

### Література

1. Гофман Е. Т. А. Малюк Цахес. Харків: Фоліо, 2012. 655 с.
2. Dederich M. Körper, Kultur und Behinderung. Eine Einführung in die Disability Studies. Bielefeld: transcript, 2007. 208 s.
3. E. T. A. Hoffmann-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung / Hrsg. von Ch. Lubkoll, H. Neumeyer. Stuttgart: J. B. Metzler, 2015. 463 s.
4. Harich W. E. T. A. Hoffmann. Das Leben eines Künstlers. Berlin: E. Reiß, 1920. Bd. 2. 386 s.
5. Joshua E. Misreading the Body: E. T. A. Hoffmann's Klein Zaches, genannt Zinnober. *Edinburgh German Yearbook*, 2010. Vol. 4. Pp. 39-56.

**Мельніков А.Г.,**

студент,

Бердянський державний педагогічний університет

науковий керівник – **Мельнікова Ю. О.,**

кандидат філологічних наук, доцент

Бердянський державний педагогічний університет

### **БЕЗБАР'ЄРНИЙ ГЕЙМІНГ: ІНКЛЮЗІЯ У СУЧАСНИХ ВІДЕОІГРАХ**

Інклюзія давно стала частиною геймдизайну. Розробники впроваджують рішення, які дозволяють людям з інвалідністю або іншими особливими потребами насолоджуватися іграми на рівних умовах з іншими гравцями. Інклюзивні ігри забезпечують доступність та комфорт для гравців з різними можливостями, сприяють соціальній інтеграції, терапевтичній підтримці та розвитку когнітивних навичок для людей з інвалідністю. Такі ігри можуть допомогти подолати соціальну ізоляцію, поліпшити самооцінку та фізичну реабілітацію, забезпечуючи простір для взаємодії та самовираження. У свою чергу це лише позитивним чином впливає на світову спільноту гравців, що досягає відмітки в 2.7 мільярди. Саме таку інформацію надає платформа Able Gamers, що допомагає людям з інвалідністю долучитися до ігрового процесу, надаючи підтримку через адаптивні технології, консультації та інклюзивні спільноти [5].

Мета цієї роботи – охарактеризувати напрямки, в яких працюють розробники різноманітних відеоігор, що стосуються сфери інклюзії. Це включає кольорові схеми для дальтонізму; візуалізацію звуків під час гри; озвучування дій гравця; інклюзивні персонажі.

Найяскравішим прикладом можливостей налаштування кольорових схем для гравців із дальтонізмом є функції у грі Fortnite, що дозволяє адаптувати кольори під різні типи порушень кольоросприйняття. Для налаштування кольорових схем у Fortnite гравець має перейти до меню налаштувань і вибрати розділ «Доступність». У наявності будуть три режими гри для дальтонізму. Протанопія – для тих, хто не розрізняє червоні відтінки. Дейтеранопія – для тих, хто не розрізняє зелені відтінки. Тританопія – для тих, хто не розрізняє сині відтінки. Також для більш комфортної гри, окрім режиму, можна обрати і інтенсивність цих налаштувань [4].

У цій же грі доступні також і візуалізації різних звуків: крок, постріл, відкриття дверей, проїзд автомобіля, що допомагає гравцям отримувати важливу інформацію про події в грі через візуальні індикатори. Переважно такими функціями користуються й інші гравці, якщо, наприклад, не хочуть грати з увімкненими звуками. Втім, це допомагає, в першу чергу, гравцям саме з вадами слуху, або, навіть, повною його відсутністю. Адже в подібних іграх необхідно отримувати інформацію про пересування чи інші дії суперників. Саме для того, щоб гра відчувалась однаково для кожного, й була інтегрована подібна функція. Щоб її увімкнути, необхідно зайти в налаштування, перейти до розділу «Аудіо» і активувати опцію «Візуальні звукові ефекти», після чого на екрані будуть виникати інтуїтивно зрозумілі іконки дій [1].

Протилежною функцією є режим «Диктора» в грі Minecraft, що полягає в озвучуванні деяких дій гравця, читання повідомлень з чату, або тих, які надсилає сама гра під час ігрового процесу. Також режим можна налаштувати по-різному: озвучення всього тексту, що на екрані, вибір озвучування лише ігрового чату чи лише системних повідомлень. Вмикається функція або в спеціальних можливостях гри, або під час ігрового процесу натисканням комбінації клавіш Ctrl + B [2].

Усі перераховані функції стосуються безпосереднього геймплею та його полегшення гравцям із різними вадами. Утім, розробники не забувають інтегрувати в сюжет чи оточення також і інклюзивних персонажів. Акцент можна зробити на важливих для сюжету персонажах, чи таких, за кого можна безпосередньо грати.

Розглянемо три приклади. Перший – Лестер Крест з гри 2013 року Grand Theft Auto V. Гра представляє з себе великий і пропрацьований відкритий світ, де протагоніст-злочинець є частиною кримінального світу. Лестер – ключовий персонаж, який має фізичні обмеження через хронічні захворювання, що, втім, не заважає йому бути мозковим центром кримінального світу міста і навіть штату. Упродовж сюжету Лестер буде з'являтися з тростиною та навіть у кріслі колісному, але щоразу плануватиме наступні дії основних героїв. Це відображає інклюзивний підхід до зображення персонажів із інвалідністю, показуючи, що фізичні

обмеження не заважають їм відігравати важливі ролі у складних сюжетах. Лестер не лише підтримує основних героїв, але й постійно бере участь в ухваленні стратегічних рішень.

Нещодавно доданий оперативник SKOPUS до гри Rainbow Six Siege є ще більш інтерактивним прикладом інклюзії. Механіка гри дозволяє гравцям буквально відчувати себе на місці персонажа з обмеженими фізичними можливостями, оскільки вона пересувається на кріслі колісному, але залишається активним учасником бойових дій завдяки своїм дистанційно керованим роботам. Гравець контролює двох повноцінних роботів, Talos і Colossus, перемикаючись між ними для виконання завдань на полі бою. Це надає унікальну тактичну гнучкість, оскільки один робот завжди захищений броньованим щитом, поки інший активний [3].

Ця механіка робить SKOPUS важливим прикладом інклюзивного дизайну персонажів, де фізичні обмеження не лише зображені, але й інтегровані в ігровий процес. Гравець відчуває, що навіть із фізичними обмеженнями персонаж може ефективно взаємодіяти зі світом і використовувати свої сильні сторони.

Ще одним яскравим прикладом інклюзивного персонажа є Уільям Йозеф Блатскович із гри Wolfenstein: New Order, в якій гравець бере на себе роль борця за свободу в альтернативному світі, де владу над землею кулею забрали нацисти. Упродовж гри він зазнає важких фізичних травм, через які проводить 14 років у комі. Незважаючи на серйозні пошкодження тіла та подальші обмеження, Блатскович повертається на поле бою. Для ведення бойових дій Бі-Джей використовує костюм, без якого не може функціонувати.

Його сюжетна лінія демонструє, що навіть із фізичними вадами він залишається незламним бійцем і символом опору проти нацистського режиму. Акцент робиться на тому, що герой, попри все, є сильним лідером в своїй команді спротиву і борцем за свободу та справедливість у всьому світі.

### Література

1. How to turn on Visual Sound Effects on Fortnite. Rijit Banerjee, Gökhan Çakır, Ryan Galloway. *Dot Esports*. 2023, 7 Dec. URL: <https://dotesports.com/fortnite/news/how-to-turn-on-visual-sound-effects-on-fortnite>. Дата звернення: 21.09.2024.
2. Narrator. *Minecraft Wiki*. URL: <https://minecraft.wiki/w/Narrator>. Дата звернення: 21.09.2024.
3. Skopós: Rainbow Six Siege's Next Operator Controls Two Full-Body Robots. Grant Taylor-Hill. *Insider Gaming Network*. 2024, 24 Aug. URL: <https://insider-gaming.com/skopos-rainbow-six-operator-wheelchair/> Дата звернення: 21.09.2024.

4. The best colorblind settings for Fortnite. Matt Porter. *Dot Esports*. 2023, 2 Jun. URL: <https://dotesports.com/fortnite/news/the-best-colorblind-settings-for-fortnite>. Дата звернення: 21.09.2024.
5. Why Inclusive Gaming Matters: Benefits Beyond Entertainment. *Able Gamers*. URL: <https://ablegamers.org/why-inclusive-gaming-matters/> Дата звернення: 21.09.2024.

**Ніколаєнко В. М.**  
кандидат філологічних наук  
Запорізький національний університет

### **ДИТИНА З ІНВАЛІДНІСТЮ В ЧАСИ ГОЛОДОМОРУ В РОМАНІ Н. ЧАЙКОВСЬКОЇ «ОЧЕВИДЕЦЬ»**

Наталія Чайковська – сучасна українська письменниця, яка, заявивши про себе на конкурсі «Коронація слова» 2019 року, на сьогодні вже має низку опублікованих творів. Так, у доробку письменниці романи «Поверніть моє дитинство» (2019), «Очевидець» (2021), «Три обіцянки» (2022), «Порцелянова лялька» (2022), «Мовчазна згода» (2023), повість «Приречена дружба» (2020), оповідання «Бачити серцем» (2019), «Дивна Іларія» (2020). Предмет авторського інтересу лягає в осі координат соціальної та історичної тематики.

Поза увагою письменниці не залишається й тема інакшості, яка поступово захоплює український соціум усе більше. В основі оповідання Н. Чайковської «Бачити серцем», котре серед восьми творів, що ввійшли до збірки «Тетгаїнклюзія»<sup>2</sup>, історія про дівчинку з вадами зору, котра вчиться бути щасливою попри виклики життя: навчається у звичайній школі й намагається бути такою, як і її однокласники. А оповідання-переможець у конкурсній номінації «Інклюзивна література» «Дивна Іларія» розповідає про юну дівчину, що на перший погляд не виділяється з-поміж своїх ровесників. Але вона інша. З цією розумною й освіченою дівчиною спілкуватися складно: її реакція на ту чи ту ситуацію часто нетипова, їй незнайомі деякі емоції, вона уникає певних відчуттів, кольорів тощо. Це «доросла двадцятирічна дівчина з дитячим сприйняттям світу» [1], адже в неї синдром Аспергера [2].

<sup>2</sup>«Тетгаїнклюзія» – збірка оповідань, до якої входять твори переможців і фіналістів Міжнародного літературного конкурсу «Коронація слова» у категорії спеціальної відзнаки «Інклюзивні оповідання “Тетгаїнклюзія”». Спецвідзнака заснована 2018 року з ініціативи директора видавництва «Видавничий центр “12”» Олени Осмоловської. Наразі видавництво видало три збірки творів інклюзивної тематики.