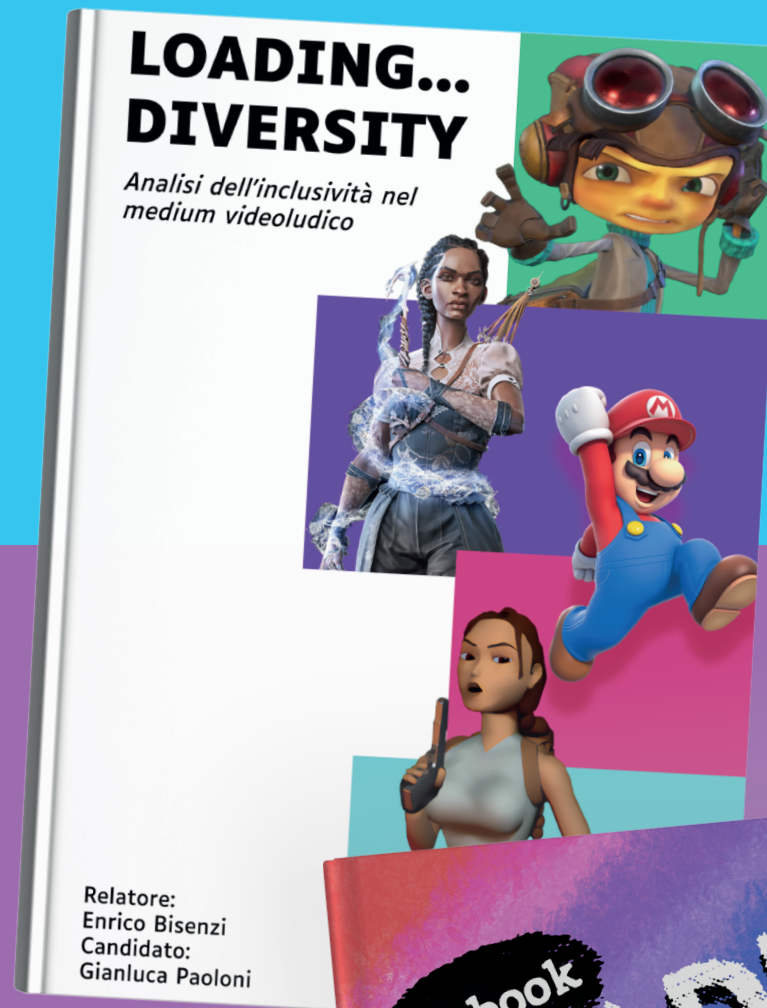


Loading... Diversity

*Analisi dell'inclusività nel
medium videoludico*

Relatore:
Enrico Bisenzi
Candidato:
Gianluca Paoloni

Diploma Accademico
di primo livello in
Grafica Editoriale
A.A 2025/2026

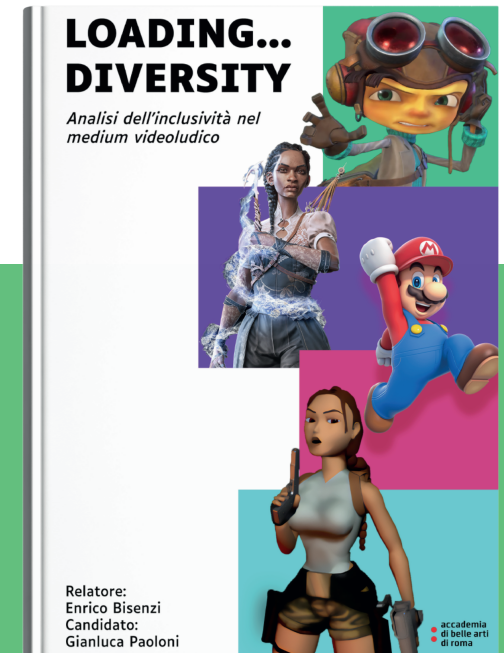


Concept

- **Realizzazione di due prodotti editoriali che trattano l'argomento della rappresentazione nel medium videoludico**

- **Il primo: Loading...Diversity**, è un'analisi di come i videogiochi siano passati dall'essere un semplice passatempo, ad essere un media che possa non solo rappresentare ma anche far empatizzare e immedesimare le persone in quelli che sono dei veri e propri mondi pieni di vita

- **Il secondo: L'artbook di Loading...Diversity**, è un catalogo illustrato di 20 tra i personaggi più importanti e iconici di quelli di cui si parla nel primo prodotto



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 1

- Per iniziare ho fatto un **excursus con i punti chiave della rappresentazione** nei videogiochi, nel primo capitolo si inizia parlando di come **giochi come pong e space invaders avevano concept semplici e immediati, includevano tutti essendo Neutri**

- Pac-Man, che permetteva a tutti di immedesimarsi e **Ms. Pac-Man** che invece **stravolse la sua neutralità e mirava ad un target femminile in maniera più esplicità**

- **Mario** che nonostante il suo **aspetto stereotipato da Italo-Americano** è diventato **una delle icone più amate nel mondo**



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 1

• Il personaggio di **Samus** che **lasciò a bocca aperta tutti i giocatori** alla fine del suo primo viaggio **quando si scoprì che sotto la potente armatura era una giovane ragazza** e non un maschio come si dava per scontato all'epoca.

• **Le primissime figure queer** come ad esempio **Birdo e Poison** che **nonostante adattamenti e censure hanno trovato modo di esistere** e di essere riconosciute ad oggi.

• **La rappresentazione della multiculturalità** di icone come **Chun-Li** e quella che per poco non avremmo conosciuto come **Laura Cruz** **Piuttosto che Lara Croft**.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 1

• L'inizio della **connessione empatica** attraverso
Le storie della dolcissima Aerith e della sua inevitabile dipartita
e del contorto James Sunderland che ci mostra dolore e follia
attraverso la sua mente.

• Uno dei **primi esponenti videoludici della comunità nera**
nei videogiochi **C.J.** che ci mostra
criminalità, vita urbana e discriminazioni.

• Le scelte morali e le loro implicazioni
verso il giocatore, la modifica
della narrazione e degli eventi a seconda
delle tue azioni tra Life is Strange
e Mass Effect.

1.6---

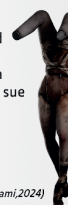
"Dalla tragedia di Final Fantasy all'orrore di Silent Hill, inizia il viaggio della connessione empatica verso i personaggi"

Laddove Final Fantasy creava un forte legame emotivo tramite l'empatia e la dolcezza; Silent Hill 2 (che ritengo uno di videogiochi con la trama migliore di sempre) creava un rapporto legato ai traumi della psiche del protagonista; per far capire devo spiegare che cosa è Silent Hill, innanzitutto, è una cittadina situata nel Maine, naturalmente non una normale cittadina ma una vera e propria **entità avvolta dalla nebbia** che attira e che si manifesta per le persone con **forti traumi**, adattandosi nell'aspetto a seconda della psiche del personaggio.



Screenshot di silent hill 2 remake (Konami, 2024)

Una lettera dice: "Nei miei sogni tormentati. Vedo quella città. Silent Hill" (figura 30) così inizia il viaggio di James Sunderland (figura 31), protagonista di SH2: con una lettera da parte della **moglie defunta Mary**, da lì inizia il suo viaggio dentro la città che lo porterà ad incontrare creature orribili e ad affrontare le sue verità.



34

Figura 34- Mannequin (Konami, 2024)



Figura 33- Infermiera (Konami, 2024)

La narrazione esplora i sensi di colpa e il trauma del protagonista, un viaggio allucinato all'interno della psiche che lascerà i giocatori estremamente scossi dalla verità e che a differenza dell'innocenza di Aerith, James è tutt'altro che innocente (e anche qui mi dispiace spoilerare) la verità dietro al suo viaggio è l'accettazione delle azioni compiute, dei **rimorsi** di aver ucciso la moglie che era estremamente malata, il personaggio di James non è un santo: è stato molto discusso ed è sicuramente uno di personaggi più interessanti nella storia dei videogiochi.



Figura 32- Pyramid Head (Konami, 2024)

Ogni aspetto del gioco tende a mostrare i frammenti della sua mente e della sua colpa, si parla del tema della **malattia**, di come essa venga vissuta dal malato e dai familiari, di **repulsione** e **desiderio sessuale** verso quella persona, il gioco riesce a rappresentare con il design dei mostri che popolano la cittadina proprio questi aspetti della mente di James, infatti c'è l'incubo che ci insegue per tutto il gioco: Pyramid head (figura 32) che non è altro che la materializzazione della colpa e del desiderio carnale di James, petto nudo e indumenti da macellaio che mostrano come lui sia un vero e proprio **carnefice** e poi ci sono tutte le altre creature che uccideremo durante il gioco, tutte con aspetto femminile, ci sono le infermiere (figura 33) estremamente **sessualizzate** o anche i mostri noti come "Mannequin" (figura 34) ovvero due paia di gambe femminili messi uno sopra l'altro che in una famosa scena del gioco vengono **abusate fisicamente** da Pyramid Head; Creando un Carattere complesso sfaccettato James è risultato essere personaggio mosso da rimpianti, egoismo, amore, e odio.

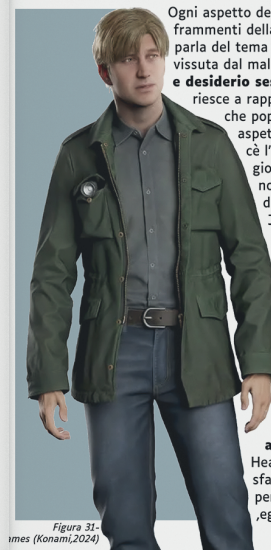


Figura 31- James (Konami, 2024)

35

Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 2

- Il secondo capitolo tratta di come paradossalmente **la neutralità** sia la **miglior forma di inclusività**, questo perchè personaggi neutri non scelgono nessuno non escludono e non dividono, comunicando con tutti.

- Playstation ha avuto ben due Mascotte con le caratteristiche neutre, **Sackboy: fatta di pezza e personalizzabile all'infinito**, **Astrobot: fatta di acciaio e che riesce ad incarnare altri famosissimi personaggi dei brand playstation**, diventando una specie di mascotte delle mascotte.

- Nintendo che con **Kirby** non solo ha creato un **personaggio adorabile e adattabile**, ma lo ha anche "piu o meno" accidentalmente **reso una delle entità piu potenti all'interno dei videogiochi**.

- **I Pikmin e i Rabbids**, due identità collettive agli antipodi **i Pikmin sono il simbolo della coesione totale** **i Rabbids il caos puro**.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 3

• L'argomento del terzo capitolo è relativo alle **figure femminili all'interno dei videogiochi, tra ipersessualizzazione superficiale e empowerment femminile** attraverso il corpo e il carattere, fino al ruolo materno.

• **Bayonetta rappresenta l'ipersessualizzazione più consapevole e forte all'interno del media** nonostante quella che possa sembrare semplice esagerazione visiva per compiacere chi è attratto, Bayonetta **utilizza il suo corpo, la sua sensualità e il suo carattere ammiccante per mostrare la sua sovranità.**

• **Le protagoniste di Dead Or Alive d'altro canto sono l'esagerazione totale che non ritrova alcun senso ne nella narrazione, tanto meno in scelte di game design,** portando anche alla mancata uscita ufficiale al di fuori del Giappone uno dei capitoli spin-off.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 3

• **Passando a corpi e apparenze piu' "normali"** arriviamo al personaggio di **Aloy** che dagli utenti è stata **classificata come brutta e modificata attraverso mod** dagli stessi rendendola una bambolina completamente diversa da chi era, e al personaggio di **Abby** che con la sua **possenza fisica** (perfettamente giustificata e significativa a livello narrativo) **è stata mira di forti critiche da parte del pubblico.**

• Le **madri spesso ignorate narrativamente** trovano rappresentazione nelle figure di **Marguerite Baker** e **Freya**, due donne completamente diverse, **una infetta che incarna il concetto di maternità mostruosa e deforme, mentre l'altra una divinità, che nonostante tutti i suoi sforzi per proteggere il figlio ne è stata anche la causa della morte.**

3.4---

"Le madri, non solo semplicemente assenti o decedute prima dell'inizio del gioco"

Per molto tempo la **figura materna nei videogiochi è stata quasi completamente assente dalla lente videoludica**, infatti le relazioni madri/figli vengono tutt'oggi trascurate (anche se rispetto a prima abbiamo più rappresentanza) e **giustificate narrativamente facendo morire la madre del protagonista** (magari diventando una motivazione per le sue imprese) prima dell'inizio del gioco, o semplicemente rendendole una piccolissima macchietta presente solo in determinate circostanze, ma vorrei parlare di due esempi in particolare di forte rappresentanza materna, che però sono antipodi dello stesso tema, infatti parliamo di Marguerite Baker (*Resident Evil 7*) e Freya (*God of War*).

Marguerite Baker (figura 59) è una casalinga della Louisiana, una madre amorevole e una persona gentile, che si preoccupa e prende cura di tutta la sua famiglia, un giorno quando viene infettata dalla "muffa" (un virus che modifica in maniera orripilante chi colpisce) insieme a tutta la sua famiglia, non diventano altro che una versione distorta e cannibale di quello che erano prima, non concentrandosi sui restanti membri della famiglia che sono Jack: il marito e i loro due figli: Zoe e Lucas voglio concentrarmi sulla figura di Marguerite, che nonostante le evidenti modifiche dovute dalla muffa mantiene un concetto (anche se mostruoso) di maternità sia mentale che fisico.

Figura 60- La cena (Capcom, 2017)



Figura 59- Marguerite Baker (Capcom, 2017)

Nel gioco, il protagonista viene catturato dalla famiglia e nella prima scena in cui li vediamo tutti uniti a cena, siamo legati ad una sedia con Marguerite che in maniera dolce e amorevole dice: "Mangia, è buono" e guardando il piatto vediamo che in realtà è pieno di budella e pezzi di carne varie (figura 60), questa infatti è una estremizzazione del comportamento di una madre che cerca di far mangiare il proprio figlio e infatti al nostro rifiuto scatterà tutta la sua ira, trasformando il suo amore in un comportamento violento e abusivo che costringerà il protagonista a cibarsi del piatto che ha "preparato per lui", mimando quella che è la preoccupazione di una madre oggettivamente soffocante verso i figli e al loro nutrimento.



Figura 61- La forma finale di Marguerite (Capcom, 2017)

L'aspetto materno di Marguerite non è rimasto quello semplicemente comportamentale e emotivo ma anche il suo corpo mutato esaspera il concetto di maternità infatti il suo corpo (a seconda della fase della mutazione) diventa un vero e proprio alveare e nido che da vita a una enorme quantità di insetti, e nella zona del suo basso ventre un enorme ammasso di carne pulsante e deforme che rappresenta un vero e proprio utero mostruoso (figura 61) diventato un vero e proprio esempio lampante di body horror che riconduce ad una fertilità spaventosamente fuori controllo e invasiva, Marguerite viene considerata dai giocatori uno dei personaggi più inquietanti della saga di Resident Evil.

Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 4

• In questo capitolo si parla di **come la comunità nera viene rappresentata all'interno dei mondi, tra identità pura, stereotipi e forzature che portano anche a rotture di game design.**

• **Lee everett** ci mostra come un uomo di colore, che **ha commesso un omicidio possa riscattarsi diventando una figura paterna**, mostrando amore e forza, in un mondo che anche dopo l'apocalisse a volte continua a giudicarlo per il semplice colore della pelle.

• **Saga Anderson è la prova di come non sia il colore della pelle a definire un personaggio, prima non era di colore, poi è stata cambiata per via di una azienda esterna** (giustificando il cambio narrativamente) **portando a forti critiche, finendo però per essere un personaggio apprezzatissimo e con un'identità culturale ben precisa.**



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 4

• **Hazel ci mostra la cultura Afro-Americana del bayou, tra magia** che richiama l'arte tipica dell'uncinetto e aiuta a placare le sofferenze, **musica** che impregna l'aria e le creature tratte da **leggende reali**, tutto proposto in un incredibile stile stop motion.

• **Yasuke** invece ci mostra come purtroppo a volte **scegliere una figura storica realmente esistita possa non aiutare con l'inclusività** almeno che in questo caso non si rompa il game design.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 5

- Il quinto capitolo parla di come **la comunità LGBT+ sia riuscita ad ottenere rappresentazioni di spessore e altre che purtroppo sono state recepite (Giustamente) come ridicolizzanti e forzate**

- **Zagreus** nell'antica Grecia **mostra come l'omosessualità fosse percepita come parte integrante della società**, portando un protagonista apertamente bisessuale e **riadattando anche il mito di achille e patroclo rendendoli effettivamente amanti**

- **Madeline** con il suo stile pixel **racconta la storia di una scalata che rappresenta la battaglia interna dell'accettazione della vera se**, una battaglia che la creatrice del gioco stava vivendo in prima persona.

5.2---

"La scalata e lo specchio, simboli della battaglia interna di Madeline e della sua creatrice"

Il videogioco: Celeste viene sviluppato nel 2018 dallo studio Matty Make Games che prende il nome dal director Matty Thorson, è un gioco che fa' di tutta la sua composizione, dalla trama, alla difficoltà una vera e propria metafora meta-videoludica, ma bisogna spiegare meglio: la trama è apparentemente semplice ad una prima occhiata, infatti **Madeline (figura 80) vuole scalare una montagna**, la montagna Celeste, nel gioco però la montagna non è l'unico ostacolo, infatti sulla nostra strada si para davanti un'altra figura, ovvero: **Badeline**, una versione oscura e gotica della nostra protagonista (**figura 81**) che esce quando ci specchiamo in uno specchio magico, durante il gioco però capiamo che *(a differenza di quanto si possa pensare)* il nostro obiettivo non è quello di sconfiggere e distruggerla ma di **imparare a convivere**, infatti Badeline rappresenta tutto quello che la protagonista odia di se stessa: nasce dal **riflesso delle insicurezze** e delle paure ma anche da una parte della propria identità che la protagonista cerca di reprimere, di fatto la lotta costante tra le due non è altro che la metafora della disforia di genere di Madeline, la sensazione di non essere allineata al proprio riflesso e il tentativo di scappare da chi si è veramente.



Sprite di Madeline
(Matty Makes Games, 2018)



Anche la difficoltà del gioco rappresenta a modo suo il tipo di ciclo che una persona trans si trova ad affrontare, nel gioco infatti si muore veramente tantissime volte nel tentativo di scalare la montagna, ed ogni volta che si fallisce il personaggio respawna immediatamente ritentando la scalata, comunicando l'ansia dell'accettazione di se da parte di Madeline direttamente attraverso le dita del giocatore.



Figura 81-
Badeline
(Matty Makes Games, 2018)



Sprite di Badeline
(Matty Makes Games, 2018)

Quando l'autrice del gioco ha iniziato la scrittura, non si era resa conto che **il viaggio di Madeline non era altro che il riflesso di quello che stava passando lei in prima persona**, di fatto quando il gioco uscì Maddy Thorson, nota prima come Matty Thorson fece coming out come persona trans, dichiarando di come fu proprio **grazie alla scrittura del gioco che capì la sua vera identità** e solo in seguito notò quanto di lei ci fosse in realtà nel personaggio di Madeline, uno degli aspetti più positivi del gioco è l'empatia che si viene a creare con tutti i giocatori, questo perché è vero che il gioco parla di identità di genere ma ancor prima di quello parla di **temi universali come ansia e depressione**, solo dopo si conosce la vera motivazione di questi sentimenti ed emozioni permettendo a tutti i giocatori di empatizzare con Madeline e creare un legame affettivo ancor prima di conoscere chi è veramente.

Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 5

• **Taash è non binary** e questo **non è un problema**, ma la sua **scrittura infantile** e il suo modo di parlare come se si trovasse in un mondo reale e non in un mondo fantasy lo sono, questo perchè **oltre a risultare aggressiva appena qualcuno non comprende la sua identità, rompe anche anni e anni di narrazione costruita con cura** utilizzando termini moderni che nulla hanno a che vedere con quelli del gioco.

• **Buck Hughes è un villain, un mercenario che di fatto è anche gay**, la sua **omosessualità è utilizzata per esasperare la sua cattiveria** verso le sue vittime, **soprattutto ragazzi su cui effettua violenze sessuali prima di ucciderli**, questo mostra come il villain rappresenti anche il vecchio stereotipo che **sadismo e omosessualità sono collegati**.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 6

• Nel sesto capitolo vediamo come **fragilità fisiche e mentali possano essere occasioni narrative estremamente intense** e come possano anche trovare modi originali di adattare il game design alle disabilità.

• **Renee è una ex paziente del manicomio di volterra** che **cammina** per quel luogo abbandonato **ricordando le orribili situazioni che si venivano a creare all'interno**, vediamo come la sua psiche sia frammentata e come la sua coscienza si rifuggi nell'infanzia attraverso la sua bambola.

• **Razputin dal canto suo ci mostra come si manifesta fisicamente all'interno del cervello la psiche delle persone in cui entra**, mostrando come cambiare o modificare un pensiero possa portare a un cambio radicale la persona interessata e che questo non è mai un bene.



Loading... diversity: Analisi

CAPITOLO 6

• **Alex**, figlia del re, è una **principessa e una combattente cieca**, il cui mondo **per il giocatore non si traduce in una visione sfocata o parziale ma completamente assente proprio come lo è per la protagonista**, il giocatore **deve orientarsi solo attraverso l'audio**, creando un **gioco accessibile alle persone completamente non vedenti**, rendendole anche il target fulcro dell'esperienza.

• Il personaggio **Jeff Moreau** ha la **sindrome di vrolík** che **rende le sue ossa estremamente fragili** questo però **non gli impedisce di essere uno dei più abili piloti di astronavi dell'universo**, e nonostante la sua condizione lo renda fragile fisicamente **il suo carattere è tagliente e sarcastico e non sopporta che le persone lo vedano come fragile**, la sua connessione con la nave che pilota è talmente forte che si concretizza in una relazione sentimentale con l'IA della stessa.

6.3--- "La cecità totale come fulcro del game design"

Il gioco di questo punto è estremamente interessante, perché a differenza di giochi in cui la cecità viene tradotta visivamente come vista sfocata o come se si utilizzasse un ecolocalizzatore, **The Vale: Shadow of the Crown** del 2021 di falling squirrel (sviluppatore) **fa della cecità totale un vero e proprio elemento che definisce l'interezza del game design**, di fatto la parte visiva del gioco non è altro che uno schermo nero dove si trovano solamente delle minuscole particelle colorate che reagiscono al suono (figura 94), ma che non hanno un vero e proprio valore se non estetico. **Il mondo di gioco non è visibile**, è solamente udibile dal giocatore, che si ritroverà catapultato nella vita della protagonista **Alex**, (figura 95) che è figlia del Re e seconda alla linea di successione per il trono, **cieca dalla nascita**, non ha poteri o abilità particolari, è una combattente addestrata dalla nascita, in termini di **gameplay tutto questo si traduce tramite l'audio binaurale** che compone il gioco, permettendo un'immersione praticamente totale nella vita di una persona non vedente, come si fa vi chiederete? È sorprendentemente tecnico. **Il giocatore sente il fruscio dell'armatura o il respiro di un orco, alza lo scudo nella direzione del suono e contrattacca subito dopo richiedendo un'enorme concentrazione**, stessa cosa per quanto riguarda l'esplorazione e la navigazione dell'ambiente, Alex si muove in città ascoltando attentamente i rumori ambientali; **il punto di forza di The Vale è proprio la sua inclusività intrinseca, mettendo da subito allo stesso livello l'esperienza che una persona vedente e una non vedente avrà con il gioco**, anzi per una persona realmente non vedente c'è la possibilità che il gioco risulti più facile, per il fatto che è più avvantaggiato nel decodificare messaggi uditivi.

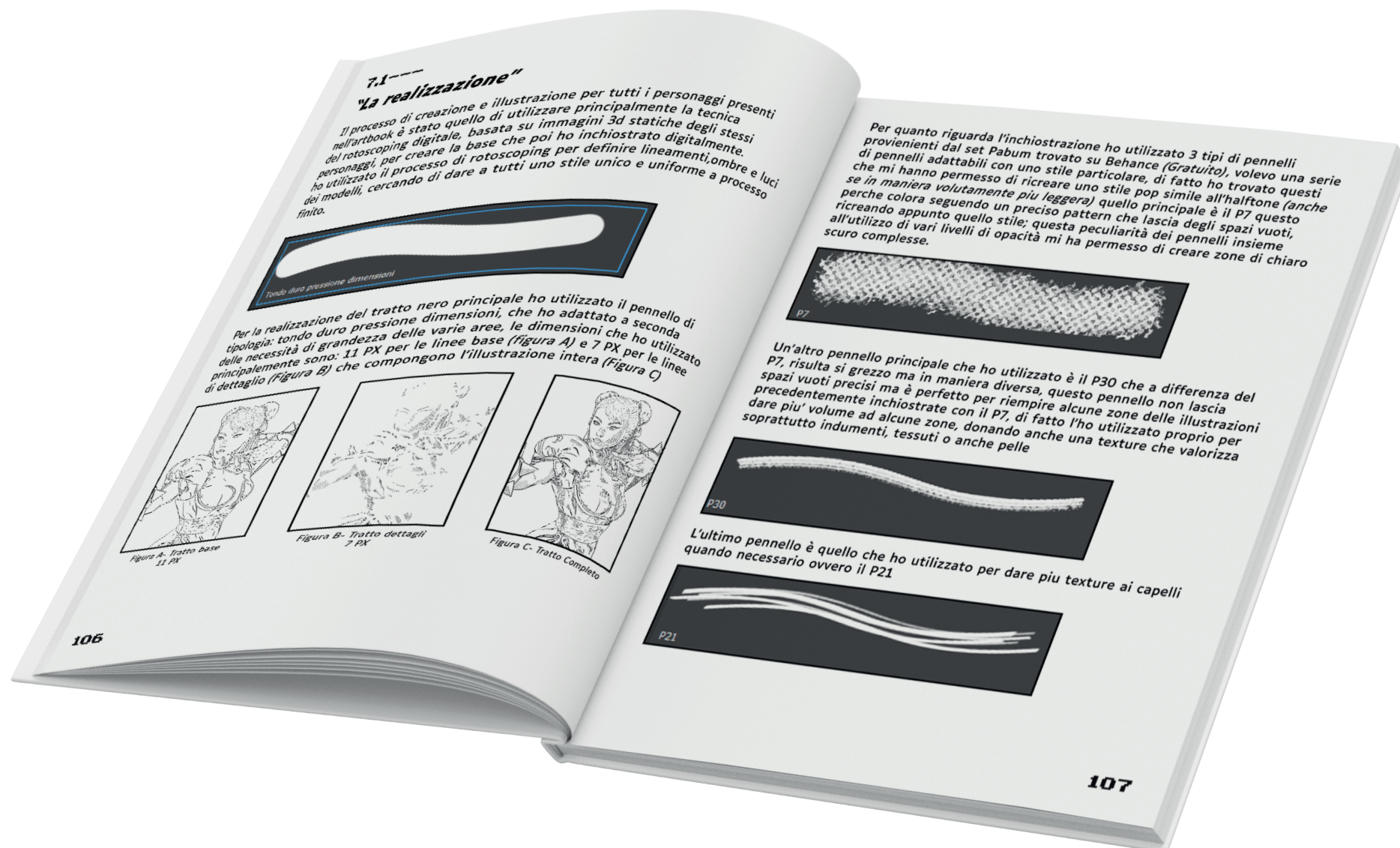
Figura 95- Alex
(Falling Squirrel 2021)

Figura 94- le uniche cose che si "vedono" sullo schermo
(Falling Squirrel 2021)

Loading... diversity: Analisi

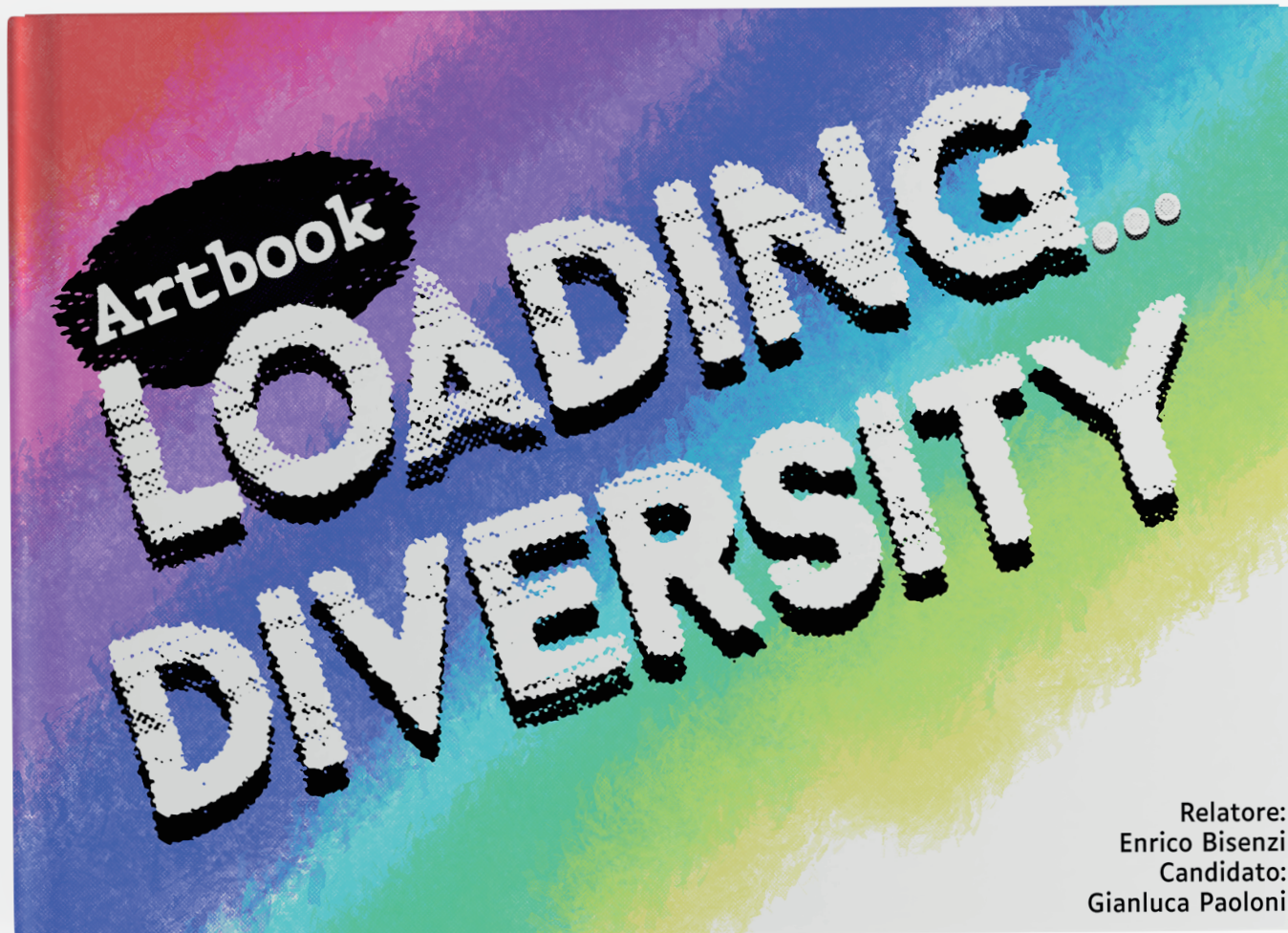
CAPITOLO 7

- In questo capitolo presento il Progetto dell'artbook, spiego il processo di creazione delle illustrazioni, scelta dei pennelli e dello stile



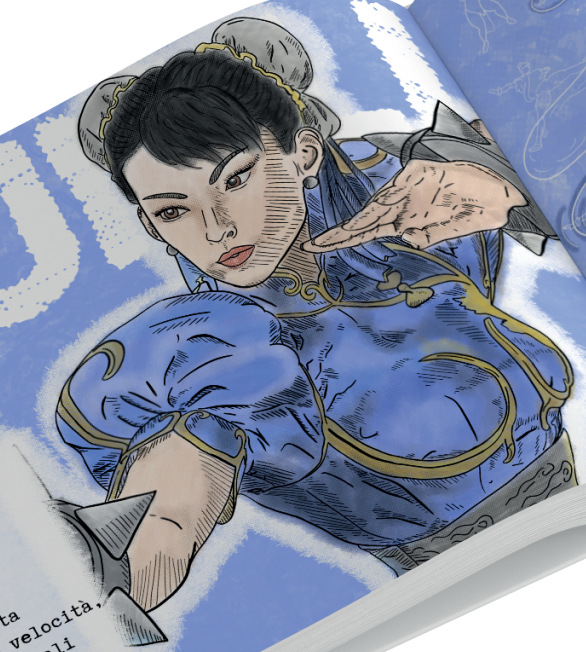
Artbook di: Loading... Diversity

- Proprio come i videogiochi hanno i loro Artbook, ho deciso di realizzare un artbook del mio progetto loading diversity, si può visionare sia prima che dopo aver letto il primo prodotto, ma se si legge dopo è possibile cogliere meglio i personaggi e quello che rappresentano varie le illustrazioni



Nome: Chun-Li
Gioco: Street Fighter
Età: 55

Origini: Cinese
Descrizione:
Agente dell'interpol nota
per la sua eccezionale velocità,
le tecniche di arti marziali
cinesi, determinata e giusta
combatte per vendicare la morte
del padre

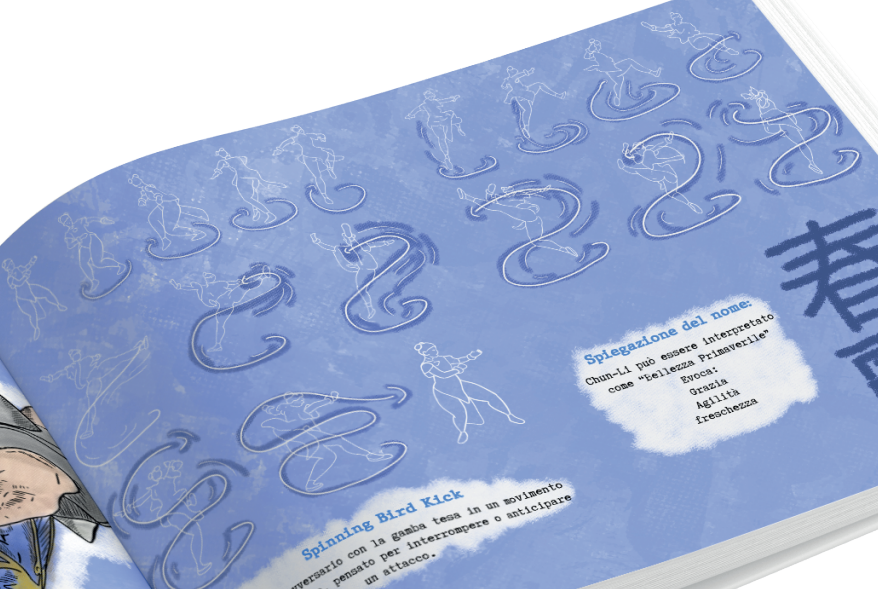


Spinning Bird Kick

Colpisce l'avversario con la gamba tesa in un movimento
veloce e diretto, pensato per interrompere o anticipare
un attacco.

Spiegazione del nome:
Chun-Li può essere interpretato
come "bellezza Primavera"
Evoca:
grazia
agilità
freschezza

春麗





GRAZIE.