

Temi di *Life is Strange*: sensibilizzazione nei videogiochi

Il gioco targato [Don't Nod](#) è stato, assieme ai suoi sequel, uno scossone nel mercato. Sin da subito, il gioco è esploso in maniera dirompente, facendo breccia nel mercato ed occupando un posto privilegiato nella rosa dei **migliori giochi del decennio 2010-20**. Infatti, oltre ad una storia solida ed una meccanica decisionale, *Life is Strange* trae forza del suo **impatto emotivo**, arrivando a mostrare e, di conseguenza, sensibilizzare riguardo eventi e problemi particolarmente importanti, pur essendo un gioco rivolto maggiormente ad un pubblico giovane. Ogni personaggio del gioco ha infatti una sua storia ed i propri problemi, che spesso portano al susseguirsi degli eventi in maniera controllata. Il gioco tratta varie tematiche, più o meno serie, che affliggono per lo più il **mondo adolescenziale moderno**. Molte di esse sono riscontrabili solo proseguendo nella trama; onde evitare, per i nuovi giocatori, degli **spoiler** non voluti, **si consiglia di non continuare la lettura** qualora si avesse voglia di iniziare a giocare il titolo o **se si fosse sensibili su argomenti particolarmente complicati**.

Temi di *Life is Strange*: problemi seri per ragazzi giovani

All'interno del gioco, e lo si può notare col personaggio di **Kate Marsh**, possiamo annoverare fra i temi trattati quello del **bullismo**. [Kate](#) è una ragazza che frequenta la Blackwell Academy e che viene allontanata da tutti i compagni di scuola e presa di mira, specialmente a seguito della diffusione di un video che la ritrae in determinati tipi di atteggiamenti ad una festa scolastica.

Ciò che stupisce è notare, andando sempre più avanti con la trama, come la ragazza peggiori sempre di più nel suo stato emotivo, arrivando a diventare **sempre meno ragionevole**. Il bullismo costante

nei suoi confronti ed il **processo colpevolizzante** che farà inconsiamente a se stessa la porteranno infatti ad arrivare ad un **atto estremo** che solo la protagonista del gioco sarà, eventualmente, in grado di sventare. È agghiacciante come il titolo, senza troppe remore, quanto la morte del personaggio non siano altro che un attimo, facendo pesare sulle spalle del giocatore tutto ciò che la ragazza ha subito prima di arrivare al **suicidio** in caso di fallimento dell'impresa. Solo in seguito si scoprirà il reale motivo per cui al principio il video raffigurante la ragazza ha potuto vedere la luce.

I ragazzi che non avevano nessuno

Accanto alla ragazza, troviamo il personaggio **Nathan Prescott**. Il ragazzo è figlio della ricca coppia che finanzia la Blackwell. Sin dalla prima scena in cui appare, è chiaro che Nathan abbia dei **seri problemi di gestione delle proprie emozioni**, rendendo implicite in varie scene la presenza di una **malattia mentale** per cui è in cura. Il ragazzo viene infatti cresciuto da un padre assente e noncurante delle sue condizioni, pur pretendendo il massimo dal figlio, creando degli evidenti squilibri nella gestione delle emozioni del ragazzo, che lo porterà ad immischiarsi nel **giro di droga** e a compiere altri **crimini efferati**, come la collaborazione con **Mark Jefferson**, professore di fotografia che, in segreto, **rapisce e droga le ragazze per fotografarle**.

È evidente come gli sviluppatori abbiano mostrato un ragazzo che **cerca l'approvazione** di una figura maschile qualunque, in questo caso il suo professore, proseguendo sulle sue orme, seppur poco raccomandabili. Il personaggio di Nathan è dunque l'emblema dell'importanza della **mancata vicinanza** e delle conseguenze che questa può avere su un animo fragile.

Life is Strange narra con una tremenda e pungente nonchalance la storia di queste anime perdute che camminano sul filo di un rasoio. È chiara l'eredità che il gioco vuole lasciare ai giocatori: seppur sia giusto parlare di torti e di ragioni, **non si può essere troppo netti** nello schieramento nel momento in cui a determinare il corso degli eventi ci sono una serie

di tristi degenerazioni. È un gioco che invita tutti, dunque, ad **accogliere con serietà ma anche con dolcezza** i temi del bullismo e della salute mentale: se da un lato si trova **la necessità di agire con durezza** e risoluzione in entrambe le situazioni, dall'altra si osserva una certa **compassione** che porta alla comprensione del problema ed a tutte le concause che hanno generato le conseguenze di eventi che la storia propone.

Il titolo della Don't Nod è **complesso, interpretabile in maniera quasi libera**, ed è fatto per **lasciare i giocatori con l'amaro in bocca** rispetto a molte situazioni e suscitare il confronto per arrivare a parlare di queste tematiche. Le vicende restano impresse, come con un marchio a fuoco, nella mente di chi ha giocato il titolo, diventando un'eredità che nella maggior parte dei casi viene trasmessa a chiunque venga consigliato.

Fonte immagine: generata con IA