

La PlayStation diventa gay

Si chiama *Last of Us Part 2* ed è un videogioco per la PlayStation in cui la protagonista, Ellie, ricordando una festa in cui ballava con la sua compagna, ora deve affrontare ogni difficoltà in mondo post apocalittico. Un mix tra omaggio alle istanze del mondo LGBT e una sfida all'ultimo sangue per sopravvivere.

Normalizzare l'omosessualità passa anche da una console tenuta in mano da ragazzini adolescenti.

LEGGI

3 2018. Le visioni di Sony PlayStation nella Los Angeles del gay pride

Mostrati *Last of Us Part 2*, che narra di una ragazza omosessuale in un mondo post apocalittico, e *Death Stranding* di Hideo Kojima, game designer onirico che ha deciso di superare i confini di console e videogame.

Nella Los Angeles dal sindaco democratico Eric Garcetti, che ha appena celebrato uno dei gay pride più popolari degli Stati Uniti, perfino i videogame mettono in scena la libertà di vivere rapporti sentimentali secondo le proprie inclinazioni. La conferenza della Sony all'[Electronic Entertainment Expo \(E3\) 2018](#), la fiera di riferimento per quel che riguarda le console, è stata aperta dalle sequenze di *Last of Us Part 2*, produzione ad alto budget della californina Naughty Dog. La protagonista, [Ellie](#), in un'America post apocalittica che tanto deve a *La strada* di Cormac McCarthy, ricorda una festa passata a ballare con la sua compagna mentre deve farsi largo in un mondo irriconoscibile per la sua brutalità. Di fondo resta una narrazione fatta di sangue e sopravvivenza, formula usurata, eppure con un respiro sempre più distante dai canoni vigenti che hanno dominato il settore per anni. Canoni pieni di tabù, quasi fossimo ancora negli anni Cinquanta, iniziando dall'assenza di sentimenti per non parlare delle relazioni omosessuali.

Non era l'unica novità dedicata alla PlayStation. Alla conferenza, che Sony ha organizzato nei Los Angeles Center Studios a due passi da Downtown, sono state spese poche parole d'introduzione. Il resto erano immagini: meno giochi rispetto a quanto visto all'evento [Microsoft](#), ma che in ogni caso usciranno anche per PlayStation 4 in buona parte, e una linea editoriale più chiara. La finlandese Remedy, per anni legata alla Microsoft, si è unita all'editore italiano 505 e ha mostrato *Control*, gioco di fantascienza che segue *Quantum Break*, a metà strada fra serie tv e videogame. Bello e calligrafico *Ghost of Tsushima*, ambientato nel Giappone del 1274, prevedibile nelle sue logiche da colossal d'azione *Spider-Man*, nostalgica la riedizione di *Resident Evil 2*, classico dell'era prima PlayStation.

This is Control, a new supernatural adventure from the team that brought you Max Payne
[@remedygames #PlayStationE3 pic.twitter.com/b8HeNuVvdy](#)

— PlayStation (@PlayStation) [June 12, 2018](#)

Fuori dal coro, al punto di diventare ipnotico, *Death Stranding*. L'ultima opera di [Hideo Kojima](#), "padre" di *Metal Gear*, con Norman Reedus, Lindsay Wagner e Léa Seydoux, è a

dir poco visionaria. La rappresentazione della vita di un fattorino in un lontano futuro e su un altro pianeta dove non siamo la specie dominante. Uno dei videogame più strani dell'E3, frutto della mente creativa di un game designer al quale i confini di questo settore, così attento a non deludere l'adolescente medio americano, vanno da anni troppo stretti. Nessuno ha ancora capito che tipo di gioco sarà esattamente. Poco importa: ha catturato l'attenzione di tutti. Qui sotto il filmato visto alla conferenza Sony. Attenzione però, alcune sequenze sono forti.

The latest [#DeathStranding](#) trailer. [#SonyE3](#) 2018 <https://t.co/1CvTCH8i3h>

— Death Stranding (@DeathStranding_) [June 12, 2018](#)

dal nostro inviato JAIME D'ALESSANDRO

12 giugno 2018

http://www.repubblica.it/tecnologia/prodotti/2018/06/12/news/e3_2018_le_visioni_di_sony_playstation_nella_los_angeles_del_gay_pride-19878790