviluppatori "woke"] rivolgono al pubblico, che è maschile, è che sarebbero dei perdenti a cui le donne non sono interessate, ovvero degli uomini subumani. Tutto è sessualità, il discorso sul male gaze è solo un tentativo da parte loro di controllare ciò che gli uomini possono guardare.

L'attacco principale percepito è una sorta di "castrazione" dei desideri maschili: un'aggressione simbolica a un settore che prima era vissuto come esclusivamente loro e che ora

sentono di non poter più abitare liberamente. Il “politicamente corretto” e l’inclusione di donne e persone non binary all’interno dei “loro” videogiochi sono visti come limitazioni alla libertà di esercitare la propria maschilità:

Nella stessa frase dicono “Il pianeta ha bisogno di più bambini, la popolazione deve crescere” e “Smettetela di avere pensieri sessuali quando guardate una donna. Smettete di pensare al sesso. Mettete al bando il sesso in tutte le serie tv, film, videogiochi”. Migliaia di anni di evoluzione per dare priorità alla riproduzione prima di tutto, anche della nostra stessa sopravvivenza, e ora ci umiliano, ci insultano se pensiamo anche solo remotamente a riprodurci?

Se da un lato i desideri maschili, considerati naturali, vengono percepiti come “rimossi”, dall’altro, secondo gli utenti, la sessualità ritenuta “sbagliata e disordinata” dei produttori di videogiochi non viene mai messa in discussione.

Quello che noto è che queste persone celebrano “l’eccitamento safe” che loro stessi provano e condannano tutto ciò a cui non sono personalmente interessati. E poi portano l’industria videoludica a costruire giochi che si basano su questi loro bisogni. Vi faccio un esempio. Le persone di Sweet Baby Inc⁶. nel “Sexiest Podcast” parlano dei culi dei personaggi di videogiochi che trovano attraenti, che però conoscono a malapena. Laura Kale ha scritto un intero libro sui culi nei videogiochi. Kit & Krista, in passato parte di Nintendo America, hanno parlato positivamente di Xenoblade Chronicles X per la Switch, censurato nella versione occidentale (che manca dell’opzione di personalizzazione delle tette) con un commento che parafrasa “Spero che la personalizzazione dei culi ci sia ancora. Quella non rimuovetela.”

Nei commenti emerge anche una nostalgia per tempi in cui la differenza di genere era percepita come più chiara, quando “non si parlava di persone non binary e trans” e le poche donne presenti nell’industria venivano percepite come persone che non attribuivano particolare importanza alla rappresentazione di genere, lavorando fianco a fianco dei colleghi senza voler “imporre un’agenda”. Nello specifico, il giudizio sulle donne trans è particolarmente negativo, come dimostra, ad esempio, un commento su una consulente che ha collaborato allo sviluppo di *Dragon Age: The Veilguard*:

⁶ Sweet Baby Inc. è uno studio di consulenza narrativa canadese fondato nel 2018, noto per promuovere l’inclusione e la rappresentazione nei videogiochi. Ha collaborato a titoli come God of War: Ragnarök, Alan Wake II e Spider-Man 2. In ambienti ostili all’“agenda woke”, è spesso accusato di influenzare negativamente la creatività dei giochi.

Sì, siamo messi MALE. Davvero, davvero male. Ve lo dico, se questo tipo di persone sono così coinvolte nello sviluppo del gioco c'è lo 0 % di possibilità che possa essere buono. Queste persone non FANNO cose belle, distruggono e basta, anche se stesse.

Più volte, l'attacco alle persone trans riprende argomentazioni tipiche dell'alt-right: il percorso di affermazione di genere viene descritto come "mutilazione", l'esperienza trans viene definita come una malattia, e si ribadisce la difesa delle maschilità e femminilità tradizionali. Per questi motivi, l'attacco che i gamer uomini percepiscono nei confronti dei videogiochi è rappresentato come un'offensiva contro i generi "tradizionali":

Sembra che tutto questo non sia stato ovvio per un secolo nei film e almeno 30 anni nei videogiochi. Sembra che solo negli ultimi 20 anni abbiamo visto amarezza nei confronti di ideali di maschilità e femminilità.

Questo sdegno verso la "modernità", l'eguaglianza di genere e le persone trans o non binary rappresenta una delle principali porte d'accesso per le "donne perbene" all'interno della community. Diversi post e commenti riportano infatti le opinioni di donne, in particolare youtuber e blogger, che si scagliano contro le politiche di inclusione, soprattutto quelle rivolte alle persone queer. Anche un videogioco come *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, Studio Globo), che include alcuni personaggi trans e consente a chi gioca di scegliere i pronomi del proprio personaggio, è apprezzato dalla community proprio per la controversia in mezzo alla quale si è trovato, legata alle posizioni trans-escludenti di J. K. Rowling, autrice dell'universo narrativo in cui è ambientato il gioco.

La teoria del complotto

I membri della community, dunque, non si rappresentano esplicitamente come misogini o come odiatori di donne e minoranze, bensì come difensori di un ordine percepito come naturale e immutabile, in cui le persone rispettano il proprio ruolo di genere tradizionale. La critica ai videogiochi diventa così, ai loro occhi, un attacco ai fondamenti morali della società stessa, come esemplifica un commento relativo alle iniziative *Diversity, Equity and Inclusion (DEI)* delle Nazioni Unite, interpretate come minacce a tale ordine:

L'ONU vuole controllare la tua vita, non solo i tuoi videogiochi, vogliono controllare anche il cibo che mangi, questo attacco è molto più ampio del DEI nei videogiochi. Vogliono forzarti a guidare auto elettriche, vogliono essere sicuri che i prezzi dell'energia siano alti, il costo della vita sia alto, vogliono forzarti a vivere in piccoli appartamenti condivisi con altri, vogliono forzarti ad essere vegano, debole,

codardo, instabile, a non dire mai di no a loro. Sono odiati dappertutto e dobbiamo odiarli e mostrare il nostro odio e unirli ad altri gruppi che li odiano finché non sono costretti ad abbandonare questo piano malvagio fino ad arrivare al momento in cui le grandi compagnie inizieranno ad ignorarli. Non verrà niente di buono dall'ONU, cospirano contro di noi tutto il tempo, hanno dei piani che si estendono per decenni.

Le politiche di inclusione nel mondo videoludico sono percepite, in questa retorica, come una piccola parte di un piano più ampio volto alla distruzione dell'ordine sociale tradizionale. Resistere all'inclusività nei videogiochi diventa così, agli occhi di questi gruppi, un atto rivoluzionario: un primo passo per riconquistare spazi maschili ritenuti sotto attacco. Diversi commenti tra quelli analizzati tracciano i confini di questa offensiva e interpretano eventi successivi, come la vittoria di Donald Trump alle elezioni presidenziali statunitensi del 2016, come segnali di una contro-reazione a tali trasformazioni.

Ho l'impressione che un sacco della roba DEI più aggressiva fosse frutto della volontà di attivisti professionisti di punire i comuni mortali per aver osato rifiutare Hillary nel 2016. Se avesse vinto avrebbero comunque spinto la loro agenda, ma sarebbero stati molto più sottili nel farlo per non consentire ai sempliciotti di capire cosa stesse succedendo.

Inoltre, sono presenti messaggi che dichiarano come le nuove generazioni sarebbero state indottrinate da ideologie marxiste, le quali metterebbero a repentaglio il tessuto stesso della società. Molti utenti sostengono inoltre che tale piano sia in preparazione da decenni:

Commento: Questo è il Neo-Marxismo in azione. Tutto deve essere visto attraverso le lenti della dicotomia oppressore/oppresso. Tutto esiste per mantenere lo status quo oppressore/oppresso, inclusi i videogiochi e altre forme di intrattenimento ed è compito dei neomarxisti rompere questo status quo. Un'intera generazione di giovani occidentali è stata educata a questa ideologia e poi sono stati lasciati liberi di evangelizzare.

Risposta: Non si tratta solo di una generazione, è iniziato nel 1960 in maniera sottile ed è aumentato da allora. La ragione per cui la gente nota adesso questo fenomeno è perché il problema è stato drammaticamente aumentato da Occupy Wall Street. Occupy è stato il primo movimento che ho notato essere distrutto dall'interno così facilmente. Hanno introdotto l'intersezionalità e da lì si sono dissolti. La crisi finanziaria del 2008 e il susseguente movimento Occupy hanno svolto la funzione di gettare benzina sul fuoco e accelerare la crescita del fenomeno. Occupy aveva correttamente identificato un problema di classe nel

mondo e non si poteva permettere. Meglio gettarla sulle questioni di genere, sesso, razza e generazione, invece.

Questo scambio mostra quanto la teoria del complotto sulle politiche di inclusione di genere sia pervasiva e capace di attrarre persone collocate su diversi poli dello spettro politico: essa è percepita al contempo come una minaccia per i movimenti progressisti e come un loro stesso prodotto. In questo quadro, le donne non sono necessariamente viste come il nemico principale, ma piuttosto come vittime di propaganda e indottrinamento, che le avrebbe spinte ad abbracciare posizioni femministe ritenute dannose per la società nel suo insieme. Inoltre, gli uomini vengono descritti come oppressi in un contesto ormai ritenuto “completamente misandrico”:

Continuiamo a sentir parlare di uomini radicalizzati, ma la verità è che c'è un'intera generazione di donne che è stata radicalizzata all'odio totale e completo tale che anche il più violento “incel” non sarà mai ai loro livelli. [...] Affrontiamo la realtà. In questi recenti articoli politicizzati di sinistra, radicalizzato significa semplicemente “ha votato male” o “mette i suoi bisogni di fronte a quelli delle donne” o “non si sottomette a ciò che le donne ritengono sia migliore per lui”. La misandria rampante è così diffusa che è diventato accettabile demonizzare gli uomini semplicemente perché votano in una democrazia. La sinistra ha usato gli uomini come capro espiatorio per costruire solidarietà negli anni, quindi la cosa non sorprende. I “radicalizzati” a cui si riferiscono sono semplicemente giovani uomini che finalmente mostrano il dito medio dopo essere stati brutalizzati per un decennio.

Questo presunto odio diffuso verso gli uomini sarebbe promosso dai movimenti femministi, considerati obsoleti perché, secondo questa narrazione, la disuguaglianza nella società sarebbe ormai superata e le vere vittime sarebbero diventati gli uomini:

Per questo esistono gli idioti della Sweet Baby Inc., che si comportano da “consulenti” non-tecnici mentre cercano di inventarsi un lavoro per se stessi che non li faccia lavorare per davvero. La maggior parte delle donne non vuole lavorare. Come ogni altra forma di femminismo, anche questa deve inventare un problema così che l'industria del vittimismo possa perpetuarsi [...].

Queste teorie complottiste mirano a creare un nemico simbolico ben definito - le politiche di DEI, gli sviluppatori attivisti, le femministe - percepito come una minaccia non solo per i videogiochi, ma per la società nel suo complesso. In questo contesto, i gamer si rappresentano come gli “eroi”, impegnati a combattere contro “boss malvagi” per salvare la società.

Conclusioni

A dieci anni dalla sua nascita, il *Gamergate* continua a rappresentare un caso esemplare di riorganizzazione della maschilità egemonica in risposta ai cambiamenti culturali e sociali. L'analisi condotta mostra come la violenza di genere non sia scomparsa, ma si sia trasformata in forme retoricamente più sofisticate, apparentemente neutrali, che rendono più difficile identificarla e contrastarla. In particolare, emerge una misoginia che si legittima attraverso il linguaggio della libertà d'espressione, dell'autenticità videoludica e della lotta nei confronti di un presunto "politicamente corretto", ridefinendo questa violenza misogina come autodifesa contro la cultura "woke".

Inoltre, il discorso sul genere nelle community del *Gamergate* non si limita più ad attacchi espliciti contro le donne cisgender, ma si concentra con forza crescente contro soggettività quali le persone trans e le persone non binary, la cui sola esistenza viene percepita come una minaccia ideologica. Questa trasformazione rivela una continuità con l'ideologia alt-right e con altri spazi della manosphere, mantenendo centrale l'idea di una gerarchia di genere e sessualità rigida, binaria ed eteronormativa.

Il *Gamergate* oggi non è quindi soltanto un movimento misogino: è un laboratorio di violenza in cui si continuano a definire i confini dell'identità *gamer* legittima, si ridefiniscono le norme culturali del *medium* videoludico e si articolano forme di *backlash* contro l'equità di genere. Questa rinnovata strategia retorica rende la violenza più pervasiva e socialmente tollerabile, poiché nascosta dietro l'apparenza della razionalità, del "buon senso" o della nostalgia per un'epoca passata percepita come autentica.

Il nostro studio, pur limitato a una sola community del *Gamergate*, offre uno sguardo utile su questi processi di trasformazione. In piattaforme meno controllate o chiuse, è plausibile ipotizzare l'emergere di forme ancora più esplicite di violenza. Per questo motivo, future ricerche dovrebbero ampliare il campo d'indagine ad altri spazi digitali, anche in chiave comparativa e transnazionale, per comprendere meglio l'evoluzione contemporanea delle culture maschili reazionarie nel mondo dei videogiochi.

Bibliografia

Banet-Weiser, S., & Miltner, K. M. (2015). #MasculinitySoFragile: culture, structure, and networked misogyny. *Feminist Media Studies*, 16(1), 171-174.

- Bezio, K. M. S. (2018), Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, 14(5), 556-566.
- Biscop, K., Malliet, S., Dhoest, A. (2019), Gender and sexuality subversion in digital games. *DiGeSt: journal of diversity and gender studies*, 6(2), 23-42.
- Blackburn, G., Scharrer, E. (2019). Video Game Playing and Beliefs about Masculinity Among Male and Female Emerging Adults. *Sex Roles*, 80, 310-324.
- Blomquist, G. (2021). Postmodern Medusa: The Monstrous-Feminine in StarCraft II: Heart of the Swarm. *Games and Cultures*, 16(7), 885-906.
- Bourdieu, P. (1979). Les trois états du capital culturel. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 30, 3-6.
- Bourdieu, P. (1998). *La domination masculine*, Seuil.
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamegaters and Geek Masculinity, *Social Media + Society*, 1-10.
- Braun, V., Clarke, V. (2019). Reflecting of reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597.
- Cameron, A. (2019). No More Games: An Intersectional Approach to Geek Masculinity and Marginalization in Video Gaming Culture. *Gnovis: a journal of communication, culture and technology*, 19(2), 19-31.
- Casagrande Bristot, P., Pozzebon, E., Bolan Frigo, L., Zago Canal, F., da Rosa Carraro, J. A. (2019). Female Representation in Video Games, *Clei Electronical Journal*, 22(2).
- Chatzakou D., Kourtellis N., Blackburn J, De Cristofaro E., Stringhini G., Vakali A. (2017a), *Measuring #GamerGate: A Tale of Hate, Sexism, and Bullying*, in R. Barrett, Cummings R., Agichtein E., Gabrilovich E. (a cura di), *WWW'17: Companion Proceedings of the International Conference on World Wide Web Companion*, 1285-1290.
- Chatzakou D., Kourtellis N., Blackburn J, De Cristofaro E., Stringhini G., Vakali A. (2017b). Hate is not Binary: Studying Abusive Behavior of #GamerGate on Twitter, *28th ACM Conference on Hypertext and Social Media*.
- Chess, S., Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes or How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Eletronics Media*, 59(1), 208-220.
- Cho, L. (2022). The Downward Spiral of the Misogynistic Video Game Industry: It's Truly Up to the "Last of Us". *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 42(3).
- Condis, M. (2018). *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. University of Iowa Press.
- Connell, R. W., Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: rethinking the concept. *Gender & Society*, 19(6), 829-859.
- Connell, R. W. (2005). *Masculinities*, 2nd edition, Polity Press.
- Consalvo, M. (2009). There is no magic circle. *Games and Culture*, 4(4), 408-417.
- Conway, S. (2020), Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity, *Games and Cultures*, 15(8), 943-961.
- Cote, A. (2017). "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games and Culture*, 12(2), 136-155.
- Crothers, H., Scott-Brown, K. C., & Cunningham, S. J. (2024). 'It's just not safe': Gender-based harassment and toxicity experiences of women in esports. *Games and Culture*, 0(0).
- Cullen, A. L. L. (2022). Just on the right side of wrong: (De)legitimizing feminism in video game live streaming. *Television & New Media*, 23(5), 542-552.

- De Grove, F., Courtois, C., & Van Looy, J. (2015). How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), 346-361.
- Derr, T. (2020). *A road to Gamergate: The history of gender stereotyping in video game culture, 1970-2000 and beyond*. Rutgers University.
- deWinter, J., & Kocurek, C. A. (2017). “Aw fuck, I got a bitch on my team”: Women and the exclusionary cultures of the computer game complex. In J. Malkowski & T. M. Russworm (Eds.), *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games* (pp. 63-76). Indiana University Press.
- DiSalvo, B. J., Atwater, S. Y., Dimond, J., & Bruckman, A. (2009). Gaming masculinity: Video games as a reflection on masculinity. *Computer Science and African American Culture*.
- DiSalvo, B. J. (2016). Gaming masculinity: Constructing masculinity with video games. In Y. B. Kafai, G. T. Richard, & B. M. Tynes (Eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: International perspectives and inclusive designs in gaming*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Eklund, L., & Zanesco, A. (2024). Times they are a-changin’? Evolving representations of women in the Assassin’s Creed franchise. *Games and Culture*, 0(0).
- Evans, S. B., & Janish, E. (2015). #INeedDiverseGames: How the queer backlash to GamerGate enables nonbinary coalition. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2(2), 125-150.
- Foust, J. (2023). The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry. *Media, Culture & Society*, 46(4), 762-776.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172-199.
- Gestos, M., Smith-Merry, J., & Campbell, A. (2018). Representation of women in video games: A systematic review of literature in consideration of adult female wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9).
- Ging, D. (2019). Alphas, betas, and incels: Theorizing the masculinities of the manosphere. *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657.
- Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11.
- Hanford, N. A. (2018). At the intersection of difficulty and masculinity: Crafting the play ethic. In N. Taylor & G. Voorhees (Eds.), *Masculinities in play*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Hawkins, J. M. (2018). Thematic analysis. In M. Allen (Ed.), *The SAGE encyclopedia of communication research methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hayday, E. J., & Collinson, H. (2020). Exploring the contested notion of social inclusion and gender inclusivity within eSport spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208.
- Hodge, E., & Halgrimsdottir, E. (2019). Networks of hate: The alt-right, “troll culture”, and the cultural geography of social movement spaces online. *Journal of Borderland Studies*.
- Houle, K. (2024). The paranoid style of internet politics: Gamer backlashes and ‘politics’ as imposition. *POLIS: Sociology & Anthropology Undergraduate Journal*, 1(1), 15-28.
- Humphreys, S. (2019). On being a feminist in games studies. *Games and Culture*, 14(7), 825-842.
- Ivory, J. D. (2006). Still a man’s game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.
- Jenson, J., & De Castell, S. (2013). Tipping points: Marginality, misogyny and videogames. *Journal of Curriculum Theorizing*, 29(2), 72-85.

- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport.” *Quest*, 69(1), 1-18.
- Johnson, R. (2014). Hiding in plain sight: Reproducing masculine culture at a video game studio. *Communication, Culture & Critique*, 7, 578-594.
- Kelly, D., Nic Giolla Easpaig, B., & Castillo, P. (2023). ‘You game like a girl’: Perceptions of gender and competence in gaming. *Games and Culture*, 18(1), 62-78.
- Kivijärvi, M., & Katila, S. (2021). Becoming a gamer: Performative construction of gendered gamer identities. *Games and Culture*, 17(3), 461-481.
- Kondrak, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Anthropology and Sociology*, 6(1), 171-193.
- Labrador, F. J., Fernandez-Arias, I., Martín-Ruipérez, S., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., Labrador, M., & Estupiña, F. J. (2022). Women and videogames: What do they play? *Anales de Psicología*, 38(3), 508-517.
- Lindsay, S. (2016). Society must be defended: Online quality of life, a Foucauldian case study of Gamergate. *Stirling International Journal of Postgraduate Research*, 1(3).
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., & Kuss, D. J. (2019). Measuring female gaming: Gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10.
- Maloney, M., Roberts, S., & Graham, T. (2019). Hegemonic, inclusive and geek masculinities. In *Gender, masculinity and video gaming*. Cham: Palgrave Pivot.
- Markham, A. (2012). Fabrication as ethical practice. *Information Communication & Society*, 15(3), 334-353.
- Martínez, M. H. (2020). Feminist cyber-resistance to digital violence: Surviving Gamergate. *DEBATS Annual Review*, 5.
- Marwick, A. E., & Caplan, R. (2018). Drinking male tears: Language, the manosphere, and networked harassment. *Online Misogyny*, 18(4), 543-559.
- Massanari, A. L. (2017). #Gamergate and The Fappening: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 19(3), 329-346.
- Massanari, A. L. (2020). Gamergate. In K. Ross, I. Bachmann, V. Cardo, S. Moorti, & M. Scarcelli (Eds.), *The international encyclopedia of gender, media, and communication*. New York: Wiley.
- Messerschmidt, J. W. (2019). The salience of “hegemonic masculinity.” *Men and Masculinities*, 22(1), 85-91.
- Nooney, L. (2013). A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history. *Game Studies*, 13(2).
- O’Donnell, J. (2020). Militant meninism: The militaristic discourse of Gamergate and Men’s Right Activism. *Media, Culture & Society*, 42(5), 654-674.
- O’Donnell, J. (2022). *Gamergate and anti-feminism in the digital age*. Cham: Springer.
- Ochsner, A. (2017). Reasons why: Examining the experience of women in games 140 characters at a time. *Games and Culture*, 14(5), 523-542.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Feminist Forum Review*, 76, 421-435.

- Phan, M. H., Jardina, J. R., Hoyle, S., & Chaparro, B. S. (2012). Examining the role of gender in video game usage, preference, and behavior. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 56(1), 1496-1500.
- Piggot, L. V., & Tjønndal, A. (2024). "It becomes a fight against who I am, rather than what I say": Gender, positionality, and inclusion in esports leadership. *Sociology of Sport*, 59(3), 400-420.
- Polefrone, P. R. (2016). *Semantic analysis of one million #GamerGate tweets using semantic category correlations*. Columbia University.
- Preston, K., Halpin, M., & Maguire, F. (2021). The black pill: New technology and the male supremacy of involuntarily celibate men. *Men and Masculinities*, 24(5), 823-841.
- Roberts, K. (2012). A sociological exploration of a female character in the *Metroid* videogames series. *The Computer Games Journal*, 1, 82-108.
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213.
- Santonico, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023). Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objectification and sexualization. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20, 5770.
- Salter, M. (2018). From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse. *Crime Media Culture*, 14(2), 247-264.
- Sanford, K., & Madill, L. (2006). Resistance through video game play: It's a boy thing. *Canadian Journal of Education*, 29(1), 287-306.
- Shaw, A. (2012a). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44.
- Shaw, A. (2012b). Talking to gamers: Questioning identity, community and media representation. *Westminster Papers*, 9(1), 67-88.
- Shaw, A. (2013). On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*.
- Taylor, N., & Voorhees, G. (2018). Introduction: Masculinity and gaming: Mediated masculinities in play. In N. Taylor & G. Voorhees (Eds.), *Masculinities in play*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Tomkinson, S., & Harper, T. (2015). The position of women in video game culture: Perez and Day's Twitter incident. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 29(4), 617-634.