

FACTSHEET

Reprezentarea dizabilitatilor in jocurile video

Deși reprezentarea dizabilităților în jocurile video s-a îmbunătățit în ultimii ani, există încă cercetări și o atenție foarte limitată acordată acestui subiect important (Currys PC World, 2019, Shell, 2021).

Jocuri video și dizabilități

Reprezentarea dizabilităților în jocurile video reflectă diversitatea lumii reale (Parlock, 2020, Sherer, 2020). Jocurile video pot fi folosite pentru a ajuta la conștientizarea și educarea oamenilor cu privire la dizabilități, atâta timp cât oferă o reprezentare exactă a dizabilității, fie că este fizică sau mentală (Brody, 2020). Mai mult, mai mulți jucători pot ajunge să înțeleagă varietatea dizabilităților, iar reprezentarea dizabilităților poate servi ca un instrument puternic de identificare (Gibbons, 2015; Dix, 2016).

Lipsa personajelor cu dizabilități în jocurile video se poate datora fricii dezvoltatorilor de a prezenta acele personaje într-un mod stereotip (Dix, 2016; Currys PC World, 2019; Shell, 2021).

Personaje cu dizabilități de jocuri video

Conform analizei a 108 trailere de jocuri video de către Shell (2021), multe personaje cu dizabilități sunt predominant personaje secundare, nejuocabile. Cu toate acestea, în multe cazuri, ei au un rol influent, ceea ce indică faptul că, în ciuda reprezentării scăzute a personajelor cu dizabilități, ele reprezintă o parte importantă a poveștii.

În plus, conform aceleiași cercetări, personajele cu dizabilități au fost înfățișate ca protagoniste în mai multe cazuri, ceea ce se opune viziunii stereotipe a personajelor cu dizabilități ca fiind „răucătorii”.

Când personajele cu dizabilități sunt reprezentate în jocurile video, este mai probabil să aibă dizabilități fizice decât mentale.

Dizabilitățile fizice includ adesea un membru lipsă, victimele arsurilor, amputații și victimele traumei balistice, deoarece acestea sunt dizabilitățile pe care dezvoltatorii sunt cel mai probabil să le prezinte în joc (Dix, 2016, Currys PC World, 2019). Un alt punct important de menționat este faptul că dizabilitatea fizică a personajelor este adesea „remediată” în jocuri și este adesea înlocuită de puteri supraumane sau protetice supraumane (Currys PC World, 2019).

În ultimii ani, s-a înregistrat o creștere a reprezentării dizabilităților mintale datorită creșterii gradului de conștientizare a sănătății mintale (Currys PC World, 2019).

Deși mai este de făcut pentru a reprezenta dizabilitățile și diversitatea dizabilităților în jocurile video, mai jos sunt câteva exemple de personaje cu dizabilități, atât fizice, cât și psihice.

Exemple de personaje de jocuri video cu dizabilități:

- **Symmetra din Overwatch 2** - Symmetra este primul personaj jucabil din Overwatch care are o tulburare din spectrul autismului. Ea este, de asemenea, amputată (ca și alte personaje din Joc, cum ar fi Cassidy și Torbjorn) și are un braț cibernetic.



OVERWATCH

Imaginea 1: Symmetra. Sursa: <https://playoverwatch.com/en-gb/heroes/symmetra/>

- **Senua din Hellblade: Senua's Sacrifice** - Senua este un tânăr războinic care suferă de psihoză severă.



Imaginea 2: Senua. Sursa: <https://hellblade.com/gallery>

- **Jeff „Joker” din seria Mass Effect** – Joker s-a născut cu sindromul Vrolik (numit și: boala osului fragil). Din această cauză, se bazează pe cârje și pe bretele pentru picioare pentru a merge. În ciuda acestui fapt, a devenit pilotul SSV Normandy.



Imaginea 3: Joker. Sursa: https://masseffect.fandom.com/wiki/Jeff_%22Joker%22_Moreau

- **Lester Crest de la Grand Theft Auto V** – Lester suferă de o boală de emaciare care i-a limitat mobilitatea și folosește un scaun cu rotile. Din aceasta cauza a devenit și supraponderal și suferă de astm.



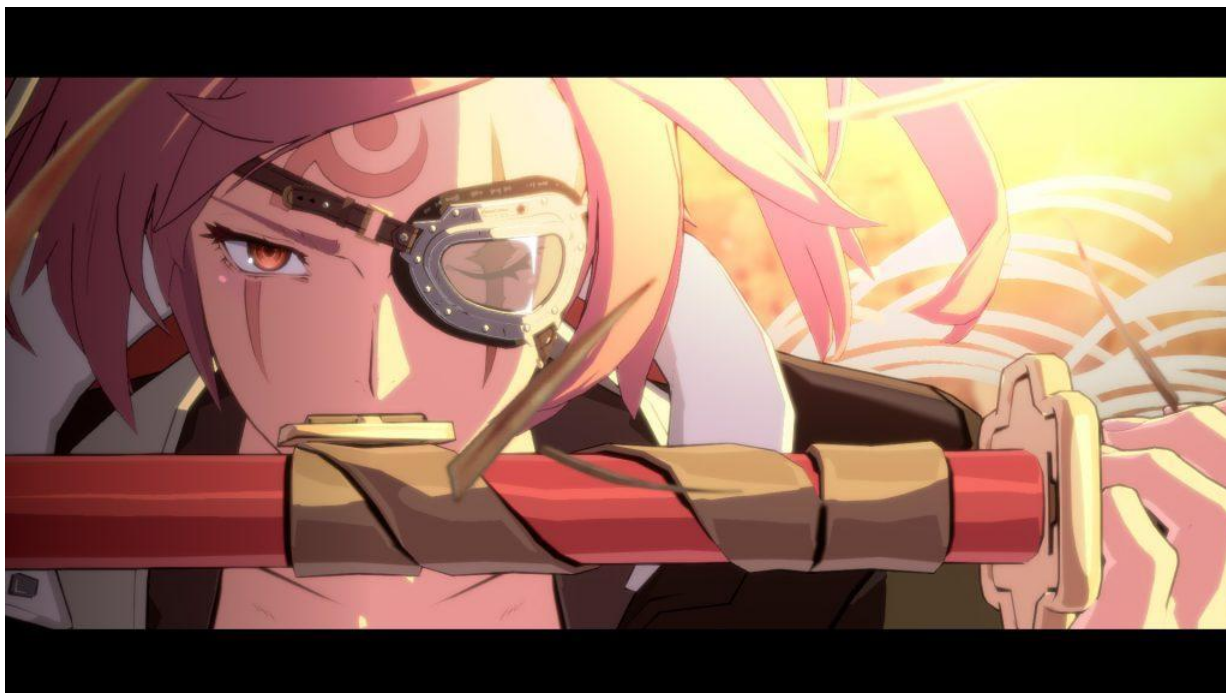
Imaginea 4: Lester. Sursa: https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest

- **Cassie Thornton din Perception** – Cassie este o femeie oarbă care navighează prin eclocație. Ea se bazează în totalitate pe auzul ei pentru a-și explora împrejurimile.
- **Josh Sauchak din Watch Dogs 2** – Josh are unele probleme în a înțelege indicii sociale și nu înțelege unele cuvinte din argou. Are sindromul Asperger.



Imaginea 5: Josh. Sursa: https://watchdogs.fandom.com/wiki/Josh_Sauchak

- **Baiken din seria Guilty Gear** – Baiken și-a pierdut ochiul stâng, iar brațul drept a fost tăiat într-un atac când era copil.



Imaginea 6: Baiken. Sursa: <https://www.guiltygear.com/ggst/en/character/bkn/>

- **Dr. „Huey” Emmerich de la Metal Gear Series** – Huey are paraplegie spastică ereditară, din cauza căreia folosește adesea un scaun cu roțile. Mai târziu în joc, el dezvoltă un exoschelet mecanic care îi permite să meargă drept.



Imaginea 7: Huey. Sursa: https://metalgear.fandom.com/wiki/Huey_Emmerich

- **River Wyles din To the Moon** – River este soția lui Jonny Wyles a cărei ultimă dorință este să meargă pe Lună. În timp ce află mai multe despre trecutul lui Johnny, jucătorul îl întâlnește pe River, căruia i se sugerează că „are o afecțiune”. Deși jocul nu numește în mod direct sindromul Asperger, jucătorul primește multe indicii care indică asta.

REFERINȚE

- Brody, C. (20 ianuarie 2020). Nevoia de mai multe dizabilități în jocurile pe care le jucăm. Caritate The Ablegamers. <https://ablegamers.org/the-need-for-more-disabilities-in-the-games-we-play/>
- Currys PC World (2019) Diversitate în jocuri. Sănătatea mintală și dizabilitățile. <https://techtalk.currys.co.uk/tv-gaming/gaming/diversity-in-gaming/>
- Dix., M. (2016, 29 octombrie) De ce este importantă reprezentarea dizabilității de către Perception în jocurile video. Vulturi de Cultură. <https://culturedvultures.com/perception-disability-in-video-games/>
- Gibbons, S. (2015). Dizabilitate, diversitate neurologică și joc incluziv: o examinare a aspectelor sociale și politice ale relației dintre dizabilități și jocuri. Se încarcă...,9(14).
- Parlock, J. (2020, 8 ianuarie) Jocuri video și dizabilități: Privind înapoi la un deceniu provocator. Polygon <https://www.polygon.com/2020/1/8/21056713/disabilities-video-game-characters-inclusion-accessibility-decade-in-review>
- Shell, J. (2021). Ce vedem: o investigație asupra reprezentării dizabilității în jocurile video. arXiv preprint arXiv:2103.17100.
- Sherer, T. (2020, 3 august) Reprezentare joc video. Mobilitate nouă. <https://newmobility.com/video-game-representation/>
- Toh, W. și Lim, FV (2021). Folosirea jocurilor video pentru învățare: dezvoltarea unui metalimbaj pentru jocul digital. Jocuri și cultură, 16(5), 583-610.

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Conținutul și materialul acestuia reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acestea.

Cod proiect: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills

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