

Personaggi con disabilità. Scrivere senza stereotipi

Un personaggio può essere disabile, essere al centro dell'avventura e avere desideri che non ruotano attorno alla sua condizione. Il fantasy offre molti modi per raccontarlo.

Partire dal personaggio, poi dal resto

Prima di scegliere tratti, statistiche e ausili, vale la pena domandarsi che cosa vuole il personaggio, chi conosce, come prende le decisioni e quali errori commette. La disabilità può incidere sulla sua esperienza senza esaurirla. Non è una punizione necessaria per giustificare poteri speciali, una mancanza morale, un simbolo di cattiveria né una ferita che la trama sia obbligata a "guarire". Un personaggio disabile può avere una storia romantica, essere ambizioso, annoiarsi, compiere scelte discutibili e cambiare idea, proprio come gli altri.

La società immaginaria fa parte della storia

Una scalinata può essere una barriera, ma un mondo con magia, artigianato e civiltà millenarie può aver sviluppato ascensori, rampe, ponti mobili e strumenti di mobilità. Non serve negare ogni ostacolo per raccontare l'accessibilità. Si può invece chiedere che cosa il luogo rende facile, a chi è stato pensato e chi è stato escluso dalle sue scelte. L'ambientazione acquista profondità quando presenta culture e tecniche differenti, invece di trasformare ogni passaggio in una penalità ripetitiva contro lo stesso personaggio.

Daggerheart e la carrozzina da combattimento

Il documento di riferimento di Daggerheart include la sezione Combat Wheelchair ideata da Mark Thompson [1]. È un esempio di regole e indicazioni narrative che trattano la carrozzina come parte delle possibilità di movimento e azione del personaggio. Si possono personalizzare caratteristiche e descrizioni, comprese declinazioni fantastiche. Questo non significa che ogni persona con disabilità desideri una carrozzina da combattimento o che gli ausili debbano essere magici. È un riferimento progettuale fra molti, utile anche per chiedersi come rappresentare l'autonomia senza trasformare l'ausilio in uno spettacolo.

Chi interpreta e chi viene raccontato

Non è necessario vietare a priori che un giocatore interpreti un personaggio con una disabilità diversa dalla propria esperienza. È però importante evitare caricature, studiare testimonianze attendibili e accettare di rivedere una scelta quando risulta offensiva o stereotipata. Se nella storia compaiono temi delicati, si possono concordare prima i limiti. Sottrarre o distruggere un ausilio senza accordo può compromettere l'autonomia del personaggio e il piacere di chi lo interpreta. Un colpo di scena non deve avere la precedenza sul consenso.

Uno spunto per costruire un'ambientazione

In una città costruita su più livelli le piattaforme di trasporto sono gestite da corporazioni rivali. Una di queste ha interrotto il servizio a un quartiere per ottenere privilegi commerciali. I personaggi devono decidere come intervenire. Il conflitto riguarda una scelta politica e sociale, non una disabilità trasformata in ostacolo individuale.

Prima della sessione, chiedi: la barriera è necessaria al racconto? È presentata dal punto di vista delle persone che ne subiscono le conseguenze? Ci sono alternative credibili? Il personaggio coinvolto può scegliere come agire?

Questa traccia è uno spunto narrativo da adattare al tavolo, non un'avventura pronta.

Da tenere a mente

La rappresentazione funziona meglio quando amplia le possibilità di racconto anziché ridurre la persona a una sola caratteristica.

Fonti e letture

[1] Darrington Press. Daggerheart System Reference Document, sezione Combat Wheelchair di Mark Thompson. Regolamento ufficiale del gioco; esempio di rappresentazione e meccanica, non ricerca sugli effetti psicologici.
[Apri la fonte originale \(daggerheart.com\)](https://daggerheart.com)

[2] Nazioni Unite. Convenzione sui diritti delle persone con disabilità, articolo 30. Quadro dei diritti di partecipazione alla vita culturale, ricreativa e sportiva; fonte normativa, non sperimentale.
[Apri la fonte originale \(un.org\)](https://un.org)

[3] CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines, versione 3.0. Linee guida di progettazione educativa per accesso, partecipazione e forme differenti di espressione; non sono uno studio clinico sui GDR.
[Apri la fonte originale \(udlguidelines.cast.org\)](https://udlguidelines.cast.org)