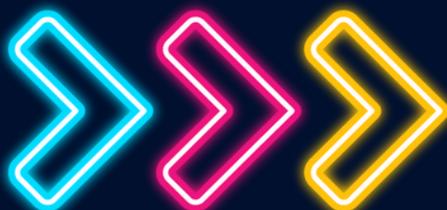




Cofinanziato  
dall'Unione europea



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Esplorare la diversità e la  
rappresentazione dei  
personaggi dei videogiochi

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durata:</b>	120 – 180 minuti
<b>Età:</b>	16 – 20 anni
<b>Dimensioni del gruppo:</b>	Gruppi di 4 o coppie
<b>Finalità:</b>	Sensibilizzare alla diversità e all'inclusività nella rappresentazione dei personaggi nei videogiochi.
<b>Obiettivi:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilizzare i partecipanti alla diversità, alla rappresentazione e all'identità delle persone e delle culture nei videogiochi.</li> <li>• Considerare e rivalutare le loro prospettive sui pregiudizi nei videogiochi, ad esempio di genere, cultura, razza, ecc.</li> <li>• Aiutare i partecipanti a comprendere l'impatto della rappresentazione sulla percezione di sé e sulla costruzione della comunità.</li> <li>• Ispirare la creatività nella rappresentazione di culture, storie e personaggi diversi attraverso il gioco.</li> </ul>
<b>Materiale necessario:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esempi di giochi o scenari che i partecipanti possono analizzare e valutare criticamente.</li> <li>• Modelli di profilazione dei personaggi da compilare per i partecipanti</li> <li>• Materiali o materiale artistico per disegnare i personaggi</li> </ul>

Questo workshop mira a sensibilizzare i partecipanti su come i personaggi dei videogiochi possano favorire l'accessibilità e l'inclusività. I partecipanti iniziano identificando e discutendo sui personaggi che favoriscono efficacemente l'inclusione, esplorando i tratti e le trame che li rendono d'impatto. Partendo da queste intuizioni, i partecipanti progettano i propri personaggi e sviluppano elementi della storia che promuovono la diversità e la rappresentazione. Utilizzando il metodo interattivo del Teatro Forum, danno vita a questi personaggi, acquisendo esperienza pratica nella creazione di progetti autentici, empatici e significativi che rispondono alle esigenze dei giocatori sottorappresentati evitando stereotipi e tokenismo.



# Struttura del workshop



## 1. Rompighiaccio ed energiser (5-10 minuti):

- Iniziate con un'attività interattiva per stimolare i partecipanti e incoraggiare la collaborazione.

## 2. Identificare i personaggi che supportano l'inclusione (15-20 minuti):

Istruzioni:

A coppie, i partecipanti scelgono un personaggio di un videogioco, di un film o di una storia che, secondo loro, sostiene l'inclusione e la diversità.

- Incoraggiateli a riflettere su elementi specifici del design o del ruolo del personaggio, come ad esempio:
  - In che modo il personaggio sfida gli stereotipi.
  - Come il personaggio raffigura gruppi o abilità sottorappresentate.
  - In che modo le storie del personaggio favoriscono l'empatia e l'accessibilità.

Suggerimento: potete aiutarli preparando in anticipo un elenco di personaggi.

## 3. Discussione (10-15 minuti):

- Facilitate una discussione di gruppo in cui le coppie presentano i personaggi scelti e spiegano le loro ragioni.
- Evidenziate i tratti ricorrenti o le trame che rendono questi personaggi efficaci nel sostenere l'inclusione, come la rappresentazione autentica, l'adattabilità o i contributi significativi alla narrazione.

#### **4. Presentazione del design inclusivo dei personaggi (15-20 minuti):**

Obiettivo:

Fornire ai partecipanti spunti su come i personaggi dei videogiochi possono sostenere l'inclusione e la diversità.

Contenuti:

- Esempi di personaggi progettati per supportare l'accessibilità e la diversità, come ad esempio:
- Personaggi con disabilità (ad esempio, con dispositivi di assistenza o capacità di adattamento).
  - Personaggi con un ricco background culturale o personale che sfida gli stereotipi.
  - Per esempio: Kratos di God of War, Mario, Lara Croft, Bayonetta, Ellie di The Last of Us, Zelda, Cassandra di Assassin's Creed Odyssey, o anche avatar anonimi di giochi multiplayer.
- Discutete su come il design dei personaggi, le scelte narrative e le caratteristiche del gameplay possano migliorare l'inclusione.
- Identificate le insidie più comuni, come il tokenismo o l'eccessiva semplificazione.

#### **5. Progettazione di personaggi che favoriscono l'inclusione (30-40 minuti):**

Istruzioni:

- I partecipanti lavorano in piccoli gruppi per progettare un concept del personaggio.
- Fornire un modello di progettazione del personaggio per orientare i partecipanti:
  - I tratti e la storia del personaggio.
  - Come il personaggio favorisce l'inclusione nel mondo di gioco (ad esempio, caratteristiche di accessibilità, rappresentazione o superamento di barriere).
  - Possibili elementi della storia o sfide che il personaggio potrebbe affrontare per favorire l'inclusione.

Guida:

- Enfatizzare la creazione di personaggi che rappresentino in maniera autentica esperienze diverse.
- Assicuratevi che le storie mettano in evidenza l'impatto di questi personaggi nel promuovere l'empatia, la costruzione della comunità o l'accessibilità.

## **6. Teatro Forum (50-60 minuti):**

Creazione della scena (15 minuti):

- I gruppi creano una breve scena in cui i loro personaggi interagiscono in uno scenario di gioco.
- Le scene devono dimostrare come i loro personaggi sostengono l'inclusione, sfidano gli stereotipi o affrontano le barriere.

Teatro Forum (35 minuti):

- Ogni gruppo recita la propria scena mentre gli altri partecipanti osservano.
- Gli osservatori possono mettere in pausa la scena per porre domande, proporre azioni alternative o suggerire miglioramenti.

I gruppi perfezionano e ripropongono le loro scene in base al feedback.

## **7. Debriefing e riflessione (10-15 minuti):**

Spunti di discussione:

- Unità dei personaggi e delle trame:
  - Riflettere su come il design dei personaggi e le trame più significative possano funzionare insieme per sostenere l'inclusione e l'accessibilità.
- Risultati principali:
  - Discutere su come i partecipanti possano applicare questi principi ad altri contesti creativi o professionali.
- Future applications:
  - Incoraggiare i partecipanti a esplorare ulteriormente il design inclusivo nei loro progetti, sottolineando l'importanza di una rappresentazione autentica e di un coinvolgimento significativo.



# Riferimenti



- Carins, P., Power, C., Barlet, M. & Haynes, G. (2019). Future design of accessibility in games: A design vocabulary. *International journal of human – computer studies*. 131. Pp 64 – 71. [Erinmwingbovo, O. \(2024\). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references](#)
- Baltzar, P & Hassan, L. (2023). “It’s easier to play alone”: A survey study of gaming with disabilities. *Journal of electronic gaming and esports*, 1. DOI:[10.1123/jege.2022-0029](https://doi.org/10.1123/jege.2022-0029)
- Anderson, S. L., & Johnson, M. R. (2021). Gamer identities of video game live streamers with disabilities. *Information, Communication & Society*, 25(13), 1900–1915. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1907433>