

# Unsighted: un piccolo inno alla diversità

Non è semplice essere uno sviluppatore indipendente, e lo è ancora meno se si è una donna transessuale. Se poi aggiungiamo il vivere in un paese come il Brasile, patria non proprio legata ai videogiochi, diventa tutto ancor più arduo. Questa è in breve la storia di **Tiani Pixel**, sviluppatrice brasiliana, che insieme a Fernanda Dias e sotto il nome di **Studio Pixel Punk** è al momento al lavoro sul suo primo gioco: **Unsighted**, un cyberpunk post-apocalittico - a detta della stessa autrice - fortemente ispirato alle saghe di **Zelda**, **Metroid** e **Souls**.

Durante il **Brasil's Independent Games Festival** di San Paolo ha avuto modo di mostrare il suo lavoro al pubblico e trattare temi chiaramente a lei vicini, come la rappresentazione dei personaggi LGBTQ nei videogiochi e nella cultura pop in generale (argomento che anche noi abbiamo affrontato [qui](#)). Secondo la sua opinione, chiunque inserisca un personaggio del genere all'interno del proprio videogioco dovrebbe anche fare lo sforzo di informarsi il più possibile su tale argomento ed evitare che il risultato non divenga un mero stereotipo, nonostante tutte le buone intenzioni. Bisogna parlare con i diretti interessati, capire cosa fare e soprattutto cosa non fare. L'esempio che è stato preso in causa è quello di **Hainly Abrams** da **Mass Effect: Andromeda**: si presenta subito come transessuale e racconta di essere in viaggio per lo spazio solo perché vuole essere accettata. Buone intenzioni, ma non espresse al meglio.

Non solo i trans, ma qualsiasi "tipologia" di persone non dovrebbe essere subito etichettata per evidenziare il loro essere "diverse", è qualcosa che dovrebbe uscire fuori col tempo e soprattutto non si dovrebbe dare l'impressione che la loro vita giri solo intorno a ciò che sono.

Con *Unsighted*, Tiani vuole creare un ambiente che possa includere e rappresentare nel modo più naturale possibile, inserendo personaggi considerati fuori dal comune all'interno del mondo dei videogame (a partire dalla protagonista, una donna di colore) e chiunque riesca difficilmente a sentire quella forte connessione a livello personale all'interno di un videogioco, potrà trovarla all'interno del suo titolo.

Questo media sta diventando sempre più importante e determinante anno per anno; in molti dicono che determinati videogiochi sono persino riusciti a segnare e **cambiare la loro vita** sotto diversi spunti: trovare la forza di andare avanti durante periodi difficili, prendere determinate decisioni, conoscere persone che in futuro diventeranno importanti. È giusto che vengano usati anche per aiutare quelle persone che si sentono diverse e ai margini della società ad accettarsi e sentirsi soddisfatte e fiere di ciò che sono.