



Idee inclusive per la progettazione dei videogiochi in un corso di lingua

Linee guida per l'inclusione quando si crea 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.

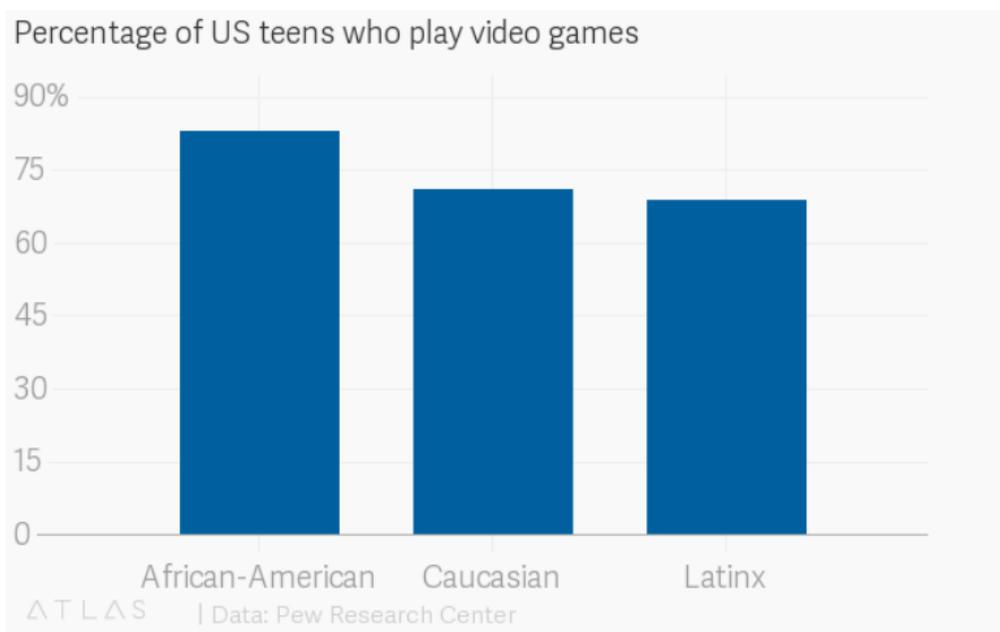


Figura 1. Percentuale di adolescenti che giocano con i videogiochi (fonte: qz.com).

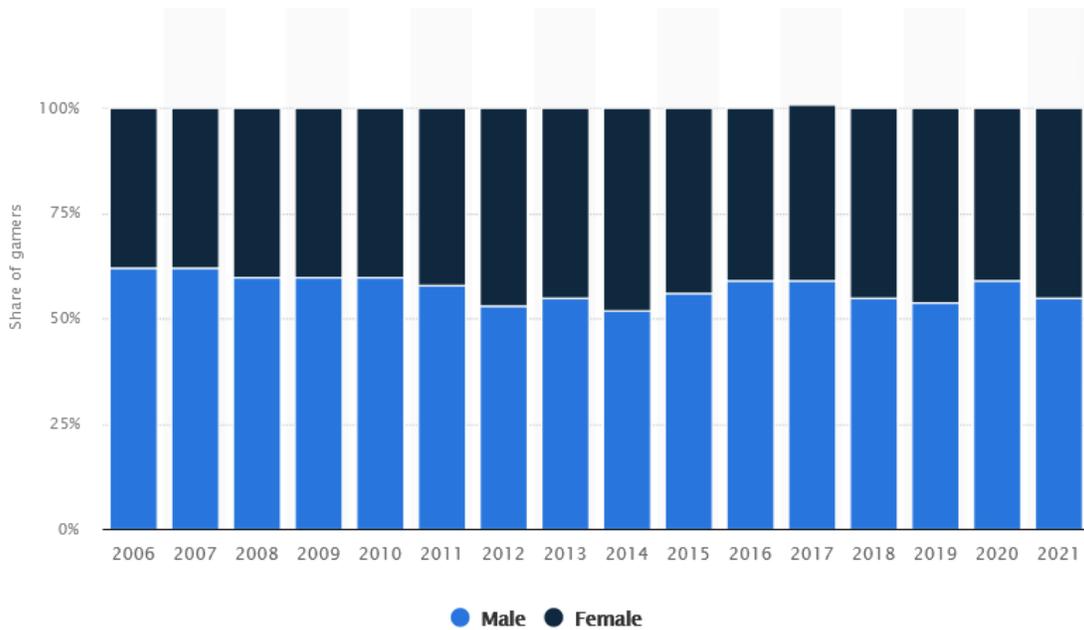


Figura 2. Percentuale di giocatori maschi e femmine (fonte: qz.com)

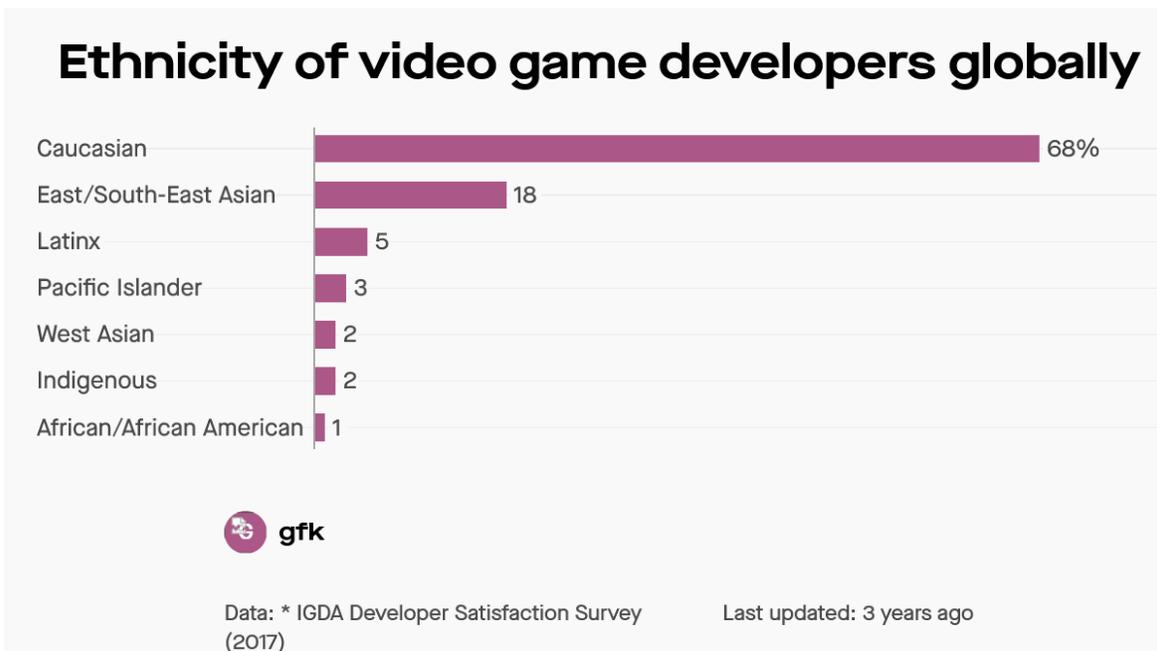


Figura 3. Etnie degli sviluppatori di videogiochi a livello globale (fonte: qz.com).

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>