



**Инклузивни идеи за дизајн на видео игри за учење јазик**

Упатства за вклучување при правење видео игра

## **Инклузивен приказ на ликовите**

### **Вовед**

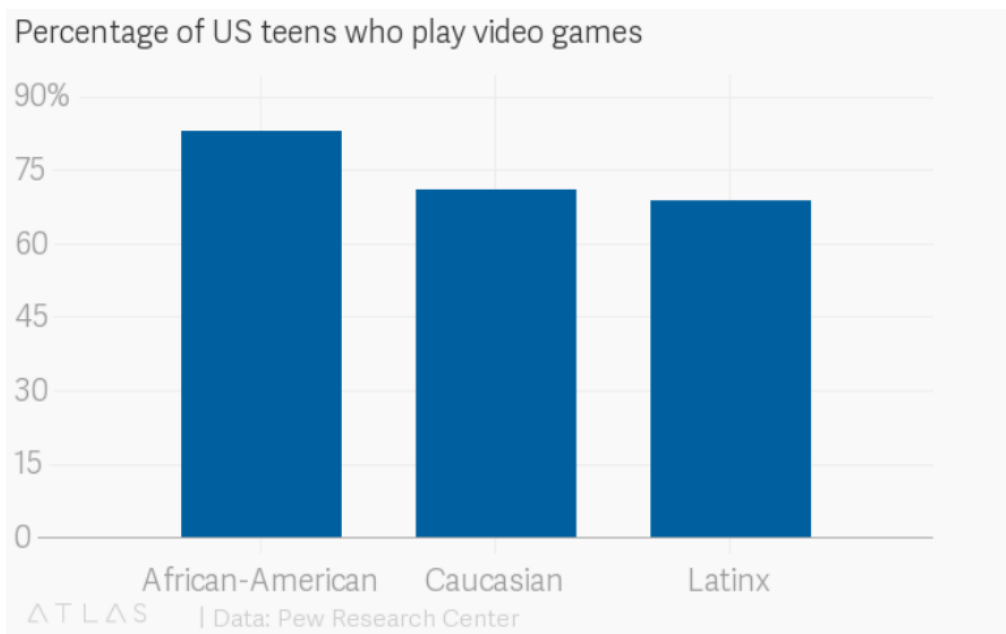
Застапеноста во медиумите е како медиумите прикажуваат одредени типови на луѓе или заедници. Има некои групи кои се недоволно застапени во повеќето западни медиуми. Тие вклучуваат жени, луѓе од друга раса, LGBTQI+ луѓе, луѓе со различни форми и типови на телото, луѓе од нехристијански религии и луѓе со различни способности. Имаше постојан пораст на различноста во медиумите, но напредокот беше долг и бавен.

### **За што се потребни овие упатства?**

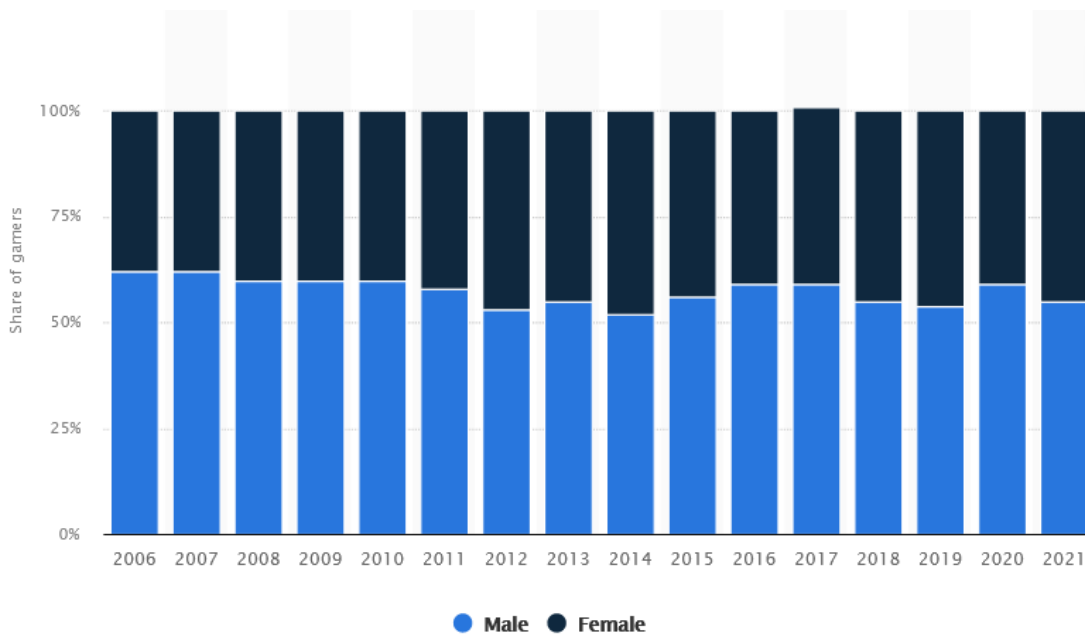
Позитивното и реално претставување може да помогне во борбата против стереотипите кои можат да бидат штетни за поединците. Некои луѓе немаат прилика да запознаат луѓе од одредени групи и поминувањето време со ликови во игра или шоу е единствениот начин за нив да се помешаат со овие луѓе. Тие се изложени само на стереотипи може да

создаде погрешни ментални претстави додека имаат реалистичните ликови кои можат да и помогнат на јавноста да доживее како се чувствуваат другите и да развијат емпатија. Претставувањето е исто така важно за да се понудат модели за улоги на сите и да им се дозволи на луѓето да сфатат дека она што го доживуваат се споделува. Покрај тоа, може да го намали и морбидитетот. Навистина, ненамерното откривање дека споделувате состојба со некој лик може да биде начин да ставите име на она што го чувствувате/искусувате и да го вербализирате или да направите медицински преглед за да го потврдите.

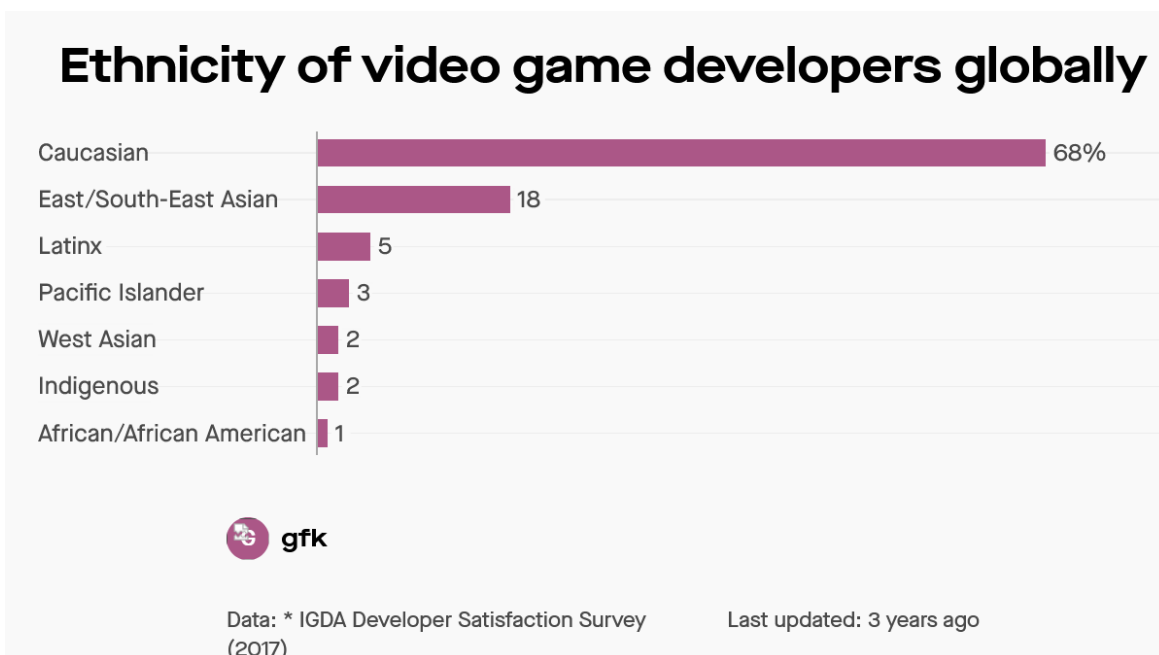
Важно е да се размислува за овие точки бидејќи гејмерите се разновидни додека креаторите на игри не се.



Слика 1. Процент на тинејџери кои играат видео игри (извор: qz.com).



Слика 2. Процент на машки и женски играчи (извор: qz.com)



Слика 3. Етничка припадност на развивачите на видео игри на глобално ниво (извор: qz.com).

## Упатства

### Точки на размислување при креирање лик



Слика 4. Тип на лице „просечен херој“ (извор: gamerant.com)

Во трудот „Раса и пол: поглед на модерните видео игри“, Рос Орландо (2014) ги анализираше ликовите од видео игрите од 2007 до 2012 година и истакна дека:

- Од 61 лик, 45 беа назначени машки, а само пет беа женски;
- Белците сочинуваат 67% од карактерите, додека Афроамериканците и Азијците сочинуваат само 3%, Латино луѓето се само 1%, а домородните луѓе воопшто не се појавуваат;
- 45% од 45-те машки ликови покажаа многу стереотипни машки квалитети, а 15% од сите ликови (и машки и женски) беа исто така хиперсексуализирани.

Кога креирате ликови, проверете ги следните карактеристики за да видите дали вашата екипа е разновидна и не се заснова само на карактеристики што ги знаете (ваши и стереотипи).

- ✓ Возраст
- ✓ Способност (оиевозможено/оштетено)
- ✓ Тип на тело
- ✓ Карактеристики на лицето
- ✓ Незападна облека
- ✓ Етнички типови на коса
- ✓ Нетрадиционални семејни модели
- ✓ Небинарно претставување на полот

## Насоки за пишување на лицата со посебни потреби

### Јазик

Зборовите што се користат за прикажување на лицата со посебни потреби се важни.

Бидете свесни за следните упатства:

- Нагласете ги способностите, а не ограничувањата:
  - Лице кое користи инвалидска количка наспроти лице врзано за инвалидска количка
- Прво повикајте се на лицето, второ попреченоста:
  - Лице со попреченост наспроти попречено лице
- Користете неутрален јазик
  - Не користете јазик што ја прикажува личноста како пасивна или сугерира дека нема нешто (жртва, невалиден, дефектен):
- Лице кое имало мозочен удар наспроти жртва на мозочен удар
- Нагласете ја потребата за пристапност наместо присуството на попреченост
  - Достапно паркирање наспроти паркирање за лица со хендикеп
- Не користете омаловажувачки еуфемизми
  - Различно способни, предизвикани, посебни...
- Опишување на луѓето без попреченост:

- Не имплицирајте негативни стереотипи за лицата со попреченост. Луѓе без попреченост наспроти нормални, способни, цели.
- Прикажете ги успешните лица со попреченост на избалансиран, нехеројски начин.
- Создавајте избалансирани приказни од човечки интерес наместо приказни кои предизвикуваат солзи

## Карактеризација и заплет

Работи што треба да ги избегнувате во вашата приказна:

- Не го центрирајте лакот на знаци на попреченост, наместо тоа, креирајте лакови за знаци кои имаат попреченост.
- Дозволете ликовите со попреченост да имаат важни улоги, па дури и главната улога, како професорот Ксавиер во X-Men. Не ги ограничувајте на „несмасните помошници“.
- Ликот не треба да се „излечи“ или да ја надмине својата попреченост за да биде среќен.
- Не користете ја попреченоста на ликот за да го натерате играчот да чувствува сожалување. од претставата
- Не се чувствувајте принудени да ги „заштитите“ лицата со попреченост, што може да се почувствува како снисходливо. Уште еднаш, професорот Ксавиер е добар пример.

## Стереотипи кои треба да се избегнуваат

Избегнувајте да ги користите следните стереотипи кога прикажувате ликови со попреченост:

- луѓе кои лелекаат и сакаат да умрат
- луѓе кои се херојски и премногу храбри
- луѓето на кои им е потребен „способниот пријател“ за да ги научи дека во животот ништо не е готово
- луѓе кои се лекуваат преку чиста сила на волјата

- луѓе исполнети со убиствен гнев и омраза поради нивната попреченост
- луѓе кои стануваат натчовечки или суперхерои и други класични симплистички погледи на лицата со попреченост

## Заклучок

Медиумите на кои сме изложени влијаат на нашата визија за светот (хиперреалност). Претставувањето е важно тогаш затоа што може да ја скрши или запознае публиката со луѓе што не ги среќава во реалниот живот. Важно е да се третираат прикажаните ликови со почит, но не и со снисходење и да се избегнува овековечување на стереотипите за да се разбијат заблудите за одредени групи луѓе.

## Ресурси и референци

- [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>

## Слики

- 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/>





## Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

**Код на проектот:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Дознајте повеќе за D-ESL на:** <https://www.d-esl.eu>