

nell'arena web vincono le donne

**Le giocatrici online: sempre più numerose e combattive
Parla una delle protagoniste**

Ho cominciato a 16 anni con Quake II. Giocavo con il mio ragazzo. Impressioni? Estremamente positive visto che ho continuato a giocare e gioco tutt'oggi con Quake III Arena». A parlare è Ilaria Di Camillo, romana di 19 anni, una delle giocatrici di Quake III più forti in Italia. In genere si pensa che il mondo del multiplayer, il mondo dei videogame che si svolgono online nelle tante arene sparse per Internet sia essenzialmente maschile e maschilista. Invece persone come Ilaria Di Camillo, in arte Haruka, sono il segno che le cose stanno cambiando.

«Una donna che gioca a Quake o a un altro gioco online incuriosisce in primo luogo gli altri giocatori che di media sono di sesso maschile», continua Haruka, «ad alcuni dà addirittura fastidio vedere una donna che gioca e infatti io e altre ragazze siamo state vittime di non pochi atti ostili. Ma si sa, il World Wide Web è come la vita reale, c'è gente per bene e gente stupida».

Ilaria è membro di un clan, gli AlphaLegion, ovvero appartiene a uno di quei gruppi di giocatori che uniti in squadra combattono online contro altri gruppi. In più Ilaria fa parte della nazionale italiana femminile di Quake III. «L'idea è nata dalla volontà di mettere in piedi un team competitivo femminile anche per l'Italia, dato che ci sono molti tornei in giro per il mondo ai quali partecipano ragazze. Purtroppo però siamo ancora poche e basta che ne manchi una per far saltare gli allenamenti. Ma sono sicura che prima o poi riusciremo a mettere in piedi una squadra forte. Dobbiamo solo imparare a conciliare gli impegni delle singole e attendere che nuove ragazze si facciano sentire».

Cambiamento lento quindi, ma inesorabile anche secondo Luca Cassia, fondatore di NGI, portale Internet dedicato al gioco online frequentato da 250.000 persone al mese. «Molte donne usano nick (pseudonimi) neutri, che non le rendono immediatamente riconoscibili in quanto tali. Per cui a volte è difficile capire quante di loro giochino a Quake piuttosto che a Unreal o Tribes. Ma che le donne stiano gradualmente entrando in questo settore dei videogame è una tendenza ormai evidente». Non a caso una delle giocatrici più forti in Europa è una ragazza. Si chiama Cornelia, è ungherese, ed è stata sponsorizzata dalla Razer, società che produce particolari mouse pensati appositamente per videogame online come Quake III Arena. **jaimo d'alessandro**