

E3: tutti i numeri delle donne

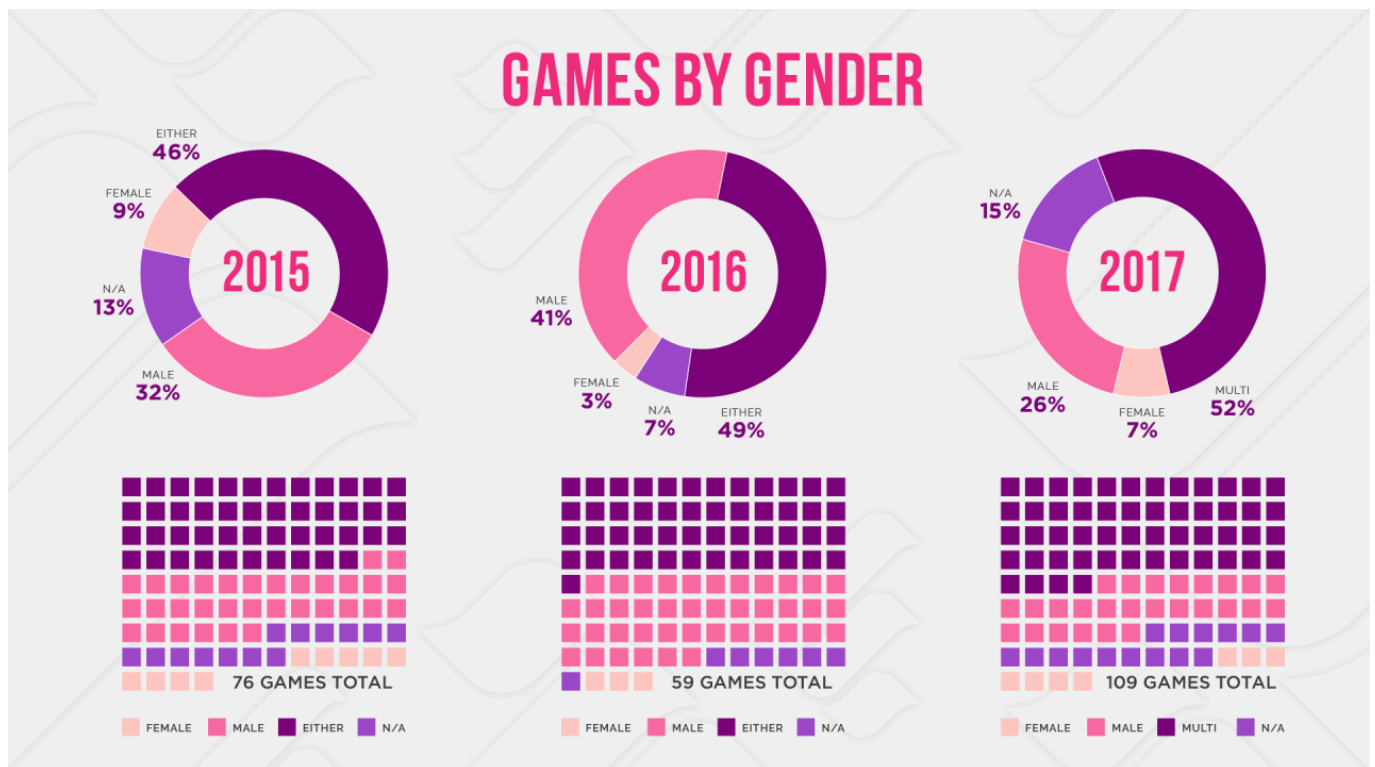
L'E3 appena conclusosi non è stato caratterizzato solamente dalla fruizione passiva di conferenze e presentazioni, né tantomeno si può ridurre alla mera occasione per poter provare in anteprima i nuovi titoli in fase di sviluppo.

Intervistata da **Jessica Conditt** durante un'ospitata nello spazio di **Engadget**, la canadese **Anita Sarkeesian**, fondatrice del sito web **Feminist Frequency**, che si occupa di analizzare il ruolo della donna nella cultura popolare, torna a distanza di due anni a parlare del tremendo scarto quantitativo riguardo la presenza di protagonisti di genere maschile e femminile all'interno delle produzioni videoludiche, e questa volta lo fa "numeri alla mano".

A quanto risulta da una [ricerca portata avanti appunto da FeministFrequency.com](#), sono stati presentati **109 nuovi titoli** all'E3 di quest'anno e soltanto otto (il 7%) hanno come protagonista un personaggio femminile. Ben **ventinove** sono invece i giochi con protagonista di genere maschile. Il 52% invece utilizza sistemi che permettono al giocatore di impersonare un protagonista di entrambi i sessi, lasciando a quest'ultimo la scelta.

Sarkeesian e la managing editor di Feminist Frequency, **Carolyn Petit**, sono al lavoro nella raccolta dati sul genere dei protagonisti dei videogiochi presentati all'E3 fin dal 2015, anno che per molti addetti ai lavori fu "l'anno della donna". Le due non rimasero convinte allora e decisero pertanto di scavare più a fondo e raccogliere dati in maniera più sistematica.

«C'era questo senso di cambiamento nell'aria, si diceva fossero in arrivo molti altri giochi con protagoniste donne» dice la Sarkeesian. «ma noi, non convinte della cosa, cominciammo a contare e vennero fuori questi numeri, per cui decidemmo di tenerne traccia durante gli anni in modo da creare un interessante **data set** che ci permettesse di giudicare in che modo l'industry presenta se stessa e come cambia durante il tempo.»



Come risultato di questa ricerca, salta subito all'occhio che all'E3 del **2015** solo il **9%** dei nuovi

giochi aveva come protagonista una donna, contro il **32%** con protagonista un uomo. Nel **2016** aumenta il divario con il **3%** contro il **41%**. Quest'anno pare che le cose si siano riavvicinate alla situazione del 2015.

«La cosa importante, penso, è non rilassarsi troppo» dice la Petit. «non diciamo, "Hey, abbiamo raggiunto la parità" quando effettivamente la realtà dei fatti è che c'è ancora molto lavoro da fare. Questa tendenza è incoraggiante ma la storia non si conclude di certo qui.»