



**Idee Inclusive per la progettazione dei videogiochi in un corso di lingua**

**Linee Guida per l'Inclusione utili a costruire un videogioco**

# **Rappresentazione inclusiva dei personaggi**

## **Introduzione**

Nei media la rappresentazione è come certi tipi di persone o comunità vengono presentati. Nella maggior parte dei media occidentali alcuni gruppi sono sottorappresentati: donne, persone di colore, LGBTQIA, persone con diverse corporature, di fede non Cristiana e diversamente abili. I media hanno fatto registrare un miglioramento costante nel campo della diversità, ma il progresso è lungo e lento.

## **Perché queste linee guida sono utili?**

Una rappresentazione positiva e realistica può aiutare a combattere gli stereotipi dannosi per gli individui. Alcune persone non hanno occasione di incontrare individui appartenenti a questi gruppi, quindi trascorrere del tempo con i personaggi di un gioco o uno spettacolo è l'unico modo per socializzare con queste persone. Essere esposti ai soli stereotipi può creare

rappresentazioni mentali sbagliate mentre avere dei personaggi realistici può aiutare a fare esperienza di come si sentono gli altri e sviluppare empatia.

La rappresentazione è importante anche per offrire a tutti dei modelli e fare in modo che le persone possano capire che la loro esperienza è condivisa. Inoltre, può anche diminuire la morbilità: sicuramente comprendere che si condivide una condizione con un personaggio può essere un modo per dare un nome a ciò che si sente/sperimenta e dargli voce oppure a fare un controllo medico per confermarlo.

E' importante pensare a questi aspetti perché i giocatori sono diversi mentre i creatori di giochi non lo sono.

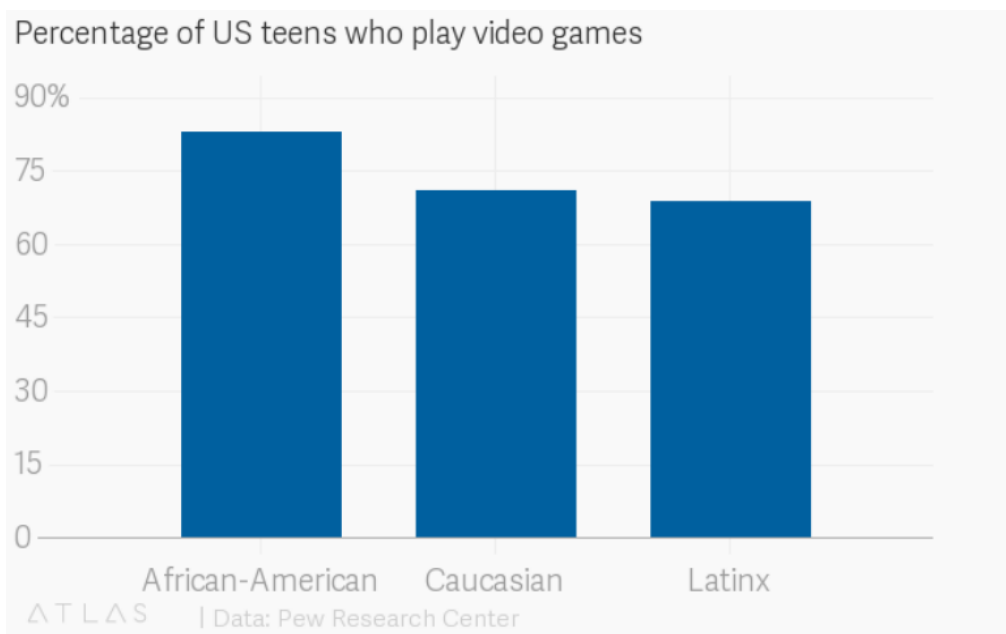


Figura 1. Percentuale di adolescenti che giocano con i videogiochi (fonte: qz.com).

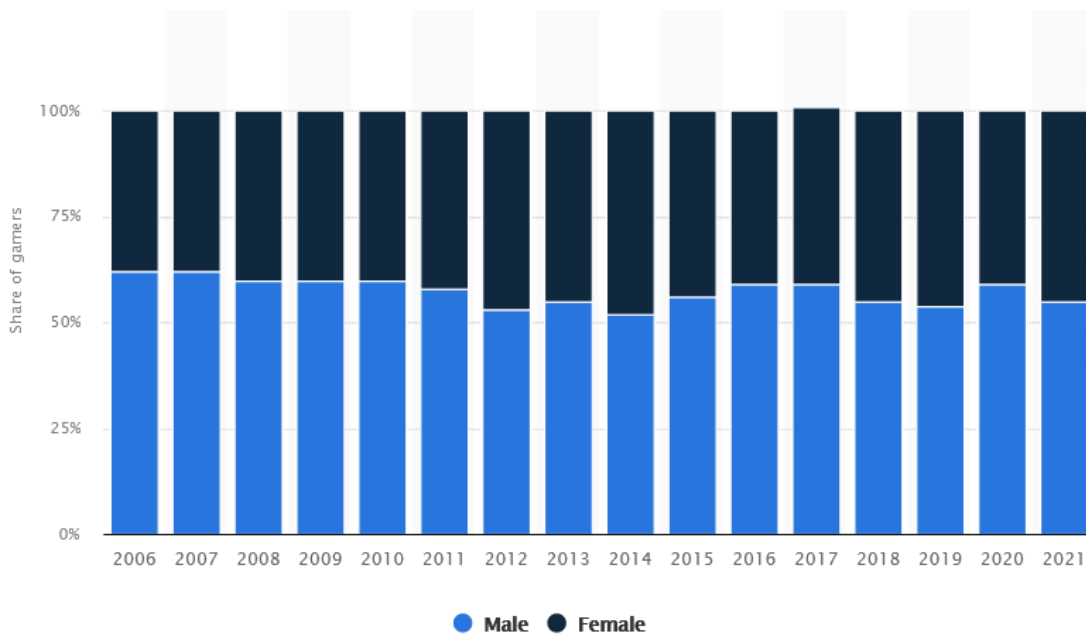


Figura 2. Percentuale di giocatori maschi e femmine (fonte: qz.com)

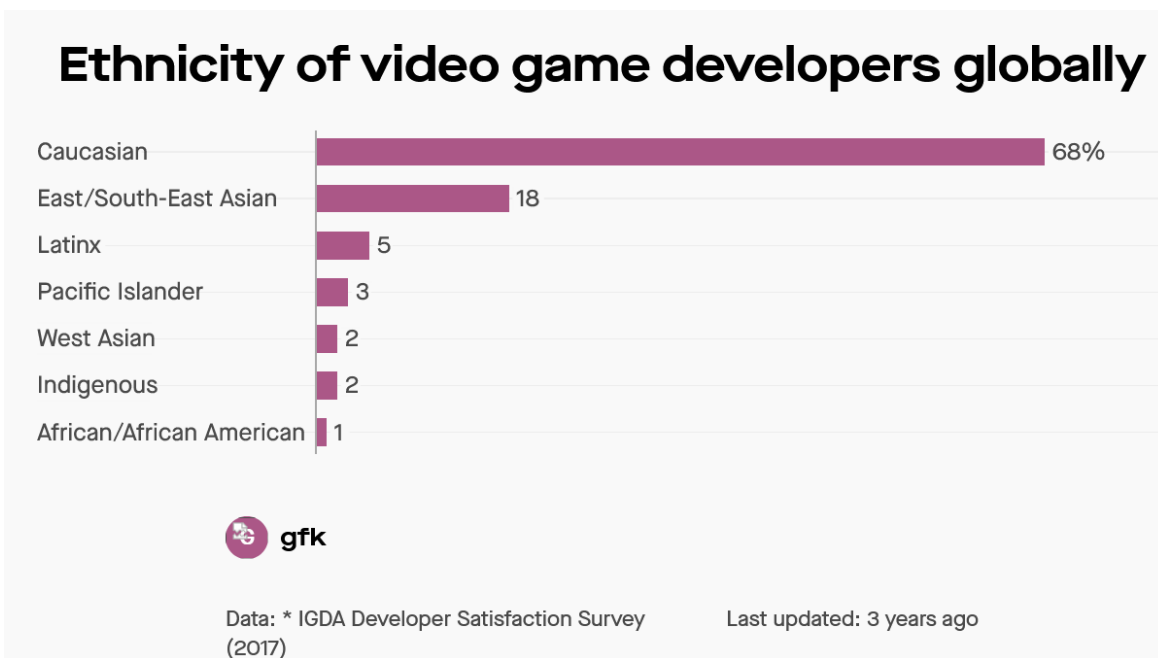


Figura 3. Etnie degli sviluppatori di videogiochi a livello globale (fonte: qz.com).

# Linee guida

## Spunti di riflessione nel creare un personaggio



Figura 4. Il volto tipo dell' "eroe medio" (fonte: gamerant.com)

Nello studio "Race and Gender: A Look at Modern Video Games (ndt: Razza e genere: uno sguardo ai videogiochi moderni)" Ross Orlando (2014) ha analizzato i personaggi dei videogiochi dal 2007 al 2012 ed ha evidenziato che:

- su 61 personaggi, 45 erano maschi e solo 5 femmine;
- i bianchi costituivano il 67% dei personaggi, mentre i neri e gli asiatici solo il 3%, i latino-americani solo 1% e gli indigeni non comparivano per niente;
- il 45% dei 45 personaggi maschi erano rappresentati con qualità maschiline molto stereotipate e il 15% dei personaggi (sia maschi che femmine) erano anche ipersessualizzati.

Quando crei i personaggi, assicurati di controllare le seguenti caratteristiche per verificare se il tuo cast è diversificato e non basato solo sulle caratteristiche che conosci (le tue e gli stereotipi):

- ☑ Età
- ☑ Abilità (Disabile/compromesso)
- ☑ Corporatura
- ☑ Caratteristiche facciali
- ☑ Abbigliamento non-occidentale
- ☑ Tipi di capelli etnici
- ☑ Modelli di famiglia non tradizionale
- ☑ Rappresentazione di genere non binaria

## Linee guida per scrivere di persone con disabilità

### Lingua

Le parole usate per descrivere persone disabili sono molto importanti.

Tieni ben presenti le seguenti linee guida:

- Enfaticizzare le abilità, non le limitazioni:
  - Una persona che usa una sedia a rotelle vs. sulla sedia a rotelle
- Fare riferimento prima alla persona, poi alla disabilità:
  - Una persona con disabilità vs. un disabile
- Usare un linguaggio neutro, non un linguaggio che caratterizza la persona come passiva o suggerisce qualche mancanza (vittima, invalido, incompleto):
  - Una persona che ha avuto un infarto vs. una vittima di infarto.
- Enfaticizzare la necessità di accessibilità piuttosto che la presenza di disabilità:
  - Parcheggio accessibile vs. parcheggio per handicappati
- Non usare eufemismi paternalistici:

- Diversamente abili, con ritardo, speciale...
- Descrivere persone con disabilità non implica stereotipi negativi di persone con disabilità:
  - Persone senza disabilità vs. normale, abile, sano.
- Rappresentare persone con disabilità che hanno successo in modo equilibrato, non eroico.
- Creare storie interessanti dal punto di vista umano, non strappalacrime.

## Caratterizzazione e trama

Errori da evitare nella storia:

- Non creare un arco narrativo sulla disabilità, ma su personaggi con disabilità.
- Fare in modo che i personaggi con disabilità abbiano un ruolo importante o persino il ruolo principale, come il Professor Xavier in X-Men, non limitarli al “compagno goffo”.
- Il personaggio non ha bisogno di “curare” o superare la sua disabilità per essere felice.
- Non usare la disabilità del personaggio per far provare pietà al giocatore.
- Non sentirti costretto a “proteggere” le persone con disabilità, ciò potrebbe essere considerato una dimostrazione di superiorità: ancora una volta il Professor Xavier è un buon esempio.

## Stereotipi da evitare

Nel descrivere personaggi con disabilità evitare di usare i seguenti stereotipi:

- personaggi eroici o eccessivamente coraggiosi;
- personaggi che hanno bisogno dell’ “amico normodotato” che gli insegni che la vita non è finita;
- personaggi che si curano con incredibile forza di volontà;
- personaggi caratterizzati da odio e rabbia assassina a causa della loro disabilità;
- personaggi che diventano super-umani o super-eroi ed altre classiche visioni semplicistiche delle persone con disabilità.

- people who become superhuman or superheroes and other classic simplistic views of persons with disabilities

## Conclusione

I media a cui siamo esposti condizionano la nostra visione del mondo ([hyperreality](#)). Di conseguenza la rappresentazione è importante perché può far conoscere al pubblico persone che non incontrano nella vita reale. E' importante trattare i personaggi creati con rispetto ma senza paternalismo ed evitare il perpetrarsi di stereotipi al fine di modificare i luoghi comuni su certi gruppi di persone.

## Risorse e riferimenti

- [Extra Credits]. (2012, March 19). 'Sexual Diversity - How a Queer Character Made Persona 4 Great - Extra Credits' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=RUqivXMLpcQ>
- DCCINC. (2016, November 25). The challenges and successes of media representation of Disability. Disability Credit Canada Retrieved from <https://disabilitycreditcanada.com/media-representations-disability/>
- (n.d.). (n.d.). What Exactly is Media Representation Anyway?. Arab film and media institute Retrieved from <https://arabfilmstitute.org/what-exactly-is-media-representation-anyway/>
- Packwood, D. (2018, October 31). The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>
- McNally, V. (2014, June 4). New Study Explores Representation in Gaming and Surprise! There Are a Lot of White Dudes. TheMarySue Retrieved from <https://www.themarysue.com/white-dudes-in-games/>
- (n.d.). (n.d.). Guidelines for Writing About People With Disabilities. Ada national Network Retrieved from <https://adata.org/factsheet/ADANN-writing>

## Immagini

- Packwood, D. (2018, October 31). Percentage of teens who play video games. The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>
- Packwood, D. (2018, October 31). Percentage of male and female players. The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>



- Packwood, D. (2018, October 31). Ethnicity of video game developers globally. The era of white male games for white male gamers is ending. Quartz. <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>
- GR staff. (2014, June 04). The “average hero” face type. Why re Game Developers Obsessed With 'Average' Heroes?. gamerant.com. <https://gamerant.com/average-video-game-heroes/>



## Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

**Codice del Progetto:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Maggiori informazioni su D-ESL:** <https://www.d-esl.eu>