

Un gioco da ragazze? Nuove eroine videoludiche tra realtà e idealizzazione

DALILA FORNI

Dottoressa di ricerca - Università degli Studi di Firenze

Corresponding author: dalila.forni@unifi.it

Abstract. Videogames are a fundamental tool in shaping new generations' collective imagination. In particular, videogames usually present limited depictions of masculinity and femininity and, for this reason, offer canonical norms concerning gender identity. The present paper explores narrative videogames as a key medium to indirectly deconstruct gender canons. Specifically, the paper focuses on the analysis of non-conventional female identities in three videogames based on the adventures of three different protagonists that counteract gender standards.

Keywords. narrative videogames - gender, identity - collective imagination - education

1. Videogiochi e immaginario di genere

I videogiochi sono uno tra i tanti strumenti e nuovi media che influenzano la creazione di un immaginario di genere, educando bambini e bambine, ragazzi e ragazze a precisi standard di femminilità e mascolinità¹. I *videogames* affabulano attraverso ritmi incalzanti e storie in alcuni casi complesse che si rifanno agli archetipi tipici della fiaba e del mito², rivisitando però i personaggi al fine di renderli più sfaccettati e in continua evoluzione³. La profondità narrativa di alcuni videogiochi fa sì che, come la letteratura e il cinema, questi si rivelino mezzi narrativi in grado di plasmare un immaginario di genere ben delineato, andando a formare – insieme ad altri strumenti di educazione indiretta⁴ – quei canoni di femminilità e mascolinità socialmente condivisi. Come tutti i media, i *videogames* entrano infatti nell'articolato processo di socializzazione ed educazione di genere e creano quindi degli ideali, delle aspettative, formano la mente, mostrando le possibili strade che donne e uomini possono intraprendere⁵. Il loro carattere popo-

¹ Cfr. F. Cambi (a cura di), *Media education tra formazione e scuola. Principi, modelli, esperienze*, Pisa, ETS, 2010; S. Olivieri (a cura di), *Educazione al femminile, una storia da scoprire*, Milano, Guerini Scientifica, 2007.

² Cfr. F. Cambi (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*, Pisa, ETS, 1999.

³ A. Antoniazzi, *Labirinti elettronici. Letteratura per l'infanzia e videogame*, Milano, Apogeo, 2007, p. 107.

⁴ Cfr. A. G. Lopez (a cura di), *Decostruire l'immaginario femminile*, Pisa, ETS, 2017; I. Loiodice, N. Plas, Rajadell (a cura di), *Percorsi di genere. Società, cultura e formazione*, Pisa, ETS, 2012; M. Bittanti, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.

⁵ Cfr. C. Di Bari, D. Felini (a cura di), *Il valore delle differenze. Tra teorie e pratiche educative*, Parma, Edizioni Junior, 2019; D. Felini, *Video game education. Studi e percorsi di formazione*, Milano, Unicopli, 2012; F. Cambi (a cura di), *Media education ...*, cit., 2010.

lare, inoltre, li rende mezzi di facile consumo, in grado di attrarre un ampio ventaglio di utenti e di influenzare la loro percezione di sé e del mondo⁶.

Se per lungo tempo i prodotti videoludici hanno presentato modelli di genere vincolanti e stereotipati, queste opere si stanno lentamente aprendo a una complessità identitaria che potrebbe stimolare positivamente videogiocatori e videogiocatrici in ottica educativa. I *videogames* possono aiutare a riconsiderare il genere, oltre a 'sperimentarlo' in prima persona attraverso l'*avatar*, il personaggio interpretato e 'guidato' da chi gioca. Questi prodotti infatti, se di qualità, possono promuovere l'empatia e l'identificazione e immergere il giocatore in un mondo altro, dove è possibile sovvertire i canoni sociali – tra cui quelli maschili e femminili. L'utilizzo di un *avatar* da poter controllare in prima persona invita il giocatore o la giocatrice e immergersi totalmente nell'esperienza altrui, creando un forte legame con il proprio alter ego virtuale, di cui si è responsabili⁷. Sperimentando dunque le vesti di un altro o altra, è possibile riflettere su esperienze nuove e riconsiderare i propri parametri, ampliando il proprio immaginario⁸.

L'industria del videogioco, nella sua breve vita, è stata ed è tutt'ora considerata un campo dominato dal maschile, tanto che il femminile è stato spesso escluso dalla comunità di videogiocatori⁹. Da un lato, sono uomini (o così si pensa) i produttori di videogiochi (dai designer, ai dialoghetti, fino ai tester e traduttori); dall'altro, si crede siano in gran parte uomini gli utenti che di questi prodotti usufruiscono. Un mercato economico e culturale dunque apparentemente al maschile, pensato per, fatto da e fruito da uomini. Emiliano Chirchiano e Alessia Tuselli hanno investigato questo processo definendolo «machismo videoludico»: un'assenza femminile che si riversa non soltanto su chi di questa industria fa parte, ma anche sulle rappresentazioni femminili e maschili offerte in queste opere interattive, pensate appunto per un pubblico molto targettizzato¹⁰. Il pregiudizio che vede l'industria del videogioco come ambito prettamente maschile influenza la produzione videoludica e l'immaginario che essa veicola: un immaginario fortemente legato a un videogiocatore maschio, cisgender ed eterosessuale, normativo, da cui conseguono determinate aspettative nell'esperienza di gioco e nella scelta delle rappresentazioni da esso offerte.

I più recenti studi al riguardo ci offrono però una panoramica nuova sul tema: nell'industria videoludica si sta lentamente affermando una notevole presenza femminile, sia per quanto riguarda le donne che lavorano alla creazione di videogiochi, sia per quanto riguarda il numero crescente di videogiocatrici¹¹. Sebbene i giochi di riferimento per uomini e donne tendano ad essere, talvolta, ancora molto settoriali a livello di mar-

⁶ G. Burgio, "Genere ed educazione", in *Education Sciences & Society* 6, n. 2, 2015, pp. 183-190.

⁷ R. Nardone, "Virtual Scenarios, Digital Identities and Reality: Which Perspectives Towards an Educational Approach to Video games?", in *INTED 2008* (International Association of Technology, Education and Development), Valencia 2008, p. 4.

⁸ A. Schleiner, "Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games", in *Leonardo*, vol. 34, n. 3, 2001, p. 223.

⁹ Cfr. S. Chess; A. Shaw, "A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# gamergate and embrace hegemonic masculinity", in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 59, n. 1, 2015.

¹⁰ E. Chirchiano, A. Tuselli, "Che genere di videogame? Le rappresentazioni di genere nell'universo videoludico", in *H-ermes*, n. 7, 2016, p. 302.

¹¹ X. Kondrat, "Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?", in *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, n. 1, Summer 2015, p. 173.

keting, questa differenza sta via via scemando e i prodotti videoludici attraggono, spesso indistintamente, ragazzi e ragazze, uomini e donne, grazie alla fruizione di esperienze universalmente condivise. Stanno pertanto trovando terreno fertile nuove rappresentazioni in grado di offrire punti di vista anti-canonici sulla società contemporanea e incoraggiare una maggiore apertura alla diversità e all'inclusione, all'empatia e alla sperimentazione di identità altre.

Adrienne Shaw sottolinea come la rappresentazione mostri quali forme di esistenza siano possibili nella nostra cultura: le marginalità lasciate fuori dalle narrazioni, videoludiche e non, sembrano quindi non esistere agli occhi di lettori, spettatori, videogiocatori¹². L'inclusività nelle rappresentazioni – di genere, ma anche di etnia, religione, orientamento, eccetera – può quindi essere un interessante spunto educativo, uno strumento in grado di mostrare la complessità umana, le sfaccettature più articolate dell'identità, l'intersezionalità appartenente al reale, permettendo a giocatori e giocatrici di sperimentare personaggi e personalità diverse con cui entrare in contatto. Un'educazione quindi alla comprensione e alla tolleranza, alla considerazione del punto di vista altrui, così da scardinare l'ideale identitario che fa dell'uomo bianco, eterosessuale e normodotato l'unico modello possibile.

Il tema dell'inclusività e della parità di genere nelle rappresentazioni videoludiche si è sviluppato a livello tanto popolare quanto accademico negli ultimi decenni. Una delle prime *videogamer* ad occuparsi di un approccio critico al femminile è Anita Sarkeesian, che fonda nel 2013 il sito *Feminist Frequency*. Attraverso una campagna di *crowdfunding*, Sarkeesian realizza una serie chiamata *Tropes vs. Women in Video Games*, dove analizza i maggiori stereotipi al femminile nell'industria del videogioco. Sarkeesian è divenuta vittima di una campagna – chiamata *Gamergate* – che l'ha vista ricevere svariate minacce da videogiocatori che non apprezzavano un'"invasione" femminile del settore. Di fronte ad un'industria considerata prevalentemente maschile e spesso difesa in quanto tale, scienze diverse – dal Game Design agli studi narratologici – hanno avvertito dunque la necessità di includere la diversità o le minoranze, di riflettere su temi di attualità, di decostruire gli stereotipi¹³. Tuttavia, un ambito di ricerca ancora poco sviluppato tanto a livello nazionale quanto internazionale è quello educativo: l'approccio di genere da un punto di vista pedagogico per quanto riguarda il videogioco è un filone non ancora del tutto affermato, ma che potrebbe rivelarsi di grande importanza nel comprendere i risvolti educativi delle dinamiche di genere rappresentate nei videogiochi.

2. Modelli femminili classici: damigelle in pericolo e corpi reificati

Le ricerche di genere nell'ambito delle narrazioni videoludiche si sono sviluppate sia a livello quantitativo che qualitativo fin dagli anni Novanta¹⁴. In un'ottica quantitativa,

¹² Cfr. A. Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Cfr. D. D. Funk., J. B. Buchman, "Children's Perceptions of Gender Differences in Social Approval for Playing Electronic Games", in *Sex Roles* 35, n. 3-4, 1996; T. Dietz, "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior", in *Sex Roles: A Journal of Research* 38, 1998; Westcott E., "Feminism and Gameplay Performance", in G. Voorhees (a cura

dagli studi sul tema emerge che, tradizionalmente, i personaggi maschili sono stati tuttora nettamente più comuni di quelli femminili, soprattutto per quanto riguarda i personaggi giocabili¹⁵. Secondo una recente indagine che ha considerato 152 videogiochi commercializzati per la prima volta nel 2022, i personaggi giocabili maschili costituiscono il 61% del campione di riferimento, mentre i personaggi giocabili femminili il 39%: un trend in crescita che tuttavia non raggiunge del tutto una rappresentazione paritaria. Considerando invece quei giochi che presentano un solo personaggio giocabile, 45% dei personaggi sono femminili, 55% maschili, mostrando un trend sempre più positivo in ottica egualitaria¹⁶.

Non basta però raggiungere una parità quantitativa. A livello qualitativo, l'identità maschile e femminile rappresentata nei videogiochi risulta storicamente piuttosto stereotipata, limitante (pur con nuovi felici esempi negli ultimi anni). Nei videogiochi più classici troviamo modelli di genere delineati da un lato tramite una maschilità virile, vincente, violenta, per molti aspetti tossica; dall'altro lato, costruendo due modelli femminili prevalenti, ovvero la damigella in pericolo e i corpi in movimento¹⁷. La rappresentazione di identità oltre il genere ha poi trovato un maggiore spazio di sperimentazione critica negli ultimi anni, andando verso una rottura delle dicotomie su base sessuale che hanno storicamente caratterizzato alcuni personaggi dei videogiochi, senza che però questo fenomeno fosse interpretato consapevolmente tanto a livello sociale e culturale, quanto accademico¹⁸.

Tralascieremo qui l'identità maschile – su cui sarebbe comunque utile soffermarsi nella decostruzione degli stereotipi – per focalizzare l'attenzione sui due modelli femminili più comuni nei videogiochi. In primo luogo, la damigella da salvare: si tratta del personaggio passivo per eccellenza, un trofeo da vincere per concludere la partita, privo di personalità, non giocabile, a volte nemmeno visibile durante il gioco. Una femminilità simbolica da portare in salvo come fine ultimo della missione eroica al maschile; il motivo da cui il viaggio è sospinto e giustificato. Si tratta solitamente di principesse inermi, innocenti, prive di spessore e in completa subordinazione all'attività portata avanti dall'eroe. L'esempio più celebre è la Principessa Peach di *Super Mario* (1985), ultimo premio della missione del protagonista, ma priva di una personalità e identità propria.

In secondo luogo, i personaggi femminili possono essere rappresentati come corpi in movimento: non personalità complesse che prendono parte all'azione, ma (bellissimi) corpi da ammirare, solitamente pensati per soddisfare i canoni estetici di un pubblico al maschile. Si tratta quindi di personaggi femminili oggettificati e sessualizzati, fisicamente piacevoli da vedere, ammiccanti, dalle proporzioni estremamente innaturali¹⁹. Sono inoltre sottolineate le caratteristiche sessuali del corpo attraverso l'abbigliamento prescel-

di), *Feminism in Play*, Palgrave-Macmillan, 2018, pp. 251-266.

¹⁵ Cfr. E. Beasley, T. Collins Standley, "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games", in *Mass Communication and Society* 5, n. 3, 2002.

¹⁶ <https://diamondlobby.com/geeky-stuff/female-representation-in-games/> (ultima consultazione: 01/04/2023).

¹⁷ E. Chirchiano, A. Tuselli, cit., p. 304.

¹⁸ Cfr. B. Ruberg, *Video Games Have Always Been Queer*, New York, New York University Press, 2019; D. Forni, "Sulla queerness di *The Sims*: sovvertire i generi e gli orientamenti nel contesto italiano", in R. Fassone, M. Benoît Carbone (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020.

¹⁹ Cfr. F. Pinto Minerva, S. Olivieri, A. Cagnolati (a cura di), *Le frontiere del corpo. Mutamenti e metamorfosi*, Pisa, ETS, 2013.

to per questi personaggi. Per esempio, uno studio sul tema ha sottolineato come i corpi femminili nel videogioco siano generalmente meno coperti di quelli maschili: le protagoniste hanno ampie scollature che fanno intravedere seni prosperosi, pantaloni corti e/o molto attillati, maniche corte e corpi magri ma ben in forma²⁰.

I corpi in movimento possono essere sia giocabili che non giocabili, e questa caratteristica ne differenzia la personalità. I corpi in movimento non giocabili hanno di solito una caratterizzazione molto superficiale e non influenzano o arricchiscono la narrazione in quanto agiscono soltanto sullo sfondo, senza un vero scopo se non un ammiccamento più o meno indiretto al videogiocatore attraverso le sue forme. Per esempio, in *Metal Gear Solid 5* (2015), un personaggio femminile, Quiet, indossa un bikini e delle calze a rete e raramente si esprime durante il gioco. In alcuni momenti la sua presenza è giustificata dal semplice ‘accontentare’ lo sguardo di chi gioca attraverso movenze seducenti o scene a sfondo erotico che la rappresentano, come per esempio nel momento di una doccia.

I personaggi giocabili invece possono essere ricondotti al format Lara Croft (*Tomb Raider*, 1996), esaminato nel prossimo paragrafo, in quanto oppongono caratteristiche contrastanti tra loro e divengono quindi di difficile classificazione e comprensione, spesso al centro di accesi dibattiti. Sono spesso le eroine del gioco e per questo motivo si distinguono per essere personaggi attivi, forti, coraggiosi, svegli: caratteristiche tradizionalmente associate al maschile che, in questi casi, vengono rivendicate da eroine femmine. Al tempo stesso, la sessualizzazione di questi personaggi rimane oltremodo marcata: seppur indipendenti, sono comunque oggetto da vedere più che soggetto da giocare. La loro femminilità è quindi sottolineata e rimarcata attraverso un corpo provocante, come a voler distrarre l’attenzione dalle caratteristiche positive e anticonvenzionali che esse promuovono. Secondo Behm-Morawitz e Mastro, questo rende le eroine videogiocabili vulnerabili, fragili, inferiori ad un corpo maschile che, pur presentando anch’esso numerosissimi stereotipi legati alla virilità, non è oggetto dello sguardo altrui in senso sessuale²¹. Oltre a Lara Croft, fa parte per esempio di questo filone Rynn di *Drakan: Order of the Flames* (1999): un’eroina combattiva e coraggiosa, caratterizzata però da un’armatura che mira più a sedurre il giocatore che non a proteggere il personaggio dagli attacchi dei nemici. In questi personaggi, i corpi in movimento giocabili, convivono dunque tradizionale e anticonvenzionale: da un lato si rompono i canoni di genere che vogliono le donne legate alla sfera domestica, alla maternità, alla cura, proponendo personaggi determinati, ambiziosi e sfaccettati che fanno concorrenza agli eroi maschili; dall’altro, i personaggi femminili devono ancora ottemperare ai canoni di bellezza e fisicità che le vogliono in forma, snelle, provocanti, seducenti.

Un ulteriore studio sulla rappresentazione del femminile nei *videogame* rivela poi un altro filone, quello della violenza femminile erotizzata, ovvero la combinazione di attacchi violenti tipicamente maschili, perpetrati però da personaggi donne, e di caratteristiche altamente sessualizzate. Il fascino, dunque, di una ragazza seducente e violenta: un modello che, oltre che preoccupante, appare superficiale e preconfezionato per caricare di adrenalina – a sfondo violento e sessuale – i videogiocatori²².

²⁰ B. Beasley, T. Collins Standley, cit.

²¹ S. Behm-Morawitz, D. Mastro, “The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept”, in *Sex Roles*, n. 61, 2009.

²² Cfr. S. Ulivieri (a cura di), *Corpi violati. Condizionamenti educativi e violenza di genere*, Milano, Fran-

I controversi modelli fin qui elencati sono particolarmente comuni nei videogiochi, ma una nuova tendenza sta iniziando a riconsiderare la caratterizzazione del femminile. Per esempio, le eroine non sessualizzate stanno diventando sempre più comuni: donne a tutto tondo che possono sì essere in alcuni casi esteticamente piacevoli, ma senza che la sessualizzazione sia così marcata da renderle un mero (s)oggetto da guardare²³. È quindi possibile proporre modelli più complessi, che sappiano cogliere un'identità femminile che vada oltre il lato sessuale o di passività? Sebbene molte delle rappresentazioni oggi proposte siano ancora legate alla tradizione, alcune opere videoludiche stanno iniziando a riconsiderare i canoni femminili proponendo personaggi complessi su cui riflettere. Questi videogiochi promotori di diversità possono rivelarsi strumenti utili nell'aprire gli orizzonti di genere in ottica educativa, proponendo rappresentazioni inclusive e verosimili che andranno ad arricchire l'immaginario di ragazzi e ragazze²⁴.

3. I casi di studio

Il presente articolo seleziona tre casi di studio per analizzare l'evoluzione dei personaggi dei videogiochi in ottica di genere. Alcune recenti opere hanno portato ad un profondo rinnovamento della figura femminile all'interno delle narrazioni videoludiche. Si è selezionato qui, per cominciare, il genere del videogioco narrativo, ovvero prodotti con una forte matrice narrativa, dove l'azione è volta alla costruzione di una trama solida, articolata, con personaggi dalla caratterizzazione complessa. Questo permette alla presente analisi di basarsi, oltre che sui Gender Studies, sia sui Game Studies che su un'analisi di tipo letterario-pedagogico, collocando pertanto questo mezzo tra i diversi strumenti narrativi che vanno a costruire un immaginario sociale comune²⁵.

Sono stati selezionati tre casi di studio ritenuti indicativi sia per la loro popolarità – e quindi per l'indiretta possibilità di arrivare a un grande pubblico e di formare un immaginario culturalmente condiviso – sia per la presenza di personaggi femminili anti-canonici in grado di stimolare una riflessione sulle nuove rappresentazioni di genere, anche in ottica intersezionale, divenendo paradigma del panorama di riferimento. Il primo caso di studio, *Tomb Raider*, considererà la serie videoludica nella sua complessità, senza selezionare un preciso capitolo, così da sottolineare i significativi cambiamenti di genere messi in atto in più di due decenni. Il secondo caso di studio, *The Last of Us*, è stato incluso per il successo mediatico tanto del videogioco, quanto del suo seguito e dell'adattamento in serie tv, che ha portato a una discussione sui suoi personaggi da molteplici punti di vista. Si considererà qui soltanto il primo capitolo, proponendo spunti riflessivi e piste di indagine applicabili anche ai successivi prodotti mediatici legati al titolo. Infine, il caso di studio *Horizon Zero Dawn*, anche in questo caso considerato nel suo primo capitolo per i motivi sopracitati, è stato selezionato per il grande potenzia-

coAngeli, 2014; K. E. Dill, K. P. Thill, "Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions", in *Sex Roles*, n. 57, 2007.

²³ S. M. Grimes, "You Shoot Like A Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games", in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2003.

²⁴ H. W. Kennedy, "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis", in *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 2, n. 2, 2002.

²⁵ Cfr. A.G. Lopez, cit.

le intersezionale ed ecofemminista, che colloca la questione di genere in una più ampia prospettiva analitica. Le opere saranno presentate ed esplorate in ottica comparativa, partendo da alcuni elementi fissi come la presentazione estetica e fisica dei personaggi femminili, la loro personalità, il contesto sociale in cui si muovono e i personaggi secondari che le accompagnano.

3.1 *Lara Croft: una Eva videoludica*

Nella storia del videogioco, un momento chiave nella rappresentazione del femminile è l'uscita della celebre serie di videogiochi *Tomb Raider*, il cui primo capitolo è messo in commercio nel 1996. La saga presenta le avventure dell'archeologa Lara Croft in mondi antichi ed esotici dove dovrà scontrarsi con puzzle, combattimenti, esplorazioni: Lara è la prima eroina donna a conquistare un pubblico ampissimo, sia maschile che femminile, e a diventare un'icona del videogioco internazionale²⁶.

La serie *Tomb Raider* ha avuto tuttavia reazioni differenti: tanto i giocatori quanto i critici si sono chiesti se la rappresentazione della protagonista, Lara Croft, fosse o meno un passo avanti in ottica egualitaria. Lara presenta infatti elementi negativi e positivi dal punto di vista di genere. Da un lato, Lara ha caratteristiche tipicamente maschili – il coraggio, la forza fisica, un corpo atletico, lo spirito d'avventura e un'acuta intelligenza nel risolvere enigmi – oltre a muoversi in luoghi tradizionalmente maschili: non più spazi chiusi, interni, ma paesaggi urbani, scavi, antiche rovine, deserti, paesaggi naturali. L'archeologa occupa uno spazio tradizionalmente negato alle donne, rifiutando i valori patriarcali e gli standard culturali femminili, che contraddice, distrugge, ricrea. Lara esce dalla casa, diventa donna 'attiva', e lo fa non come personaggio secondario – non è una principessa in pericolo da salvare – ma come eroina di una saga tuttora tra le più celebri e apprezzate nel panorama videoludico²⁷. Dall'altro lato, la critica ha spesso sottolineato come il corpo dell'eroina risulti oltremodo idealizzato e sessualizzato: perfetto, formoso ai limiti della realtà, spesso sottolineato da un vestiario se non direttamente provocante, in linea con la tendenza che vede le eroine videoludiche più scoperte (e spesso in modo immotivato) rispetto alla controparte maschile. Nel caso di Lara, abbiamo un ampio range di costumi, tra cui il più iconico è costituito da pantaloncini corti, stivali alti, una maglietta attillata e lunghi capelli pettinati in una treccia. Lara vuole attirare il pubblico femminile, ammiccando però anche al maschile. Apparire prima che essere, il corpo prima dell'identità: Lara diviene celebre anche – e forse soprattutto – per le sue forme prosperose, che la rendono un'icona sessuale interattiva²⁸.

Per quanto riguarda il background del personaggio, le trame portate avanti nei numerosi capitoli di *Tomb Raider* non sono sempre state coerenti, ma nel tempo hanno evidenziato sempre più le potenzialità del personaggio oltre la sua apparenza. Si tratta in ogni caso di un personaggio femminile proveniente da una famiglia benestante colpito dalla tragica scomparsa dei propri familiari. Questo evento plasma il suo carattere, forma la sua indipendenza e il suo coraggio, accompagnato da una solida educazione in diverse università. Lara è quindi una protagonista istruita, sicura di sé, talentuosa, affer-

²⁶ Cfr. A. Antoniazzi, cit., p. 112.

²⁷ A. Antoniazzi, cit., p. 109.

²⁸ Cfr. H. W. Kennedy, cit.

mata nel panorama internazionale presentato nella narrazione e dotata di una vita sociale soddisfacente nonostante le avversità incontrate durante la sua crescita. Un esempio, potremmo dire, di resilienza e affermazione del sé efficace.

In particolare, gli ultimi episodi della nota serie videoludica hanno riformulato il corpo e la personalità dell'eroina: il personaggio sviluppa la sua complessità lungo tutto l'arco del gioco, mostrando anche aspetti più emotivi attraverso una narrazione ricca e dialoghi lunghi e articolati che esplorano Lara da più punti di vista. Considerando poi le caratteristiche fisiche, il corpo di Lara rimane magro ed atletico, ma molto più realistico e meno sessualizzato. I tratti del viso sono più emotivi e lasciano trasparire sentimenti quali la paura, l'ansia, la rabbia, la tristezza, abbandonando quel velo di seduzione a lungo attribuito all'eroina. Un personaggio quindi fisicamente e caratterialmente verosimile, reinterpretato per assecondare una nuova sensibilità riguardo questi temi, così da andare oltre l'approccio al maschile che a lungo ha caratterizzato l'industria videoludica. Lara rimane attraente, esteticamente apprezzabile, in forma, ma risulta oggi caratterizzata da un'oggettificazione nettamente inferiore, a favore di un maggiore focus sullo sviluppo della personalità del personaggio²⁹.

Figura 1- Fonte: Westcott E., cit.



La creazione di Lara è stata quindi un contentino per l'occhio maschile – target canonico dei *videogame* – o un tentativo controverso di includere anche le videogiocatrici, rappresentando un primo prototipo di personaggio femminile giocabile?³⁰ Al di là delle correnti di pensiero al riguardo, il personaggio di Lara dà vita a un nuovo modello: una donna di spessore, per di più giocabile; un personaggio in grado di coinvolgere in modo diretto un pubblico femminile molto ampio, per la prima volta rappresentato nel ruolo di protagonista in un videogioco popolarissimo³¹.

3.2 *The Last of Us: identità femminile e adolescenza*

The Last of Us è un videogioco sviluppato da Naughty Dog nel 2013. La narrazione è ambientata in un futuro post-apocalittico dove un fungo sta infettando l'umanità, tramutando uomini e donne in creature violente che, come zombie, si infettano tra di loro. Joel, protagonista dell'azione e personaggio giocabile, dovrà portare Ellie, una ragazza

²⁹ Cfr. E. MacCallum-Stewart, cit.

³⁰ J. Cassel, H. Jenkins (a cura di), *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, The MIT Press, MA 1998; MacCallum-Stewart E., “‘Take That, Bitches!’ Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives”, in *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 14, n. 2, 2014.

³¹ Cfr. H. W. Kennedy, cit.

quattordicenne senza famiglia, fuori dalla zona di quarantena; la ragazza infatti, seppur infetta, non presenta sintomi e deve quindi essere studiata per trovare una cura al morbo che sta dilagando.

Sebbene Ellie non sia il principale personaggio giocabile, se non nelle estensioni e nel seguito del gioco, si tratta di un personaggio femminile complesso e ben delineato. Ellie è una ragazzina che ancora deve conoscere il mondo, che non ha mai sperimentato la vita prima dell'epidemia e che ha sulle spalle una grande responsabilità. È un personaggio di luci e di ombre, caratterizzato da pregi e difetti, e dunque verosimile. Ellie è testarda, ha sempre la parola pronta, non ha paura di dire la sua e cerca di imporsi su Joel, scontrandosi di continuo con lui, come un'adolescente farebbe con un genitore. Si tratta di un personaggio di grande coraggio, spirito d'osservazione e d'iniziativa, una ragazza pronta a lottare per salvare non solo se stessa, ma anche il suo compagno di viaggio. Proprio con Joel, Ellie instaura un lento rapporto di affetto, fiducia e stima reciproca, un legame che si sviluppa piano e che lascia trasparire le perplessità e la sofferenza dei due personaggi, rendendoli umani. La relazione padre-figlia che si viene a creare mette al centro la necessità di un rapporto di fiducia reciproca e di cura – pur con un dialogo faticoso – durante la fase di crescita dei più giovani³². Allo stesso modo, anche la personalità di Ellie si sviluppa lentamente durante lo svolgimento della narrazione, come se il videogiocatore o la videogiocatrice la conoscesse pian piano, osservandone la crescita e presa di coscienza. Se all'inizio della storia la ragazza è un mero 'oggetto' da consegnare al fine di trovare un vaccino, la sua personalità cambia e si sviluppa con l'avanzare della trama: da ragazzina impaurita, traumatizzata dagli eventi, a una personalità forte, in grado di confrontarsi e scontrarsi con il mondo adulto che la circonda, grazie non solo a una predisposizione del carattere, ma anche tramite il supporto della figura adulta di riferimento (Figura 2). Una scelta innovativa quella di dare tanta rilevanza e spessore a un personaggio non soltanto non giocabile, ma di genere femminile e di giovanissima età. Non una 'classica' ragazzina che fa da ombra ad un eroe maschio, ma un'adolescente in grado di tenere testa al suo compagno di viaggio, di affermarsi strada facendo, di aprirsi al mondo, crescere, imparare, formarsi come donna³³.

³² V. Boffo, *Relazioni educative: tra comunicazione e cura*, Milano, Apogeo, 2011.

³³ Cfr. S. Ulivieri, R. Pace (a cura di), *Il viaggio al femminile come itinerario di formazione identitaria*, Milano, FrancoAngeli, 2012.



Figura 2 - Fonte *The Last of Us*

Lo scenario post-apocalittico proposto in *The Last of Us* sorpassa poi il genere: donne e uomini collaborano per combattere contro l'infezione, formano gruppi di resistenza e ribellione, si supportano – a volte scontrano – a vicenda. La tragedia che ha colpito l'umanità sembra cancellare le differenze di genere, unendo, in un momento di estrema difficoltà, donne e uomini senza distinzioni e norme legate al sesso. Proprio per il contesto drammatico in cui l'intera azione si svolge, tutte le donne presentate sono prive di sessualizzazione: i personaggi femminili, così come quelli maschili, sono ritratti come stanchi, sporchi, emaciati, segnati dalle cicatrici della lotta contro il morbo che dilaga. Non esiste perfezione fisica ed estetica, ma solo una stenuante lotta alla sopravvivenza che vede uomini e donne lavorare per un fine ultimo comune senza barriere di genere e presentando diverse classi sociali a confronto, ben lontane dalla concezione simil-aristocratica e privilegiata presentata nella serie di *Tomb Raider*.

In questo contesto paritario spicca Tess, compagna e amica di Joel. Tess, che scomparirà prematuramente nel gioco proprio a causa dell'infezione, è la mente dell'operazione che sta alla base della vicenda: la donna organizza la spedizione che porterà Ellie fuori dalla zona di quarantena, convincendo un Joel inizialmente perplesso ad affrontare questa avventura. Si tratta dunque di una donna intraprendente, perspicace, cinica, in grado di combattere e difendersi da sola nei momenti di pericolo e di fare scelte difficili durante l'arco della narrazione. Tess non è però un'eroina, ma un'antieroina, un ruolo ancor più comunemente legato al maschile: la sua personalità non è completamente limpida e lodevole, le sue azioni non sono sempre buone e disinteressate, la sua moralità non è del tutto condivisibile, le sue decisioni sfociano a volte in atti violenti e non ammirabili, ma queste caratteristiche la rendono un personaggio reale, sfaccettato, estremamente profondo ed umano. Non l'eroina da stimare da ogni punto di vista, ma una donna vera: una complessità identitaria che, nelle narrazioni videoludiche e non, non è comunemente riservata al genere femminile.

In modo simile, un altro personaggio, Marlene, si distingue per i suoi tratti fuori dagli schemi: anche la sua personalità si divide tra bene e male, tra giusto e sbagliato, offrendo un ritratto femminile verosimile e articolato. La ragazza si caratterizza per uno

spiccato idealismo: vorrebbe combattere contro il totalitarismo per affermare una democrazia libera. Le forze armate, infatti, al fine di proteggere la parte di umanità sopravvissuta all'epidemia, hanno scelto strategie che comportano severe regole che limitano la libertà del singolo, causando tumulti popolari. Marlene è quindi leader delle *Fireflies*, un gruppo di ribelli che si oppongono al sistema, pagando frequentemente con la vita. Marlene è una ragazza dalla pelle scura, il volto segnato dalle continue lotte, una grande forza di volontà e, sembra, un amore passato con la madre di Ellie, la giovane protagonista, che tratta come una sorta di figlia surrogata. Un personaggio dunque di grande intersezionalità, in grado di cogliere sfumature diverse di marginalità attraverso un'identità profonda e ricca di dettagli inusuali, inserito in un videogioco in grado di presentare personaggi femminili di grande spessore narrativo.

The Last of Us presenta quindi un vasto spettro di narrazioni al femminile, che tuttavia non ricadono mai negli stereotipi che tradizionalmente hanno semplificato la rappresentazione delle protagoniste. Ragazze, donne, compagne di vita e di lotta: le donne di *The Last of Us* promuovono una concezione del femminile da diversi punti di vista e in costante dialogo con il mondo che le circonda.

3.3 *Horizon Zero Dawn: una società al femminile*

Horizon Zero Dawn, sviluppato da Guerrilla Games nel 2017, è un videogioco a sfondo post-apocalittico la cui eroina è Aloy, una ragazza che, ripudiata dalla sua tribù, affronta un viaggio per trovare le sue origini e scoprire quale causa, secoli prima, ha distrutto l'umanità, prevenendo una seconda apocalisse. Il mondo in cui Aloy si muove fonde passato e futuro: popolato da macchine con le sembianze di animali, create dall'umanità ormai scomparsa, il popolo presentato si basa su un'organizzazione tribale della società.

Anche in questo videogioco, i giocatori possono interpretare un solo personaggio, la protagonista. Aloy è un'eroina che lascia il mondo tradizionalmente femminile per avventurarsi nel mondo maschile della scoperta, della lotta, del pericolo, della ricerca della conoscenza. Il personaggio è ben tratteggiato lungo l'arco della narrazione per quanto riguarda le caratteristiche personali: Aloy è una ragazza coraggiosa, curiosa, pronta a mettersi in gioco e rischiare, riconoscente, furba, perspicace, attiva. I personaggi non giocabili stessi si rivolgono a lei usando un'aggettivazione ricca, capace di dare forma al personaggio secondo diverse categorie interpretative che non contemplano il genere³⁴. La ragazza agisce principalmente in spazi esterni, dove esplora, combatte, dialoga con gli altri personaggi. Molti dei personaggi presentati nel gioco si presentano come ostili nei suoi confronti, ma nessuno di loro attacca Aloy in quanto donna: il genere sembra non avere qui nessuna importanza. Aloy è giudicata, in bene e in male, in quanto persona, mai in quanto donna, e la sua femminilità diventa, in ottica intersezionale, solo uno dei tanti aspetti che compongono la sua sfaccettata identità³⁵. Considerandone invece l'aspetto, si tratta di un personaggio non sessualizzato: pur facendo fronte ai canoni di

³⁴ Cfr. Forni D., "Horizon Zero Dawn. The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes", in *ToDigra Journal*, vol. 5, n. 1, 2019.

³⁵ Cfr. L. Woolbright, "Ecofeminism and Gaia Theory in Horizon Zero Dawn", in *Trace. A Journal of Studies, Media and Ecology*, n. 1, 2018.

bellezza occidentali, il corpo di Aloy viene raramente messo in mostra, prediligendo un vestiario che sia utile all'azione del gioco o caratteristico, eccentrico (Figura 3).



Figura 3 - Fonte Horizon Zero Dawn

Oltre alla caratterizzazione del personaggio principale, una ragazza quindi fuori dagli schemi di genere tradizionali, anche la società in cui Aloy cresce propone interessanti spunti di riflessione al femminile. La tribù di Aloy, chiamata Nora, è di stampo matriarcale: capeggiati da una donna, i membri della tribù si affidano a tre vecchie sagge che detengono la conoscenza e il potere, ponendosi come figure estremamente rispettabili. Il gioco tuttavia non si schiera dalla parte di un'organizzazione sociale esclusivamente al femminile, ma si limita a presentare un possibile scenario alternativo, mostrandone limiti e potenzialità. Anche la religione in cui i Nora credono è una religione che scardina la tradizione di genere: il loro dio è infatti una dea, una Madre, e non un Padre, a cui fare riferimento nei momenti di dubbio e paura. Le donne nella tribù Nora sono inoltre cacciatrici e guerriere, compiti a lungo tempo pensati come 'naturalmente' legati al mondo maschile.

Oltre ad Aloy, *Horizon Zero Dawn* propone un vasto numero di personaggi femminili non stereotipati, in grado di cogliere la complessità celata dietro alle norme di genere. Per esempio, Sona è la Capoguerra della tribù dei Nora, una donna estremamente decisa, coraggiosa e caparbia che deciderà di vendicare la morte della figlia, proponendo quindi una figura materna poco incline al lutto, ma predisposta all'azione. Allo stesso modo, Elisabeth Sobek è una scienziata che, grazie ai suoi studi, vuole salvare la Terra dall'imminente apocalisse grazie ad un programma chiamato GAIA. Questo elemento offre spunti di riflessione sulla relazione umanità-natura in ottica ecofemminista,

guardando in ottica intersezionale a diverse forme di discriminazione e sottomissione che non colpiscono soltanto il genere femminile, ma anche altre identità e altre forme di vita³⁶. Elizabeth è una donna che capeggia un gruppo di ricerca di stampo scientifico, che progetta, dirige, trova soluzioni in situazioni di grande stress e difficoltà. Un modello estremamente positivo sia per la ridiscussione delle gabbie di genere, sia per la personalità ammirevole e dedicata alla conoscenza che presenta.

Il gioco è inoltre interessante nell'ottica dell'intersezionalità: oltre a rivedere il genere, *Horizon* presenta una grande varietà di etnia, età, classe sociale, orientamento sessuale, eccetera. Il videogioco si dimostra quindi inclusivo e ricco di complessità: i suoi personaggi non sono rappresentazioni stereotipate delle categorie incluse, ma fondono tra loro mondi e caratteristiche diverse per simulare la complessità umana senza limitazioni. Non quindi un singolo modello di femminilità proposto ai videogiocatori, ma tanti modelli incredibilmente diversi tra loro, reali, veritieri, di facile immedesimazione di fronte all'ampio e sfaccettato pubblico oggi appassionato di videogiochi.

4. Conclusioni

I videogiochi sono oggi un passatempo estremamente comune per un pubblico diversificato che, oltre a comprendere fasce d'età molto diverse fra loro, include generi differenti. Non più un hobby al maschile, ma un mondo che affascina ed attrae un numero sempre più ampio di ragazze e donne. Nonostante il pubblico di riferimento sia sempre più sfaccettato, molti stereotipi insiti nelle produzioni interattive sono oggi ancora ben saldi nell'immaginario promosso dai *videogames*. L'influenza educativa degli standard di genere proposti da queste opere non è da sottovalutare: i videogiochi – come la letteratura, il cinema, la musica, eccetera – formano indirettamente aspettative di genere che si concretizzano non soltanto nell'ideale maschile e femminile della nostra cultura, ma anche nella vita di tutti i giorni e nelle aspettative quotidiane di ragazzi e ragazze. Sono modelli quindi indiretti ma influenti, capaci di ammaliare, convincere, invitare a percorsi di vita prestabiliti e limitanti. Alcuni dei più recenti videogiochi si dimostrano però in grado di ripensare il genere, di ampliarne i confini, di promuovere nuovi sentieri da seguire, oltre che proporre stimoli di riflessione interessanti a tema, offrendosi come un utile strumento nella socializzazione ed educazione di genere indiretta. Giocando con un avatar complesso, sfaccettato, ricco di caratteristiche anche in contrasto tra loro, può portare infatti videogiocatori e videogiocatrici a sperimentare un'identità altra, favorendo un immaginario sfaccettato, oltre che la ridiscussione del sé. Tutto fuorché innocui, i videogiochi, spesso temuti a livello educativo, potrebbero rivelarsi un prezioso strumento di discussione delle norme di genere se costruiti su narrazioni e personaggi di qualità, stimolanti, interessanti, non convenzionali.

Il presente articolo ha cercato quindi di sottolineare le controversie che caratterizzano i moderni personaggi femminili, le moderne eroine videoludiche, scegliendo tra esempi di un corredo in realtà molto più ampio. Si tratta, in conclusione, di protagoniste

³⁶ Cfr. L. Woolbright, cit.

articolate, che sanno cogliere le contraddizioni umane portando alla luce diversi tipi di femminilità con cui videogioatrici e videogiocatori possono confrontarsi. Dalla marcata sessualizzazione di Lara, contrapposta però a un carattere sorprendentemente forte per un'eroina creata più di vent'anni fa, fino all'estrema complessità delle donne ritratte in *Horizon Zero Dawn*, passando per l'identità mutevole ed adolescente di Ellie di *The Last of Us*, questi videogiochi mostrano una nuova strada possibile, che possa non soltanto includere personaggi femminili, ma ritrarli con attenzione, arguzia, spirito critico, offrendo modelli non univoci, lontani da stereotipi ed idealizzazioni, capaci di rappresentare la vera essenza umana, coinvolgendo e portando a riflettere i fruitori di queste opere. I giochi analizzati, ben lontani dall'essere paritari e perfetti, indicano quindi un nuovo filone che è possibile seguire per promuovere un'educazione di genere informale in grado di sviluppare senso critico nei giocatori e forgiare un immaginario non soltanto inclusivo, ma ricco, sfaccettato, brillantemente complesso.

Bibliografia

- Antoniazzi A., *Labirinti elettronici. Letteratura per l'infanzia e videogame*, Milano, Apogeo, 2007.
- Beasley B., Collins Standley T., "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games", in *Mass Communication and Society* 5, n. 3, 2002, pp. 279-293.
- Behm-Morawitz S., Mastro D., "The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept", in *Sex Roles* 61, 2009, pp. 808-823.
- Bittanti M., *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.
- Boffo V., *Relazioni educative: tra comunicazione e cura*, Milano, Apogeo, 2011.
- Burgio G., "Genere ed educazione", in *Education Sciences & Society* 6, n. 2, 2015, pp. 183-190.
- Cagnolati A., Pinto Minerva F., Ulivieri S. (a cura di), *Le frontiere del corpo. Mutamenti e metamorfosi*, Pisa, ETS, 2013.
- Cambi F. (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*, Pisa, ETS, 1999.
- Cambi F. (a cura di), *Media education tra formazione e scuola. Principi, modelli, esperienze*, Pisa, ETS, 2010.
- Carbone M. B., Ruffino P., "Introduction: games and subcultural theory", in *GAME Journal – Games as Art, Media, Entertainment*, n. 3, 2014, p. 5-22.
- Cassel J., Jenkins H. (a cura di), *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, The MIT Press, MA 1998.
- Chess S., Shaw A., "A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about# gamergate and embrace hegemonic masculinity", in *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59 n. 1, 2015, pp. 208-220.
- Decataldo A., Ruspini E., *La ricerca di genere*, Roma, Carocci, 2014.
- Di Bari C., "Nuovi media ed emozioni: relazioni, identità ed affetti nell'era digitale", in Mariani A., *Educazione affettiva. L'impegno della scuola attuale*, 2018, pp. 183-195

- Di Bari C., Felini D. (a cura di), *Il valore delle differenze. Tra teorie e pratiche educative*, Parma, Edizioni Junior, 2019.
- Dietz T., “An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior”, in *Sex Roles: A Journal of Research* 38, 1998, pp. 425-442.
- Dill K. E., Thill K. P., “Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”, in *Sex Roles*, n. 57, 2007, pp. 851-864.
- Felini D., *Video game education. Studi e percorsi di formazione*, Milano, Unicopli, 2012.
- Forni D., “Horizon Zero Dawn. The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes”, in *ToDigra Journal*, Special Issue: Selected Articles from DiGRA Italia, vol. 5, n. 1, 2019, pp. 77-105.
- Forni D., “Sulla queerness di The Sims: sovvertire i generi e gli orientamenti nel contesto italiano”, in R. Fassone, M. Benoît Carbone (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020, pp. 205-218.
- Funk D. D., Buchman J. B., “Children’s Perceptions of Gender Differences in Social Approval for Playing Electronic Games”, in *Sex Roles* 35, n. 3-4, 1996, pp. 219-231.
- Grimes S. M., “‘You Shoot Like A Girl!’: The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games”, in *DiGRA ‘03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2003.
- Kennedy H. W., “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis”, in *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 2, n. 2, 2002.
- Kondrat X., “Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?”, in *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6, n. 1, Summer 2015.
- Loiodice I., Plas, Rajadell N. (a cura di), *Percorsi di genere. Società, cultura e formazione*, Pisa, ETS, 2012.
- Lopez A. G., (a cura di), *Decostruire l’immaginario femminile*, Pisa, ETS, 2017.
- MacCallum-Stewart E., “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives” in *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 14, n. 2, 2014.
- Nardone R., “Virtual Scenarios, Digital Identities and Reality: Which Perspectives Towards An Educational Approach To Video games?” in *INTED 2008* (International Association of Technology, Education and Development), Valencia 2008.
- Ruberg B., *Video Games Have Always Been Queer*, New York, New York University Press, 2019.
- Schleiner A., “Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games”, in *Leonardo*, vol. 34, no. 3, 2001, pp. 221-226.
- Shaw A., *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2014.
- Ulivieri S. (a cura di), *Educazione al femminile, una storia da scoprire*, Milano, Guerini Scientifica, 2007.

- Olivieri S. (a cura di), *Corpi violati. Condizionamenti educativi e violenza di genere*, Milano, FrancoAngeli, 2014.
- Olivieri S., Pace R. (a cura di), *Il viaggio al femminile come itinerario di formazione identitaria*, Milano, FrancoAngeli, 2012.
- Westcott E., "Feminism and Gameplay Performance", in G. Voorhees (a cura di), *Feminism in Play*, Palgrave-Macmillain, 2018, pp. 251-266.
- . Woolbright L., "Ecofeminism and Gaia Theory in Horizon Zero Dawn", in *Trace. A Journal of Studies, Media and Ecology*, n. 1, 2018.