

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.

Più personaggi queer nei videogiochi

Il tema della comunità **LGBTQ** e di come questa venga vista, tollerata e più o meno integrata all'interno della società è ormai un argomento portante da anni, e che non cessa di creare fronti opposti in termini d'opinione. Qualunque sia la vostra posizione in merito, il mondo sta di fatto accettando (lentamente, molto lentamente se guardiamo il quadro globale: fino all'anno scorso solo 23 paesi nel mondo accettavano il matrimonio tra persone dello stesso sesso) una realtà che è stata sempre presente ma che solo adesso trova libera espressione. I **Gay Pride**, come le leggi su unioni civili, adozioni, pari opportunità, matrimonio fanno fronte alle oltre 70 nazioni che ancora

considerano l'omosessualità un reato punibile con sanzioni che vanno dalla galera alla **pena di morte**.

Parallelamente, anche nell'universo dei videogiochi l'omosessualità va trovando espressione come forma di normalità, allontanandosi dallo stereotipo che, nei secoli, ha visto dominare in arti e vari aspetti della creatività soltanto un modello eterosessuale; anche in questo caso il processo non è stato indolore: non si assiste a forte odio o discriminazione, ma ancora un bacio omosessuale come quello visto nell'[ultimo trailer di *The Last of Us Part II* riesce a far discutere la rete](#). Dopo quasi mezzo secolo di storia del medium, la figura del personaggio **queer** ha ancora una presenza marginale. I videogame dove è possibile trovare personaggi che si discostino da un modello etero sono davvero pochi se paragonati alla gigantesca mole di titoli disponibili, e questo fornisce il metro di come ancora la cultura popolare affronti in punta di piedi un simile tema.

Nella mia esperienza da giovane videogiocatrice, il mio primo incontro con un character queer è stato circa all'età di cinque anni, quando giocando a ***Super Mario Advance*** incontrai **Strutzi** (Birdo, in originale).



A quell'età non avevo la minima idea di cosa fosse un trans, e quando da più grande scoprii che Strutzi lo era, rimasi piacevolmente colpita di come Nintendo (già alla fine degli anni '80, in ***Super Mario Bros. 2***, dove se ne registra la prima presenza) avesse integrato un personaggio del genere nei suoi giochi.

Oggi, più informata e consapevole, non posso non fare caso al fatto che moltissimi dei personaggi apertamente gay, lesbiche, bisessuali o trans non vadano incontro a un destino felice. Basti guardare giochi come le saghe di ***Mass Effect*** e ***Dragon Age***, ***The Last of Us*** e ***Life is Strange***: nei titoli di **Bioware** è possibile avere relazioni omosessuali: molti NPC sono apertamente gay, lesbiche, bi o trans, e chi ci ha giocato sa come tanti di questi, o i loro partner, siano destinati a un epilogo tragico. La solfa non cambia con ***Life is Strange*** dove il rapporto tra Max e Chloe (o prima ancora Chloe e Rachel) sembra destinato a non essere mai felice. Se le forme creative sono figlie della propria epoca ed espressione del proprio tempo, anche questo sembra essere sintomo della condizione attuale di chi vive l'omosessualità nella nostra epoca, dove l'accettazione è maggiore rispetto ai secoli passati, ma ancora la strada da fare è molta.

I videogame in questo senso mostrano coraggio: sempre a fine anni '80 in ***Final Fight*** viene

introdotto il personaggio di **Poison**, in questi anni saghe come ***Shin Megami Tensei*** e ***Dragon Age***, per non parlare di avventure come *Fable* o *The Longest Journey*. Naughty Dog ha introdotto il tema in maniera forte e senza mezzi termini già in ***Left Behind***, DLC del primo capitolo di *The Last of Us* dove Ellie vive con naturalezza l'amore verso la sua compagna già alla sua giovanissima età. Nel secondo capitolo la vediamo alle prese con una nuova relazione, e si spera che, nonostante vivano ancora in un mondo dai contorni apocalittici, il loro futuro non sia così nefasto. **Naughty Dog** ha una grande responsabilità sulle sue spalle.

La comunità dei gamer LGBTQ richiede a gran voce personaggi rappresentativi, magari con finali più felici, con uno spazio che consenta loro le stesse esperienze ed emozioni di un qualsiasi altro videogiocatore.

La strada, tutto sommato, è quella giusta.