

MITI D'OGGI



DI MARINO NIOLA

I WEB-GIOCHI SONO DI GENERE: È IL RITORNO DEL SESSISMO

I giocattoli ridiventano sessisti e le due metà del cielo si allontanano. Da più parti si leva

l'allarme sul sessismo di ritorno che affiora nei giochi di ultima generazione. Playstation, applicazioni, videogiochi ma anche giocattoli tradizionali separano sempre più nettamente il mondo femminile da quello maschile. Risputa come un fiume carsico quel deposito di stereotipi e di luoghi comuni su maschietti e femminucce che si sperava fossero ormai superati.

Da una parte pistole, armi spaziali, duelli all'ultimo sangue, spade nella roccia, prove iniziatriche. Tutto un armamentario da uomini duri e puri.

Dalla parte delle bambine, invece, tutto si tinge di fucsia. Oltre agli inossidabili passeggini e bamboline, avanza un'armata rosa fatta di winx, stregchette, fatine, ninfe e squinzie. Oltre al melensissimo mondo di Hello Kitty, la gattina più sdolcinata di sempre.

Torna insomma una divisione netta e invalicabile tra i generi. Un cliché che ha qualcosa di binario. Come se la digitalizzazione del pensiero e della realtà esasperasse le differenze tra maschi e femmine. Col risultato di ridurre la complessità della costruzione sociale dei generi a una contrapposizione secca. A un format elementare che ci fa fare improvvisamente un salto all'indietro di quarant'anni. Proprio ora che le nuove tecnologie, tendenzialmente unisex, potrebbero favorire una formazione della persona come totalità, e non come la solita metà. ■ ■



TORNA IL MONDO
MELENZO
DI HELLO KITTY.
LA GATTINA
PIÙ SDOLCINATA
DI SEMPRE