



Alma Mater Studiorum - Università di Bologna  
Sede di Forlì

Corso di laurea magistrale in  
Mass media e politica (Classe LM-62)

*TESI DI LAUREA*  
*In Sociologia della comunicazione*

*Il caso Gamergate 2.0: uno studio sociologico sul  
cyberbullismo tra estremismi e sessismo*

*CANDIDATA*  
*Ivana Murianni*

*RELATORE*  
*Paolo Terenzi*

*CORRELATORE*  
*Oscar Ricci*

*Anno Accademico 2018/2019*



*Alla mia famiglia e a tutti coloro  
che mi hanno supportata nelle mie  
avventure a spasso per il mondo.  
E ad Allan Alcorn, senza il quale  
i videogiochi non sarebbero esistiti.*



# Sommario

<b>Introduzione – I videogiochi come mass media: dai cabinati alle <i>Internet war</i></b> .....	6
<b>Capitolo 1 – La nascita e la proliferazione dell’estremismo di <i>incel</i> e <i>alt-right</i> in rete</b> ..	12
1.1 La nascita di Internet e delle <i>community</i> .....	12
1.2 Il fenomeno <i>incel</i> : dal gentiluomo supremo alla misoginia estrema.....	15
1.3 <i>Alt-right</i> : dai meme all’ascesa di Donald Trump .....	26
<b>Capitolo 2 – Tra sessismo e cyberbullismo: il caso Gamergate del 2014</b> .....	38
2.1 Il Caso #Gamergate: introduzione alla prima <i>Internet war</i> .....	38
2.2 Zoe Quinn e <i>Depression Quest</i> : la sviluppatrice <i>indie</i> dietro la controversia.....	39
2.3 “ <i>Five Guys – Burger and Fries</i> ”: come la retorica <i>incel</i> può rovinare la vita di qualcuno .....	43
2.4 Le reazioni del web: dalla stampa videoludica al lato oscuro di Internet .....	55
2.5 Gamergate, retorica <i>incel</i> e suprematismo bianco: la misoginia che formerà l’ideologia <i>alt-right</i> .....	67
<b>Capitolo 3 – Il Gamergate 2.0 del 2019: come la <i>cancel culture</i> può rivelarsi letale</b> .....	70
3.1 Introduzione al caso di studio: cos’è il Gamergate 2.0 .....	70
3.2 2014-2019: cos’è successo ai protagonisti del Gamergate?.....	71
3.3 I videogiochi contrastano la campagna #metoo: Zoe Quinn parla di molestie .....	73
3.4 Il suicidio di Alec Holowka e l’ <i>hashtag</i> #ZoeQuinnBodyCount: come la reazione del web si trasforma nel Gamergate 2.0.....	80
3.5 La <i>cancel culture</i> e Gamergate: la <i>damnatio memoriae</i> 2.0 .....	92
3.6 Conclusioni sul caso Gamergate 2.0 .....	94
<b>Conclusioni – Si può sconfiggere il cyberbulismo?</b> .....	96
<b>Bibliografia</b> .....	100



## **Introduzione – I videogiochi come mass media: dai cabinati alle *Internet war***

Nonostante siano spesso sottovalutati dagli accademici, i videogiochi sono a tutti gli effetti un *medium* di massa assimilabile alla definizione di McQuail, secondo il quale i mezzi di comunicazione di massa sono caratterizzati da vie comunicative «aperte, a distanza, con tante persone in un breve lasso di tempo» (McQuail, 2005). Sebbene nei primi anni di sviluppo il videogioco fosse un *medium* di nicchia e dalla difficile diffusione, esso ha oggi abbattuto ogni barriera grazie alla connessione a Internet e a una varietà di titoli che risultano sempre più adatti a mettere in contatto un enorme numero di giocatori, specialmente nei cosiddetti MMORPG<sup>1</sup> in cui la presenza di un grande numero di utenti è una meccanica chiave. Il pubblico videoludico, in più, è uno dei meno volatili della rete, sebbene le gilde del gioco di ruolo *World of Warcraft* ci sia una perdita del 25% dei membri ogni mese, che vengono sostituiti con dei nuovi utenti (Duchenaut, 2006 in Arvidsson e Delfanti, 2013).

I primi rudimentali tentativi di creare un videogioco sono stati avviati a partire dagli anni Cinquanta, ma la sua comparsa nella vita delle masse è avvenuta solo due decenni dopo, da una parte con l'avvento del primo videogioco per una *console* casalinga (*Pong*, creato da Allan Alcorn nel 1972) e dall'altra con la diffusione della sua versione *arcade* in cabinato destinata alle sale giochi. Queste ultime hanno caratterizzato particolarmente lo sviluppo videoludico degli anni Settanta e del primo lustro degli anni Ottanta, incentrati sulla produzione di titoli ideati con l'intento di essere diffusi sotto forma di cabinato, come i classici *Space Invaders*, *Asteroid*, *Pac-Man*, *Donkey Kong* e *Galaga*. In questa prima fase della vita del videogioco, esso aveva una dimensione sociale legata all'interazione di altri appassionati nelle sale giochi, agevolata dalla possibilità dei cabinati di memorizzare i punteggi più alti, ma anche di

---

<sup>1</sup> Sigla di *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*, che indica una tipologia di videogioco *online* in cui un grande numero di utenti è collegato simultaneamente, interagendo in tempo reale.

consentire il gioco in *multiplayer* di due utenti sullo stesso apparecchio. Poiché i costi di una *console* casalinga risultavano essere ancora alti, la maggior parte dell'utenza fruiva i diversi titoli videoludici nelle sale giochi grazie alla loro accessibilità.

Nella seconda metà degli anni Ottanta, invece, una maggiore varietà di *console* casalinghe favorì l'affermarsi del gioco *single-player* a casa propria. Oltre Atari, che aveva lanciato il precedentemente citato *Pong*, anche altre case di produzione videoludica iniziarono ad affacciarsi al mercato internazionale: tra i nomi ricordiamo Commodore (produttrice di Amiga, Commodore 64 e Commodore 128), SEGA (con *console* come il Master System e il Mega Drive) e la giapponese Nintendo, che sconvolse il mondo del videogioco con il suo Nintendo Entertainment System (NES), sul quale debuttò l'iconico *Super Mario* con *Super Mario Bros.*. A differenza degli anni Settanta, in questo periodo il *medium* videoludico favorì meno le interazioni con appassionati esterni alla propria cerchia di contatti per limitarle a familiari e amici, con i quali era possibile utilizzare le *console* fisse in *multiplayer* grazie all'ausilio di un *controller* in più.

Gli anni Novanta sono stati il decennio che ha consacrato il videogioco come fenomeno culturale di massa. In questo periodo, Sony ha debuttato nel mercato delle *console* con la sua PlayStation, affermandosi nelle case dei videogiocatori come leader indiscussa. Gli anni Novanta sono anche stati quelli che hanno visto la nascita delle *console* portatili con il Game Boy prodotto da Nintendo, che ha venduto ben 118.69 milioni di unità (Nintendo, 2016<sup>2</sup>), diventando una *killer application*<sup>3</sup> prima con il celeberrimo *Tetris* (35 milioni di copie<sup>4</sup>) e poi con *Pokémon Rosso e Blu* (31,37 milioni di copie<sup>5</sup>). Proprio a *Pokémon*

---

<sup>2</sup>[https://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical\\_data/pdf/consolidated\\_sales\\_e1603.pdf](https://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1603.pdf)

<sup>3</sup> Espressione che indica una combinazione vincente in ambito tecnologico che porta l'acquirente a comprare un dispositivo *hardware* a causa di un *software* utilizzabile solo con esso.

<sup>4</sup><http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/06/68024593/1#.XdKMnFdKjIU>

<sup>5</sup> <http://www.vgchartz.com/platform/14/game-boy/>

si devono alcune innovazioni che hanno avuto un impatto significativo a livello sociale: in primo luogo, questi titoli favorivano l'interazione con i giocatori che possedevano la versione opposta alla propria per ottenere dei contenuti esclusivi. A differenza delle *console* fisse degli anni Ottanta, la loro diffusione capillare tra l'utenza e la portabilità del Game Boy ha permesso un contatto anche con persone esterne alla propria cerchia di conoscenze, consentendo ai giocatori di intessere nuove amicizie. In più, non è da tralasciare l'impatto che *Pokémon* ha avuto sul mercato non videoludico: con la produzione di *merchandising* di ogni tipo e cartoni animati, Nintendo e The Pokémon Company riuscirono ad appassionare un'intera generazione, portandola ad avvicinarsi al mondo dei videogiochi. Un altro dispositivo che si stava diffondendo progressivamente negli anni Novanta era il *personal computer* (PC), che non è passato inosservato tra gli sviluppatori di videogiochi. Tra i contributi più significativi, si annoverano le avventure grafiche prodotte dalla LucasArts, la divisione videoludica della casa produttrice cinematografica di *Star Wars* LucasFilm. I titoli come *Maniac Mansion*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e *The Secret of Monkey Island* hanno innovato le avventure testuali in voga negli anni Ottanta aggiungendo un'interfaccia grafica punta e clicca, semplificando notevolmente l'esperienza di gioco e conferendole maggiore realistica. Ciò che ha reso il PC particolarmente importante, tuttavia, è l'avvento di Internet: da un punto di vista strettamente videoludico, questo ha aperto le porte al *gaming online*, che consente a molteplici utenti di giocare contemporaneamente allo stesso tipo cooperando o combattendo gli uni contro gli altri, come in *StarCraft* prodotto da Blizzard Entertainment. A livello relazionale, la diffusione di Internet ha comportato la nascita delle *community*, ovvero di gruppi di appassionati di un determinato tema (non necessariamente videoludico, sebbene i videogiochi fossero un tema molto in voga *online*) che si riunivano su *forum* o *chat* per discuterne. Riassumendo, gli anni Novanta hanno segnato i videogiochi da un duplice punto di vista: se le piattaforme portatili come il Game Boy erano riuscite a far riscoprire il gusto dell'interazione faccia a faccia, al contempo Internet direzionava migliaia di utenti verso una comunicazione più istantanea e interconnessa, da effettuarsi però al di là di uno schermo.

Nel nuovo millennio l'evoluzione del videogioco si è sempre più spostata verso la globalizzazione, con un massiccio utilizzo della connessione a Internet su pressoché tutte le *console* sia fisse che portatili in circolazione. Nonostante un panorama di *software house* estremamente eterogeneo costellato da nuovi ingressi (tra cui quello di Microsoft con Xbox nel 2001 e di Google con Stadia nel 2019) che sforna periferiche per tutti i gusti, il PC si è affermato sempre più come “*console*” tanto per i consumatori quanto per gli sviluppatori. Grazie alla diffusione di piattaforme come Steam che permettono la vendita di copie digitali scaricabili legalmente (e solitamente a pagamento), acquistare un videogioco (spesso con dei forti sconti) è a portata di click. Inoltre, a causa di barriere d'accesso quasi inesistenti, i portali telematici di questo tipo hanno favorito il caricamento di giochi creati dagli sviluppatori indipendenti, che lavorano ai propri titoli lontani dalla pressione dei grandi studi di produzione. Dai tempi di *StarCraft* a oggi, anche il *gaming online* si è notevolmente evoluto connettendo un numero sempre maggiore di utenti. Dal simulatore di vita *Second Life*<sup>6</sup> del 2003 all'MMORPG *World of Warcraft*<sup>7</sup> del 2004, fino ad arrivare al MOBA<sup>8</sup> *League of Legends*<sup>9</sup> del 2009 al più recente *Overwatch*<sup>10</sup> del 2016, le frontiere del gioco su Internet si sono ampliate sino alla consacrazione dello stesso come *e-sport*, ovvero uno sport telematico.

Nonostante un diffuso scetticismo in merito all'assimilazione di videogioco e sport, il Comitato Olimpico Internazionale (CIO) si è espresso sulla faccenda considerando gli e-sport una disciplina sportiva a tutti gli effetti a causa delle ore di allenamento richieste ai giocatori

---

<sup>6</sup> Piattaforma di realtà virtuale in cui il proprio *avatar* può esplorare il mondo telematico interagendo con altri utenti e persino spendendo soldi veri da convertire in una valuta fittizia.

<sup>7</sup> Gioco strategico in tempo reale ambientato nel mondo *fantasy* di Warcraft cui punto cardine è l'interazione di un grosso numero di utenti allo stesso momento.

<sup>8</sup> Sigla di *Multiplayer Online Battle Arena*, è un genere videoludico che prevede la lotta di due squadre avversarie cui obiettivo è conquistare il quartier generale nemico.

<sup>9</sup> MOBA a tema *fantasy* in cui spicca l'ampia varietà dei personaggi utilizzabili.

<sup>10</sup> Sparatutto in prima persona a squadre e a tema *urban fantasy*.

per mantenere un alto livello di prestazioni. Sebbene i videogiochi competitivi non abbiano ufficialmente ricevuto lo status di sport vero e proprio, il CIO ha insistito sulla necessità di controlli antidoping, data l'abitudine dei cosiddetti *pro-player*<sup>11</sup> di imbottirsi di bevande energizzanti e di farmaci per diminuire la sensazione di stanchezza dopo tante ore di gioco o durante un torneo. Le gare, infatti, possono durare molto a lungo, ma la posta in gioco è decisamente alta: si tratta di un premio in denaro destinato al singolo giocatore o da dividere tra i membri di una squadra; l'ultimo mondiale di *League of Legends*, per esempio, ha avuto un montepremi complessivo di oltre 2 milioni di dollari, di cui 834.375 sono andati ai FunPlus Phoenix, la squadra vincitrice (eSport Earnings, 2019<sup>12</sup>). Un altro celebre esempio proviene dal mondo dei precedentemente citati *Pokémon*, di cui esistono dal 2009 i campionati mondiali. Sebbene la scena competitiva dei mostriciattoli tascabili sia meno famosa rispetto a quella di altri *e-sport*, i campionati mondiali del 2019 hanno fruttato ai vincitori delle diverse categorie (a seconda del gioco e dell'età) fino a 10.000 dollari. In questo settore, si ricorda l'italiano Arash Ommati, che è diventato campione del mondo di *Pokémon* nel 2013. Come si può intuire da questi esempi, gli *e-sport* hanno un loro mercato del tutto simile a quello di una qualsiasi altra disciplina sportiva. Per tale motivo, i *pro-player* sono stipendiati profumatamente per allenarsi e vincere alle competizioni internazionali, e molti importanti *brand* (come Samsung, Intel e Coca Cola) hanno speso 320 milioni di dollari per sponsorizzare delle squadre e-sportive nel 2016<sup>13</sup>. Come il calcio, gli *e-sport* hanno il proprio mercato di scommesse e proprio alcune squadre di calcio molto popolari in Italia come Roma e Sampdoria hanno scelto di assumere dei *pro-player* di *Fifa* per le competizioni internazionali.

---

<sup>11</sup> Il *pro-player* è un videogiocatore professionista (*pro* è infatti il diminutivo di *professional*).

<sup>12</sup><https://www.esportsearnings.com/tournaments/38992-lol-2019-world-championship>

<sup>13</sup> [https://www.agi.it/sport/cosa\\_sono\\_e\\_sport\\_olimpiadi-2301839/news/2017-10-28/](https://www.agi.it/sport/cosa_sono_e_sport_olimpiadi-2301839/news/2017-10-28/)

Il videogioco, tuttavia, è additato come un passatempo (e nel caso degli *e-sport* una professione) strettamente maschile a causa di stereotipi sessisti, nonostante la *community* videoludica sia ampia ed eterogenea. Nel mondo degli *e-sport* nello specifico, le donne sono solo una minoranza discriminata dall'utenza; ad esempio, la *pro-player* di *StarCraft 2* Kaitlyn Richelle ha ammesso di aver ricevuto insulti durante le partite solo perché il suo *nickname* era palesemente riconducibile a una ragazza<sup>14</sup>. Ma se il videogioco ha storicamente spinto gli utenti a socializzare tra loro, perché tanto odio nella *community* videoludica?

Questa tesi nasce dal tentativo di rispondere a questo interrogativo, spinta da una genuina passione per il videogioco e da un'indole anti-sessista. Dopo un'analisi dell'utenza più estremista del web, la tesi verterà sulla discussione di una controversia avvenuta in ambito videoludico nel 2014, la quale ha portato una sviluppatrice di videogiochi indipendenti a ricevere una quantità di molestie mai vista prima di quel momento: il Gamergate. Successivamente, verrà preso in considerazione una controversia *online* del 2019 che presenta diverse affinità con il Gamergate, al punto da essere etichettata dai cibernauti Gamergate 2.0.

---

<sup>14</sup> <https://esportbet.com/women-in-esports/>

# Capitolo 1 – La nascita e la proliferazione dell'estremismo di *incel* e *alt-right* in rete

## 1.1 – La nascita di Internet e delle *community*

Quando nel 1990 Tim Berners-Lee, ingegnere informatico inglese allora trentacinquenne, creò il nucleo embrionale di Internet, non avrebbe mai immaginato quel che la sua invenzione sarebbe diventata qualche lustro più tardi. Nato con l'intento di facilitare lo scambio di informazioni tra ricercatori universitari, il *World Wide Web* ha mostrato sin dalla sua nascita una natura *social*, volta all'interazione dei suoi utenti per i motivi più disparati, nonché orientata all'interattività con i contenuti e all'ipertestualità (Arvidsson e Delfanti, 2013). È stato lo stesso Berners-Lee a indirizzare Internet in tale direzione con l'apertura del primo *blog* nel 1992, nel quale raccontava proprio lo sviluppo del nascente web. Negli anni successivi si sono susseguite diverse piattaforme di *blogging*, come Links.net, Robot Wisdom, e LiveJournal, sino ad arrivare alla creazione del sito Blogger a opera di Evan Williams e Meg Hourihan nel 1999. Grazie a Blogger, tali pagine di diario virtuali dedicate agli utenti hanno raggiunto un'espansione non indifferente, per un totale di oltre 50 milioni di *blog* nel 2006 (Technorati, 2006). Quel che ne è risultato è una vera e propria rivoluzione della comunicazione: bastava essere dotati di una connessione a Internet, cui costi d'ingresso si stavano gradualmente abbassando col passare degli anni, e chiunque poteva scrivere le proprie opinioni e diffonderle, parlare della propria vita e delle proprie passioni, entrare in contatto con altri utenti e discutere con loro. In accordo con questa tendenza nel web, iniziarono a diffondersi capillarmente tanto i *forum* quanto le *chat room*. Da una parte, i *forum* consentivano la discussione degli iscritti sui temi più disparati, tenendo in ordine le conversazioni in degli archivi chiamati *thread* o *topic*; dall'altra, le *chat room*, come l'*Internet Relay Chat* (IRC) e *AOL Instant Messenger* (AIM), mettevano in contatto gli utenti presenti *online* in quel momento, permettendo loro di interagire in tempo reale. I successivi *social network* a strizzare un occhio alla cosiddetta blogosfera, come

NetLog, Tumblr e MySpace, si sono sempre più spostati in una direzione quanto più funzionale all'interazione degli utenti, introducendo le liste di amici, bacheche sulle quali lasciare dei messaggi pubblici oppure un sistema di messaggistica privato per parlare solo con l'utente desiderato. Internet, tuttavia, non è solo il posto in cui condividere momenti felici, discutere dei propri hobby o fare amicizia, ma anche quello in cui l'insulto gratuito era (e purtroppo continua a essere) a portata di click. In seguito a dei commenti poco amichevoli sul *blog* di un amico, l'irlandese Tim O'Reilly, proprietario della *media company* che porta il suo nome, propose un *vademecum* di buona condotta<sup>15</sup> da rispettare *online*, che a distanza di oltre 10 anni suona più attuale che mai:

1. Assumiti la responsabilità non solo delle tue parole, ma anche dei commenti che consenti sul tuo *blog*;
2. Etichetta il tuo livello di tolleranza per i commenti violenti;
3. Valuta l'ipotesi di eliminare commenti anonimi;
4. Ignora i *troll*<sup>16</sup>;
5. Sposta la conversazione offline e parla di persona, oppure trova un intermediario che possa farlo;
6. Se conosci qualcuno che non si comporta bene, faglielo presente;
7. Non dire *online* nulla che non diresti anche di persona.

In effetti, il quasi completo anonimato presente nella blogosfera e delle *chat room*, che incentivavano l'utilizzo di pseudonimi comunemente noti come *nickname*, ha dimostrato come l'utente si senta più libero e senza censure, tanto quando si tratta di esprimere i propri punti di vista quanto di criticare ferocemente il prossimo. Se è vero che

---

<sup>15</sup>[http://web.archive.org/web/20070409153021/http://radar.oreilly.com/archives/2007/03/call\\_for\\_a\\_blog\\_1.html](http://web.archive.org/web/20070409153021/http://radar.oreilly.com/archives/2007/03/call_for_a_blog_1.html)

<sup>16</sup> Nel gergo di Internet, un *troll* è un utente che interagisce con gli altri in modo volutamente provocatorio, in modo da generare confusione nella discussione *online*.

su Internet siamo tutti tracciati e rintracciabili, è anche altrettanto corretto dire che può diventare parecchio complesso risalire al mittente di un messaggio violento, discriminatorio o denigratorio in presenza di assoluto anonimato, specie per un utente che non ha conoscenze specialistiche in campo informatico. E alcune piattaforme hanno beneficiato proprio di questo: un'utenza composta da una flotta di anonimi che traggono forza dal proprio stato di non identificazione.

Sui *social network* come nella vita reale è sempre stato necessario darsi un nome per capire con chi si sta interagendo, il che ha posto i creatori delle piattaforme a scegliere una linea ben precisa in merito all'identificazione dei propri utenti. Il relativamente recente Facebook ha eliminato la possibilità di utilizzare un *nickname*, spingendo gli iscritti a inserire il proprio nome e cognome per facilitare la formazione di una cerchia virtuale che rispecchiasse quella reale, consentendo di rimanere in contatto con amici e colleghi lontani. Altri *social network*, invece, hanno puntato sull'idea di creare degli spazi diversi da quelli della vita di tutti i giorni: si tratta delle *community*, ovvero dei gruppi di utenti (portanti un *nickname* di propria ideazione), solitamente legati da una stessa passione, volti alla socializzazione degli stessi. È il caso di Reddit, piattaforma di *thread* chiamati *subreddit* nata nel 2005, su cui gli iscritti al sito si ritrovano per parlare dei temi più disparati oppure per condividere dei contenuti di propria creazione (*user-generated content*). L'anno successivo, il 2006, è passato alla storia come il momento della nascita di Twitter, il *social network* di *microblogging* dell'uccellino blu in cui ogni utente ha una propria pagina personalizzabile, ma ha solo un numero limitato di caratteri per ogni messaggio pubblico (140 fino al 2017, 280 successivamente). L'innovazione di Twitter risiedeva nella possibilità di seguire e interagire con persone famose, cui *account* erano contraddistinti da una spunta blu accanto al nome (*account verificati*), indicando all'utenza come si trattasse del vero profilo di tale celebrità e non di un *fake*<sup>17</sup>. Se per Reddit e Twitter il *nickname* dietro l'*account* era necessario, non si può dire lo stesso di una piattaforma ancora precedente alle due e nata

---

<sup>17</sup> Un *fake* è un *account* di una persona non esistente oppure un *account* non ufficiale di qualcuno a cui si tenta di rubare l'identità.

nel 2003: 4chan. Come si legge nella sua metadescrizione sui motori di ricerca, 4chan è «una *bulletin board* semplice e incentrata sulle immagini, dove chiunque può pubblicare commenti e condividere immagini anonimamente». Già solo da queste poche righe di descrizione, si intuisce che il sito si configura come un *Bulletin Board System* (BBS), ovvero un sistema per condividere *file* e messaggi che successivamente si è evoluto dei precedentemente citati *forum*. 4chan, tuttavia, è volutamente rimasto fedele alle sue origini, facendo leva sulla presenza di molteplici sezioni e dell'anonimato degli utenti.

Come accennato in precedenza, l'anonimato è spesso nocivo sulle piattaforme *online*; infatti, 4chan è stato il teatro nel corso degli anni tanto di vere e proprie azioni di bullismo organizzato quanto di *leak*<sup>18</sup> di documenti riservati, sia di contenuti in via di sviluppo (come nel caso dei videogiochi) che di dati sensibili, come numeri di telefono o indirizzo di persone da bersagliare. Basta aggiungere a questi elementi la componente *social* della piattaforma e quel che ne risulta è uno spazio dove è facile che gli estremismi proliferino. È proprio tra le sezioni di 4chan e nei subreddit di Reddit che hanno iniziato ad apparire diverse etichette poi circolate anche su altre piattaforme ed entrate nel gergo comune di Internet: *incel*, *social justice warrior*, *alt-right*, *meme*, *doxing*.

## **1.2 – Il fenomeno *incel*: dal gentiluomo supremo alla misoginia estrema**

In alcune sezioni di 4chan e Reddit, piattaforme note per la poca moderazione al loro interno, non è raro trovare discussioni cariche di pensieri controversi ed estremi, che nel corso degli anni si sono sempre più avvicinati alla destra suprematista. Un importante caso nello sviluppo delle ideologie estremiste *online* è quello dell'*incel* Elliot Rodger:

---

<sup>18</sup> Fuga non autorizzata di notizie riservate, che vengono pubblicate illegalmente sul web. Il termine è diventato noto al grande pubblico nel 2006 con il caso *Wikileaks*.

Voi ragazze non siete mai state attratte da me, non so perché, ma vi punirò tutte per questo. Non so cosa non vada in me, sono il ragazzo perfetto, e ciononostante vi lanciate tra le braccia di tutti questi ragazzi uomini insopportabili e non considerate me, il gentiluomo supremo. (Rodger, 2014)

*The supreme gentleman*: così si definiva in un video il ventiduenne Elliot Rodger poco prima di attentare alla vita di 24 persone a Isla Vista in California sparando a caso a bordo di un'automobile, riuscendo a ferirle quasi tutte e uccidendone sei prima di togliersi la vita con un'arma da fuoco. La loro colpa, così come quella dell'umanità tutta, sarebbe stata quella di averlo fatto soffrire sin dalla sua nascita obbligandolo a una vita di bullismo e negandogli le gioie dell'amore e del sesso. Stando ai suoi ragionamenti, espliciti tanto nei video pubblicati su YouTube che nel suo manifesto autobiografico di 141 pagine *My Twisted World – The Story of Elliot Rodger*<sup>19</sup>, la colpa sarebbe stata tanto dei ragazzi quanto delle ragazze. Da un lato, i suoi coetanei maschi avrebbero avuto la colpa di essere muscolosi e attraenti, seppur a differenza sua stupidi e privi di buone maniere. Dall'altro, le ragazze sarebbero state irrimediabilmente sedotte da questo genere di ragazzi, privando di ogni possibilità Rodger e i suoi simili. Il massacro, avvenuto il 23 maggio 2014, non è stato frutto di un momento di isteria, bensì un'operazione curata nei minimi dettagli nel precedentemente citato manifesto. Come un moderno Adolf Hitler, Elliot Rodger ha preso in rassegna tutti i problemi che hanno afflitto la sua esistenza per poi pianificare minuziosamente il giorno in cui si sarebbe vendicato: il «giorno della Ricompensa», una sua versione del Giudizio Universale in cui a perire sarebbero state proprio le persone che gli avevano causato sofferenze. Come riportato in *My Twisted World*, il suo piano si sarebbe articolato in tre fasi: inizialmente avrebbe ucciso i suoi coinquilini per poi utilizzare la casa come base per torturare e

---

<sup>19</sup><https://www.documentcloud.org/documents/1173808-elliott-rodger-manifesto.html>

uccidere quante più persone possibile a Isla Vista, specialmente quelle di bell'aspetto. Successivamente, avrebbe messo in atto una «guerra contro le donne»: pur conscio di non poter sterminare il genere femminile, il suo intento sarebbe stato quello di dare un avvertimento forte a tutto il resto del mondo, ammazzando tutte le ragazze della confraternita femminile della University of California nella sede di Santa Barbara. Infine, l'ultima fase del Giorno della Ricompensa sarebbe stata il massacro per le strade di Isla Vista, investendo e sparando chiunque gli capitasse a tiro. Sebbene non sia riuscito pienamente nel suo intento, è inquietante constatare come la pianificazione di Rodger ricalchi fedelmente le sue intenzioni ai limiti della sanità mentale. Il ventiduenne statunitense, tuttavia, non voleva unicamente vendicarsi di chi l'aveva deriso e umiliato, ma anche diffondere quanto più possibile le sue idee. Per riuscire in ciò, Rodger aveva pubblicato una serie di video, in cui si lamentava del mondo che lo circondava e di tutte le sofferenze che lo affliggevano, culminante in *Elliot Rodger's Retribution (La ricompensa di Elliot Rodger*, pubblicato solo qualche minuto prima della strage) in cui, con estrema lucidità, ghigna pensando alla vendetta che lo attende. Poco dopo aver caricato il video in questione su YouTube, il ragazzo ha inviato a 34 persone di sua conoscenza il suo manifesto, per poi attuare il massacro a mano armata. A oltre cinque anni dall'accaduto, il messaggio di Rodger non è passato inosservato, godendo di un'ampia diffusione e condivisione. Agli occhi di chi, come lui, soffriva di solitudine in un mondo ritenuto ingiusto, Elliot Rodger era un eroe, al punto che *online* il suo nome iniziò a essere affiancato dall'epiteto *virgin martyr (martire vergine)*.

Un importante ruolo nello sviluppo dell'ideologia di Elliot Rodger lo hanno avuto le *community online* popolate da chi, come lui, riteneva di essere un ragazzo privato di ogni gioia da un sistema di corteggiamento ingiusto. È *online* che Rodger ha scoperto che c'erano tantissimi altri giovani uomini che, come lui, soffrivano la carenza di donne disposte ad amarli e ad avere rapporti sessuali con loro. È *online* che Rodger ha iniziato a strutturare tutto il rancore pensando a una vendetta concretamente attuabile. La sua ideologia avrebbe ispirato quella di chi sul web si definisce *incel*. Il termine *incel* è il risultato della

fusione delle parole inglesi *involuntary celibate* (*celibe involontario*) e indica un'ideologia politica violata fondata sulla misoginia e il suprematismo bianco (Zimmerman, Ryan, Duriesmith, 2018). Stando all'ideologia *incel*, il femminismo avrebbe rovinato la società, sconvolgendo l'ordine di natura secondo il quale la società stessa si organizzerebbe attorno a coppie monogame ed eterosessuali. Come risultato di questo sconvolgimento, le donne giovani e fisicamente attraenti (chiamate in gergo *Stacy*) hanno rapporti sessuali con gli uomini più prestanti (definiti *Chad* dalla sfera *incel*) in modo "ipergamico"<sup>20</sup>, escludendo dunque tutti gli individui brutti, etichettati come *beta* in rapporto agli *alpha* che riescono a sedurre le donne.

Di conseguenza, i *beta* subiscono la frustrazione causata dalla privazione del controllo sessuale sul corpo delle donne. Per questo

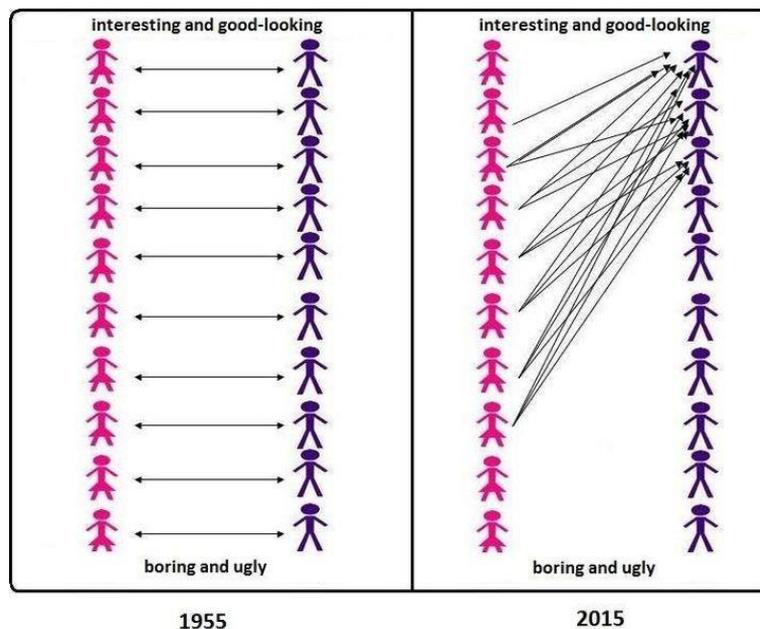


Figura 1 - Grafico che spiega l'accoppiamento dei belli (posti in cima) e dei brutti (posti in basso), con riferimento alle variazioni temporali e al raggiungimento dell'ipergamia.

motivo, gli *incel* si definiscono oppressi dal femminismo, inquadrato come un'ideologia da rovesciare anche con la violenza, se necessario (*ibidem*). Sebbene si parli di *incel* come di una *community online*, le origini di questa ideologia risalgono a ben prima della nascita di Internet. Già negli anni Settanta, successivamente ai movimenti

<sup>20</sup> Con "ipergamia", gli *incel* intendono una vita sessuale caratterizzata da eccessivi rapporti con il sesso opposto, a discapito di chi è escluso da tali dinamiche relazionali.

femministi del '68, si iniziava a formare il primo nucleo del Movimento di Liberazione degli uomini, cui ala più radicale predicava il ritorno ai canoni tradizionali di coppia uomo-donna (in cui è l'uomo ad avere il controllo della relazione), evidenziando un declino della mascolinità (Ging, 2017). La prosecuzione odierna di tale pensiero risale invece al 2009, quando su un *blog* sulla piattaforma Blogspot è apparso per la prima volta il termine *man-o-sphere* (da ora in avanti maschiosfera), col quale si indicava una rete di *community online* che discutevano di tematiche di interesse maschile. Successivamente, il termine è diventato di uso comune grazie ad Ian Ironwood, autore del libro autoprodotta *La maschiosfera: una nuova speranza per la mascolinità*, rilasciato nel 2013. È in questo testo che iniziano a comparire alcuni termini che qualche anno più tardi sarebbero entrati di diritto nel dizionario dell'*incel* medio. Per esempio, Ironwood parla dei *Pick Up Artist* (abbreviato in PUA, *artisti del rimorchio*), ovvero gli uomini sapienti nell'arte di attrarre le donne. Nei confronti di questi individui, il giudizio è ambivalente: da una parte, vi è repulsione, poiché è il PUA che riesce a sedurre tutte le donne alle quali i *beta* aspirano; dall'altra, vi è ammirazione, perché imparando dai PUA è possibile emulare le loro gesta. Con questo intento, Ian Ironwood ha rilasciato anche *The Gentlemen's Guide To Picking Up Women*, in cui spiega come destreggiarsi nel "Gioco" (usando la terminologia del libro del 2005 di Neil Strauss *The Game. La bibbia degli artisti del rimorchio*) a «tutti coloro che erano troppo occupati a giocare ai videogiochi e a seguire le pratiche di divorzio per apprendere queste regole preziose» (Ironwood, 2011). Un'altra corrente di uomini presente nella maschiosfera citata da Ironwood sarebbe quella dei *Men Going Their Own Way* (abbreviata in MGTOW o *mig-tow*, ovvero uomini che vivono per conto proprio), un gruppo separatista di uomini eterosessuali<sup>21</sup> nato nel 2001 su un omonimo *blog*, che evitano consapevolmente ogni tipo di relazione romantica con le donne come gesto di ribellione, preferendo la realizzazione personale e l'indipendenza dalle donne (Nagle, 2018). Questa corrente prevederebbe quattro diversi livelli di autonomia dal

---

<sup>21</sup> Secondo alcune correnti di MGTOW, i veri uomini che vivono per conto proprio sarebbero tuttavia gli omosessuali, che hanno scelto di allontanarsi dalle donne senza rinunciare ai piaceri di natura sessuale (Nagle, 2018).

genere femminile: inizialmente si rifiuta il femminismo (livello 0), per poi astenersi dai rapporti a lungo termine con le donne (livello 1). Al livello 2, si sceglie di evitare anche i rapporti occasionali, mentre il livello successivo, il terzo, prevede il disimpegno da ogni forma di dipendenza economica dalle donne. Il quarto e ultimo livello, il più impegnativo da raggiungere, consisterebbe nel rifiuto di interagire con l'intera società, ormai plagiata dalle dinamiche malate imposte dal femminismo (*ibidem*). Strauss, Ironwood e tutti i teorici della maschiosfera si sono fatti portatori di quella che secondo loro è una verità assoluta, da diffondere quanto più possibile. Per esprimere la loro visione del mondo, diversi guru della maschiosfera si sono rifatti a un paragone ispirato al film di Andy e Larry Wachowski *Matrix*, uscito nel 1999:

È la tua ultima occasione, se rinunci non ne avrai altre. Pillola azzurra: fine della storia. Domani ti sveglierai in camera tua e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa: resti nel Paese delle Meraviglie, e vedrai quanto è profonda la tana del Bianconiglio. Ti sto offrendo solo la verità. (Morpheus in *Matrix*, 1999)

Così come Morpheus offre a Neo la pillola rossa, simbolo della conoscenza assoluta della realtà circostante, i teorici della maschiosfera offrono la loro personale chiave di volta con la pretesa di svelare gli inganni del mondo, chiamandola pillola rossa in tributo al film. La pillola rossa e la retorica a essa collegata sono diventate una parte integrante dell'ideologia della maschiosfera, al punto da avere una sezione su Reddit dedicata ([/r/TheRedPill](#)), così come molteplici siti web. Sul *thread* [/r/TheRedPill](#) di Reddit, non è raro trovare consigli o veri e propri *vademecum* su come trattare le donne, alla luce della verità dei fatti:

Ricordate, le donne sono come bambini, dal punto di vista mentale, comportamentale ed evolutivistico. Non sono come noi. Loro non ragionano come noi, né hanno lo stesso senso di

profonda responsabilità personale. Anche l'uomo più sociopatico saprebbe dire intuitivamente quando ha superato il limite e offeso un altro uomo. L'evoluzione di questo istinto è stata la chiave per l'abilità dell'uomo di farsi nemici in modo strategico o evitare conflitti indesiderati. Le donne, d'altro canto, si sono evolute senza questo istinto. Al contrario, le donne si sono evolute con l'istinto di sedurre gli uomini in modo da testare la loro disponibilità ad affrontare i conflitti senza esitazione [...]. Un uomo che è disposto a combattere contro una donna si ritroverà anche a combattere per lei. (Anonimo su Reddit, nd<sup>22</sup>)

In questo post, intitolato *La guida di PupazzoUmanonelCalzino per domare le tue cagne*, l'autore anonimo parla del rapporto uomo-donna in termini fortemente misogini, ponendo le sue argomentazioni sul piano del darwinismo sociale. La filosofia della pillola rossa, tuttavia, non prevede una vera e propria soluzione al problema, per cui tutti coloro che hanno deciso di "assumerla" non possono che cercare il proprio modo di affrontare la faccenda (spesso violento e arbitrario) o rassegnarsi all'idea di rimanere un *beta* senza speranze, come commenta un utente di Reddit:

Diffondere la pillola rossa tra le masse non sistemerà la società perché non tutti gli uomini possono essere *alpha*. Così come le femministe non possono forzare gli uomini a essere attratti da maiali tatuati e coi capelli color arcobaleno, la pillola rossa non può costringere le donne a essere attratte dagli *omega* e dai *beta*. Assumere la pillola rossa significa affrontare la realtà così com'è, non con quella che vorremmo. (Anonimo su Reddit, nd)

---

<sup>22</sup> Al momento della redazione di questa tesi, il *thread* in questione è stato oscurato a causa di contenuti violenti contrari al regolamento di Reddit. Per ulteriori informazioni: <https://www.reddithelp.com/en/categories/rules-reporting/account-and-community-restrictions/quarantined-subreddits>

Di conseguenza, la maggiore occupazione di coloro che orbitano nella maschiosfera sarà lamentarsi dell'andamento della situazione, senza tuttavia compiere qualcosa affinché questa cambi. È vero anche sottolineare come *incel*, *mig-tow* e tutto il resto dei componenti della maschiosfera siano in gran parte poco abituati alle dinamiche di socializzazione, che appare ancora più disfunzionale e disincentivata alla luce degli "effetti" della pillola rossa. Lo stesso Elliot Rodger scriveva, nel suo manifesto, di rifiutare ogni supporto psicologico che la sua famiglia cercava di somministrargli. I suoi genitori erano consci del disagio che il ventiduenne stava attraversando e hanno cercato di aiutarlo addirittura proponendogli di trasferirsi in Marocco. Tuttavia, Rodger riteneva che la sua "missione" fosse negli Stati Uniti e in nessun altro posto. Se da un lato l'aiuto psicologico non sortiva alcun effetto, quel che era di gran conforto erano le *community online* dove parlare con chi la pensava come lui. Per intuire l'aspetto particolarmente pericoloso di questo modo di affrontare la realtà, bisogna intendere la maschiosfera come una camera dell'eco, ovvero uno spazio virtuale in cui si entra in contatto solo o prevalentemente con individui e idee affini alle proprie, in cui le voci discordanti sono censurate o non prese in considerazione. In un ambiente come questo, è facile che il pensiero estremista proliferi, specialmente in assenza di moderazione, come accade su 4chan. D'altra parte, la presenza di controllo sulle discussioni può anche rivelarsi inefficace, come nel caso di Reddit. Nel 2016 il giornalista del The Guardian Stephen Marche ha intervistato<sup>23</sup> il responsabile della moderazione della sezione /r/TheRedPill, scoprendo che si trattava di un uomo del tutto affine all'ideologia della pillola rossa. Il moderatore in questione risponde al *nickname* di Morpheus Manfred (come Morpheus, il personaggio di *Matrix* che offre a Neo la pillola rossa) e si è definito come un maschio bianco sulla trentina e dalle idee politiche conservative filo-trumpiane. Morpheus Manfred ha raccontato a Marche di essersi reso conto che il corteggiamento non era in nessun modo simile a quello che aveva appreso dai genitori o dai film, trovandosi a collezionare una delusione dopo l'altra. La maschiosfera, stando alle sue parole, è stata un secondo padre che gli

---

<sup>23</sup><https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/14/the-red-pill-reddit-modern-misogyny-manosphere-men>

ha insegnato le lezioni di vita che non aveva mai avuto: «*Volevamo un posto dove gli uomini potessero discutere di argomenti maschili senza affrontare le accuse che ricevevamo su altri social network*» (Marche, 2016). Nella sua visione dei fatti, il pensiero circolante nella maschiosfera non ha il fine di odiare le donne, bensì quello di capirle in modo da non esserne frustrati. Il subreddit di cui è moderatore quindi non sarebbe una camera dell'eco per giovani maschilisti conservatori, quanto più una «versione *online* delle chiacchiere da spogliatoio» (*ibidem*). In cui tutti gli utenti hanno la stessa visione del mondo.

Oltre i già citati 4chan e Reddit, la maschiosfera ha ricettacoli anche nei *forum*, tra i pochi che sopravvivono in un periodo in cui i *social network* più all'avanguardia li hanno ormai soppiantati. A livello internazionale, lo spazio di aggregazione *incel* più famoso è incels.co, che conta oltre 10.000 membri e quasi 3 milioni di messaggi, con un'impressionante media di 1000 utenti connessi all'ora, dato quantomeno bizzarro data la graduale scomparsa dei *forum* in rete. Il regolamento è tassativo: gli *incel* sono ammessi, le donne sono escluse senza riserve, mentre i *Blackpilled*, ovvero coloro che hanno assunto la pillola nera<sup>24</sup>, sono ammessi a patto che rispettino i punti di vista discussi sul *forum*. L'*homepage* del *forum* appare molto semplice, con sole tre sezioni (*Inceldom Discussion*, *OffTopic* e *Meta & Feedback*) e molteplici sottocategorie per etichettare i post, dai nomi non sempre rassicuranti: *SuicideFuel* (*carburante per il suicidio*, *thread* in cui si parla di contenuti particolarmente deprimenti come «Ho visto su Snapchat che la ragazza che mi piace frequenta il tipo che mi bullizza»), *RageFuel* (*carburante per la rabbia*, in cui gli utenti pubblicano dei contenuti che li hanno fatti adirare), *Experiment* (*esperimento*, in cui inserire esperimenti sociali strampalati come fingersi Elliot Rodger su Tinder), *Hypocrisy* (*ipocrisia*, «Ci importa del clima, ma non legalizziamo il suicidio») o *ToxicFemininity* (*femminilità tossica*, «Perché le donne incitano alla circoncisione?»). La maggior parte delle discussioni ruota attorno a sfoghi di natura personale, con l'obiettivo di

---

<sup>24</sup> Stando a incels.wiki, la *Black Pill* o pillola nera sarebbe la credenza che il problema degli *incel* possa essere risolto con un ritorno a schemi relazionali tradizionali.

ottenere un consiglio di qualche tipo, ma anche i messaggi di odio gratuito nei confronti del genere femminile proliferano.

[...] Le donne sanguinano ogni mese, lasciano macchie di sangue nel fottuto gabinetto, lasciano mutandine sporche e puzzolenti ovunque, a volte non si fanno la doccia neanche una volta al giorno. [...] Sono l'esatto contrario, super pulito, tre docce al giorno [...] e uso sempre deodorante e profumo. Profumo come un angelo, ma la gente pensa che sia puzzolente a causa della mia faccia... Carogne... (anonimo sulla discussione *Women are disgusting* su incels.co, nd)

Incels.co ha anche una controparte italiana, il Forum dei Brutti<sup>25</sup>, con dei numeri decisamente modesti rispetto al *forum* statunitense (poco più di 9000 iscritti, quasi 700.000 messaggi e un centinaio di utenti attivi ogni mezz'ora), ma in ogni modo rilevanti in proporzione all'Italia. La pagina iniziale del *forum* appare più strutturata rispetto a quella di Incels.co, con una sezione dedicata alle presentazioni (Lasciate ogni speranza o voi ch'entrate), tre dedicate alla vita da *incel* (Una vita da brutto, Aspetto e Rapporti sociali e virtuali), due dedicate alla valutazione di persone famose o conosciute dagli utenti (Valutazioni VIPs e Valutazioni VNPs) e altrettante private (Valutazioni utenti e Porno, non accessibili senza l'autorizzazione dello staff), terminando con l'area *Off Topic*. Rispetto alla controparte statunitense, la *community* di riferimento per gli *incel* italiani mostra un'attenzione ai limiti dell'ossessione per l'aspetto fisico tanto dei *beta* che degli *alpha* e delle *Stacy*. Il *forum* è pieno di foto di ragazze (ovviamente pubblicate senza il consenso delle stesse) con la richiesta agli altri utenti di dare loro un voto, senza un motivo particolare se non quello di confrontare i propri canoni di bellezza. È bizzarro notare come, sebbene il nome del *forum* e il convincimento della maggior parte degli iscritti di non essere di bella presenza, l'utenza sia pronta a criticare ogni minimo difetto fisico delle ragazze, dal trucco alla forma

---

<sup>25</sup> <https://ilforumdeibrutti.forumfree.it/>

del naso. Non mancano anche le tecniche per migliorare la forma e il tono dei muscoli del collo, in modo da risultare più maschilini e attraenti, le esperienze sulle *dating app* e i racconti di vita da *incel*:

Al liceo c'era questa ragazza chiaramente disadattata: ignorante, nevrotica/bipolare, brutta vera. Non superava il 3 (*voto di bellezza*, ndr). Le venivano sempre delle crisi isteriche atomiche, era presa per il culo, ma devo dire che un po' se le cercava. Era una di quelle brutte attaccabrighe, non di quelle che restano ferme nel loro angolo. Alla fine, si mise con un mio compagno di classe depravato/decerebrato che la staccava giusto di un punto. (Anonimo sul *thread* «Crudezza verso brutta» dal Forum dei Brutti, nd)

Analizzando il linguaggio delle *community* internazionali di *incel*, salta all'occhio l'espressione *going ER*, spesso menzionata tra le opzioni per risolvere il proprio stato di infelicità. ER indica le iniziali di Elliot Rodger, per cui l'espressione significherebbe “emulare Elliot Rodger e compiere una strage”. Confrontando la maschiosfera, specialmente nella sua corrente *incel*, e la legge statunitense, è possibile notare come questa incroci la nozione di terrorismo come «violenza premeditata e politicamente motivata, perpetrata contro obiettivi non combattenti da gruppi subnazionali o agenti clandestini» (Zimmerman, Ryan, Duriesmith, 2018). Sebbene non vi siano gruppi organizzati di *incel*, gli attacchi ad oggi effettuati ricalcano la descrizione sovrastante, con una costante chiamata alle armi. Elliot Rodger non è stato il solo a imbracciare le armi in cerca di vendetta; non sono mancati gesti di emulazione, come quello di Chris Harper-Mercer, ventiseienne statunitense che uccise 9 compagni di classe e ne ferì altrettanti all'Umpqua Community College a Roseburg nell'Oregon. La sera prima della strage apparve sulla sezione /r9k/ di 4chan un messaggio di un anonimo che invitava agli utenti del nordest americano a non recarsi a scuola l'indomani. La prima risposta al commento è stato un entusiasta «è iniziata finalmente la rivoluzione *beta?*», mentre i successivi utenti iniziavano a incitare il primo a eseguire una sparatoria

consigliandolo sul da farsi (Nagle, 2018). Un altro esempio lo ritroviamo nell'aprile del 2018, quando Alek Minassian ha investito e ucciso dieci persone guidando un furgoncino in mezzo alla folla, pubblicando sul suo *account* Facebook il seguente messaggio pochi minuti prima dell'eccidio: «La rivolta *incel* è già iniziata! Rovesceremo tutti i *Chad* e le *Stacy*! Lode al *gentleman* supremo Elliot Rodger.» (*ibidem*). Il messaggio di Minassian si configura come una vera e propria *call-to-action*, che ha molti punti di contatto con l'ideologia suprematista bianca. La terminologia utilizzata dagli *incel* risulta molto simile all'assunto suprematista del bisogno degli uomini di sovvertire il sistema dominante, unito alla frustrazione per la situazione attuale e alla promozione di soluzioni violente (Zimmerman, Ryan, Duriesmith, 2018).

Come è emerso nel corso dell'analisi della sottocultura *incel* e della maschiosfera, è difficile delimitare la fine di una e l'inizio dell'altra, vista la loro compenetrazione reciproca. Similmente, il suprematismo bianco e le idee politiche conservatrici si sono unite alla miscela, creando una nuova ideologia politica: l'*alt-right*.

### 1.3 – *Alt-right*: dai meme all'ascesa di Donald Trump

Stando alla definizione del dizionario Merriam-Webster, l'*alt-right* è «un movimento politico di destra prevalentemente *online* e statunitense, cui membri rifiutano la politica conservatrice *mainstream* e sposano credenze estremiste e politiche tipicamente centrate attorno all'idea del nazionalismo bianco». Sebbene possa sembrare fazioso, bisogna tuttavia considerare che l'*alt-right* è la maschiosfera, e la maschiosfera è l'*alt-right*. Tale denominazione per questa ideologia politica estremista è nata nel 2010, quando il nazionalista statunitense Richard B. Spencer ha pubblicato una *webzine*<sup>26</sup> chiamato *The Alternative Right*, in cui teorizzava le sue vedute circa una società in cui possa avvenire una «pulizia etnica pacifica» in modo da creare un «Etnostato». L'*alternative right*, abbreviata e resa celebre come *alt-*

---

<sup>26</sup> Pubblicazione indipendente *online*, controparte digitale delle fanzine cartacee.

*right*, non ha nulla di progressista o “alternativo”, come si può evincere dalle parole di Spencer. Nell’intento dei suoi teorici, l’*alt-right* è un’alternativa alla destra conservatrice definita *mainstream*, poiché troppo liberale o focalizzata su temi non rilevanti, invece di curarsi su tematiche come i diritti degli uomini, la purezza della razza e un ritorno alla tradizione (McCullough, 2016). Dal 2010 in poi, l’*alt-right* ha iniziato a diffondersi nella blogosfera statunitense, per poi permeare anche nei luoghi *online* dove la maschiosfera si raduna, ovvero Reddit e 4chan.

Come ogni movimento politico, anche l’*alt-right* ha i suoi rappresentanti, ovvero la cosiddetta *alt-light*, termine utilizzato per designare la parte più *mainstream* e in vista della corrente politica, costruendo un «ponte giovanile tra l’*alt-right* e il trumpismo *mainstream*» (Nagle, 2018). Il personaggio più di spicco è sicuramente Milo Yiannopoulos, controverso giornalista inglese e omosessuale, che ha sviluppato una linea di pensiero sempre più estrema fino a farsi portavoce dell’*alt-right*. Dopo un passato da commentatore cattolico e conservatore, Milo Yiannopoulos ha raggiunto la popolarità nel 2014 durante la controversia del Gamergate, schierandosi contro la vittima e modellando la sua ideologia fascista, sebbene quest’ultima stridesse con il suo essere gay e le sue origini ebraiche. A coronare le sue idee di estrema destra, ci ha pensato il suo tour nei campus universitari intitolato *Dangerous Faggot (frocio pericoloso)*, in cui criticava aspramente il liberalismo occidentale, l’Islam, il movimento *Black Lives Matters* (chiarendo però di non essere razzista nascondendosi dietro un altamente sessualizzato «*I fucking love blacks*») e tutta la retorica *politically correct*, chiamando Donald Trump «*daddy*» e ritenendo al contempo di essere disinteressato dalla politica. I *live stream* trasmessi su Internet delle tappe degli eventi, inoltre, la dicono lunga circa i sentimenti risvegliati nel pubblico: la sezione dei commenti al video si riempiva di svastiche e affermazioni inneggianti al fascismo e al nazismo. In seguito, la sua popolarità è accresciuta anche grazie a Twitter, *social network* sul quale non si lasciava sfuggire commenti provocatori nei confronti dei suprematisti bianchi più tradizionali, accusandoli di essere troppo poco ironici e di non piacere a nessuno, al punto tale che l’*alt-right* non avrebbe giovato loro in

nessun modo. Tuttavia, dopo essere stato il primo a donare un volto all'*alternative right* statunitense, la sua carriera mediatica subì un brusco arresto a causa di un video di qualche anno prima in cui difendeva la pedofilia, che lo ha portato a essere licenziato da Breitbart News, testata per la quale scriveva. Essendo un movimento nato col passare degli anni e arricchito da una polifonia di voci, l'ideologia dell'*alt-right* si è stratificata col tempo; tuttavia, è a Yiannopoulos che si deve uno dei documenti più iconici del movimento, ovvero *An establishment conservative's guide to alt-right*<sup>27</sup>, un lunghissimo articolo costellato di meme e riferimenti alla cultura *pop* pubblicato nel 2016 su Breitbart News e scritto in collaborazione con Allum Bokhari. A differenza di quanto affermato dai media di sinistra, gli autori definiscono l'*alt-right* in questo modo:

L'*alt-right* è un movimento nato ai limiti del web, in un ambiente giovane, sovversivo e *underground*. 4chan ed 8chan sono centri di attività dell'*alt-right*. Per anni, i membri di questi *forum* (che si interessassero o meno di politica) ci hanno deliziato con operazioni di scherzo giovanili e d'impatto. Molto prima dell'avvento dell'*alt-right*, il popolo di 4chan ha trasformato l'atto di trollare i media nazionali in uno sport. (Bokhari, Yiannopoulos, 2016)

Con queste parole è chiara l'intenzione dell'*alt-right* e dei suoi *supporter*: sono politici senza esplicitamente parlare di politica, fanno dell'ironia e della presa in giro il proprio punto di forza e possono schernire i media senza paura di subire conseguenze. La maschiosfera, di conseguenza, è elevata a istituzione dell'*alt-right*, in quanto principale fucina politica (*ibidem*). Successivamente, si chiarisce la differenza di questa ideologia nata dal web con quella dei conservatori

---

<sup>27</sup><https://www.breitbart.com/tech/2016/03/29/an-establishment-conservatives-guide-to-the-alt-right/#>

dell'establishment, chiamati spregiativamente *cuckservatives*<sup>28</sup>: questi ultimi sarebbero troppo distratti dal libero mercato per occuparsi di preservare la cultura occidentale, esponendola al rischio dell'immigrazione di massa quando è funzionale agli interessi di mercato (*ibidem*). A differenza della sinistra *liberal*, l'*alt-right* non ha alcuna pretesa utopistica sulla condizione umana, dando la priorità agli interessi del proprio gruppo etnico dato che gli altri (citando nella fattispecie messicani, afroamericani e musulmani) faranno lo stesso. Qualche paragrafo dell'articolo-manifesto dopo, vi è l'ammissione che la cultura non possa essere separata dalla razza, sottolineando come ad esempio le moschee non debbano contaminare le strade inglesi piene di bandiere nazionali. Nella sezione successiva, intitolata *The meme team*, Yiannopoulos e Bokhari tornano a parlare dell'ironia che lega l'*alt-right* alla maschiosfera: «Ogni volta che in una società la pressione (dell'autocensura) si alza, ci sarà sempre un giovane ribelle che sentirà il bisogno malizioso di essere blasfemo, violare tutte le regole e dire l'indicibile. Perché? Perché è divertente!»

L'insulto gratuito, il *non-sense* e la blasfemia diventano, alla luce dell'*alt-right*, degli atti politici trasgressivi, definiti più volte *punk* dallo stesso Yiannopoulos. I meme, a sua detta, sarebbero gli strumenti per questa rivoluzione trasgressiva, proprio come negli anni Sessanta lo era stato il rock'n'roll, mentre il *trolling* di massa sarebbe il mezzo per condurla. In accordo con quanto detto in precedenza, la vera motivazione per le azioni intraprese dai *supporter* dell'ideologia «non è il razzismo, il ripristino della monarchia o dei ruoli di genere tradizionali, bensì le risate (*lulz* nell'originale)» (*ibidem*). In realtà, data la compenetrazione tra il mondo dell'*alt-right* e quello di 4chan, molti *supporter* agiscono per il proprio divertimento, ma non consapevoli di essere parte di una corrente di estrema destra. Infatti, secondo Yiannopoulos non è l'ideologia ad attirare un così grande numero di "attivisti", quanto un modo di agire nuovo, irriverente e divertente, a differenza delle vecchie dottrine politiche che risultano ormai obsolete.

---

<sup>28</sup> Gioco di parole che unisce *conservatives* (conservatori) e l'aggettivo *cuck* (cornuto), indica i conservatori che non si mobilitano per le stesse priorità per cui si batte l'*alt-right*.

Obsoleti appaiono anche le pietre miliari della storia internazionale, come la Seconda Guerra Mondiale, l'Olocausto, il genocidio del Rwanda e la caduta delle Torri Gemelle, che i *Millennial* sarebbero troppo giovani per ricordare. Di conseguenza, il razzismo non è niente di più di un «mostro sotto il letto», una minaccia dei genitori contro i figli per rabbonirli (*ibidem*). Il loro comportamento, dunque, non sarebbe razzista, bensì sovversivo nei confronti di un sistema politicamente corretto, che ha insegnato che le barzellette sugli ebrei sono un atto discriminatorio.

Dopo aver analizzato *modus operandi* e motivazioni dei seguaci dell'*alt-right*, una domanda sorge spontanea: cosa vorrebbero ottenere? Se da una parte gli obiettivi più ideologici comprendono il ritorno a un conservatorismo radicale e la preservazione della cultura occidentale, dall'altra, prendendo in considerazione il braccio operativo su 4chan, il fine ultimo è solo il divertimento, poiché «è semplicemente divertente guardare il caos e l'oltraggio che irrompono quando quelle idee profane sono apertamente prese in giro» (*ibidem*). Non bisogna, tuttavia, considerare Reddit e 4chan unicamente come una fucina di *incel*, in quanto si tratta di piattaforme così eterogenee che tendono a inglobare qualsiasi istanza presente in rete. Su 4chan si discute di diritti degli uomini e di pillola rossa, ma anche di origami e letteratura; vi sono sezioni dedicate allo sport e alla cucina, mentre al contempo si glorifica la Regola #34 del web<sup>29</sup> nella *sezione Not Safe For Work (NSFW)*<sup>30</sup>. Indubbiamente, la conversazione è tutt'altro che elevata e spesso scade nella volgarità dell'insulto gratuito, ma la varietà di contenuti creati dagli utenti, come meme o video, gode della possibilità di essere copiata e incollata su altri *thread*, siti o *social network* e puntare a diventare virale, puntando sulle condivisioni autonome dei fruitori. I meme sono sicuramente una delle più trovate più iconiche della rete dell'ultimo decennio, riflettendo accuratamente quanto menzionato circa gli *user-*

---

<sup>29</sup> La Regola #34 (di 50 totali) di Internet recita: "Se qualcosa esiste, esiste anche la sua versione porno. Nessuna eccezione". Inutile a dirsi, le 50 regole di Internet sono state stilate dagli utenti di 4chan.

<sup>30</sup> Espressione che indica i contenuti che sarebbe bene non visualizzare durante le ore di lavoro, come quelli a sfondo sessuale.

*generated content* e la viralità. Nel 2009, Patrick Davison tentava di definirli come «un pezzo di cultura, solitamente una battuta, che acquisisce popolarità attraverso la condivisione *online*» (Davison, 2009 in Lolli, 2017). I meme, da quel momento, si sono continuamente evoluti, passando dai *rage comics* ai *reaction meme*, dai *template* con *top text* e *bottom text* a delle cornici memetiche più complesse, ma quel che non è cambiato è la loro origine: si tratta di contenuti creati dagli utenti e per gli utenti, con la consapevolezza di condividere quel che dovrebbe essere un messaggio chiaro per una cerchia ristretta di appassionati, ma criptico per tutti gli altri. Nell'ambito della sottocultura dei *memer* (coloro che creano meme), infatti, coloro che sono ben informati sulle ultime tendenze della rete a livello memetico sono chiamati *autist* (autistici), mentre tutti coloro che non possono comprendere appieno l'ironia e il significato dei contenuti sono beffardamente etichettati come *normie* (normodotati). Quando un *normie* interagisce con gli *autist*, questo viene percepito come un affronto da parte dei *memer*, che reputano che stia cercando di appropriarsi del significato esoterico dei loro meme per poi "normificarli", ovvero diffonderli nella sua cerchia di *normie* e svuotarli del loro senso originario. L'apoteosi della normificazione avviene quando è una celebrità a ricondividere un meme, dato il diffuso astio dal retrogusto *incel* del popolo di Internet per chi è conforme ai canoni di bellezza e fama stabiliti dalla società. Questa indignazione nei confronti delle condivisioni di meme da parte di VIP non è, tuttavia, una legge universale, come dimostra il caso di Pepe The Frog e la condivisione dello stesso da parte di Donald Trump, in un tweet che è passato alla storia come il momento in cui l'*alt-right* e la maschiosfera hanno attirato l'attenzione dei media *mainstream*.

Pepe The Frog è il protagonista del fumetto ideato e prodotto nel 2005 da Matt Furie *Boy's Club*, in cui il ranocchio affronta delle situazioni di vita quotidiano. Tre anni dopo, una vignetta di Pepe intento a urinare esclamando «*Feels good, man!*» ha iniziato a circolare come meme su 4chan, acquisendo sempre più forme e popolarità col passare del tempo. Nel 2014, tuttavia, le cantanti Katy Perry e Nicki Minaj hanno condiviso su Twitter alcune vignette di Pepe, ritenendolo divertente in quanto fumetto umoristico. Questo atto ha dato il via al

processo di normificazione di Pepe The Frog, che per gli *autist* aveva così cessato di essere il simbolo di una serie di meme che solo loro potevano trovare divertenti. Qualche tempo dopo, sotto campagna elettorale presidenziale negli Stati Uniti, l'*alt-right* ha rispolverato il ranocchietto per associarlo a dei contenuti affini alla loro ideologia, creando dei Pepe dai chiari riferimenti al Ku Klux Klan, alla cultura misogina della maschiosfera, Adolf Hitler, in un tripudio di svastiche e retorica filo-nazista, e a Donald Trump. Nel giugno 2015, l'artista malesiano Maldraw ha pubblicato nella sezione /pol/ di 4chan (in cui si discute di politica) un disegno di Pepe con le fattezze di Trump che sorride ammiccando davanti a un cancello costruito lungo il confine messicano, che è stato prontamente condiviso da un grande numero di utenti. Qualche mese dopo, il 13 ottobre 2015, è stato lo stesso Donald Trump a condividere un disegno di Pepe The Frog a sua immagine e somiglianza, con un esorbitante numero di like e retweet.



Figura 2 - Illustrazione di Pepe The Frog ricondivisa da Donald Trump.

Prontamente, la sua avversaria Hillary Clinton non ha perso l'occasione per far notare come la metà dei supporter di Trump non fossero nient'altro che un "mucchio di deplorabili", dando a Donald Trump Jr. lo spunto per lanciare una personale versione del manifesto

del film *I Mercenari*, inserendo il viso di Trump, Pepe The Frog e altri conservatori al posto di quelli degli attori della pellicola.



Figura 3 - Locandina de "I deplorabili" realizzata da Donald Trump Jr., in cui fa capolino una versione trumpiana di Pepe The Frog.

I media internazionali, posti dinanzi al buffo ranocchio, si sono interessati alla faccenda per comprendere il nesso tra il meme e l'*alt-right*, ripercorrendone le tappe della sua glorificazione a simbolo di estrema destra. L'*alt-right*, d'altronde, aveva reso virale Pepe allegandolo a un alto numero di post collegati a Trump e all'estrema destra, simpatizzando attivamente per il candidato alla presidenza. Il *supporter* medio della destra alternativa statunitense, bianco, suprematista, misogino e razzista, si sentiva rappresentato da Donald Trump, che invocava un ritorno all'America dei fasti, guardando con intolleranza migranti e messicani e con degli spiccati atteggiamenti misogini. La sfera *incel*, infatti, si è definita rappresentata da un candidato che dava dei voti alla bellezza delle donne, proprio come facevano loro. Inoltre, il potere del web ha portato a un'operazione politica oltreoceano nel tentativo di manipolare l'esito delle elezioni presidenziali francesi. Con Pepe The Frog come vessillo, mascotte ormai immancabile dell'*alt-right*, i *supporter* di Trump si sono riuniti su un server Discord<sup>9</sup> chiamato *The Great Liberation of France* per organizzare dei raid mirati sui *social*, specialmente Twitter e Facebook, per orientare l'opinione pubblica a favore della candidata alla presidenza del *Front National* Marine Le Pen. L'azione, svolta da *account fake*, prevedeva nella pubblicazione massiccia di meme sui politici francesi, scritti in francese per evitare di dare nell'occhio e apparire davvero autentici. Così come era successo a Trump, anche

Marine Le Pen assume le fattezze di Pepe The Frog in numerose illustrazioni. Tuttavia, quel che è più inquietante, come riporta minuziosamente BuzzFeed News nella sua analisi del caso<sup>31</sup>, è la presenza di un file *Docs* condiviso chiamato *MEGA GENERAL – Make Europe Great Again*, ricalcando lo slogan di Trump alle elezioni statunitensi, con un elenco dei principali avvenimenti politici in Europa (tra cui anche il referendum costituzionale italiano del 4 dicembre 2016) e le relative campagne *social* da attuare per influenzare l'opinione pubblica *online*.

Una manovra come quella di *The Great Liberation of France* non è nuova al *modus operandi* tanto della maschiosfera quanto dell'*alt-right*. Infatti, il popolo di 4chan è sempre stato avvezzo ad attacchi collettivi di diversa natura, principalmente con l'intento di trollare il destinatario o di insultarlo pesantemente, in accordo con la cultura della *Schadenfreude*<sup>32</sup> diffusasi su queste piattaforme. Come riporta Angela Nagle in *Contro la vostra realtà: come l'estremismo del web è diventato mainstream* (2018), nel 2010 gli utenti della sezione generica /b/ di 4chan intrapresero una vera e propria azione di cyberbullismo collettivo a danno dell'undicenne Jessi Slaughter, avente come colpa l'aver pubblicato un video *non-sense* in cui imitava lo stile *gangsta rap*. Jessi è stata dunque vittima di un'operazione di *doxing*: i suoi dati sensibili, come nome e indirizzo di casa, sono stati scoperti e rilasciati *online*, dando inizio a una serie di molestie nei confronti della ragazzina con inclusione di inviti al suicidio. Il padre di Jessi Slaughter non migliorò la situazione quando decise di pubblicare un video per difendere sua figlia, dicendo che avrebbe fatto appello alla "cyberpolizia" (che, tuttavia, è inesistente), finendo per diventare ulteriore motivo di scherno da parte degli utenti di 4chan. Pur avendo una storia non proprio positiva circa il *doxing* e le violenze *online*, l'utenza di 4chan ha tentato di dimostrare di avere un cuore con la *Operation Birthday Boy*, scattata quando l'attenzione della *community* fu richiamata da un annuncio

---

<sup>31</sup><https://www.buzzfeednews.com/article/ryanhatesthis/inside-the-private-chat-rooms-trump-supporters-are-using-to>

<sup>32</sup> Parola tedesca intraducibile in italiano, che indica la gioia che si prova nel veder soffrire qualcuno.

*online* di un anziano che cercava persone per la sua festa di compleanno. Anche in questo caso, l'anziano è stato vittima di *doxing*, ma invece di minacce ricevette auguri, regali e torte di compleanno. Lo spirito dietro queste operazioni mediatiche? Non ci è dato saperlo. Nel caso di *The Great Liberation of France*, forse si trattava di una manovra effettiva per indurre una virata a destra nei Paesi europei; forse tutti gli attacchi elencati in precedenza erano solo una gigantesca burla a opera di giovani *autist* annoiati, in continuo bilico tra la serietà e l'ironia del *trolling*.

L'*alt-right* ha assorbito anche questo dagli ambienti *online* in cui è nata, ovvero la cultura della continua presa in giro. I *supporter* dell'*alt-right* si sentono in diritto di poter pubblicare anche le affermazioni o i meme più estremisti, avendo dalla loro parte la forza dell'anonimato e la scusante dello scherzo. Probabilmente, è anche questo il punto di forza dell'*alt-right*: si tratta di un movimento che sa ironizzare su sé stesso e non ha timore di risultare sgradevole, a differenza dell'opposta *Tumblr-left*, chiusa in canoni *politically correct* ed egualitari. A differenza di Reddit e 4chan, la piattaforma di *microblogging* Tumblr è sempre stata molto più *liberal*, con un'apertura notevole a temi LGBTQIA+ e con un'utenza prevalentemente femminile. Di conseguenza, Tumblr si è sempre presentato come uno spazio sicuro dove poter parlare senza essere giudicati della propria fluidità di genere, delle malattie mentali, di disabilità, identità culturale ed etnia; dato il netto contrasto con l'approccio della maschiosfera di Reddit e 4chan, gli utenti di Tumblr sono stati etichettati come *social justice warrior* dalla destra (Nagle, 2018). I *social justice warrior* possono essere definiti come dei paladini della giustizia politicamente corretti, sempre pronti a schierarsi dalla parte del buonismo e che non riescono a decifrare l'ironia dei *troll*, infervorandosi contro di essi. Un altro tratto caratterizzante la *Tumblr-left* è la tendenza al vittimismo e all'autocommiserazione, in quanto consapevole del privilegio dei bianchi etero e volenterosa di allargare quanto più possibile la base dei diritti civili, almeno idealmente. In *Contro la vostra realtà: come l'estremismo del web è diventato mainstream* (2018), Angela Nagle spiega il paradosso dei *social justice warrior* riportando il caso di un bambino di due anni ucciso da un alligatore nel parco di Disney World

in Florida, nel 2016. Nonostante la natura tragica dell'avvenimento, tale Brienne di Snarth, dal noto profilo Tumblr e con più di 11,000 *follower* su Twitter, ha commentato in termini molto aspri il caso di cronaca nera sul *social network* dell'uccellino blu:

Sono talmente esasperata dal privilegio dei bianchi ormai, che non sono neanche triste per un bambino di due anni divorato da un alligatore perché suo padre ha ignorato gli avvisi. Devi davvero pensare che nulla abbia una cazzo di conseguenza. Un fottuto cartello ti dice di tenerti alla larga dall'acqua in Florida. Ma fanculo il cartello.

Se l'*alt-right* ha commentato duramente la reazione della ragazza, la *Tumblr-left* si è lanciata in commenti solidali nei suoi confronti, dimostrando di mancare di tatto davanti a una tragedia pur di difendere gli ideali in cui dicono di credere. Riassumendo, da un lato l'*alt-right*, misogina, reazionaria, razzista e antisociale, si sposta dai *forum* all'attivismo politico a metà strada tra la serietà e la presa in giro; dall'altro la *Tumblr-left*, femminista, intersezionale, aperta ai diritti degli omosessuali, dimostra di essere paradossalmente cieca a una reale apertura mentale. Si tratta di due lati della stessa medaglia, due movimenti con la stessa inclinazione all'estremismo; proprio per questo, non è raro che le due fazioni si scontrino, generando quelle che sono state definite guerre virtuali, che hanno coinvolto non solo le parti interessate, ma anche i media e un'utenza *online* molto ampia. Secondo la Nagle, le guerre *online* sarebbero vere e proprie guerre culturali, non più combattute nei campus universitari o nelle piazze, bensì su spazi telematici (*ibidem*). Come ogni guerra, questi scontri virtuali finiscono irrimediabilmente per danneggiare qualcuno e lo scandalo del Gamergate ne è la dimostrazione.



## Capitolo 2 – Tra sessismo e cyberbullismo: il caso Gamergate del 2014

### 2.1 – Il caso #Gamergate: introduzione alla prima *Internet war*

Risulterebbe difficile, se non impossibile, cercare di dare una definizione univoca al Gamergate del 2014. Stando ad Angela Nagle (2018), il Gamergate sarebbe stata «forse la più feroce guerra finora mai combattuta su Internet, una reazione spropositata su enorme scala, in cui tutti accusavano tutti di mentire e di avere le peggiori intenzioni». Jeremy Freed ritiene invece che le origini del Gamergate risalgano a ben prima del 2014, ossia quando, due anni prima, la senatrice del Maine Colleen Madigan venne denigrata *online* per aver dichiarato di giocare apertamente al MMORPG<sup>33</sup> *World of Warcraft* (Kilkenny, 2012 in Freed, 2017). A seguire, il giornalista Arthur Chu (2014) definisce il Gamergate come un movimento «convinto che ci sia una cabala di sinistra nel giornalismo videoludico con l'intento di distruggere la cultura tradizionale del videogioco». C'è chi lo ritiene una guerra culturale, non limitata unicamente al conflitto tra filosofie e ideali contrastanti poiché le minacce sono state talmente violente da richiedere l'intervento dell'FBI (Dewey, 2014); altri ancora definiscono la controversia come un caso di discriminazione attuato dai suprematisti bianchi (Etherington, 2018).

Con il termine Gamergate si fa riferimento a uno scandalo nell'industria videoludica risalente al 2014, quando una sviluppatrice di videogiochi è stata accusata dal suo ex fidanzato di aver scambiato recensioni positive per l'ultimo gioco da lei creato con dei favori sessuali. Gamergate, cui partecipante è stato definito *gamergater*, tuttavia, indica in senso lato anche il movimento di protesta *online* contro la corruzione della stampa videoludica, che è stato capace di operazioni di *doxing*, bullismo e violenza psicologica fino a quel

---

<sup>33</sup> Sigla di *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*, che indica una tipologia di videogioco *online* in cui un grande numero di utenti è collegato simultaneamente, interagendo in tempo reale.

momento mai visti prima. Questo capitolo si configura come un tentativo di inquadrare la faccenda in modo quanto più esaustivo possibile, analizzando nel dettaglio gli atti che hanno concretamente portato all'exasperazione le vittime della controversia, così come le reazioni del web, dai meandri di 4chan, Twitter e Reddit al giudizio dell'esponente dell'*alt-light* Milo Yiannopoulos.

## **2.2 – Zoe Quinn e *Depression Quest*: la sviluppatrice indie dietro la controversia**

La vittima della controversia è la sviluppatrice statunitense di giochi *indie*<sup>34</sup> Zoe Quinn, autrice del videogioco *Depression Quest*. Come lei stessa narra nella sua autobiografia *Crash Override: how Gamergate (nearly) destroyed my life, and how we can win the fight against online hate* (2017), la sua carriera è iniziata a 24 anni grazie a un corso di sole sei settimane a Toronto avente come obiettivo quello di selezionare sei donne e aiutarle a sviluppare il proprio gioco. Pur non avendo esperienze rilevanti in *curriculum*, la Quinn è riuscita a ottenere uno dei posti proponendo, durante il colloquio di selezione, la creazione di una *community online* dove condividere i materiali di studio permettendo a un numero più grande di interessate di poterne beneficiare. Cresciuta giocando a qualsiasi videogioco riuscisse a recuperare, Zoe Quinn ha scoperto in adolescenza il mondo di Internet e delle *community* ai tempi di *Yahoo Pool* e delle IRC, integrando sempre più il web nella propria vita di tutti i giorni. Difatti, le *chat* sono diventate il porto sicuro dove discutere con i suoi amici *online*, specialmente delle questioni più scomode o spinose come la sua sessualità o la sua ansia sociale, senza temere giudizi non richiesti (Quinn, 2017). Successivamente, quando ha iniziato a creare videogiochi, Internet si è rivelato ugualmente cruciale per fini professionali:

---

<sup>34</sup> Sotto il termine *indie* sono inclusi tutti i prodotti multimediali indipendenti, come i videogiochi in questo caso.

Il movimento *Open Source*<sup>35</sup> rende disponibili *online* e gratuitamente una quantità enorme di conoscenze e materiali, e alcune delle principali università rendono disponibili i contenuti didattici su Internet [...]. Devo la mia carriera a Internet. Sono una dei tanti creatori che fa affidamento ai *social media* per conoscere nuove persone che potrebbero essere interessate ai miei progetti. (*ibidem*)

Nel corso degli ultimi venti anni è diventato sempre più essenziale per i creatori di contenuti rimanere in contatto con il proprio pubblico. Come osserva Zoe Quinn, i *social network* e le *community* rappresentano uno strumento gratuito ed efficace per contemporaneamente consolidare e cercare di allargare la propria nicchia di utenza. In più, è doveroso osservare come gli utenti siano proprio uno dei perni dello sviluppo di videogiochi *indie*, poiché sono loro a sostituirsi ai produttori facendo donazioni su piattaforme di *crowdfunding*<sup>36</sup> per permettere al contenuto di vedere la luce. A questo bisogna aggiungere il tradizionale *feedback*, facilitato dall'istantaneità della comunicazione ai tempi delle *chat* e dei *social media*. Zoe Quinn ha beneficiato di quest'ultimo aspetto al lancio del gioco che ha in seguito alimentato la controversia, ovvero *Depression Quest*, rilasciato il giorno di San Valentino del 2013. Nell'anno che ha dato ai natali a videogiochi del calibro di *Grand Theft Auto 5*, *BioShock Infinite*, *The Last of Us* e *Crysis 3*, *Depression Quest* risulta un contributo decisamente atipico all'industria. Il titolo è pubblicizzato come un «gioco di (non) *fiction* narrativa» in cui il protagonista è un individuo affetto da depressione con l'obiettivo di districarsi tra i tanti piccoli,

---

<sup>35</sup> Il movimento *Open Source* supporta l'uso di licenze *open source*, ovvero gratuite e modificabili, per i *software*, col fine di promuovere la creazione di contenuti e la collaborazione.

<sup>36</sup> Il *crowdfunding* è un metodo di finanziamento *online* organizzato in campagne dalla durata limitata (solitamente dai 30 ai 60 giorni). I creatori del progetto lo presentano all'utenza con dei prototipi o dei video, con la possibilità di pre-acquistare il prodotto con una donazione chiamata *perk*, che solitamente dà diritto anche a *gadget* esclusivi per chi partecipa al *crowdfunding*. Note piattaforme di *crowdfunding* sono Kickstarter e Indiegogo.

grandi impegni della vita di tutti i giorni come il lavoro, le relazioni interpersonali e la terapia, con la possibilità di migliorare o peggiorare la propria condizione. A livello tecnico, *Depression Quest* sembra più strizzare l'occhio alle avventure testuali in voga negli anni Ottanta che ai titoli citati in precedenza: il cardine del gioco è la narrazione che conta più di 40.000 parole di storia interattiva, in cui il giocatore è posto davanti ad alcune scelte cliccabili o meno (a seconda del livello di depressione) per poter compiere le azioni e andare avanti fino ad arrivare a uno dei cinque finali possibili. La componente audiovisiva, tuttavia, risulta molto trascurata rispetto all'intreccio: la grafica del gioco è ridotta a un'immagine a colori all'interno di una Polaroid, con l'aggiunta di una *texture* che ricorda lo statico televisivo, cui tonalità diventano sempre più sbiadite col peggiorare della depressione. Anche la colonna sonora non risulta essere degna di nota, in quanto è costituita da una sola traccia di pianoforte composta da Isaac Schankler con l'aggiunta di alcuni suoni campionati che cambiano a seconda dell'avanzare della storia. Per Zoe Quinn, *Depression Quest* è stata un'opera a tratti autobiografica come confida in *Crash Override* (2017), creata durante un periodo di depressione acuta e accentuata dalla perdita del lavoro e da una relazione fallimentare. L'idea alla base del gioco è mostrare quanto possa essere frustrante non riuscire a compiere le azioni che si vorrebbero portare a termine a causa della depressione, offrendo tuttavia uno spiraglio di speranza al giocatore. Per volontà della sviluppatrice, *Depression Quest* è un gioco molto semplice da giocare e fruibile anche tramite *browser* (oltre che via *download* o piattaforma Steam<sup>37</sup>), nella speranza di raggiungere chi non comprende la depressione o chi ne soffre pensando di essere solo (*ibidem*). Dato l'intento di informare consapevolmente sulla depressione piuttosto che guadagnare dal gioco, la Quinn ha pensato di devolvere una parte delle donazioni (volontarie e non obbligatorie per poter giocare) alla National Suicide Prevention Hotline, una linea di aiuto telefonico per chi soffre

---

<sup>37</sup> Steam è una delle piattaforme di condivisione e *download* di videogiochi più famose al mondo, dove è possibile acquistare sia i giochi più famosi che quelli indipendenti (spesso ottenibili anche gratuitamente, come nel caso di *Depression Quest*).

di istinti suicidi. La sviluppatrice non pensava affatto che il gioco avesse grandi potenzialità:

Pensavo che forse tre persone l'avrebbero giocato, non mi aspettavo centinaia di migliaia di giocatori solo il primo mese, psicoterapeuti che lo utilizzavano come strumento didattico o di vederlo scrivere la storia come il primo gioco del suo genere a sfondare sugli *store mainstream* e a fare capolino nei *banner* solitamente dedicati a giochi più tradizionali. (*ibidem*)

Invece, contrariamente a quanto Zoe Quinn immaginasse, *Depression Quest* ebbe un impatto notevole nella scena videoludica indie, in un momento in cui la depressione era un argomento di attualità molto gettonato. Solo una manciata di ore prima del rilascio di *Depression Quest* su Steam (avvenuto un anno dopo rispetto all'uscita su altre piattaforme), infatti, l'attore statunitense Robin Williams si è tolto la vita a causa della depressione, e in molti hanno pensato che l'uscita del gioco fosse stata condizionata da tale avvenimento di cronaca nera. Zoe Quinn, tuttavia, ha affermato di non voler rimandare la data di uscita per consentire a chi sentisse il bisogno di un supporto di questo genere di usufruirne (Quinn, 2014<sup>38</sup> in Thier, 2014). Oltre a un esorbitante numero di download da Itch.io<sup>39</sup> e da Steam, il gioco vanta una buona popolarità anche come titolo giocabile direttamente da *browser*. Neanche la critica ha tardato a esprimersi in merito, esaltando le virtù educative del gioco, il quale ha forzato i giocatori a vivere dei panni di una persona depressa e aumentare di conseguenza il grado di conoscenza riguardo una condizione mentale spesso avvolta da stigma

---

<sup>38</sup><https://ohdeargodbees.tumblr.com/post/94490732659/releasing-depression-quest-on-steam-today>

<sup>39</sup> Itch.io è un sito dove gli sviluppatori *indie* possono caricare le proprie creazioni per consentire il *download* gratuito agli utenti, con la possibilità di effettuare delle donazioni.

sociale. Dal Wall Street Journal<sup>40</sup> a Kotaku<sup>41</sup>, passando da Gamespy<sup>42</sup> e Gamespot<sup>43</sup>, tutte le principali testate videoludiche statunitensi hanno recensito e commentato *Depression Quest*, per la maggiore in termini positivi. Il titolo ha in seguito addirittura ricevuto diversi riconoscimenti prestigiosi in festival dedicati al videogioco indipendente, vincendo il *Best Narrative Award* al Boston FIG, il *Category Winner Award* al MassDiGi, una menzione d'onore al Mozilla GameOn, per finire nella selezione ufficiale di giochi non finalisti all'IndieCade, evento talmente importante nell'industria videoludica da essere paragonato al festival cinematografico Sundance. L'operato di Zoe Quinn dovette purtroppo subire un brusco arresto nell'agosto 2014 a causa di un'insinuazione non da poco: la sviluppatrice non avrebbe raggiunto il successo grazie alle proprie capacità, bensì scambiando delle recensioni positive per dei favori sessuali.

### **2.3 – “Five Guys - Burgers and Fries”: come la retorica *incel* può rovinare la vita di qualcuno**

Il 15 agosto 2014 un utente di Something Awful, sito di notizie con *forum* annesso, pubblica un post di oltre 5000 parole<sup>44</sup> nel quale ha infamato Zoe Quinn per molteplici motivi, tra i quali quello di averlo ripetutamente tradito e manipolato. Sebbene si trattasse di un anonimo recante il *nickname* di antinegationism accompagnato da un avatar con un bimbo e la dicitura *stupid newbie*<sup>45</sup>, il contenuto del post palesava

---

<sup>40</sup><https://www.wsj.com/articles/videogames-about-alcoholism-depression-and-cancer-1376605817?tesla=y>

<sup>41</sup> <https://kotaku.com/nobody-wins-when-horror-games-stigmatize-mental-illness-912462538>

<sup>42</sup> <http://pc.gamespy.com/articles/122/1227423p1.html>

<sup>43</sup><https://www.gamespot.com/articles/light-in-the-darkness-dealing-with-depression-in-games/1100-6403693/>

<sup>44</sup> <https://knowyourmeme.com/photos/1508922-zoe-quinn>

<sup>45</sup> Un *avatar* è l'icona personalizzabile associata a un *account* di un *forum* o sito. Nella fattispecie, *Stupid Newbie* significa “novellino stupido”.

l'identità del suo autore: Eron Gjoni. Eron, un ventiquattrenne sviluppatore indipendente di videogiochi, aveva avuto una relazione terminata qualche tempo prima con Zoe Quinn e il suo messaggio in rete altro non era che una messa alla gogna della sua ex fidanzata e di tutte le sue presunte colpe. Il post incriminato, successivamente rimosso da Something Awful, conteneva un *link* reindirizzante a un sito WordPress esterno chiamato thezoepost<sup>46</sup>, in cui ampliava la sua narrazione dei fatti in un “manifesto” di 10.000 parole, riccamente correlato da foto e *screenshot* di conversazioni private con Zoe Quinn. È tristemente doveroso constatare come, a differenza del post sul *forum*, il sito WordPress rimanga *online* dopo ben 5 anni nella sua integralità, con la sola aggiunta di avvertimento a lettere maiuscole, scritto dopo lo scoppio del caso Gamergate: «NON SUPPORTO LE AZIONI DI VIOLENZA E MOLESTIA CONTRO ZOE QUINN E I SUOI AMICI. SMETTETELA. NON È NELL'INTERESSE DI NESSUNO.» Lo scopo del *blog* è raccontare dettagliatamente la loro travagliata storia d'amore, suddivisa in un totale di 7 atti, come se si trattasse di un'opera teatrale.

Nell'atto 0, Gjoni narra come i due si siano conosciuti sulla *dating app* OKCupid<sup>47</sup> per poi uscire insieme per la prima volta il giorno del compleanno di lui, progettare di sviluppare un videogioco insieme e iniziare ufficialmente la relazione poco tempo dopo («In due settimane abbiamo mandato all'aria la cautela e abbiamo reso la relazione *Facebook official*<sup>48</sup>»), per poi iniziare un tira e molla continuo nei mesi successivi. Il punto di rottura definitivo, secondo Gjoni, sarebbe stato la scoperta del tradimento di Zoe Quinn con il suo capo, il produttore e regista videoludico Joshua Boggs. Nel *blog*, questa informazione è correlata da un lungo estratto di una conversazione tra i due su Facebook, in cui Eron minaccia Zoe di rivelare tutto alla moglie

---

<sup>46</sup> <https://thezoepost.wordpress.com/>

<sup>47</sup> Le *dating app* sono delle applicazioni per appuntamenti tra adulti consenzienti. Nella fattispecie, OKCupid consente di calcolare la compatibilità con gli altri utenti (98% nel caso di Gjoni e Quinn) in base a una batteria di domande prestabilite.

<sup>48</sup> Nel gergo di Internet, una relazione è davvero ufficiale solo se è indicata sul proprio *account* Facebook.

dell'uomo con cui l'ha tradita. Nell'atto successivo, le accuse dell'ex ragazzo della Quinn si spostano su un giornalista della celebre testata videoludica Kotaku, ovvero Nathan Grayson. Stando al racconto di Eron Gjoni, Zoe avrebbe ammesso di aver avuto dei rapporti sessuali con lui durante una delle loro pause, evitando successivamente di comunicarlo.

La retorica *incel* osservata nel primo capitolo, in cui l'accoppiamento è considerato Il Gioco per eccellenza in cui si sfidano *beta* e *Pick Up Artist*, riecheggia nella spiegazione di un "gioco" dalle sette regole in cui Gjoni si sarebbe invischiato suo malgrado:

1. Se il fidanzato fa delle osservazioni che portano a confermare un'ipotesi, la fidanzata inventerà delle motivazioni false per spiegarle. Se il fidanzato se la beve, la fidanzata vince;
2. Se il fidanzato non se la beve e nota che le motivazioni della fidanzata entrano in conflitto con altre osservazioni, la fidanzata si arrabbierà e chiederà al fidanzato di darle fiducia incondizionata. Il fidanzato dovrà scegliere tra fidarsi della fidanzata o fidarsi della sua abilità di vederci chiaro;
3. Se il fidanzato sceglie di fidarsi, la fidanzata dovrà chiedergli di fidarsi delle sue contraddizioni. Quando il fidanzato non riuscirà a comportarsi in modo da non violare le sue pretese, la fidanzata constaterà che lui sta impazzendo. Se il fidanzato soccombe all'ansia del mettere in discussione la propria sanità mentale, la fidanzata vince: si moltiplicano i punti per il numero di ore di durata dell'attacco di panico più lungo;
4. Se il fidanzato non se la beve e decide invece di fidarsi della propria abilità di vederci chiaro, la fidanzata lo minaccerà di lasciarlo. Se il fidanzato cede, la fidanzata vince;
5. Se il fidanzato continua a fidarsi delle sue semplici spiegazioni, la fidanzata dovrà davvero scaricarlo (per un lasso di tempo non più corto di un'ora e non eccedente i due giorni). Se il fidanzato non tira più fuori la faccenda, la fidanzata vince;
6. Se il fidanzato non demorde e capisce che visto che la relazione è finita potrebbe cercare di far quadrare tutto, la fidanzata dovrà

inventarsi un modo per rompere con lui \*ancora di più\*. Se il fidanzato lascia stare la faccenda, la fidanzata vince. Se il fidanzato non lo fa, ripetere il punto 6 – moltiplicatore di punti per ogni volta che il punto 6 è ripetuto finché la fidanzata non vince;

7. Se il fidanzato non crede a tutte queste menzogne e scarica la fidanzata, il fidanzato vince. **Questa è l'unico modo in cui il fidanzato può vincere.** (Gjoni, 2014, formattazione nell'originale)

Dopo aver delineato le regole di questo “gioco”, Gjoni accusa la Quinn di averci giocato più e più volte, prendendosi gioco di lui in tutti i modi consentiti dalle regole, fino ad ammettere di averlo tradito anche con Robin Arnott, un *sound designer* ben noto nell'industria videoludica, e altri due ragazzi cui nomi sono stati censurati nei post del *blog*, soprannominati Blue e Turquoise. A far adirare Eron Gjoni era stata l'omissione da parte della Quinn di averlo avvertito dei rapporti sessuali avuti con altre persone durante i loro periodi di pausa, come preventivamente accordato per proteggersi da malattie sessualmente trasmissibili. Zoe Quinn, tuttavia, avrebbe preferito iniziare un nuovo “gioco” con l'ormai ex-fidanzato:

- Il giocatore deve convincere l'ex fidanzato che non può sopportare il pensiero di fare sesso con nessuno all'infuori di lui;
- Il giocatore deve presentare delle buone motivazioni per impedire che l'ex fidanzato abbia rapporti sessuali con nessun altro;
- Il giocatore può avere rapporti sessuali segretamente con tutte le persone che vuole;
- Il giocatore guadagna un punto per ogni persona con la quale ha fatto sesso in segreto;
- Moltiplicatore di punti per rapporto sessuale per ogni volta in cui il giocatore induce l'ex fidanzato ad avere rapporti sessuali non protetti (senza dire di aver fatto sesso con altre persone).

- Moltiplicatore di punti per rapporto sessuale per ogni volta in cui la giocatrice inizia una lunga paternale su quanto sarebbe poco etico essere scorretti;
- Moltiplicatore di punti per ogni buona motivazione per convincere l'ex fidanzato a non avere rapporti sessuali con nessun altro. (*ibidem*)

Dopo aver constatato di essere stato tradito con ben cinque uomini (nello specifico tre durante la loro relazione monogama e due durante i periodi di pausa) all'interno dell'industria videoludica, Gjoni associa il celebre *fast food* statunitense *Five Guys – Burger and Fries* all'ex fidanzata: questo collegamento così *pop*, così squisitamente memetico finirà per diventare il cavallo di battaglia dei *gamergater* una manciata di ore dopo. Non manca la puntualizzazione dell'incoerenza delle donne che si professano femministe, in perfetto accordo con la retorica anti-*Tumblr-left* del mondo *incel*: “Come può battersi così tanto per qualcosa di così importante come il consenso in ambito sessuale, stabilendo che l'infedeltà lo viola, per poi tradirmi” (Gjoni, 2014). Negli atti successivi, tra uno *screenshot* e l'altro, piombano le accuse a Zoe Quinn: la sviluppatrice avrebbe avuto dei rapporti sessuali con Joshua Boggs prima di essere ingaggiata da lui, sottintendendo di aver usato il sesso come moneta di scambio, pur essendo una brava *narrative designer*. Anche le insinuazioni riguardanti la sua relazione con Nathan Grayson non sono casuali: come rivelato in un'intervista a BuzzFeed<sup>49</sup>, Gjoni avrebbe incluso Grayson nel *blog* diffamatorio non perché fosse realmente ferito dai fatti, ma perché sapeva che i videogiocatori sarebbero rimasti scioccati da uno scandalo simile, instillando sfiducia nella stampa videoludica (Elderkin, 2014). Tuttavia, Nathan Grayson non ha mai recensito *Depression Quest*, limitandosi a citarlo in un suo articolo scritto ben prima dell'inizio della sua relazione con Zoe Quinn<sup>50</sup>; per fugare ogni dubbio, Kotaku ha rilasciato un articolo

---

<sup>49</sup><https://antinegationism.tumblr.com/post/100178126531/transcript-from-that-rather-uneven-buzzfeed>

<sup>50</sup><https://kotaku.com/the-indie-game-reality-tv-show-that-went-to-hell-1555599284>

chiarificatore qualche giorno dopo<sup>51</sup>, facendo tornare Gjoni sui suoi passi. Anche le altre accuse non sono state confermate dalla Quinn, che si è trovata a far fronte a un'enorme quantità di molestie digitali e non basate su un *blog* non verificato. In seguito, Eron Gjoni si definirà pentito riguardo il thezoepost per tutto l'odio che il suo *blog* ha generato (Bernstein, 2014). Tuttavia, in modo decisamente contraddittorio, Gjoni reputa che lo avrebbe fatto di nuovo, autodefinendosi un *social justice advocate*<sup>52</sup>, forte dei pareri di amiche e amici che gli avrebbero detto che non c'era nulla di potenzialmente pericoloso nel thezoepost, in quanto lui in prima persona era stato vittima di violenza psicologica e aveva trovato il coraggio per parlarne (*ibidem*).

In seguito al thezoepost, Eron Gjoni non era intenzionato a infierire ulteriormente sulla sua ex fidanzata: preferisce lasciare il lavoro sporco al popolo di Internet, adirato a causa di una Stacy che si era ripetutamente presa gioco di un *beta* come loro. Le angherie nei confronti della sviluppatrice sono state molteplici: minacce di morte annunciate tramite informazioni false sulla sua pagina di Wikipedia, meme di cattivo gusto con le sue foto con tanto di “*Five Guys Burgers and Fries*” dal post di Gjoni, centinaia di migliaia di messaggi sulle sue pagine *social* aperte al pubblico. Oppure, come ricorda in *Crash Override*, animali morti nella sua cassetta delle lettere, messaggi e chiamate anonime (spesso di persone che urlavano solo “*Five Guys*” prima di riagganciare) sia a lei che a suo padre, minacce di morte e l'*hacking* dei suoi profili su ogni sito e *social network*, distruggendo la sua reputazione *online* (Quinn, 2017).

---

<sup>51</sup><https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>

<sup>52</sup> Letteralmente avvocato della giustizia sociale, *social justice advocate* ricalca l'espressione *social justice warrior*, opponendovisi.



Figura 4 - Meme raffigurante Zoe Quinn con le fattezze di Pepe The Frog

Per riuscire a infastidire in modo così massiccio Zoe Quinn, gli utenti della maschiosfera hanno coordinato le proprie azioni sui canali telematici prediletti dalla sottocultura *incel*, ovvero i precedentemente citati 4chan e Reddit. Su quest'ultima piattaforma è stato creato un subreddit appositamente per discutere delle vicende del Gamergate chiamato *r/KotakuInAction*, con riferimento al nome della testata giornalistica per la quale scriveva Nathan Grayson. Il subreddit, accessibile ancora oggi nel 2019<sup>53</sup>, è descritto dalle parole «Videogiochi – Etica – Giornalismo – Censura» scritte accanto al logo della discussione, mascherando in questo modo quello che è stato negli ultimi cinque anni: un covo in cui uno stuolo di videogiocatori arrabbiati ha organizzato le molestie contro Zoe Quinn e tutte le altre persone che hanno osato schierarsi contro il Gamergate nel corso dei mesi successivi al thezoepost. Più chiara è la descrizione vera e propria del subreddit, che conta oltre 630.000 iscritti dal 24 agosto 2014: «KotakuInAction è il principale canale di discussione sul Gamergate su Reddit e dà il benvenuto ai discorsi sulle *community*, sull'industria e questioni mediatiche videoludiche, così come discussione sulla cultura generale *nerd* a inclusione di fantascienza e fumetti». Sebbene il subreddit sia

---

<sup>53</sup> <https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/>

ancora lì (assieme al suo *mirror*<sup>54</sup> r/KotakuInAction2<sup>55</sup>), le conversazioni sono state pesantemente moderate e/o cancellate successivamente alle prime azioni collettive d'odio contro la Quinn. Questo ha portato gli utenti a migrare su piattaforme sempre meno controllate: 4chan è stato il passo successivo. Proprio sulla *bulletin board* più famosa di Internet è stato toccato il fondo della controversia, che ha reso concretamente possibile le molestie citate poco sopra: il *doxing* dei dati personali di Zoe Quinn attraverso la pubblicazione su 4chan di archivi contenenti indirizzi, fotografie, *screenshot*, dichiarazioni e *password*. Lo stesso trattamento è stato riservato anche a chi ha cercato di intromettersi:

Ciao a tutti, sono il capomoderatore di /V/ e leader di 4chan.org e Anonymous. La pubblica esecuzione di Polytron e Phil Fish è una ritorsione per aver cercato di coprire la faccenda *Five Guys Burger and Fries*. Questo è un ammonimento a tutti gli sviluppatori di giochi dall'indole da *social justice warrior* lì fuori, stiamo venendo a prendervi. L'*hacking* di Zoe Quinn ha già avuto luogo qualche giorno fa e oggi ho preso di mira altri sviluppatori indipendenti e *social justice warrior*. Il mio prossimo bersaglio è Phil Fish. Il karma è una puttana, vero Phil? Noi siamo /V/. Noi non perdoniamo. Mai. (Anonimo su 4chan, 2014 in Quinn, 2017)

A questo messaggio intimidatorio nei confronti sia dei diretti interessati che di tutta la *community* videoludica per disincentivare l'intromissione nella faccenda è stato allegato il link a un file da 1,5 GB, contenente le *password* dei bersagli, i documenti, indirizzi, conti in banca e i bilanci del sito web Polytron, con l'invito a divulgare quanto più possibile questi dati e un'ulteriore ammonimento: «Non vi lasceremo distruggere la nostra industria videoludica con le vostre tendenze da *social justice warrior* femministi» (*ibidem*). Come era

---

<sup>54</sup> Nel gergo di Internet, un *mirror* (letteralmente “specchio”) è una pagina gemella di *back-up*, aperta nell'eventualità che la pagina principale venga cancellata.

<sup>55</sup> <https://www.reddit.com/r/kotakuinaction2/>

successo in precedenza a r/KotakuInAction su Reddit, anche 4chan ha subito un *ban*<sup>56</sup> sulle questioni del Gamergate e sulle conseguenti manifestazioni d'odio operato dal suo fondatore Christopher Poole, costringendo gli utenti a spostarsi su un'altra piattaforma. Il sito in questione è stato il gemello di 4chan, ovvero la *imageboard*<sup>57</sup> 8chan (conosciuto anche come Infinitechan o Infinitychan) oscurata definitivamente da Internet nell'agosto del 2019. Il sito differisce da 4chan (che non è affiliato a questa piattaforma) per utenza e temi discussi: 8chan è stato infatti da sempre collegato alla diffusione del suprematismo bianco *online* e dell'ideologia *alt-right*, così come alla proliferazione di estremismi che hanno condotto a delle sparatorie di massa e alla pedopornografia, il che ha causato la scomparsa del sito dai motori di ricerca. Per i *gamergater*, il vantaggio di 8chan risiedeva nel minor numero di regole della piattaforma e la possibilità di creare delle nuove discussioni senza l'approvazione di un amministratore del sito. Nei giorni successivi alla migrazione dei *gamergater*, il numero di messaggi su 8chan è schizzato da 100 a 4000 all'ora (Tunison, 2017). A differenza di Poole, il fondatore di 8chan Frederick Brennan era persino favorevole:

Non sono esattamente un videogiocatore, ma è davvero incredibile come [i *gamergater*] abbiano utilizzato la piattaforma per dare contro a certi coglioni. Davvero, incoraggio un'azione del genere. Qualcuno vuole che io chiuda la sezione dedicata, ma non lo farò. (Brennan, 2014<sup>58</sup> in Tunison, 2017)

L'ultimo stadio dell'organizzazione delle violenze contro la Quinn ha vissuto nelle *chat* IRC, un ambiente ancora meno moderato

---

<sup>56</sup> Il *ban* è l'eliminazione di un utente o di un argomento da una piattaforma sul web, a causa di controversie oppure di cattiva condotta.

<sup>57</sup> Le *imageboard* sono dei *forum* cui discussione è principalmente incentrata sulla condivisione di immagini.

<sup>58</sup><http://nymag.com/intelligencer/2014/10/gamergate-supporters-party-at-strip-club.html>

di Reddit, 4chan ed 8chan. Nello specifico, da agosto sino al 6 settembre 2014 i *gamergater* più accaniti si sono riuniti nel canale IRC #burgerandfries, chiamato in questo modo in onore del tormentone lanciato da Eron Gjoni nel thezoepost. Le azioni sovversive nei confronti della Quinn hanno subito una battuta d'arresto nel momento in cui la sviluppatrice stessa ha preso provvedimenti per vie legali portando alla chiusura del canale in questione. Come è prevedibile, il contenuto del *log*<sup>59</sup> della *chat* in cui utenti anonimi o sotto pseudonimo scambiavano le proprie idee sul Gamergate è agghiacciante. Solo un paio di giorni dopo la chiusura di #burgerandfries, il giornalista David Futurelle del *blog* femminista We Hunt The Mammoth ha divulgato il *log* completo del canale<sup>60</sup> di cui si riporta un estratto di seguito<sup>61</sup>:

Ago 21 17:48:06 Sto discutendo circa l'ipotesi di attaccare Zoe...

Ago 21 17:48:29 <Opfag> Spingiamola... Spingiamola al limite... E ancora più al limite, fino all'eventualità che diventi un eroina<sup>62</sup> (che si suicidi *ndt*)...

Ago 21 17:48:51 <OtherGentleman> ... Cosa ti fa pensare che lei abbia davvero le palle di ammazzarsi?

Ago 21 17:48:57 Voglio solo renderle la vita irreparabilmente orribile...

---

<sup>59</sup> Insieme di tutti i messaggi di un canale di messaggistica (IRC in questo caso).

<sup>60</sup> <http://puu.sh/boAEC/f072f259b6.txt>

<sup>61</sup> Nota di lettura del *log*: il primo dato (es: Ago 21) indica il giorno in cui è stato mandato il messaggio, mentre il successivo (es: 17:48:06) indica l'orario preciso. Il terzo dato (opzionale) è lo pseudonimo dell'utente (es: <Opfag>), assente in presenza di anonimato; dopo di esso, vi è il contenuto vero e proprio del messaggio.

<sup>62</sup> L'espressione sgrammaticata "un'eroe" (*an hero*) fa riferimento a Mitchell Henderson, uno studente del Minnesota che si è suicidato sparandosi. Un suo compagno di classe creò una pagina MySpace in sua memoria, dicendo che era stato "un'eroe (*an hero*) a spararsi, a lasciarci tutti". Da quel momento, gli utenti di 4chan hanno iniziato a usare l'espressione *an hero* (utilizzata anche come verbo *to an hero*) per definire coloro che si suicidano per motivi futili (Nagle, 2018). Nel testo, è stato adattato come "un'eroina", poiché riferito alla Quinn.

Ago 21 17:49:16 <NASA\_Agent> Ma se si suicidasse...

Ago 21 17:49:24 <Opfag> Bene.

Ago 21 17:49:29 In quel momento iniziamo a trollarla con l'hashtag #RememberZoe

Il *chat log* continua parlando della diffusione dei *nudes*<sup>63</sup> di Zoe Quinn (che erano stati doxati in precedenza), mentre si fantastica sul suo corpo e sulle dimensioni e l'odore della sua vagina, raccontando le proprie fantasie sessuali violente aventi la sviluppatrice come protagonista. Un punto importante del *chat log* di #burgersandfries è la presenza di Eron Gjoni nella *chat*, che parla dei suoi piani per introdursi a casa della sua ex fidanzata per recuperare le cuffie che le aveva prestato, esponendosi dunque in prima persona nella faccenda.

Il movimento non si è chiamato Gamergate sin da subito: lo scandalo era conosciuto inizialmente col nome Quinnsspiracy, ovvero il *nickname* di allora di Zoe Quinn formato dalla fusione del suo cognome e *conspiracy* (cospirazione) (Jane, 2017 in Etherington, 2018). A dare il nome Gamergate all'intera faccenda è stato l'attore conservatore Adam Baldwin, un attore famoso per il ruolo di Jayne nella serie *Firefly*, tramite il tweet mostrato di seguito nel quale condivideva due video pubblicati su YouTube relativi alla faccenda assieme all'hashtag #Gamergate:



Figura 5 - Tweet dell'attore Adam Baldwin che ha dato il nome alla controversia

Riflettendo sulla scelta del nome, Baldwin ha coniato un termine molto interessante. In primo luogo, il suffisso -gate evoca lo scandalo

---

<sup>63</sup> In gergo, fotografie amatoriali di nudo.

Watergate che ha coinvolto il presidente statunitense Nixon, così come una serie di altre controversie che si sono susseguite da quel comento, come Whitewatergate, Benghaziigate, Nipplegate e Pastagate (Freed, 2017). Gamergate, inoltre, è il termine inglese che si riferisce a degli insetti accoppiati aventi la possibilità di deporre uova in una colonia. Poiché nella colonia tutti gli insetti possono riprodursi, gli individui maschili rimuovono le gemme toraciche delle proprie sorelle per differenziarsi e renderle meno attraenti sessualmente; in questo modo, gli insetti della colonia riducono la possibilità di larve di sesso maschile aumentando per contro l'occorrenza di progenie femminile (Barrows, 2011 in Freed, 2017). Il termine Gamergate, quindi, ricalcherebbe da una parte la retorica scandalistica statunitense, e dall'altra porterebbe sotto i riflettori dei *social media* un termine mutuato dall'etologia che normalizza la violenza degli uomini sulle donne.

Riassumendo, questa prima parte dell'analisi sulle origini del Gamergate rivela le sue affinità con l'ideologia *incel* precedentemente analizzata. Il thezoepost di Eron Gjoni è stato, come nel caso del manifesto di Elliot Rodger solo qualche mese prima, un testo che ha esternato ciò che in tanti pensavano, ma che (quasi) nessuno aveva il coraggio di esprimere apertamente. Come si può notare dai passaggi citati in precedenza, il *leitmotiv* del post è la frustrazione nei confronti del genere femminile, caratterizzato dalla subdola tendenza ad abusare psicologicamente degli uomini, inquadrati come delle vittime innocenti di queste violenze. La retorica del “gioco” di cui la maggior parte dei teorici dell'ideologia *incel* è ricorrente e implementata: questo gioco non sarebbe limitato alle dinamiche di seduzione, ma avverrebbe addirittura in un momento successivo. Quello che si attuerebbe è un'operazione di presa in giro del maschio *beta*, al quale si lascerebbe credere di aver “vinto il gioco”, per poi subire tanto le menzogne della propria partner quanto la sua ipergamia non mitigata dalla promessa di una relazione monogama. Eron Gjoni non si è sentito responsabile in prima persona di aver causato il Gamergate, ma è consapevole che il suo thezoepost è stata la scintilla che ha acceso la miccia di una bomba contenente frustrazione e odio nei confronti delle donne, e il bullismo contro Zoe Quinn e tutti coloro che hanno preso una posizione in merito alla faccenda ne è la dimostrazione.

## 2.4 – Le reazioni del web: dalla stampa videoludica al lato oscuro di Internet

Dopo il thezoepost, il popolo di Internet ha iniziato a commentarlo concentrando l'attenzione su due punti in particolare. Il primo è rappresentato da Zoe Quinn e le violenze psicologiche perpetrate sul suo ex fidanzato, riportate alla narrazione *incel* di maschio *beta* e della donna ipergamica. Inoltre, il fatto che al centro di questi scandali ci fosse una donna che per professione sviluppa videogiochi ha contribuito a creare la percezione che la maschiosfera avesse subito un'invasione di campo. Secondo il *misogynerd*<sup>64</sup> medio, i videogiochi sono un passatempo tipicamente maschile, per cui le donne che giocano ai videogiochi o addirittura li sviluppano in prima persona sono un danno al videogioco come *medium*, poiché snaturato della sua tradizione. Oltre a Zoe Quinn e alle donne videogiocatrici, il secondo bersaglio dei *gamergater* fa riferimento a un passaggio specifico del thezoepost, ovvero quello riguardante Nathan Grayson e le accuse di aver scritto una recensione positiva di *Depression Quest* in cambio di favori sessuali. Seppur l'accusa si sia rivelata infondata, come menzionato nel paragrafo precedente, gli utenti non si sono preoccupati di verificare la veridicità delle insinuazioni e si sono sentiti traditi dalla stampa videoludica, considerata corrotta. Questo non è il primo caso che ha fatto vacillare la reputazione delle testate videoludiche *online*: nel 2012, la celebre rivista Eurogamer ha criticato il giornalista Geoff Keighley per aver sponsorizzato Doritos e la bibita Mountain Dew durante il suo intervento agli Spike TV Video Game Awards<sup>65</sup>. Questo articolo ha portato l'attenzione sull'onnipresenza del *product placement* nell'industria videoludica, che ha portato a interrogarsi circa l'integrità delle opinioni dei singoli giornalisti e se questi potessero essere o meno corrotti. In onore degli *snack* al formaggio incriminati nell'intervento di Keighley, lo scandalo è stato chiamato Doritogate e

---

<sup>64</sup> Fusione dei termini *misogynist* (misogino) e *nerd* (sfigato, utilizzato anche per indicare una persona appassionata di videogiochi, fumetti e serie TV).

<sup>65</sup><https://www.eurogamer.net/articles/2012-10-24-lost-humanity-18-a-table-of-doritos>

alimentato da una generosa quantità di meme riguardanti i giornalisti coinvolti.

Al centro del mirino, nel caso del Gamergate, vi era Kotaku, il portale di informazione videoludica di cui Nathan Grayson era redattore. Lo *shitstorm*<sup>66</sup> contro Grayson ha costretto l'*editor-in-chief* Stephen Totilo a fare chiarezza sulle accuse di corruzione<sup>67</sup>. Calendario alla mano, Totilo mette in evidenza come l'unico articolo scritto da Grayson con riferimento a Zoe Quinn fosse quello del 31 marzo 2014 sul *reality show* dedicato agli sviluppatori indipendenti *Game Jam*, che vedeva la Quinn tra i protagonisti e come la loro relazione sia iniziata ad aprile. Da quel momento in poi, tuttavia, Grayson non ha scritto alcunché in merito alla Quinn e al suo *Depression Quest*, contrariamente a quanto sostenevano sia Gjoni che i *gamergater*. Chiarito ciò, Totilo riteneva che nessun altro provvedimento dovesse essere preso, ma dopo soli sei giorni da questa dichiarazione su Kotaku è apparso un suo editoriale<sup>68</sup> in cui annunciava di aver vietato ai redattori di finanziare gli sviluppatori indipendenti di videogiochi su Patreon<sup>69</sup> poiché introdurrebbe «una fonte di potenziale conflitto di interesse non necessaria», danneggiando in questo modo sia Zoe Quinn che altri *content creator* (Totilo, 2014). Anche il resto delle principali testate videoludiche non ha tardato a esprimere il loro pensiero in merito all'accaduto, riflettendo su chi fosse il *gamer* di quel momento e sul perché covasse tanto rancore nei confronti del genere femminile. Oltre Kotaku, anche Polygon ha avvertito la necessità di prendere dei provvedimenti per contrastare l'avanzare della diceria secondo la quale

---

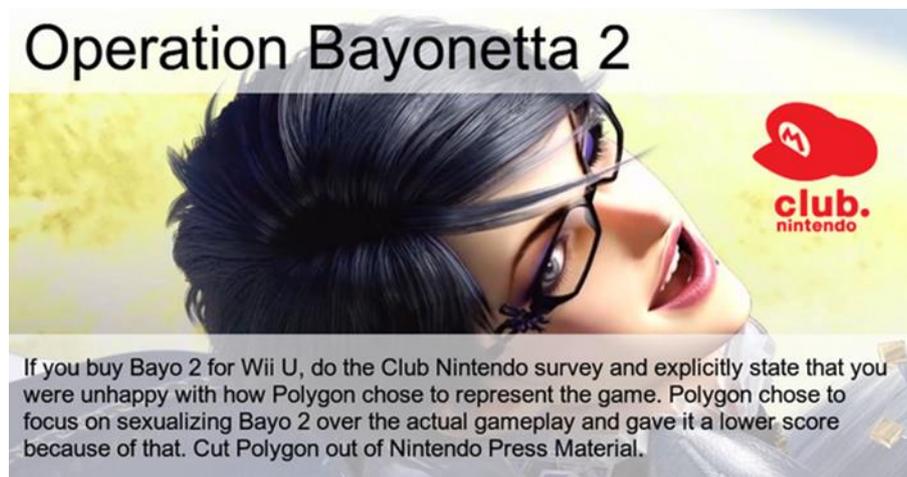
<sup>66</sup> Letteralmente “tempesta di merda”, *shitstorm* è un termine gergale che indica un'azione collettiva volta a infamare una o più persone tramite l'invio massiccio di messaggi diffamatori sia in privato che su piattaforme pubbliche come i *social network*.

<sup>67</sup><https://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>

<sup>68</sup><https://kotaku.com/a-brief-note-about-the-continued-discussion-about-kotak-1627041269>

<sup>69</sup> Patreon è una piattaforma sulla quale i *content creator* possono chiedere agli utenti di finanziarli mensilmente in cambio di quanti più contenuti esclusivi quanto più alta è la somma versata.

la stampa videoludica era corrotta. In un lunghissimo editoriale<sup>70</sup>, l'*editor-in-chief* Christopher Grant esprime dettagliatamente la nuova linea editoriale da adottare, schierandosi apertamente sulla questione Gamergate. In primo luogo, il giornalista stabilisce che Polygon non fornirà alcuna copertura di ciò che è stata considerata una cospirazione, poiché stando al codice etico dell'ordine dei giornalisti vi è la necessità di minimizzare i danni, trattando «le fonti, i soggetti, i colleghi e il pubblico come esseri umani meritevoli di rispetto» (Grant, 2014). In secondo luogo, anche Polygon vietava ai propri redattori di contribuire ai lavori degli sviluppatori indipendenti con qualsiasi mezzo per evitare accuse di corruzione<sup>71</sup>, emulando il provvedimento preso qualche mese prima da Kotaku. In terzo luogo, si parla infine della controversia riguardante proprio Polygon circa la recensione del gioco per Wii U *Bayonetta 2*<sup>72</sup>, percepita negativamente perché criticava l'ipersessualizzazione della protagonista. A causa di ciò, gli utenti hanno intrapreso la cosiddetta *Operation Bayonetta 2*, compilando i questionari Nintendo specificando che non erano soddisfatti del modo in cui la rivista parlava del gioco, con l'obiettivo di isolare Polygon dai materiali stampa dell'azienda videoludica nipponica, riuscendoci a dir poco efficacemente.



---

<sup>70</sup> <https://www.polygon.com/2014/10/17/6996601/on-gamergate-a-letter-from-the-editor>

<sup>71</sup> <https://www.polygon.com/forums/meta/2014/8/26/6071669/on-patreon-support>

<sup>72</sup> <https://www.polygon.com/2014/10/13/6957677/bayonetta-2-review-wii-u>

Ciononostante, dopo lo scoppio del caso Gamergate, Polygon era stato accusato di corruzione; aver avuto l'audacia di trattare un videogioco come un artefatto culturale e non come un bene di consumo non era bastato, stando alle parole di Grant. Questa operazione telematica non aveva attirato solo lo sfavore di Nintendo, ma anche delle agenzie pubblicitarie che intendevano ritirarsi dal sito, poiché Polygon aveva espresso il suo dissenso circa la reazione di Intel al Gamergate. Intel, una nota casa di produzione di elettronica, aveva ritirato i propri annunci pubblicitari dal sito videoludico Gamasutra<sup>73</sup>, poiché la sua *editor-in-chief* Leigh Alexander aveva criticato aspramente il comportamento dei *gamer* (specialmente nel loro ruolo di consumatori) coinvolti nella controversia, sottolineando come «i giovani uomini arrabbiati sono ancora la principale fetta di mercato per i videogiochi *mainstream*»<sup>74</sup>. Secondo Gamasutra, inoltre, è stata colpa anche della stampa videoludica se si è arrivati a delle violenze del genere, in quanto per anni ci si è limitati a dire al pubblico cosa comprare, senza tuttavia fornire loro degli spazi sicuri in cui discutere le loro preferenze, chiarendo tuttavia che i veri *gamer* non sono coloro che partecipano a operazioni di molestia *online*, bensì chi si entusiasma genuinamente ai videogiochi (Alexander, 2014). Il tema del pubblico di acquirenti è ricorrente in tutto il pezzo:

*Gamer* non è solo un'etichetta datata che molti preferiscono non usare per riferirsi al pubblico videoludico. I videogiocatori sono finiti. Ecco perché sono così infuriati. Questi contabelle ottusi, questi iper-consumatori urlanti, questi leoni da tastiera infantili – loro non sono il mio pubblico. Non devono essere il vostro. (*ibidem*)

---

<sup>73</sup><https://newsroom.intel.com/chip-shots/chip-shot-intel-issues-statement-on-gamasutra-advertising/#gs.bj599w>

<sup>74</sup>[https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)

L'articolo di Gamasutra incriminato, intitolato *Gamers don't have to be your audience. Gamers are over* ("I videogiocatori non devono essere il vostro pubblico. I videogiocatori sono morti"), ha contribuito in gran parte a modellare la contro-narrazione della stampa videoludica atta a contrastare le accuse di corruzione. In seguito alle critiche mosse dall'utenza, ogni testata ha cercato di allontanarsi da tali accuse, parlando inoltre della "morte dei videogiocatori". Questo stile retorico trascende la mera persuasione, perché nell'argomentazione dei giornalisti si parla di morte dei videogiocatori come perdita dell'identità di sottocultura, in quanto l'etichetta da videogiocatore era ormai simbolo di un conflitto di interessi (Hathaway, 2014). Su *Ars Technica* si critica l'incapacità dei videogiocatori di separare la vita personale di uno sviluppatore dai suoi lavori, impedendo in questo modo al videogioco di essere considerato seriamente una forma d'arte e annunciando anche in questo caso la "morte dei videogiocatori" nel titolo (Johnston, 2014). *Eurogamer* ha invece tentato di salvare la reputazione della Quinn evitando di criticare i *gamergater*, sottolineando come ci sia bisogno di sviluppatori come lei in futuro poiché *Depression Quest* non ha minacciato la tradizione del videogioco, ma l'ha al contrario arricchita con un punto di vista alternativo che può rappresentare uno spunto di innovazione per il *medium* (Whitehead, 2014). Il critico Dan Golding parla della "fine dei videogiocatori" in un omonimo articolo:

Oggi i videogiochi sono per tutti. Intendo il "per tutti" in un modo quasi distruttivo. I videogiochi [...] non sono per te. Non sono di tua proprietà. Nessuno ha la proprietà esclusiva di un videogioco quando questo è di tutti. (Golding, 2014<sup>75</sup> in Bernstein, 2014)

Questa riflessione insiste sulla necessità dei *gamer* (o presunti tali) di rendersi conto che la sottocultura videoludica non è qualcosa di propria appartenenza e, per questo motivo, non è possibile combattere un'inutile crociata per marcare il territorio quando non dovrebbero

---

<sup>75</sup> <https://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>

esserci discriminazioni nelle *community* di un *medium* inclusivo come il videogioco. La stampa videoludica non è stata l'unica voce autorevole a parlare del Gamergate: infatti, anche le case di produzione videoludiche non hanno esitato a esprimere il proprio dissenso nei confronti del movimento Gamergate. Lo sviluppatore indipendente tedesco Andreas Zecher ha pubblicato su Medium una breve lettera aperta<sup>76</sup> indirizzata all'intera *community* videoludica:

Crediamo che chiunque, a prescindere dal genere, orientamento sessuale, etnia, religione o disabilità, abbia il diritto di giocare ai videogiochi, criticarli e crearli senza essere molestato o minacciato. È la diversità della nostra *community* che consente un ambiente fiorente per i videogiochi. Se vedi minacce di violenza nei commenti di Steam, YouTube, Twitch, Twitter, Facebook o Reddit, ti preghiamo di perdere un minuto del tuo tempo per segnalarle sui rispettivi siti. Se vedi discorsi che incitano all'odio e alle molestie, schierati pubblicamente contro di essi e rendi la *community* videoludica uno spazio più piacevole per tutti. (Zecher, 2014)

L'invito dell'autore era quello di sottoscrivere il documento e promuoverlo all'interno della *community* videoludica, in modo da fare fronte comune alle molestie dei *gamergater*. Quel che è particolarmente rilevante è la risposta della *community* a questa lettera di protesta, che ha riscosso il consenso di tantissimi studi videoludici indipendenti, ma anche di colossi della produzione videoludica come EA, Ubisoft, Riot Games, Naughty Dogs e Rockstar North. Sebbene anche i produttori si fossero schierati contro il Gamergate, questo non è stato sufficiente a fermare l'odio *online*.

Oltre Zoe Quinn, tra i bersagli dei *gamergater* figurava anche Anita Sarkeesian, fondatrice del *blog* Feminist Frequency e creatrice di

---

<sup>76</sup><https://medium.com/@andreaszecher/open-letter-to-the-gaming-community-df4511032e8a>

una serie di video incentrati sul rapporto tra questioni di genere e videogiochi intitolata *Tropes Vs. Women*, in cui analizza il modo in cui le donne sono raffigurate nei media contemporanei con riferimento a serie TV, film, fumetti e videogiochi. La *content creator* aveva attirato a sé le antipatie della maschiosfera già nel 2012 al lancio della campagna di *crowdfunding* su Kickstarter<sup>77</sup> per finanziare *Tropes Vs. Women*, la quale l'ha portata a subire numerose minacce di stupro, violenza o addirittura morte (Sasman, 2013). A causa delle molestie degli utenti, la Sarkeesian è finanche diventata suo malgrado la protagonista di un videogioco *online* chiamato *Picchia Anita Sarkeesian*, creato dall'autoproclamatosi "umiliatore di femministe" Benjamin Daniel, in cui si sfigurava la creatrice di contenuti canadesi, mentre il resto del web si divertiva a pubblicare e condividere dei meme della Sarkeesian stuprata da Super Mario (Ging, 2017). Durante il periodo del Gamergate, Anita Sarkeesian si era proposta di aiutare Zoe Quinn come meglio poteva, ma la sua offerta di supporto ha dato il via libera a una nuova ondata di molestie *online*: «Quelle che mi hanno fatto davvero male, perdonate l'oscenità, sono le mie fotografie che qualcuno ha stampato per poi masturbarci sopra e scattare una foto del risultato» (Sarkeesian, 2019 in Campbell, 2019). Le violenze psicologiche e i meme non sono bastati al popolo di Internet: la creatrice di contenuti è stata vittima di *doxing* e ha persino subito un allarme bomba indirizzato agli organizzatori dei Game Developers Choice Awards 2014, intimando loro di revocare l'*Ambassador Award* da conferire ad Anita Sarkeesian (Totilo, 2014). In questo caso, la sicurezza dell'evento è stata potenziata e la Sarkeesian è riuscita a ottenere il premio senza interferenze, ma non è accaduto lo stesso alla sua conferenza alla Utah State University. Infatti, il suo intervento è stato cancellato a causa di minacce di morte da parte di uno studente

---

<sup>77</sup> Kickstarter è una piattaforma di *crowdfunding* che permette di finanziare uno specifico progetto tramite una quota che solitamente include l'oggetto della campagna di raccolta fondi più degli extra per ringraziare i donatori. Se non si raggiunge l'obiettivo minimo di fondi raccolti, la campagna di *crowdfunding* fallisce e i soldi delle quote vengono restituiti ai donatori.

anonimo, come confermato dall'*account* ufficiale di Feminist Frequency<sup>78</sup>.

Un'altra vittima del Gamergate è stata Brianna Wu, sviluppatrice di videogiochi per dispositivi mobili a capo dello studio di produzione Giant Spacekat, famoso per essere formato solo da donne. La sua colpa sarebbe stata quella di aver ricondiviso su Twitter un meme ispirato a un suo tweet, cui cornice sarebbe diventata famosa con il nome di *Oppressed Gamergater*. È bastato questo a scatenare un ampio flusso di meme carichi di insulti, coronati dal *doxing* dei suoi dati personali a inclusione del suo indirizzo di casa, costringendola a lasciare la sua abitazione (Stuart, 2014). Così come è accaduto ad Anita Sarkeesian, anche Brianna Wu ha ricevuto minacce di morte in quantità, spesso divulgate tramite video su YouTube in cui degli anonimi mascherati delineavano i loro piani per ucciderla (Wu, 2015). I media *mainstream* non sono stati capaci di essere di supporto alla sviluppatrice: invitata al David Pakman Show, Brianna Wu si è trovata davanti un video che raccoglieva le domande a lei rivolte poste dagli utenti di Twitter, ritrovandosi a essere messa alla gogna in televisione in una trasmissione che si è presa gioco di una voce anti-Gamergate (Chu, 2014). Dal momento in cui nessun altro oppositore del Gamergate desiderava esporsi in televisione, il giornalista Arthur Chu ha accettato di partecipare al David Pakman Show pur non essendo direttamente coinvolto nella controversia. Il suo intervento non è stato ben visto dal sito The Ralph Retort, che ha messo in evidenza come Chu abbia scritto nel suo articolo sul massacro attuato da Elliot Rodger che alcuni suoi amici avevano stuprato delle ragazze e che lui non aveva fatto molto per parlarne nella propria cerchia sociale, distorcendo quanto riportato dal giornalista e accusandolo di essere stato testimone diretto di uno stupro e di non aver parlato perché lo stupratore era un suo amico (*ibidem*). Di conseguenza, i *gamergater* lo hanno bersagliato dandogli dello stupratore e accusandolo di incitare allo stupro, inondandolo di messaggi su tutti i suoi canali *social*. Sempre Arthur Chu ricorda in *This is not a game – How SXSW turned Gamergate abuse into a spectator sport* che le operazioni violente organizzate su Internet e che lo hanno

---

<sup>78</sup> <https://twitter.com/femfreq/status/522204937178976257>

coinvolto si sono spostate anche offline. Al SXSW del 2014, un evento statunitense dedicato al videogioco, tre conferenze aventi tra i relatori anche lui e Brianna Wu, sono state votate negativamente sul sito della manifestazione in seguito alla decisione degli utenti del subreddit r/KotakuInAction di boicottare le principali voci anti-Gamergate. Quel che Arthur Chu ha ritenuto frustrante è la reazione degli organizzatori dell'evento, i quali hanno inserito nel programma definitivo una conferenza della Open Gaming Society, che a sua volta aveva tenuto un incontro pro-Gamergate a Austin qualche mese prima. Nonostante lo staff del SXSW avesse assicurato alle vittime del Gamergate che non avrebbero in nessun modo fomentato le controversie, l'unica spiegazione fornita loro è stata il silenzio (Chu, 2015).

Tra le altre vittime sono annoverate la giornalista specializzata in videogiochi Jenn Frank e la sviluppatrice di videogiochi Mattie Brice, che hanno addirittura annunciato che si sarebbero ritirate dall'industria videoludica in seguito alle molestie ricevute (Dewey, 2014). La teoria della cospirazione contro la tradizione della maschiosfera si è anche estesa oltre la sfera strettamente videoludica, toccando addirittura quella accademica. Tramite un'azione collettiva coordinata su 8chan, un questionario sull'industria videoludica della ricercatrice Jennifer Allaway è stato riempito di commenti inappropriati e irrilevanti, spesso incitanti al suicidio (*ibidem*).

All'appello dei soggetti coinvolti nel Gamergate non poteva mancare quella che sarebbe diventata qualche anno più tardi l'*alt-light* di Milo Yiannopoulos, che si è espresso su Breitbart il 1° settembre, due settimane dopo l'inizio della controversia. Se la stampa videoludica internazionale si è concentrata sull'identità dei videogiocatori, insistendo sulla mascolinità tossica e disapprovando il comportamento dei *gamergater*, Yiannopoulos configura il suo articolo come un'apologia del Gamergate. Nel pezzo dal provocatorio titolo *Feminist Bullies Tearing the Video Game Industry apart*<sup>79</sup>, Yiannopoulos si unisce alle accuse di Eron Gjoni e del web, rafforzando la teoria secondo la quale Zoe Quinn avrebbe utilizzato le sue conoscenze

---

<sup>79</sup><https://www.breitbart.com/europe/2014/09/01/lying-greedy-promiscuous-feminist-bullies-are-tearing-the-video-game-industry-apart/>

interpersonali per far carriera all'interno dell'industria videoludica. La sviluppatrice (così come tutte le sue alleate, Anita Sarkeesian *in primis*) non sarebbe, nella sua analisi, la parte lesa, bensì colei che avrebbe approfittato del caso al fine di ampliare la propria influenza mediatica interpretando il ruolo della vittima: stando al giornalista del Breitbart, le minacce di morte inviate loro non sono mai state credibili, ma Quinn e gli anti-Gamergate hanno comunque tentato di manipolarle a loro favore (Yiannopoulos, 2014). L'articolo, pieno zeppo di *link* a contenuti esterni pro-Gamergate, critica il modo in cui la stampa videoludica ha trattato l'avvenimento, sostenendo che le uniche voci discordanti, prendendo l'esempio della testata TechRaptor, siano state represses con un *ban* su Reddit, che è una delle maggiori fonti di traffico per i siti web che si occupano di tecnologia (*ibidem*), sottolineando come questo sia inaccettabile:

I videogiocatori hanno scoperto le prove di una corruzione diffusa e dei conflitti d'interesse dai quali i *blog* videoludici potrebbero non riprendersi mai. La risposta dei reporter – per la maggiore fatta di negazione e obiezione – è assimilabile a un suicidio professionale di massa. (*ibidem*)

I *social justice warrior* anti-Gamergate, inoltre, sono considerati incoerenti, dal momento in cui predicano l'uguaglianza, il rispetto e l'etica, senza tuttavia comportarsi del proprio comportamento. Yiannopoulos conclude il suo primo intervento sul Gamergate insistendo sulla distruzione dei media videoludici, i quali hanno autodistrutto la propria reputazione e relazione col pubblico (*ibidem*).

Questo non è stato l'unico contributo di Milo Yiannopoulos alla controversia: il giornalista britannico ha continuato a fomentare quella che sarebbe in futuro stata definita *alt-right* dicendo che il Gamergate sta ottenendo le sue significative vittorie, ma che i media tradizionali

non ne parleranno mai con chiarezza<sup>80</sup>. Un altro suo intervento riguarda la demolizione della figura di Anita Sarkeesian come critica culturale femminista<sup>81</sup>, poiché promuoverebbe una visione della società filtrata dai *cultural studies* considerati pericolosi e da controllare (Yiannopoulos, 2014).

Il resto del panorama mediatico ha considerato Milo Yiannopoulos un caso altamente controverso poiché egli non si è mai definito un estimatore di videogiochi, pur arrogandosi in ogni caso il diritto di criticare tanto il *medium* videoludico che i suoi produttori. La sua incoerenza emerge confrontando i suoi articoli e tweet con delle sue apparizioni televisive precedenti alla controversia: su Voice of Russia, Yiannopoulos ha parlato dei rischi della dipendenza da videogiochi, mentre sul programma della BBC *Have your say* discuteva dei videogiochi violenti (Jilani, 2014). O ancora, Milo Yiannopoulos è lo stesso che aveva apertamente dichiarato che non c'è nulla di più triste dei giocatori adulti<sup>82</sup>, ma che un anno più tardi ha parlato della *community* videoludica come se ne fosse un esperto, insinuando come le donne femministe fossero la rovina del videogioco<sup>83</sup>.

In seguito alle numerose molestie subite, le vittime del Gamergate hanno cercato un aiuto legale per tentare di fare fronte alla faccenda. Come riporta Zoe Quinn, la polizia non è riuscita a esserle molto d'aiuto seppur in possesso di tutte le prove delle violenze subite (Quinn, 2017). Se, da un lato, alcuni siti hanno oscurato le proprie sezioni contenenti le discussioni sul Gamergate, dall'altro gli utenti hanno sempre trovato un modo alternativo e più sicuro per la propria privacy di eludere le restrizioni. L'unica azione legale portata a termine è quella contro Eron Gjoni che aveva dato il via alle operazioni di molestia, riuscendo a ottenere un ordine restrittivo cui documenti

---

<sup>80</sup><https://www.breitbart.com/europe/2014/09/01/lying-greedy-promiscuous-feminist-bullies-are-tearing-the-video-game-industry-apart/>

<sup>81</sup><https://www.breitbart.com/europe/2014/11/27/an-open-letter-to-bloomberg-s-sheelah-kolhatkar-on-the-delicate-matter-of-anita-sarkeesian/>

<sup>82</sup> <http://archive.fo/ZQZML>

<sup>83</sup> <https://www.breitbart.com/entertainment/2014/09/15/the-gamergate-movement-is-making-terrific-progress-don-t-stop-now/>

riservati sono stati caricati *online* nel 2015<sup>84</sup>. Perdura, tuttavia, il problema dell'azione legale nei confronti di anonimi, data la mancata competenza delle autorità di riconoscere il problema. Per cercare di ovviare a questo inconveniente, la stessa Quinn ha fondato il Crash Override Network, ovvero un team di avvocati e addetti alla sicurezza telematica che si occupa di fornire supporto alle vittime di violenza in rete gratuitamente (*ibidem*). Inoltre, Zoe Quinn e Anita Sarkeesian sono state invitate a parlare alle Nazioni Unite in occasione del lancio di un report sulle violenze *online* nel 2015. Nel corso di questo incontro sono emerse alcune criticità: in primo luogo, la sviluppatrice protagonista del Gamergate nota con rammarico come la questione sia stata inquadrata dalle Nazioni Unite come un problema strettamente al femminile, mentre in realtà le molestie *online* coinvolgono individui a prescindere dal sesso (*ibidem*). In secondo luogo, Zoe Quinn dice di aver letto il report in questione e di aver notato una mancanza di alfabetizzazione tecnologica, sia a livello lessicale che concettuale. Un problema del genere risulta essere particolarmente rilevante se la vicenda è inquadrata a livello internazionale, specialmente nei Paesi che censurano il web come la Cina, la Russia e l'Arabia Saudita. Un'ultima criticità da sottolineare è la mancata univocità nello stabilire cosa costituisce un serio pericolo all'incolumità di un individuo, notando come persino la Corte Suprema abbia fallito nel fare chiarezza sulla questione (*ibidem*).

Concludendo, la controversia del Gamergate ha portato all'emersione di problematiche cui origine è da cercare a fondo delle sottoculture coinvolte. L'astio nei confronti del genere femminile e la concezione del web come maschiosfera invasa da intrusi si sono rivelate le vere tematiche portanti dello scandalo, contornate da un'inadeguatezza giuridica nel proteggere efficacemente le vittime delle molestie.

---

<sup>84</sup><https://theralphretort.com/court-dox-revealed-zoe-quinn-gagged-eron-gjoni-01011015/>

## 2.5 – Gamergate, retorica *incel* e suprematismo bianco: la misoginia che formerà l'ideologia *alt-right*

Il Gamergate si è rivelato essere un caso che trascende dall'ambito videoludico nel quale si è originariamente generato, lasciando spazio a questioni irrisolte nel web e culminate con le molestie menzionate in precedenza. È evocativo come l'*hashtag* di Twitter che ha portato all'identificazione della controversia sotto il nome di Gamergate sia stato coniato da un attore, quindi un individuo del tutto estraneo all'ambiente videoludico. Similmente, Milo Yiannopoulos ha preso le parti dei *gamergater* pur non essendo per niente esperto di videogiochi ed essendosi, al contrario, espresso in termini fortemente critici su questo *medium* negli anni precedenti. Quel che emerge è che il Gamergate non tratta davvero di videogiochi e coinvolge solo marginalmente le questioni di genere: si è trattato di una battaglia atta a definire gli spazi culturali comuni e chi è autorizzato (o meno) ad avere voce nella cultura *mainstream*, rappresentando la tensione tra tradizione e inclusione (Dewey, 2014). Non a caso, la controversia è stata considerata una guerra telematica avente come obiettivo il possesso di una sottocultura invasa da intrusi e dominata da individui bianchi di sesso maschile, non necessariamente amanti del videogioco (Chu, 2014). Sebbene le donne nell'industria videoludica fossero una minoranza stimata al 22% nel 2014 (Weststar e Legault, 2016 in Freed 2017), la maschiosfera ha percepito un'invasione di campo massiccia e da debellarsi quanto prima possibile, in una retorica che unisce l'ideologia *incel* e quella suprematista bianca, qualche anno prima dell'emersione della corrente politica *alt-right*.

Il suprematismo bianco è caratterizzato da un'idea distorta della razza bianca, idealizzata come la migliore nonché quella a vertice della piramide della cosiddetta gerarchia naturale (Etherington, 2018). Secondo i suprematisti, la razza bianca sarebbe incaricata di civilizzare il mondo occidentale, dal momento che i neri sarebbero incapaci di creare indipendentemente un proprio assetto culturale che vada oltre lo stato brado (Perry, 2001 e Brown, 2009 in Etherington, 2018). Inoltre, i legami interpersonali sono regolati dalla purezza della razza, per cui i rapporti tra individui di razze diverse sono disincentivati in quanto

avrebbero come risultato la diluizione dell'essenza bianca superiore (Schmitz, 2016; Wong, Frank e Allsup, 2015 e Brown, 2009 in Etherington, 2018). In questo si può trovare un primo raccordo con l'ideologia che sottende il Gamergate: sebbene non vi sia alcun assunto razzista, il movimento generatosi dalla controversia ha avuto come bersaglio le minoranze, in particolare le ragazze all'interno della *community* videoludica. Quest'ultima viene percepita come uno spazio tipicamente maschile nel quale vi sono manifestazioni di quella che Braithwaite definisce "mascolinità *geek*", forgiata da una cultura videoludica *mainstream* che porta spesso a vedere le donne e i personaggi non bianchi rispettivamente come decorazioni secondarie ipersessualizzate e nemici od ostacoli, qualora presenti (Cassel e Jenkins, 2000; Kennedy, 2002; Sarkeesian, 2013; Brock, 2011 e Higgin, 2009 in Braithwaite, 2016). Le ragazze intese come videogioatrici sono invece considerate come carenti di cultura *geek*<sup>85</sup> e associate ai *casual game*<sup>86</sup> come *Candy Crush* e *Farmville* (Anable, 2013; Juul, 2010; Taylor, 2012 in Braithwaite, 2016), con un interesse videoludico solo basilare. Una seconda analogia con il suprematismo bianco è la presenza di una retorica volta all'ipermascolizzazione e all'ostentazione della virilità (Blee, 2012 e Brown, 2009 in Etherington, 2018). Tanto per i suprematisti bianchi quanto per *gamergater*, il femminismo sarebbe la principale causa di degenerazione della tradizione di genere, in quanto ha fatto dimenticare alle donne la propria natura da madri (Perry, 2001; Ferber, 2000 e Schmitz, 2016 in Etherington, 2016), consentendo loro di sfidare la percezione della struttura culturale preesistente e comprendente il mondo videoludico. A differenza di quanto possa trasparire a un primo impatto, la narrazione attorno al Gamergate non sostiene che le donne non debbano giocare ai videogiochi in via assoluta: le videogioatrici dovrebbero limitarsi ai "giochi femminili" (Shaw, 2011; Vermeulen, Van Bauwel e Van Looy,

---

<sup>85</sup> Il termine *geek*, spesso usato come sinonimo di *nerd*, indica una persona appassionata di videogiochi, fumetti, cinema e giochi di ruolo.

<sup>86</sup> I *casual game* sono i videogiochi, solitamente per dispositivi mobili, caratterizzati da una difficoltà molto ridotta e da partite dalla durata di pochi minuti l'una.

2017 in Etherington, 2018), che si contrappongono a quelli sviluppati per un pubblico tipicamente maschile.

Il femminismo si ricollegherebbe inoltre all'ideologia *incel* discussa nel capitolo precedente, secondo la quale le donne sarebbero diventate ipergamiche proprio come conseguenza dell'emancipazione. Suprematismo bianco e pensiero *incel* si sono fusi nel movimento attorno al Gamergate, creando il progenitore dell'*alt-right* e i suoi esponenti, per poi lasciare che questa acquisisca consapevolezza di sé nel 2016, per poi tornare a parlare di Gamergate nel 2019.

## Capitolo 3 – Il Gamergate 2.0 del 2019: come la *cancel culture* può rivelarsi letale

### 3.1 – Introduzione al caso di studio: cos'è il Gamergate 2.0

Nei capitoli precedenti si è analizzata la nascita dell'ideologia *incel* con riferimento ai luoghi telematici che hanno favorito la proliferazione di estremismi confluiti nella corrente politica *alt-right*. Successivamente, si è preso in considerazione il caso del Gamergate come controversia sfociata in conflitto culturale cibernetico, alimentando le istanze ideologiche citate in precedenza. Questo capitolo sarà dedicato alla controversia che alcuni utenti hanno definito Gamergate 2.0, data la presenza di Zoe Quinn come protagonista della faccenda. A 5 anni dal thezoepost, sempre nel mese di agosto, Zoe Quinn avrebbe rivelato ai suoi follower di Twitter di aver subito delle molestie sessuali da Alec Holowka, il compositore della colonna sonora dell'acclamato gioco indipendente *Night in the Woods*. È bizzarro notare come la Quinn sia diventata artefice di un'accusa molto simile a quella mossa dal suo ex fidanzato nel 2014, ponendo così Holowka alla mercé del tribunale dell'opinione pubblica *online*. Quel che ha tuttavia mutato un tweet di rivelazione in una controversia vera è propria è stato il suicidio del compositore qualche giorno dopo le accuse, che ha originato un'altra ondata di odio nei confronti di Zoe Quinn.

Lo studio del Gamergate 2.0 sarà operato ricostruendo la faccenda attraverso le piattaforme sulle quali si è originata (Twitter) e si è diffusa (4chan, Reddit, Steam, YouTube), con riferimento alla reazione della stampa di settore e dell'utenza. Successivamente si farà riferimento alla *cancel culture* che più volte è stata citata dagli iscritti a Twitter come dannosa, in quanto porterebbe l'utenza a giudicare negativamente i presunti colpevoli di azioni controverse, per poi escluderli sistematicamente dalla propria cerchia di contatti. Infine, si trarranno delle conclusioni volte a osservare quanto e come è cambiata la prassi dell'odio *online*, paragonando il caso del 2019 a quello del 2014.

### 3.2 – 2014-2019: cosa è successo ai protagonisti del Gamergate?

Dopo aver discusso i trascorsi dei protagonisti del caso Gamergate, sorge spontaneo chiedersi dove siano finiti dopo il ciclone che li ha travolti nel 2014. Dopo le vicende che hanno tentato di rovinarle la reputazione *online*, Zoe Quinn ha continuato a occuparsi di videogiochi indipendenti principalmente in qualità di *narrative designer*, contribuendo a giochi come *Framed*, *Solar Ash Kingdom*, *Fez*, *Jazzpunk* e *They Bleed Pixels*. Inoltre, la sviluppatrice ha raccontato come la sua vita sia stata stravolta dal Gamergate nel libro precedentemente citato *Crash Override: How Gamergate (nearly) destroyed my life, and how we can win the fight against online hate* (2017), in cui fornisce anche molteplici consigli pratici per proteggere efficacemente la propria identità *online*. Dopo una parentesi nel mondo della saggistica videoludica in opere antologiche come *Videogames for humans* (2015) e *The State of Play: Creators and Critics on Video game Culture* (2015), Zoe Quinn si è dedicata alla scrittura per il fumetto a partire dal 2018, anno della pubblicazione di *Goddess Mode* edito da DC Vertigo, per poi iniziare a collaborare anche con Marvel (per le opere *The Addams Family: The Body Issue* e *Fearless #3*) l'anno successivo. Non tutte le sue opere, tuttavia, sono state recepite positivamente e a tal proposito è doveroso far riferimento a quanto accaduto nel 2016 circa il *Project Tingle*. A due anni dal Gamergate, Zoe Quinn ha creato una campagna di *crowdfunding* su Kickstarter<sup>87</sup> per raccogliere fondi per un videogioco demenziale in collaborazione con Chuck Tingle, uno scrittore di fiction erotica. Nonostante si trattasse di un gioco decisamente sopra le righe e ben lontano dalle opere delle case di produzione *mainstream*, il *Project Tingle* ha raccolto più di 85.000 dollari donati da oltre 2000 utenti. Tuttavia, nonostante le descrizioni del progetto su Kickstarter, il videogioco in questione non è ancora stato rilasciato. Non è inusuale che gli sviluppatori indie pospongano l'uscita del proprio lavoro, ma non si

---

<sup>87</sup><https://www.kickstarter.com/projects/703752115/kickstarted-in-the-butt-a-chuck-tingle-digital-adv/description>

hanno aggiornamenti del progetto dall'agosto del 2017<sup>88</sup>. L'ultimo messaggio rilasciato ai finanziatori del progetto risale a un anno dopo<sup>89</sup>, mentre Zoe Quinn si scusava di essere rimasta a corto di soldi molto tempo prima<sup>90</sup>. Cosa ne è stato degli 85.000 dollari degli utenti della campagna Kickstarter rimane un mistero, e proprio per questo le accuse di frode alla Quinn sul web non sono mancate.

Anita Sarkeesian ha continuato la sua attività di critica culturale femminista sul sito di sua fondazione Feminist Frequency, occupandosi inoltre di attivismo contro la violenza *online* in seguito a quanto subito durante il periodo del Gamergate. Diversa è stata, invece, la carriera di Brianna Wu che ha deciso di entrare nel mondo della politica nel 2016, e che è attualmente in campagna elettorale per il congresso americano per il Partito Democratico alle elezioni del 2020<sup>91</sup>. Dal lato dell'accusa, è Milo Yiannopoulos ad aver raggiunto una popolarità notevole. Come citato nel primo capitolo, Yiannopoulos è stato uno dei fautori del pensiero estremista dell'*alt-right*, avvicinandosi progressivamente alle correnti neonaziste statunitensi. Un suo commento controverso che ha fatto il giro di Internet risale al luglio del 2016, quando Milo Yiannopoulos ha pubblicato un tweet razzista nei confronti di Leslie Jones, attrice afroamericana protagonista del film *Ghostbusters*. A causa di questo attacco nei suoi confronti, all'attrice è stato ripetutamente dato dalla "scimmia", con tanto di foto di gorilla definiti suoi "familiari" (Klaus, 2016 in Freed, 2017), spesso con riferimento ad Harambe, il gorilla ucciso a Cincinnati e idolo del web, nonché protagonista di innumerevoli meme. In seguito a questa campagna d'odio di cui il giornalista inglese si è fatto promotore, Milo Yiannopoulos è stato bannato permanentemente da Twitter poco dopo

---

<sup>88</sup><https://www.kickstarter.com/projects/703752115/kickstarted-in-the-butt-a-chuck-tingle-digital-adv/posts/1975264>

<sup>89</sup><https://www.kickstarter.com/projects/703752115/kickstarted-in-the-butt-a-chuck-tingle-digital-adv/posts/2208582>

<sup>90</sup>[https://twitter.com/UnburntWitch/status/1035270232468672512?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1035279478849601536&ref\\_url=http%3A%2F%2Fdelarroz.com%2F2018%2F08%2F31%2Fdid-zoe-quinn-defraud-kickstarter-backers%2F](https://twitter.com/UnburntWitch/status/1035270232468672512?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1035279478849601536&ref_url=http%3A%2F%2Fdelarroz.com%2F2018%2F08%2F31%2Fdid-zoe-quinn-defraud-kickstarter-backers%2F)

<sup>91</sup> <https://briannawuforcongress.com/>

l'accaduto, per poi essere espulso a vita anche da Facebook nel 2019. Il ban dalla piattaforma di Mark Zuckerberg è stato parte di una campagna di epurazione di alcune voci di estrema destra, poiché queste incitavano all'odio (Paul e Waterson, 2019). Tra gli individui che sono stati coinvolti nel Gamergate del 2014, tuttavia, sarà proprio Zoe Quinn, la vittima della controversia, a generare un'ulteriore tempesta mediatica nel 2019.

### **3.3 – I videogiochi incrociano la campagna #metoo: Zoe Quinn parla di molestie**

Le vicende del cosiddetto Gamergate 2.0 iniziano alla fine dell'agosto 2019, in un periodo di fermento per la scena videoludica indie. Qualche giorno dopo, infatti, si sarebbe tenuto il PAX West, un evento a Seattle interamente dedicato ai videogiochi indipendenti e che avrebbe attirato tutta l'attenzione dell'utenza dal 30 agosto al 2 settembre. Il 26 agosto la *game designer* Nathalie Lawhead ha pubblicato un tweet<sup>92</sup> con un link al suo sito<sup>93</sup>, in cui rivelava di essere stata stuprata dal compositore Jeremy Soule nel 2008:

Parlava di come lui avesse bisogno di sesso e di una relazione per scrivere musica. [...] Ha fatto *avances* nei miei confronti e ho spiegato che non ero interessata e che volevo solo un'amicizia. Mi ha minacciato e non mi ha ascoltata. Mi ha detto chiaramente che se non ci fossi stata mi avrebbe licenziata. Mi ha violentata. (Lawhead, 2019)

Nathalie Lawhead ha raccontato di aver debuttato nell'industria videoludica appena ventenne, ottenendo il suo primo ingaggio nello stesso team in cui lavorava Jeremy Soule, che avrebbe alimentato la loro amicizia facendo leva sulla paura della sviluppatrice di perdere il

---

<sup>92</sup> <https://twitter.com/alienmelon/status/1166106560809992192>

<sup>93</sup> <http://www.nathalielawhead.com/candybox/calling-out>

lavoro (*ibidem*). Le reazioni al tweet, che ha raccolto oltre 9000 retweet e 12.000 like, sono state molto comprensive: tutta la scena videoludica indipendente ha espresso la sua vicinanza ringraziandola di aver parlato, così che la sua testimonianza possa proteggere chi si troverà a lavorare in futuro con Soule. La stessa Zoe Quinn ha risposto al tweet il giorno successivo<sup>94</sup>, rivelando che è stata anche lei vittima di violenza sessuale:

Ti credo e mi si spezza il cuore per te. Ho avuto un'esperienza simile quando ero all'inizio della mia carriera e non avevo le palle di parlare delle violenze, e mi sembra di annegare da quel momento. Sono contenta che tu sia ancora qui. Sono contenta che ce la stia facendo. Grazie. Se avrai mai mai mai bisogno di parlarne con qualcuno che è stato in una situazione stranamente simile, ti prego di non esitare a contattarmi. (Quinn, 2019)

Solo una manciata di minuti dopo, evidentemente il tempo di ideare e redigere il testo, Zoe Quinn pubblica sul suo *account* Twitter una lunghissima accusa<sup>95</sup> nei confronti dello sviluppatore Alec Holowka, noto per l'acclamato videogioco indipendente *Night in the Woods*. Nei sei *screenshot* che compongono l'accusa, Zoe Quinn sostiene di dover raccontare la propria storia per liberarsi dal peso che ha portato con sé per tanti anni, chiarendo sin da subito che il suo aggressore (dopo anni di psicoterapia) si è scusato con lei e che lei lo avrebbe perdonato. Nel primo paragrafo dello *screenshot* successivo, tuttavia, la sviluppatrice indipendente dice di aver tentato il suicidio un mese dopo la violenza, ma che si è fermata per evitare di traumatizzare il coinquilino. Stando al suo racconto, Alec Holowka l'avrebbe invitata a casa sua a Winnipeg in Canada, promettendole di comprarle il volo di ritorno dal momento che lei non poteva permetterselo.

---

<sup>94</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1166193674738225154>

<sup>95</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1166212005629325313>

Quando ero a Winnipeg, ha iniziato gradualmente a isolarmi da chiunque altro fosse presente nella mia vita, maltrattandomi ogni volta che eravamo da soli. [...] Non mi faceva lasciare l'appartamento senza di lui e si rifiutava di darmi il codice d'accesso per rientrare. Dopo la violenza sessuale, ha detto che era colpa mia. Ha detto che era geloso di me, del fatto che ero una persona ricercata e benvoluta. (Quinn, 2019)

Zoe Quinn riporta anche di essere stata picchiata da Alec Holowka, che ha avuto anche episodi di autolesionismo, e di aver avuto bisogno dell'aiuto del proprio coinquilino per fuggire da quella situazione, poiché lei era troppo spaventata dal comportamento dello sviluppatore di *Night in the Woods*. Quanto accaduto nel 2014 durante la controversia del Gamergate è menzionato in relazione a ciò che la sua cerchia di amici pensava sul thezoepost:

La notte in cui è iniziato il Gamergate mi sono mantenuta sul vago senza specificare di quale ex stessi parlando, e altre due donne nell'industria videoludica mi hanno scritto immediatamente per chiedermi se si trattasse di Alec. Aveva fatto cose simili anche a loro. Loro sapevano che aveva una fissazione per me e che io ero troppo timorosa di rivelare qualcosa di scomodo su una leggenda del videogioco. (*ibidem*)

Nonostante abbia detto in apertura di averlo perdonato, Zoe Quinn si definisce ancora impaurita da lui e da quello che potrebbe aver fatto ad altre ragazze come lei, ammettendo di aver evitato di presenziare alla Game Developers Conference<sup>96</sup> per paura di incontrarlo. Un altro punto interessante dell'accusa è la consapevolezza dei problemi psicologici di Alec, ritenendo che la riabilitazione sia in

---

<sup>96</sup> La Games Developers Conference, abbreviata in GDC, è uno degli eventi statunitensi di punta per gli sviluppatori di videogiochi, specialmente quelli indipendenti. Al GDC è affiliata la testata giornalistica Gamasutra.

ogni caso meglio di qualsiasi punizione. La sviluppatrice di *Depression Quest* conclude il suo intervento dicendo che il post sul *blog* di Nathalie l'ha spinta a vuotare il sacco, per poter vivere meglio senza dover nascondere di aver subito una violenza del genere. Oltre i sei *screenshot*, Zoe Quinn pubblica una serie di tweet correlati in cui si scusa con tutti coloro che ha evitato poiché amici del suo stupratore, insistendo su come la violenza sessuale abbia avuto un impatto negativo sulla sua persona e sul suo lavoro.

Così come nel caso di Nathalie Lawhead, le reazioni ai tweet sono state molto positive: il primo tweet<sup>97</sup> ha superato le 1600 ricondivisioni e i 10.000 like, ricevendo inoltre moltissime risposte di utenti che dicevano di crederle e di esserle vicino in un momento delicato come questo. A posteriori, soprattutto in seguito alla reazione di Alec Holowka alle accuse di Zoe Quinn, si è parlato di un momento #MeToo<sup>98</sup> dell'industria videoludica (come ha sottolineato anche Anita Sarkeesian<sup>99</sup>), attirando l'attenzione su come questa sia un ambiente ostile per le donne, che subiscono molestie da datori di lavoro o colleghi. Così come nel caso del #MeToo, che ha spinto un numero sempre crescente di donne ad avere il coraggio di parlare degli abusi subiti, il tweet di Zoe Quinn, che vanta ben 124.000 follower su Twitter, ha spinto molte donne dell'industria videoludica a parlare di violenze nell'ambiente di lavoro:

Sono stata molestata sessualmente a una festa di sviluppatori di Oculus<sup>100</sup> di fronte a circa altri dieci impiegati, molti dei quali si

---

<sup>97</sup> Su Twitter basta retweettare il primo tweet di un *thread* per ricondividere anche i tweet successivi.

<sup>98</sup> Il movimento Me Too, meglio noto come #MeToo, è una campagna partita sui *social network* nel 2017 che invitava le donne, a prescindere dal loro lavoro, età o estrazione sociale, a parlare delle violenze sessuali subite nel corso della loro vita. L'obiettivo del #MeToo è dimostrare come ogni donna ha a che fare con molestie sessuali ogni giorno e come ciò sia normalizzato dalla società.

<sup>99</sup> <https://twitter.com/anitasarkeesian/status/1166379513640435712>

<sup>100</sup> Oculus VR è una compagnia che si occupa di produrre visori per la realtà virtuale come l'Oculus Rift, il loro best-seller.

sono fatti avanti per testimoniare l'accaduto quando l'ho fatto presente alle risorse umane. Il molestatore lavora ancora lì. La politica di tolleranza zero di Oculus ha uno zero davvero tollerante, come i fatti dimostrano. (tweet<sup>101</sup> di Katie Chironis, *senior game & narrative designer*, 2019)

Un *account* anonimo ha nominato dei molestatore nell'industria videoludica. Alexis Kennedy<sup>102</sup> è uno di questi. Non so quali siano le motivazioni dell'anonimo, ma Alexis ha la fama di predatore nell'industria videoludica. Ho avvertito la gente per anni. (tweet di Meghna Jayanth<sup>103</sup>, *narrative designer*, 2019)

Alexis Kennedy ha risposto prontamente alle accuse negandole e minacciando di prendere provvedimenti legali per tutti coloro che lo infameranno, ma le donne dell'industria videoludica non si sono lasciate intimorire:

Mandategli messaggi, ditegli direttamente che non tollererete tutto ciò. Ditegli che queste tattiche di intimidazione non funzionano. Nessuna delle vittime che ha parlato guadagnerà qualcosa da questo. Passate dalle parole ai fatti. Per favore. (tweet<sup>104</sup> di @dirtbagbofren, *game designer*, 2019)

Il momento #MeToo dell'industria videoludica non è solo constato di donne che riportavano gli abusi subiti, ma anche di voci di supporto nell'ambiente, come ad esempio quella dell'italiano Paolo

---

<sup>101</sup> <https://twitter.com/kchironis/status/1166523777284370432>

<sup>102</sup> Alexis Kennedy è il *game writer & designer* dietro titoli come *Fallen London*, *Dragon Age: The Last Court*, *Sunless Sea* e *Cultist Simulator*.

<sup>103</sup> <https://twitter.com/betterthemask/status/1166757334103842816>

<sup>104</sup> <https://twitter.com/dirtbagbofren/status/1166784882783076352>

Pedercini, il fondatore e *game designer* del sito di giochi a sfondo politico *La Molleindustria*<sup>105</sup>:

La possibilità di quello scambio [di favori sessuali] è la più grande fantasia sessuale per quelli di noi (uomini nerd) che non hanno mai avuto un gran potenziale seduttivo. [...] Dire i loro nomi, metterli in imbarazzo e ostracizzarli fungerà senza dubbio da deterrente per certi comportamenti. Nel lungo termine scoraggerà alcuni individui dal cercare posizioni di potere con l'obiettivo conscio o inconscio di abusarne. Ma finché ci sarà una gerarchia, anche una informale, ci sarà una possibilità di abuso. Ecco perché dobbiamo creare delle istituzioni che possano identificare e risolvere questi problemi prima che le carriere e le vite siano rovinare (tweet<sup>106</sup> di Paolo Pedercini, 2019)

Dall'altro lato, non sono mancate voci critiche nei confronti del movimento #MeToo, che hanno espresso il rischio di ostracizzare a priori i presunti assalitori senza prima verificare la veridicità delle accuse:

Okay, parliamo un attimo delle accuse provenienti da anonimi [...]. Non c'è alcuna ricompensa per aver detto il nome del vostro molestatore in pubblico se non la catarsi dell'essere ascoltati e sapere di aver avvertito altre potenziali vittime o testimoniato per delle vittime preesistenti. Ci sono tantissimi rischi: molestie, *blacklisting*, ecc. (dal tweet<sup>107</sup> di Jessica Price, produttrice videoludica, 2019)

---

<sup>105</sup> <https://molleindustria.org/>

<sup>106</sup> <https://twitter.com/molleindustria/status/1166802924586045440>

<sup>107</sup> <https://twitter.com/Delafina777/status/1166786877661179904>

La stessa Jessica Price, tuttavia, ammette solo un tweet dopo di credere tendenzialmente a tutte le donne o individui appartenenti alla comunità LGBTQIA+ che nominano pubblicamente il proprio assalitore. Non tutti gli utenti di Twitter, tuttavia, sono d'accordo con lo schierarsi dalla parte delle donne a priori:

E se fossero gli uomini a essere o essere stati in questa situazione? Perché deve essere un problema al femminile? Sono stato nell'industria videoludica per molto tempo [...] e ho visto molti uomini essere molestati sessualmente dalle donne. (tweet<sup>108</sup> di @JCandeias\_CK in risposta ad Anita Sarkeesian, 2019)

A volte le donne mentono. (tweet<sup>109</sup> di @Sky\_DragonX in risposta ad Anita Sarkeesian, 2019).

Queste voci di dissenso e scetticismo nei confronti del #MeToo delle donne dell'industria videoludica si faranno sempre più forti sfociando nel Gamergate 2.0, che porterà al suicidio di Alec Holowka qualche giorno più tardi.

### **3.4 – Il suicidio di Alec Holowka e l'hashtag #ZoeQuinnBodyCount: come la reazione del web si trasforma nel Gamergate 2.0**

A differenza di Alexis Kennedy, Alex Holowka non ha risposto alle pesanti accuse di Zoe Quinn, ma il team di sviluppo di *Night in the Woods* ha preso provvedimenti in merito all'accaduto. In un

---

<sup>108</sup> [https://twitter.com/JCandeias\\_CK/status/1166509434115411968](https://twitter.com/JCandeias_CK/status/1166509434115411968)

<sup>109</sup> [https://twitter.com/Sky\\_DragonX/status/1168204479914827776](https://twitter.com/Sky_DragonX/status/1168204479914827776)

lunghissimo aggiornamento della campagna di Kickstarter<sup>110</sup> riservato ai soli finanziatori e riportato da un utente su Reddit<sup>111</sup>, il co-creatore di *Night in the Woods* Scott Benson annuncia che Alec Holowka non lavorerà più con Infinite Fall, lo studio di produzione che si è occupato della creazione del suo videogioco. In questo messaggio, Benson parla delle condizioni mentali instabili del suo collega, che ha affrontato un periodo di psicoterapia molto intenso nel 2015, per poi tornare al lavoro su *Night in the Woods* più combattivo di prima. Tuttavia, le accuse contro Holowka, provenienti non solo dalla Quinn ma anche da altre colleghe, hanno portato il team di Infinite Fall ad allontanarlo, salvaguardando in questo modo la propria immagine e quella dello studio di produzione.

Il 31 agosto 2019, a una manciata di ore dalle dichiarazioni del team di *Night in the Woods*, Eileen Mary Holowka, la sorella di Alec Holowka, annuncia su Twitter che suo fratello si è suicidato in seguito alle accuse e all'allontanamento dal proprio lavoro:

Alec Holowka, mio fratello e migliore amico, è morto stamattina. [...] Alec era una vittima di abusi e ha ci ha messo una vita per cercare di contrastare disturbi dell'umore e della personalità. Non fingerò di ignorare che lui sia stato responsabile di molestia, ma in fondo era una persona che voleva solo dare attenzioni e gentilezza. Gli è voluto un po' per capire come. Negli ultimi anni, tra farmaci e psicoterapia, Alec è diventata una persona nuova, la stessa di sempre, ma senza alcuna parte oscura. Era calmo, felice, ottimista e amorevole. Ovviamente, il cambiamento è un processo lento e non è perfetto, ma lui stava lavorando per una riabilitazione efficace e una vita migliore. [...] Negli ultimi giorni, Alec è stato

---

<sup>110</sup> Sulle piattaforme di *crowdfunding*, i gestori della campagna possono inviare degli aggiornamenti a tutti coloro che hanno finanziato il progetto per informarli dello stato di avanzamento dei lavori.

<sup>111</sup>[https://www.reddit.com/r/NightInTheWoods/comments/cxqjp8/end\\_of\\_summer\\_backer\\_update/](https://www.reddit.com/r/NightInTheWoods/comments/cxqjp8/end_of_summer_backer_update/)

aiutato dai ragazzi di Manitoba Crisis Services<sup>112</sup>. Vorrei ringraziare Adam Saltsman per essere rimasto sveglio fino a tardi per parlare con noi e per ricordare ad Alec che c'era una speranza. [...] Per tutti coloro che stanno attraversando un periodo difficile, vi incoraggio a cercare un aiuto. Ci sono sempre persone a vostra disposizione. (Eileen Mary Holowka su Twitter<sup>113</sup>, 2019)

Subito dopo, la sorella dello sviluppatore indipendente ha sottolineato in un altro tweet<sup>114</sup> che Alec aveva augurato a Zoe il meglio, invitando l'utente a non molestarla e a impiegare il proprio tempo a prevenire situazioni spiacevoli che possano portare al suicidio, per poi rendere privato il proprio profilo, evitando in questo modo che il messaggio potesse girare ulteriormente su Twitter.

Zoe Quinn, da parte sua, risponde sulla difensiva prendendo le distanze da quanto accaduto e annunciando un momentaneo ritiro dai *social network*:

- Se sei stato vittima di abusi, non è colpa tua se il colpevole nuoce ad altre persone.
- Non c'è momento esatto che definisca quando o se parlarne pubblicamente.
- La parte che ha violentato non può essere al centro dei nostri sforzi; aiutare la parte lesa viene al primo posto;
- La responsabilità è UNA parte di riabilitazione.

Il mio cervello sta friggendo e mi allontanerò dai *social media* per un po' perché mi sto autodistruggendo a causa di questo, ma il mio cuore si spezza quando vedo un altro sopravvissuto o una persona che non penso che abbia avuto alcun ruolo in ciò che mi è successo

---

<sup>112</sup> Si tratta di una linea telefonica di aiuto per coloro che soffrono di ansia e tendenze suicide.

<sup>113</sup> <https://twitter.com/derangedpoetess/status/1167855630385909760>

<sup>114</sup> <https://twitter.com/derangedpoetess/status/1167884648296222721>

scusarsi con me. È una merda. Un abbraccio a tutti. (Zoe Quinn su Twitter<sup>115</sup>, 2019)

La risposta di Zoe Quinn al suicidio del suo presunto molestatore non è apparsa né esaustiva né convincente agli occhi dei follower della sviluppatrice, anche a causa della sua scelta di cancellare il proprio *account* Twitter. In più, a destare i sospetti dell'utenza vi è stata la manovra di Zoe Quinn di nascondere dal proprio profilo su Patreon<sup>116</sup> la somma di denaro ricevuta dagli utenti, suggerendo come abbia tentato di fare leva sul senso di pietà dei suoi follower per ottenere fama e denaro. Nonostante la raccomandazione della sorella di Alec Holowka, gli utenti della rete hanno iniziato immediatamente a inondare l'*account* di Zoe Quinn di messaggi poco amichevoli, accusandola di essere un'assassina e lanciando l'*hashtag* #ZoeQuinnBodyCount, a rimarcare come Alec Holowka sia solo una delle sue potenziali vittime:

#ZoeQuinnBodyCount Ormai non abbiamo più bisogno della polizia o dei tribunali. Il #metoo sta dispensando sentenze di vita e occasionalmente anche di morte. Il tutto basato su prove in forma di aneddoto. E questa non è neanche la forma finale di *cancel culture*. Sono sicuro che potrà solo andare peggio. (@Sweet\_leaf204 su Twitter<sup>117</sup>, 2019)

Queste coglione dovrebbero essere trascinate in tribunale. Non si cerca di nascondere l'accaduto distruggendo le prove nel MOMENTO stesso in cui una persona si suicida se non sei

---

<sup>115</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1167559984231485440>

<sup>116</sup> Prima del suicidio di Alec Holowka, l'*account* Patreon di Zoe Quinn contava 539 patron per un totale di 1373 dollari donati al mese (<http://archive.md/xS3BF>); in seguito alla morte dello sviluppatore, il dato in questione è sparito dal suo profilo (<http://archive.md/a1huM>).

<sup>117</sup> [https://twitter.com/Sweet\\_\\_leaf204/status/1168004065185284098](https://twitter.com/Sweet__leaf204/status/1168004065185284098)

responsabile di questo gesto. È ironico come il suo *username* è UnburntWitch, perché subirà un processo degno delle streghe di Salem molto presto. (@WPolly64 su Twitter<sup>118</sup>, 2019)

Anche Ethan Ralph, editor del sito precedentemente menzionato *The Ralph Retort*, si esprime in termini fortemente critici sulla faccenda, approfittando per insinuare nuovamente il dubbio nella stampa videoludica, come già accaduto nel Gamergate del 2014:

Zoe Quinn ha appena spinto un uomo a suicidarsi a causa di un'accusa di un presunto stupro che probabilmente è falsa. Ovviamente, i suoi colleghi cornuti<sup>119</sup> si sono schierati dalla sua parte. In risposta a ciò, Alec Holowka si è ucciso. (@TheRalphRetort su Twitter<sup>120</sup>, 2019)

In allegato al tweet, Ethan Ralph ha inserito uno *screenshot* delle parole della sorella di Alec Holowka e un articolo di Nicole Carpenter per Polygon<sup>121</sup>, per poi mettere in evidenza come lo sviluppatore indipendente abbia dato della bugiarda patologica a Zoe Quinn nel 2014<sup>122</sup>, insistendo dunque su come abbia inventato la questione delle violenze sessuali per tornare in auge. Le sue insinuazioni hanno presto trovato campo fertile, in quanto l'utenza si è prontamente schierata dalla parte di Alec Holowka accusando Zoe Quinn e lanciando una molteplicità di *hashtag* collaterali al #ZoeQuinnBodyCount, che è rimasto in tendenza per diversi giorni:

---

<sup>118</sup> <https://twitter.com/WPolly64/status/1167936190974025729>

<sup>119</sup> *Cucked* nell'originale, fa riferimento alla retorica *online* secondo la quale gli uomini che difendono le donne non sono abbastanza virili da essere definiti *alpha*.

<sup>120</sup> <https://twitter.com/TheRalphRetort/status/1167882645679661059>

<sup>121</sup> <https://www.polygon.com/2019/8/29/20835673/night-in-the-woods-alec-holowka-abuse-zoe-quinn>

<sup>122</sup> <https://twitter.com/TheRalphRetort/status/1168103696657539072>

Questa non è la prima volta che le nazifemministe hanno ucciso un uomo sulla base di accuse false, abusando del movimento Me Too. Viviamo in un'epoca in cui un solo tweet falso scritto da una donna può rovinare la vita di un uomo. E perché la tua amica assassina è scappata da Twitter? #MeTooKills #ZoeQuinnBodycount (@avonysohere su Twitter<sup>123</sup> in risposta a un tweet di Anita Sarkeesian<sup>124</sup>, 2019)

Lui aveva chiaramente bisogno di aiuto. Lei sapeva che lui aveva bisogno di aiuto. Lei lo ha messo alla gogna su Twitter e ora lui non c'è più. È colpa sua. #ZoeQuinnIsAMurderer (@WandrMusic su Twitter<sup>125</sup>, 2019)

#ZoeQuinnIsOverParty Che puttana, come può qualcuno essere un bugiardo compulsivo?? Spero che ci sia un girone dell'inferno anche per lei. Lui soffriva già di malattie mentali e gli scagnozzi di Zoe l'hanno attaccato perché credevano che lui l'avesse stuprata. (@utasan2016 su Twitter<sup>126</sup>, 2019)

Twitter, tuttavia, non è stato l'unico *social network* che ha visto le due fazioni scontrarsi: gli spazi *online* che hanno visto proliferare le ideologie estremiste e violente durante il caso Gamergate del 2014, ovvero Reddit e 4chan, si sono presto riempiti di commenti inerenti all'accaduto. Sul primo sito, la discussione ha avuto luogo principalmente nel subreddit r/KotakuInAction, ovvero lo stesso thread che ha contenuto i controversi commenti degli utenti sulla controversia del Gamergate. A differenza di quanto accaduto nel 2014, i toni

---

<sup>123</sup> <https://twitter.com/avonysohere/status/1168057630675222530>

<sup>124</sup> <https://twitter.com/anitasarkeesian/status/1167909157158055937>

<sup>125</sup> <https://twitter.com/WandrMusic/status/1168681495550148609>

<sup>126</sup> <https://twitter.com/utasan2016/status/1168190690947469315>

appaiono meno improntati all'azione concreta e coercitiva nei confronti di Zoe Quinn, per quanto in ogni caso molto critici e discriminatori:

Zoe Quinn ora ha ucciso più persone della vasta maggioranza di videogiocatori maschi, violenti e tossici. E in qualche modo, i media l'hanno elevata a "splendida e coraggiosa". Spero che più femministe si indignino per questioni di merda come questa; il fatto che se si cerca "Zoe Quinn" su Google e tutto ciò che ottieni è un articolo lusinghiero dopo l'altro è vergognoso. (PortlandSolar su Reddit<sup>127</sup>, 2019)

L'unico rimpianto di Zoe Quinn sarà quello di avere avuto meno attenzioni di lui. (NoProofDat su Reddit<sup>128</sup>, 2019)

È molto interessante notare come la discussione contraria all'intervento di Zoe Quinn sia stata circoscritta principalmente nel subreddit r/KotakuInAction, mentre nelle altre sezioni del sito come la più generica r/Games vi era più spazio per il pluralismo di opinioni, sebbene non sempre caratterizzato da toni *politically correct*:

Quello è stato il karma! (Guypussy su r/Games su Reddit<sup>129</sup>, 2019)

Vedo molti commenti che ritengono che lei sarebbe dovuta andare subito dalla polizia. Penso che questo sia un punto di vista ingenuo, specialmente considerando le dinamiche di potere in gioco e in generale quanto uno stupro possa essere traumatico. Ci sono molti motivi per cui qualcuno che ha subito violenza sessuale

---

<sup>127</sup>[https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/cxyt1n/alec\\_hollowka\\_has\\_passed\\_away/eyplgf2/](https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/cxyt1n/alec_hollowka_has_passed_away/eyplgf2/)

<sup>128</sup>[https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/cxyt1n/alec\\_hollowka\\_has\\_passed\\_away/eyqbj7/](https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/cxyt1n/alec_hollowka_has_passed_away/eyqbj7/)

<sup>129</sup>[https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec\\_hollowka\\_creator\\_of\\_night\\_in\\_the\\_woods\\_has/ey9ey6g/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec_hollowka_creator_of_night_in_the_woods_has/ey9ey6g/)

non si rivolge alla polizia e, specialmente in questo caso, è rilevante analizzare il contesto e la persona che l'ha stuprata. (Tmoseley20 su r/Games su Reddit<sup>130</sup>, 2019)

[...] La polizia già non prende sul serio gli stupri (guarda pure le liste delle accuse). Non penso che le forze dell'ordine si sentirebbero più motivate quando la segnalazione proviene da una straniera. (DhampirBoy su r/Games su Reddit<sup>131</sup>, 2019)

La relativa flemma riscontrabile nelle discussioni su Reddit diventa solo un lontano ricordo nella *board* dedicata ai videogiochi su 4chan, dove il *flame* prende toni molto più violenti e inclini all'azione coercitiva contro Zoe Quinn, favoriti dalla presenza di assoluto anonimato da parte degli utenti:

Prima di tutto voglio stuprare Zoe Quinn. (anonimo su 4chan, 2019)

Zoe Quinn merita di morire, senza alcuna ironia (anonimo su 4chan, 2014)

- Sono un *Chad* a una conferenza di sviluppatori di videogiochi
- Zoe Quinn entra nella stanza
- Si avvicina a me
- La saluto rumorosamente
- “Ma ciao collega sviluppatrice di videogiochi”
- Lei mi abbraccia

---

<sup>130</sup>[https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec\\_hollowka\\_creator\\_of\\_night\\_in\\_the\\_woods\\_has/ey8i1xy/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec_hollowka_creator_of_night_in_the_woods_has/ey8i1xy/)

<sup>131</sup>[https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec\\_hollowka\\_creator\\_of\\_night\\_in\\_the\\_woods\\_has/ey8kt4g/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/cw4mer/alec_hollowka_creator_of_night_in_the_woods_has/ey8kt4g/)

- “Non ti preoccupare, ho portato il mio *dakimakura* con la *waiifu*<sup>132</sup>
- Zoe cerca di rendermi vittima del #metoo successivamente
- Le dico di averlo fatto per scopare con le persone
- Vado in tribunale
- Dico al giudice di essere stato sotto sofferenze estreme e che ho dovuto mentire sotto stress
- Mostro al giudice cosa è davvero successo
- In realtà in quel momento ero nella mia camera di hotel mentre scopavo il mio *dakimakura* con un enorme recipiente di lubrificante accanto a me urlando “STO VENEEEEEEEEENDOO”
- Ho costretto tutti i miei simile a guardare il video
- Perché è una prova
- Zoe viene sbattuta in prigione per falsa testimonianza

(anonimo su 4chan, 2019)

Un altro scenario di questa guerra su Internet è stata, a differenza di quanto accaduto nel 2014, la sezione commenti e recensioni di *Night in the Woods* e *Depression Quest* su Steam, la celebre piattaforma di *e-commerce* digitale di videogiochi. Nelle ore successive al suicidio di Alec Holowka, le recensioni di entrambi i giochi si sono presto riempite di prese di posizione molto nette circa l'accaduto: in questo modo, la pagina di *Night in the Woods* ha visto susseguirsi messaggi di cordoglio, mentre quella di *Depression Quest* si è colmata di insulti (anche molto pesanti) nei confronti di Zoe Quinn:

RIP Alec Holowka. Non raccomando il gioco a causa della casa di sviluppo che lo ha licenziato immediatamente basandosi su quanto scritto su Twitter... Cos'è? Giustizia da tastiera? Non c'è più

---

<sup>132</sup> I *dakimakura* sono dei cuscini molto grandi prodotti in Giappone raffiguranti le cosiddette *waiifu* (traslitterazione nipponica del termine inglese *wife*, moglie), ovvero dei personaggi femminili immaginari particolarmente provocanti.

bisogno di un tribunale e delle prove? Basta twittare qualsiasi cosa per rovinare la vita di qualcuno? Non raccomando questo gioco. (Wizzard sulla sezione recensioni di *Night in the Woods* su Steam<sup>133</sup>, 2019)

È passata una settimana dall'incidente e non mi sono ancora ripreso. Non mi riprenderò mai. Il gioco in sé per sé è un capolavoro, una vera e propria opera d'arte, un lavoro di amicizia. Quell'amicizia è stata abbandonata in nome della reputazione. *Night in the Woods* parla dei legami di amicizia e mi disgusta davvero vedere come gli sviluppatori siano ben disposti a dimenticarsi dei valori di cui hanno infuso il gioco. Ormai nulla ha più valore, vero. Non c'è nessuna prova. Ma c'è un cadavere. Una volta esisteva un uomo che è stato rovinato da Zoe e dalla *cancel culture*. Lei sarà perdonata per le cose che ha fatto. Lui non lo sarà mai, anche se non era colpevole in primo luogo. Giustizia per Alec Holowka. (supreme rat clown sulla sezione recensioni di *Night in the Woods* su Steam<sup>134</sup>, 2019)

Un interessante dato è fornito dalla piattaforma stessa, che indica accanto a ogni recensione il tempo passato dall'utente a giocare quel determinato titolo. Specialmente su *Depression Quest*, e in minor parte su *Night in the Woods* che rimane un gioco indipendente notoriamente acclamato dalla critica, il tempo medio di ogni utente è decisamente basso e non eccede i 20 minuti. Ciò significa che la maggior parte degli utenti ha scaricato il gioco (che peraltro è gratuito nel caso di *Depression Quest*) solo per poter scrivere una recensione negativa. In più, nonostante sia stata bloccata la possibilità di commentare le singole recensioni, Steam non ha operato una ulteriore moderazione dei commenti, lasciando le recensioni dai toni violenti in mostra:

---

<sup>133</sup>[https://steamcommunity.com/app/481510/reviews/?browsefilter=mostrecent&sr=1\\_5\\_100010\\_&p=1](https://steamcommunity.com/app/481510/reviews/?browsefilter=mostrecent&sr=1_5_100010_&p=1)

<sup>134</sup>[https://steamcommunity.com/app/481510/reviews/?browsefilter=mostrecent&sr=1\\_5\\_100010\\_&p=1](https://steamcommunity.com/app/481510/reviews/?browsefilter=mostrecent&sr=1_5_100010_&p=1)

ASSASSINA (GCU81 sulla sezione recensioni di *Depression Quest* su Steam<sup>135</sup>, 2019)

Zoe Quinn ha ucciso Alec Holowka. (Sirbaconofbits sulla sezione recensioni di *Depression Quest* su Steam<sup>136</sup>, 2019)

[...] Non ci sono prove su tutte quelle stronzate che sono successe durante il Gamergate? Sei una vittima? E ora ti sei presa anche Alec? DI NUOVO, NESSUNA prova? Sei spregevole e disgustosa, puttana. Hai oltrepassato il limite, assassina. Preparati per uno *shitstorm* dal quale non potrai uscirne. ([RUS] [ENG] PlusHere sulla sezione recensioni di *Depression Quest* su Steam<sup>137</sup>, 2019)

Qualche giorno dopo il suicidio dello sviluppatore indipendente, Zoe Quinn, che aveva precedentemente disattivato il profilo Twitter, annuncia di aver subito diversi tentativi di *hacking* dei suoi *social media*<sup>138</sup> scongiurati grazie al processo di autenticazione a due fattori<sup>139</sup>,

---

<sup>135</sup><https://steamcommunity.com/profiles/76561198115763813/recommended/270170/>

<sup>136</sup> <https://steamcommunity.com/id/sirbaconofbits/recommended/270170/>

<sup>137</sup><https://steamcommunity.com/profiles/76561198121770572/recommended/270170/>

<sup>138</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1169113702802415617>

<sup>139</sup> Il processo di autenticazione a due fattori è una pratica sempre più utilizzata nei *social network* per evitare che un utente subisca il furto d'identità. Questo processo si attua con l'invio di password temporanee all'indirizzo e-mail o al numero di telefono associato all'*account*, in modo che solo il diretto interessato possa approvare il tentativo di introdursi nel profilo *social*.

per poi scomparire nuovamente da Twitter e tornare il 13 settembre, con un lungo post sul suicidio<sup>140</sup>:

[...] La mia storia è stata confermata ripetutamente da tutti a inclusione della sua famiglia, dei miei amici che erano lì, i suoi colleghi, i suoi coinquilini e tante altre vittime, ma il mio intervento non era volto a fornire le prove della sua colpa, bensì a evitare di trattenere ancora un segreto che mi ha periodicamente spinto a contemplare il suicidio. [...] Non ho parole per definire quanto io sia fottutamente disgustata per ciò che ho attraversato, sentendomi (ingiustamente) responsabile per ogni nuova vittima in questi otto anni di silenzio mentre ero intimorita che qualcuno potesse scoprire cosa mi fosse successo, per paura della vergogna e dell'ostracismo di affrontare il contraccolpo di averne parlato. (Zoe Quinn su Twitter, 2019)

Dalle parole di Zoe Quinn, è evidente come la sviluppatrice tenga in primo luogo a difendere la propria reputazione piuttosto che mostrarsi sinceramente dispiaciuta per quanto accaduto ad Alec Holowka, fomentando delle reazioni ancora più critiche da parte dell'utenza. Queste ultime sono state corroborate dal tweet immediatamente successivo della Quinn, che annuncia il suo debutto come autrice di fumetti presso DC Comics<sup>141</sup>: questa manovra è sembrata agli occhi dei suoi oppositori un modo per promuovere la propria immagine e i propri lavori in un periodo in cui la sua notorietà iniziava a svanire:

@DCComics bullizzare qualcuno fino a spingerlo al suicidio è parte del processo di assunzione? È una cosa normale da fare se si vuole scrivere per DC? Chi detiene il numero di uccisioni più alto?

---

<sup>140</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1172294540117458944>

<sup>141</sup> <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1172297376444235781>

Scott Snyder? Tom King? Zoe è la campionessa in carica?  
(@CapeworldComics su Twitter<sup>142</sup>, 2019)

@DCComics chi devo uccidere per ottenere un lavoro presso DC?  
(@HeavyWoodenBox su Twitter<sup>143</sup>, 2019)

I tweet scettici circa il comportamento di Zoe Quinn, le minacce e l'*hashtag* #ZoeQuinnBodyCount hanno attirato l'attenzione dei media *mainstream*, seppur in minor misura rispetto al Gamergate del 2014. La maggior parte delle testate videoludiche si è limitata a commentare mestamente la morte di Alec Holowka in seguito alle accuse della sviluppatrice indipendente, ma non è scaturito alcun movimento di indignazione da parte della stampa di settore in merito a quanto accaduto. Non sono mancate, tuttavia, voci più critiche sul Gamergate 2.0: ad esempio, la testata giornalistica RT<sup>144</sup> evidenzia come il suicidio di Alec Holowka sia stato causato da una singola accusa rilasciata su un *social network* e come sia stato il tribunale digitale dell'opinione pubblica a esercitare la sua pressione sulla vittima, mentre Zoe Quinn si ritiene sollevata da ogni responsabilità e rivendica la legittimità del suo gesto (Ogorodnev, 2019). Il The Post Millennial, invece, tenta addirittura di delegittimare minuziosamente le accuse della sviluppatrice indipendente confrontando i contenuti dei post del 2019 con i suoi tweet del 2012, quando sarebbe accaduto lo stupro stando alle sue parole. In un lunghissimo articolo<sup>145</sup> costellato di *screenshot* e tweet, Anna Slatz nota le incongruenze di Zoe Quinn, che avvalorerebbero la sua nomina da "bugiarda seriale" attribuitale dallo stesso Alec Holowka. Tralasciando queste eccezioni, vi è stato un silenzio mediatico non indifferente che ha portato gli utenti che hanno

---

<sup>142</sup> <https://twitter.com/CapeworldComics/status/1172356588943921152>

<sup>143</sup> <https://twitter.com/HeavyWoodenBox/status/1172930226864738306>

<sup>144</sup> <https://www.rt.com/op-ed/467831-zoe-quinn-gamergate-alec-holowka-suicide/>

<sup>145</sup> <https://www.thepostmillennial.com/exclusive-zoe-quinns-allegations-are-falling-apart/>

vissuto da vicino l'accaduto a proclamare la vittoria della *cancel culture* generata dai *social media* sulla vita di un uomo.

### 3.5 – *Cancel culture* e Gamergate: la *damnatio memoriae* 2.0

Stando alla definizione fornita dall'Urban Dictionary<sup>146</sup>, la *cancel culture* (letteralmente cultura della cancellazione), nota anche come *call-out culture*, sarebbe:

Un fenomeno di Internet per cui una persona è espulsa dalla sua sfera di influenza o fama a causa di azioni discutibili. È causata da una massa critica di persone che giudicano in fretta senza porsi domande. Solitamente è causato da un'accusa a prescindere dalla sua fondatezza. È il risultato diretto dell'ignoranza delle persone dovuta alla tecnologia delle comunicazioni che è più cospicua dell'educazione digitale del singolo.

Parafrasando, la *cancel culture* è un male che affligge le masse di cibernauti abituati a contenuti veloci e dal consumo immediato e che dunque non sono più abituate a giudicare in modo critico e analitico ciò che i *social media* propongono loro, fermandosi così al livello di lettura più superficiale. Il termine *cancel* è da associarsi alla possibilità di escludere dal proprio giro di contatti *social* (difatti cancellandolo) il soggetto preso di mira dall'attacco; si vengono a creare in questo modo delle camere dell'eco nelle quali le opinioni contrastanti non sono ammesse.

La *cancel culture* è ancora poco studiata dagli accademici, trattandosi di un fenomeno relativamente recente, con qualche rara eccezione. Anderson (2019) ne parla riferendovisi come un tratto autoritario di sinistra: sebbene la cultura segregazionista e dittatoriale sia tipicamente associata alla destra conservatrice, la *cancel culture* è il *modus operandi* della sinistra *liberal*, che impone in modo *soft* (ma

---

<sup>146</sup> <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Cancel%20Culture>

ugualmente coercitivo) la propria autorità. Per il Women's Media Center (2019), la *cancel culture* sarebbe particolarmente dannosa poiché esclude a priori il confronto discorsivo con l'altra fazione, perdendo così la possibilità di una discussione costruttiva nella quale spiegare (impiegando tuttavia più tempo) il perché dell'odio<sup>147</sup>. Tuttavia, questa argomentazione si scontra con un aspetto della *cancel culture* nominato in precedenza: un tessuto cibernetico caratterizzato tanto dall'interconnessione quanto dalla rapidità e istantaneità tanto dei contenuti quanto delle relazioni *online*. Un dibattito discorsivo sarebbe sicuramente preferibile, ma questo richiederebbe un investimento in termini di tempo ed energia che l'utente medio non è disposto a fare. Molto meno dispendioso, invece, è l'atto di eliminare chi è stato al centro di azioni discutibili dai propri contatti. Anche Obama è intervenuto in merito alla *call-out culture*, dicendo che anche le persone migliori hanno dei difetti e che scagliarsi contro di esse non porterà a nulla di produttivo (Obama, 2019 in Morley, 2019).

Sempre più persone sono vittime di questo ostracismo 2.0, di questa prosecuzione digitale della *damnatio memoriae* degli imperatori romani: ciò che è accaduto ad Alec Holowka è solo un esempio di effetto della *cancel culture*, come notato da diversi utenti che hanno preso parte all'animato dibattito del Gamergate 2.0. Si potrebbero riscontrare delle analogie tra quanto accaduto nel 2019 e il Gamergate del 2014: la controversia che ha sconvolto la vita di Zoe Quinn si è fondata su accuse dalla dubbia veridicità comparse su un *blog*, le quali hanno permesso all'utenza di creare velocemente e affrettatamente un'opinione in merito all'accaduto senza approfondire la faccenda. Infatti, come constatato nel secondo capitolo, alcuni punti del thezoepost di Eron Gjoni, come ad esempio l'accusa di aver scambiato delle recensioni positive su Kotaku con dei favori sessuali, sono stati confutati, ma questo non ha inciso su ciò che il pubblico credeva del Gamergate. In modo analogo, il Gamergate 2.0 del 2019 è nato da un tweet di Zoe Quinn al quale i follower hanno deciso di credere senza bisogno di prove concrete o di una contro-dichiarazione da parte del presunto colpevole. Nonostante le differenze, quanto accaduto tanto nel

---

<sup>147</sup> <http://www.womensmediacenter.com/fbomb/the-problem-with-cancel-culture>

2014 che nel 2019 appare speculare e denota la necessità di educare l'utenza al pensiero critico.

### 3.6 – Conclusioni sul caso Gamergate 2.0

Il Gamergate 2.0 ha coinvolto alcuni degli attori della controversia del 2014, tra cui Zoe Quinn e Anita Sarkeesian, ponendoli in un contesto tanto diverso quanto simile. *In primis*, a cambiare è la tematica trattata: non più una critica contro le donne nell'industria videoludica, bensì un #metoo delle sviluppatrici contro un sistema che le ha spesso sfruttate fino ad arrivare a episodi di abuso psicologico e/o fisico. D'altra parte, tuttavia, le modalità sono apparse molto simili: si è passati dalla presunta accusa di un utente nei confronti di un altro alla sentenza di colpevolezza nei confronti di quest'ultimo.

Il maggior sviluppo delle tecnologie della comunicazione avrebbe potuto sfociare in un'ipotesi di un minor livello di violenza a distanza di cinque anni dal Gamergate del 2014. Tuttavia, bisogna tener conto di come al progresso tecnologico non vada necessariamente di pari passo un'evoluzione ideologica in senso progressista: come esplicito nel primo e nel secondo capitolo, gli anni immediatamente successivi al Gamergate hanno visto nascere l'*alt-right* fino ad arrivare al trionfo tanto di Donald Trump alla presidenza statunitense quanto degli estremismi di destra e del suprematismo bianco. Il Gamergate 2.0 lascia in secondo piano il tema del bullismo *online* per fornire un nuovo spunto di riflessione sulla *cancel culture*: la reputazione *online* di un individuo può essere completamente annullata da una singola insinuazione senza fondamento? Quanto accaduto ad Alec Holowka vale da conferma a questo interrogativo, ma mette al contempo in risalto la mancanza di istituti di tutela nei confronti dei cibernauti nonché la carenza di un'educazione digitale adeguata.



## Conclusioni - Si può sconfiggere il cyberbullismo?

Il caso Gamergate del 2014 e il più recente Gamergate 2.0 hanno evidenziato come, a discapito della natura inclusiva di Internet nella sua fase embrionale, il web possa essere veicolo di molteplici insidie, che spesso finiscono per rovinare irrimediabilmente la vita e la reputazione delle vittime. Alla luce di quanto analizzato, sorge spontaneo chiedersi perché si è arrivati a livelli di violenza *online* così alti: cosa spinge un individuo a impiegare il proprio tempo libero tentando di rovinare la vita altrui? Cosa c'è dietro il fenomeno *incel* e perché l'*alt-right* si è prepotentemente affermata come ideologia politica, fino a portare all'elezione di Trump? Da un lato, si potrebbe ipotizzare che, paradossalmente, la causa principale del fenomeno *incel* sia una cultura di stampo maschilista e patriarcale e non il femminismo che gli *incel* odiano così tanto. Difatti, il bisogno spasmodico di conquistare le donne come se fossero trofei è il frutto di una società che ha sempre insegnato agli uomini a “essere *alpha*”, non curandosi di trasmettere loro dei valori che vadano al di là di una mera pulsione sessuale. Un altro punto da considerare, invece, è il bisogno di appartenenza e di un gruppo con cui condividere degli ideali e, più banalmente, evitare la solitudine. Tuttavia, a prescindere dalle motivazioni che spingono gli *incel* e il resto degli utenti aggressivi di 4chan e Reddit a bullizzare (che richiederebbero uno studio a sé stante), quel che emerge è l'incapacità di Internet a combattere efficacemente il problema dell'odio *online*.

Come evidenziato dalla stessa Zoe Quinn in *Crash Override*, manca un *frame* legislativo comune ed efficace che possa aiutare le vittime di bullismo *online* ad avere giustizia. Una criticità sulla faccenda è determinata dalla natura stessa di Internet, che è un *medium* caratterizzato dalla sua vastità, ma anche dalla possibilità di ricorrere all'anonimato e di cancellare i propri post per far perdere le proprie tracce o tentare di occultare le prove di una violenza *online*. A causa di ciò, Internet si presenta come uno spazio non normato e non facilmente regolabile (Rodotà, 2014). Per contro, bisogna considerare anche che in rete nulla è davvero volatile: ad esempio, molti dei tweet citati nella

presente tesi (come quelli di Milo Yiannopoulos) sono stati ritrovati tramite degli archivi, poiché l'*account* che li ha pubblicati in origine non esiste più.

Un tema molto attuale sul dibattito riguarda la possibilità di garantire il diritto all'oblio, un diritto di terza generazione che garantisca la protezione della propria reputazione evitando la ripubblicazione di materiale in passato legittimamente divulgato (Rodotà, 2014). Un esempio di diritto all'oblio può essere fatto riprendendo proprio le vicende di Zoe Quinn: stando a quanto narrato dalla sviluppatrice indipendente sulla sua autobiografia *Crash Override*, Zoe ha lavorato come *suicide model*<sup>148</sup> presso diversi siti di *altporn*<sup>149</sup> (Quinn, 2017). Durante le vicende del Gamergate 2.0, alcuni utenti hanno scandagliato la rete cercando qualche immagine compromettente in modo da metterla maggiormente in cattiva luce, ritrovando e diffondendo con successo le prove che Zoe Quinn aveva lavorato nell'industria pornografica. Tuttavia, la Quinn era perfettamente consapevole della presenza *online* dei suoi contenuti NSFW, per cui ciò le ha creato solo un minimo danno alla reputazione. Pensiamo però a tutti coloro che hanno visto riesumare proprie dichiarazioni controverse o fotografie provocatorie che pensavano fossero cadute nel dimenticatoio o eliminate: non è raro che a causa di operazioni di questo tipo si perda il lavoro, come è successo ad Alec Holowka.

A proposito di Alec Holowka, un altro dubbio sorge spontaneo: dal momento che Zoe Quinn ha subito in prima persona delle molestie *online* dalla violenza inaudita, era davvero necessario scagliarsi su Twitter contro il suo assalitore invece di rivolgersi a un avvocato per ottenere giustizia? Il Crash Override Network, la piattaforma *online* istituita proprio da Zoe Quinn, dovrebbe occuparsi proprio di questo. La volontà di Zoe Quinn sembrerebbe essere stata quella di danneggiare consapevolmente l'immagine mediatica di Alec Holowka, causando *in*

---

<sup>148</sup> Le *suicide model* sono delle modelle dai molteplici tatuaggi e piercing.

<sup>149</sup> Abbreviazione di *alternative porn*, corrente pornografica che mostra canoni diversi dal porno *mainstream*.

*primis* la perdita del suo lavoro. Come sottolineato dagli utenti, il Gamergate 2.0 ha messo in evidenza come la *cancel culture* sia al giorno d'oggi uno strumento coercitivo molto più forte della minaccia di ricorrere a vie legali, soprattutto quando queste ultime si rivelano inadeguate a risolvere la faccenda. Per far fronte a questa falla giuridica, esistono delle realtà locali simili al Crash Override Network per aiutare gli utenti a difendersi contro i reati della rete. Un esempio nostrano lo si può ritrovare nell'iniziativa "Odiare ti costa"<sup>150</sup> promossa dalla casa editrice Tlon. Fornendo una prova delle molestie *online* subite tramite link, lo staff di Tlon aiuterà gli utenti alla ricerca dei propri diritti e delle misure legali da adottare per ottenere un risarcimento.

In conclusione, Internet è oggi una realtà ben lontana dall'essere un luogo sicuro in cui la libertà di opinione è tutelata. Scrivere anche solo 280 caratteri, la lunghezza di un tweet, può risultare letale, come dimostra il caso Gamergate 2.0 e il suicidio di Alec Holowka. Occorrerebbe lavorare non solo sul fronte strettamente legale per fornire protezione alle vittime di bullismo cibernetico, ma anche e soprattutto sull'educazione degli utenti: avere una connessione a Internet non autorizza a ignorare chi siede dall'altra parte dello schermo, un altro umano in carne e ossa, con i suoi sentimenti e le sue fragilità.

---

<sup>150</sup> <https://tlon.it/odiare-ti-costa/>



## Bibliografia

- Alexander L. (2014), *'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over.*,  
[https://gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](https://gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)
- Anable A (2013), *Casual games, time management, and the work of affect*, <http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-anable/>
- Anderson D. (2019), *Brazil and other recent hellscapes: Behind populist authoritarianism*, San Diego, Newstex.
- Arvidsson A. & Delfanti A. (2013), *Introduzione ai media digitali*, Bologna, Il Mulino.
- Barrows E.M. (2001), *Caste-Gamergate, A dictionary of animal behaviour, ecology ad evolution*, Boca Raton, Florida, CRC Press.
- Bernstein J. (2014), *Gaming is leaving "gamers" behind*,  
<https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/gaming-is-leaving-gamers-behind>
- Bernstein J. (2014), *The man who sparked Gamergate regrets the harassment, says he'd do it again*,  
<https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/the-man-who-sparked-gamergate-regrets-the-harassment-but-say>
- Blee K. M. (2012), *Does gender matter in the United States far-right?*, *Politics, Religion & Ideology*, 13(2), pp. 253-265.
- Bokhari A. & Yiannopoulos M. (2016), *An establishment conservative's guide to the alt-right*,  
<https://www.breitbart.com/tech/2016/03/29/an-establishment-conservatives-guide-to-the-alt-right/>
- Braithwaite A. (2016), *It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity*, *Social Media + Society*, 2(4), pp. 1-10.
- Brock A. (2011), *"When keeping it real goes wrong": Resident Evil 5, racial representation, and gamers*, *Games and Culture* 6, pp- 429–452.

Brown C. (2009), *Www.hate.com – White supremacist discourse on the Internet and the construction of Whiteness ideology*, *The Howard Journal of Communication*, 20(2), pp. 189-208.

Campbell C. (2019), *The Anita Sarkeesian story*, <https://www.polygon.com/features/2019/6/19/18679678/anita-sarkeesian-feminist-frequency-interview-history-story>

Campbell O. (2015), [*Tweets*], <http://gamergate-news.tumblr.com/image/121736262135>

Chen A. (2014), *Gamergate Supporters Partied at a Strip Club This Weekend*, <http://nymag.com/intelligencer/2014/10/gamergate-supporters-party-at-strip-club.html>

Chu A. (2014), *Rage against GamerGate's hate machine: What I got for speaking up*, <https://www.thedailybeast.com/rage-against-gamergates-hate-machine-what-i-got-for-speaking-up>

Chu A. (2015), *This is not a game: How SXSW turned GamerGate abuse into a spectator sport*, <https://www.thedailybeast.com/this-is-not-a-game-how-sxsw-turned-gamergate-abuse-into-a-spectator-sport>

Chu A. (2019), *Your princess is in another castle: Misogyny, Entitlement and Nerds*, <https://www.thedailybeast.com/your-princess-is-in-another-castle-misogyny-entitlement-and-nerds-1>

Davison P. in Mandiberg M. (2009), *The Language of Internet Memes*, *The Social Media Reader*, New York University Press, New York.

Dewey C. (2014), *The only guide to gamergate you will ever need to read*, <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>

Duchonaut N, Yee N., Nickell E. & Moore R.J. (2006), *Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games* in *Proceedings of the Sigchi conference on Human Factors in computing systems*, *Acm*, pp. 407-416.

Elderkin B. (2014), *Man who inspired Gamergate is a 'feminist', but would do it all again*, <https://www.dailydot.com/parsec/eron-joni-gamergate-interview-buzzfeed/>

- Etherington J. (2018), *Ideological parallels between Gamergate and white supremacy: A thematic content analysis*, University of Ontario Institute of Technology.
- Ferber A. L. & Kimmel M. (2000), Reading right: The western tradition in white supremacist discourse, *Sociological Focus*, 33(2), pp. 193-213.
- Freed J. (2017), *Gamergate, violence and video games: Re-thinking a culture of misogyny*, *Media Report to Women*, n. 45(3), pp. 6-11; 22-23.
- Futrelle D. (2014), *Zoe Quinn's screenshots of 4chan's dirty tricks were just the appetizer*, <http://www.wehuntedthemoth.com/2014/09/08/zoe-quinns-screenshots-of-4chans-dirty-tricks-were-just-the-appetizer-heres-the-first-course-of-the-dinner-directly-from-the-irc-log/>
- Ging D. (2017), *Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere*, *Man and Masculinities*, pp. 1-20.
- Grant C. (2014), *On Gamergate: a letter from the editor*, <https://www.polygon.com/2014/10/17/6996601/on-gamergate-a-letter-from-the-editor>
- Hathaway J. (2014), *What is Gamergate, and why? An explainer for non-geeks*, <https://gawker.com/what-is-gamergate-and-why-an-explainer-for-non-geeks-1642909080>
- Higgin T. (2009), *Blackless fantasy: The disappearance of race in massively multiplayer online role-playing games*, *Games and Culture* 4, pp. 3–26.
- Jane E.A. (2017), *Misogyny Online: A Short (and Brutish) History*, Londra, UK: Sage.
- Jilani Z. (2014), *Gamergate's fickle hero: the dark opportunism of Breitbart's Milo Yiannopoulos*, [https://www.salon.com/2014/10/28/gamergates\\_fickle\\_hero\\_the\\_dark\\_opportunism\\_of\\_breitbarts\\_milo\\_yiannopoulos/](https://www.salon.com/2014/10/28/gamergates_fickle_hero_the_dark_opportunism_of_breitbarts_milo_yiannopoulos/)
- Johnston C. (2014), *The death of the "gamers" and the women who "killed" them*, <https://arstechnica.com/gaming/2014/08/the-death-of-the-gamers-and-the-women-who-killed-them/#>

Juul J. (2010), *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, Cambridge, MA: MIT Press.

Kennedy H. W. (2002), *Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis*, *Game Studies*, 2(2).

Kilkenny K. (2012), GOP goes after World of Warcraft-oving candidate, <http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/10/05/>

Klaus C. (2016), *Gamergate's war against Ghostbusters and Leslie Jones*, <http://amalanetwork.com/2016/07/19/gamergates-war-against-ghostbusters-and-leslie-jones>

Ironwood I. (2011), *The Gentlemen's Guide To Picking Up Women*, autoprodotta.

Legault M-J. & Weststar J. (2009), *Quality of life in the game industry*, Report of the quality of life survey, IGDA.

Lolli A. (2017), *La Guerra dei meme: fenomenologia di uno scherzo infinito*, Orbetello, Effequ.

Lynskey D. (2017), *The rise and fall of Milo Yiannopoulos – how a shallow actor played the bad guy for money*, <https://www.theguardian.com/world/2017/feb/21/milo-yiannopoulos-rise-and-fall-shallow-actor-bad-guy-hate-speech>

Marche S. (2016), *Swallowing the Red Pill: a journey to the heart of modern misogyny*, <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/14/the-red-pill-reddit-modern-misogyny-manosphere-men>

Marwick A. E. & Caplan R. (2018) *Drinking male tears: language, the manosphere, and networked harassment*, *Feminist Media Studies*, n. 18:4, pp. 543-559.

McCullough J. J. (2016), *What is the American "alt right"?*, <https://www.quora.com/What-is-the-American-alternative-right>

McQuail D. (2005), *Sociologia dei Media*, Bologna, Il Mulino.

Morey A. (2019), *Campus censors should heed Obama's rebuke of call-out culture*, CE Think Tank Newswire

Nagle A. (2018), *Contro la vostra realtà: come l'estremismo del web è diventato mainstream*, Roma, LUISS University Press.

- Ogorodnev I. (2019), *Game creator's suicide after feminist Zoe Quinn accuses him of abuse shows peril of Twitter trials*,  
<https://www.rt.com/op-ed/467831-zoe-quinn-gamergate-alec-holowka-suicide/>
- O'Reilly T. (2007), *Call for a blogger's code of conduct*,  
[http://web.archive.org/web/20070409153021/http://radar.oreilly.com/archives/2007/03/call\\_for\\_a\\_blog\\_1.html](http://web.archive.org/web/20070409153021/http://radar.oreilly.com/archives/2007/03/call_for_a_blog_1.html)
- Paul K. & Waterson J. (2019), *Facebook bans Alex Jones, Milo Yiannopoulos and other far-right figures*,  
<https://www.theguardian.com/technology/2019/may/02/facebook-ban-alex-jones-milo-yiannopoulos>
- Pearl M. (2014), *This guy's embarrassing relationship drama is killing the "gamer" identity*,  
[https://www.vice.com/en\\_us/article/ppmmnz/this-guys-embarrassing-relationship-drama-is-killing-the-gamer-identity-828](https://www.vice.com/en_us/article/ppmmnz/this-guys-embarrassing-relationship-drama-is-killing-the-gamer-identity-828)
- Perry B. (2001;2002), *In the name of hate: Understanding hate crimes*, New York, Routledge.
- Quinn Z. (2017), *Crash Override: how Gamergate (nearly) destroyed my life, and how we can win the fight against online hate*, New York, PublicAffairs.
- Rodotà S. (2014), *Il mondo della rete*, Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli Gruppo editoriale L'Espresso.
- Sasma L. & Sister N. (2013), *Why do male gamers hate Anita Sarkeesian?*, Windhoek Vol. 25, n. 2, p. 8.
- Sarkeesian A. (2013), *Tropes vs women in video games*,  
<http://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>
- Schmitz, R. M. (2016), *Intersections of hate: Exploring the transecting dimensions of race, religion, gender, and family in Ku Klux Klan web sites*, *Sociological Focus*, 49(3), pp. 200-214.
- Shaw A. (2011), *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*, *New Media & Society* 14(1), pp. 28-44
- Stuart K. (2014), *Brianna Wu and the human cost of Gamergate: 'every woman I know in the industry is scared'*,  
<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/17/brianna-wu-gamergate-human-cost>

- Taylor T. L. (2012), *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*, Cambridge, MA: MIT Press
- Thier D. (2014), *'Depression Quest' free in wake of Robin Williams' Suicide*,  
<https://www.forbes.com/sites/davidthier/2014/08/14/depression-quest-free-on-steam-in-wake-of-robin-williams-suicide/#3130d1fc6628>
- Totilo S. (2014), *Bomb threat targeted Anita Sarkeesian, Gaming Awards last march*, <https://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>
- Tunison M. (2017), *What is 8chan, the internet's most dangerous message board?*, <https://www.dailydot.com/unclick/8chan/>
- Vermeulen L., Van Bauwel S., & Van Looy J. (2017), *Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions*, *Computers in Human Behavior*, 71(1), pp. 90-98.
- Whitehead D. (2014), *Why we need more developers like Zoe Quinn*, <https://www.eurogamer.net/articles/2014-08-30-why-we-need-more-developers-like-zoe-quinn>
- Wong M.A., Frank R. & Allsup R. (2015), *The supremacy of online White supremacists: An analysis of online discussions by White supremacists*, *Information & Communications Technology Law*, 24(1), pp. 41-73.
- Wu B. (2015), *I'm Brianna Wu, and I'm risking my life standing up to Gamergate*, <https://www.bustle.com/articles/63466-im-brianna-wu-and-im-risking-my-life-standing-up-to-gamergate>
- Yiannopoulos M. (2014), *Feminist bullies tearing the video game industry apart*, <https://www.breitbart.com/europe/2014/09/01/lying-greedy-promiscuous-feminist-bullies-are-tearing-the-video-game-industry-apart/>
- Yiannopoulos M. (2015), *Sneaky little hobbitses: how gamers transformed the culture wars*,  
<https://www.breitbart.com/politics/2015/09/01/sneaky-little-hobbitses-how-gamers-transformed-the-culture-wars/>
- Zecher A. (2014), *Open letter to the gaming community*, <https://medium.com/@andreaszecher/open-letter-to-the-gaming-community-df4511032e8a>

Zimmerman S., Ryan L. & Duriesmith D. (2018), *Recognizing the Violent Extremist Ideology of “incels”*, Women in International Security, WIIS Policybrief, pp. 1-5.