Idei pentru designul jocurilor video incluzive folosite la ora de limbă modernă

Principii incluzive la realizarea unui joc video

Reprezentarea incluzivă a personajelor

Introducere

Reprezentarea în mass-media se referă la modul în care media prezintă anumite tipuri de oameni sau comunități. Există unele grupuri care sunt subreprezentate în majoritatea canalelor mass-media occidentale. Acestea includ femeile, persoanele de culoare, persoanele LGBTQIA+, persoanele cu anumite forme și tipuri de corp, persoanele de religii necreștine și persoanele cu dizabilități diferite. A existat o creștere constantă a diversității în mass-media, dar progresul a fost lung și lent.

De ce sunt necesare aceste sugestii?

Reprezentarea pozitivă și realistă poate ajuta la combaterea stereotipurilor care pot fi dăunătoare persoanelor. Unii oameni nu au ocazia să întâlnească persoane din anumite

grupuri, iar petrecerea timpului cu personajele într-un joc sau spectacol este singura modalitate prin care se confruntă cu aceste tipuri de personalități. A fi expus doar la stereotipuri poate crea reprezentări mentale greșite, în timp ce personajele realiste poate ajuta publicul să experimenteze ceea ce simt alții și să dezvolte empatie.

Reprezentarea este, de asemenea, importantă pentru a oferi modele tuturor și pentru a le permite oamenilor să-și dea seama că ceea ce experimentează este împărtășit. În plus, poate diminua și morbiditatea. Într-adevăr, a-ți da seama că împărtășești o afecțiune cu un personaj poate fi o modalitate de a pune un nume pe ceea ce simți sau experimentezi și de a-l verbaliza sau de a face un control medical pentru a-l valida.

Este important să ne gândim la aceste aspecte, deoarece jucătorii sunt diverși, în timp ce creatorii de jocuri nu.

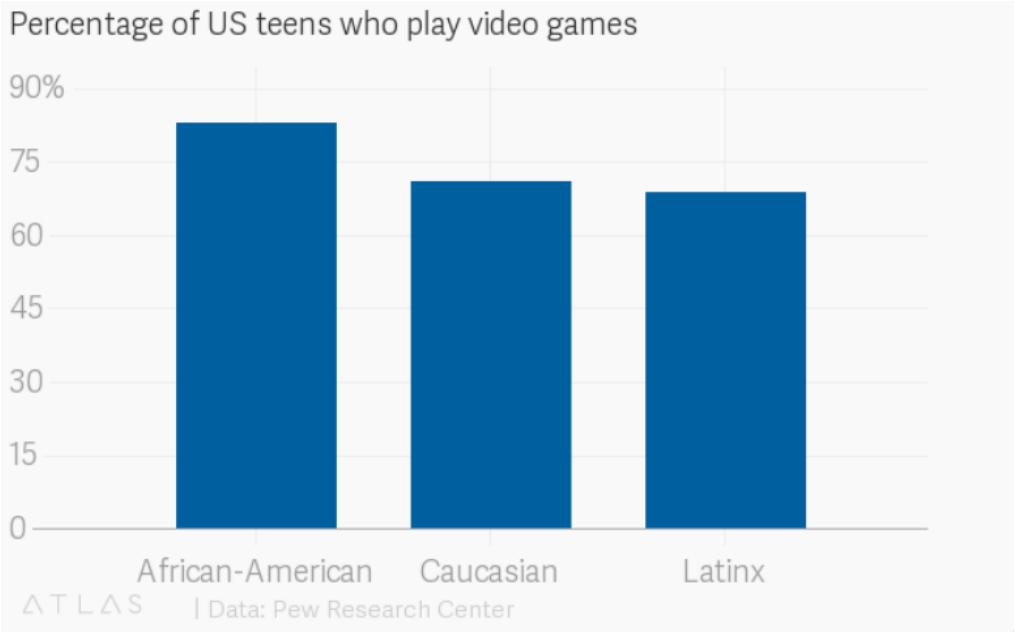

Figura 1. Procentajul adolescenților utilizatori de jocuri video. (sursa: qz.com)

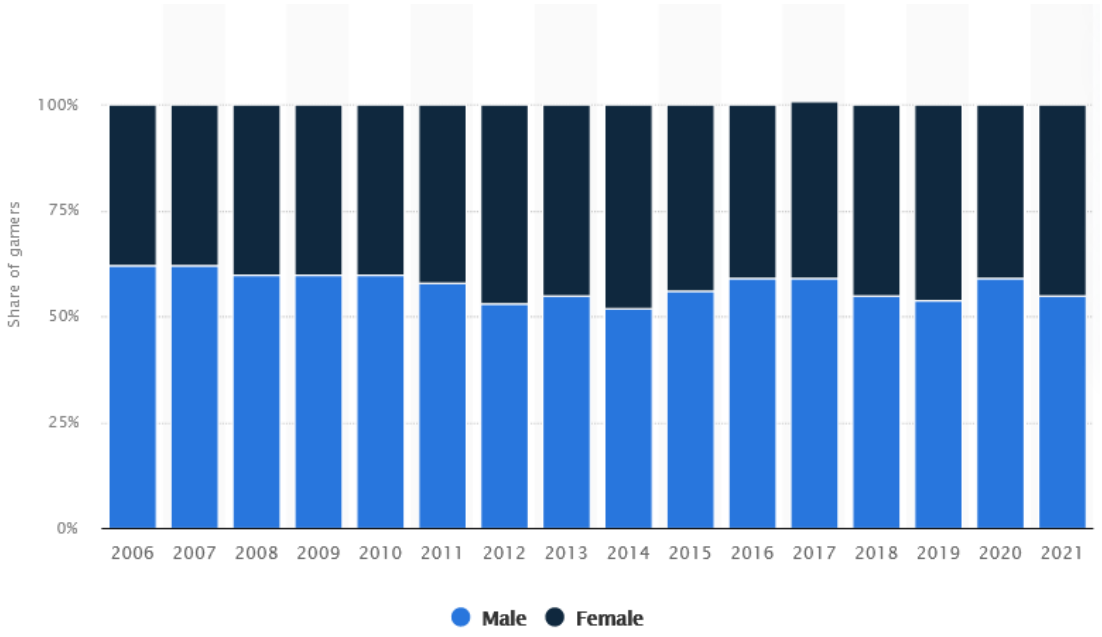

Figura 2. Procentajul jucătorilor de gen masculin și feminin. (sursa: qz.com)

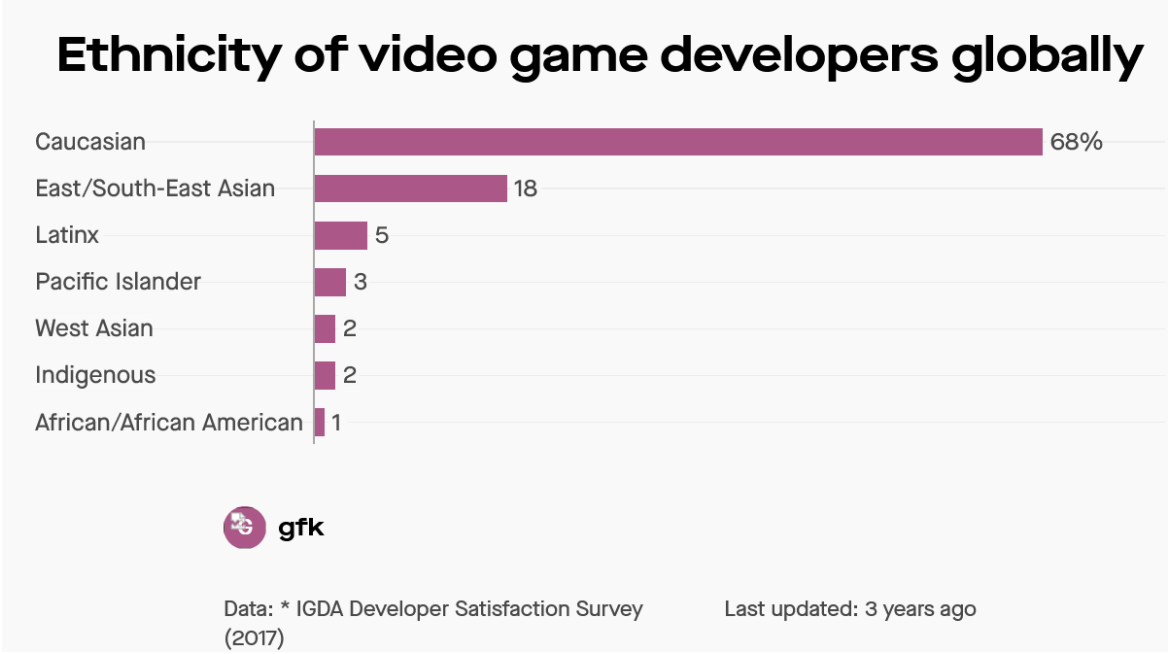

Figura 3. Etnicitatea dezvoltatorilor de jocuri video pe plan global. (sursa: qz.com)

Sugestii

Puncte de reflecție la crearea unui personaj

Figura 4. Tipul de figură a unui ,,erou comun”. (sursă: gamerant.com)

În lucrarea „Race and Gender: A Look at Modern Video Games”, Ross Orlando (2014) a analizat personajele jocurilor video din 2007 până în 2012 și a subliniat că:

- din 61 de personaje, 45 au fost desemnate masculine și doar cinci au fost femei;
- albii reprezintă 67% din personaje, în timp ce oamenii de culoare și asiaticii reprezintă doar 3%, cei latini sunt doar 1% și indigenii nu apar deloc;
- 45% dintre cele 45 de personaje masculine au prezentat calități masculine foarte stereotipe, iar 15% din toate personajele (atât masculine, cât și feminine) au fost, de asemenea, hipersexualizate.

Când creați personaje, asigurați-vă că verificați următoarele caracteristici pentru a vedea dacă distribuția dvs. este diversă și nu se bazează numai pe caracteristicile pe care le cunoașteți (personale și stereotipuri):

✅ Vârsta

✅ Abilitatea (cu handicap/deficiențe)

✅ Forma corpului

✅ Trăsături faciale

✅ Vestimentație fără influențe occidentale

✅ Tipuri etnice de păr

✅ Modele de familii netradiționale

✅ Reprezentare non-binară de gen

Indicații pentru a scrie despre persoanele cu dizabilități

Limbajul

Cuvintele folosite pentru a descrie persoanele cu dizabilități contează.

Țineți cont de următoarele sugestii:

- Subliniați abilitățile, nu limitările:
  - O persoană care folosește un scaun cu rotile vs. a fi dependent de acesta
- Referiți-vă la persoană mai întâi, apoi la dizabilitate:
- Folosiți un limbaj neutru
  - Nu folosiți un limbaj care înfățișează persoana ca pasivă sau sugerează o lipsă (victimă, invalidă, incompletă):
    - O persoană care a suferit recent un AVC vs. o victimă constantă a AVC-ului
- Subliniați nevoia de accesibilitate mai degrabă decât prezența dizabilității
  - Parcare accesibilă vs. parcare pentru persoane cu handicap
- Nu folosiți eufemisme condescendente:
  - Cu capacități diferite, provocator, special...
- Descrierea persoanelor fără dizabilități:

    - Nu impuneți stereotipuri negative celor cu dizabilități. Oameni fără dizabilități vs. normali, capabili, întregi.
- Prezentați oamenii de succes cu dizabilități într-un mod echilibrat, non-eroic.
- Creați povești echilibrate de interes uman în loc de povești care vă smulg lacrimile.

Caracterizarea și intriga

Lucruri de evitat în crearea poveștii:

- Nu concentrați un arc de personaj pe o dizabilitate; în schimb, creați arcuri pentru personajele care par să aibă dizabilități.
- Permiteți personajelor cu dizabilități să aibă roluri importante sau chiar rolul principal, precum profesorul Xavier în X-Men. Nu-i limitați la categoria „ciudații stângaci”.
- Personajul nu are nevoie să fie „vindecat” sau să-și depășească handicapul pentru a fi fericit.
- Nu folosiți dizabilitatea personajului pentru a-l face pe jucător să simtă milă.
- Nu vă simțiți forțați să „protejați” persoanele cu dizabilități, ceea ce poate fi simțit ca fiind condescendent. Încă o dată, profesorul Xavier este un bun exemplu.

Stereotipuri de evitat

Evitați utilizarea următoarelor stereotipuri atunci când descrieți personaje cu dizabilități:

- oameni care se plâng și vor să moară
- oameni care sunt eroici și prea curajoși
- oamenii care au nevoie de „prietenul capabil” să-i învețe că viața nu s-a terminat
- oameni care se vindecă prin forța pură a voinței
- oameni care devin supraoameni sau supereroi și alte viziuni clasice simpliste despre persoanele cu dizabilități

Concluzie

Mass-media la care suntem expuși influențează viziunea noastră despre lume (hyperreality). Reprezentarea este importantă deoarece poate îndepărta sau familiariza publicul cu oameni pe care nu îi întâlnesc în viața reală. Este important să tratați personajele reprezentate cu respect, nu cu condescendență; evitați perpetuarea stereotipurilor pentru a distruge concepțiile greșite despre anumite grupuri de oameni.

Resurse și referințe

- [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://arabfilminstitute.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. The Mary Sue 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

Ilustrații

- 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/

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu