

## ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

### Αναπαράσταση των αναπηριών στα βιντεοπαιχνίδια

Αν και στο ζήτημα της αναπαράστασης των αναπηριών στα βιντεοπαιχνίδια έχει σημειωθεί βελτίωση τα τελευταία χρόνια, η έρευνα και προσοχή που αφιερώνονται στο σημαντικό αυτό θέμα εξακολουθούν δυστυχώς να είναι περιορισμένες (Currys PC World, 2019, Shell, 2021).

#### Βιντεοπαιχνίδια και αναπηρίες

Η αναπαράσταση των αναπηριών στα βιντεοπαιχνίδια αντικατοπτρίζει την ποικιλομορφία του πραγματικού κόσμου (Parlock, 2020, Sherer, 2020). Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να συμβάλουν στην ευαισθητοποίηση και την εκπαίδευση των ανθρώπων αναφορικά με τις αναπηρίες, εφόσον προσφέρουν μια ακριβή αναπαράσταση της αναπηρίας, είτε αυτή είναι σωματική, είτε νοητική (Brody, 2020). Επιπλέον, μέσω των παιχνιδιών, περισσότερα άτομα μπορούν να κατανοήσουν την ποικιλία των αναπηριών που υπάρχουν, ενώ η αναπαράσταση των διαφόρων αναπηριών μπορεί να χρησιμεύσει ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ταύτιση των ατόμων που τις αντιμετωπίζουν (Gibbons, 2015, Dix, 2016).

Η έλλειψη χαρακτήρων με αναπηρίες στα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να οφείλεται στην ανησυχία των προγραμματιστών ότι θα παρουσιάσουν τους χαρακτήρες αυτούς με στερεοτυπικό τρόπο (Dix, 2016, Currys PC World, 2019, Shell, 2021).

#### Χαρακτήρες βιντεοπαιχνιδιών με αναπηρίες

Σύμφωνα με την ανάλυση 108 τρέιλερ βιντεοπαιχνιδιών από τον Shell (2021), πολλοί χαρακτήρες με αναπηρίες είναι κυρίως δευτερεύουσας σημασίας και δεν ελέγχονται από τον παίκτη. Ωστόσο, σε πολλές περιπτώσεις, διαδραματίζουν έναν σημαντικό

ρόλο αποδεικνύοντας ότι, παρά το χαμηλό ποσοστό εκπροσώπησης των χαρακτήρων με αναπηρίες, αυτοί αποτελούν σημαντικό μέρος της ιστορίας.

Επιπλέον, σύμφωνα με την ίδια έρευνα, οι χαρακτήρες με αναπηρίες απεικονίζονται ως πρωταγωνιστές σε περισσότερες περιπτώσεις, γεγονός που αντιτίθεται στην στερεότυπη αντίληψη ότι οι χαρακτήρες με αναπηρίες είναι οι «κακοί» της ιστορίας. Όταν οι χαρακτήρες με αναπηρίες εκπροσωπούνται σε βιντεοπαιχνίδια, είναι πιο πιθανόν να έχουν σωματικές, παρά νοητικές αναπηρίες.

Τα είδη των σωματικών αναπηριών τις οποίες οι προγραμματιστές είναι πιο πιθανό να παρουσιάσουν στα βιντεοπαιχνίδια συχνά αφορούν ένα χαμένο άκρο, εγκαύματα, ακρωτηριασμούς, καθώς και βαλλιστικά τραύματα (Dix, 2016, Currys PC World, 2019). Ένα άλλο σημαντικό σημείο που πρέπει να αναφερθεί, είναι το γεγονός ότι η σωματική αναπηρία των χαρακτήρων είναι συχνά «σταθερή» στα παιχνίδια, και συχνά αντισταθμίζεται από υπεράνθρωπες δυνάμεις ή υπεράνθρωπα προσθετικά μέλη (Currys PC World, 2019).

Τα τελευταία χρόνια έχει σημειωθεί αύξηση στην εκπροσώπηση των νοητικών αναπηριών, λόγω της αυξημένης ευαισθητοποίησης για την ψυχική υγεία (Currys PC World, 2019).

Παρόλο που χρειάζεται να γίνει περισσότερη δουλειά όσον αφορά την εκπροσώπηση των αναπηριών και της ποικιλομορφίας τους στα βιντεοπαιχνίδια, πιο κάτω παρατίθενται μερικά παραδείγματα χαρακτήρων με αναπηρίες, τόσο σωματικές, όσο και νοητικές.

### Παραδείγματα χαρακτήρων βιντεοπαιχνιδιών με αναπηρίες:

- **Symmetra από το “Overwatch 2”** - Η Symmetra αποτελεί τον πρώτο ενεργό χαρακτήρα του παιχνιδιού “Overwatch”, ο οποίος πάσχει από μια διαταραχή που εμπίπτει στο φάσμα του αυτισμού. Είναι επίσης ακρωτηριασμένη (όπως και

μερικοί άλλοι χαρακτήρες στο συγκεκριμένο παιχνίδι, όπως ο Cassidy και ο Torbjorn), και έχει ένα ρομποτικό βραχίονα.



Εικόνα 1: Symmetra. Πηγή: <https://playoverwatch.com/en-gb/heroes/symmetra/>

- **Senua από το “Hellblade: Senua's Sacrifice”** - Ο Senua είναι ένας νεαρός πολεμιστής ο οποίος πάσχει από σοβαρής μορφής ψύχωση.



Εικόνα 2: Senua. Πηγή: <https://hellblade.com/gallery>

- **Jeff “Joker” από το “Mass Effect Series”** – Ο Joker γεννήθηκε με το σύνδρομο Vrolik (το οποίο ονομάζεται επίσης και ως Νόσος των Εύθραυστων Οστών). Εξαιτίας αυτού, βασίζεται σε πατερίτσες και στηρίγματα ποδιών για να περπατήσει. Παρ'όλα αυτά, έγινε ο κυβερνήτης του φανταστικού διαστημόπλοιου SSV Normandy.



Εικόνα 3: Joker. Πηγή: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff\\_%22Joker%22\\_Moreau](https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff_%22Joker%22_Moreau)

- **Lester Crest από το “Grand Theft Auto V”** – Ο Lester πάσχει από μια ασθένεια που έχει περιορίσει την κινητικότητά του, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιεί ένα αναπηρικό καροτσάκι. Εξαιτίας αυτού, έγινε επίσης υπέρβαρος, ενώ πάσχει από άσθμα.



Εικόνα 4: Lester. Πηγή : [https://gta.fandom.com/wiki/Lester\\_Crest](https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest)

- **Cassie Thornton από το “Perception”** – Η Cassie είναι μια τυφλή γυναίκα, η οποία πλοηγείται χρησιμοποιώντας την τεχνική του ηχοεντοπισμού. Βασίζεται εξ ολοκλήρου στην ακοή της για να εξερευνήσει το περιβάλλον της.
- **Josh Sauchak από το “Watch Dogs 2”** – Ο Josh έχει κάποια προβλήματα στην κατανόηση κοινωνικών σχημάτων, και δεν καταλαβαίνει κάποιες λέξεις αργκό (slang). Πάσχει από το σύνδρομο Asperger.



Εικόνα 5: Josh. Πηγή : [https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh\\_Sauchak](https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh_Sauchak)

- **Baiken από τη σειρά “Guilty Gear”** – Η Baiken έχασε το αριστερό της μάτ, ενώ το δεξί της χέρι κόπηκε σε μια επίθεση όταν ήταν παιδί.





Εικόνα 6: Baiken. Πηγή: <https://www.guiltygear.com/ggst/en/character/bkn/>

- **Δρ. “Huey” Emmerich από τη σειρά “Metal Gear”** – Ο Huey πάσχει από κληρονομική Σπαστική παραπληγία, εξαιτίας της οποίας συχνά χρησιμοποιεί αναπηρικό καροτσάκι. Αργότερα στο παιχνίδι, αναπτύσσει έναν μηχανικό εξωσκελετό, ο οποίος του επιτρέπει να περπατά όρθιος.





Εικόνα 7: Huey. Πηγή: [https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey\\_Emmerich](https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey_Emmerich)

- **River Wyles από το “To the Moon”** – Η River είναι η σύζυγος του Jonny Wyles, του οποίου η τελευταία επιθυμία πριν πεθάνει ήταν να πάει στο φεγγάρι. Ενώ μαθαίνει περισσότερα για το παρελθόν του Jonny, ο παίκτης συναντά την River, η οποία υπονοείται ότι «πάσχει από μια πάθηση». Ενώ το παιχνίδι δεν υποδεικνύει άμεσα το σύνδρομο Asperger, ο παίκτης λαμβάνει πολλές ενδείξεις που υπαινίσσονται αυτό.

## ΠΗΓΕΣ

- Brody, C. (2020, January 20). *The Need For More Disabilities In the Games We Play*. The Ablegamers Charity. <https://ablegamers.org/the-need-for-more-disabilities-in-the-games-we-play/>
- Currys PC World (2019) Diversity in Gaming. Mental Health & Disabilities. <https://techtalk.currys.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/>
- Dix., M. (2016, October 29th) *Why Perception's Representation of Disability in Video Games is Important*. Cultured Vultures. <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>
- Gibbons, S. (2015). Disability, neurological diversity, and inclusive play: An examination of the social and political aspects of the relationship between disability and games. *Loading...*, 9(14).
- Parlock, J. (2020, January 8) *Video games and disability: Looking back at a challenging decade*. Polygon <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-in-review>
- Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. *arXiv preprint arXiv:2103.17100*.
- Sherer, T. (2020, August 3) *Video Game Representation*. New Mobility. <https://newmobility.com/video-game-representation/>
- Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using video games for learning: Developing a metalanguage for digital play. *Games and Culture*, 16(5), 583-610.

Το έργο #Gaming4skills έχει χρηματοδοτηθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Το περιεχόμενο και το υλικό του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.  
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>