

I disturbi mentali derivanti dallo sviluppo degli Indie

Lo stress causato dallo sviluppo di videogiochi indipendenti si fa sempre più concreto: l'ansia si accumula durante le fasi finali del rilascio di un nuovo titolo, portando alle volte a depressione e mancanza di comunicazione all'interno del team.

Questi disturbi sono da anni studiati dall'organizzazione **Take This**, fondata nel 2013 dai giornalisti **Russ Pitts** e **Susan Arendt**, insieme allo psicologo **Dr. Mark Kline**. I giornalisti sono rimasti scioccati dopo aver saputo del suicidio di un loro collega nel 2012, aprendo un blog (chiamato appunto Take This) per discutere di tutte le malattie mentali scaturite nel settore dei videogiochi. Successivamente, il blog sbocciò in una organizzazione no-profit che fornisce risorse e aiuti ai dipendenti che riscontrano tali difficoltà. Inoltre, ospita **l'AFK Room** durante le principali fiere di tutto il paese, offrendo spazi tranquilli, gestiti da medici autorizzati, per chiunque si senta sopraffatto dallo stress, derivante oltre che dalle brevi scadenze lavorative, anche da rumori assillanti nello spazio di lavoro o le continue vibrazioni dovute agli impianti Hi-Fi presenti.



Kate Edwards e **Mike Wilson**, rispettivamente il Direttore Esecutivo di **Take This** e co-fondatore di **Devolver Digital** e **Good Shepherd Entertainment** (due tra le più importanti agenzie nel campo dell'editoria indipendente) stanno cercando di trasmettere a chi colpito da disturbi **come ansia cronica e depressione**, attraverso una campagna di sensibilizzazione, mandando un messaggio semplice ma d'impatto, su come combattere tutto questo: nessuna persona in queste condizioni è sola; tutti sono pronti ad aiutarle. Normalmente i medici definiscono questi problemi come **stigmatizzazione**, ovvero etichettare qualcuno, spesso con atteggiamenti negativi, rifiutando di capire la vera natura del problema. Lo stigma che accompagna la malattia mentale crea un circolo vizioso di alienazione e discriminazione, intesa come privazione di diritti (in casi estremi) o lo sfruttamento di tale situazione al fine di trarne qualche beneficio, a tal punto da far diventare anche la famiglia e gli amici dell'interessato parte integrante del problema. Un'altra causa è l'avanzamento della tecnologia, che ha permesso a sempre più persone di lavorare da casa; ma questa evoluzione

può essere un'arma a doppio taglio, impedendo agli sviluppatori di interagire con la natura, gli amici, gli estranei e il mondo non digitale in generale.

Paradossalmente, è stato proprio un indie a parlare apertamente di tali problematiche: **Ninja Theory**, con [*Hellblade: Senua's Sacrifice*](#), ha portato avanti uno studio approfondito - e necessario - su pazienti che, anche se non del settore, hanno sofferto e soffrono tuttora di diversi disturbi di questo tipo.

Lo sviluppo di un videogioco può risultare esaltante da un punto di vista esterno, ma leggendo tra le righe delle varie interviste, presentazioni e annunci, è possibile scorgere un mondo nascosto e talvolta, costruito su mille difficoltà.

