

Giocare a commentare. Il nuovo giornalismo eSportivo tra questioni di genere

Riccardo Retez
Università IULM di Milano
riccardo.retez@studenti.iulm.it

Abstract

The research investigates the phenomenon of eSports by deepening its complex nature related to the production and fruition of a journalistic media ecosystem originated by video games. The essay focuses on the professional commentary activity of eSports tournaments, with attention to the identities that convey this para-ludic communication and their social influence on the audience. Focusing on Twitch.tv – place of creation and fruition of eSports related content – I will explore the case of Indiana “Froskurinn” Black, technical commentator of eSports leagues. “Froskurinn” is one of the few women in the world of eSports journalism. Openly homosexual, her figure conveys a message that impacts the traditionally male-dominated gaming industry. Through an analysis of the contents produced by the commentator, it will be possible to highlight the existence of a new community, audience and culture of female journalists and gamers that distances itself from the original traditional malestream core.

Keywords: eSports; audience; journalism; female; community.

1. Introduzione

Negli ultimi dieci anni il fenomeno degli eSports ha espanso i suoi orizzonti produttivi e fruitivi, aprendo le porte sia a nuovi professionisti che a nuovi gruppi di pubblici, avviando un dialogo intorno alla pratica che si muove di piattaforma in piattaforma e di campionato in campionato. Oggi, secondo Hamari e Sjöblom (2017) gli eSports sono “una forma di sport in cui gli aspetti primari dello sport tradizionale sono facilitati da sistemi elettronici; l’input dei giocatori e delle squadre così come l’output del sistema eSports sono mediati da interfacce uomo-computer” (p. 211).

Di fatto, ponendo un confronto tra eSports e sport tradizionali, è possibile affermare che con l’ascesa degli sport elettronici, lo sport – in quanto attività fruita da un pubblico – stia diventando sempre più un oggetto mediato dalle tecnologie dell’informazione (quali il computer, la televisione, lo smartphone). Inoltre, gli eSports condividono con gli sport tradizionali non solo pratiche creative e produttive come le competizioni (agonistiche e non), l’allenamento e lo sviluppo di abilità mentali e fisiche, ma anche le dinamiche di consumo. Queste sono guidate da motivazioni analoghe, come opportunità di socializzazione, di sviluppo

e comprensione delle abilità atletiche messe in gioco, di evasione, eccitazione nella competizione e soprattutto intrattenimento (Burroughs & Rama, 2015; Hamari & Sjöblom, 2017; Tang et al., 2020). All'interno degli eSports, tali dinamiche di fruizione sono *mediate* da figure professionali quali i telecronisti. Di fatto, in seguito all'affermazione e all'istituzionalizzazione globale degli eSports (McKernan, 2015; Tang et al., 2020) all'interno di federazioni sportive internazionali, si è generata una nuova figura: il telecronista di eSports. Se da un lato le federazioni sportive – legate a specifici videogiochi – hanno dettato le regole per l'integrazione di professionisti del commento sportivo all'interno dei campionati di eSports (Whon & Freeman, 2019), dall'altro numerosi creatori di contenuti amatoriali si sono specializzati nel settore, aumentando la propria popolarità e divenendo parte integrante del circuito videoludico-sportivo. Al fine di scalfire la superficie di una realtà strettamente legata a dinamiche di produzione e fruizione digitali in costante aggiornamento, l'attenzione della ricerca si focalizza su Twitch.tv¹ in quanto spazio di creazione e fruizione di contenuti relativi agli eSports: il sito consente al pubblico di “prendere parte” a campionati e tornei ed è impiegato per la creazione di un nuovo tipo di giornalismo sportivo, che parte dalla telecronaca e arriva alla discussione e co-partecipazione con il pubblico. Trattandosi di un dialogo aperto e non più “*broadcast only*” (Khalyk, 2019), il commento di eSports porta anche all'emersione di problematiche legati a questioni di genere, nel rapporto tra i consumatori e un'industria tradizionalmente maschilista (Maloney, Roberts & Caruso, 2017; Ruberg, Cullen & Brewster, 2019; Ogilvie, 2019). Attraverso l'indagine della figura di Indiana “Froskurinn” Black, commentatrice *colorcaster* dei maggiori tornei di eSports di *League of Legends* sarà possibile rispondere alle seguenti domande di ricerca:

- Esiste una nuova comunità di videogiocatrici/tori e spettatrici/tori che si distanzia dall'attuale e tradizionale cultura videoludica *malestream*?²
- La figura di “Froskurinn” e la sua attività di commento eSportivo ha ispirato la nascita di nuovi modelli internazionali di commentatrici e giocatrici?
- Il successo degli eSports in quanto evento mediatico, porta alla creazione di un nuovo modello di giornalismo che non si limita a commentare ma anche a *giocare* e prendere parte all'esperienza videoludica?

Il presente studio costituisce il tentativo di fornire una mappatura organica circa la figura di “Froskurinn” considerata come caso di studio e valido esempio di catalizzatore sociale

¹ Twitch.tv è una piattaforma di *live streaming online* appartenente al gruppo Amazon Inc. che si focalizza principalmente sulla trasmissione *in diretta* di videogiochi, giocati da utenti (*streamer*) a livello amatoriale, professionale e competitivo (eSports). I contenuti possono essere fruiti in diretta o secondo modalità *on demand* – determinate dai creatori di contenuti – e la piattaforma è progettata per incoraggiare il sostegno finanziario ed emotivo a lungo termine da parte degli spettatori attraverso pratiche di monetizzazione e aggregazione sociale (Taylor, 2018).

² Il termine *malestream*, originato da una contrazione di *male* e *mainstream*, fa riferimento ai vantaggi materiali e sociali tradizionalmente appannaggio del giocatore di sesso maschile. Cfr. Jenson, J., de Castell, S. (2020) ‘Il giocatore imprenditore’: Rigenerare l'ordine del gioco. In M. Bittanti, (Ed.), *Game Over. Critica della ragione videoludica* (pp. 345-375). Milano: Mimesis.

nell'ambito del giornalismo videoludico e degli eSports. Per quanto concerne il metodo di ricerca, sarà necessario fornire una prima inquadratura storica del rapporto tra giornalismo e videogiochi; successivamente, è previsto l'inquadramento teorico dei fenomeni di Twitch attraverso i contributi di scrittori, accademici e critici, utili allo studio del fenomeno eSport e a una prima definizione del profilo del telecronista eSportivo su Twitch, distinto secondo due figure: *shoutcaster* e *colorcaster*. Infine, per rispondere alle domande di ricerca e in particolare ai fini di un'indagine circa le questioni di genere, sarà svolta un'osservazione e analisi qualitativa dei contenuti trasmessi in diretta su Twitch da "Froskurinn": attraverso lo studio, focalizzato sui modi e il comportamento della commentatrice su Twitch, sarà possibile evidenziare la presenza di una nuova comunità di videogioatrici/tori e spettatrici/tori che sta lentamente contribuendo alla ridefinizione dell'identità dei consumatori di eSport. Ciò è marcato dalla presenza, in costante aumento, di figure professionali e amatoriali di commentatrici e giocatrici che si espongono su Twitch, le quali, all'interno della piattaforma stessa, veicolano l'istituzione di un nuovo modello di giornalismo fondato sul dialogo e l'interazione con il videogioco e con il pubblico.

2. Il giornalismo videoludico

Per comprendere l'attività e i contenuti veicolati dai telecronisti di eSports su Twitch è necessario comprendere il rapporto tra videogioco e giornalismo, una connessione avviata sin dall'esordio del medium ludico-interattivo e declinata attraverso modalità e strategie differenti. Secondo Carlson (2009) il giornalista videoludico è una "figura professionale attivamente impegnata nella produzione e negoziazione del valore e del significato del videogioco sia per i produttori che per i consumatori" (p. 2). Tale individuo contribuisce da sempre a *sfumare* la distanza tra produttori e consumatori, concorrendo alla narrazione di un prodotto o servizio che avvicina sviluppatori e pubblici. In altre parole, sin dall'esordio della professione, il giornalista videoludico ha assunto il ruolo di *mediatore* tra due parti, *mettendo in scena* la propria competenza (Consalvo, 2007). La mediazione elaborata si declina all'interno di media differenti. Ripercorrendo la storia del giornalismo videoludico, la prima forma mediatica applicata è stata quella cartacea, attraverso il medium tipografico-digitale della stampa. Dai primi anni Ottanta fino alla metà degli anni Novanta, il mercato è stato dominato dalle riviste specializzate. Il contenuto è vario, con sezioni dedicate alle mail dei fan, ai *cheat code* e alle notizie internazionali, nonché alle recensioni di nuovi giochi. Trattasi di pubblicazioni orientate al consumo, che si concentrano sulla pubblicizzazione di specifici testi e apparati videoludici – software e hardware. Di fatto, i giornalisti impegnati nell'ambito videoludico, sono stati percepiti per molto tempo come lavoratori immateriali, che operano esplicitamente al fine di individuare e fissare le norme di consumo, i desideri e i gusti dei giocatori. Inoltre, essi collaborano all'individuazione di un'identità di giocatore, necessariamente legata a un continuo impegno emotivo e monetario. Come ricorda Carlson (2009), i giornalisti videoludici, posizionati tra la produzione e il consumo, mediano la conoscenza "appropriata" del gioco così come il valore della merce; come intermediari, essi "fanno contemporaneamente da ponte e divisorio delle conoscenze segmentate dei produttori e dei consumatori" (p. 4). Infine, è possibile affermare che il

giornalismo videoludico, in quanto pratica, abbia una relazione particolare con l'industria di riferimento, che continua a plasmare il ruolo dei giornalisti e a modellarne la potenziale attività professionale, al fine di mediare e divulgare il valore della merce e la relativa conoscenza.

Il giornalismo videoludico è un eccellente esempio di un ramo di nicchia informativa che si è sviluppato significativamente all'interno della cultura digitale (Barkl, 2011). Negli ultimi quindici anni, la crescente disponibilità e flessibilità dei media digitali ha causato cambiamenti relativamente drammatici per il giornalismo videoludico. Attraverso reti di distribuzione alternative e media innovativi – blog e forum sono un esempio –, i consumatori hanno assunto il ruolo di giornalisti e i produttori hanno instaurato una conversazione diretta con i giocatori attraverso incontri sponsorizzati dalle software house stesse, bypassando i tradizionali organi mediatori. In entrambi i casi è evidente che il consumatore non è più un soggetto passivo che recepisce le informazioni dall'alto, ma si pone – potenzialmente – sullo stesso livello della produzione di contenuti, interagendo con le figure professionali di riferimento (Carlson, 2009; Barkl, 2011; Jenkins, 2016). Il passaggio dalla comunicazione analogica (la stampa) a quella digitale (internet) ha causato anche una maggiore diversità nella produzione di contenuti giornalistico-divulgativi: il giornalismo videoludico si è adattato a strategie multimodali per la diffusione di informazioni. Di fatto, schemi e metodologie informative testuali sono state sostituite da oggetti audiovisivi – tra cui trailer, video-recensioni, *gameplay*³ e, più recentemente, *live streaming*. Quest'ultima tipologia di contenuti costituisce attualmente una delle più rilevanti evoluzioni all'interno della cultura digitale, in grado di aumentare esponenzialmente il tasso di interazione sociale online (Nieborg & Sihvonen, 2009; Barkl, 2011; Taylor, 2018; Woodcock & Johnson, 2019). Il video in *live streaming* ha portato alla definizione di un nuovo tipo di audience, lo “spettatore-videogiocatore”. Di fatto, non è più possibile riferirsi al giocatore in quanto mero consumatore del medium videoludico; in forma più o meno determinante egli è parallelamente giocatore e spettatore del ludico all'interno di un circuito culturale, sociale ed economico. Inoltre, l'esistenza di una dualità spettatore-videogiocatore deriva dalla presenza – in costante aumento – di paratesti⁴ ludico-audiovisivi nativi di piattaforme come Twitch e YouTube, in grado di oltrepassare il videogioco in termini di accessibilità, fruizione e costi (Burwell, Miller 2016; Taylor, 2018). L'impiego del video in *live streaming* ha consentito a testate giornalistiche internazionali di organizzare sessioni di gioco in diretta, in cui il *gameplay* è accompagnato sia dall'esegesi critica dei giornalisti che dai commenti degli spettatori – elaborati attraverso una chat visualizzata a schermo in tempo reale.⁵ L'integrazione di videogioco e *gioco video*⁶ è

³ Il termine, che non possiede una traduzione italiana, indica tutte le esperienze sensibili, cognitive, emotive e ludiche del giocatore impegnato in una sessione videoludica. Equivale a ciò che “il giocatore fa” durante il gioco.

⁴ In questo contesto, si definiscono “paratesti” discorsi, testi e pratiche che vanno oltre il videogioco stesso: includono sia materiali di produzione istituzionale – guide, suggerimenti e codici –, sia contenuti generati dagli utenti – fan art, recensioni e forme audiovisive che prevedono l'esibizione delle proprie abilità. Cfr. Consalvo, M. (2007). *Cheating*. Cambridge: MIT Press e Burwell, C., Miller, T. (2016) *Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext*. *E-Learning and Digital Media*, 13(3-4), pp. 109–125.

⁵ L'interfaccia di Twitch ospita strumenti destinati all'interazione tra spettatore e *streamer*: tra questi figura la *chat box* impiegata dal pubblico per rivolgersi al creatore del contenuto, utilizzando testi e/o icone.

⁶ Inteso precisamente in quanto atto di “guardare gli altri che giocano” (Getomer, Okimoto & Johnsmeyer, 2013), con questo termine si fa riferimento a un fenomeno apicale e a una parte integrante della più estesa cultura videoludica.

consentita dall'interattività potenziale tra giornalisti e pubblico, attraverso l'impiego di interfacce audiovisive e testuali in tempo reale, una modalità di produzione e fruizione che non poteva essere raggiunta con le precedenti tecniche giornalistiche. All'interno di questo nuovo circuito socio-culturale che trova nel *live streaming* la sua forma di produzione e fruizione più efficace, emerge la figura del commentatore. Di fatto, il *commentary*⁷ – eseguito da figure professionali o amatoriali – è stato presto integrato con la fruizione di campionati e competizioni professionistiche legate al videogioco: gli eSports. Qui il commento assume un ruolo determinante nella creazione del dialogo con gli utenti fruitori del contenuto in *live streaming*, un'attività facilmente riconducibile a quella del telecronista sportivo.

3. Shoutcasting e colorcasting

Ai fini di una maggiore comprensione delle pratiche di commento giornalistico-videoludico-sportive di eSports è necessario esaminare brevemente le dinamiche soggiacenti alla produzione e fruizione degli stessi e la storia del fenomeno. In quanto fruiti maggiormente attraverso contenuti in *live streaming*⁸ gli eSports permettono l'interazione in tempo reale tra giocatori e spettatori: ne consegue che pubblico e professionisti collaborano alla co-creazione della cultura sportiva videoludica (Tang et al., 2020).

Khalyk e Myssayeva (2019) ricordano che “la copertura degli eventi eSportivi è iniziata nel 2007” (p.81): le prime trasmissioni sono state mandate in onda da canali televisivi⁹ dedicati allo sport tradizionale e hanno accolto un vasto pubblico; da allora, il numero di spettatori di eSports non ha fatto altro che aumentare (Pietruszka, 2016). In queste primordiali trasmissioni, l'evento era riportato senza un vero e proprio commento tecnico, ludico o sportivo. Solo dal 2009 i campionati di videogiochi hanno visto la comparsa di intervistatori, commentatori e reporter, figure che sarebbero presto diventate protagoniste della scena internazionale di eSports. Il *commentary* può essere svolto in forma più o meno formale: all'interno di un singolo evento sono presenti commentatori che raccontano la partita da un punto di vista tecnico – impiegando un linguaggio specifico derivante dal gergo videoludico – o in modo più generico, riportando le dinamiche e meccaniche del campionato commentato. Il commentatore di eSports svolge il ruolo di *opinion leader* influenzando il pubblico secondo modalità differenti che

⁷ Il termine fa riferimento all'atto di commentare i videogiochi inteso, all'interno di questo elaborato, in quanto fenomeno tecnico e sociale. Infatti, la combinazione del commento e di un particolare stile di gioco fornisce un senso di *ludicità vicaria* allo spettatore, offrendogli la sensazione di essere parte dell'esperienza.

⁸ Tra le pratiche correlate al fenomeno del *live streaming* è necessario menzionare la *freebooting*, ovvero la pratica di estrapolare sezioni di durata eterogenea dal contenuto *in diretta* e riproporle su piattaforme per la visione *on demand* come YouTube. Nel caso degli eSports e anche degli sport tradizionali, accade spesso che utenti consumatori distribuiscano su YouTube momenti tipici di un incontro agonistico - è un valido esempio la pratica della “moviola”.

⁹ WaaaghTV Client è stata la prima rete televisiva a trasmettere eventi eSportivi nel 2007, dal forum Garena (chiuso ufficialmente nel 2017). Cfr. Khalyk, D. & Myssayeva, N. K. (2019). *Esport in Journalism: Commentator of Esport as a Modern Profession*, Master's Degree dissertation, Al-Farabi Kazakh National University, Kazakhstan, Almaty.

vanno dal semplice intrattenimento alla totale immersione nella realtà virtuale dell'evento (Khalyk, 2019; Khalyk e Myssayeva, 2019).

Oggi, il *commentary* di eSports è una pratica istituzionalizzata all'interno di piattaforme di *game live streaming* come Twitch e assume una propria definizione: *shoutcasting*.¹⁰ Lo *shoutcasting* di eSports è un'attività professionale socialmente significativa, in grado di raccogliere, elaborare e presentare informazioni utili alla comprensione di un fenomeno in costante crescita.¹¹ All'interno di piattaforme come Twitch, il commentatore (o *shoutcaster*) ricopre un duplice ruolo: se da un lato mantiene la sua identità di giornalista eSportivo, dall'altro indossa una nuova veste, quella del creatore di contenuti in diretta – lo *streamer*. Questo è oggi a tutti gli effetti sia uno dei tanti esercizi del commentatore di eSports, sia una delle modalità con cui egli si interfaccia con il proprio pubblico. Di fatto, è necessario precisare che il ruolo di *shoutcaster* si articola su due livelli di commento differenti: il *play-by-play* – in cui il commentatore fornisce una descrizione e un resoconto dettagliato di tutto ciò che sta accadendo nel campo da gioco e sullo schermo – e le interviste (ai giocatori, agli sponsor o ai membri delle software house) – tradizionale modalità di copertura di eventi sportivi.¹² Di conseguenza, il commentatore svolge molteplici compiti: racconta l'evento, fornisce analisi accurate e tecniche sia sul gioco che sui giocatori e instaura il dialogo con i professionisti e con il pubblico, rispondendo alle domande degli spettatori. La figura dello *shoutcaster* è, nella maggior parte dei casi, accompagnata dall'analisi tecnica eseguita dal cosiddetto *colorcaster*: questo fornisce informazioni tecnico-analitiche relative alla partita in corso. Mentre lo *shoutcaster* copre un ruolo più descrittivo degli eventi di gioco, il *colorcaster* analizza, critica e mette in discussione le attività dei giocatori in campo – solitamente il *colorcaster* è un ex-professionista o allenatore.¹³ Sia nel caso dello *shoutcaster* che del *colorcaster* è possibile affermare che il commentatore di eSports si comporti alla stregua di un giornalista. Come menzionato, prima del successo di Twitch in quanto piattaforma di *game live streaming*, il giornalismo videoludico tradizionale si è costituito e affermato in quanto standard di mediazione tra due attori: produttori e consumatori – riportando informazioni circa fenomeni e pratiche di consumo, influenzando il giocatore. Di conseguenza, agli albori della pratica di commento eSportivo, accade raramente che gli eventi siano trattati e coperti da testate giornalistiche videoludiche affermate; spesso il tema è confinato in forum e siti di nicchia. Grazie a Twitch, non solo gli eSports hanno trovato una valvola di sfogo dal punto di vista divulgativo, ma è nata la professione del commentatore di eSports (Khalyk e Myssayeva, 2019).

¹⁰ Lo *shoutcasting* si definisce in quanto pratica di commento delle partite di eSports che ha lo scopo di intrattenere e informare lo spettatore; è, a tutti gli effetti, una parte cruciale di ciò che rende gli eSports così coinvolgenti.

¹¹ I principali fattori che contribuiscono alla crescita degli eSports sono la popolarità di nuove piattaforme di *gioco video* e i nuovi modelli di business della Rete: Twitch costituisce un valido esempio in quanto luogo di aggregazione sociale nel quale gli spettatori possono guardare i giocatori professionisti *dal vivo* e *in diretta* quasi ogni giorno. Cfr. Takahashi, D. (2020, February 25). Newzoo: Global esports will top \$1 billion in 2020, with China as the top market. *VentureBeat*. Retrieved on March 3, 2021, from: <https://venturebeat.com/2020/02/25/newzoo-global-esports-will-top-1-billion-in-2020-with-china-as-the-top-market/>

¹² A queste due macro pratiche si aggiungono attività minori quali le analisi in studio, la riproduzione di *replay* e le analisi che anticipano gli incontri - che includono la descrizione dell'area di gioco e dei giocatori in campo. Cfr. Khalyk, D. (2019). E-sports broadcasts as a new format in journalism. *Herald of Journalism* 2 (52), pp. 202-209.

¹³ È questo il caso di Indiana “Froskurinn” Black, la cui pratica è analizzata nel quinto paragrafo.

La veste del commentatore eSportivo è stata a lungo indossata da figure derivanti dall'industria giornalistica videoludica. Solo negli ultimi cinque anni, con l'influente affermazione del *live streaming* nella quotidianità della società Occidentale, l'accesso al commento professionale di eSports è stato esteso anche a non-giornalisti. Come affermano Hamari e Sjöblom (2017) non dovrebbe sorprendere che creatori di contenuti *bottom up*¹⁴ si trovino “in prima linea come *shoutcaster* dei più importanti tornei di eSports dopo avervi assistito in quanto pubblico” (p. 216). In ultima analisi è opportuno sottolineare che gli spettatori-videogiocatori che partecipano (inter)attivamente alle dirette in *live streaming* di *shoutcasting* vanno a comporre un pubblico demograficamente eterogeneo e diversificato – per etnia, età e genere sessuale. Nonostante ciò, molteplici studi (Cunningham & Craig, 2017; Pietruszka, 2016; Postigo, 2016; Khalyk, 2019) hanno individuato l'identità dello spettatore di eSports, che spesso riflette quella del commentatore. Trattasi di uomini giovani, tra i venti e i trenta anni di età, appassionati di videogiochi; la presenza femminile è del tutto marginalizzata.

4. eSports, Twitch e questioni di genere

Lo sport tradizionale costituisce un terreno fertile per affrontare le problematiche legate a questioni di genere e in particolare per misurare il dominio maschile che esercita (Grindstaff & West, 2011). Come ricordano Darvin, Vooris e Mahoney (2020) le industrie a dominanza maschile come lo sport e gli eSports “spesso favoriscono gli uomini rispetto alle donne sia nella cultura che nella struttura”. Di fatto, ricerche precedenti hanno indicato che l'industria sportiva tradizionale tende a favorire una cultura più maschile in termini di organizzazione e composizione di atleti (Kihl, Shaw, & Schull, 2013). Ne consegue che gli stereotipi di genere che esistono all'interno dello sport tradizionale sono causa di discriminazioni e contribuiscono a rendere la dominante cultura maschile un fenomeno istituzionalizzato (Aicher & Sagas, 2009). Analogamente allo sport tradizionale, gli eSports possono essere considerati un'istituzione altamente maschile, poiché l'industria videoludica è stata in gran parte organizzata *da e per* gli uomini (Ruvalcaba et al., 2018). Recenti studi (Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer, 2017; Maloney, Roberts & Caruso, 2017; Ruberg, Cullen & Brewster, 2019; Career, & Lupetti 2020) hanno individuato le modalità e le dinamiche per cui la cultura dei videogiocatori tende a essere altamente orientata all'egemonia maschile. Ne consegue che, nell'immaginario comune, l'identità del videogiocatore sembra rimanere fortemente associata a uomini di sesso maschile e con orientamento eterosessuale (Paaßen et al., 2017). In particolare, è possibile affermare che l'industria videoludica continui a creare contenuti che assecondano le presunte preferenze di un pubblico giovane, maschile e *cisgender*.¹⁵ Tale propensione è esplicitata secondo differenti

¹⁴ Il termine indica una forma espressiva e una cultura che, grazie alle potenzialità della comunicazione in rete, permette all'utente consumatore di scegliere come fruire, produrre e condividere determinati contenuti, al contrario della comunicazione monodirezionale esercitata dai mass media – definita *top down*.

¹⁵ Nell'ambito degli studi di genere, il termine indica un genere sessuale per cui l'individuo percepisce in modo positivo la corrispondenza fra la propria identità di genere e il proprio sesso biologico. Di fatto, se una persona è nata con gli attributi maschili e si riconosce come maschio, è un uomo *cisgender*. Cfr. Butler, J. (2017). *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*. Roma: Edizioni Laterza; Cazeiro, F., Souza, E. M. F. de, Bezerra, M.

modalità: un esempio può essere l'assenza di protagoniste di sesso femminile nei prodotti *mainstream* o "l'ipersessualizzazione dei pochi personaggi femminili riscontrati" (Paaßen et al., 2017; Ruberg et al., 2019). Pur essendo il videogioco un medium privo di una pre-determinata declinazione sessuale, è noto come l'associazione "videogioco-donna" rinneghi la personalità della videogiocatrice (Taylor, 2012). Questo perché si presume che le donne giochino solo casualmente, attraverso "piattaforme inferiori" - come gli smartphone", a "giochi inferiori" - sono un esempio *Candy Crush Saga* (King, 2012) o *Farmville* (Zynga, 2009). Conseguentemente, è pensiero comune attribuire al videogiocatore maschio eterosessuale il ruolo di *hard-core gamer*,¹⁶ vale a dire un individuo che dedica una quantità di tempo e attenzione maggiore al videogioco, preferendo prodotti complessi e competitivi, su console dedicate; trattasi di individui che si identificano con le comunità online di appartenenza del gioco e che si impegnano in competizioni - eSports - nelle quali possono ottenere premi e riconoscimenti all'interno di campionati internazionali (Taylor 2012). La maggior dedizione e attenzione nei confronti del videogioco da parte di individui di sesso maschile è confermata da studi neurologici susseguitesi nel corso degli anni. In particolare, le ricerche di Hoeft, Fumiko, et al. (2008) hanno fornito le prime prove che evidenziano differenze di genere nell'interazione tra cervello umano e medium videoludico: qui, "negli individui di sesso maschile si verifica una sovrapposizione tra la percezione dei videogiochi e l'attivazione di specifici circuiti neurali coinvolti nelle sensazioni di ricompensa e dipendenza" (p. 256). Ne consegue che all'interno del gruppo sottoposto allo studio di Hoeft, Fumiko, et al. (2008) gli individui di sesso maschile sono maggiormente propensi alla comprensione dello spazio videoludico e degli obiettivi di gioco rispetto alla controparte femminile. La propensione maschile nei confronti del videogioco ha radicalizzato negativamente il comportamento dei soggetti coinvolti nei confronti di figure professionali e amatoriali di sesso femminile. Tale atteggiamento ostile è stato oggetto di discussione e dibattito - a livello accademico e non - in seguito all'insieme di eventi discriminatori e agli atti di odio noti come "Gamergate", verificatosi nel 2014 in seguito all'affermazione di assenza di equità di genere nell'industria videoludica da parte di un gruppo di donne - giornaliste e videogiocatrici. Il "Gamergate" ha avuto ripercussioni anche nel mondo degli eSports, dove giocatrici professioniste hanno ricevuto molestie online da parte di giocatori provenienti da tutto il mondo.¹⁷ Se da un lato il "Gamergate" è stato una celebrazione di odio e aggressione diretta alle donne, dall'altro ha funzionato da campanello d'allarme per il mondo degli eSports. Ma

A. (2019). (Dis)ordering the Cisgender Norm and its Derivatives. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 27 (2), pp. 1-11.

¹⁶ È necessario sottolineare la differenza tra videogiochi *hard-core* - che veicolano contenuti tradizionali come i giochi di combattimento e gli sparatutto - e *casual* - software per dispositivi mobili come *Candy Crush Saga* e *Pokémon Go*. Recenti studi hanno concluso che l'85,9% dei giocatori maschi afferma di giocare a videogiochi *hard-core* in contrasto con il 42,7% delle giocatrici. Cfr. Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, R. S. & Otten, P. M. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42, (2), pp. 295-311.

¹⁷ Per un approfondimento sull'evento "Gamergate" si vedano Bittanti, M. (2020), *Game Over. Critica della ragione videoludica*. Milano: Mimesis e Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, pp. 1-10.

nonostante i recenti sondaggi della Entertainment Software Association (2020)¹⁸ abbiano individuato che circa il 41% del nucleo di giocatori americani sia composto da donne, la presenza femminile è del tutto accessoria. Di fatto, l'associazione tra videogioco e maschio eterosessuale porta a una minore visibilità delle videogiocatrici – a causa di una ridotta sensazione di inclusione, una limitata autoidentificazione, stereotipi prescrittivi e discriminazione attiva. Tuttavia, la cultura del videogioco – e del *gioco video* – è tutt'altro che statica: videogiochi, giocatrici/tori, produttrici/tori e spettatrici/tori evolvono rapidamente e la cultura cambia in risposta. Il conflitto identitario legato al videogioco in quanto pratica *nerd* o *geek* e alla mascolinità tradizionale sta lentamente svanendo: lo dimostrano le aziende e le software house che prediligono la produzione di videogiochi impegnati in questioni rappresentazione e percezione del sesso e del genere sessuale (Paaßen et al., 2017).¹⁹

Per quanto concerne gli eSports, le pratiche agonistiche-professionali del videogioco non sono esenti da problematiche di genere connesse al sessismo e all'esclusione. Non a caso, nella sua analisi di eSports, Taylor (2012) si basa sul lavoro di Pascoe (2005) per descrivere il linguaggio e l'atteggiamento omofobico e *superetero* che ristagna nelle culture e nelle comunità maschili di eSports. L'autore afferma che, riferendosi scherzosamente l'uno all'altro con un linguaggio omofobico, gli adolescenti – principali spettatori-videogioicatori di eSports – invocano e ripudiano lo spettro di una mascolinità fallita e penetrata. All'interno del circuito eSportivo, esistono campionati per sole donne – che però non hanno raggiunto un volume di pubblico analogo ai tornei “esclusivamente maschili” –, integrati all'interno delle più importanti e riconosciute federazioni internazionali videoludico-sportive. Taylor (2018) afferma che, anche se i tornei per sole donne potrebbero portare a una maggiore visibilità per le giocatrici, questi contribuirebbero anche a rafforzare le idee che donne e uomini hanno diversi livelli di abilità, portando i campionati femminili a essere guardati con discriminazione. Di fatto, gli spazi digitali online possono facilitare la discriminazione e l'ostilità verso le donne e altri gruppi sotto-rappresentati: lo dimostrano gli studi circa il comportamento femminile all'interno delle produzioni di *game live streaming* su Twitch.²⁰ Nakandala, Ciampaglia, Su e Ahn (2017) hanno sottolineato la presenza significativa di genere nei commenti diretti agli streamer che impiegano Twitch per la trasmissione di eventi eSportivi: gli streamer di sesso maschile tendono a ricevere più commenti legati al gioco, mentre “le streamer di sesso femminile ricevono commenti

¹⁸ Cfr. 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. (2020). *Entertainment Software Association*. Retrieved on March 11, 2021, from:

<https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry>

¹⁹ Si consideri il recente caso di *The Last of Us Parte 2* (Naughty Dog, 2020) la cui narrazione ruota attorno a personaggi femminili *borderline* ed elimina la componente maschile protagonista del primo capitolo. Il titolo ha diviso il pubblico tra riconoscimenti e premi ufficiali della critica videoludica e abusi verbali, minacce di odio e di morte ai produttori e alle interpreti del videogioco. Cfr. Glennon, J., Johnston, D. & Francisco, E. (2020). THE REST OF US: THE LAST OF US PART II TRANS CONTROVERSY, EXPLAINED. *Inverse*. Retrieved on February 7, 2021, from: <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>

²⁰ Cfr. Ruberg, B., Cullen, L.L. A. & Brewster K. (2019) Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36 (5), pp. 466–481 e Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, R. S. & Otten, P. M. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42, (2), pp. 295-311.

intenzionati a oggettificare il loro ruolo e la loro posizione” (p. 169). Accade spesso che gli spettatori mettano apertamente in discussione le competenze femminili *in diretta* – alcuni ipotizzano che le giocatrici non stiano effettivamente giocando e che ci sia un “complice fuori campo” che gioca al loro posto (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski & Otten, 2018). Riprendendo le teorie di Pascoe e gli studi di Taylor (2018), è possibile affermare che le abilità delle giocatrici professioniste mettano in crisi e reprimano il giocatore maschio eterosessuale medio, che si trova “costretto” a rispondere con insulti, minacce e molestie. Videogiocatrici e spettatrici lottano per la propria visibilità all’interno degli spazi fisici e digitali dei campionati di eSports, contrapponendosi a una cultura ancora eccessivamente maschilista. Nella sua analisi della videogiocatrice come icona del “post-femminismo” Cullen (2018) afferma che negli eSports le donne sono addestrate a sopportare le accuse sessiste e a concentrarsi sui loro difetti in quanto individui e atleti, analogamente a quanto avviene nella cultura ludica più in generale, così come nella televisione e nel cinema, “che vieta le alternative femministe di successo e fallimento” (p. 5). Nonostante ciò, esistono figure professionali proprie dell’ambito eSportivo che sono state in grado di introdurre un nuovo tipo di dinamica sociale, dettata dal proprio genere sessuale. Trattasi di *shoutcaster* e *colorcaster* che, grazie alla propria personalità e influenza all’interno di determinate community e gruppi di pubblici, sono in grado di accelerare il lento cambiamento culturale videoludico e ludico-video. Tra queste spicca il caso di Indiana “Froskurinn” Black.

5. Caso di studio: Indiana “Froskurinn” Black

Comunemente nota con l’appellativo “Froskurinn”²¹ all’interno delle community di eSports, Indiana Black è una commentatrice e *streamer* attiva su Twitch che collabora attivamente con Riot Games²² in quanto *colorcaster* di campionati di *League of Legends*. Originaria dell’Oregon, negli Stati Uniti, è stata protagonista di trasmissioni in *live streaming* di eSports in diverse competizioni in tutto il mondo, più recentemente in tre finali del campionato del mondo *back-to-back* di *League of Legends*. Negli ultimi cinque anni di attività come *colorcaster* ha collaborato con Riot Games commentando sette campionati finali regionali della *League of Legends Pro League* (LPL) e ha coperto interamente il *League of Legends European Championship* (LEC), con molteplici apparizioni all’*analyst desk* delle finali internazionali.

“Froskurinn” non ha un passato come giornalista videoludica, ha avviato la sua carriera di *colorcaster* a seguito di un background videoludico e semi-professionale nella creazione di contenuti *bottom up* – spaziando da testi a materiali grafici e di visual design, video e performance in *live streaming*. La sua carriera pubblica nell’ambito degli eSports ha inizio nel

²¹ La commentatrice ha più volte sottolineato le sue esperienze di studio della lingua islandese, motivo per il quale ha scelto un appellativo di tale matrice linguistica, che tradotto significa “rana”.

²² Riot Games, Inc. è una software house americana responsabile dello sviluppo di videogiochi e dell’organizzazione di tornei di eSports. La società è stata fondata nel settembre 2006 con l’obiettivo di produrre e distribuire il suo primo titolo *League of Legends*, un videogioco multiplayer online di genere *Battle arena*. Per il gioco, Riot Games gestisce quattordici campionati di eSports a livello internazionale, e la *League of Legends World Championship*.

2014, quando si unisce alla squadra di *League of Legends* della Robert Morris University of Illinois (RMU) in veste di allenatrice. Successivamente allena altre squadre all'interno dei campionati internazionali tra Stati Uniti e Cina fino al 2015, anno in cui si afferma in quanto commentatrice. Recentemente, agli inizi del 2021, ha annunciato il suo ritiro dall'attività di *colorcaster* della *League of Legends European Championship* (LEC) per un periodo non determinato (Moncav, 2021; Searl, 2021). "Froskurinn" è tra le prime donne di origine anglosassone che lavora in quanto *colorcaster* professionista ai più alti livelli di giornalismo eSportivo. Inoltre, è apertamente omosessuale e sostenitrice della parità dei diritti: in un'industria videoludica sessista e ancora fortemente soggiogata dal punto di vista maschile, la sua figura e i suoi contenuti veicolano un messaggio che impatta con tale mercato *malestream*²³ quotidianamente.

Ai fini della ricerca, si è scelto di analizzare i contenuti creati da "Froskurinn" sul suo canale Twitch, denominato "imfrosk".²⁴ Qui la commentatrice conduce *dirette* in cui gioca a *League of Legends* per ore, avviando un dialogo con il proprio pubblico. È fondamentale sottolineare che la pratica di "Froskurinn" sul suo canale Twitch non equivale alla sua attività professionale di *colorcaster*. Di fatto, scopo della ricerca è dimostrare la possibile emersione di una nuova comunità inclusiva, composta da spettatori-videogiocatori di eSports, che prende le distanze dal tradizionale nucleo maschilista di appartenenza: a tal fine è necessario circoscrivere l'analisi del dialogo tra spettatore e commentatore in una sfera *meno professionale*. Lo studio del comportamento del pubblico all'interno della trasmissione in diretta di un evento ufficiale legato a campionati di eSport avrebbe portato a scarsi risultati a causa della mole di spettatori simultaneamente connessi – e al conseguente volume di conversato – e dell'attenzione, focalizzata non tanto sulla figura della commentatrice, quanto sull'evento riportato. Il caso di studio fa quindi riferimento a recenti contenuti elaborati da "Froskurinn", distanti dall'attività di *colorcaster* ma in grado di determinare il potenziale impatto sul pubblico di una figura professionale lontana dagli schemi e dagli *schermi* maschilisti dell'industria videoludica.

L'analisi dei contenuti è stata eseguita attraverso il metodo dell'osservazione diretta: individuato un dato periodo di tempo e sistematicamente circoscritto, sono stati considerati campioni di comportamento *in diretta*²⁵ della streamer e del suo pubblico: la ricerca si origina dall'osservazione e analisi delle *live streaming* realizzate dalla commentatrice nel mese di Febbraio 2021. In questo intervallo di tempo "imfrosk" ha creato 11 contenuti in *live streaming* (circa tre *dirette* a settimana), con una durata media di quattro ore e un numero medio di spettatori pari a circa seimila utenti unici. L'attività di "Froskurinn" su Twitch è ben programmata: la

²³ Cfr. Jenson, J., de Castell, S. (2020) 'Il giocatore imprenditore?': Rigenerare l'ordine del gioco. In M. Bittanti, (Ed.), *Game Over. Critica della ragione videoludica* (pp. 345-375). Milano: Mimesis.

²⁴ Il canale, inaugurato nell'estate del 2019, ha subito un forte incremento a causa della crisi sanitaria globale del 2020. Di fatto, questa ha condizionato sia la produzione che la fruizione di contenuti in *live streaming* poiché, a seguito della necessità di spendere più tempo all'interno del contesto domestico, la presenza davanti agli schermi e in Rete è cresciuta significativamente (Engle, 2021). Al momento della stesura di questo elaborato, il canale "imfrosk" presenta 43.355 follower (dati aggiornati al 27 marzo 2021).

²⁵ In questo caso è necessario specificare che l'osservazione e lo studio del comportamento di "Froskurinn" sul suo canale Twitch - e quindi del pubblico - è avvenuta in tempo reale, mentre questa si svolgeva. La piattaforma non consente l'archiviazione delle *dirette* automaticamente - sta alla/o streamer decidere se mantenere le ore di filmato sul canale - e la streamer americana non ha archiviato alcuna diretta nel periodo di osservazione (Febbraio 2021).

piattaforma permette di calendarizzare gli eventi e i contenuti creati, sfruttando un'apposita sezione nota come “programmazione”, in cui la *streamer* comunica le informazioni (data e orario) relativi alle *dirette* prossime – sia sul breve che sul lungo periodo. In particolare, le dirette di “Froskurinn” esaminate si presentano come lunghe sessioni di gioco di partite di *League of Legends* in modalità “ranked”.²⁶ Degli undici contenuti osservati, solo tre casi vedono “Froskurinn” impegnata a giocare da sola e quindi prestare maggiore attenzione al pubblico, negli altri otto, l'esperienza ludica è condivisa con un altro utente/*streamer*. L'attività della commentatrice di eSports si configura su Twitch come una serie di *Let's Play* frammentati. Come ricordano Burwell e Miller (2016) i *Let's Play* sono un “ibrido tra videogioco e filmato, in cui le immagini dell'attività ludica sono accompagnate da un'inquadratura – in diretta – del giocatore/*streamer* che commenta, descrive, informa e dialoga con un pubblico giovane” (p. 109). Di fatto, la pratica di “Froskurinn” dimostra come l'attività di *commentary* possa trasformare la rappresentazione e mediazione del videogioco *in diretta* in una nuova esperienza, che si declina sotto forma di recensione, parodia, o semplicemente nuova forma di intrattenimento; il medium ludico-interattivo originale è alterato, testimoniando la mutazione da videogioco a *gioco video*. In altre parole, sia essa definita specificamente *Let's Play* o genericamente *attività ludico-audiovisiva in diretta*, tale pratica sottolinea il potenziale dei giocatori in grado di rielaborare il significato trasmesso dai videogiochi.

Nel caso di “Froskurinn”, l'approccio implementato all'esperienza di gioco è totalmente ironico e umoristico: sia nel successo che nel fallimento di una partita classificata, la commentatrice sottolinea elementi sarcastici e di auto-derisione – spesso impiegando un linguaggio scurrile – che attenuano la tensione prodotta dalla modalità *ranked* di *League of Legends*, percepita in modo eccessivamente serio dalla community di giocatori.²⁷

Analogamente, il dialogo avviato con il pubblico è umoristico e satirico: allo stato attuale del suo canale Twitch, “Froskurinn” presenta una community di spettatori affezionata e capace di interpretare gli schemi dialogici della commentatrice. I nuovi spettatori sono rapidamente introdotti al comportamento sardonico e diretto di “Froskurinn” e, durante la fase di osservazione e studio, sono stati rari i casi in cui la commentatrice è stata vittima di insulti o incomprensioni. Inoltre, le performance in diretta di “Froskurinn” avvengono all'interno delle mura domestiche, che la *streamer* condivide con la propria partner. Ne consegue che le due compaiono insieme all'interno dell'inquadratura in molteplici occasioni, interagendo in modo istintivo e spontaneo. Di fatto, la relazione omosessuale di “Froskurinn” è percepita e compresa positivamente dal pubblico e, nel periodo di osservazione, sono stati estremamente rari i casi di offese o irrisioni nei confronti della coppia – spesso derivanti da spettatori di passaggio e non integrati nella community di appartenenza.

²⁶ Il termine *ranked* fa riferimento alla modalità di gioco competitiva di *League of Legends* in cui squadre composte da fino a cinque giocatori si affrontano l'una contro l'altra. Tale modalità è disponibile solo per i giocatori che hanno raggiunto il livello trenta e possiedono almeno venti campioni diversi. Cfr. Juras, M., Lupasco, C. (2020, October 27). Explaining League of Legends' ranked system. *Dot Esports*. Retrieved on March 16, 2021, from: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-of-legends-ranking-system-explained-17171>

²⁷ Cfr. Reid, M. A. (2020, November 12). Hard truths every League of Legends player needs to hear to rank up. *PCGamesN*. Retrieved on March 18, 2021, from: <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-rank-up>

A seguito delle precedenti osservazioni e dell'analisi circa l'attività di "Froskurinn" su Twitch durante l'intervallo stabilito, è possibile affermare che questa presenta degli aspetti paradossali. Di fatto, la personalità della *streamer* si scontra e integra all'interno di una categoria²⁸ e di un genere videoludico tipicamente *giocato* e *guardato* da maschi eterosessuali. Hamari e Sjöblom (2018) affermano che "i videogiochi giocati negli eSports siano di solito complessi e richiedano una notevole quantità di concentrazione per seguire i momenti dell'esperienza in modo completo" (p. 221). Analogamente a molti videogiochi online appartenenti allo stesso genere, *League of Legends* è principalmente consumato da utenti di sesso maschile – una recente stima elaborata dal dipartimento di ricerca della piattaforma *Statista*, ha calcolato che negli Stati Uniti, circa l'82% della *fanbase* del gioco è composta da uomini.²⁹ Lo studio dell'attività di "Froskurinn" su Twitch mi ha permesso di identificare una nuova comunità di nicchia di spettatori-videogiocatori derivante da un nucleo di consumo e fruizione più esteso – quale l'agglomerato di community di eSports – che si allontana dall'atteggiamento e dalla condotta tossica che spesso caratterizza la cultura del videogioco e del *gioco video*, caratterizzata da misoginia, razzismo e abuso verbale.

6. Conclusioni

Partendo da una concisa analisi dello stato attuale e passato del giornalismo videoludico è stato possibile delineare il profilo della figura professionale del giornalista eSportivo, in grado di declinare la propria pratica attraverso media differenti e con modalità e strategie eterogenee.

Come ricordano Nieborg e Sihvonen (2009), anche se le riviste e le webzine "continuano ad attrarre una base di lettori piuttosto considerevole" (p. 8), il giornalismo videoludico si è spostato ed è stato assorbito dalla sfera del digitale, all'interno della quale è mutato, portando a una messa in discussione della figura professionale (ora amatoriale) e delle forme espressive di divulgazione. Ne consegue una trasformazione dei metodi di transazione economica tra produttori e consumatori del giornalismo videoludico. Oggi, la *commodity* dell'audience in quanto fonte di guadagno sta crescendo a fronte di una spesa economica a fini informativi, man mano che gli utenti si orientano verso un ambiente digitale online, in cui il modello di consumo di notizie basato sulle transazioni economiche è pressoché scomparso.

In tale ambiente, quotidianamente rinnovato e riconosciuto, gli eSports e il concetto di *live streaming* videoludica sono diventati forme espressive di nuovi media in rapida crescita: oggi, centinaia di milioni di persone assistono agli eSports, conducono e guardano *dirette* su differenti canali contemporaneamente e per decine di ore a settimana. Intrattenimento, evasione, economia, autostima, affiliazione di gruppo, estetica e bisogni sociali sono solo alcuni dei motivi principali che spingono giocatori e spettatori a entrare a far parte dell'industria eSportiva (Tang et al., 2020).

²⁸ All'interno della piattaforma Twitch, è presente una suddivisione in categorie rispetto ai generi videoludici. La categoria *League of Legends* è una delle più seguite e visualizzate. Cfr. Popular Twitch categories in the last 30 days. (2021, March 30). ESPORTS Charts. Retrieved on March 30, 2021, from: <https://escharts.com/games>

²⁹ Cfr. Statista Research Departments. (2021, January 18). League of Legends - Statistics & Facts. Retrieved March 29, 2021, from the Statista website: <https://www.statista.com/topics/4266/league-of-legends>

All'interno di tale circuito mediale audiovisivo-interattivo, il caso di studio di Indiana "Froskurinn" Black pone l'attenzione su tre differenti quesiti. Di fatto, la sommaria osservazione e l'analisi condotta ai fini di questo studio circa le questioni di genere all'interno delle dinamiche di fruizione di contenuti relativi agli eSports su Twitch soddisfa le tesi di partenza, ma scalfisce la superficie di un'indagine molto più ampia, mirata all'osservazione, la misurazione e la comprensione delle questioni di genere all'interno del mondo degli eSports. Cercando di rispondere alle domande di ricerca a seguito dello studio svolto, è possibile affermare il continuo e maggiore successo degli eSports a livello mediatico, sta contribuendo alla creazione e istituzionalizzazione di un nuovo modello di giornalismo che non si limita al commento *in diretta* dell'evento eSportivo ma anche a prendere parte alla creazione di contenuti fortemente legati al videoludico su piattaforme di *game live streaming* come Twitch. Qui, figure professionali come "Froskurinn" ispirano un nuovo tipo di cultura videoludica, coadiuvando l'emersione di una nuova comunità di giornaliste/i, telecroniste/i, giocatrici/tori e spettatrici/tori di eSports che prende le distanze dal tradizionale nucleo maschilista originario. "Froskurinn" non si identifica con una personalità incongruente a quella del *giocatore* – come comunemente percepito e definito all'interno dell'industria videoludica – e dimostra che anche le *giocatrici* possono costituire parte integrante della cultura legata al videogioco e al *gioco video*, demolendo la convinzione che *essere donna* e *giocare* siano nature fundamentalmente incompatibili. Indiana Black è stata tra le prime donne anglosassoni a raggiungere i più alti livelli di giornalismo eSportivo, avviando la sua professione poco dopo gli eventi del "Gamergate". Successivamente sono numerosi i profili professionali femminili che si sono delineati e affermati nell'ambito degli eSports su più livelli - dal *colorcasting* alla conduzione di eventi.³⁰ In Italia – dove la presenza di campionati e tornei di eSports e la trasmissione di contenuti *in diretta* è aumentata solo negli ultimi due anni – un valido esempio è la figura di Sara "Kurolily" Stefanizzi, capitano della squadra Fordzilla³¹ per il Bel Paese ed ex co-conduttrice di House of Esports.³² È quindi possibile affermare che la sempre maggiore presenza di donne all'interno delle competizioni di eSports coopera nella creazione di una comunità inedita e inclusiva.

Nonostante ciò, all'interno dell'humus eSportivo permane la presenza di una cultura iper-maschile che tende all'oggettivazione e l'esclusione delle donne dalle dinamiche di produzione, consumo e divulgazione dei contenuti videoludici (Ruvalcaba et al., 2018). Le interazioni che enfatizzano l'ostilità possono scoraggiare le donne dal perseguire una carriera negli eSports e influenzare la loro visione delle proprie capacità e delle loro prestazioni effettive. Di fatto, come afferma Khalid (2019), gli elementi più tossici della cultura del gioco online, quali l'abuso verbale, la misoginia e il razzismo, prosperano ancora su Twitch. La piattaforma è

³⁰ A livello internazionale, è opportuno menzionare figure come Lauren "Pansy" Scott, Eefje "Sjokz" Depoortere, Sam "Tech Girl" Wright e Soe "Soemie" Gshwind-Penski.

³¹ Fordzilla è un progetto creato dalla casa di produzione automobilistica americana Ford che prevede la creazione di un torneo internazionale dedicato ai *sim racing*, i videogiochi che simulano la guida sportiva. La squadra di Ford prevede la partecipazione di oltre cinquanta piloti – divisi nei vari team europei - che quotidianamente giocano, gareggiano, si sfidano e intrattengono la community su Twitch, nel canale ufficiale della scuderia.

³² House of Esports è stato un programma televisivo italiano dedicato ai campionati videoludici, trasmesso nel 2019 per un totale di 17 episodi.

prevalentemente dominata da giovani, per lo più di genere maschile ed eterosessuali, che costituiscono la maggioranza del pubblico occidentale dei videogiochi.

Ricerche future dovrebbero concentrarsi sulle dinamiche dialogiche che gli spettatori conducono all'interno di reti sociali mediali come i *social network* e i *social media* – piattaforme come Reddit ospitano interi *thread* dedicati al ruolo della donna su Twitch (Massanari, 2018) – in modo tale da individuare la presenza o assenza di community inclusive connesse al videogioco. Inoltre, ai fini di una migliore documentazione e archiviazione di contenuti creati e fruiti dai nuovi pubblici di eSports, future analisi dovrebbero optare per un tipo di osservazione intrusiva, in grado di condurre ricerca partecipativa e quantitativa “sul campo”, fatta di questionari e interviste, mirata alla misurazione dell'*engagement* dei temi trattati dalle streamer. Parallelamente, individuare un caso di studio di *streamer* o *shoutcaster* e avviare una conversazione diretta con tali figure, contribuirebbe all'osservazione di entrambe le facce della stessa medaglia: sarà così possibile comprendere in che modo – nella veste di *opinion leader* – la figura del giornalista eSportivo collabora alla creazione di un ambiente sicuro, sano e inclusivo per tutte/i le/gli spettatrici/tori-videogiocatrici/tori e *media* temi, argomenti, fenomeni e contenuti che sono stati esclusi dalle dinamiche produttive e fruttive dei videogiochi per troppo tempo.

Bibliografia

- 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. (2020). *Entertainment Software Association*. Retrieved on March 11, 2021, from: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Aicher, T., & Sagas, M. (2009). An examination of homologous reproduction and the effects of sexism. *Journal for the Study of Sports and Athletics in Education*, 3(3), 375-386.
- Anderson, L. S. (2017). Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. *The international journal of computer game research*, 17(1), 1-14.
- Barkl, N. (2011). Digital Evolution: The changing face of video game journalism. *Journal of Digital Research and Publishing*, 1, 19-25.
- Bittanti, M. (2008). Glossario Videoludico. *Schermi interattivi il cinema nei videogiochi*. Retrieved February 3, 2021, from: <https://www.scherminterattivi.org/glossario.html>
- Bittanti, M. (2020). *Game Over. Critica della ragione videoludica*. Milano: Mimesis.
- Bittanti, M., & Gandolfi, E. (Eds.). (2018). *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*. Milano: Mimesis.
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society*, 2(4), 1-10.

- Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. *Journal of Virtual World Research* 8(2), 1-5.
- Burwell, C., & Miller, T. (2016). Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. *E-Learning and Digital Media*, 13(3-4), 109-125.
- Butler, J. (2017). *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*. Roma: Edizioni Laterza.
- Carlson, R. (2009). *Too Human* versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value. *Transformative Works and Cultures*, 2, 1-23.
- Cazeiro, F., Souza, E. M. F. de, & Bezerra, M. A. (2019). (Dis)ordering the Cisgender Norm and its Derivatives. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 27(2), 1-11.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating*. Cambridge: MIT Press.
- Cullen, L. L. A. (2018). 'I play to win!': Geguri as a (post)feminist icon in esports. *Feminist Media Studies*, 18(5), 948-952.
- D'Anastasio, C. (2020, January 24). An Esports Exodus to YouTube Reshapes the Livestream Wars, *Wired*. Retrieved January 22, 2021, from: <https://www.wired.com/story/activision-esports-leagues-youtube-exclusive>
- Darvin, L, Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The playing experiences of esport participants: An analysis of treatment discrimination and hostility in esport environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 36-50.
- Engle, J. (2021). How Worried Should We Be About Screen Time During the Pandemic?. *The New York Times*. Retrieved on March 27, 2021, from: <https://www.nytimes.com/2021/01/22/learning/how-worried-should-we-be-about-screen-time-during-the-pandemic.html>
- Getomer, J., Okimoto, M., & Johnsmeyer, B. (2013). Gamers on YouTube. Evolving Video Consumption, *Google - Think Insights*. Retrieved on January 7, 2021, from: <https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/youtube-marketing-to-gamers>
- Glennon, J., Johnston, D., & Francisco, E. (2020). THE REST OF US: *THE LAST OF US PART II* TRANS CONTROVERSY, EXPLAINED. *Inverse*. Retrieved on February 7, 2021, from: <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>

- Grindstaff, L., & West, E. (2011). Hegemonic masculinity on the sidelines of sport. *Sociology Compass*, 5, 859-881.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne A. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1315-1324.
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, T. J., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behaviour*, 84, 58-67.
- Hoelt, Fumiko, et al. (2008). "Gender Differences in the Mesocorticolimbic System during Computer Game-Play." *Journal of Psychiatric Research* 42(4), 253–58.
- Interview with Froskurinn discussing her experiences as an LPL caster and her experiences at IEM Cologne. (2016, January 13). *Dignitas*. Retrieved on February 18, 2021, from: <http://team-dignitas.net/articles/blogs/League-of-Legends/8710/interview-with-froskurinn-discussing-her-experiences-as-an-lpl-caster-and-her-experiences-at-iem-cologne>
- Jenkins, H. (2016). *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*. Roma: FrancoAngeli.
- Jenson, J., & de Castell, S. (2020). 'Il giocatore imprenditore': Rigenerare l'ordine del gioco. In M. Bittanti (Ed.), *Game Over. Critica della ragione videoludica* (pp. 345-375). Milano: Mimesis.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). "And Today's Top Donator is": How Live Streamers on *Twitch.tv* Monetize and Gamify Their Broadcasts. *Social + Media Society*, 5(4), 1-11.
- Juras, M., Lupasco, C. (2020, October 27). Explaining League of Legends' ranked system. *Dot Esports*. Retrieved on March 16, 2021, from: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-of-legends-ranking-system-explained-17171>
- Kaytoue, M., Arlei, S., Loïc, C., Wagner, M., & Raïssi, C. (2012). Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming". *Proceedings of the 21st Annual Conference on World Wide Web Companion*, 1181-1188.
- Khalid, A. (2019, November 12). The future of live-streaming, for better or worse, depends on Twitch. *QUARTZ*. Retrieved on February 11, 2021, from: <https://qz.com/1747158/twitch-grows-as-non-gamer-live-streaming-expands-on-the-platform/>

- Khalyk, D. (2019). E-sports broadcasts as a new format in journalism. *Herald of Journalism*, 2(52), 202-209.
- Khalyk, D., & Myssayeva, N. K. (2019). *Esport in Journalism: Commentator of Esport as a Modern Profession*, Master's Degree dissertation, Al-Farabi Kazakh National University, Kazakhstan, Almaty.
- Kihl, L., Shaw, S., & Schull, V. (2013). Fear, anxiety, and loss of control: Analyzing an athletic department merger as a gendered political process. *Journal of Sport Management*, 27, 146-157.
- Maloney, M., Robert, S., & Caruso, A. (2018). 'Mmm ... I love it, bro!': Performances of masculinity in YouTube gaming. *New Media & Society*, 20(5), 1697-1714.
- Massanari, A. (2018). #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 19(3), pp. 329-346.
- McKernan, B. (2015). The meaning of a game: Stereotypes, video game commentary and color-blind racism. *American Journal of Cultural Sociology* 3(2), 224–253.
- Moncav, M. (2021, January 14). Why is Froskurinn leaving the LEC, and where is she going next? *WIN*. Retrieved on March 22, 2021, from: <https://win.gg/news/6844/why-is-froskurinn-leaving-the-lec-and-where-is-she-going-next-question-mark#:~:text=Froskurinn%20is%20yet%20another%20on,members%20of%20the%20LoL%20community>
- Nakandala, S., Ciampaglia, G., Su, N., & Ahn, Y. (2017). Gendered conversation in a social game-streaming platform. *Proceedings of the 11th International AAAI Conference on Web and Social Media*, 1-21.
- Nieborg, B. D., & Sihvonen, T. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Proceedings of DiGRA – Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 1-9.
- Ogilvie, E. M. (2019). *Masculinities and Sexualities of Elite Male Team Sport Athletes: An Ethnographic Examination*. Durham theses, Durham University. Available at Durham E-Theses Online: <http://etheses.dur.ac.uk/13532/>
- 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. *Sex Roles*, 76, 421-435.

- Pietruszka, M. (2016). Watching people playing games: A survey of presentational techniques in most popular game-vlogs. *Res Rhetorica*, 4, 54-69.
- Popular Twitch categories in the last 30 days. (2021, March 30). ESPORTS Charts. Retrieved on March 30, 2021, from: <https://escharts.com/games>
- Recktenwald, D. (2017). Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics* 115, 68–81.
- Reid, M. A. (2020, November 12). Hard truths every League of Legends player needs to hear to rank up. *PCCGamesN*. Retrieved on March 18, 2021, from: <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/lol-rank-up>
- Ruberg, B., Cullen, L.L. A., & Brewster K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466–481.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, R. S., & Otten, P. M. (2018). Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(2), 295-311.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 56(3), 401-416.
- Searl, N. (2021, January 19). Froskurinn comments on diversity within esports broadcasting. *Daily eSports*. Retrieved on March 21, 2021, from: <https://www.dailyesports.gg/froskurinn-comments-on-diversity-within-esports-broadcasting>
- Statista Research Departments. (2021, January 18). League of Legends - Statistics & Facts. Retrieved March 29, 2021, from the Statista website: <https://www.statista.com/topics/4266/league-of-legends>
- Takahashi, D. (2020, February 25). Newzoo: Global esports will top \$1 billion in 2020, with China as the top market. *VentureBeat*. Retrieved on March 3, 2021, from: <https://venturebeat.com/2020/02/25/newzoo-global-esports-will-top-1-billion-in-2020-with-china-as-the-top-market/>
- Tang, T., Kucek, J., & Toepfer S. (2020). Active Within Structures: Predictors of Esports Gameplay and Spectatorship. *Communication & Sport*, 1-21.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.

Woodcock, J., & Johnson R. M. (2019). The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 20(8), 813-823.