



Cofinanziato
dall'Unione europea



Strumenti per una narrazione inclusiva #2

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas



Autore: TTIE, Think Thank for Inclusion & Equity

Link alla risorsa: <https://www.writeinclusion.org/factsheets>

Quando utilizzarlo / Competenze specifiche:

Durante lo sviluppo del gioco, dovrai considerare come vuoi scrivere i tuoi personaggi, dare forma alla tua storia e influenzare la cultura più ampia in cui il tuo gioco si inserisce. Se il tuo obiettivo è creare un gioco che rifletta i valori del mondo reale in materia di etica, equità e sostenibilità, allora rendere il tuo gioco il più rispettoso e inclusivo possibile è un buon punto di partenza. Questo strumento, una raccolta di schede informative con suggerimenti su rappresentazioni autentiche, ti aiuterà a cambiare il modo in cui desideri che la trama, i personaggi o il concetto generale del tuo gioco non solo intrattengano, ma stimolino anche nuove prospettive.

Cosa farai:

In questa attività esplorerai e applicherai le idee chiave relative alla narrazione inclusiva e alla diversità dei personaggi. Come? Esaminando le schede informative TTIE e riflettendo su come possono influenzare positivamente il tuo gioco.

Cosa ti servirà:

- Un computer o un tablet: è qui che potrai accedere alle schede informative e lavorare alle tue idee di gioco. Ecco il link per accedervi:
[writeinclusion.org/factsheets](https://www.writeinclusion.org/factsheets)
- Carta e penna (o appunti digitali): ti serviranno per annotare le tue idee e i tuoi schizzi relativi a personaggi, storie e progettazione del gioco.
- Accesso alle tue idee di gioco, appunti di progettazione e/o concetti per avere un quadro chiaro di ciò su cui vuoi concentrarti.



Come utilizzarlo:

1. Apri il tuo computer e visita: writeinclusion.org/factsheets
2. Una volta entrato/a nel sito web, vedrai un elenco delle comunità sottorappresentate e stereotipate presenti sul sito.
3. Scegli una o due comunità che ritieni più rilevanti per il tuo gioco. Ogni scheda informativa:
 - >Presenterà la comunità (“di chi stiamo parlando”),
 - >Spiegherà perché è importante rappresentarle in modo autentico (“ecco perché l'autenticità è importante”),
 - >Evidenzierà le “storie sovrarappresentate e gli stereotipi dannosi” comuni di cui soffre la comunità in questione,
 - >Suggerirà “cose che vorremmo vedere di più” per incoraggiare rappresentazioni positive e autentiche,
 - >Fornirà informazioni rapide e un utile glossario dei termini con le loro definizioni, e infine
 - >Fornirà link a risorse online aggiuntive e riferimenti per una comprensione più approfondita
4. Mentre leggi la scheda informativa, chiediti: “in che modo questo può aiutarmi a rendere il mio gioco più inclusivo ed etico?”
5. Usa un foglio di lavoro per riflettere e applicare ciò che hai imparato ai personaggi, alla trama o alle meccaniche del tuo gioco.
6. Sentiti libero di esplorare altre schede informative per ottenere una visione più ampia delle diverse comunità e di come rappresentarle in modo rispettoso nel tuo lavoro.
7. Scarica e salva tutte le schede informative utili in modo da poterle consultare durante il tuo processo creativo.



Suggerimenti per il riutilizzo / Continuazione:

1. Scegliete una scheda informativa diversa per il vostro prossimo ciclo di progettazione e mettetevi alla prova rappresentando un'altra comunità.
2. Se lavori con un team, confronta le vostre interpretazioni della scheda informativa. Organizza discussioni regolari sulla comunità in questione e incorpora i feedback. Più collaborate, più imparerete dalle esperienze e dalle prospettive reciproche.

Lingue:

Disponibile in inglese.

